

# Storyboard PRO 20

---

## Toon Boom Storyboard Pro 20 参考ガイド



---

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](http://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

2022/2/28

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

# 目次

目次 .....	2
第1章：紹介 .....	8
第2章：ダイアログボックスについて .....	10
Advanced Merge Storyboard（高度結合絵コンテ）ダイアログボックス .....	14
オーディオゲインダイアログボックス .....	17
ブラーダイアログボックス .....	19
ビットマップレイヤー解像度を変更するダイアログボックス .....	21
エンコーディングとフォントを選択ダイアログボックス .....	23
カラーピッカーウィンドウ .....	24
キャプションのカスタマイズダイアログボックス .....	26
デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス .....	29
方向ブラーダイアログボックス .....	30
オーディオをエクスポートダイアログボックス .....	32
ビットマップをエクスポートダイアログボックス .....	36
CSVダイアログをエクスポート .....	44
FBXにエクスポートダイアログボックス .....	48
レイアウトをエクスポートダイアログボックス .....	50
ムービにエクスポートダイアログボックス .....	56
プロジェクト/ 選択したカット/ 追跡カットをエクスポートするダイアログボックス (コンフォメーション) .....	64
EDL/AAF/XMLにエクスポートダイアログボックス .....	72
Harmonyダイアログボックスにエクスポートする .....	82
Write Node Image Formats for Harmony .....	105
PDFウィンドウにエクスポート .....	115
Extract Storyboard（絵コンテ抽出）ダイアログボックス .....	118
サウンドクリップの検索ダイアログボックス .....	120
キャプションからのテキスト検索ダイアログ .....	123
Flashエクスポート設定ダイアログボックス .....	125

フォーマットキャプションダイアログボックス .....	127
Generate Auto-Matte (自動マットの生成) ダイアログボックス .....	132
Import CSV (CSVのインポート) ダイアログ .....	134
Import from Final Draft (最終ドラフトからのインポート) ダイアログボックス .....	136
画像のインポートダイアログボックス .....	142
コンフォメーションインポートプロジェクトダイアログボックス .....	145
サウンドクリップをインポートダイアログボックス .....	148
ビデオ/画像をクリップとしてインポートするためのダイアログボックス .....	151
リストピッカーダイアログボックス .....	156
ツールプリセットを管理ダイアログボックス .....	157
マーカーダイアログボックス .....	159
Merge Layers (レイヤーを結合) ダイアログボックス .....	160
Merge Modified Panels (修正されたパネルの統合) ダイアログボックス .....	163
マージ (結合) の設定のダイアログボックス .....	166
絵コンテをマージ (結合) ダイアログボックス .....	169
Movie Options Dialog Box (ムービーオプションダイアログボックス) (macOS) .....	172
QuickTimeムービーの設定ダイアログボックス (Windows) .....	177
マルチホイールカラーウィンドウ .....	181
New Project(新規プロジェクト) ダイアログボックス .....	184
新規解像度ウィンドウ .....	186
New Tool Preset (新規ツールプリセット) ダイアログボックス .....	189
プロジェクトの最適化ダイアログボックス .....	191
Overlay Settings (オーバーレイ設定) ダイアログボックス .....	192
パネルPDFオプションウィンドウ .....	195
PDFエクスポートビュー/ウィンドウ .....	197
PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックス .....	199
Pen Pressure Feel (筆圧感) .....	219
プロジェクトのプロパティダイアログボックス .....	223
ラジアルズームブラーダイアログボック .....	235



サウンドを録音ダイアログボックス .....	237
音声注釈を録音ダイアログボックス .....	239
パネルの名称を変更ダイアログボックス .....	240
カットの名称を変更ダイアログボックス .....	241
シーンの名称変更ダイアログボックス .....	243
Render 3D Model (3Dモデルのレンダリング) ダイアログボックス .....	245
Save Version (バージョンの保存) ダイアログボックス .....	249
スクリプトマネージャーダイアログボックス .....	251
フォントの選択ダイアログボックス .....	253
Select Project (プロジェクトの選択) ダイアログボックス .....	255
Show/Hide Captions (キャプションを表示/非表示) ダイアログボックス .....	256
パネルをスマート追加ダイアログボックス .....	257
QuickTime Sound Settings Dialog Box (QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス) (Windows) .....	258
Spelling (スペル) ダイアログ .....	262
絵コンテを分割ダイアログボックス .....	266
レイヤーモーションを拡張ダイアログボックス .....	269
QuickTime Standard Video Compression Settings Dialog Box (QuickTimeのビデオ圧縮のための標準設定ダイアログボックス) (Windows) .....	270
ツールバーマネージャーダイアログボックス .....	277
変更の追跡ウィンドウ .....	278
ようこそ画面 .....	279
Windows Media Video Settings Dialog Box (Windows Media Video設定ダイアログボックス) (Windows) .....	281
ワークスペースマネージャーダイアログボックス .....	285
<b>第3章：メニューについて .....</b>	<b>288</b>
メインメニュー .....	289
カメラメニュー .....	290
キャプションメニュー .....	292
クリップメニュー .....	295

編集メニュー	296
ファイルメニュー	298
ヘルプメニュー	305
レイヤーメニュー	307
再生メニュー	313
絵コンテメニュー	315
ツールメニュー	322
表示メニュー	327
Windowsメニュー	333
ビューメニュー	336
3Dグラフビューメニュー	337
視野メニュー	339
スクリプトエディタビューメニュー	340
<b>第4章：ツールバーについて</b>	<b>344</b>
アラインメントガイドツールバー	345
カメラツールバー	348
クリップとトラックツールバー	349
座標ツールバー	352
編集ツールバー	353
ファイルツールバー	354
レイヤーツールバー	355
モデルビューツールバー	357
ナビゲーションツールバー	359
オニオンスキンツールバー	361
ペン設定ツールバー	364
再生ツールバー	367
スクリプトエディタツールバー	369
スクリプティングツールバー	373
絵コンテツールバー	374

---

テキストフォーマットツールバー .....	377
ツールプリセットツールバー .....	379
ツールツールバー .....	381
ビューツールバー .....	386
ワークスペースツールバー .....	388
<b>第5章： ツールプロパティについて .....</b>	<b>390</b>
ブラシツールプロパティ .....	392
カメラツールプロパティ .....	413
中心線エディタツールプロパティ .....	417
隙間閉鎖ツールプロパティ .....	419
輪郭編集ツールプロパティ .....	421
サーフェス上にレイヤーを作成するツールプロパティ .....	425
カッターツールプロパティ .....	426
スポイトツールプロパティ .....	430
楕円ツールプロパティ .....	431
消しゴムツールプロパティ .....	440
レイヤートランスフォームツールプロパティ .....	461
線ツールプロパティ .....	466
サイズを維持ツールプロパティ .....	477
ペイントツールプロパティ .....	478
鉛筆ツールプロパティ .....	482
パースツールプロパティ .....	492
ポリライン（折れ線） ツールプロパティ .....	495
長方形ツールプロパティ .....	503
選択ツールプロパティ .....	512
スタンプツールプロパティ .....	522
ステンシルブラシツールプロパティ .....	531
テキストツールプロパティ .....	552
ズームツールプロパティ .....	556

<b>第6章：ビューについて</b> .....	<b>558</b>
3Dグラフビュー .....	559
カメラビュー .....	561
カラービュー .....	568
エフェクトスタックビュー .....	570
関数エディタビュー .....	574
ガイドビュー .....	582
レイヤービュー .....	586
ライブラリビュー .....	589
メッセージログビュー .....	591
モデルビュー .....	592
Panel (パネル) ビュー .....	595
ピッチモードビュー .....	599
プレイバックビュー .....	600
プロジェクト管理ビュー .....	602
スクリプトエディタビュー .....	606
ステージビュー .....	611
絵コンテビュー .....	619
Thumbnails (サムネール) ビュー .....	621
タイムラインビュー .....	623
Tool Properties (ツールプロパティ) ビュー .....	631
トップビューとサイドビュー .....	632
<b>第7章：ワークスペースについて</b> .....	<b>634</b>
ピッチモードワークスペース .....	636
サムネールビュー .....	638
コントロールパネル .....	639
絵コンテを再生する .....	640
カメラビューをナビゲートする .....	641
パネルビュー .....	642

## 第1章：紹介

Storyboard Pro『参考ガイド』は、すべてのメニュー、ボタン、およびユーザーインターフェースで利用可能なオプションを、その機能性の説明とともに一覧しています。その目的は、ユーザーインターフェースの特定オプションや機能を理解する必要がある場合、または特定機能のすべての能力について知りたい場合に調べるためです。



### メモ

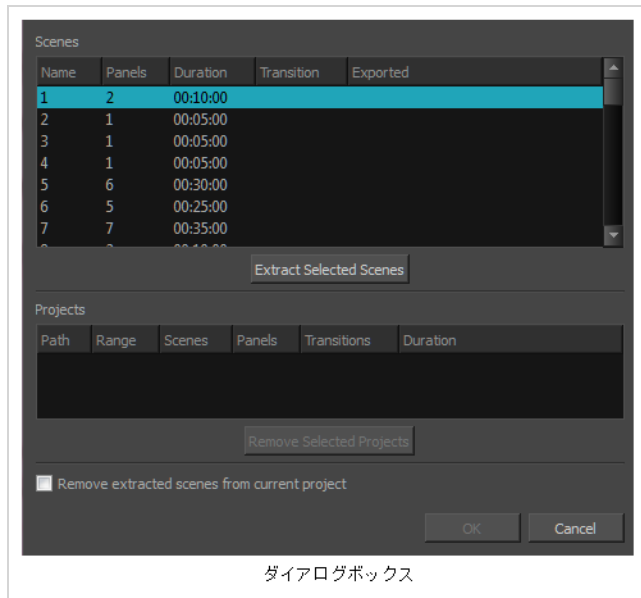
Storyboard Pro機能の使用方法については、『ユーザーガイド』を参照してください。Preferences（環境設定）ダイアログボックスで環境設定に関する情報が必要な場合は、『環境設定ガイド』を参照してください。



## 第2章： ダイアログボックスについて

Storyboard Proで作業をしていると、実行しているタスク次第で、パラメータ、オプションおよび他の多くの設定を定めるダイアログボックスを利用する機会があります。

ウィンドウを使用すると、パラメータを定めてウィンドウを開いたまま作業を続けることができるので、さらに設定を微調整することができます。ここにダイアログボックスとウィンドウの例があります。



このセクションに記載されているダイアログは次のとおりです：

Advanced Merge Storyboard（高度結合絵コンテ）ダイアログボックス .....	14
オーディオゲインダイアログボックス .....	17
ブラーダイアログボックス .....	19
ビットマップレイヤー解像度を変更するダイアログボックス .....	21
エンコーディングとフォントを選択ダイアログボックス .....	23
カラーピッカーウィンドウ .....	24
キャプションのカスタマイズダイアログボックス .....	26
デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス .....	29
方向ブラーダイアログボックス .....	30
オーディオをエクスポートダイアログボックス .....	32
ビットマップをエクスポートダイアログボックス .....	36
CSVダイアログをエクスポート .....	44
FBXにエクスポートダイアログボックス .....	48

レイアウトをエクスポートダイアログボックス .....	50
ムービにエクスポートダイアログボックス .....	56
プロジェクト/ 選択したカット/ 追跡カットをエクスポートするダイアログボックス (コンフォメーション) .....	64
EDL/AAF/XMLにエクスポートダイアログボックス .....	72
Harmonyダイアログボックスにエクスポートする .....	82
PDFウィンドウにエクスポート .....	115
Extract Storyboard (絵コンテ抽出) ダイアログボックス .....	118
サウンドクリップの検索ダイアログボックス .....	120
キャプションからのテキスト検索ダイアログ .....	123
Flashエクスポート設定ダイアログボックス .....	125
フォーマットキャプションダイアログボックス .....	127
Generate Auto-Matte (自動マットの生成) ダイアログボックス .....	132
Import CSV (CSVのインポート) ダイアログ .....	134
Import from Final Draft (最終ドラフトからのインポート) ダイアログボックス .....	136
画像のインポートダイアログボックス .....	142
コンフォメーションインポートプロジェクトダイアログボックス .....	145
サウンドクリップをインポートダイアログボックス .....	148
ビデオ/画像をクリップとしてインポートするためのダイアログボックス .....	151
リストピッカーダイアログボックス .....	156
ツールプリセットを管理ダイアログボックス .....	157
マーカーダイアログボックス .....	159
Merge Layers (レイヤーを結合) ダイアログボックス .....	160
Merge Modified Panels (修正されたパネルの統合) ダイアログボックス .....	163
マージ (結合) の設定のダイアログボックス .....	166
絵コンテをマージ (結合) ダイアログボックス .....	169
Movie Options Dialog Box (ムービーオプションダイアログボックス) (macOS) .....	172
QuickTimeムービーの設定ダイアログボックス (Windows) .....	177
マルチホイールカラーウィンドウ .....	181
New Project(新規プロジェクト) ダイアログボックス .....	184



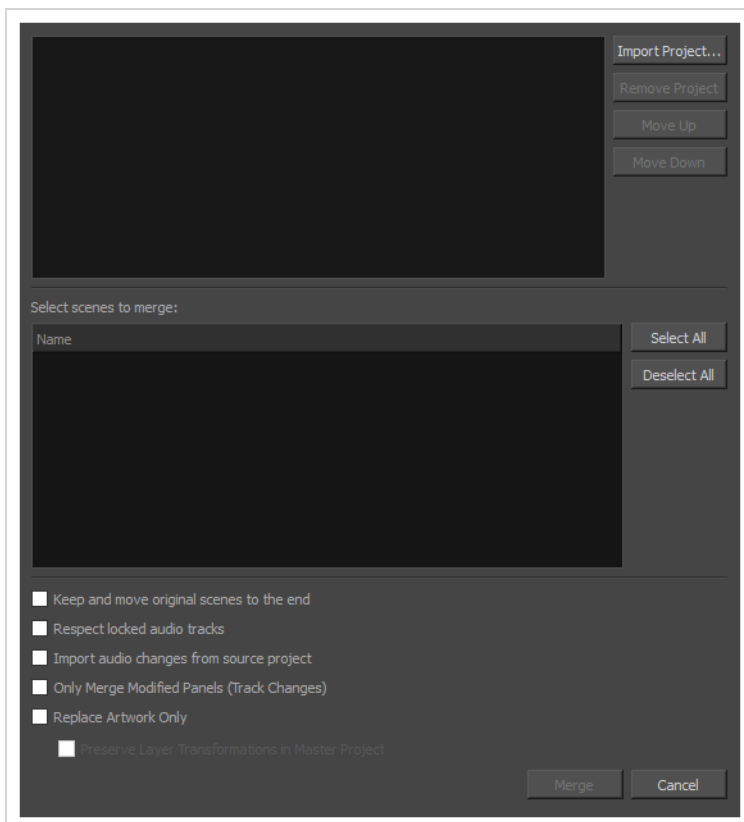
新規解像度ウィンドウ .....	186
New Tool Preset (新規ツールプリセット) ダイアログボックス .....	189
プロジェクトの最適化ダイアログボックス .....	191
Overlay Settings (オーバーレイ設定) ダイアログボックス .....	192
パネルPDFオプションウィンドウ .....	195
PDFエクスポートビュー/ウィンドウ .....	197
PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックス .....	199
Pen Pressure Feel (筆圧感) .....	219
プロジェクトのプロパティダイアログボックス .....	223
ラジアルズームブラーダイアログボック .....	235
サウンドを録音ダイアログボックス .....	237
音声注釈を録音ダイアログボックス .....	239
パネルの名称を変更ダイアログボックス .....	240
カットの名称を変更ダイアログボックス .....	241
シーンの名称変更ダイアログボックス .....	243
Render 3D Model (3Dモデルのレンダリング) ダイアログボックス .....	245
Save Version (バージョンの保存) ダイアログボックス .....	249
スクリプトマネージャーダイアログボックス .....	251
フォントの選択ダイアログボックス .....	253
Select Project (プロジェクトの選択) ダイアログボックス .....	255
Show/Hide Captions (キャプションを表示/非表示) ダイアログボックス .....	256
パネルをスマート追加ダイアログボックス .....	257
QuickTime Sound Settings Dialog Box (QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス) (Windows) ...	258
Spelling (スペル) ダイアログ .....	262
絵コンテを分割ダイアログボックス .....	266
レイヤーモーションを拡張ダイアログボックス .....	269
QuickTime Standard Video Compression Settings Dialog Box (QuickTimeのビデオ圧縮のための標準設定ダイアログボックス) (Windows) .....	270
ツールバーマネージャーダイアログボックス .....	277

変更の追跡ウィンドウ .....	278
ようこそ画面 .....	279
Windows Media Video Settings Dialog Box (Windows Media Video設定ダイアログボックス) (Windows) .....	281
ワークスペースマネージャーダイアログボックス .....	285

## Advanced Merge Storyboard（高度結合絵コンテ）ダイアログボックス

プロジェクトを別のプロジェクトに抽出または分割して別のプロジェクト共同作業者が作業できるようにしたが、元のプロジェクト(すなわちマスタープロジェクト)のコピーを保持している場合は、Merge and Replace（結合して置換）ダイアログが便利です。このダイアログでは、マスタープロジェクトの元のカットを、抽出したプロジェクトの更新されたカットと置き換えることができます。

オプションで、元のカットのコピーを保存して、それらを比較できるようにすることもできます。抽出したプロジェクトからどのカットをマスタープロジェクトにインポートするかをカスタマイズすることもできます。




### メモ

プロジェクトを統合するとき、マスタープロジェクトのビデオクリップとサウンドクリップはそれぞれのパネルのキュー時間と同期されたままになります。パネルの境界を越えて拡張しているクリップは、クリップが終わるパネルではなく、頭出しされているパネルで同期されます。


## Advanced Merge Storyboard（高度結合絵コンテ）ウィンドウにアクセスする手法


1. マスタープロジェクトを開きます。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- トップメニューにて、**File (ファイル) > Project Management (プロジェクトマネジメント) > Merge and Replace (連結および置換)** を選択します。
- Project Management (プロジェクトマネジメント) ビューにて、 Menu (メニュー) をクリックし、**Merge and Replace (連結および置換)** を選択しますを参照してください。— [プロジェクト管理ビュー](#)を参照してください。

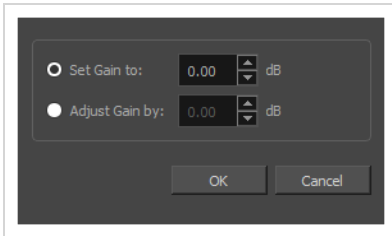
Advanced Merge Storyboard (高度連結絵コンテ) ダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
Storyboard Proプロジェクトのリスト	<p>現在のファイルとマージ (結合) するために選択されたStoryboard Proプロジェクトファイルのリストを表示します。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>リスト内のすべてのプロジェクトの左側に、チェックボックスが表示されます。このチェックボックスをオンにすると、現在のプロジェクトにマージ (結合) するためにそのプロジェクト内のすべてのカットが選択されます。</p> </div>
プロジェクトをインポート	現在のファイルとマージ (結合) /置換する Storyboard Proプロジェクトファイルを選択できます。
プロジェクトを削除	不要な Storyboard Proファイルを選択し、リストから削除できます。
上に移動/下に移動	現在のファイルに関連してインポートしたい順番にファイルを整理できます。
マージ (結合) するカットを選択	<p>上部のプロジェクトリストで現在選択されているプロジェクト内のカットリスト。リスト内の各カットの左側にチェックボックスが表示されます。このチェックボックスをオンにすることで、選択したプロジェクトから現在のプロジェクトにカットがマージ (結合) されるようになります。</p> <p>インポートされているプロジェクトにシーンが含まれている場合は、そのシーンもリストに含まれ、カットはそれぞれのシーンの下に一覧されます。シーンの横にあるチェックボックスをオンにすると、シーン内のすべてのカットを同時に選択できます。</p>
すべて選択	現在のプロジェクトにマージ (結合) するために選択したプロジェクトですべてのカットにチェックマークを付けます。

すべて選択解除	選択したプロジェクトのすべてのカットのチェックマークを外します。
元のカットを保持し最後に移動	インポートされたプロジェクトのカットと置換された、マスタープロジェクトの各カットのバックアップを作成します。バックアップカットはプロジェクトの最後に配置され、そのカット名には <code>_orig</code> というプレフィックスが追加されます。
ロックされたオーディオトラックを優先	ロックされたオーディオトラック内のサウンドクリップが動かず、それぞれのパネルとの同期が維持されることを確実にします。
ソースプロジェクトからのオーディオの変更をインポート	インポートしたプロジェクトのオーディオトラックとサウンドクリップに加えた変更を、現在のプロジェクトにインポートします。
変更されたパネル（変更履歴）だけをマージ（結合）	マージ（結合）されているプロジェクトで変更として追跡されたパネルのみをマージします。このオプションが有効の場合、インポートされたプロジェクトにおいて変更を記録されなかったパネルに加えられた変更は、マスタープロジェクトには適用されません。
アートワークだけを置換	<p>マスタープロジェクトのアートワークをインポートしたプロジェクトのアートワークと置換しますが、アニメティックのパネルとカットのタイミングは調整されません。</p> <div data-bbox="565 1094 1427 1383" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マスタープロジェクトのレイヤートランスフォームとアニメーションは、<b>Preserve Layer Transformations in Master Project（マスタープロジェクトにレイヤートランスフォームを保持）</b> オプションが有効になっていない限り、インポートされたプロジェクトのレイヤートランスフォームおよびアニメーションに置換されます。</p> </div>
マスタープロジェクトのレイヤートランスフォームを保持	<b>Replace Artwork Only（アートワークだけを置換）</b> オプションが有効であっても、マスタープロジェクトのレイヤートランスフォームは、デフォルトで、インポートされたプロジェクトのレイヤートランスフォームとアニメーションに置換されます。このオプションが有効な場合、マスタープロジェクトの描画は置換されますが、レイヤー上のトランスフォームとアニメーションは置き換えられません。

## オーディオゲインダイアログボックス

Audio Gain（オーディオゲイン）ダイアログボックスでは、一つまたは複数のサウンドクリップにおけるゲイン効果を設定または調整することができます。



ゲインはボリュームと似ており、サウンドクリップがどの程度静かに、または大きく再生されるかに影響します。ボリュームとの違いは以下の点です：

- ゲインはボリュームよりも前にサウンドに適用される。
- ゲインはサウンドクリップを増幅したり、サチュレーションさせるために用いられる。
- ゲインとはエフェクトである。調整されたり、削除される場合もある。しかし、ボリュームのように経時的に補間されない。
- ゲインは複数のサウンドクリップに対し同時に設定または調整される。

### Audio Gain(オーディオゲイン)ダイアログボックスへのアクセス手法

1. Timeline（タイムライン）ビューにて、次のいずれかを行い、オーディオゲインを調整したいクリップを選択します：

- 単一のサウンドクリップを選択するには、それをクリックします。
- 一連のサウンドクリップを選択するには、選択したいクリップのすぐ外側をクリックすることでそれらの周囲に長方形を描き、選択したい最後のクリップまでマウスカーソルをドラッグします。




- 一連のサウンドクリップを選択するには、選択したい最初のクリップをクリックしてから、シフトキーを押したまま選択したい最後のクリップをクリックします。クリックした2つのクリップの間のすべてのクリップが、包括的に選択されます。

- 複数のサウンドクリップを選択するには、Ctrl (Windows/Linux)または⌘ (macOS)を押したまま選択する各クリップをクリックします。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲上で右クリックし、**Audio Gain (オーディオゲイン)** を選択します。
- トップメニューにて、**Clips (クリップ) > Audio Gain (オーディオゲイン)** を選択します。

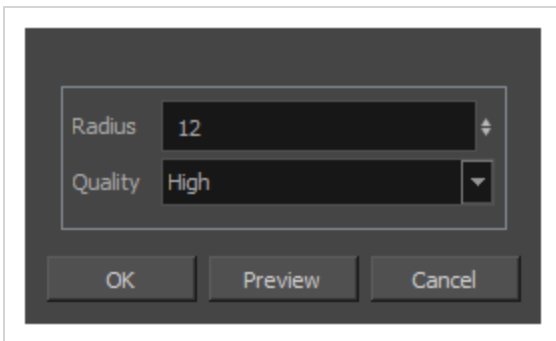
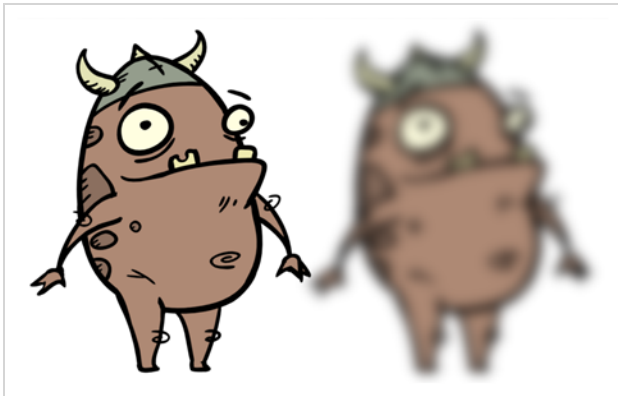
Audio Gain (オーディオゲイン) ダイアログボックスが表示されます。

名前	説明
ゲインの設定先:	<p>選択されたサウンドクリップに対するオーディオゲインを、現在のゲイン値に関係なく特定の値に設定したい場合にこのオプションを選択してください。</p> <div data-bbox="350 842 1429 984" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;">  <b>ヒント</b>            サウンドクリップのオーディオゲインを0に設定すると、ゲイン効果を除くことになります。         </div>
ゲインの調整:	<p>選択されたサウンドクリップのオーディオゲインを、現在のゲイン値に対して増加または低減したい場合にこのオプションを選択してください。</p>
わかりました	<p>選択されたサウンドクリップにオーディオゲインを適用させ、ダイアログを閉じます。</p>
キャンセル	<p>選択されたサウンドクリップのオーディオゲインに影響することなくダイアログを閉じます。</p>

## ブラーダイアログボックス

T-SBADV-007-003

Blur(ブラー)エフェクトは、画像を全方向に均等にソフトにし、もやをかけ、不明瞭にします。このエフェクトは、画像をぼかしたり、きめ細かくしたくない場合に役立ちます。たとえば、さらに遠くにある、あるいはカットの背景にある描画オブジェクトを、大気遠近法の法則によってぼかして表示することができます。その他の用途には、自然には硬い輪郭を持たない雪や星、影などのオブジェクトの一般的なソフト化が含まれます。



### Blur (ブラー) ダイアログボックスへのアクセス手法

- トップメニューでLayer(レイヤー) > Apply Effect (エフェクトを適用) > Blur (ブラー) を選択します。
- Camera (カメラ) またはStage (ステージ) ビューでエフェクトを適用するレイヤーを右クリックし、**Apply Effect (エフェクトを適用) > Blur (ブラー)** を選択します。

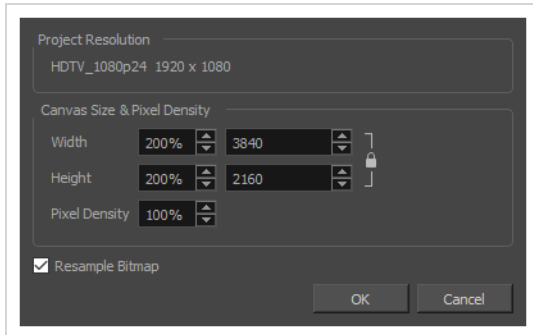
パラメータ	説明
半径	ブラーのサイズ 値が大きいほど、ブラーの強度または届く距離が大きくなります。



品質	スローで正確な操作にはHigh（高）を選択し、より粗い外観ながらより速い操作にはLow（低）を選択します。
プレビュー	現在の値を使用して、実際のアートワークに対するエフェクトのプレビューを生成します。これは必要な回数だけ行うことができます。

## ビットマップレイヤー解像度を変更するダイアログボックス

Change Bitmap Layer Resolution（ビットマップレイヤー解像度を変更する）ダイアログボックスでは、カットのニーズに合わせてビットマップレイヤーの解像度を変更できます。



### Change Bitmap Layer Resolution（ビットマップレイヤー解像度を変更する）ダイアログボックスにアクセスする手法

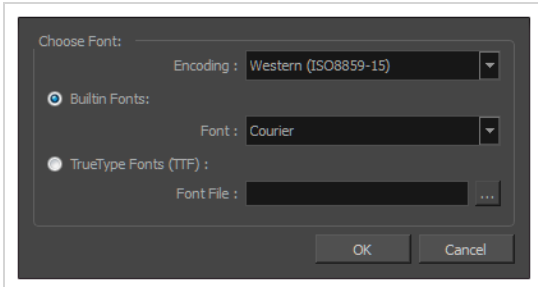
1. Layers（レイヤー）パネルまたはLayers（レイヤー）ビューから、解像度を変更したいビットマップレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
  - レイヤーを右クリックして、**Change Bitmap Layer（ビットマップレイヤーを変更）**を選択します。
  - トップメニューで**Layer（レイヤー） > Change Bitmap Layer Resolution（ビットマップレイヤー解像度を変更）**を選択します。

パラメータ	説明
プロジェクト解像度	参考のために表示されている、プロジェクトのプロジェクト解像度。
キャンバスサイズと画素密度	
画素密度	描画がズームインも拡大もされていないときに画面に表示される各ピクセルに格納するピクセル数を指定します。たとえば、100%でビットマップ描画をズームインまたは拡大すると、画質が低下します。200%に設定すると、ビットマップ描画は、画質を損なうことなく元のサイズの2倍になるまでズームインまたは拡大できます。
幅	ビットマップ描画レイヤーを作成する際のキャンバスのデフォルトの幅。割合は

	<p>プロジェクトの幅に比例します。デフォルト値である200%は、キャンバスの幅をステージの幅の2倍にします。</p>
高さ	<p>ビットマップ描画レイヤーを作成する際のキャンバスのデフォルトの高さ。割合はプロジェクトの高さに比例します。そのデフォルト値である200%は、キャンバスの高さをステージの高さの2倍にします。</p>
ビットマップをリサンプル	<p>有効にすると、アートワークは新しいPixel Density（画素密度）に基づいてリサンプリングされ、ステージ内の現在の比率を維持します。それ以外の場合は、画素密度を上げるとアートワークが縮小され、密度を下げるとアートワークが拡大されます。</p>

## エンコーディングとフォントを選択ダイアログボックス

Choose Encoding and Font（エンコーディングとフォントを選択）ダイアログボックスでは、Unicode文字をPDFドキュメントにエクスポートするときの言語エンコーディングと埋め込みPDFフォントを選択できます。これらはPDFでテキストを表示するのに使用されます。



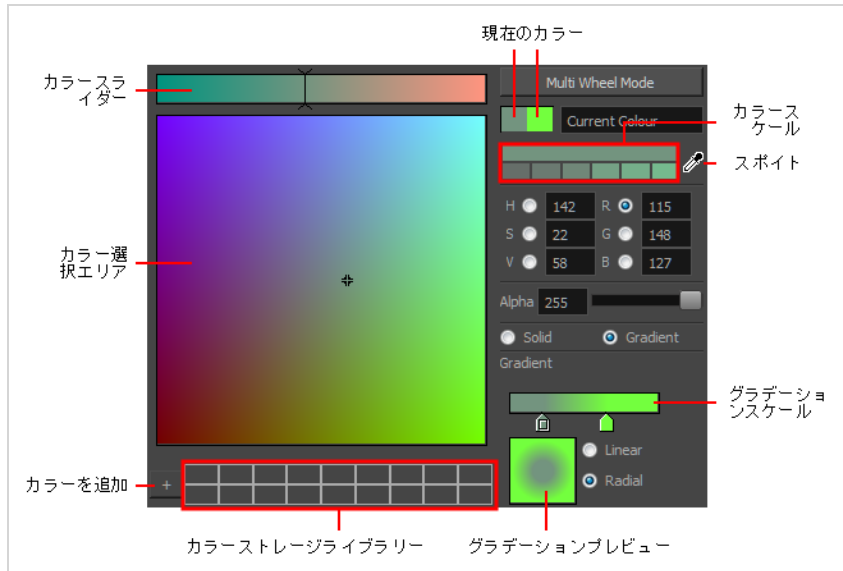
### Choose Encoding and Font（エンコーディングとフォントを選択）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Export to PDF(PDFにエクスポート)ウィンドウで、**New Profile（新規プロファイル）** をクリックします。  
PDF Profile（PDFプロファイル）ダイアログボックスが開きます。
2. **General（全般）** タブを選択します。
3. Font（フォント）フィールドで、参照[...]ボタンをクリックします。

パラメータ	説明
フォントを選択	
エンコーディング	PDFのUnicodeエンコーディングのタイプを選択できます。
内蔵フォント	システムにインストールされているフォントを選択して、PDF文書のすべてのテキストに使用できます。
フォント	
TrueTypeフォント (TTF)	PDFのTrueTypeフォントを選択できます。
フォントファイル	

## カラーピッカーウィンドウ

Colour Picker（カラーピッカー）ウィンドウでは、色の選択とカスタマイズ、単色またはグラデーションカラーの作成、カラーストレージライブラリへの色の保存、およびMultiwheel Colour（マルチホイールカラー）ウィンドウを開くことができます。



### Colour Picker（カラーピッカー）ウィンドウにアクセスする手法

1. Colour（カラー）ビューで、**Collapse/Expand（折り畳み/展開）**の矢印をクリックして、Colour（カラー）領域が展開されていることを確認します。
2. 現在のカラー見本上をダブルクリックします。

Colour Picker(カラーピッカー)ウィンドウが開きます。

パラメータ	説明
カラー スライダー	カラー選択領域で選択した色のグラデーションを表示します。
カラー 選択 エリア	ドラッグして色を選択できるカーソルを使って色の範囲を表示します。この表示は、H、S、V、R、B、Bのいずれかのオプションを選択すると変わります。
カラー を 追加	選択した色をカラーストレージライブラリに追加します。
カラー ストレージ ライブラリ	定義したカラーを保存できます。

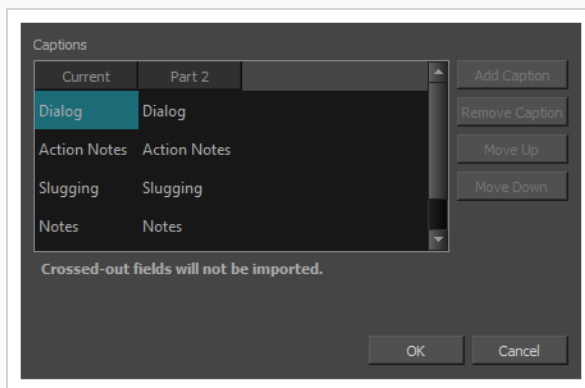
マルチホイールモード	Multiwheel Colour (マルチホイールカラー) ウィンドウを開きます。 <a href="#">マルチホイールカラーウィンドウ (181ページ)</a> を参照してください。
現在のカラー	現在のカラーを左側に表示します。右側は現在変更しているところです。
カラー拡大縮小	カラーピッキング領域とカラースライダー領域で選択した色相とそのさまざまな値を表示します。
スポイト	画面のどの場所からでもカラーを選択できます。 Dropper (スポイト) を押下したまま、望みのカラーにドラッグして解放し、カラーを選択します。
HSV	カラーピッキング領域に選択した色の色相、彩度、または値を表示します。
RGB	赤、緑、青のカラーホイールを表示します。
アルファ	値を入力するか、スライダーをドラッグすることによって、透明度を変更できます。
ソリッド	均一な同一色を作ります。
グラデーション	線形グラデーションまたはラジアルグラデーションを作成できます。を参照。
グラデーション拡大縮小	カラーの範囲と矢印を表示します。矢印を動かしてグラデーションカラーを定義します。
グラデーションプレビュー	グラデーションスケール上で矢印を動かすと、グラデーションのプレビューが表示されます。
線形	線形グラデーションを作成します。
放射状	ラジアル (円形) グラデーションを作成します。

## キャプションのカスタマイズダイアログボックス

Customize Captions（キャプションのカスタマイズ）ダイアログボックスでは、挿入しているプロジェクトのキャプションフィールドと現在のプロジェクトのキャプションフィールドとをどのように合わせるかを設定できます。挿入中のプロジェクトのキャプションフィールドを現在のプロジェクトのキャプションフィールドに関連付けることができるほか、一致しないキャプションフィールドをプロジェクトに追加するか破棄するかを決めることができます。

### Customize Captions（キャプションのカスタマイズ）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 現在のプロジェクトのTimeline（タイムライン）ビューで、その後にプロジェクトを挿入したいカットの上にタイムライン再生ヘッドを移動します。
2. トップメニューから**File（ファイル） > Project Management（プロジェクト管理） > Insert（挿入）**を選択します。  
Open Storyboard Project（絵コンテプロジェクトを開く）ウィンドウが表示されます。
3. 選択したい\*.sboard または \*.sbpz プロジェクトファイルを参照・選択し、**Open（開く）**を選択します。
4. 挿入されているプロジェクトのキャプションフィールドの管理手法を確認するよう指示するダイアログで、**Customize（カスタマイズ）**をクリックします。



パラメータ	説明
キャプションリスト	<p>マージ（結合）されているキャプションのリスト。左側の列は現在のプロジェクトのキャプションフィールド用で、右側の列は挿入されているプロジェクトのキャプションフィールド用です。</p> <p>水平方向に置かれたキャプションが合わせられ、挿入されたプロジェクトのこれらのキャプションの値が、現在のプロジェクトのそのキャプションフィールドに</p>

パラメータ	説明
	<p>追加されます。デフォルトで、同じ名称を持つキャプションがすでに整列されています。両方のプロジェクトのキャプションフィールドを合わせる手法をカスタマイズする必要がある場合は、次の動作に留意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• マージされているプロジェクトの1つのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのキャプションフィールドの1つと揃っている場合、そのマージされたプロジェクトのフィールドの値は、そのマージされたプロジェクトからインポートされたすべてのカットに対して、たとえこれらのフィールドが同じ名称でなくても、それと揃っている現在のプロジェクトのフィールドに追加されます。</li> </ul> <p>たとえば、現在のプロジェクトにAction（アクション）という名称のキャプションフィールドがあって、マージされるプロジェクトにAction Notes（アクションメモ）という名称のキャプションフィールドがあり、両方のプロジェクトがマージされると、それらは水平方向に整列されます。インポートされているカットのAction Notes（アクションメモ）キャプションフィールドの値は、Action（アクション）フィールドに保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのすべてのフィールドの下にある場合、それは現在のプロジェクトに新しいフィールドとして追加されます。</li> <li>• マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクト内のすべてのフィールドの下にあり、取り消された場合は、無視されます。</li> <li>• マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのいずれかのフィールドと揃っていて取り消された場合、そのプロジェクトからインポートされたすべてのカットでこのフィールドは空になります。</li> <li>• キャプションフィールドがプロジェクトに追加されてはいるけれど既存のキャプションフィールドと同じ名称の場合には、サフィックス番号が付けられます。</li> </ul>
キャプションを追加	<p>挿入されるプロジェクトの1つからキャプションを削除した場合は、削除したキャプションを選択してこのボタンをクリックすることで、追加し直すことができます。</p>
キャプションを削除	<p>挿入されたプロジェクトで、現在選択されているキャプションフィールドを無視します。そのキャプションフィールドの値は、現在のプロジェクトにインポートされません。</p>
上に移動	<p>選択したキャプションフィールドをキャプションリスト内で上に移動し、元のプ</p>



パラメータ	説明
	プロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。
下に移動	選択したキャプションをキャプションリスト内で下に移動し、元のプロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。

## デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス

Default Caption Format (デフォルトのキャプション形式) ダイアログボックスでは、プロジェクトに追加されるすべての新しいキャプションのデフォルトのフォントフェイスとフォントサイズを設定できます。

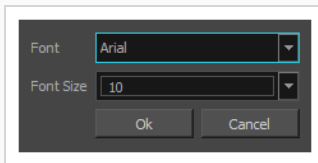
Default Caption Format (デフォルトのキャプション形式) は、以前は空白だったキャプションフィールドにキャプションを入力するときに自動的に適用されますが、既存のキャプションまたは既存キャプションに入力された新しいテキストの形式には影響しません。

Default Caption Format (デフォルトのキャプション形式) はローカルの環境設定に保存され、すべてのプロジェクトに影響します。

### Default Caption Format (デフォルトのキャプション形式) ダイアログボックスにアクセスする手法

1. トップメニューから、**Captions (キャプション) > Default Caption Format (デフォルトのキャプション形式)** を選択します。

Default Caption Format (デフォルトのキャプション形式) ダイアログボックスが開きます。

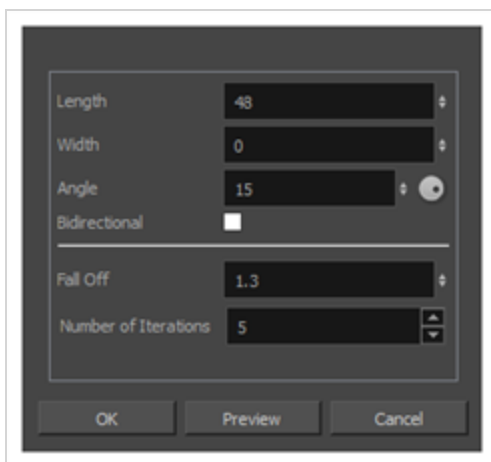
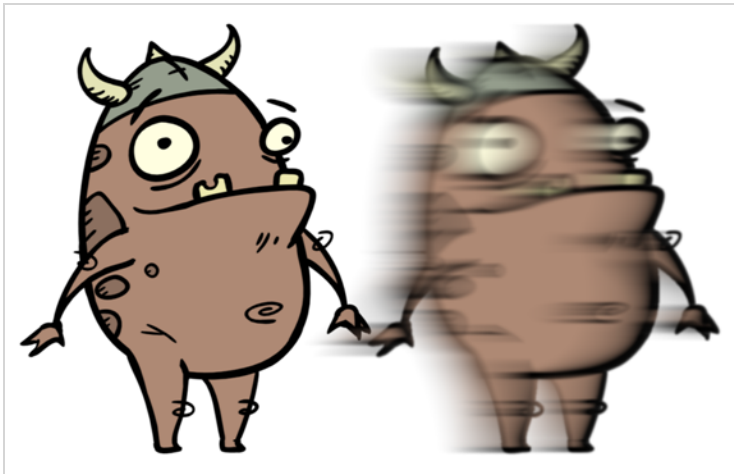


パラメータ	説明
フォント	新しいキャプションのデフォルトのフォントフェイスを設定します。
フォントサイズ	新しいキャプションのデフォルトのフォントサイズを設定します。

## 方向ブラーダイアログボックス



T-SBADV-007-005

Directional Blur（方向ブラー）エフェクトは、1つの輪郭エッジから別の方向または角度に画像をブルおよびスミアするモーションブラーを作成します。このエフェクトは、高速で走行中の車の後ろに続く色の縞など、スピード感を生み出すのに有用です。ブラーの外観は、Gaussian（ガウス）ブラーを複数回反復して使用して達成される外観と似ています。



### Directional Blur（方向ブラー）ダイアログボックスにアクセスする手法

- トップメニューでLayer(レイヤー) > Apply Effect (エフェクトを適用) > Directional Blur (方向ブラー) を選択します。
- Camera (カメラ) またはStage (ステージ) ビューでエフェクトを適用するレイヤーを右クリックし、**Apply Effect (エフェクトを適用) > Directional Blur (方向ブラー)** を選択します。

パラメータ	説明
長さ	ブラーの長さ。
幅	ブラーの厚さ。
角度	<p>ブラーが適用される方向（度単位）。0°では、ブラーは右方向に適用されます。</p> <div data-bbox="565 533 1429 716" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b></p><p>この角度を視覚的に設定するには、フィールドの右側にあるダイヤルをクリック&amp;ドラッグします。</p></div>
双方向	画素の両側にブラーを適用します。
フォールオフ	ブラーが画像の端から消える距離。0から1の間の値を選択します。フォールオフ率が0の場合は、ブラーがゆっくりと消え、キャラクターの端からブラーの最も遠い端まで均等にブラーが分散されます。フォールオフ率が1の場合は、ブラーがすばやく消えます。そのためブラーは画像の端に近いほど重くなります。
反復数	ブラーが画像に適用される回数。反復数が多いと、カラー間のトランジションが滑らかになり、ブラーが増しますが、レンダリングの時間も長くなります。
プレビュー	現在の値を使用して、実際のアートワークに対するエフェクトのプレビューを生成します。これは必要な回数だけ行うことができます。

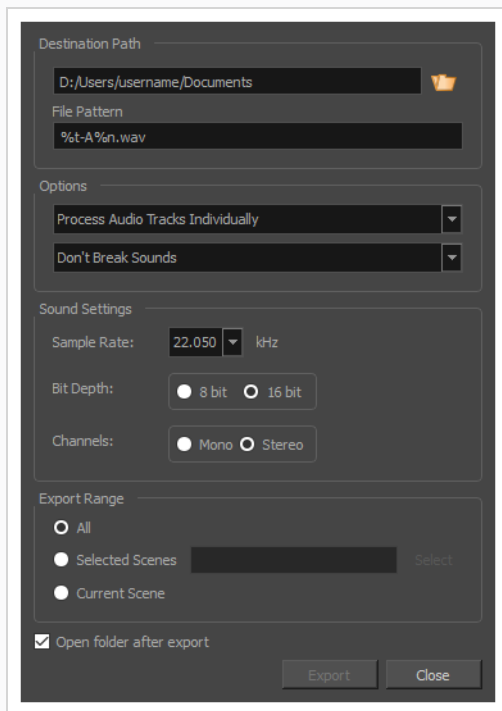
## オーディオをエクスポートダイアログボックス

Export Audio（オーディオをエクスポート）ダイアログでは、プロジェクトのオーディオトラックをサウンドファイルにエクスポートできます。プロジェクトのすべてのオーディオトラックに対して単一のファイルをエクスポートするか、もしくは各オーディオトラックを個別にエクスポートするかを選択できます。また、プロジェクト全体に対して1つのトラックをエクスポートするか、それともカット、シーン、またはアクト別にそれを分けるかを選択できます。


### Export Audio（オーディオをエクスポート）ウィンドウにアクセスする手法


1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > Audio (オーディオ)** を選択します。

Export Audio（オーディオをエクスポート）ダイアログが開きます。



パラメータ	説明
宛先パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse（参照）📁ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> <li>• %n - オーディオトラック番号</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <b>ヒント</b>        ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。     </div>
<b>オプション</b>	
個別にオーディオトラックを処理する	プロジェクト内の各オーディオトラックを、別々のサウンドファイルにエクスポートします。
すべてのオーディオトラックをマージ(結合)する	エクスポートする前に、プロジェクト内のすべてのオーディオトラックを1つのサウンドトラックにミックスダウンします。
オーディオトラックを個別に処理してマージ結合	各オーディオトラックを別々のサウンドファイルにエクスポートしてから、すべてのオーディオトラックとミックスして別のファイルをエクスポートします。
サウンドをブレイクしない	プロジェクトの全長にわたってオーディオトラックをエクスポートします。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクト全体に対して1つのサウンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、プロジェクトの各オーディオトラックにつき1つのサウンドファイルがあります。
サウンドをカット別にブレイク	エクスポートされた各オーディオトラックをカットに分割します。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクトの各カットに1つのサウンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、1つのオーディオトラックにつき1つのカットごとに1つのサウンドファイルがあります。
サウンドをシーン別にブレイク	エクスポートされた各オーディオトラックをシーンに分割します。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクトの各シーンに1つのサウ

	<p>ンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、1つのオーディオトラックにつき1つのシーンごとに1つのサウンドファイルがあります。このオプションは、プロジェクトにシーンが含まれている場合にのみ利用できます。</p>
サウンドをアクト別にブレイク	<p>エクスポートされた各オーディオトラックをアクトに分割します。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクトの各アクトに1つのサウンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、1つのオーディオトラックにつき1つのサウンドファイルがあります。このオプションは、プロジェクトにアクトが含まれている場合にのみ利用できます。</p>
サウンド設定	
サンプルレート	<p>エクスポートされるオーディオファイルの周波数を設定します。最初に作成されたときの周波数でサウンドファイルをエクスポートすることをお勧めします。参考までに、標準のサンプルレートは、放送とDVDの場合で<b>48.0 kHz</b>です。</p>
ビット深度	<p>サウンドファイルの各波長の精度レベルを設定します。標準ビット深度は<b>16ビット</b>です。これを<b>8ビット</b>に設定すると、オーディオファイルのサイズは半分になりますが、音質に大きな影響を与えます。</p> <div data-bbox="561 1077 1429 1257" style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b> WindowsではQuickTime Playerがインストールされている場合を除き16ビットでのみオーディオをエクスポートできます。</p> </div>
チャンネル	<p><b>Mono (モノ)</b> または <b>Stereo (ステレオ)</b> のどちらかでサウンドをエクスポートするかを選択できます。ステレオサウンドは左右のスピーカー用に別々のトラックを使用しているため、リアルなサウンド環境をシミュレートできます。モノは両方のスピーカーに単一のトラックを使用するため、ディスク空き容量を節約できます。</p>
エクスポート範囲	
すべて	<p>絵コンテのオーディオ全体をエクスポートします。</p>
選択したカット	<p>エクスポートする特定のカットを選択できるScenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開くには、このオプションを選択してSelect (選択) をクリックします。プロジェクトにシーンが含まれている場合、シーンごとにカットを選択することもできます。</p>

現在のカット	現在選択しているカットのオーディオのみをエクスポートします。
エクスポート後にフォルダーを開く	Storyboard Proは、エクスポートされたオーディオファイルを含むフォルダーを自動的に開きます。



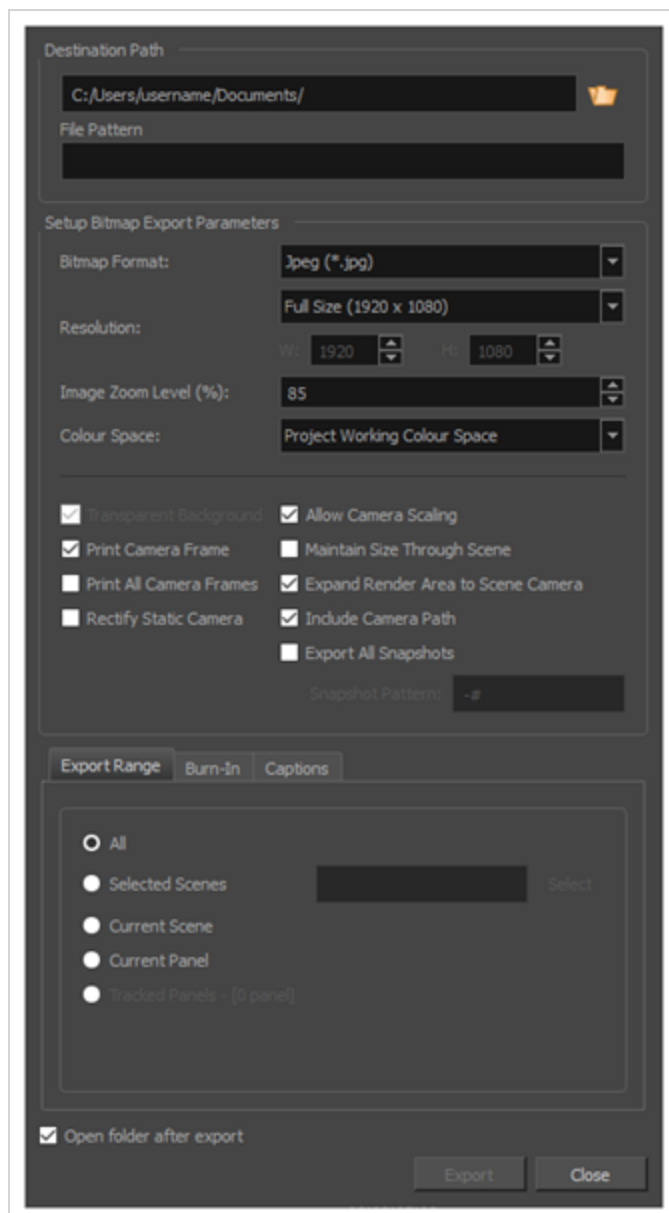
## ビットマップをエクスポートダイアログボックス

Export Bitmap（ビットマップのエクスポート）ウィンドウでは、絵コンテプロジェクトを.jpg、.tga、.psd、または.png形式のビットマップファイルにエクスポートできます。エクスポートされたデータには、絵コンテの各パネルに別々のビットマップファイルが含まれています。





### メモ

.psdファイルでは、トランスフォームアニメーションおよびトランジションアニメーションはエクスポートされません。ただし、カメラ動作は独立したレイヤーにレンダリングされます。



## Export Bitmap (ビットマップをエクスポート) ウィンドウにアクセスする手法

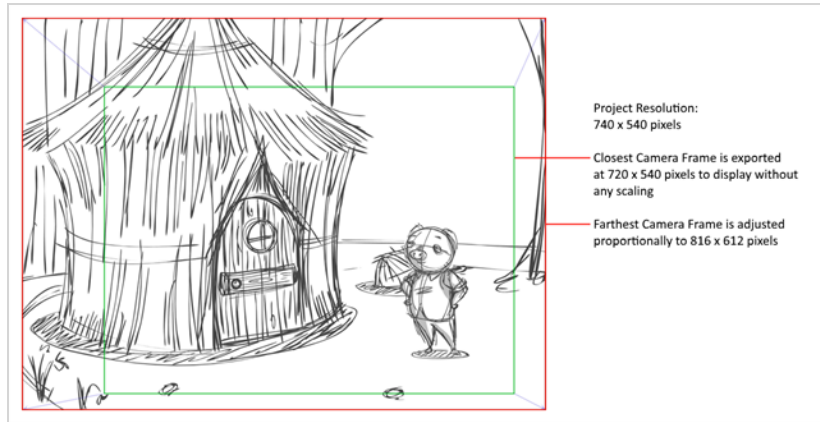
- **File(ファイル) > Export Bitmap (ビットマップをエクスポート)** を選択します。

パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse (参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> <li>• %p - パネル番号</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
ビットマップのエクスポートパラメータをセットアップ	
ビットマップ形式	<p>エクスポートしたビットマップを保存する画像形式を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jpeg (*.jpg):</b> ウェブ用に最適化されたロツシー圧縮による画像形式です。エクスポート時間が画質よりも重要な時にのみ用います。</li> <li>• <b>Targa (*.tga):</b> 基本的なロスレス圧縮による画像形式です。</li> <li>• <b>Photoshop (*.psd):</b> Adobe Photoshopプロジェクト用に用いられる形式です。これは展開されています。</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Portable Network Graphics (*.png):</b> Targa (.tga) よりも効果的なロスレス圧縮を使用した画像形式です。この形式でのエクスポートにはより時間がかかりますが、ディスク容量を大幅に節約できます。ウェブブラウザ、ほとんどのオペレーティングシステム、および画像編集ソフトがPNGファイルに対応しています。</li> </ul>
解像度	現在の絵コンテ解像度の1/4、1/2、フルサイズ、または倍精度のサイズに解像度を設定します。カスタムサイズオプションも存在します。Custom (カスタム) オプションを選択すると、下のWidth (幅) フィールドとHeight (高さ) フィールドが有効になります。これらのフィールドは、比例してリンクされています。
画像ズームレベル (%)	画像の倍率を設定します。0から400の間の値を入力します。デフォルト値は85%です。
色空間	画像エクスポートの色空間を設定します。別のソフトウェアで使用するエクスポートを作成する場合は、色空間を一致させると、すべての色が一貫して維持されます。デフォルトの設定は、プロジェクトの作成時に選択された現在のStoryboard Pro プロジェクト色空間です。
透明な背景	このオプションは、Targa (.tga)、Photoshop (.psd)、Portable Network Graphic (.png) ファイル形式が選択されている場合のみ使用できます。既定でこのオプションは有効になっており、不透明な白の背景ではなく透明な背景を持つファイルをエクスポートします。
すべてのカメラフレームを印字	パネル内の各カメラキーフレームに対してカメラフレームを印字します。
静止カメラを是正	パネル内のカメラが斜めになっていて、そのパネル内でカメラ動作がない場合、このオプションを有効にすると、パネルは、カメラがまっすぐな角度にあるかのようにレンダリングされます。 
カメラのスケールリングを許可	このオプションはデフォルトで有効になっています。これにより、カメラのクローズアップがカットに含まれるときに、エクスポートされた画像が大きくなり、最も近いカメラフレームが少なくとも選択された解像度のサイズになります。

す。これにより、最も近いカメラフレームをズームインしたときに、画像がピクセル化されて表示されなくなります。無効にすると、エクスポートされた画像は選択した解像度のサイズになります。

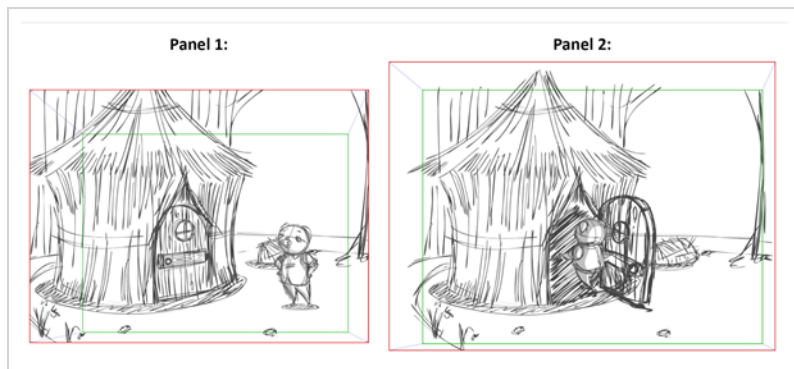
次の例では、カメラはズームアウトしますが、画像は、最も近い（最小の）カメラフレームが正確にエクスポート解像度のサイズになるように十分に大きくエクスポートされます。そのため、画像が最も近いカメラフレームにズームインされても、拡大縮小されたようには見えません。


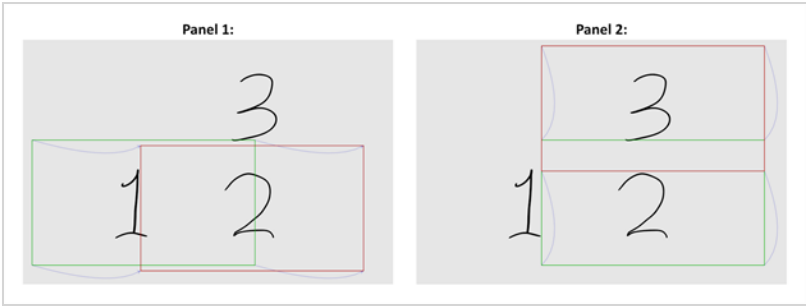
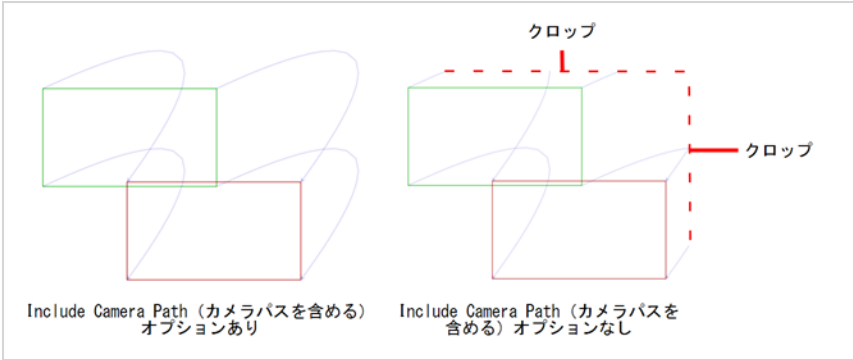



カットを通じてサイズを維持

エクスポートされたパネルからのエレメントが、同じカットの異なるパネルにわたってサイズを維持することを保証します。たとえば、カメラが2つの異なるパネルを介してキャラクターにズームインするカットをエクスポートする場合、このオプションを選択すると、エクスポートされた両方の画像でキャラクターのサイズが同じになります。このオプションのチェックをオフにした場合と同じ状況では、両方のビットマップがちょうど大きくなり、一番近いカメラフレームが選択したエクスポート解像度と同じ大きさになります。


次の例では、カメラは2つのパネルにわたってカット上でズームアウトします。エクスポートされた画像では、カットエレメントは同じサイズですが、カメラがズームアウトすると画像キャンバスのサイズが大きくなります。



	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>デフォルトでは、エクスポートされたビットマップは4096 x 4096ピクセルを超えることはできません。そのため、カメラズームを含むカットをエクスポートするときに、このオプションが正しく機能しない可能性があります。</p> </div>
レンダリング領域を カットカメラに拡張	<p>デフォルトでは、エクスポートされたパネルは、パネル内のカメラ動作によってカバーされる領域のみをカバーします。このオプションを有効にすると、エクスポートされたパネルは、カット内のすべてのパネルを組み合わせるときに、カメラ動作でカバーされる領域をカバーします。このようにして、カット内のすべてのエクスポートされたパネルが結合されると、カットのエLEMENTはすべて互いに適切な位置に配置されます。</p> <p>次の例では、カメラは最初のパネルで1から2、次に2番目のパネルで2から3に移動しますが、両方のパネルは1から2から3までのカメラ動作全体をカバーするようにエクスポートされます。</p> <div style="text-align: center;">  </div>
カメラのパスを含める	<p>エクスポートされた画像に、カメラ動作がカバーするすべての領域が含まれるようにします。このオプションが無効の場合、エクスポートされた画像はカメラのキーフレームとその中割りすべてをカバーしますが、曲線的なカメラ動作で覆われているパネルの部分は含まれません。</p> <div style="text-align: center;">  </div>
すべてのスナップ ショットをエクス	プロジェクトにいくつかのスナップショットを含むパネルがある場合、デフォルトでは、そのパネルの主たるスナップショットだけがエクスポートされます。こ

ポート	のオプションが有効な場合、複数のスナップショットを含むパネルは、各スナップショットに1つずつ、複数の画像ファイルとしてエクスポートされます。
スナップショットパターン	<p>複数のスナップショットを含むパネル内のすべてのスナップショットをエクスポートする場合、このフィールドを使用して、スナップショットの番号をファイル名に追加する方法をカスタマイズできます。 # 記号はスナップショットの番号を表します。そのデフォルト値は -# であり、ダッシュとそれに続くスナップショット番号がファイル名に追加されることを意味します。たとえば、カット16のパネル4をエクスポートし、そのパネルに3つのスナップショットが含まれている場合、そのパネルのエクスポートされたビットマップは、<b>MyProject-16-4-1.jpg</b>、<b>MyProject-16-4-2.jpg</b>、および <b>MyProject-16-4-3.jpg</b> と名付けられます。</p> <div data-bbox="565 684 1429 863" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>複数のスナップショットを含むパネルの画像のみに、ファイル名にスナップショット番号が追加されます。</p> </div>
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、<b>Select (選択)</b> ボタンをクリックして、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。ここでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• シーンまたはカットの番号を <b>Filter (塗りつぶされたター)</b> セクションの <b>Sequence (シーン)</b> または <b>Scene (カット)</b> フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。</li> <li>• クリック&amp;ドラッグしてカットの範囲を選択します。</li> <li>• Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。</li> <li>• シフトキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。</li> <li>• プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。</li> </ul>
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。

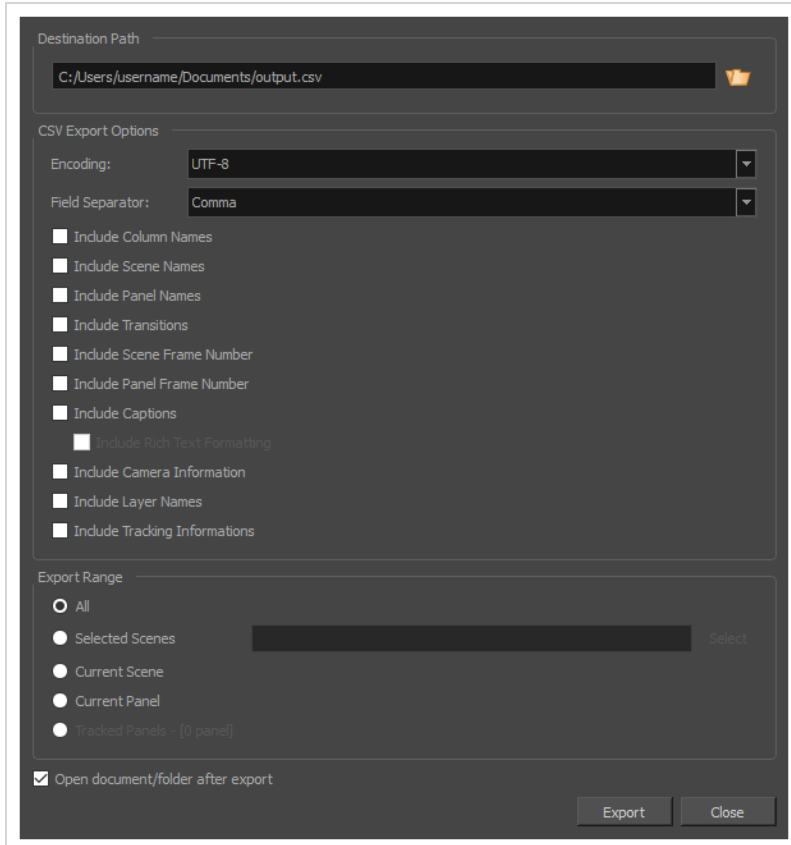
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。
バーンインタブ	
カット名とパネル番号を印字する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印字します。
キャプションタブ	
キャプションを印字	キャプションを印字しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートムービーに印字するか選択します。デフォルトでは、Storyboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラギング)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印字することもできます。
フォント	キャプションの印字に使用するフォントを選択します。デフォルトではArialで印字されます。
高さ%	エクスポートムービーの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ムービーを1080p、キャプションのHeight(高さ) 3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32ピクセルとなります。
位置	パネルのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)のいずれかにキャプションを印字します。デフォルトではキャプションは下部中央に印字されます。
最大行数	各パネルに印字するキャプション行の最大数を設定します。キャプションの印字が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されます。

	<div data-bbox="565 191 1430 478" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <b>メモ</b> 下部に印字される場合でも、キャプションは印字用スペースの一番上に位置合わせされます。これはMax Lines（最大行数）x Height（高さ）%で計算されます。そのためキャプションを下部に印字する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。</div>
テキストカラー	キャプションの印字に使用するフォントの色を選択します。
Bgカラー	キャプションを印字する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印字されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印字されます。
エクスポート後にフォルダーを開く	準備ができたなら、エクスポートしたフォルダーの場所と内容を表示します。



## CSVダイアログをエクスポート

Export CSV (CSVをエクスポート) ダイアログでは、プロジェクトのカットやパネル名、トランジション、プロジェクトのそれぞれのパネルに対するキャプション、パネルの各レイヤーの名称などといった、プロジェクトに関するメタデータをカンマ区切り値(.csv)スプレッドシートにエクスポートすることができます。



CSVは一般にスプレッドシートエディタに対応するテキストベースのスプレッドシート形式で、大抵はコンマで区切られている各セルの値を含むテキストファイルにすぎないため、スクリプトおよび他のソフトウェアでの処理が簡単です。しかし、テキストの書式設定および関数といった高度なスプレッドシート機能には対応していません。

分析用にMicrosoft Excel、LibreOffice Calc または Google Sheets といったスプレッドシートエディタでプロジェクトのメタデータを閲覧したい場合、およびプロジェクト用に何かしらの形でメタデータを用いるスクリプトを作成したい場合に、CSVファイルのエクスポートが役に立ちます。

このダイアログを用いて、プロジェクトのキャプションをスプレッドシートにエクスポートし、スプレッドシートエディタにて編集し、編集したスプレッドシートをプロジェクトにインポートしてキャプションを更新することもできます。編集したCSVファイルをプロジェクトにインポートするには、[Import CSV \(CSVのインポート\) ダイアログ \(134ページ\)](#)を参照してください。

**重要**

キャプションに非ラテン文字（例：日本語、中国語、韓国語など）が含まれている場合は、Microsoft Excelにてプロジェクトを含むCSVを編集することを避けるべきです。これは、Microsoft Excelで非ラテン文字を表示することはできませんが、CSVファイルに保存されないためです。LibreOffice Calc および Google Sheets は非ラテン文字で CSVファイルを保存することに対応しています。


Storyboard ProによりエクスポートされるCSVファイルには、エクスポートされた各パネルに対し行が一行あてがわれます。また、少なくとも一列、**Object Id (オブジェクトID)** という列があります。この列には絵コンテの各パネルの16個の16進文字で構成される特別な識別子が格納されており、プロジェクトのどのパネルにどの行が属するかをStoryboard Proが識別できるようにします。識別子の他に、各パネルにエクスポートするデータの種類を選択できます。

## Export CSV (CSVをエクスポート) ウィンドウにアクセスする手法

1. **File(ファイル) > Export CSV(CSVをエクスポート)** を選択します。

パラメータ	説明
宛先パス	絵コンテプロジェクトデータのフォルダの場所と名称を指定できます。
CSVエクスポートオプション	
エンコーディング	CSVファイルの text encoding(テキストのコード化)を選択できます。デフォルトで、このオプションは <b>UTF-8</b> に設定されています。
フィールドセパレーター	CSVファイル内の各セルを分離するために用いられる文字を、次の中から選択できます： <b>カンマ</b> 、 <b>セミコロン</b> 、 <b>タブ</b> または <b>垂直バー (パイプ)</b> 。 デフォルトで、このオプションは <b>カンマ</b> に設定されており、CSVファイルに対応するすべてのソフトウェアの中で最も一般的に用いられるフィールドセパレーターとなっています。
列名を含める	追加のヘッダー行を一番上に追加して、テーブルの各列の目的を示します。
シーン名を含める	各パネルのシーン番号を示すSequence (シーン) 列を追加します。
カット名を含める	パネルの各カットの番号または名称を示すScene (カット) 列を追加します。

パネル名を含める	各パネルの番号または名称を示すパネル列を追加します。
トランジションを含める	トランジションによって結合されている2つのパネルに対応する行の間に、プロジェクト内の各トランジションに対して列を追加します。
カットのコマ番号を含める	カットの長さをコマ数で示す列を追加します。
パネルのコマ番号を含める	パネルの長さをコマ数で示す列を追加します。
キャプションを含める	プロジェクト内の各キャプションタイプ用の列を追加します。これは、各パネルの各キャプションタイプの内容を示します。
リッチテキスト形式を含める	キャプションにフォーマットがある場合は、キャプションのコンテンツをHTML形式でエクスポートするこのオプションのチェックをオンにします。これにより、キャプションのフォーマットは維持されます。このオプションのチェックをオフにすると、キャプションはプレーンテキストでエクスポートされます。読み取りと編集が容易になりますが、プロジェクトに.csvファイルを再インポートすると、キャプションのフォーマットは失われます。
カメラ情報を含める	各パネルに対しカメラが静的なのか動的（アニメート）なのかを示します。
レイヤー名を含める	これは、パネル内で最もレイヤーが多いレイヤーの数と同じ数の列を追加します。パネルごとに、パネル内の各レイヤーの名称が表示されます。一番下にあるレイヤーが一番左のレイヤー列に、一番上にあるレイヤーが一番右のレイヤー列に表示されます。
追跡情報を含める	パネルがトラッキングされているかどうか、パネルのトラッキングが開始された日付、およびそのパネルに追加されたトラッキングメモ（存在する場合）を示します。
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、<b>Select (選択)</b> ボタンをクリックして、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。ここでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>シーンまたはカットの番号を<b>Filter (塗りつぶされたター)</b> セクションの</li> </ul>

	<p><b>Sequence (シーン) またはScene (カット)</b> フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• クリック&amp;ドラッグしてカットの範囲を選択します。</li><li>• Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。</li><li>• シフトキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。</li><li>• プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。</li></ul>
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。
エクスポート後にドキュメント/フォルダーを開く	<p>CSVファイルを作成後速やかに、オペレーティングシステムのデフォルトのCSVエディタにてエクスポートされたCSVファイルを開きます。</p> <div data-bbox="565 1115 1430 1325" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b></p><p>一般に、Microsoft ExcelまたはLibreOffice Calcといったスプレッドシートエディタをインストールしている場合は、それらがオペレーティングシステムのデフォルトのCSVエディタとなっています。</p></div>

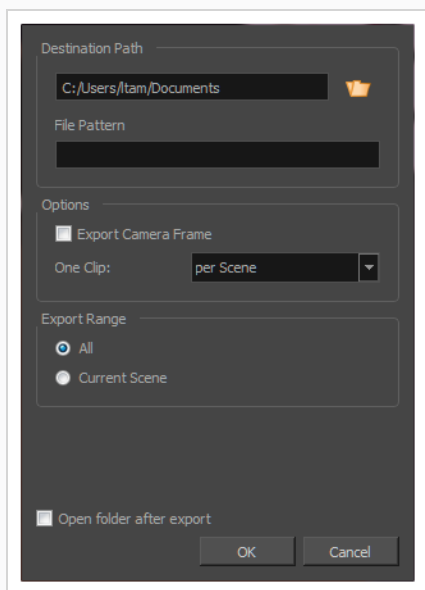
## FBXにエクスポートダイアログボックス

Export FBX (FBXにエクスポート) ダイアログボックスでは、カット、シーン、またはアニメティック全体を、アニメートされたFilmbox (.fbx) ファイルにエクスポートできます。これは、プロジェクトに3D要素がある場合に便利です。エクスポートされたFilmbox (.fbx) ファイルには、アニメティック内のすべての2Dおよび3Dエレメントとそのアニメーションが含まれます。それをサードパーティのソフトウェアにインポートして、制作用に3Dアニメーションを作成するためのテンプレートとして使うことができます。


### Export to FBX (FBXにエクスポート) ダイアログボックスへアクセスする手法

1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > FBX**を選択します。

Export to FBX(FBXにエクスポート)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse (参照) 📁 ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <b>ヒント</b>        ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。     </div>
オプション	
カメラフレームをエクスポート	カット内のカメラフレームの黒い枠線を含みます。
ワンクリップ	<b>カットごと:</b> カットごとにクリップを1つエクスポートします。
	<b>プロジェクトごと:</b> プロジェクト全体にクリップを1つエクスポートします。
	<b>シーンごと:</b> シーンごとにクリップを1つエクスポートします。このオプションはプロジェクトにシーンが含まれる場合のみ使用できます。
エクスポート範囲	
すべて	プロジェクトのすべてのカットが含まれます。
現在のカット	このダイアログボックスを開くと、選択したカットのみが含まれます。
現在のシーン	このダイアログボックスを開いたときに選択したシーンからのカットだけが含まれます。このオプションは、プロジェクトにシーンが含まれている場合にのみ表示されます。
エクスポート後にフォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。

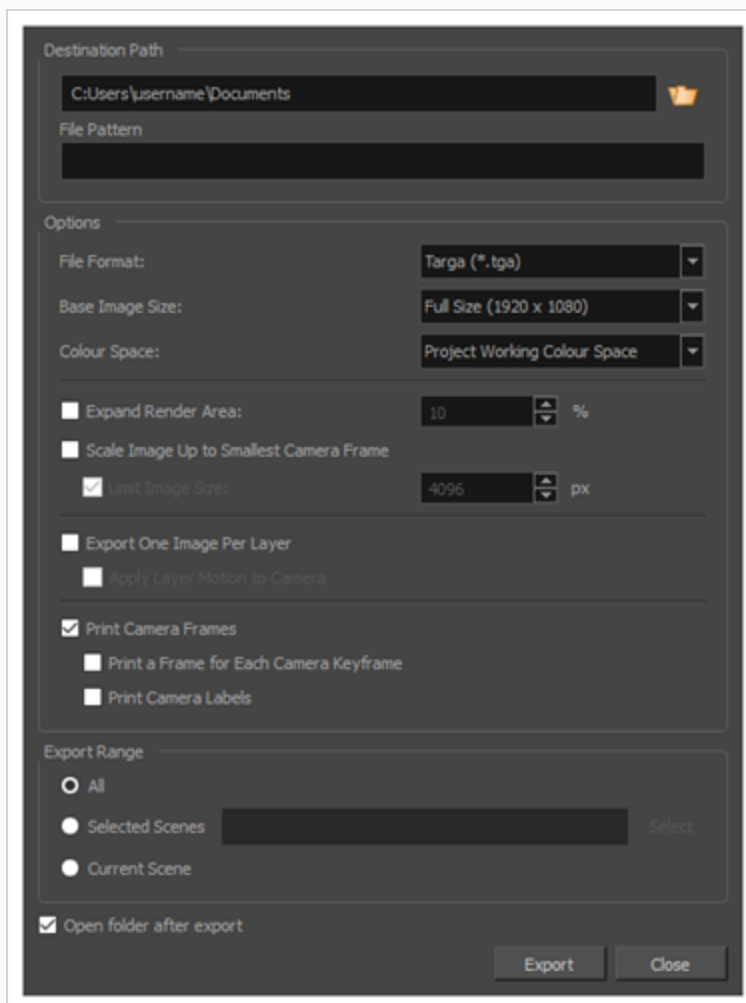
## レイアウトをエクスポートダイアログボックス



Export Layout (レイアウトをエクスポート) ウィンドウでは、プロジェクトの一部またはすべてのカットをレイアウト画像にエクスポートできます。これは、制作全体を通じてカットのさまざまなアスペクトで作業しているとき、カットエレメントを適切に配置するのに使用できます。たとえば、レイアウトを迅速に設定してカットのエレメントとカメラのキーフレームを適切に配置するために、Harmonyにレイアウトをインポートできます。また、.psd形式にエクスポートされたレイアウトは、カットのレイアウト、アクション、およびカメラ動作に適切に合わせられるように、カットの背景アートを作成するためのベースとして機能します。

レイアウト画像は、すべてのレイヤーを組み合わせ、またはレイヤーごとに1つの画像を使用してレンダリングできます。また、オプションでカメラのキーフレームと動作を含めることができます。レイアウトは.psd (別々のレイヤーで)、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。


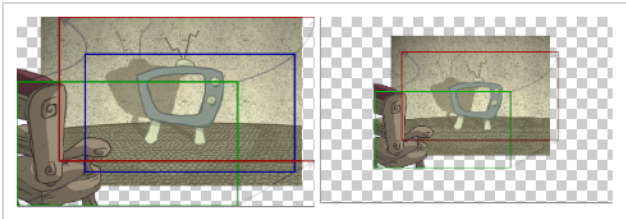
### Export Layout (レイアウトをエクスポート) ウィンドウにアクセスする手法

- **File(ファイル) > Export(エクスポート) > Layout (レイアウト)** を選択します。

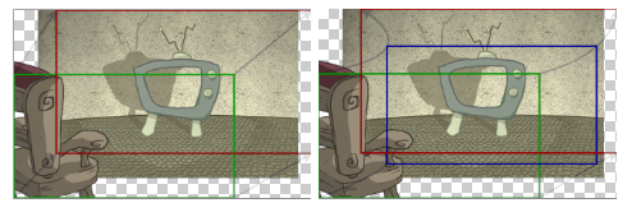
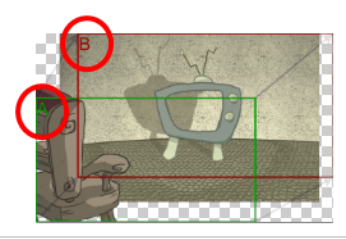


パラメータ	説明
宛先パス	
パス	<p>エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse（参照）  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。</p>
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
オプション	
ファイル形式	<p>レイアウト画像を保存する画像形式を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jpeg (*.jpg):</b> ウェブ用に最適化されたロッキー圧縮による画像形式です。エクスポート時間が画質よりも重要な時にのみ用います。</li> <li>• <b>Targa (*.tga):</b> 基本的なロスレス圧縮による画像形式です。</li> <li>• <b>Photoshop (*.psd):</b> Adobe Photoshopプロジェクト用に用いられる形式です。これは展開されています。</li> </ul>



	<div data-bbox="667 216 727 283" style="display: inline-block; vertical-align: middle;">  </div> <div data-bbox="748 220 803 252" style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;"> <b>メモ</b> </div> <div data-bbox="748 273 1388 441" style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;"> <p>この形式でレイアウトをエクスポートする際、カットの最初のパネル内にある各レイヤーはPDFファイルに別々のレイヤーとしてエクスポートされます。カメラフレームをエクスポートする場合、それらは他のレイヤーにわたった別のレイヤー上にも存在します。</p> </div>
<p>透明な背景</p>	<p>このオプションは、選択したファイル形式が Photoshop (*.psd) の場合にのみ表示されます。Photoshop (*.psd)形式でエクスポートする際、1レイヤー置きに白い背景レイヤーがデフォルトで背面に追加されます。背景レイヤーを無くすにはこのオプションを有効にします。</p>
<p>ベース画像サイズ</p>	<p>プロジェクトの解像度と同サイズ、1/2サイズ、または1/4サイズのいずれでエクスポートするかを選択できます。</p>
<p>色空間</p>	<p>エクスポートの色空間を設定します。</p> <p>別のソフトウェアで使用するエクスポートを作成する場合は、色空間を一致させると、すべての色が一貫して維持されます。デフォルトの設定は、プロジェクトの作成時に選択された現在のStoryboard Pro プロジェクト色空間です。</p>
<p>レンダリングエリアを拡張</p>	<p>レイアウトにレンダリングする領域を展開します。デフォルトでは、カメラで覆われているカットの領域のみがレンダリングされ、エクスポートされたレイアウト画像はカメラフレームの端でトリミングされます。有効にすると、このオプションはレンダリング領域の周囲にスペースを追加し、カメラフレームの外側の余分な詳細をキャプチャします。デフォルトでは、レンダリング領域は10%展開されています。この比率を変更するには、オプションの右側にある入力フィールドを使用します。</p> <div data-bbox="561 1591 1183 1808" style="text-align: center;">  </div>

<p>最小カメラフレームに合わせて画像を拡大</p>	<p>カメラのクローズアップがカットに含まれているときは、エクスポートされた画像が大きくなるため、最も近いカメラフレームが少なくとも選択された画像サイズのサイズになることを確認してください。このように、最も近いカメラフレームにズームインしたときも、レイアウトはピクセル化されたようには表示されません。無効にすると、エクスポートされた画像のサイズは、選択されたBase Image Size（基本画像サイズ）およびExpand Render Area（拡大レンダリング領域）のオプションに基づきます。</p>
<p>画像サイズを制限</p>	<p>Scale Image Up to Smallest Camera Frame（最小カメラフレームまで画像を拡大縮小）オプションが有効になっている場合は、これにより、画像が大きくなりすぎないようになります。有効の場合、画像はデフォルトで幅と高さが4096ピクセルに制限されます。</p>
<p>1レイヤー当たり1画像をエクスポート</p>	<p>各レイヤーを別々の画像ファイルとしてエクスポートします。Print Camera Frames（カメラフレームを印字）オプションが有効になっている場合、カメラフレームとカメラ動作は各レイヤーに印字されます。</p>
<p>レイヤーモーションをカメラに適用</p>	<p>レイヤーごとに1つの画像をカメラフレームを使用してエクスポートするとき、レイヤーがアニメートされている場合は、このオプションを使用すると、レイヤーのアニメーションとそれに印字されているカメラ動作を組み合わせることができます。結果として生じるカメラ動作に従うことによって、レイヤーは、ちょうどアニメティックにあるのと同じように、アニメートされているように見えます。</p> <p>例えば、描画レイヤーが右に移動し、カメラが上に移動するカットでは、レイヤーのレイアウト画像に印字されるカメラ動作は、そのレイヤーのアニメーションと組み合わせられます。結果として生じるカメラ動作は左上方向に進み、その結果、レイヤー自体は右に向かって動いているように見えます。</p> <div data-bbox="565 1297 1433 1696" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">カメラ動作とレイヤー動作があるカット。      カメラ動作とレイヤー動作を組み合わせたレイアウト画像。</p> </div>
<p>カメラフレームを印字</p>	<p>各カットの最初と最後のカメラフレームをエクスポートされたレイアウト画像に印字します。 .psd形式でエクスポートする場合には、カメラフレームは別のレイヤーに印字されます。</p>

各カメラキーフレームのコマを印字	<p>カットに3つ以上のキーフレームを含むカメラ動作が含まれる場合、これにより各カメラのキーフレームがレイアウトに印字されます。</p> 
カメララベルを印字	<p>各カメラフレームの左上隅にカメラ位置ラベルを追加します。カメラフレームには、それぞれの順番を示すアルファベットの文字が付いています。</p> 
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、<b>Select (選択)</b> ボタンをクリックして、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>シーンまたはカットの番号を<b>Filter (塗りつぶされたター)</b> セクションの <b>Sequence (シーン)</b> または <b>Scene (カット)</b> フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。</li> <li>クリック&amp;ドラッグしてカットの範囲を選択します。</li> <li>Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。</li> <li>シフトキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。</li> <li>プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。</li> </ul>
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。

エクスポート後にフォルダーを開く

エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。

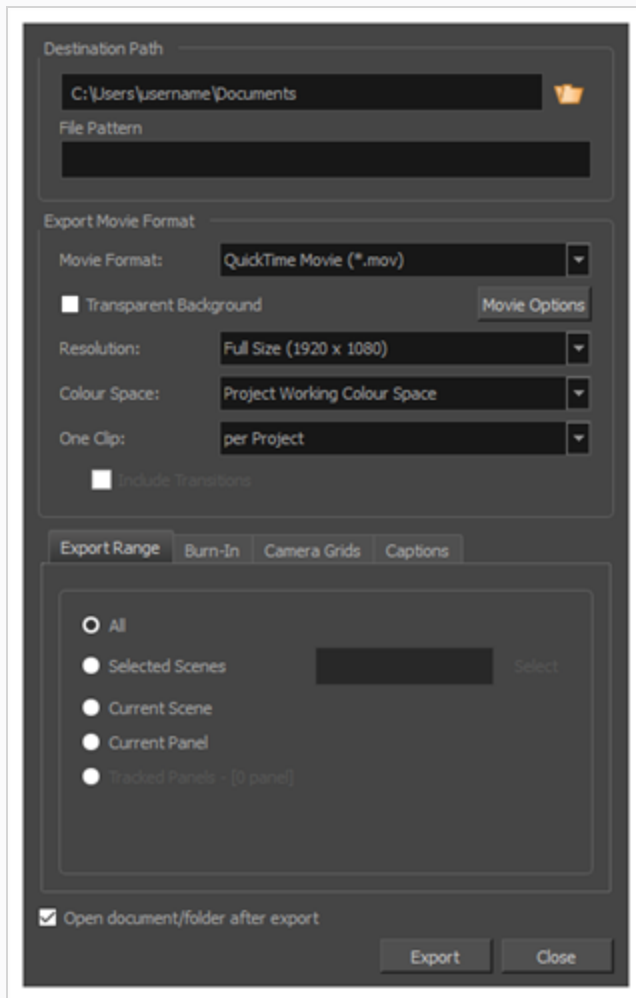
## ムービーにエクスポートダイアログボックス

Export Movie（ムービーをエクスポート）ウィンドウでは、絵コンテとアニメティックを共有して再生することができるムービーファイルとしてエクスポートできます。ムービーファイルを異なる形式(QuickTime、SWF、ムービー(Flash)、JPEG、TARGA)や画像シーンとしてエクスポートすることができます。



### Export to Movie（ムービーにエクスポート）ウィンドウにアクセスする手法

1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)**を選択します。

Export to Movie（ムービーにエクスポート）ウィンドウが開きます。



パラメータ	説明
Destination Path	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールド

	<p>の右にあるBrowse (参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。</p>
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> </ul> <div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
ムービー形式をエクスポート	
ムービー形式	<p>ムービーをエクスポートする形式を指定できます。次の形式から選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>QuickTime Movie (*.mov):</b> Apple QuickTime形式。これはデフォルトのエクスポート形式であり、移植性に優れていること、および複数のビデオコーデックから選択できるために推奨されます。</li> </ul>

**メモ**



- Windowsで、[Apple QuickTime](#)はStoryboard ProQuickTimeムービーをエクスポートするためにインストールされる必要があります。H.264、MPEG-4、アニメーションを含めて、QuickTimeと互換性のあるコーデックを使用するようにQuickTimeムービーのエクスポートを設定できます。
- macOSで、Storyboard ProはApple AVFoundationを使用してQuickTimeムービーをエクスポートします。これにより、H.264、Apple ProRes 422、Apple ProRes 4444などのコーデックを使用してエクスポートできます。
- 透過性のある QuickTime ムービーをエクスポートする場合は、必ずアルファチャンネルでのエンコードをサポートするコーデックを選択します。

- **H.264/MPEG-4 (\*.mov):** ほとんどのウェブブラウザでサポートされているH.264コーデックを使用した単純なムービー形式。


**メモ**

- この形式を使用する場合、追加のソフトウェアは不要です。ただし、H.264/MPEG-4形式でムービーをエクスポートするのが初めての場合には、CiscoからOpenH264ライブラリをダウンロードするように指示されます。求められたら**Yes (はい)** をクリックします。その後Storyboard Proが自動的にライブラリをダウンロードし、ムービーをエクスポートします。
- この形式にはコード化オプションはありません。
- この形式は最大4096×2304の解像度に対応しています。各次元は16ピクセルの倍数でなければなりません。
- この形式でエクスポートされたオーディオは、PCM 16ビットステレオ、22.05 kHzでコード化されます。

- **Windows Media Video (\*.wmv):** Windows Media Playerのネイティブ形式です。


	<div data-bbox="641 191 1430 495" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows Media Video (.wmv) ファイルは、Windows上でのみエクスポートできます。</li> <li>• Windowsシステム以外のビデオプレーヤーやエディタは、通常はWindows Media Video (.wmv) ファイルを開けません。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Flash (.swf)</b></li> <li>• <b>Jpeg (.jpg)、Targa (.tga)またはPortable Network Graphics (.png)</b>フォーマットの画像シーン。</li> <li>• <b>Flash (.swf):</b>Adobe Animateによりエクスポートされるベクターベースのムービー形式です。ビットマップ画像ではなく、ベクターグラフィックスおよび補間を用います。</li> <li>• <b>Jpeg (*.jpg):</b> ウェブ用に最適化されたロス圧縮による画像形式です。エクスポート時間が画質よりも重要な時にのみ用います。</li> <li>• <b>Targa (*.tga):</b> 基本的なロスレス圧縮による画像形式です。</li> <li>• <b>Portable Network Graphics (*.png):</b> Targa (.tga) よりも効果的なロスレス圧縮を使用した画像形式です。この形式でのエクスポートにはより時間がかかりますが、ディスク容量を大幅に節約できます。ウェブブラウザ、ほとんどのオペレーティングシステム、および画像編集ソフトがPNGファイルに対応しています。</li> </ul> <div data-bbox="561 1165 1430 1381" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>Windows Media VideoにエクスポートするオプションはWindowsでのみ利用でき、QuickTimeムービーにエクスポートするオプションはQuickTime Playerがインストールされているマシンでのみ利用できます。</p> </div>
<p>透明な背景</p>	<p>このオプションは、透明な背景を持つムービーまたは画像シーンをエクスポートします。このオプションをオフにすると、背景のないコマは白い背景でエクスポートされます。このオプションは、QuickTime Movie (.mov)、Targa (.tga)、Portable Network Graphic (.png) の形式でのみ使用できます。</p>
<p>ムービーオプション</p>	<p>Windows Media Video (.wmv)、QuickTimeムービーファイルのビデオとオーディオの圧縮設定を選択できるダイアログが開きます。(.mov) またはFlash (.swf) 形式でエクスポートするとき、これにより、ムービーファイルのビデオとオーディオの圧縮設定を選択できるダイアログが開きます。</p>



	 <b>メモ</b> 詳しくは <a href="#">QuickTimeムービーの設定ダイアログボックス (Windows)</a> 、 <a href="#">Movie Options Dialog Box (ムービーオプションダイアログボックス) (macOS)</a> (172ページ)、 <a href="#">Windows Media Video Settings Dialog Box (Windows Media Video設定ダイアログボックス) (Windows)</a> (281ページ)および <a href="#">Flashエクスポート設定ダイアログボックス</a> を参照してください。
解像度	解像度を現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、1/2サイズ、フルサイズから選択します。
色空間	Sets the colour space for the export. 別のソフトウェアで使用するエクスポートを作成する場合は、色空間を一致させると、すべての色が一貫して維持されます。デフォルトの設定は、プロジェクトの作成時に選択された現在のStoryboard Pro プロジェクト色空間です。
ワンクリップ	エクスポートしたムービーファイルを分割する手法を選択できます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>カットごと</b>: プロジェクトのカットごとにムービーファイルが1つ作成されます。</li> <li>・ <b>シーンごと</b>: プロジェクトのシーンごとにムービーファイルが1つ作成されます。</li> <li>・ <b>プロジェクトごと</b>: アニマティック全体が単一のビデオファイルにエクスポートされます。</li> </ul>
トランジションを含める	エクスポートムービーファイルにトランジションを含めます。
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、 <b>Select (選択)</b> ボタンをクリックして、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ シーンまたはカットの番号を<b>Filter (塗りつぶされたター)</b> セクションの<b>Sequence (シーン)</b> または<b>Scene (カット)</b> フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。</li> </ul>

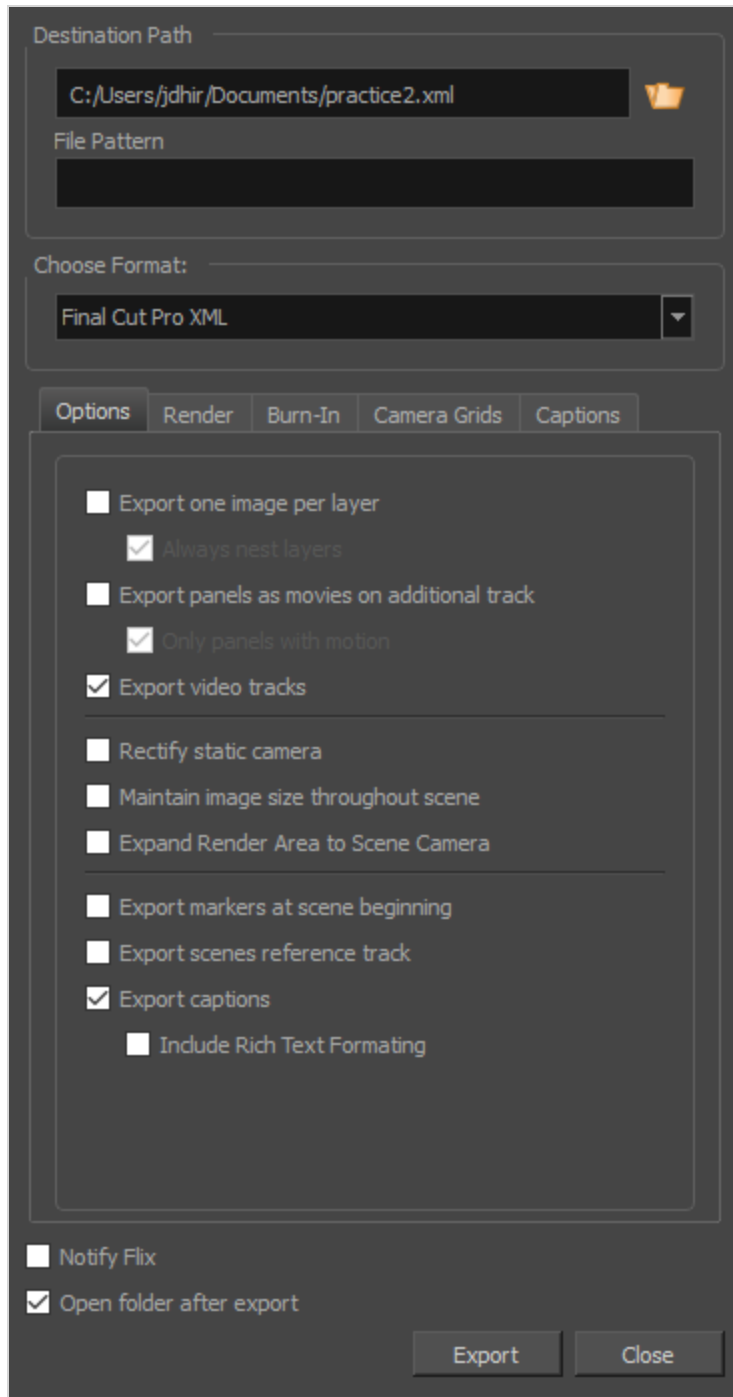
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• クリック&amp;ドラッグしてカットの範囲を選択します。</li> <li>• Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。</li> <li>• シフトキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。</li> <li>• プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。</li> </ul>
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。
バーンインタブ	
印字タイムコード	プロジェクトのタイムコードをビデオのオーバーレイとしてビデオに印字します。
カット名とパネル番号を印字する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印字します。
追加の尺を印字	<b>Repeat (反復)</b> ドロップダウンでの選択に従い、現在のパネル、カットまたはシーンの時間をカウントする別のタイムコードを印字します。
単位	Time Code (タイムコード) またはFrames (コマ) ユニットを使って、追加の尺情報を表示します。
リピート	パネル、カット、シーンごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	
タイトル安全フレーム	<b>タイトル安全フレーム:</b> 写真の上にTitle Safe Area (タイトル安全フレーム) を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。この領域のサイズは、Preferences

	(環境設定) ダイアログのCamera (カメラ) タブで変更できます。を参照。
アクション安全フレーム	<b>アクション安全フレーム:</b> 写真の上にAction Safe Area (アクション安全フレーム) を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームよりも10%小さいです。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの安全フレーム内に置かれる必要があります。この安全フレームのサイズはPreferences (環境設定) ダイアログのCamera (カメラ) タブで変更できます。を参照してください。
4:3セーフティ	エクスポートした画像上に4:3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション安全フレームを印字します。それらは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。
4:3 参照	エクスポートした画像上に4:3カメラフレームを印字します。画像のアスペクト比が4:3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。
キャプションタブ	
キャプションを印字	キャプションを印字しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートムービーに印字するか選択します。デフォルトでは、Storyboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラッキング)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印字することもできます。
フォント	キャプションの印字に使用するフォントを選択します。デフォルトではArialで印字されます。
高さ%	エクスポートムービーの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ムービーを1080p、キャプションのHeight (高さ) 3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32ピクセルとなります。
位置	パネルのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)のいずれかにキャプションを印字します。デフォルトではキャプションは下部中央に印字されます。

最大行数	<p>各パネルに印字するキャプション行の最大数を設定します。キャプションの印字が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されま</p> <p>す。</p> <div data-bbox="560 325 1429 613" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b></p><p>下部に印字される場合でも、キャプションは印字用スペースの一番上に位置合わせされます。これはMax Lines（最大行数）x Height（高さ）%で計算されます。そのためキャプションを下部に印字する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。</p></div>
テキストカラー	キャプションの印字に使用するフォントの色を選択します。
Bgカラー	キャプションを印字する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印字されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印字されます。
エクスポート後にドキュメント/フォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。



## プロジェクト/ 選択したカット/ 追跡カットをエクスポートするダイアログボックス (コンフォメーション)

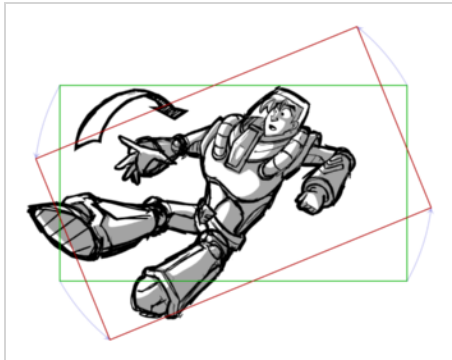
Export Project (プロジェクトをエクスポート) ダイアログボックスでは、XMLまたはAAF形式を使って絵コンテをサードパーティソフトウェアにエクスポートできます。それからプロジェクトを編集して、変更内容を元のStoryboard Proを参照してください。

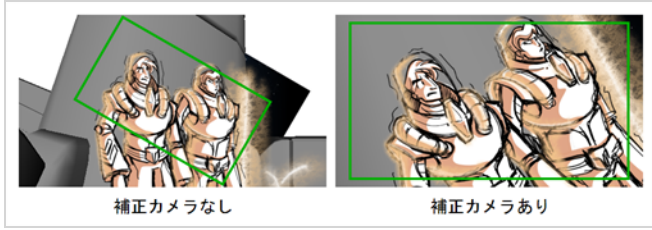
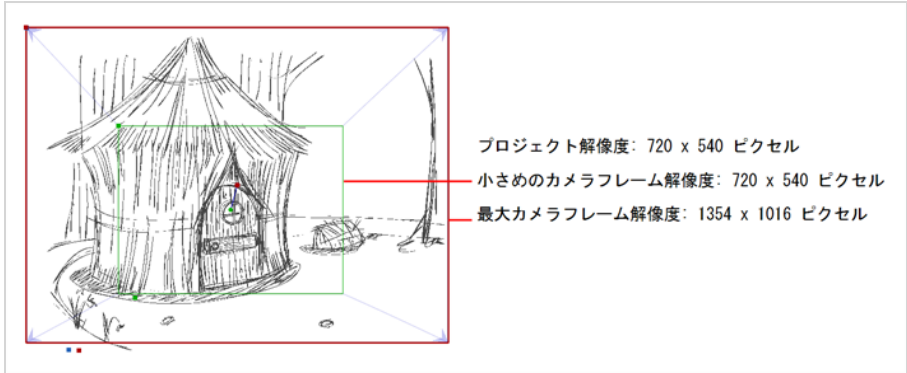


## Export Project (プロジェクトをエクスポート) ダイアログボックスへのアクセス 手法

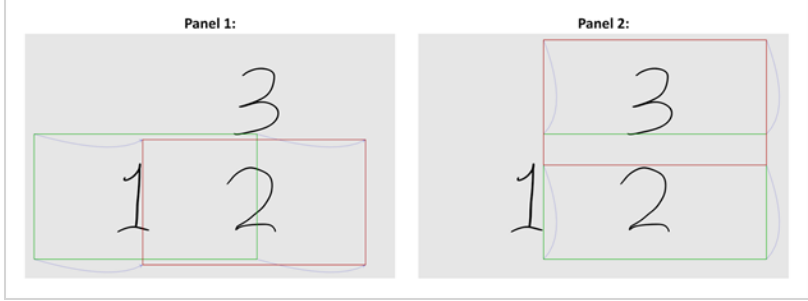

- **File (ファイル) > Conformation (コンフォーメーション) > Export Project (プロジェクトをエクスポート)** を選択します。



パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse (参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> <li>• %p - パネル番号</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
エクスポート時に画像をレンダリング	これを有効にすると、ビデオクリップに関連付けられている画像がエクスポートされます。これはデフォルトで有効になっています。シーンを再エクスポートして、画像を再度エクスポートする必要がない場合は、時間を節約するためにそれを無効にできます。それ以外の場合は、このオプションを無効にすると、エクスポートされたシーンでは、クリップにリンクされた画像ファイルが表示されなくなります。


形式を選択	
形式	エクスポートの形式、Final Cut Pro XMLまたはMedia Composer AAFを選択できます。
オプション	
1レイヤー当たり1画像をエクスポート	パネルごとにクリップを1つ作成するようパネル内の描画レイヤーを一緒にフラット化するのではなく、別々のビデオクリップとしてエクスポートします。このオプションはFinal Cut Pro XML形式でエクスポートする際にのみ利用することができます。
レイヤーを常にネストする	レイヤーごとに1つの画像をエクスポートする場合、これは単一パネルのすべてのレイヤーをネストされたクリップに保存します。デフォルトでは、パネルにカメラ動作とレイヤーアニメーションの両方が含まれている場合を除き、さまざまなレイヤーがさまざまなビデオトラックに分散されます。
追加トラックでパネルをムービーとしてエクスポート	パネルを XML ファイルまたは AAF ファイルでムービーとしてエクスポートします。
モーション付きパネルのみ	このオプションをオンにすると、カメラまたはレイヤーモーションを持つパネルのみがレンダリングされます。
ビデオトラックのエクスポート	ビデオトラックのコンテンツを含む XML ファイルまたは AAF ファイルをエクスポートします。パネル最初のコマのレンダリングは、ソース画像として使用されます。リンクされたビデオ ファイルはエクスポートされません。
カメラフレームを印字	<p>エクスポートした画像にカメラフレームを印字します。最初のカメラフレームは<b>緑色</b>で印字され、最後のカメラフレームは<b>赤色</b>で印字されます。</p> 

<p>静止カメラを是正</p>	<p>パネル内のカメラが斜めになっていて、そのパネル内でカメラ動作がない場合、このオプションを有効にすると、パネルは、カメラがまっすぐな角度にあるかのようにレンダリングされます。</p> 
<p>カットを通じて画像サイズを維持</p>	<p>デフォルトでは、各画像の解像度は、カメラのズームインの最後、またはカメラのズームアウトの最初でピクセル化がないようにエクスポートされます。つまり、各パネルの最小カメラフレームは、少なくともプロジェクトの同一解像度でなければならないことを意味します。したがって、カメラフレームが小さいパネルは、他のパネルよりも大きな解像度でエクスポートする必要があります。たとえば、次のパネルは、最小のカメラフレームがプロジェクトと同じ解像度になるように、プロジェクトの解像度よりも大きい解像度でエクスポートする必要があります。</p>  <p>プロジェクト解像度: 720 x 540 ピクセル      小さめのカメラフレーム解像度: 720 x 540 ピクセル      最大カメラフレーム解像度: 1354 x 1016 ピクセル</p> <p>これはまた、同じカット内で、カメラのズームインまたはズームアウトを行うパネルを、カット内の他のパネルよりも大きな解像度でエクスポートする必要があることも意味します。このオプションが有効な状態では、任意のカットのすべてのパネルが同じ解像度でエクスポートされます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p><b>メモ</b></p> <p>このオプションが有効になっているかどうかには関係なく、パネルはビデオ編集ソフトウェアでは予想通り正常に表示されます。</p> </div>
<p>レンダリングエリアをカットカメラに拡張</p>	<p>デフォルトでは、エクスポートされたパネルは、パネル内のカメラ動作によってカバーされる領域のみをカバーします。このオプションを有効にすると、エクスポートされたパネルは、カット内のすべてのパネルを組み合わせるときに、カメラ動作でカバーされる領域をカバーします。このようにして、カット内のすべてのエクスポートされたパネルが結合されると、カットのエレメントはすべて互いに適切な位</p>



	<p>置に配置されます。</p> <p>次の例では、カメラは最初のパネルで1から2、次に2番目のパネルで2から3に移動しますが、両方のパネルは1から2から3までのカメラ動作全体をカバーするようにエクスポートされます。</p> 
ビットマップ形式	<p>エクスポートしたパネルを保存する画像フォーマットを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jpeg (*.jpg)</b>: ウェブ用に最適化されたロスシー圧縮による画像形式です。エクスポート時間が画質よりも重要な時にのみ用います。</li> <li>• <b>Targa (*.tga)</b>: 基本的なロスレス圧縮による画像形式です。</li> <li>• <b>Portable Network Graphics (*.png)</b>: Targa (.tga) よりも効果的なロスレス圧縮を使用した画像形式です。この形式でのエクスポートにはより時間がかかりますが、ディスク容量を大幅に節約できます。ウェブブラウザ、ほとんどのオペレーティングシステム、および画像編集ソフトがPNGファイルに対応しています。</li> </ul> <div data-bbox="532 1163 1430 1488" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>コンフォメーション用にエクスポートされた画像は通常、シーンを再インポートしても Storyboard Proプロジェクトにインポートされないため、エクスポートされた画像の品質は重要ではありません。したがって、コンフォメーション用のデフォルトの画像フォーマットは <b>Jpeg (*.jpg)</b> です。Jpeg画像は画質を維持しませんが、エクスポートするのはより迅速で、多くのディスク容量を使いません。</p> </div>
カットの最初にマーカーをエクスポート	<p>各カットの先頭にチャプターマーカーを配置します。これらのマーカーは、Final Cut ProからStoryboard Proへの準拠時に各カットのインポイントを見つけるのに使用されます。マーカーは "Scene (カット) :" という名称の後にそれぞれのカットの名称が続き、コメントとして一意のカットIDとチャプターマーカーがあります。</p>
カットの参照トラックをエクスポート	<p>現在のカット番号を示す画像が表示されるシーンに、余分のビデオトラックを追加します。</p>

キャプションをエクスポート	各パネルのキャプションを、エクスポートされたシーンのメタデータとして含めます。キャプションはシーンで編集できます。変更したキャプションをインポートすると、Storyboard Proプロジェクト内のキャプションが更新されます。
リッチテキスト形式を含める	プロジェクトのキャプションをエクスポートする際に、キャプションに特別なテキスト書式がある場合、キャプションをプレーンテキストではなくHTMLでエクスポートし、その書式を保ちます。キャプションをプレーンテキストでエクスポートし、その後それを再度インポートすると、書式が失われてしまいます。ただし、プレーンテキストのキャプションは、サードパーティ製ソフトウェアでは読み取りと編集がより容易になります。
バーンイン	
カット名とパネル番号を印字する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印字します。
カメラグリッド	
タイトル安全フレーム	<p>写真の上にTitle Safe Area（タイトル安全フレーム）を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="534 1171 1429 1350" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> この領域のサイズは、Preferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレーム	<p>写真の上にAction Safe Area（アクション安全フレーム）を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームよりも10%小さいです。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの安全フレーム内に置かれる必要があります。</p> <div data-bbox="534 1623 1429 1801" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> この安全フレームのサイズはPreferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照してください。</p> </div>
4:3セーフティ	エクスポートした画像上に4：3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション

	ン安全フレームを印字します。それらは、ワイドスクリーンと4：3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。
4:3 参照	エクスポートした画像上に4：3カメラフレームを印字します。画像のアスペクト比が4：3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4：3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。
キャプション	
キャプションを	キャプションを印字しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートされたビットマップにするか選択します。デフォルトではStoryboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラッグ)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印字することもできます。
フォント	キャプションの印字に使用するフォントを選択します。デフォルトではArialで印字されます。
高さ%	エクスポートしたビットマップの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ビットマップを1080p、キャプションのHeight (高さ) 3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32画素となります。
位置	ビットマップのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)のいずれかにキャプションを印字します。デフォルトではキャプションは下部中央に印字されます。
最大行数	各パネルに印字するキャプション行の最大数を設定します。キャプションの印字が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されます。  <div data-bbox="532 1507 1429 1797" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>下部に印字される場合でも、キャプションは印字用スペースの一番上に位置合わせされます。これはMax Lines (最大行数) x Height (高さ) %で計算されます。そのためキャプションを下部に印字する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。</p> </div>
テキストカラー	キャプションの印字に使用するフォントの色を選択します。

Bgカラー	キャプションを印字する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印字されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印字されます。
Flixに通知	新しいXMLデータがエクスポートされると、Flixにメッセージが送信され、自動的にその資産データベースが更新されます。Flixがコンピューターにインストールされている必要があることに留意してください。
エクスポート後にフォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。

## EDL/AAF/XMLにエクスポートダイアログボックス

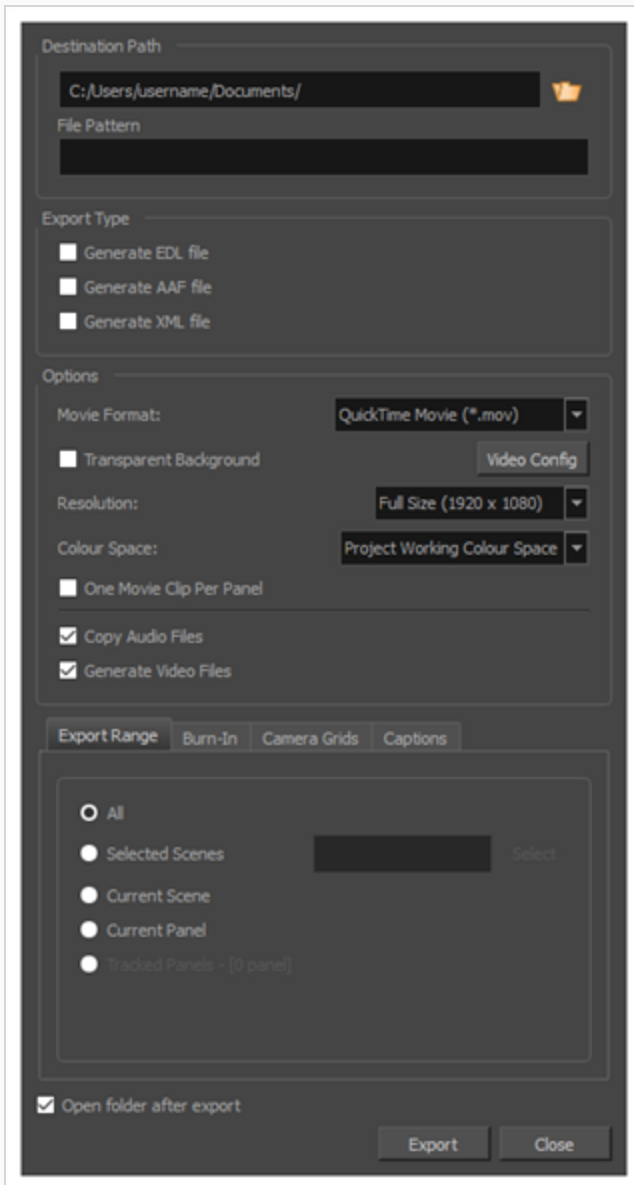
Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ウィンドウでは、Apple Final Cut Pro、Adobe Premiere、Avid Xpress、Avid Media Composer、Sony Vegasなどの非線形編集 (NLE) ソフトウェアでインポートできるビデオ編集シーンにアニメティックをエクスポートできます。

プロジェクトのタイミング、動作、サウンドクリップは保持されます。



### Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ウィンドウにアクセスする手法



1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > EDL/AAF/XML**を選択します。

Export to EDL/AAF/XML(EDL/AAF/XMLにエクスポート)ウィンドウが開きます。



パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse（参照）📁 ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の

	<p>変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <p><b>%t</b> - プロジェクトタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>%a</b> - アクト番号</li> <li>• <b>%q</b> - シーン番号</li> <li>• <b>%s</b> - カット番号</li> <li>• <b>%p</b> - パネル番号</li> </ul> <div data-bbox="565 529 1429 781" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
<p>エクスポートタイプ</p>	
	<p>タイミング情報（パネルおよびオーディオトラックのタイムコード）を保存する形式を選択できます。エクスポート先アプリケーションに応じて形式が選択されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>EDLファイルを生成:</b> Final Cut Pro、Avid Media Composer、Adobe Premiereにインポートすることができます。</li> </ul> <div data-bbox="722 1201 1269 1524" style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>EDL形式での制限により、プロジェクト内の最初の4つのオーディオトラックしかエクスポートできません。プロジェクトで複数回使用されているサウンドクリップは、エクスポートされたシーンに1回しか表示されません。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>AAFファイルを生成:</b> Avid Media Composer、Avid Xpress、Sony VegasおよびAdobe Premiereにインポートすることができます。</li> </ul>

	<div data-bbox="721 191 1269 726" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>AAF形式での制限により、Slide-in（スライドイン）とSlide-out（スライドアウト）のトランジションはDissolve（ディゾルブ）トランジションに変換され、Clock Wipe（クロックワイブ）トランジションは常に12時（0度）の時計回りのトランジションとしてエクスポートされ、Edge Wipe（エッジワイブ）トランジションはHorizontal（水平）、Vertical（垂直）またはCorner Wipe（コーナーワイブ）トランジションのいずれかとしてエクスポートされます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>XMLファイルを生成:</b> Final Cut ProとAdobe Premiereにインポートすることができます。</li> </ul> <div data-bbox="643 854 1349 1033" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>上記以外の編集システムの場合は、その仕様をチェックしてどの形式をインポートできるか確認してください。</p> </div>
EDL、AAF、XML ファイルを生成する	EDL、AAF、またはXMLファイルを生成します。
オプション	
ムービー形式	<p>各クリップがエクスポートされる際のムービー形式を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>QuickTime Movie (*.mov):</b> Apple QuickTime形式。これはデフォルトのエクスポート形式であり、移植性に優れていること、および複数のビデオコーデックから選択できるために推奨されます。</li> </ul>





### メモ

- Windowsで、[Apple QuickTime](#)はStoryboard ProQuickTimeムービーをエクスポートするためにインストールされる必要があります。H.264、MPEG-4、アニメーションを含めて、QuickTimeと互換性のあるコーデックを使用するようにQuickTimeムービーのエクスポートを設定できます。
- macOSで、Storyboard ProはApple AVFoundationを使用してQuickTimeムービーをエクスポートします。これにより、H.264、Apple ProRes 422、Apple ProRes 4444などのコーデックを使用してエクスポートできます。
- 透過性のある QuickTime ムービーをエクスポートする場合は、必ずアルファチャンネルでのエンコードをサポートするコーデックを選択します。


- **H.264/MPEG-4 (\*.mov):** ほとんどのウェブブラウザでサポートされているH.264コーデックを使用した単純なムービー形式。






### メモ


- この形式を使用する場合、追加のソフトウェアは不要です。ただし、H.264/MPEG-4形式でムービーをエクスポートするのが初めての場合には、CiscoからOpenH264ライブラリをダウンロードするように指示されます。求められたら**Yes (はい)** をクリックします。その後Storyboard Proが自動的にライブラリをダウンロードし、ムービーをエクスポートします。
- この形式にはコード化オプションはありません。
- この形式は最大4096×2304の解像度に対応しています。各次元は16ピクセルの倍数でなければなりません。
- この形式でエクスポートされたオーディオは、PCM 16ビットステレオ、22.05 kHzでコード化されます。

- **Windows Media Video (\*.wmv):** Windows Media Playerのネイティブ形式です。

	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows Media Video (.wmv) ファイルは、Windows上でのみエクスポートできます。</li> <li>• Windowsシステム以外のビデオプレーヤーやエディタは、通常はWindows Media Video (.wmv) ファイルを開けません。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Flash (.swf)</b></li> <li>• <b>Jpeg (.jpg)、Targa (.tga)またはPortable Network Graphics (.png)</b>フォーマットの画像シーン。</li> </ul>
透明な背景	<p>このオプションは、透明な背景を持つムービーまたは画像シーンをエクスポートします。このオプションをオフにすると、背景のないコマは白い背景でエクスポートされます。このオプションは、QuickTime Movie (.mov)、Targa (.tga)、Portable Network Graphic (.png) の形式でのみ使用できます。</p>
ビデオ構成	<p>このボタンをクリックしてビデオ設定を構成します。QuickTimeでエクスポートするときは、ビデオコーデック、フレームレート、および品質を設定できます。WindowsでエクスポートするときMedia Videoではビデオビットレートと可変ビットレート品質を設定できます。絵コンテを常にフル解像度でエクスポートする必要はないかもしれないので、Video Config (ビデオ構成) ボタンの右の解像度ドロップダウンは、出力解像度を定義するのに使用できます。プロジェクトの解像度は、Full (フル)、Half (1/2)、Quarter (1/4) から選択できます。</p>
解像度	<p>解像度を現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、1/2サイズ、フルサイズから選択します。</p>
色空間	<p>エクスポートの色空間を設定します。</p> <p>別のソフトウェアで使用するエクスポートを作成する場合は、色空間を一致させると、すべての色が一貫して維持されます。デフォルトの設定は、プロジェクトの作成時に選択された現在のStoryboard Pro プロジェクト色空間です。</p>
パネルごとに1つのムービークリップ	<p>カットごとに複数のQuickTimeムービークリップをエクスポートします (複数のパネルを含む場合があります)。例えば、絵コンテのムービークリップが小さくなるので、編集時の粒度を向上させるためなど。</p>
ビデオファイルを生成	<p>生成する必要があるのがEDL、AAF、またはXMLファイルのみの場合は、このオプションの選択を解除してレンダリングするビデオファイルがないようにします。</p>

オーディオファイルをコピー	<p>有効な場合、プロジェクトのサウンドファイルは、エクスポート時にEDL/XML/AAFファイルおよびビデオファイルと同じディレクトリにコピーされます。プロジェクトで複数回使用されるサウンドクリップは、1回だけコピーされ、EDL/XML/AAシーンで複数回リンクされます。プロジェクトの以前のEDL/XML/AAFエクスポートを上書きしており、プロジェクトのサウンドクリップには変更が加えられていない場合は、エクスポートを早くするのでこのオプションを無効にすることが役立ちます。</p> <div data-bbox="565 478 1429 693" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションのチェックマークを解除していても、プロジェクトのオーディオトラックとその編集データは、依然としてEDL/XML/AAFシーンにエクスポートされます。実際のサウンドファイルだけが失われます。</p> </div>
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、<b>Select (選択)</b> ボタンをクリックして、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• シーンまたはカットの番号を<b>Filter (塗りつぶされたター)</b> セクションの<b>Sequence (シーン)</b> または<b>Scene (カット)</b> フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。</li> <li>• クリック&amp;ドラッグしてカットの範囲を選択します。</li> <li>• Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。</li> <li>• シフトキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。</li> <li>• プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。</li> </ul>
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。

バーンインタブ	
印字タイムコード	プロジェクトのタイムコードをビデオのオーバーレイとしてビデオに印字します。
カット名とパネル番号を印字する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印字します。
追加の尺を印字	<b>Repeat (反復)</b> ドロップダウンでの選択に従い、現在のパネル、カットまたはシーンの時間をカウントする別のタイムコードを印字します。
単位	Time Code (タイムコード) またはFrames (コマ) ユニットを使って、追加の尺情報を表示します。
リピート	パネル、カット、シーンごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	
タイトル安全フレーム	<p>写真の上にTitle Safe Area (タイトル安全フレーム) を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="565 1209 1430 1388" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> この領域のサイズは、Preferences (環境設定) ダイアログのCamera (カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレーム	<p>写真の上にAction Safe Area (アクション安全フレーム) を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームよりも10%小さいです。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの安全フレーム内に置かれる必要があります。</p> <div data-bbox="565 1661 1430 1839" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> この安全フレームのサイズはPreferences (環境設定) ダイアログのCamera (カメラ) タブで変更できます。を参照してください。</p> </div>

4:3セーフティ	<p>エクスポートした画像上に4:3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション安全フレームを印字します。それらは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
4:3 参照	<p>エクスポートした画像上に4:3カメラフレームを印字します。画像のアスペクト比が4:3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
キャプションタブ	
キャプションを印字	<p>キャプションを印字しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートムービーに印字するか選択します。デフォルトでは、Storyboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラッシング)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印字することもできます。</p>
フォント	<p>キャプションの印字に使用するフォントを選択します。デフォルトではArialで印字されます。</p>
高さ%	<p>エクスポートムービーの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ムービーを1080p、キャプションのHeight(高さ)3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32ピクセルとなります。</p>
位置	<p>パネルのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)のいずれかにキャプションを印字します。デフォルトではキャプションは下部中央に印字されます。</p>
最大行数	<p>各パネルに印字するキャプション行の最大数を設定します。キャプションの印字が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されません。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>下部に印字される場合でも、キャプションは印字用スペースの一番上に位置合わせされます。これはMax Lines(最大行数) x Height(高さ)%で計算されます。そのためキャプションを下部に印字する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。</p> </div>

テキストカラー	キャプションの印字に使用するフォントの色を選択します。
Bgカラー	キャプションを印字する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印字されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印字されます。
エクスポート後にフォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。

## Harmonyダイアログボックスにエクスポートする

HarmonyダイアログへのExport（エクスポート）では、アニメティックを一連のHarmonyカットにエクスポートできます。エクスポート後に、カットToon Boom Harmonyを直ちに開いて、アニメーションプロジェクトの制作を開始できます。Harmonyサーバーで作業している場合、コントロールセンターを使用して、データベースにインポートできるカットのパッケージをエクスポートできます。結果として得られるHarmonyカットは、Storyboard Proプロジェクト内のカットと同じ長さになります。それらはその上にアニメートできるようにそれぞれのパネルを含んでおり、またアニメティックのサウンドトラックのそれぞれの部分を含みます。

アニメティックをレンダリングされたコマにエクスポートするよう選ぶことができます。これはHarmonyでは編集できず、参照としてのみ使用するか、またはプロジェクト内の各カットの描画、3Dオブジェクト、画像、ビデオ、カメラ動作を直接Harmonyカットにエクスポートするために使用できます。これによりHarmonyでエレメントを再利用することができます。アニメティックをレンダリングしている場合は、1つのカットをプロジェクト全体に、シーンごとに、またはアクトごとのどれにエクスポートするかを選択できます。一方、オリジナルのカットをエクスポートしたい場合は、アニメティックの各カットにつき1つのHarmonyカットしかエクスポートできません。



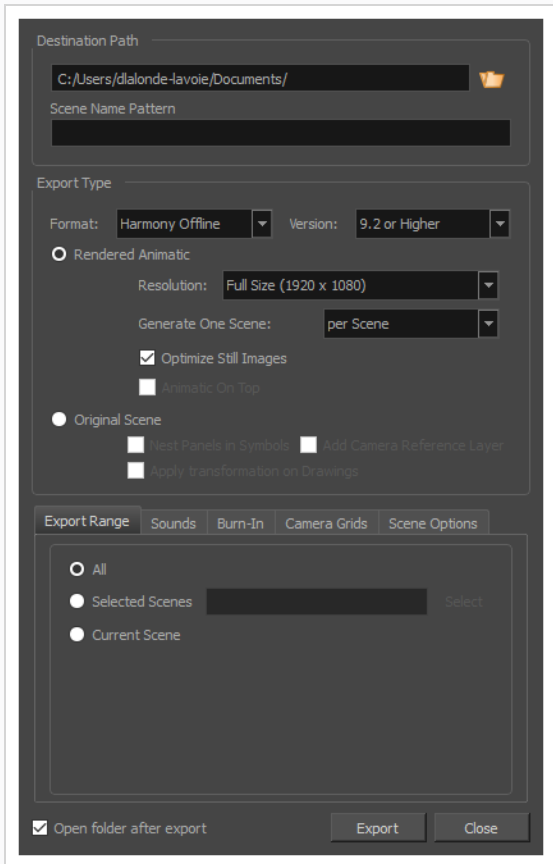
### ヒント


Storyboard Proにエクスポートされるのを防ぎたい要素がある場合は、Layers（レイヤー）ビューでレイヤーを選択し、**Export To（～へエクスポート）：Toon Boom**の選択肢を外してください。

### HarmonyダイアログへのExport（エクスポート）にアクセスする手法


1. トップメニューで**File（ファイル） > Export（エクスポート） > Export to（エクスポート先） Harmony**を選択します。

Export to (エクスポート先) Harmonyダイアログボックスが開きます。





パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse (参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> </ul>





	<div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;">  <p><b>ヒント</b></p> <p>ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
<p>エクスポートタイプ</p>	
<p>形式</p>	<p>アニメティックをHarmony Offlineカット、Harmony Databaseカット、またはAnimate / Animate Proカットにエクスポートするかどうかを選択できます。</p>
<p>バージョン</p>	<p>Harmony OfflineまたはHarmony Databaseのカットをエクスポートするときは、Harmonyバージョン7.8またはHarmonyバージョン9.2以降と互換性のあるカットをエクスポートするかどうかを選択できます。</p>
<p>スタイルをエクスポート</p>	
<p>レンダリングされたアニメティック</p>	<p>アニメティックをビットマップ画像のシーンにレンダリングします。このシーンはエクスポートされたHarmonyカットに組み立てられます。これにより、特に旧バージョンを使用したいと思っている場合、アニメティックの内容が正確にHarmony内にレンダリングされるようになります。</p> <p><b>解像度:</b>プロジェクト解像度に対するレンダリングしたコマの解像度を、<b>Full Size (フルサイズ)</b>、<b>Half Size (1/2サイズ)</b> または<b>Quarter Size (1/4サイズ)</b> のオプションから選択できます。</p> <p><b>1つのカットを生成する:</b> Harmonyカットにプロジェクトを分割する方法を選択できます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>カットごと:</b> プロジェクトの各カットに対して1つのカットを生成します。</li> <li>• <b>シーンごと:</b> プロジェクト内の各シーンに対して1つのカットを生成します。</li> <li>• <b>アクトごと:</b> プロジェクト内の各アクトに対して1つのカットを生成します。</li> </ul> <p><b>静止画像の最適化:</b> アニメーションまたはカメラ動作が一定期間ない場合は、単一描画がレンダリングされ、そのコマは動作があるまでレンダリングされま</p>

	<p>す。このオプションを無効にすると、動作があるかどうかにかかわらず、アニメティックのすべてのコマに対して1つのコマがレンダリングされます。</p>
	<p><b>Animatic on Top (アニメティックを一番上に)</b> : シーンまたはアクトに基づいてカットを生成する場合、このオプションが有効になります。有効になると、アニメティックがレンダリングされてHarmonyまたはAnimateで一番上のレイヤーおよび列として配置されます。</p>
オリジナルカット	<p>アニメティックをレンダリングせずに直接Harmonyのカットにエクスポートします。これにより、レイヤー、描画、3Dオブジェクト、画像、ビデオ、カメラ動作が保持され、Harmonyで使用できます。</p> <p><b>シンボル内のパネルをネスト</b>: HarmonyまたはAnimateへのエクスポート時にパネルの内容はシンボル内でネストされます。ルートタイムラインのレイヤーは複数ではなく単一となります。内容を編集するにはシンボルを入力する必要があります。</p> <p><b>Add Camera Reference Layer (カメラの参照レイヤーを追加)</b> : 異なるカメラフレームを含むレイヤーを他のレイヤーの上に追加して、HarmonyとAnimateで参照用に使用します。</p> <p><b>Apply Transformation on Drawings(トランスフォームを描画に適用)*</b> 各パネルの最初と最後の位置にトランスフォームを適用します。中割りアニメーションは失われます。</p>
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、<b>Select (選択)</b> ボタンをクリックして、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>シーンまたはカットの番号を<b>Filter (塗りつぶされたター)</b> セクションの<b>Sequence (シーン)</b> または<b>Scene (カット)</b> フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。</li> <li>クリック&amp;ドラッグしてカットの範囲を選択します。</li> <li>Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。</li> <li>シフトキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後</li> </ul>

	<p>のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。</li> </ul>
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
サウンドタブ	
処理	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>オリジナルファイルを保持する:</b> プロジェクトのサウンドクリップを、ミックスすることなく、エクスポートしたカットにコピーします。</li> <li><b>個別にオーディオトラックを処理する:</b> それぞれのオーディオトラックにミックスサウンドファイルを作成し、エクスポートしたカットにあるそれ自身のサウンドレイヤーに各サウンドファイルを保存します。</li> <li><b>すべてのオーディオトラックを結合する:</b> すべてのオーディオトラックがマージされた状態で単一のサウンドファイルを作成し、エクスポートされたカットの単一のサウンドレイヤーにそれを保存します。</li> <li><b>オーディオトラックを個別に処理して結合する:</b> 各オーディオトラックに対して単一のサウンドファイルを作成し、各サウンドファイルを独自のサウンドレイヤーに保存してから、すべてのオーディオトラックをマージした状態で追加のサウンドレイヤーを追加します。</li> </ul>
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名称のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>%t</b> - プロジェクトタイトル</li> <li><b>%a</b> - アクト番号</li> <li><b>%q</b> - シーン番号</li> <li><b>%s</b> - カット番号</li> <li><b>%n</b> - サウンドトラック番号</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>

サンプルレート	<p>エクスポートされるオーディオファイルの周波数を設定します。最初に作成されたときの周波数でサウンドファイルをエクスポートすることをお勧めします。参考までに、標準のサンプルレートは、放送とDVDの場合で<b>48.0 kHz</b>です。</p>
ビット深度	<p>サウンドファイルの各波長の精度レベルを設定します。標準ビット深度は<b>16ビット</b>です。これを<b>8ビット</b>に設定すると、オーディオファイルのサイズは半分になりますが、音質に大きな影響を与えます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b> WindowsではQuickTime Playerがインストールされている場合を除き16ビットでのみオーディオをエクスポートできます。</p> </div>
チャンネル	<p><b>Mono (モノ)</b> または <b>Stereo (ステレオ)</b> のどちらでサウンドをエクスポートするかを選択できます。ステレオサウンドは左右のスピーカー用に別々のトラックを使用しているため、リアルなサウンド環境をシミュレートできます。モノは両方のスピーカーに単一のトラックを使用するため、ディスク空き容量を節約できます。</p>
バーンインタブ	
印字タイムコード	<p>プロジェクトのタイムコードをビデオのオーバーレイとしてビデオに印字します。</p>
カット名とパネル番号を印字する	<p>ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印字します。</p>
追加の尺を印字	<p><b>Repeat (反復)</b> ドロップダウンでの選択に従い、現在のパネル、カットまたはシーンの時間をカウントする別のタイムコードを印字します。</p>
単位	<p>Time Code (タイムコード) または Frames (コマ) ユニットを使って、追加の尺情報を表示します。</p>
リピート	<p>パネル、カット、シーンごとに追加の尺情報を表示します。</p>
カメラグリッドタブ	
タイトル安全フレーム	<p>写真の上にTitle Safe Area (タイトル安全フレーム) を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。そ</p>


	<p>これは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="594 327 1429 506" style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  <p><b>メモ</b> この領域のサイズは、Preferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレーム	<p>写真の上にAction Safe Area（アクション安全フレーム）を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームよりも10%小さいです。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの安全フレーム内に置かれる必要があります。</p> <div data-bbox="594 779 1429 957" style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  <p><b>メモ</b> この安全フレームのサイズはPreferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照してください。</p> </div>
4:3セーフティ	<p>エクスポートした画像上に4：3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション安全フレームを印字します。それらは、ワイドスクリーンと4：3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
4:3 参照	<p>エクスポートした画像上に4：3カメラフレームを印字します。画像のアスペクト比が4：3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4：3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
カットオプションタブ	
カスタム書き込みノードパラメータ	<p>有効にすると、以下のオプションを使用して、エクスポートされたHarmonyカットに対するWrite（書き込み）ノードのパラメーターを設定することができるため、Harmonyでエクスポートされた各カットに対しWrite（書き込み）ノードを個別に設定する必要がなくなります。</p> <p>このオプションが無効の場合、エクスポートしたStoryboard ProカットのWrite（書き込み）ノードは次のデフォルトオプションを持つこととなります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>描画フォルダー</b>：コマ</li> <li>• <b>描画ファイル名</b>：最終</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>描画タイプ</b> : TGA</li> </ul>						
画像レンダーパス	<p>レンダリングされたコマを保存するフォルダーへのパス。このパスは絶対パスでも、カットのフォルダーに対する相対パスでも構いません。たとえば、レンダリングされたコマのデフォルトパスは<b>frames</b>であり、画像がカットフォルダーの<b>frames</b>サブフォルダーに保存されることを意味します。絶対パスを選択したい場合は、テキストフィールドの右側にある Browse (参照) ボタンをクリックし、カットがコマをエクスポートすべきフォルダを選択することができます。</p> <p>エクスポートされたすべてのカットが同じ画像レンダーパスを持つように単純なパスを入力することも、次の変数を使用してパターンを入力してカットごとに異なる画像レンダーパスを定義することもできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> </ul>						
画像ファイル名	<p>エクスポートされた各コマのファイル名のプレフィックス。コマはこの値で命名され、その後にコマ番号とその画像タイプの拡張子が続きます。プレフィックスとコマ番号を区別するために、プレフィックスの末尾にハイフン (-) を付けることをお勧めします。</p> <p>単純なプレフィックスを入力して、エクスポートされたすべてのカットで同じになるようにすることも、次の変数を使用してパターンを入力してカットごとに異なるプレフィックスを定義することもできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t - プロジェクトタイトル</li> <li>• %a - アクト番号</li> <li>• %q - シーン番号</li> <li>• %s - カット番号</li> </ul>						
画像形式	<p>エクスポートしたコマが保存される画像形式。Storyboard Pro は、次の形式でエクスポートできます。</p> <table border="1" data-bbox="592 1612 1430 1873"> <thead> <tr> <th>形式</th> <th>仕様</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TGA</td> <td>フルカラー</td> <td><b>Truevision TGA/TARGA (*.tga)</b> 可逆圧縮と透明性に対応した標準画像形式です。</td> </tr> </tbody> </table>	形式	仕様	説明	TGA	フルカラー	<b>Truevision TGA/TARGA (*.tga)</b> 可逆圧縮と透明性に対応した標準画像形式です。
形式	仕様	説明					
TGA	フルカラー	<b>Truevision TGA/TARGA (*.tga)</b> 可逆圧縮と透明性に対応した標準画像形式です。					

形式	仕様	説明
TGA1	グ レー ス ケー ル	TGAファイルはPNGファイルよりも多くのディスク容量を使用しますが、TGAでのレンダリングはより高速です。
TGA3	フル カラー	
TGA4	透明 なフル カラー	
SGI	フル カラー / チャ ンネ ルあ たり 8 ビット	<b>Silicon Graphics Image (*.sgi)</b>
SGI1	グ レー ス ケー ル/ チャ ンネ ルあ たり 8 ビット	可逆圧縮、および倍精度と透明度対応の高機能フォーマット。



形式	仕様	説明
SGI3	フルカラー / チャンネルあたり 8 ビット	
SGI4	透明なフルカラー / チャンネルあたり 8 ビット	
SGIDP	フルカラー / チャンネルあたり 16 ビット	
SGIDP3	フルカラー / チャ	




形式	仕様	説明
	ンネルあたり16ビット	
SGIDP4	透明なフルカラー / チャンネルあたり16ビット	
PSD	フルカラー / チャンネルあたり8ビット	<p><b>Photoshop Document (*.psd)</b></p> <p>画像編集に使用されるAdobe Photoshopの独自フォーマット。</p> <p>HarmonyでエクスポートされたPSDファイルには、ラスタライズされた画像を含む単一の背景レイヤーが含まれています。</p>
PSD1	グレースケール / チャンネルあたり8	<div data-bbox="906 1465 1398 1755" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Storyboard ProからエクスポートされたPSDファイルは、グレースケールでエクスポートされたPSDファイルを除き、そのメタデータに色空間情報でタグ付けされます。</p> </div>

形式	仕様	説明
	ビット	
PSD3	フルカラー / チャンネルあたり 8 ビット	
PSD4	透明なフルカラー / チャンネルあたり 8 ビット	
PSDDP	フルカラー / チャンネルあたり 16 ビット	
PSDDP1	グ	

形式	仕様	説明
	レー ス ケー ル/ チャ ンネ ルあ たり 16 ビット	
PSDDP3	フル カラー / チャ ンネ ルあ たり 16 ビット	
PSDDP4	透明 なフル カラー / チャ ンネ ルあ たり 16 ビット	
YUV		<b>Y'UV コマ (*.yuv)</b> NTSCテレビ用に最適化された従来型形式です。 画像情報はY'UV色空間でコード化されます。 Y'UVとは、Luma (ルマ) (Y') および

形式	仕様	説明
		<p>Chrominance (クロミナンス) (UV)を意味します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>メモ</b>  YUV画像はNTSC解像度 (720 x 540) でエクスポートしないと判読できません。 </div>
PAL		<p><b>PAL コマ (*.pal)</b> PALテレビ用に最適化された従来型形式です。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>メモ</b>  PAL画像はPAL解像度 (768 x 576) でエクスポートしないと判読できません。 </div>
SCAN		<p><b>Toon Boom Scan Files (*.scan)</b> スキャン画像情報を、その登録 (ペグ)、解像度およびフィールドチャートメタデータ情報と共に保存するため、スキャンが用いるToon Boom独自の形式です。SCANファイルはグレースケールです。</p>
PNG	フルカラー / チャンネルあたり 8 ビット	<p><b>Portable Network Graphics (*.png)</b> 高い可逆圧縮とともに透明性と倍精度をサポートする、移植性の高い画像フォーマット。PNGは一般的に、Webアプリケーション、グラフィカルユーザーインターフェース、および画像共有に使用されます。  PNGでのレンダリングは、TGAまたは展開された画像形式でのレンダリングよりも時間がかかりますが、ディスク容量を大幅に節約できます。</p>

形式	仕様	説明
		 <b>メモ</b> Storyboard ProからエクスポートされたPSDファイルは、そのメタデータに色空間情報でタグ付けされま す。

形式	仕様	説明
PNG4	透明なフルカラー / チャンネルあたり8ビット	
PNGDP	フルカラー / チャンネルあたり16ビット	
PNGDP3	フルカラー / チャンネルあたり16ビット	
PNGDP4	透明なフルカラー /	

形式	仕様	説明
	チャンネルあたり16ビット	
JPG		<p><b>Jpeg (*.jpg)</b></p> <p>ロッキー圧縮による非常にコンパクトな画像形式です。一般的には、Webページや写真の共有に使用されます。この形式は画質を保たないため、Webページ用に静止画をエクスポートする場合、または迅速なレンダリングテストを行う場合以外は、Jpeg形式でレンダリングしないことをお勧めします。</p>
BMP	フルカラー	<p><b>Bitmap (*.bmp)</b></p> <p>Microsoftオペレーティングシステムで普通に使われている標準の非圧縮画像形式。</p>
BMP4	透明なフルカラー	
OPT	フルカラー	<p><b>Toon Boom Optimized image (*.opt)</b></p> <p>ビットマップ画像データをロスレス圧縮で保存する、従来型のToon Boom独自の形式です。これは透明度に対応しています。</p>
OPT1	グレースケール	
OPT3	フルカラー	


形式	仕様	説明
OPT4	透明なフルカラー	
VAR		<p><b>Toon Boom Variable Header image (*.var)</b></p> <p>グレースケールのビットマップ画像データをロスレス圧縮で保存する、従来型のToon Boom独自の形式です。</p>
TIF		<p><b>Tagged Image File Format (*.tiff)</b></p> <p>多くの圧縮設定とコード化設定を含む画像形式です。ビジュアルアートや出版の画像交換によく使用されます。</p> <p>HarmonyによりエクスポートされたTIFF画像は展開されており、画素単位（インターリーブ）でPCバイト順にコード化されています。</p>
DPX	チャンネルあたり8ビット/フルカラー / RGBチャンネル順	<p><b>Digital Picture Exchange (*.dpx)</b></p> <p>カメラによって記録された生情報を保存、交換、および編集するために使用できる、カラー情報を保存するためのさまざまな異なるアプローチをサポートするプロの写真フォーマット。塗りつぶされた△制作で一般的に使用されています。</p>
DPX3_8	チャンネルあたり	




形式	仕様	説明
	8 ビット/ フル カラー / RGB チャ ンネ ル順	
DPX3_10	チャ ンネ ルあ たり 10 ビット/ フル カラー / RGB チャ ンネ ル順	
DPX3_12	チャ ンネ ルあ たり 12 ビット/ フル カラー / RGB チャ ンネ ル順	

形式	仕様	説明
DPX3_16	チャンネルあたり 16 ビット/ フル カラー / RGB チャンネル 順	
DPX3_10_ INVERTED_ CHANNELS	チャンネルあたり 10 ビット/ フル カラー / BGR チャンネル 順	
DPX3_12_ INVERTED_ CHANNELS	チャンネルあたり 12 ビット/ フル カラー	

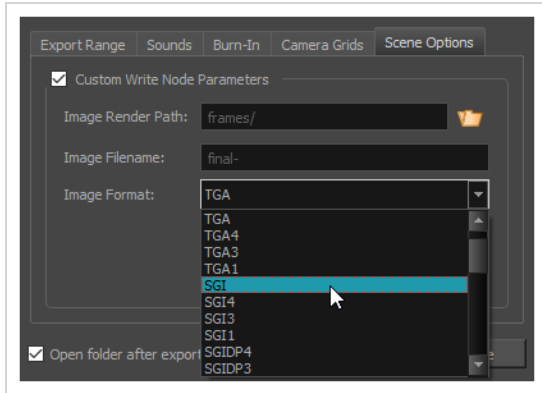
形式	仕様	説明
	/ BGR チャ ンネ ル順	
DPX3_16_ INVERTED_ CHANNELS	チャ ンネ ルあ たり 16 ビット/ フル カラー / BGR チャ ンネ ル順	
EXR	16 行の Zip 圧縮	<p><b>OpenEXR (*.exr)</b></p> <p>高性能のディープ画像フォーマット。EXRファイルの各画素はZ深度情報とともにエクスポートされます。さらに、画素が半透明の場合、さらに後ろの画素の色と深さの情報も一緒に格納されます。カットにマルチプレーンまたは3Dエレメントがある場合は、この形式を使用して、アニメーションを3Dアニメーションソフトウェアの他のグラフィックエレメントと合成することができます。</p>

形式	仕様	説明
EXR_ZIP_ 1LINE	1行の Zip 圧縮	<div data-bbox="906 317 1398 810" style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storyboard ProからエクスポートされたOpenEXR ファイルは、色空間の白い点と原色の座標でタグ付けされています。</li> <li>• OpenEXR ファイルは常に Storyboard Proでエクスポートされ、3D画像が含まれている場合は、常に1行のZip圧縮を持ちます。</li> </ul> </div>
PDF		<p><b>Portable Document File (*.pdf)</b></p> <p>通常、PDFファイルは文書の保管、アーカイブ、共有、および印字に使用されます。ただし、Harmonyはビットマップ画像とベクターグラフィックスを格納する機能としてPDF形式を使用します。</p> <p>書き込みノードがベクター描画レイヤーまたはベクター合成に接続されている場合、エクスポートされたPDFファイルには画像がベクターグラフィックとして含まれます。ビットマップレイヤー、エフェクト、変形は無視されます。そうでなければ、PDFファイルにはレンダリングされた画像がビットマップとして含まれます。</p>
DTEX		<p><b>Deep Texture (*.dtx)</b></p> <p>一般的に使用されているディープ画像フォーマット。DTEXファイルの各画素はZ深度情報とともにエクスポートされます。さらに、画素が半透明の場合、さらに後ろの画素の色と深さの情報も一緒に格納されます。カットにマルチプレーンまたは3Dエレメントがある場合は、この形式を使用して、アニメーションを3Dアニメーションソフトウェアの他のグラフィックエレメントと合成することができます。</p>

	形式	仕様	説明
			<div data-bbox="906 317 1398 898" style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>Deep Textureでエクスポートするには、RenderManをマシンにインストールし、RenderManへのパスをHarmonyで適切に設定する必要があります。詳細は、<i>Setting 3D Renderer Paths (3Dレンダラパスの設定)</i> トピックを参照してください。ユーザーガイド。詳細は、User Guide (ユーザーガイド) の <i>Setting 3D Renderer Paths (3Dレンダラパスの設定)</i> トピックを参照してください。</p> <p>Harmony</p> </div>
エクスポート後にフォルダーを開く			エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。

## Write Node Image Formats for Harmony

Harmonyカットを Storyboard Proプロジェクトからエクスポートするときは、カットのレンダリングされたコマを作成するWrite（書き込み）ノードのパラメータをカスタマイズするように選択できます。Image Format（画像形式）には非常に広範なオプションが一括揃っているため、カットのWrite（書き込み）ノードのうち、最も複雑なパラメータの1つとなっています。




利用可能な形式はほとんどがそれらのファイル拡張子にちなんで名付けられていますが、形式によってはそれらがどのようにコード化されるかを示すサフィックスを含んでいるものもあります。例えば、PNGは赤、緑、青の3つのカラーチャンネルでエクスポートされ、デフォルトでチャンネルあたり8ビットでコード化されます。PNG4DPは、4つのチャンネル—赤、緑、青、アルファ（透明度）—のほか、倍精度を持つPNGの一種であり、これは各カラーチャンネルが8ビットではなく16ビットでコード化されることを意味します。


これは、HarmonyでWrite（書き込み）ノードを使ったレンダリングに対応するすべての画像形式のリストです。



形式	仕様	説明
TGA	フルカラー	<b>Truevision TGA/TARGA (*.tga)</b> 可逆圧縮と透明性に対応した標準画像形式です。 TGAファイルはPNGファイルよりも多くのディスク容量を使用しますが、TGAでのレンダリングはより高速です。
TGA1	グレースケール	
TGA3	フルカラー	
TGA4	透明なフルカラー	

形式	仕様	説明
SGI	フルカラー/ チャンネルあたり8ビット	<p><b>Silicon Graphics Image (*.sgi)</b></p> <p>可逆圧縮、および倍精度と透明度対応の高機能フォーマット。</p>
SGI1	グレースケール/ チャンネルあたり8ビット	
SGI3	フルカラー/ チャンネルあたり8ビット	
SGI4	透明なフルカラー/ チャンネルあたり8ビット	
SGIDP	フルカラー/ チャンネルあたり16ビット	
SGIDP3	フルカラー/ チャンネルあ	

形式	仕様	説明
	たり16 ビット	
SGIDP4	透明な フルカ ラー/ チャン ネルあ たり16 ビット	
PSD	フルカ ラー/ チャン ネルあ たり8 ビット	
PSD1	グレー スケール/ チャン ネルあ たり8 ビット	<p><b>Photoshop Document (*.psd)</b></p> <p>画像編集に使用されるAdobe Photoshopの独自フォーマット。</p> <p>HarmonyでエクスポートされたPSDファイルには、ラスタライズされた画像を含む単一の背景レイヤーが含まれています。</p>
PSD3	フルカ ラー/ チャン ネルあ たり8 ビット	<div style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Storyboard ProからエクスポートされたPSDファイルは、グレースケールでエクスポートされたPSDファイルを除き、そのメタデータに色空間情報でタグ付けされます。</p> </div>
PSD4	透明な フルカ ラー/ チャン ネルあ たり8 ビット	




形式	仕様	説明
PSDDP	フルカラー/ チャンネルあたり16ビット	
PSDDP1	グレースケール/ チャンネルあたり16ビット	
PSDDP3	フルカラー/ チャンネルあたり16ビット	
PSDDP4	透明なフルカラー/ チャンネルあたり16ビット	
YUV		<p><b>Y'UV コマ (*.yuv)</b></p> <p>NTSCテレビ用に最適化された従来型形式です。画像情報はY'UV色空間でコード化されます。Y'UVとは、Luma (ルマ) (Y') および Chrominance (クロミナンス) (UV)を意味します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>YUV画像はNTSC解像度 (720 x 540) でエクスポートしないと判読できません。</p> </div>

形式	仕様	説明
PAL		<p><b>PAL コマ (*.pal)</b></p> <p>PALテレビ用に最適化された従来型形式です。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>PAL画像はPAL解像度（768 x 576）でエクスポートしないと判読できません。</p> </div>
SCAN		<p><b>Toon Boom Scan Files (*.scan)</b></p> <p>スキャン画像情報を、その登録（ペグ）、解像度およびフィールドチャートメタデータ情報と共に保存するため、スキャンが用いるToon Boom独自の形式です。SCANファイルはグレースケールです。</p>
PNG	フルカラー/ チャンネルあたり8ビット	<p><b>Portable Network Graphics (*.png)</b></p> <p>高い可逆圧縮とともに透明性と倍精度をサポートする、移植性の高い画像フォーマット。PNGは一般的に、Webアプリケーション、グラフィカルユーザーインターフェース、および画像共有に使用されます。</p> <p>PNGでのレンダリングは、TGAまたは展開された画像形式でのレンダリングよりも時間がかかりますが、ディスク容量を大幅に節約できます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Storyboard ProからエクスポートされたPSDファイルは、そのメタデータに色空間情報がタグ付けされます。</p> </div>
PNG4	透明なフルカラー/ チャンネルあたり8ビット	
PNGDP	フルカラー/ チャンネルあたり16ビット	
PNGDP3	フルカラー/ チャンネルあ	

形式	仕様	説明
	たり16 ビット	
PNGDP4	透明な フルカ ラー/ チャン ネルあ たり16 ビット	
JPG		<p><b>Jpeg (*.jpg)</b></p> <p>ロツシー圧縮による非常にコンパクトな画像形式です。一般的には、Webページや写真の共有に使用されます。この形式は画質を保たないため、Webページ用に静止画をエクスポートする場合、または迅速なレンダリングテストを行う場合以外は、Jpeg形式でレンダリングしないことをお勧めします。</p>
BMP	フルカ ラー	<p><b>Bitmap (*.bmp)</b></p> <p>Microsoftオペレーティングシステムで普通に使用されている標準の非圧縮画像形式。</p>
BMP4	透明な フルカ ラー	
OPT	フルカ ラー	<p><b>Toon Boom Optimized image (*.opt)</b></p> <p>ビットマップ画像データをロスレス圧縮で保存する、従来型のToon Boom独自の形式です。これは透明度に対応しています。</p>
OPT1	グレー スケール	
OPT3	フルカ ラー	
OPT4	透明な フルカ ラー	

形式	仕様	説明
VAR		<p><b>Toon Boom Variable Header image (*.var)</b></p> <p>グレースケールのビットマップ画像データをロスレス圧縮で保存する、従来型のToon Boom独自の形式です。</p>
TIF		<p><b>Tagged Image File Format (*.tiff)</b></p> <p>多くの圧縮設定とコード化設定を含む画像形式です。ビジュアルアートや出版の画像交換によく使用されます。</p> <p>HarmonyによりエクスポートされたTIFF画像は展開されており、画素単位（インターリーブ）でPCバイト順にコード化されています。</p>
DPX	チャンネルあたり8ビット/フルカラー/RGBチャンネル順	<p><b>Digital Picture Exchange (*.dpx)</b></p> <p>カメラによって記録された生情報を保存、交換、および編集するために使用できる、カラー情報を保存するためのさまざまに異なるアプローチをサポートするプロの写真フォーマット。塗りつぶされた△制作で一般的に使用されています。</p>
DPX3_8	チャンネルあたり8ビット/フルカラー/RGBチャンネル順	
DPX3_10	チャンネルあたり10ビット/フルカラー/RGBチャンネル順	

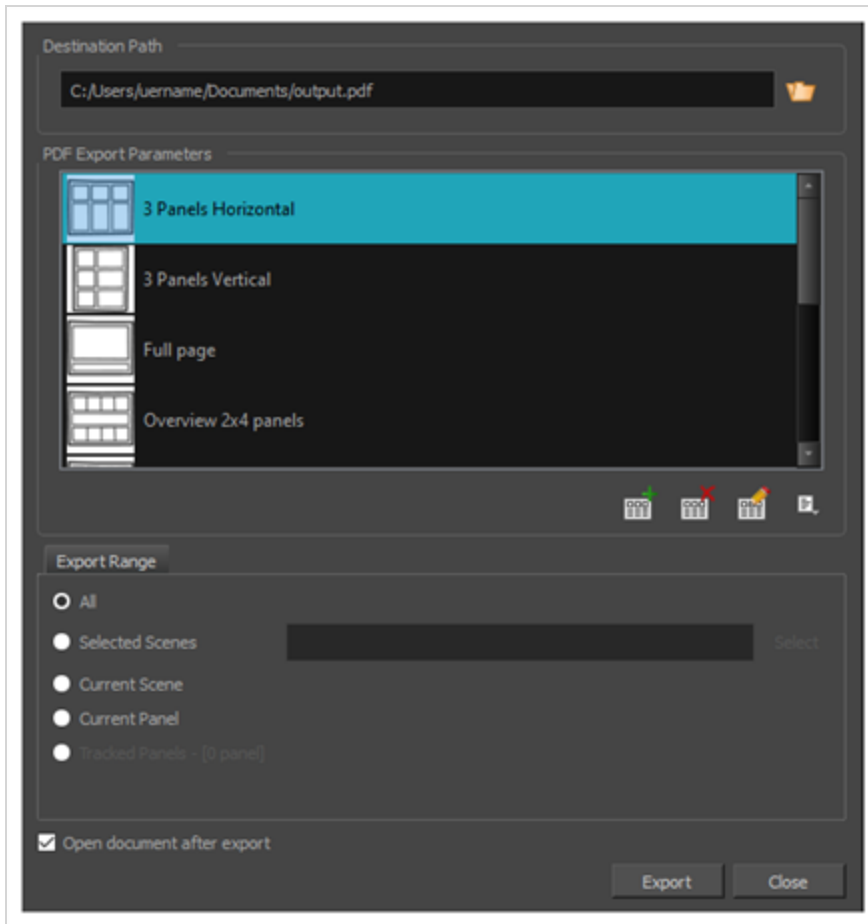
形式	仕様	説明
DPX3_12	チャンネルあたり12ビット/フルカラー/RGBチャンネル順	
DPX3_16	チャンネルあたり16ビット/フルカラー/RGBチャンネル順	
DPX3_10_INVERTED_CHANNELS	チャンネルあたり10ビット/フルカラー/BGRチャンネル順	
DPX3_12_INVERTED_CHANNELS	チャンネルあたり12ビット/フルカラー/BGRチャンネル順	
DPX3_16_	チャン	

形式	仕様	説明
INVERTED_CHANNELS	ネルあたり16ビット/フルカラー/BGRチャンネル順	
EXR	16行のZip圧縮	<p><b>OpenEXR (*.exr)</b></p> <p>高性能のディープ画像フォーマット。EXRファイルの各画素はZ深度情報とともにエクスポートされます。さらに、画素が半透明の場合、さらに後ろの画素の色と深さの情報も一緒に格納されます。カットにマルチプレーンまたは3Dエレメントがある場合は、この形式を使用して、アニメーションを3Dアニメーションソフトウェアの他のグラフィックエレメントと合成することができます。</p>
EXR_ZIP_1LINE	1行のZip圧縮	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storyboard ProからエクスポートされたOpenEXR ファイルは、色空間の白い点と原色の座標でタグ付けされています。</li> <li>• OpenEXR ファイルは常に Storyboard Proでエクスポートされ、3D画像が含まれている場合は、常に1行のZip圧縮を持ちます。</li> </ul> </div>
PDF		<p><b>Portable Document File (*.pdf)</b></p> <p>通常、PDFファイルは文書の保管、アーカイブ、共有、および印字に使用されます。ただし、Harmonyはビットマップ画像とベクターグラフィックスを格納する機能としてPDF形式を使用します。</p> <p>書き込みノードがベクター描画レイヤーまたはベクター合成に接続されている場合、エクスポートされたPDFファイルには画像がベクターグラフィックとして含まれます。ビットマップレイヤー、エフェクト、変形は無視されます。そうでなければ、PDFファイルにはレンダリングされた画像がビットマップとして含まれます。</p>
DTEX		<p><b>Deep Texture (*.dtex)</b></p> <p>一般的に使用されているディープ画像フォーマット。DTEXファイルの各画素はZ深度情報とともにエクスポートされます。さらに、画素が半透明の場合、さらに後ろの画素の色と深さの情報も一緒に格納されます。カットにマルチプレーンまたは3Dエレメントがある場合は、この形式を使用して、アニメーションを3Dアニメーションソフトウェアの他のグラフィックエレメントと合成することができます。</p>

形式	仕様	説明
		<div data-bbox="532 285 1430 611" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"><b>メモ</b><p>Deep Textureでエクスポートするには、RenderManをマシンにインストールし、RenderManへのパスをHarmonyで適切に設定する必要があります。詳細は、<i>Setting 3D Renderer Paths (3Dレンダラパスの設定)</i> トピックを参照してください ユーザーガイド。詳細は、User Guide (ユーザーガイド) の <i>Setting 3D Renderer Paths (3Dレンダラパスの設定)</i> トピックを参照してください。Harmony</p></div>

## PDFウィンドウにエクスポート

Export to PDF (PDFにエクスポート) ウィンドウでは、絵コンテプロジェクトをPDFファイルとしてエクスポートしたり、電子的に共有したりできます。



### Export to PDF (PDFにエクスポート) ウィンドウにアクセスする手法

1. **Export(エクスポート) > PDF**を選択します。

パラメータ	説明
宛先パス	作成しているPDFファイルの名称と場所を指定できます。
PDFのエクスポートパラメータ	
水平3パネル	これが、印字された絵コンテの標準的なレイアウトです。1ページあたり3つのパネルで構成され、キャプション付きで、水平に配置されます。

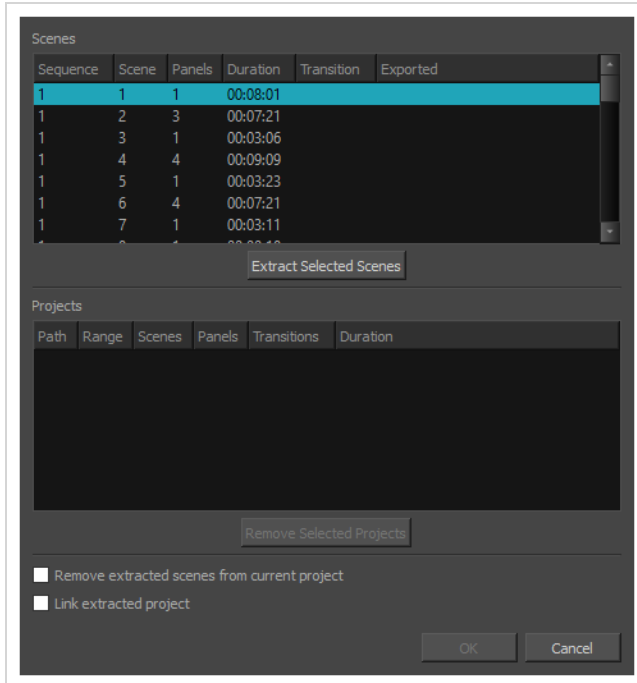


垂直3パネル	これが、印字された絵コンテの標準的なレイアウトです。1ページあたり3つのパネルで構成され、キャプション付きで、垂直に配置されます。
ページ全体	このレイアウトは、1ページが大きな1つのパネルで構成され、キャプションが含まれます。
オーバービュー2x4パネル	このレイアウトは1ページあたり合計8つのパネルで、4つのパネルが2行になるように構成され、真ん中にキャプションが配置されます。
オーバービュー4x3パネル	このレイアウトは1ページあたり合計12のパネルで、4つのパネルが3行になるように編成されています。キャプションは含まれません。
オーバービュー8x10	このレイアウトは1ページあたり合計80のパネルで、4つのパネルが10行になるように構成されています。キャプションは含まれません。
縦書き日本語形式	このレイアウトは1ページあたり合計5つのパネルで構成され、ページの左揃えになっています。キャプションは各パネルの適切なサイズでまとめられます。このエクスポートにはカットおよび尺の列も含まれ、各カットの尺が新規ごとに最初に表示されます。
レガシー日本語形式	このレイアウトはページごとに合計5つのパネルで構成され、ページの左側揃えになっています。キャプションと尺は右側の連続した2行に並んでいます。PDFファイルを適切に表示するために、PDFリーダーとシステムに追加のフォントパッケージが必要となる場合があります。
代替垂直レイアウト	このレイアウトは1ページあたり合計5つのパネルで構成され、ページの左揃えになっています。このエクスポートにはダイアログ、アクション、スラッシング、メモの垂直列と時間(尺)の列が含まれ、これは各カットの終了付近に表示されます(オプション)。カット名はカットの最初のパネルの一番上付近に表示されます。キャプションタイトルは一番上に表示され、各パネルで反復されません。合計の尺はページの一番下に表示されます。
新規プロファイル	完全に新しいレイアウトを作成します。
プロファイルを削除	選択したレイアウトをリストから削除します。
プロファイルを編集	リストから選択したレイアウトを編集します。
プロファイルオプション	このメニューには、create (New) (作成 (新規))、Delete (削除)、Edit (編集)、Duplicate (複製)、Export (エクスポート)、Import (インポート) と

	<p>いうプロファイルオプションがあります。Delete（削除）、Edit（編集）、Duplicate（複製）オプションは、PDF Export Parameters（PDF エクスポートパラメータ）リストで現在選択されているプロファイルに影響します。</p> <p>Export Profile（プロファイルのエクスポート）を選択するとダイアログボックスが開き、PDF Export Parameters（PDFエクスポートパラメータ）リストからエクスポートするプロファイルを選択できます。</p> <p>Import Profile（プロファイルのインポート）を選択するとブラウザウィンドウが開き、インポートするプロファイルを検索して選択できます。</p>
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、<b>Select（選択）</b> ボタンをクリックして、Scenes Picker（カットピッカー）ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>シーンまたはカットの番号を<b>Filter（塗りつぶされたター）</b> セクションの<b>Sequence（シーン）</b> または<b>Scene（カット）</b> フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。</li> <li>クリック&amp;ドラッグしてカットの範囲を選択します。</li> <li>Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。</li> <li>シフトキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。</li> <li>プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。</li> </ul>
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。
エクスポート後にドキュメントを開く	エクスポート後にPDFファイルを開きます。

## Extract Storyboard（絵コンテ抽出）ダイアログボックス

Extract Storyboard（絵コンテ抽出）ダイアログボックスでは絵コンテをいくつかの部分に分割します。絵コンテの各エクスポート部分は異なるファイルとして保存されます。絵コンテ全体のコピーをそのまま保存するか、プロジェクトを別々のファイルに分割するかを選べます。




### 重要


抽出したカットを元のプロジェクトに残しておき、後でMerge and Replace（結合して置換）ダイアログを使用して抽出したプロジェクトに加えた変更を元のプロジェクトにインポートする場合は、プロジェクトを分割する前に、プロジェクトのカットとパネル番号をロックすることを強くお勧めします。そのためには、トップメニューにて、**Storyboard（絵コンテ） > Lock Scene and Panel Names（カットおよびパネル番号をロックする）**を選択します。

## Extract Storyboard（絵コンテ抽出）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューにて、**File（ファイル） > Project Management（プロジェクトマネジメント） > Extract（抽出）**を選択します。
- Project Management（プロジェクトマネジメント）ビューにて、 Menu（メニュー）をクリックし、**Extract（抽出）**を選択しますを参照してください。—[プロジェクト管理ビュー](#)を参照してください。

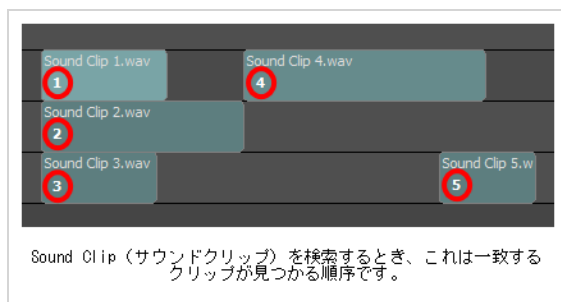
Extract Storyboard（絵コンテを抽出）ダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
カット	プロジェクトのカットのリスト。このリストから1つまたは複数のカットを選択して、選択したカットを独自のプロジェクトに保存することができます。
選択したカットを抽出	<p>Scenes (カット) リストで選択したカットを保存する場所とプロジェクト名を選択するように指示します。完了すると、選択したカットの範囲を含む新しい項目が下のProjects (プロジェクト) リストに追加されます。</p> <div data-bbox="399 552 1430 730" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>これにより、抽出するプロジェクトがプロジェクトのリストに追加されますが、<b>OK</b>ボタンをクリックするまでプロジェクトは実際には抽出されません。</p> </div>
プロジェクト	抽出することを選択したプロジェクトのリストを表示します。このリストには、Scenes (カット) リストでカットを選択するたびに新しい項目が含まれます。それからExtract Selected Scenes (選択したカットを抽出) ボタンでそれらの場所と名称を選択します。
選択したプロジェクトを削除	Projects (プロジェクト) リストで現在選択されているプロジェクトをリストから削除します。抽出したいカットやプロジェクトを間違えたためにもう一度試す必要がある場合は、このボタンを使用します。
現在のプロジェクトから抽出したカットを削除する	プロジェクトから抽出したカットを削除します。絵コンテプロジェクト全体をマスタープロジェクトとしてそのまま残したい場合は、このオプションのチェックを外します。
抽出されたプロジェクトをリンク	抽出された各プロジェクトをProject Management (プロジェクトマネジメント) ビューのプロジェクトリストに追加し、抽出されたプロジェクトに加えられた変更を簡単に追跡・統合し、現在のプロジェクトに戻すことができます— <a href="#">プロジェクト管理ビュー (602ページ)</a> を参照してください。

## サウンドクリップの検索ダイアログボックス

Find Sound Clips（サウンドクリップの検索）ダイアログボックスでは、プロジェクトのオーディオトラックからサウンドクリップを検索できます。拡張子を含むサウンドクリップのフルネームまたは名称の一部を使用して検索できます。検索文字列と一致するサウンドクリップを繰り返し処理することもでき、一致するすべてのサウンドクリップを同時に選択することもできます。

一致するサウンドクリップを反復処理するときは、オーディオトラックを垂直に上から下へ、次に左から右へ循環します。例えば、3つの一致するサウンドクリップに同時にキューが出され、4つ目のサウンドクリップにはずっと後でキューが出された場合、まず最初に同時にキューが出されたサウンドクリップを一番上から下まで巡り、次に、後でキューが出されたクリップへと循環します。

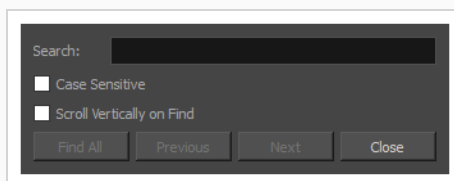


### Find Sound Clips（サウンドクリップの検索）ダイアログボックスにアクセスする手法



1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューにて、**Clips（クリップ） > Find Sound Clips（サウンドクリップを検索）**を選択します。
- いずれかのプロジェクトのオーディオトラックのどこかを右クリックし、**Find Sound Clips（サウンドクリップを検索）**を選択します。

Find Sound Clips（サウンドクリップを検索）ダイアログボックスが表示されます。



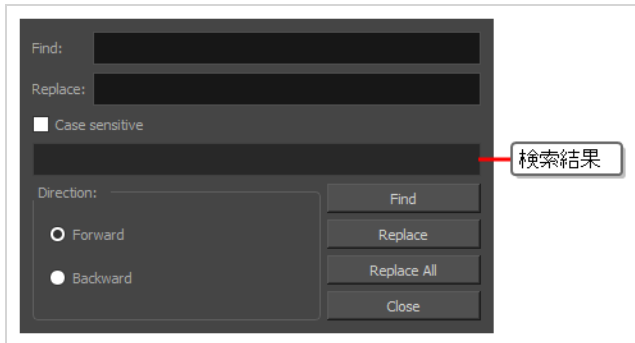
パラメータ	説明
検索	サウンドクリップを見つけるために使用する検索文字列。クリップ名の一部または全部が検索文字列と一致する場合、クリップは一致します。

パラメータ	説明
大文字小文字を区別	<p>チェックすると、サウンドクリップは名称が検索文字列と同じ場合にのみ検索文字列と一致します。</p> <p>例えば、Case Sensitive（大文字と小文字を区別する）オプションがオフの場合、検索文字列「sound clip」または「SOUND CLIP」は「Sound Clip.wav」という名称のクリップにのみ一致します。チェックマークがオンの場合、検索文字列「Sound Clip」のみがそのクリップ名と一致します。</p>
検索を上下にスクロール	<p>デフォルトでは、Previous（前へ）ボタンまたはNext（次へ）ボタンをクリックすると、Timeline（タイムライン）ビューは見つかったサウンドクリップの位置まで水平方向にのみスクロールします。このオプションを選択すると、Timeline（タイムライン）ビューも垂直方向にスクロールして、一致するサウンドクリップを表示します。</p> <p>プロジェクトに多数のオーディオトラックがあり、ワークスペースのTimeline（タイムライン）ビューがそれらすべてを同時に表示するように拡張されていない場合は、一致するサウンドクリップは現在表示されていないオーディオトラック内にある可能性があるため、一致するサウンドクリップを見つけるには上下にスクロールする必要があります。</p>
すべて検索	<p>タイムラインの再生ヘッドを移動したり、Timeline（タイムライン）ビューをスクロールしたりせずに、検索条件に一致するすべてのサウンドクリップを同時に選択します。</p>
前	<p>検索開始位置の前で一致するサウンドクリップを検索します。サウンドクリップが見つかった場合は、Timeline（タイムライン）ビューがサウンドクリップまでスクロールして選択され、タイムラインの再生ヘッドがサウンドクリップの先頭に移動します。</p> <div data-bbox="298 1287 1430 1465" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>サウンドクリップが選択されていない場合は、タイムラインの再生ヘッドの位置から検索が始まります。サウンドクリップを選択すると、そのサウンドクリップの位置から検索が始まります。</p> </div>
次	<p>検索開始位置の後ろで一致するサウンドクリップを検索します。サウンドクリップが見つかった場合は、Timeline（タイムライン）ビューがサウンドクリップまでスクロールして選択され、タイムラインの再生ヘッドがサウンドクリップの先頭に移動します。</p> <div data-bbox="298 1665 1430 1843" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>サウンドクリップが選択されていない場合は、タイムラインの再生ヘッドの位置から検索が始まります。サウンドクリップを選択すると、そのサウンドクリップの位置から検索が始まります。</p> </div>


パラ メー タ	説明
閉じ る	ダイアログボックスを閉じます。

## キャプションからのテキスト検索ダイアログ

Find Text in Captions（キャプションからのテキスト検索）ダイアログでは、プロジェクト内における全てのキャプションからテキストの特定の文字列を検索できます。これには、絵コンテにあるすべてのパネルに対する、絵コンテビュー内のスクリプトフィールドおよびパネルビュー内のキャプションフィールドを含みます。また、この検索ダイアログで出た結果を他の文字列へと置換することもできます。



### Find Text in Caption（キャプションからのテキスト検索）ダイアログへのアクセス手法

1. Panel（パネル）またはStoryboard（絵コンテ）ビューにて、検索し始めたいキャプションフィールドを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択されたキャプションフィールドの真上で、 Menu（メニュー）ボタンをクリックし、**Find Text in Captions（キャプションにてテキストを検索）**を選択します。
  - トップメニューにて、**Caption（キャプション） > Find Text in Captions（キャプションにてテキストを検索）**を選択します。
  - **Ctrl + Shift + F (Windows)**または**⌘ + Shift + F (macOS)**を押します。

Find Text in Captions（キャプションにてテキストを検索）ダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
検索	検索するテキストの文字列
置換	元の文字列を置換するためのテキストの文字列 置換せずただテキストを検索したい場合、このフィールドに入力する必要はありません。
大文字小文字を区別	有効にすると、Find Text in Captions（キャプションからのテキスト検索）ダイ



	<p>アログがFind（検索）フィールド内にて、テキストの内容および大文字・小文字の両方に合致するような文字列を検索します。</p> <p>例えば、<b>Case sensitive（大文字と小文字を区別）</b> オプションが選択されていない場合、「My Storyboard（私の絵コンテ）」はという検索文字列が「my storyboard（私の絵コンテ）」、「MY STORYBOARD（私の絵コンテ）」および「My Storyboard（私の絵コンテ）」でも合致します。このオプションが選択されている場合は、「My Storyboard（私の絵コンテ）」という検索文字列は、全く同じ文字で書かれた「My Storyboard（私の絵コンテ）」にのみ合致します。</p>
検索結果	一番最近行われた検索の結果に関する情報を表示します。
方向	<p>テキストの文字列の検索をどの方向に行うかを決定できます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forward（前方）</b>：テキストカーソルの現在位置から選択されたキャプションフィールドの終わりまで検索し、次に現在のパネルの次のキャプションフィールドを検索し、その次のパネルを検索します。</li> <li>• <b>Backward（後方）</b>：テキストカーソルの現在位置からキャプションフィールドの始めまで検索し、次に現在のパネルの前のキャプションフィールドを検索し、その前のパネルを検索します。</li> </ul>
検索	<p>プロジェクト内において、<b>Find（検索）</b> フィールドに入力された単語またはフレーズの次の結果を、テキストカーソルの現ポジションから表示します。</p> <p>単語が見つかったパネルが選択されます。その単語を含んでいるキャプションフィールドが単語の位置へとスクロールダウンし、その単語がハイライトされます。</p>
置換	<p><b>Find（検索）</b> フィールドにおいて文字列の結果がハイライトされると、この置換ボタンにより<b>Replace（置換）</b> フィールド内の文字列へと置換され、次の結果が<b>Find（検索）</b> フィールド内にハイライトされます。</p> <p><b>Find（検索）</b> フィールド内の単語がハイライトされていない場合、このボタンは文字列を置換することなく<b>Find（検索）</b> フィールド内の次の結果を表示し、ハイライトします。これにより次の検索結果を置換したいかどうかを自身で判断することができます。次に表示された検索結果を置換するには、再度<b>Replace（置換）</b> をクリックしてください。</p>
すべて置換	プロジェクト全体の全キャプションフィールドにおいて、 <b>Find（検索）</b> フィールドに入力された文字列の結果を、 <b>Replace（置換）</b> フィールドに入力されている文字列へと全て置換します。

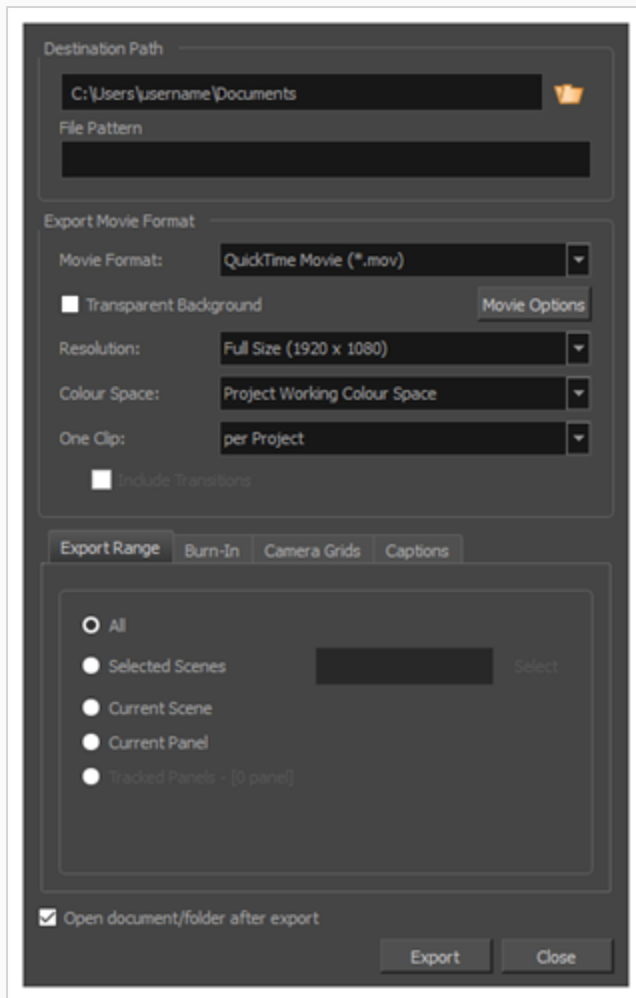
## Flashエクスポート設定ダイアログボックス

Flash Export Settings (Flashエクスポート設定) ダイアログボックスは、エクスポートするムービーのビデオ品質を圧縮して設定できます。

### Flash Export Settings (Flashエクスポート設定) ダイアログボックスへのアクセス 手法

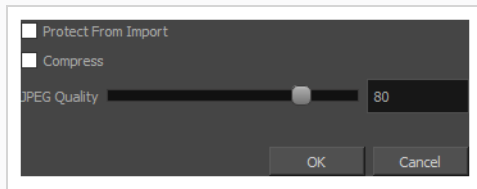
1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)**を選択します。

Export to Movie (ムービーにエクスポート)ウィンドウが開きます。



2. Movie Format (ムービー形式) ドロップダウンで、**Flash (\*.swf)**を選択します。
3. **Options (オプション)** をクリックします。

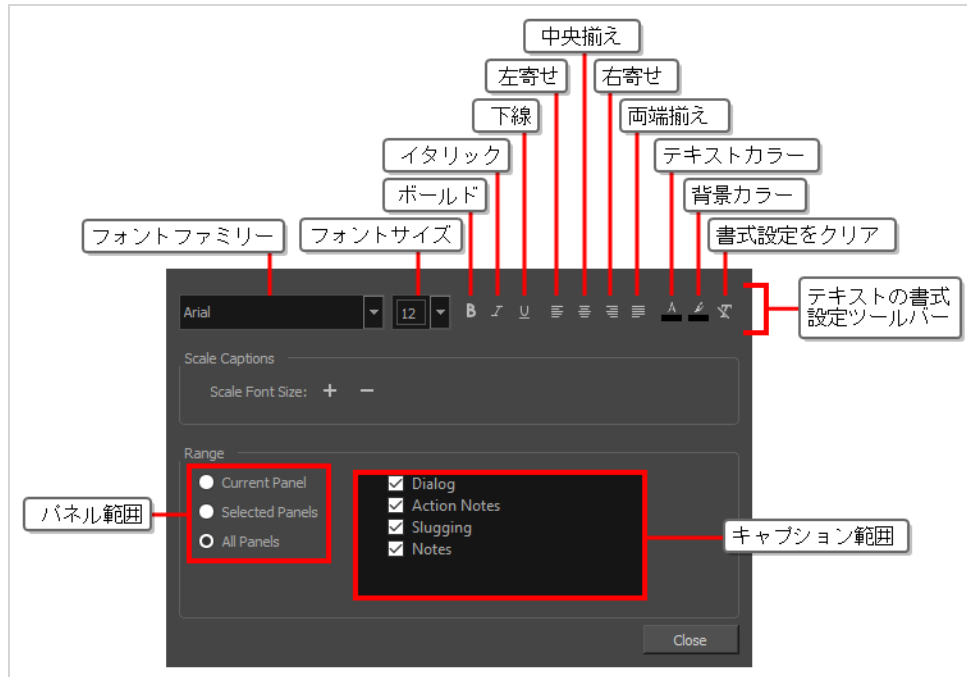
Flash Export Settings (Flashエクスポート設定) ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
インポートから保護	ムービーが他のアプリケーションにインポートされることから保護し、そのアセットを抽出します。
圧縮	使用するディスク空き容量を少なくするために、エクスポートしたFlashファイルに標準のロスレス圧縮を適用します。
JPEG品質	エクスポートされたFlashファイルのビットマップ画像のJPEG圧縮品質を設定できます。Flashムービーのすべてのビットマップ画像は、スペースを節約するためにJPEG形式でコード化されています。この設定を大きくすると、エクスポートされるムービーのビットマップ画像の品質が向上します。この設定を小さくすると、使用するディスク空き容量が少なくなります。

## フォーマットキャプションダイアログボックス

Format Captions（フォーマットキャプション）ダイアログボックスでは、プロジェクト内の全てのキャプションの書式設定に変更を加えることができます。任意で、一枚、または特定の複数枚のパネル内の全てのキャプションの書式を変更するために用いることもできます。



Format Captions（フォーマットキャプション）ダイアログは以下の要素により構成されています：

- キャプションの個別の書式に対する変更に使われるものと非常に似たテキストフォーマットツールバーです。違いとして、このツールバーは選択されたテキストを除き、プロジェクト内の全てのキャプションまたは指定された範囲の書式を迅速に変更します。



### メモ

選択されたテキストの書式のみを変更する通常のテキストフォーマットツールバーに関しては、[テキストフォーマットツールバー \(377ページ\)](#)を参照してください。

- Scale Captions（キャプションの拡大縮小）セクションでは、指定された範囲のテキストのサイズを現サイズに比例して拡大または縮小します。
- Range（範囲）セクションでは、パネルのどの範囲に変更を加えるか、またはどのキャプションフィールドに変更を加えるかを選択します。

**重要**

このダイアログを用いてプロジェクトのキャプションの書式に変更が加えられると、このダイアログの**Range (範囲)** セクションに指定された全てのパネル内の全てのキャプションにすぐさま適用され、個別の書式設定を上書きします。











**メモ**


Format Captions (フォーマットキャプション) ダイアログはパネルビュー内のパネルキャプションの書式にのみ変更を加えます。絵コンテビューのスク립トフィールド内のテキストの書式は変更されません。

**Format Captions (フォーマットキャプション) ダイアログへのアクセス手法**

1. トップメニューで、Captions (キャプション) > Format Captions (フォーマットキャプション) の順に選択します。

アイコン	パラメータ	説明
--	テキスト フォーマット ツール バー	フィールド内に入力するか、ツールバーの任意のボタンをクリックすることで、 <b>Range (範囲)</b> セクションに指定された範囲の全てのキャプションの書式をすぐさま変更し、個別の書式設定を上書きします。
--	フォント ファミリ	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストに対するフォントを変更することができます。
--	フォント サイズ	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストに対するフォントサイズを変更することができます。
<b>B</b>	太字	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストを即座に <b>太字</b> にします。 指定された範囲の全てのテキストが既に太字の場合は、代わりに太字を取り消します。

アイコン	パラメータ	説明
	斜体	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストを即座に斜体にします。 指定された範囲の全てのテキストが既に斜体の場合は、代わりに斜体を取り消します。
	下線	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストに即座に <u>下線</u> を引きます。 指定された範囲の全てのテキストに既に下線が引かれている場合は、代わりに下線を外します。
	左寄せ	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストを左に寄せます。
	中央揃え	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストを中央に揃えます。
	右寄せ	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストを右に寄せます。
	両端揃え	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストの両端を揃えます。これにより、単語間のスペースが自動的に調整され、テキストの列が段落の最後の列を除いて全て水平に等しくなります。
	テキストの色	Select Colour (色を選択) ダイアログボックスが開き、指定された範囲のテキストに対し新しい色が選択できます。
	背景色	Select Colour (色を選択) ダイアログボックスが開き、指定された範囲のテキストに対し新しい背景色が選択できます。  <div data-bbox="414 1459 1429 1638" style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <b>メモ</b>            背景色は <span style="background-color: yellow;">このように</span> テキストの周りに適用され、キャプションフィールド全体は網羅されません。         </div>
	書式をクリア	指定された範囲のテキストから、フォント、サイズ、太字、斜体、下線、テキストの色および背景色といった書式を取り消します。

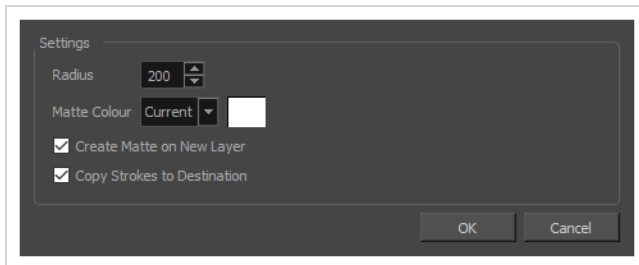
アイコン	パラメータ	説明
		<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <b>メモ</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Clear Formatting (書式設定をクリア) ボタンは、テキストアライメントには影響しません。         </div>
--	キャプションの拡大縮小	プロジェクトのキャプション内のテキストサイズを現サイズに比例して拡大または縮小することができます。そのため、プロジェクトのキャプションをまたいだ個別のフォントサイズ書式を変更することなくテキストのサイズを調整することができます。
+	フォントサイズの拡大	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストのフォントサイズを比例的に拡大します。
-	フォントサイズの縮小	指定された範囲内のキャプションの全てのテキストのフォントサイズを比例的に縮小します。
--	範囲	書式を変更したいキャプションフィールドの範囲を指定することができます。
--	パネルの範囲	<p>書式を変更する必要のあるキャプションに対するパネルの範囲を選択することができます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Current Panel (現在のパネル)</b>：現在のパネルにおけるキャプションの書式のみを変更します。</li> <li>• <b>Selected Panels (選択したパネル)</b>：Thumbnails (サムネイル) ビューまたは Timeline (タイムライン) ビューにて現在選択されているパネルのキャプションの書式のみを変更します。</li> <li>• <b>All Panels (全てのパネル)</b>：プロジェクト内の全てのパネルの書式を変更します。</li> </ul> <p>デフォルトでは、All Panels (全てのパネル) が選択されています。プロジェクト内の特定のパネルの書式を保ちたい場合は、キャプションの書式に変更を加える前に適切なパネルの範囲を選択してください。</p>
--	キャプ	書式を変更したいキャプションフィールドが選択できます。選択された全てのキャプション

アイコン	パラメータ	説明
	シヨンの範囲	<p>フィールドに対応するキャプション内のテキストの書式が、その指定されたパネルの範囲内のパネルにあるという条件で変更されます。</p> <p>デフォルトでは、この一覧には以下の項目が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ダイアログ</li><li>• アクションメモ</li><li>• スクラブ</li><li>• メモ</li></ul> <p>この一覧の項目はプロジェクトのキャプションフィールドに対応しており、カスタマイズすることができます。デフォルトでは、一覧の全ての項目が選択されています。特定のタイプのキャプションにおける書式を保ちたい場合は、キャプションの書式に変更を加える前に選択を外してください。</p>
--	閉じる	ダイアログを閉じます。



## Generate Auto-Matte（自動マットの生成）ダイアログボックス

Generate Auto-Matte（自動マットの生成）ダイアログボックスでは、スケッチオブジェクトをすばやく塗りつぶして、オブジェクトの背後にあるものを隠すことができます。




### Generate Auto-Matte（自動マットの生成）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューで、**Layer（レイヤー） > Generate Auto-Matte（自動マットの生成）**の順に選択します。
- レイヤーパネルでレイヤーを右クリックし、**Generate Auto-Matte（自動マットの生成）**を選択します。

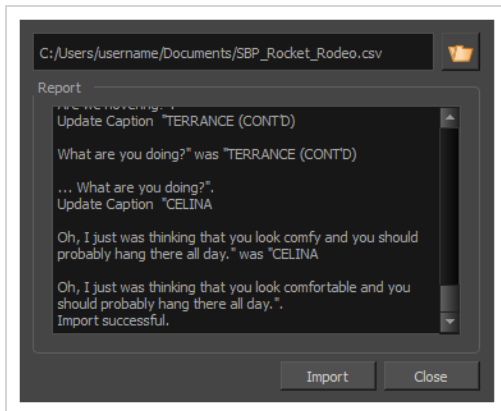
パラメータ	説明
半径	マットを生成する描画の分析に使用される半径。デフォルト値は200で、その値は1~9999の範囲です。低い設定値にすると、より正確なマットが作成されますが、生成が遅く、目的に対してマットが細かくなりすぎることがあります。設定値を高くすると、より幅のあるおおよそのマットになります。
マットカラー	マットを塗りつぶす色です。デフォルトでは、Current（現在）に設定されており、Colour（カラー）ビューで現在選択されている色です。ドロップダウンで Custom（カスタム）を選択してから、カラー見本をクリックして別の色を選択することができます。
新規レイヤーにマットを作成	チェックをオンにすると、新しいレイヤーがソースレイヤーの下に作成され、マットはそのレイヤーに保存されます。新しいレイヤーには、ソースレイヤーの名称の後に <b>_Matte</b> が付きます。チェックマークを外すと、マットは既存のアートワークの後ろのソースレイヤーのソース図面に追加されます。

	 <b>メモ</b> <p>新しいレイヤーにマットを作成すると、ソースレイヤーのすべてのプロパティ（アライメント、エクスポートオプション、不透明度など）とそのトランスフォームおよびアニメーションが新しいレイヤーにコピーされます。</p>
ストロークを にコピーコピー先	オンにすると、ソース描画の輪郭が非表示のストロークとしてマットにコピーされます。これにより、描画の輪郭に基づいて、様々な色で塗りつぶすことのできる様々なセクションにマットが分割されます。

## Import CSV (CSVのインポート) ダイアログ

Import CSV (CSVのインポート) ダイアログでは、Storyboard Proによりエクスポートされたカンマ区切り値 (.csv) ファイルをインポートすることができます。CSVファイルから各パネルに対するキャプションフィールドの内容を読み取り、プロジェクトのそれぞれのキャプションフィールドに転送します。

これにより、プロジェクトのキャプションをCSVファイルへとインポートし、スプレッドシートエディタでキャプションを編集し、プロジェクトに最新のキャプションをインポートすることができるようになります。



### 重要

このダイアログを用いてCSVファイルをインポートできるようにするには、CSVファイルが Export CSV (CSVをエクスポート) ダイアログを用いてStoryboard Proによりエクスポートされていないと、また、以下の項目を含んでいなければなりません：

- 列名
- シーン名 (プロジェクトにシーンが含まれる場合)
- カット名
- パネル名
- キャプション


また、キャプションが **Include Rich Text Formatting (リッチテキスト形式を含める)** オプションと共にエクスポートされていないと、CSVファイルをインポートする際にテキスト形式が破棄されてしまいます。

詳細は、[CSVダイアログをエクスポート \(44ページ\)](#) を参照してください。

## Import CSV (CSVのインポート) ウィンドウへのアクセス手法

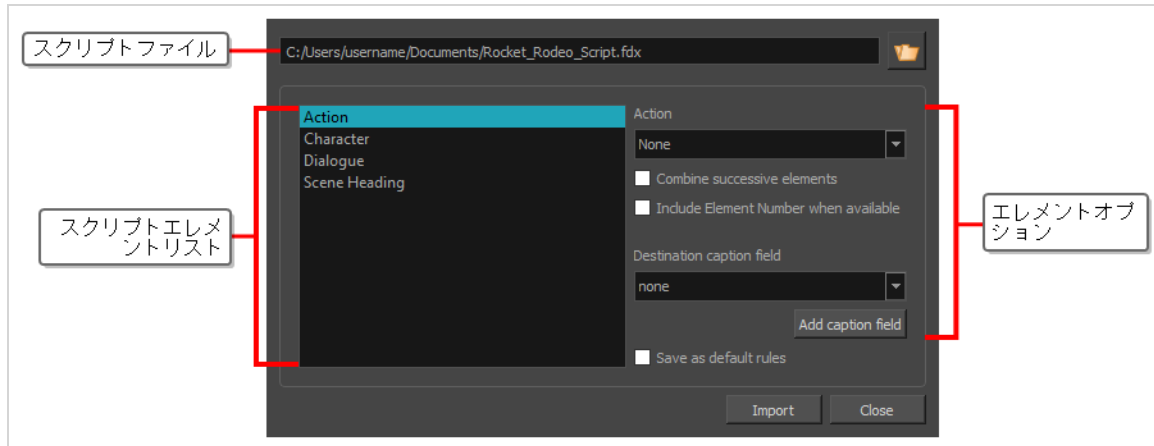
1. トップメニューで、**File (ファイル) > Update Captions from CSV (CSVからキャプションを更新)** の順に選択します。

Import CSV (CSVのインポート) ダイアログが表示されます。

パラメータ	説明
ファイル	インポートするCSVファイルへのパス  Browse (参照) ボタンをクリックし、Select CSV File (CSVファイルを選択) ダイアログを開きます。そこから、ファイルシステム内を進み、CSVファイルを見つけます。
レポート	<b>Import (インポート)</b> をクリックする際に、プロジェクト内で更新された各キャプションに関する情報が表示されます。
インポート	選択したCSVファイルをインポートし、プロジェクト内の対応するキャプションを用いてCSVファイルの各キャプションの内容を確認します。CSVファイル内のキャプションで異なる点がある場合、プロジェクト内の対応するキャプションにその内容がコピーされます。
閉じる	ダイアログを閉じます。

## Import from Final Draft（最終ドラフトからのインポート）ダイアログボックス

Import from Final Draft（最終ドラフトからインポート）ダイアログボックスでは、Final Draft（最終ドラフト）スクリプトをインポートし、そのスクリプトと共に新規Storyboard Proプロジェクトを生成することができます。プロジェクトにはスクリプトの構成に基づいて空のカットおよびパネルが自動的に生成され、それぞれのパネルのキャプションフィールドにスクリプトのアクションノートおよびダイアログが自動的にコピーされます。



例えば、Final Draft（最終ドラフト）スクリプトをインポートすることに加え、以下の事柄を行うことができます：

- スクリプトの各Scene Heading（カットの見出し）エレメントに対し、プロジェクト内に新しくカットを作成する。
- プロジェクト内に新規パネルを作成し、スクリプト内の各Action（アクション）エレメントに対し、パネルのAction Notes（アクションノート）キャプションへそのアクションをコピーする。
- スクリプト内のCharacter（キャラクター）およびDialogue（対話）エレメントのそれぞれの組合せおよびCharacter（キャラクター）とParenthetical（挿入句）のそれぞれの組み合わせに対し、プロジェクトにおいて新規パネルを作成し、キャラクターの名前および彼らの対話または挿入句をパネルのDialog（ダイアログ）キャプションにコピーする。
- スクリプト内の各Transition（トランジション）エレメントに対し、プロジェクト内に新規トランジションを作成する。
- スクリプト内のNew Act（新規アクト）エレメントに対し、プロジェクト内に新規アクトを作成する。

スクリプト内の各エレメントタイプがどのようにStoryboard Proプロジェクトにおける構成エレメントまたはキャプションに変換されるのかは、全て設定可能です。

**メモ**

Final Draft（最終ドラフト）スクリプトで新規プロジェクトを作成する手法に関する詳細は、およびユーザーガイドを参照してください。

## Final Draft（最終ドラフト）ダイアログボックスからImport（インポート）へのアクセス手法


1. トップメニューで、**File（ファイル） > New from Final Draft Script（最終ドラフトスクリプトから新規作成）**の順に選択します。


Final Draft（最終ドラフト）ダイアログボックスからImport（インポート）ダイアログボックスが表示されます。

**メモ**


Welcome（ようこそ）画面からこのダイアログボックスにはアクセスできません。そのため、トップメニューからこのダイアログボックスにアクセスするには、事前に既存のプロジェクトを開くか、新規プロジェクトを作成しなければなりません。

パラメータ	説明
スクリプトファイル	<p>インポートしているFinal Draft（最終ドラフト）スクリプトへのパスです。</p> <p>右側にある📁 Browse（参照）ボタンをクリックし、スクリプトを参照・選択するためのダイアログボックスを開きます。</p>
スクリプトの要素リスト	<p>Final Draft（最終ドラフト）スクリプトに含まれている全エレメントタイプのリストです。これらには、Action（アクション）、Character（キャラクター）、Dialogue（対話）、Scene Heading（カットの見出し）、Shot（ショット）、Transition（トランジション）、End of Act（アクトの終わり）、New Act（新規アクト）、General（一般）およびカスタムエレメントなどその他のエレメントタイプがあります。</p> <p>このリストからエレメントを選択し、ダイアログのElement Options（エレメントオプション）セクションにて Storyboard Proがスクリプトで見つけた各エレメントのタイプに対し何を行うかを設定することができます。</p>
<b>エレメントオプション</b>	
アク	スクリプトで選択したタイプのエレメントが見つかった際に行うこと。

パラメータ	説明
アクション	<p>Final Draft（最終ドラフト）スクリプトを新規 Storyboard Proプロジェクトとしてインポートすると、Storyboard Proはスクリプトを上から下に巡り、スクリプト内の全てのエレメントに対し、そのエレメントタイプに指定されたアクションを行い、プロジェクトの構造を作ります。</p> <p>例えば、エレメントリストから<b>Scene Heading（カットの見出し）</b>を選択し、アクションドロップダウンにて<b>New Scene（新規カット）</b>を選択することで、Storyboard Proがスクリプト内にカットの見出しを見つけるたびにStoryboard Proプロジェクト内に新規カットを作成するように設定することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>無設定</b>：このタイプのエレメントに対して、プロジェクト内に何かが作成されることはありません。 </li> </ul> <div data-bbox="402 722 1429 974" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>アクションを実行するよう設定されていないエレメントでも、そのテキストはキャプションに保存されます。<b>Destination caption field（キャプションフィールド先）</b>ドロップダウンにてキャプションを選択すると、最後に生成されたパネルに対し、キャプションのテキストがそのキャプションフィールドに保存されます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>新規アクト</b>：スクリプト内にこのエレメントが出てきた際にはいつでも新規アクトがプロジェクトに作成されます。その新規アクトはこのエレメントのテキスト内容にちなんで名づけられます。 </li> </ul> <p>一般に、このアクションはNew Act（新規アクト）エレメントに対し選択されるべきです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>新規シーン</b>：スクリプト内にこのエレメントが出てきた際にはいつでも新規シーンがプロジェクトに作成されます。 </li> <li> <b>新規カット</b>：スクリプト内にこのエレメントが出てきた際にはいつでも新規カットがプロジェクトに作成されます。 </li> </ul> <p>一般に、このアクションはScene Heading（カットの見出し）エレメントに対し選択されるべきです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>新規パネル</b>：スクリプト内にこのエレメントが出てきた際にはいつでも新規パネルがプロジェクトに作成されます。 </li> </ul> <p>一般に、このアクションはキャラクターが話そうとすることを強調するために用いられるため、Action（アクション）エレメントおよびCharacter（キャラクター）エレメントに対し選択されるべきです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>新規トランジション</b>：スクリプト内にこのエレメントが出てきた際にはいつでも新規トランジションがプロジェクトに作成されます。 </li> </ul> <p>一般に、このアクションはTransition（トランジション）エレメントに対し選択されるべきです。</p>

パラメータ	説明
	<div data-bbox="402 323 1429 466" style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  <p><b>メモ</b> 常に、Storyboard Proにおける新規カットがトランジションに続きます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>新規カットのプレフィックス：</b> 後続の全カットの名称に追加するためのプレフィックスを設定します。このエレメントの後に作成された全カットの名称はこのエレメント内のテキストから始まり、カット番号が続きます。 </li> </ul>
連続エレメントを結合	<p>選択したエレメントタイプに対しこのオプションが有効の場合、Storyboard Proはスクリプト内において複数の連続するこのタイプのエレメントを見つけた際に、これら最初の連続するエレメントに対し <b>Action (アクション)</b> ドロップダウンにて選択されたアクションのみを実行します。</p> <p>例えば、新規パネルを生成するようAction (アクション) エレメントを設定した場合、デフォルトではスクリプト内のAction (アクション) エレメント全てに対し新規パネルが生成されます。しかし、Action (アクション) エレメントに対してもこのオプションを有効にした場合、連続するAction (アクション) エレメントは単一のパネルのみを生成し、テキストの内容は同じキャプションフィールドに追加され、段落ごとに分けられます。</p>
利用可能な場合にエレメント番号を含める	<p>Final Draft (最終ドラフト) では、カット、またはいかなるタイプのエレメントに対しても番号を付けることができます。Final Draft (最終ドラフト) スクリプトにおいて番号が付けられたエレメントタイプに対しこのオプションが有効の場合、Storyboard Proはキャプションフィールドにエレメントをインポートする際、エレメントのテキストの前にエレメントの番号を追加します。</p> <p>例えば、Character (キャラクター) エレメントがスクリプト内で番号付けされた場合、プロジェクトのDialogue (対話) キャプションフィールドに各Character (キャラクター) エレメントがインポートされるよう設定し、このオプションをCharacter (キャラクター) エレメントに対しても有効にすると、パネルのDialogue (対話) キャプションフィールドに追加されている各キャラクター名はキャラクター番号により先行されます。</p>
保存先のキャプションフィールド	<p>エレメントのテキストをインポートするためのキャプションフィールドです。</p> <p>例として、Character (キャラクター)、Dialogue (対話)、およびParenthetical (挿入句) エレメントはDialog (キャプション) にインポートし、Action (アクション) エレメントはAction Notes (アクションノート) キャプションにインポートすることが一般的です。</p>



パラメータ	説明
	<div data-bbox="349 346 414 409" style="float: left; margin-right: 10px;"></div> <div data-bbox="430 352 487 382" style="font-weight: bold;">メモ</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 選択したエレメントが新規パネルを作成するよう設定されている場合、その新規パネルに対するキャプションにテキストが保存されます。同様に、選択したエレメントが新規カット、シーンまたはアクトを作成するよう設定されている場合、カット、シーンまたはアクトの最初のパネルに対するキャプションにテキストが保存されます。そうでない場合は、最後に生成されたパネルに対するキャプションにテキストが保存されます。</li> <li>• 同じキャプションフィールドに複数の連続したエレメントがインポートされるよう設定されている場合、そのテキストは同じキャプションフィールドにスクリプトに表示される順で追加され、段落ごとに分けられます。</li> </ul>

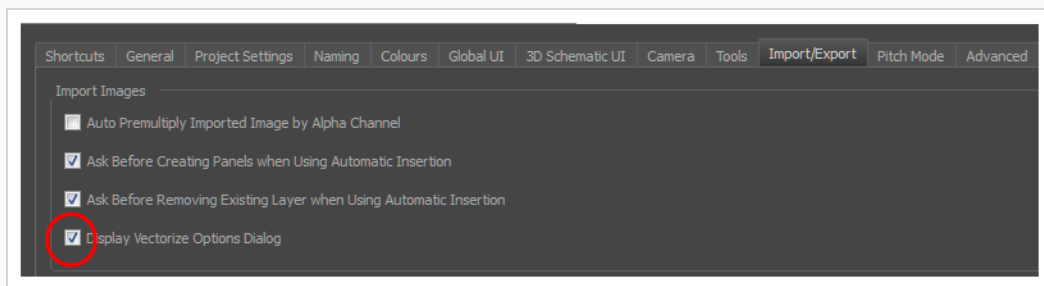
パラ メータ	説明
	ト) スクリプトを用いて新規プロジェクトを生成します。カット、パネル、および選択する設定によりスクリプトの構造に基づいたシーンやアクトが作成され、設定した通りにスクリプトの断片がパネルの各キャプションへとコピーされます。
閉じる	ダイアログを閉じ、現在開いているプロジェクトへと戻ります。

## 画像のインポートダイアログボックス

Import Images（画像のインポート）ダイアログボックスでは、画像をレイヤーまたはカットとしてプロジェクトにインポートできます。インポートされた画像はカラーでベクター化され、カメラフレームにフィットします。を参照してください。

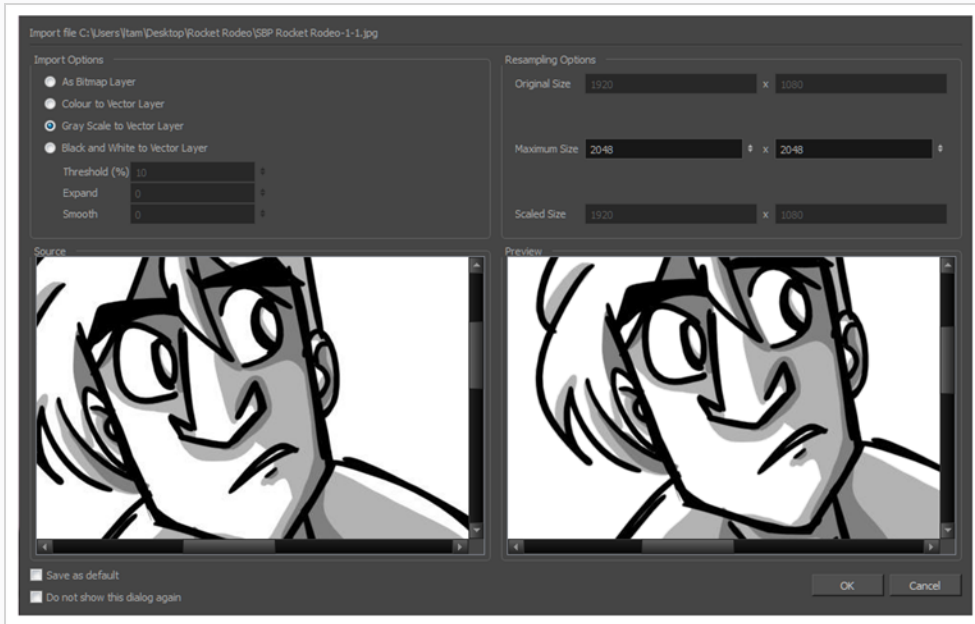
### Import Images(画像のインポート)ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行いPreferences（環境設定）ダイアログを開きます：
  - **Windows:**
    - トップメニューにて、**Edit（編集） > Preferences（環境設定）**を選択します。
    - Ctrl + Uを押します。
  - **macOS:**
    - トップメニューにて、**Storyboard Pro 20 > Preferences（環境設定）**を選択します。
    - ⌘ + Uを押します。
2. User Preferences（ユーザー環境設定）ダイアログボックスで、**Import/Export（インポート/エクスポート）** タブを選択します。
3. **Display Vectorize Options Dialog（ベクター化オプションダイアログ表示）** オプションを選択します。



4. **File(ファイル) > Import（インポート） > Images as Layers（レイヤーとしての画像）**を選択します。
5. 開いたブラウザで、インポートする画像を選択します。

これでImport Images(画像インポート)ダイアログボックスが開きます。



プレビュー領域には、左側に元の画像、右側に結果の画像が表示されます。結果の画像のプレビューは、パラメータを変更するたびに自動的に更新されます。

パラメータ	説明
インポートオプション	
ビットマップレイヤーとして	インポートした画像の正確な外観を維持し、それをビットマップレイヤーにインポートします。
ベクターレイヤーにカラー	インポートした画像の正確な外観を維持し、それをベクターレイヤーにインポートします。
グレースケールからベクターレイヤーへ	選択した画像をベクターレイヤーでグレースケールとしてインポートします。

ベクターレイヤーに モノクロ	画像を黒線アートとしてインポートします。
	<b>しきい値 (%)</b> : 画像のノイズを除去します。ノイズとは、スキャンした画像に付着したゴミやかすかな汚れである可能性があります。たとえば、値が70%に設定されている場合、70%未満のすべてのカラー値は白に変換され、最終画像では無視されます。値が100%に設定されている場合は、完全に黒い線だけが保持されます。
	<b>展開</b> :ビットマップの線または外側のエッジを太くするには、1~100の値を入力します。ラインアートが細すぎたり薄すぎる場合は、このオプションを使用します。
	<b>スムーズ</b> : 1から5までの値を入力して、滑らかさのレベルを設定します。滑らかさが大きいほど、ぎざぎざや不完全さは少なくなりますが、細部はより多く失われます。
リサンプルオプション	
オリジナルサイズ	インポートした画像の元の寸法。
最大サイズ	縮小するインポート画像の最大サイズを指定します。画像の元の比率は操作中も維持されます。拡大縮小プロセスの結果としての最終的な値は、Scale Size (拡大縮小サイズ) フィールドに表示されます。画像を拡大するのにこれらのフィールドを使用できないことに注意してください。
変更されたサイズ	プロジェクトにインポートされた後、画像が拡大縮小される最終的なサイズを表示します。
ソース	インポートしたソース画像を表示します。
プレビュー	パラメータの調整時に画像のプレビューを表示します。
デフォルトとして保存	現在の設定を保存します。このダイアログボックスを開くときは常に、新しいデフォルトパラメータが自動的に設定されます。Display Vectorize Options Dialog (ベクター化オプションダイアログを表示) 環境設定の選択を解除しても、[画像をインポート] コマンドはこの新しいデフォルトを使用します。
今後このダイアログを表示しない	ここから直接、Preferences (環境設定) ダイアログボックスでDisplay Vectorize Options (ベクター化オプションを表示) ダイアログオプションの選択を解除します。

## コンフォメーションインポートプロジェクトダイアログボックス

Import Project（プロジェクトをインポート）ダイアログでは、コンフォメーションのためにエクスポートし、第三者ビデオ編集ソフトウェアで編集し、Storyboard Proにインポートするために再度エクスポートしたシーンをインポートすることができます。シーンはFinal Cut Pro XML Interchange 形式 (.xml)、または Advanced Autoring 形式 (.aaf)でインポートすることができます。

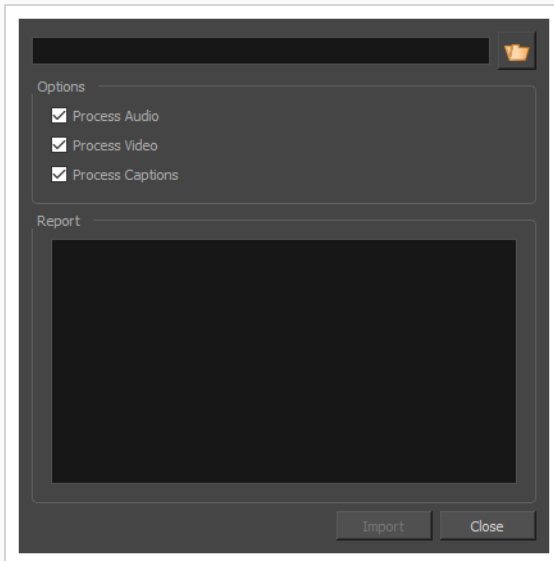


### メモ



- アニマティックプロジェクトをXMLまたはAAF形式でエクスポートする手法については、ビデオ編集ソフトウェアのマニュアルを参照してください。
- Storyboard Proを通じて同じプロジェクトから最初にエクスポートされたシーンのみをインポートすることをお勧めします。プロジェクトからエクスポートされていないビデオ編集シーンをインポートすると、シーン内のパネルはビットマップ画像としてインポートされます。

### Import Project（プロジェクトをインポート）ウィンドウにアクセスする手法

1. 元の絵コンテプロジェクトで **File（ファイル） > Conformation（コンフォメーション） > Import Animatic Project（アニメティックプロジェクトをインポート）** を選択します。



パラメータ	説明
シーン	Sequence（シーン）フィールドの隣にあるBrowse（参照）🗑️ ボタンをクリックし、ビデオ編集ソフトからエクスポートしたAAFまたはXMLシーンを参照および選択することができます。

パラメータ	説明
オプション	
オーディオを処理	<p>オーディオトラックへの変更、新しいオーディオトラック、削除されたオーディオトラックのほか、サウンドクリップへの変更、そのイン/アウトポイント、ボリュームエンベロープ、削除されたサウンドクリップ、インポートしたシーンの新しいサウンドクリップは、Storyboard Proあなたのプロジェクトに合わせて調整されます。プロジェクトのオーディオトラックとサウンドクリップに変更を加えたくない場合は、このオプションをオフにします。</p>
ビデオを処理	<p>キュー時間、長さ、順序、削除されたパネル、新しいパネル、トランジション、カメラの動き、XMLシーンの場合はインポートされたシーン内のレイヤーおよびレイヤーアニメーションなどの、パネルへの変更は、あなたのStoryboard Proプロジェクトに合わせて調整されます。プロジェクトの絵コンテやアニメティックを変更するのではなく、オーディオトラックやキャプションだけを変更したい場合は、このオプションをオフにします。</p> <div data-bbox="565 911 1429 1163" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>ビデオ編集ソフトウェアでゼロから構成されたオーディオトラックを、XMLまたはAAFシーンにエクスポートしてから、Process Video（ビデオを処理）オプションをオフにした状態でこのダイアログを介してシーンをインポートすることにより、インポートすることができます。</p> </div>
キャプションを処理	<p>インポートしたシーンのパネルキャプションの変更は、Storyboard Proプロジェクトに合わせて調整されます。</p> <div data-bbox="565 1323 1429 1537" style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>キャプションをRich Text Formatting（リッチテキスト形式）無しでエクスポートし、それらに変更を加えた場合、プロジェクトにインポートされた際にその変更されたキャプションの書式が消えてしまいます。</p> </div>
レポート	<p><b>Import（インポート）</b> ボタンをクリックすると、コンフォメーションプロセスの各ステップに関する情報と、プロセスで発生したエラー（該当する場合）が表示されます。</p>
インポート	<p>XMLまたはAAFシーンおよび必要なオプションを選択したら、Import（インポート）ボタンをクリックしてシーンをインポートし、Storyboard Proプロジェクトに加えられた変更に応用します。</p>

パラメータ	説明
閉じる	このダイアログボックスを閉じます。



## サウンドクリップをインポートダイアログボックス

Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)ダイアログボックスでは、サウンドクリップをインポートできます。

最初のコマまたは現在のコマで、サウンドクリップ (.wav、.aif、.aiff、または.mp3) をオーディオトラックにインポートすることができます。プロジェクト内にサウンドクリップが存在しない場合、Storyboard Proによって、現在の場所から絵コンテプロジェクトフォルダー内のオーディオフォルダーに、ファイルがコピーされます。Timeline(タイムライン)ビューで作業する必要があります。



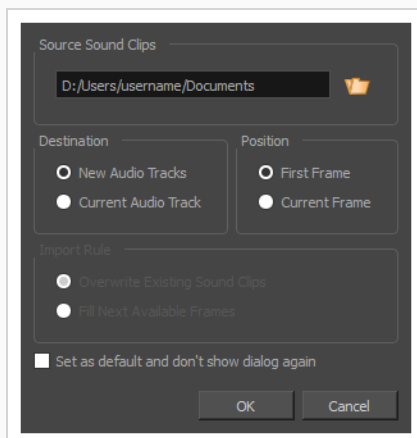
### 重要



.mp3ファイルは圧縮形式なので、作業することはお勧めできません。長い.mp3ファイルは、プロジェクト内のアクションと正しく同期しない場合があります。

### Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Timeline (タイムライン) ビューで、サウンドクリップをインポートしたいオーディオトラックを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
  - トップメニューで**File (ファイル) > Import (インポート) > Sound Clip (サウンドクリップ)** を選択します。
  - サウンドクリップをインポートしたいオーディオトラックを右クリックして、**Import Sound Clips (サウンドクリップをインポート)** を選択します。
  - Timeline (タイムライン) ビューでトラックの下の空白部分を右クリックして、**Import Sound Clips (サウンドクリップをインポート)** を選択します。

Import Sound Clips (サウンドクリップをインポート) ダイアログボックスが開きます。



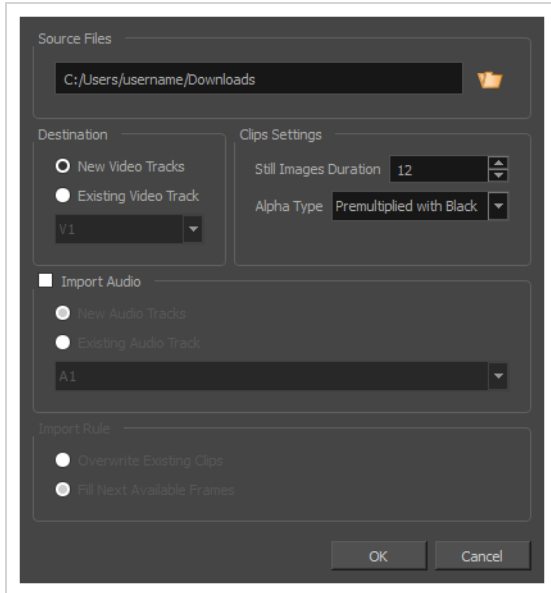
パラメータ	説明
ソースサウンドクリップ	サウンドクリップとしてインポートするサウンドファイルを参照して選択できます。
追加先	サウンドクリップをどのオーディオトラックに追加するかを決定します。
新規オーディオトラック	インポートしたサウンドクリップを自身の新しいオーディオトラックに追加します。
現在のオーディオトラック	インポートしたサウンドクリップを現在選択されているオーディオトラックに追加します。 <div data-bbox="591 737 1430 919" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>メモ</b>  このオプションは、オーディオトラックが選択されていない場合には使用できません。 </div>
位置	タイムラインのどのコマに新しいクリップを追加するかを決定します。
最初のコマ	インポートしたサウンドクリップをプロジェクトの最初のコマに追加します。
現在のコマ	インポートしたサウンドクリップを、タイムラインカーソルの直後に追加します。
ルールをインポート	既存のオーディオトラックにインポートするとき、これは、サウンドクリップがすでに存在する場所にクリップをインポートするとどうなるかを決定します。 <div data-bbox="591 1432 1430 1614" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>メモ</b>  これらのオプションは、オーディオトラックが選択されていない場合には使用できません。 </div>
既存のサウンドクリップを上書き	インポートしたクリップを追加する予定のサウンドクリップが存在する場合は、既存のクリップが上書きされます。
次の利用可能なコマを塗りつぶす	新しいクリップを追加する予定のサウンドクリップが存在する場合、そのクリップは既存のクリップの直前でトリミングされます。

---

デフォルトとして設定し、ダイアログを再表示しない	このオプションを有効にすると、次回サウンドクリップをインポートするときに、Storyboard Proは、インポートするサウンドファイルを検索し、このダイアログを表示せずに現在選択されているオプションを使用するように指示します。
--------------------------	--

## ビデオ/画像をクリップとしてインポートするためのダイアログボックス

Import Videos/Images as Clips (ビデオ/画像をクリップとしてインポートする) ダイアログでは、静止画像またはムービーファイルをプロジェクトのビデオトラックにインポートできます。ビデオトラックはアニメティックとは無関係です。絵コンテンツトラックの上に配置して絵コンテ内の要素の上にビデオクリップや画像クリップを表示したり、絵コンテンツトラックの下に配置して絵コンテの背後にクリップを表示したりすることができます。



ムービーファイルはビデオクリップとしてインポートし、プロジェクトで再生することができます。静止画像は静的ビデオクリップとしてインポートすることができ、それを任意の時間持続させることが可能です。

Storyboard Proにサポートされた画像ファイルをビデオクリップとしてインポートできます。また、H.264でコード化されたムービーファイルを、QuickTimeムービー (.mov) またはMPEG-4 (.mp4、.m4v) 形式でインポートすることもできます。Windows上でのみ、Windows Media Video (\*.wmv)ファイルもインポートすることができます。また macOSでのみ、Apple ProResにコード化されたQuickTime Movie (.mov)ファイルをインポートすることができます。


### Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。




- トップメニューで、**File (ファイル) > Import (インポート) > Videos/Images as Clips (ビデオ/画像をクリップとして)** の順に選択します。
- クリップをインポートしたいビデオトラック上で右クリックし、**Import Videos/Images as Clips (ビデオ/画像をクリップとしてインポート)** を選択します。


- Timeline（タイムライン）ビュー内のトラックの上または下の空いているスペースで右クリックし、**Import Videos/Images as Clips（ビデオ／画像をクリップとしてインポート）**を選択します。

Import Video Clips（ビデオクリップをインポート）ダイアログボックスが開きます。

パラメータ	説明
ソースファイル	クリップとしてインポートする画像またはムービーファイルを参照して選択できます。
保存先	クリップをインポートするビデオトラックを選択できます。
新規ビデオトラック	<p>この新規トラックに新しいビデオトラックが作成され、クリップがインポートできます。</p> <p>複数のクリップをインポートする場合、各クリップに対しビデオトラックが作成されます。各クリップはそれぞれのビデオトラックに挿入され、同時にキューが送られます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>ムービーのオーディオストリームを同じオーディオトラックにインポートすることを選んだ場合、オーディオクリップには順々にキューが送られる必要があります。そのため、ビデオクリップが異なるビデオトラックにインポートされていたとしても、順々にキューが送られます。</p> </div>
既存のビデオトラック	<p>以下のドロップダウンを用いて、クリップをインポートするためのビデオトラックを選択することができます。</p> <p>複数のクリップをインポートする場合、インポートされたクリップは順々に同じビデオトラックに追加されます。</p>
クリップ設定	
静止画の長さ	<p>静止画像をインポートする場合、クリップは静的画像を一定量のフレームで表示することで作成されます。これにより、プロジェクトにインポートされる画像クリップの長さをフレームで設定できます。</p> <p>例えば、1秒間継続する画像クリップをインポートしたいと考え、かつプロジェクトのフレームレートが毎秒24コマである場合は、このオプションを<b>24</b>に設定します。</p>

パラメータ	説明
	<p>ムービーファイルをインポートする際は、ムービー自体の長さがあるためこのオプションは使いません。</p>
<p>アルファ型</p>	<p>透明度を持つムービーファイルを持っている場合、アルファ型によりクリップの透明モードを選択し、適切にレンダリングされるようにすることができます。</p> <p>透明モードは、半透明画素の明度がアルファ値と比較してどのようにエンコーディングされているかを調整します。ビデオクリップに対し適切なアルファ型を選択することで、アニメティック内の他の視覚要素と適切に混ざり合います。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Ignore Alpha (アルファを無視) :</b> カラー値の乗算を外したり、アニメティック内の他の視覚エレメントと混ぜることなくビデオクリップ内の全画素を不透明に表示します。 </li> <li> <b>黒で事前乗算済み:</b> このビデオにおける半透明画素のカラー値はコード化されており、より透明になればなるほど黒に近い色になります。黒で事前乗算済みのビデオが透明度に対応していないソフトウェアに読み込まれると、黒の背景と混ざって表示されます。これを選択し、Storyboard Proこの事前乗算を取り消すことで、ビデオクリップがアニメティック内の他の視覚エレメントと適切に混ざり合うようにすることができます。 </li> <li> <b>白で事前乗算済み:</b> このビデオにおける半透明画素のカラー値はコード化されており、より透明になればなるほど白に近い色になります。白で事前乗算済みのビデオが透明度に対応していないソフトウェアに読み込まれると、白の背景と混ざって表示されます。これを選択し、Storyboard Proこの事前乗算を取り消すことで、ビデオクリップがアニメティック内の他の視覚エレメントと適切に混ざり合うようにすることができます。 </li> <li> <b>ストレート:</b> 画像内の半透明ピクセルの色は、透明度とは無関係にエンコードされます。事前乗算されていないビデオクリップが透明度に対応していないソフトウェアに読み込まれると、半透明画素は完全に不透明に表示され、境界がぼやけてしまいます。 </li> </ul>

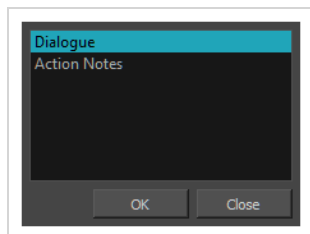
パラメータ	説明
	<div data-bbox="565 285 1430 806" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;">  <p><b>ヒント</b></p> <p>ムービーファイルに対するアルファタイプが分からない場合は、<b>Straight (ストレート)</b> を選択します。次に、クリップがインポートされたら、Stage (ステージ) ビューにてクリップを閲覧します。ムービー内の半透明画素が暗すぎる場合は、クリップのAlpha Type (アルファタイプ) を <b>Premultiplied with Black (黒で事前乗算済み)</b> に変更します。ムービー内の透明画素が明るすぎる場合は、クリップのAlpha Type (アルファタイプ) を <b>Premultiplied with White (白で事前乗算済み)</b> に変更します。</p> <p>Timeline (タイムライン) ビューでクリップを右クリックして、コンテキストメニューで <b>Alpha Type (アルファタイプ)</b> を選択すると、ビデオクリップのAlpha Type (アルファタイプ) を変更できます。</p> </div> <div data-bbox="565 835 1430 1014" style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>画像ファイルをインポートする場合は、このオプションをえません。画像クリップはストレートアルファを用いてインポートされます。</p> </div>
オーディオをインポート	<p>確認をしたら、Storyboard Proはサウンドクリップとして選択したビデオファイルのオーディオストリームをインポートし、プロジェクトのオーディオトラックに挿入します。</p>
新規オーディオトラック	<p>新規のオーディオトラックを作成し、そこにムービーファイルのオーディオストリームをインポートします。</p> <p>複数のムービーファイルをインポートする場合、オーディオストリームを含む各ムービーファイルに対しオーディオトラックが作成されます。各オーディオストリームはサウンドクリップとしてそれぞれのオーディオトラックにインポートされ、同時にキューが送られます。</p> <div data-bbox="565 1514 1430 1797" style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>ビデオクリップを同じビデオトラックにインポートすることを選んだ場合、ビデオクリップには順々にキューが送られる必要があります。そのため、これらのムービーファイルに対するオーディオクリップも、異なるオーディオトラックにインポートされているにも関わらず順々にキューが送られます。</p> </div>
既存のオーディオ	<p>以下のドロップダウンを用いて、ムービーファイルのオーディオストリームをイ</p>

パラメータ	説明
ラック	<p>ンポートするためのオーディオトラックを選択することができます。</p> <p>複数のムービーファイルをインポートする場合、これらのムービーファイルからインポートされたサウンドクリップは同じオーディオトラックに追加され、同じムービーファイルからインポートされたビデオクリップと同時にキューが送られます。</p>
ルールをインポート	<p>既存のビデオトラックに読み込むとき、ビデオクリップがすでに存在している場所にクリップを読み込んだ場合にどうなるかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>既存のサウンドクリップを上書きする</b>：インポートされたクリップが既存のビデオに挿入される場合、その既存のクリップは上書きされます。</li><li>• <b>次の利用可能なコマを埋める</b>：新規クリップが挿入された既存のビデオクリップがある場合、そのクリップは既存のクリップの直前でトリミングされます。</li></ul> <div data-bbox="565 873 1430 1052" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b> ビデオトラックが選択されていない場合、これらのオプションは使用できません。</p></div>



## リストピッカーダイアログボックス

List Picker（リストピッカー）ダイアログボックスでは、PDFドキュメントにエクスポートするための特定のキャプションを選択できます。




### List Picker（リストピッカー）ダイアログボックスにアクセスする手法

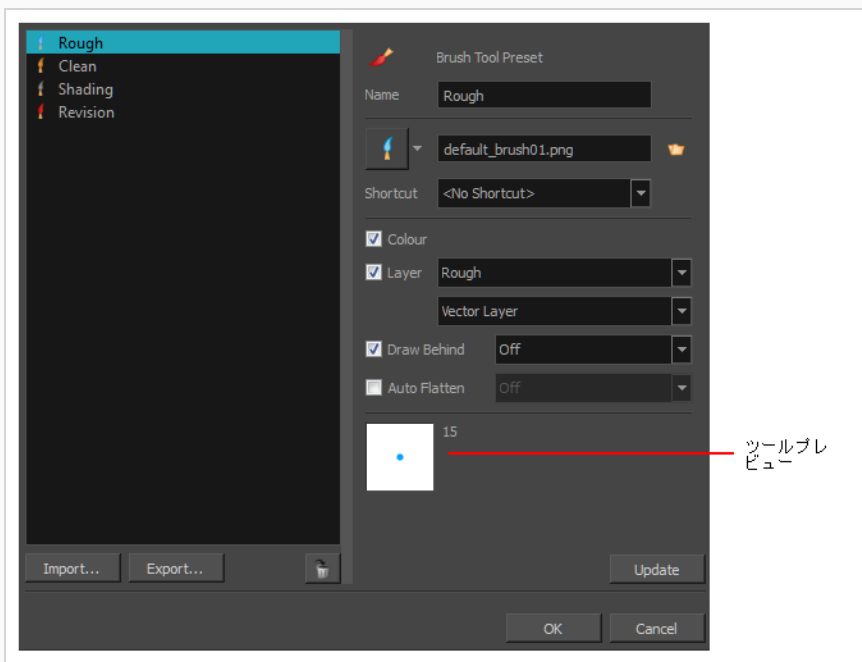
1. Panel PDF Options（パネルPDFオプション）ダイアログボックスで、Export All Captions（すべてのキャプションをエクスポート）オプションを必ず選択解除してから、Caption List（キャプションリスト）フィールドでBrowse（参照）ボタンをクリックします。


## ツールプリセットを管理ダイアログボックス

Manage Tool Presets（ツールプリセットを管理）ダイアログボックスでは、既存のツールプリセットをインポート、エクスポート、削除、および更新できます。ツールプリセットに加える変更はすべてTool Presets（ツールプリセット） ツールバーに反映されます。

### Manage Tool Presets（ツールプリセットを管理）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Tool Presets（ツールプリセット） ツールバーで、Manage Tool Presets（ツールプリセットを管理）  ボタンをクリックします。

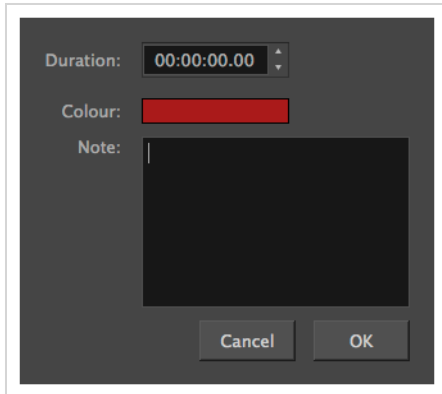


パラメータ	説明
ツールプリセットのリスト	現在選択されているツールのプリセット名
インポート	他のStoryboard Proアーティストが作成したツールプリセットをインポートできます。を参照してください。
エクスポート	ツールプリセットをエクスポートして、他のStoryboard Pro アーティストと共有できます。を参照してください。
	選択したツールプリセットを削除します。

名前	現在選択しているツールプリセットの名称。
アイコン	選択したツールプリセットに関連付けるアイコンを選択したり、独自のものをアップロードしたりできます。
ショートカット	プリセットにすばやくアクセスするためのキーボードショートカットを設定します。デフォルトでは、ショートカットは割り当てられていません。キーボードショートカットを割り当てるには、 <b>Edit (編集) &gt; Preferences (環境設定) &gt; Shortcuts (ショートカット) &gt; Tool Presets (ツールプリセット)</b> (Windows) または <b>Storyboard Pro 20 &gt; Preferences (環境設定) &gt; Shortcuts (ショートカット) &gt; Tool Presets (ツールプリセット)</b> (macOS) を選択します。が可能
カラー	現在のカラーを新しいツールプリセットに含めます。
レイヤー	ツールのプリセットがクリックされたとき、現在のパネルで使用する描画レイヤーを選択できます。プリセットを選択するとき、割り当てられたレイヤーが存在する場合は選択され、存在しない場合は作成されます。パネルを変更すると、グローバルナビゲーション設定に応じて、レイヤーが検索されます。存在しない場合は、最初のレイヤーが選択されます。 <b>Layer (レイヤー)</b> オプションを選択し、ツールプリセットにレイヤーを割り当て、レイヤーがベクターかビットマップかを決定します。
背面に描画	このオプションを選択すると、指定した Draw Behind (背後に描画) オプションをツールプリセットに保存します。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在の Draw Behind (背後に描画) 状態は変更されません。
自動フラット化	このオプションを選択すると、指定した Auto-Flatten (自動フラット化) 状態がツールプリセットに保存されます。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在の Auto-Flatten (自動フラット化) 状態は変更されません。
ツールプレビュー	ツールプリセットのサイズとカラーを表示します。

## マーカーダイアログボックス

Marker（マーカー）ダイアログボックスでは、マーカーに対し過去に設定されたパラメータまたはデフォルトのパラメータを変更できます。



### Marker（マーカー）ダイアログボックスにアクセスする手法

- Storyboard(絵コンテ) > Markers（マーカー） > Edit Marker（マーカーを編集）を選択します。

パラメータ	説明
尺	マーカーの尺をタイムコードに表します。デフォルト値は00:00:00.00です。このパラメータは、デフォルト値が変更されるまではマーカーのツールチップに表示されません。
カラー	マーカーの色を設定します。デフォルト値は赤です。このパラメータを変更すると、後で追加されたすべてのマーカーは、新しい色が設定されるまでこの色になります。
メモ	マーカーに名称を付けます。メモは、マーカーでマークされた時間に発生するアクション、ノイズ、オブジェクトなどを表すことができます。テキストフィールドに何かが入力されない限り、このパラメータはマーカーのツールチップに表示されません。

## Merge Layers（レイヤーを結合）ダイアログボックス

Merge Layers（レイヤーを結合）ダイアログボックスでは、選択したレイヤーを結合できます。Merge Layers（レイヤーを結合）ダイアログボックスを使用すると、Merge Down（下へ結合）およびMerge Selected Layers（選択したレイヤーを結合）コマンドよりも、レイヤーの結合手法を細かく制御できます。とりわけ、結果としてのレイヤーの名称を選択したり、ベクターレイヤーかビットマップレイヤーかを指定したり、ソースレイヤーを選択したりすることができます。



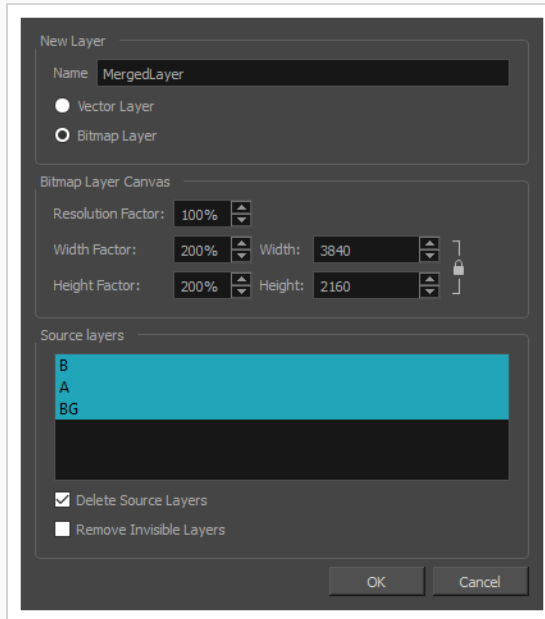
### メモ

- レイヤーをマージ（結合）すると、結合されているすべてのレイヤーのアニメーションは破棄されます。
- ビットマップレイヤーをベクターレイヤーとすばやく結合すると、結果として得られるレイヤーはビットマップレイヤーになります。
- 3Dオブジェクトを含むレイヤーは結合できません。
- 非表示レイヤーのアートワークは、マージされたアートワークに追加されません。

### Merge Layers（レイヤーを結合）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. マージ（結合）するレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
  - 右クリックして**Merge Layers（レイヤーを結合）**を選択します。
  - **Layer（レイヤー） > Merge Layers（レイヤーを結合）**を選択します。

Merge Layers（レイヤーを結合）ダイアログボックスが開きます。

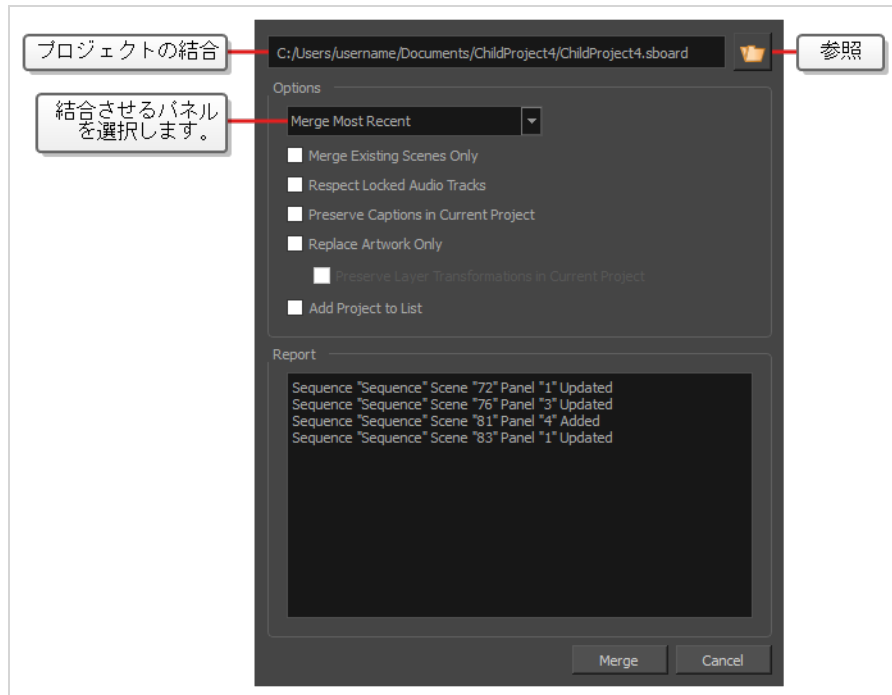


パラメータ	説明
新規レイヤー	
名前	新規レイヤーの名称
ベクターレイヤー	マージ（結合）されたレイヤーをベクターレイヤーにします。選択範囲にビットマップレイヤーがある場合、それらはその中にビットマップテキストチャーを持つベクター長方形に変換されます。
ビットマップレイヤー	マージ（結合）したレイヤーをビットマップレイヤーにします。選択範囲にベクターレイヤーがある場合、それらはビットマップに変換されます。
ビットマップキャンバスサイズ	結合レイヤーがビットマップの場合は、Bitmap Canvas Size（ビットマップキャンバスサイズ）パラメーターを設定します。
解像度因数	描画がズームインも拡大もされていないときに画面に表示される各ピクセルに格納するピクセル数を指定します。たとえば、100%でビットマップ描画をズームインまたは拡大すると、画質が低下します。200%に設定すると、ビットマップ描画は、画質を損なうことなく元のサイズの2倍になるまでズームインまたは拡大できます。
幅因数と幅	ビットマップ描画レイヤーを作成する際のキャンバスのデフォルトの幅。割合は

	プロジェクトの幅に比例します。デフォルト値である200%は、キャンバスの幅をステージの幅の2倍にします。
高さ因数と高さ	ビットマップ描画レイヤーを作成する際のキャンバスのデフォルトの高さ。割合はプロジェクトの高さに比例します。そのデフォルト値である200%は、キャンバスの高さをステージの高さの2倍にします。
ソースレイヤー	
ソースレイヤーを削除	ソースレイヤーを削除します。
目に見えないレイヤーを削除	目に見えない、または非表示のレイヤーを削除します。このオプションは、Delete Source Layers（ソースレイヤーを削除）オプションが選択されている場合にのみ使用できます。削除を決定するかどうかにかかわらず、非表示のレイヤーは、たとえリストから選択しても、マージ（結合）はされません。


## Merge Modified Panels（修正されたパネルの統合）ダイアログボックス

Merge Modified Panels（修正されたパネルの統合）ダイアログボックスでは、現在のプロジェクトから抽出されたプロジェクトからの変更点を現在のプロジェクトへと即座に統合することができます。



### Merge Modified Panels（修正されたパネルの統合）ダイアログボックスへのアクセス手法

1. 次のいずれかを行います。


- トップメニューにて、**File（ファイル） > Project Management（プロジェクトマネジメント） > Merge Modified Panels（変更パネルの結合）**を選択します。
- Project Management（プロジェクトマネジメント）ビューにて、 Menu（メニュー）をクリックし、**Merge Modified Panels（変更パネルを結合）**を選択しますを参照してください。 – [プロジェクト管理ビュー](#)を参照してください。

Merge Modified Panels（変更パネルを結合）ダイアログボックスが開きます。

名前	説明
統合するプロジェクト	現在のプロジェクトに統合したいプロジェクトへの完全なパス



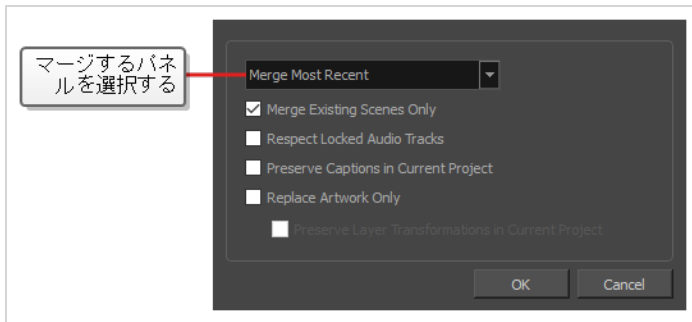
名前	説明
クト	このフィールドの右側にある 📁 Browse (参照) ボタンをクリックし、ワークステーションのファイルシステムにあるプロジェクトを参照および選択することができます。
オプション	
統合するパネルを選択	<p>選択したプロジェクトからどのパネルを現在のプロジェクトに結合するかを選択する手法は2つあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>直近のパネルを結合:</b> 選択したプロジェクトにおいて、現在のプロジェクト内の対応するパネルより後に変更された全てのパネルを結合します。         </li> </ul> <p>そのために、選択したプロジェクト内の各パネルの最終変更日時を確認します。この日時が現在のプロジェクトの対応するパネルよりも新しい場合は、そのパネルが結合されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>トラックされたパネルを結合:</b> 選択したプロジェクトにおいて変更点を追跡したら、このオプションを選択して、選択プロジェクト内で変更されているとマークされた全てのパネルを結合することができます。         </li> </ul>
現存するカットのみをマーク	<p>デフォルトで、現在のプロジェクトに選択したプロジェクト内のどのカットも存在しない場合、これらのカットは現在のプロジェクトの終わりに追加されます。このオプションを選択することでそれを防ぎ、既存のカット内の新しいパネルと既存のパネルに対する変更のみを統合することができます。</p> <p>このオプションはソースプロジェクトからの変更点、そこから抽出された小プロジェクトに統合したい際に便利です。</p>
ロックされたオーディオトラックを優先	<p>ロックされたオーディオトラック内のサウンドクリップが動かず、それぞれのパネルとの同期が維持されることを確実にします。</p>
現在のプロジェクトにキャプションを保存	<p>現在のプロジェクト内のキャプションを、選択されたプロジェクト内のキャプションに置き換えません。</p>
アートワークだけを置換	<p>マスタープロジェクトのアートワークをインポートしたプロジェクトのアートワークと置換しますが、アニメティックのパネルとカットのタイミングは調整されません。</p>

名前	説明
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b>            マスタープロジェクトのレイヤートランスフォームとアニメーションは、<b>Preserve Layer Transformations in Master Project (マスタープロジェクトにレイヤートランスフォームを保持)</b> オプションが有効になっていない限り、インポートされたプロジェクトのレイヤートランスフォームおよびアニメーションに置換されます。</p> </div>
現在のプロジェクトのレイヤートランスフォームを保持	<p><b>Replace Artwork Only (アートワークだけを置換)</b> オプションが有効であっても、マスタープロジェクトのレイヤートランスフォームは、デフォルトで、インポートされたプロジェクトのレイヤートランスフォームとアニメーションに置換されます。このオプションが有効な場合、マスタープロジェクトの描画は置換されますが、レイヤー上のトランスフォームとアニメーションは置き換えられません。</p>
リストにプロジェクトを追加	
レポート	
統合	
キャンセル	


## マージ（結合）の設定のダイアログボックス

マージ（結合）の設定のダイアログボックスは、プロジェクト管理ビュー内の現在のプロジェクトにリンクされたプロジェクトの変更されたパネルをマージ（結合）する際に使用される設定の選択を可能にします。

これらの設定は、プロジェクト管理ビューでプロジェクトを選択した際に自動的に使用されます。そして、プロジェクトリストのすぐ上にある  Merge Modified Panels from Selected Project（選択されたプロジェクトから変更パネルをマージ（結合））ボタンを選択します。






### マージ（結合）の設定のダイアログボックスへのアクセス手法


- 以下のいずれかを行い、ワークスペースにプロジェクト管理ビューを追加します。
  - ビューの右上部にある **+** Add View（ビューの追加）をクリックし、**Project Management（プロジェクト管理）** を選択します。
  - トップメニューで、**Windows（ウィンドウズ） > Project Management（プロジェクト管理）** の順に選択します。
- プロジェクト管理ビューで  Merge Settings（マージ（結合）の設定）を選択します。



#### メモ

マージ（結合）の設定のダイアログボックスを開いたことがない場合は、初めて  Merge Modified Panels from Selected Project（選択されたプロジェクトから変更パネルをマージ（結合））ボタンを押した際に表示されます。

マージ（結合）の設定を確認した後は、 Merge Modified Panels from Selected Project（選択されたプロジェクトから変更パネルをマージ（結合））ボタンを次にクリックした際は自動的に適用されます。その後、ダイアログは  Merge Settings（マージ（結合）の設定）をクリックした際にのみ表示されます。

名前	説明
どのパネルをマージ（結合）させるかを選択	<p>選択したプロジェクトからどのパネルを現在のプロジェクトに結合するかを選択する手法は2つあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>直近のパネルを結合:</b> 選択したプロジェクトにおいて、現在のプロジェクト内の対応するパネルより後に変更された全てのパネルを結合します。         </li> </ul> <p>そのために、選択したプロジェクト内の各パネルの最終変更日時を確認します。この日時が現在のプロジェクトの対応するパネルよりも新しい場合は、そのパネルが結合されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>トラックされたパネルを結合:</b> 選択したプロジェクトにおいて変更点を追跡したら、このオプションを選択して、選択プロジェクト内で変更されているとマークされた全てのパネルを結合することができます。         </li> </ul>
現存するカットのみをマージ	<p>デフォルトで、現在のプロジェクトに選択したプロジェクト内のどのカットも存在しない場合、これらのカットは現在のプロジェクトの終わりに追加されます。このオプションを選択することでそれを防ぎ、既存のカット内の新しいパネルと既存のパネルに対する変更のみを統合することができます。</p> <p>このオプションはソースプロジェクトからの変更点、そこから抽出された小プロジェクトに統合したい際に便利です。</p>
ロックされたオーディオトラックを優先	<p>ロックされたオーディオトラック内のサウンドクリップが動かず、それぞれのパネルとの同期が維持されることを確実にします。</p>
現在のプロジェクトにキャプションを保存	<p>現在のプロジェクト内のキャプションを、選択されたプロジェクト内のキャプションに置き換えます。</p>
アートワークだけを置換	<p>マスタープロジェクトのアートワークをインポートしたプロジェクトのアートワークと置換しますが、アニメティックのパネルとカットのタイミングは調整されません。</p> <div data-bbox="358 1623 1430 1881" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マスタープロジェクトのレイヤートランスフォームとアニメーションは、<b>Preserve Layer Transformations in Master Project (マスタープロジェクトにレイヤートランスフォームを保持)</b> オプションが有効になっていない限り、インポートされたプロジェクトのレイヤートランスフォームおよびアニメーションに置換されます。</p> </div>


名前	説明
現在のプロジェクトのレイヤートランスフォームを保持	<b>Replace Artwork Only (アートワークだけを置換)</b> オプションが有効であっても、マスタープロジェクトのレイヤートランスフォームは、デフォルトで、インポートされたプロジェクトのレイヤートランスフォームとアニメーションに置換されます。このオプションが有効な場合、マスタープロジェクトの描画は置換されますが、レイヤー上のトランスフォームとアニメーションは置き換えられません。
OK	マージ（結合）の設定を確認し、ダイアログボックスを閉じる
キャンセル	マージ（結合）の設定を取消し、ダイアログボックスを閉じる

## 絵コンテをマージ（結合）ダイアログボックス

Merge Storyboard（絵コンテをマージ（結合））ダイアログボックスでは、分割または抽出されたストーリーボードプロジェクトを複数のファイルに再構築できます。いくつかのプロジェクトを1つにマージすることで、1つの最終Storyboard Proプロジェクトを作ることができます。

### Merge Storyboard（絵コンテをマージ（結合））ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューにて、**File（ファイル） > Project Management（プロジェクトマネジメント） > Merge（結合）** を選択します。
- Project Management（プロジェクトマネジメント）ビューにて、 Menu（メニュー）をクリックし、**Merge（結合）** を選択しますを参照してください。 — [プロジェクト管理ビュー](#) を参照してください。

Merge Storyboard（絵コンテを結合）ウィンドウが開きます。

パラメータ	説明
Storyboard Proプロジェクトのリスト	現在のプロジェクトにマージ（結合）するために選択された Storyboard Proプロジェクトのリストを表示します。
プロジェクトをインポート	マージ（結合）するプロジェクトのリストに追加する Storyboard Proプロジェクトを参照して選択できます。
プロジェクトを削除	マージ（結合）するプロジェクトのリストから、選択したプロジェクトを削除します。
上に移動	選択したプロジェクトを、マージ（結合）するプロジェクトのリスト内で上に移動します。
下に移動	選択したプロジェクトを、マージするプロジェクトのリスト内で下に移動します。
キャプションリスト	マージ（結合）されるプロジェクトのキャプションフィールドが、プロジェクトのキャプションフィールドと正しく合っていることを確認できます。左側の列は、現在のプロジェクトのキャプションフィールド用です。このダイアログからは変更できません。その他の列は、マージ（結合）されるプロジェクトのキャプ

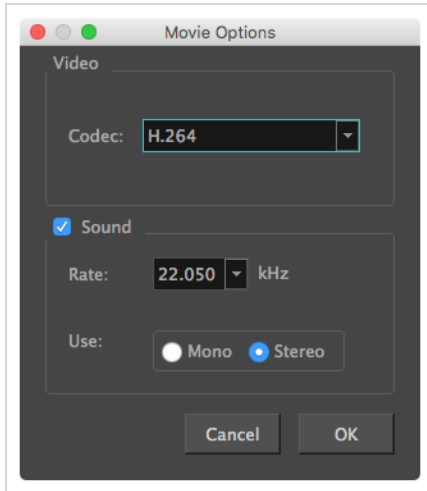
	<p>ションフィールド用です。</p> <p>ほとんどの場合、マージ（結合）されるプロジェクトのキャプションフィールドは一致し、Storyboard Proが同じ名称を持つキャプションフィールドを自動的に揃えます。例外が発生した場合は、次の動作が行われることを念頭に、マージ（結合）されているプロジェクトのキャプションフィールドを再編成することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>マージされているプロジェクトの1つのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのキャプションフィールドの1つと揃っている場合、そのマージされたプロジェクトのフィールドの値は、そのマージされたプロジェクトからインポートされたすべてのカットに対して、たとえこれらのフィールドが同じ名称でなくても、それと揃っている現在のプロジェクトのフィールドに追加されます。</li> </ul> <p>たとえば、現在のプロジェクトにAction（アクション）という名称のキャプションフィールドがあって、マージされるプロジェクトにAction Notes（アクションメモ）という名称のキャプションフィールドがあり、両方のプロジェクトがマージされると、それらは水平方向に整列されます。インポートされているカットのAction Notes（アクションメモ）キャプションフィールドの値は、Action（アクション）フィールドに保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのすべてのフィールドの下にある場合、それは現在のプロジェクトに新しいフィールドとして追加されます。</li> <li>マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクト内のすべてのフィールドの下にあり、取り消された場合は、無視されます。</li> <li>マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのいずれかのフィールドと揃っていて取り消された場合、そのプロジェクトからインポートされたすべてのカットでこのフィールドは空になります。</li> <li>キャプションフィールドがプロジェクトに追加されてはいるけれど既存のキャプションフィールドと同じ名称の場合には、サフィックス番号が付けられます。</li> </ul>
キャプションを追加	インポート中のプロジェクトの1つからキャプションを削除した場合、削除したキャプションを選択してこのボタンをクリックし、追加し直すことができます。
キャプションを削除	その下にあるプロジェクトに対しては現在選択されているキャプションフィールドを無視します。そのキャプションフィールドとプロジェクトの値は、現在のプロジェクトにインポートされません。
上に移動	選択したキャプションフィールドをキャプションリスト内で上に移動し、元のプ

	プロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。
下に移動	選択したキャプションをキャプションリスト内で下に移動し、元のプロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。
カットの番号付けを強制する	デフォルトでは、現在のプロジェクトにマージされているカットに、すでにプロジェクトに含まれているカットと同じ名称が付いている場合は、サフィックス文字が追加されます。このオプションを有効にすると、プロジェクト内のすべてのカットに順番に番号が付け直されます。
カットベース名を開始	Force scene numbering（カットの番号付けを強制する）オプションが選択されている場合は、このフィールドに番号を入力します。入力する番号は、結果としてのプロジェクトの最初のカットに割り当てられます。
プロジェクト名をカットのプレフィックスとして使用する	他のプロジェクトから現在のプロジェクトに追加されるカットには、サフィックスとしてプロジェクト名が付けられるため、どのプロジェクトから派生したプロジェクトかを簡単に識別でき、名称の競合を避けることができます。
新しいオーディオトラックを作成する	新しいオーディオトラックとして現在のプロジェクトに追加することによって、他のプロジェクトからオーディオトラックをインポートします。このオプションにチェックマークがついていない場合、他のプロジェクトのサウンドクリップは、現在のプロジェクトの既存のオーディオトラックに挿入されます。マージ（結合）したプロジェクトに現在のプロジェクトよりも多くのオーディオトラックがある場合にのみ、新しいオーディオトラックが作成されます。



## Movie Options Dialog Box (ムービーオプションダイアログボックス) (macOS)

Movie Options (ムービーオプション) ダイアログボックスにより、QuickTime Movie (.mov)形式でムービーをmacOS上にエクスポートする際のビデオおよびオーディオの設定を行うことができます。



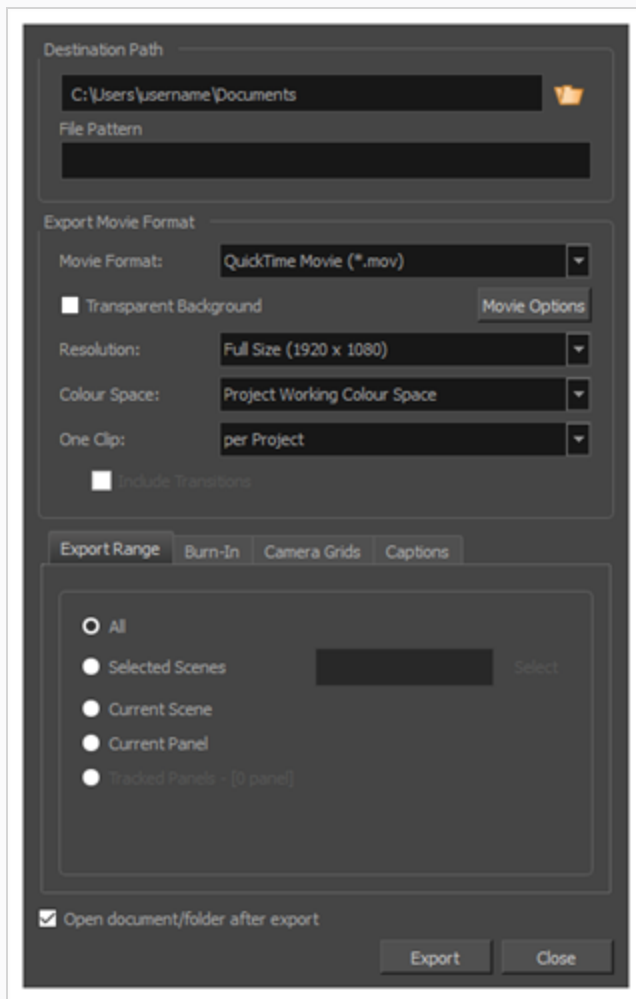
### メモ

- このダイアログボックスに関連する作業に関しては、User Guide (ユーザーガイド) を参照してください。
- このダイアログは macOSでのみアクセスすることができます。

### Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログからムービー設定ダイアログボックスにアクセスする手法

1. トップメニューから、**File (ファイル) > Export (エクスポート) > Movie (ムービー)** を選択します。

Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログボックスが開きます。

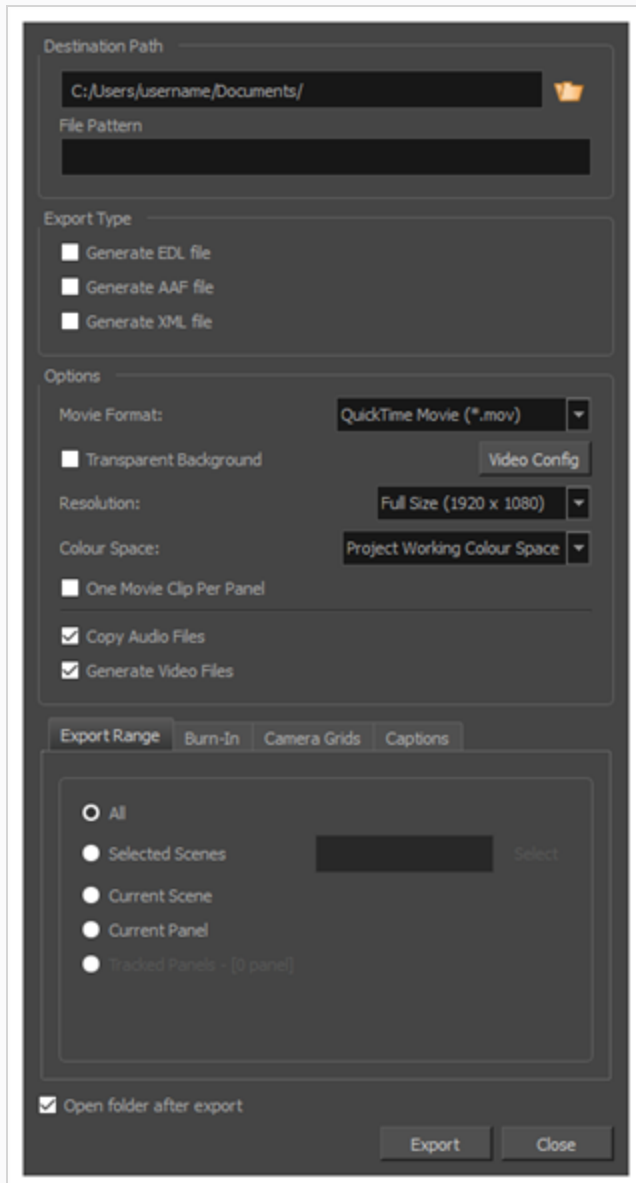


2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**QuickTime ムービー(\*.mov)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。

### Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログからムービー設定ダイアログボックスにアクセスする手法



1. トップメニューから**File (ファイル) > Export (エクスポート) > EDL/AAF/XML**を選択します。



Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログボックスが開きます。



2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**QuickTime ムービー(\*.mov)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。

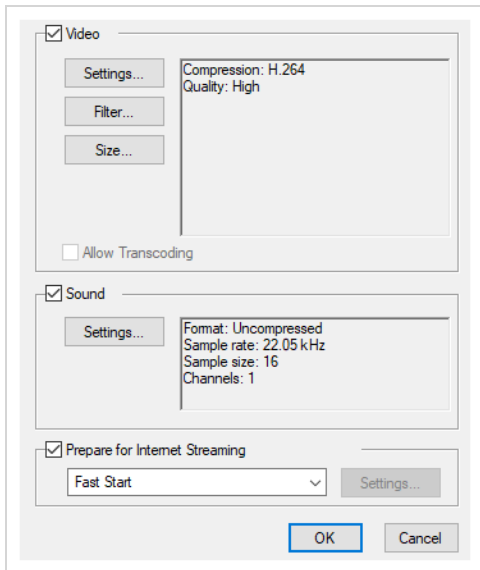
パラメータ	説明
ビデオ	
コーデック	ビデオのデータを圧縮するためにどのアルゴリズムを用いるかを選択することができます。以下のビデオコーデックに対応しています：

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>H.264:</b> 一般にウェブブラウザおよびメディアプレーヤーが対応している非常に効果的なロッシェン圧縮アルゴリズムです。</li> <li>• <b>H.265:</b> H.264と同じ圧縮品質ですが、圧縮サイズが小さくなっています。これは、Webやモバイルデバイス向けのビデオに便利です。すべての主要なブラウザまたはオペレーティングシステムでサポートされているわけではありません。</li> <li>• <b>Apple ProRes 422:</b> Appleシステムでのビデオ編集に主に用いられるほぼロスレスな圧縮アルゴリズムです。このコーデックはビデオの画質を保つために最適化されますが、公開またはストリーミング用ではありません。</li> <li>• <b>Apple ProRes 422 HQ:</b> Apple ProRes 4444と同じ高レベルでの画質を維持しますが、4:2:2の画像ソース（グリーンスクリーニングなどのよりクリーンな映像）の視覚的品質を維持します。リアルタイムの編集パフォーマンスのためにAppleProRes422よりも重くなっています。</li> <li>• <b>Apple ProRes 422 LT:</b> Apple ProRes 422よりも高度に圧縮されたコーデックで、データレートの約70%、ファイルサイズが30%小さくなっています。このコーデックは、ストレージ容量とデータレートが限られている環境に最適です。</li> <li>• <b>Apple ProRes 422 Proxy:</b> Apple ProRes 422 LTよりもさらに高度に圧縮されたコーデックで、データレートは低いですがフル解像度のビデオを必要とするオフラインワークフローでの使用を目的としています。</li> <li>• <b>Apple ProRes 4444:</b> Appleシステムでのビデオ編集に主に用いられるほぼロスレスな圧縮アルゴリズムです。Apple ProRes 422と比べて、このコーデックはより詳細な色彩を保ち、透明度に対応します。しかし、その代わりにファイルサイズは重くなってしまいます。</li> </ul>
アルファ	<p>透明度のあるビデオをエクスポートする場合は、このオプションをオンにします。</p> <div data-bbox="376 1339 1429 1522" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <b>メモ</b>  このオプションは、<b>Apple ProRes 4444</b>コーデックを使用してエクスポートする場合のみ使用できます。他のコーデックは透過性をサポートしていません。 </div>
サウンド	<p>オーディオトラック無しでムービーをエクスポートしたい場合はこのチェックボックスを外します。</p> <div data-bbox="376 1680 1429 1894" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <b>メモ</b>  EDL/AAF/XMLシーンをエクスポートする場合、この種のエクスポートはオーディオトラックの無いビデオファイルを作成し、別のサウンドファイルにサウンドクリップをエクスポートするため、本ダイアログのSound（サウンド）セクションは利用できません。 </div>

パラメータ	説明
レート	<p>ムービー用のオーディオトラックをエクスポートするためのサンプルレートまたは頻度を選択することができます。</p> <div data-bbox="378 386 1430 600" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b></p><p>Storyboard Proは22.050 kHzより高いサンプルレートでオーディオをエクスポートできません。より高いサンプルレートを選択すると、プロジェクトのオーディオがアンサンプルされ、質は向上せずにより多くのディスクスペースを取るようになります。</p></div>
使用	<p><b>Mono (モノ)</b> と <b>Stereo (ステレオ)</b> のどちらのチャンネルモードを用いてムービーのオーディオトラックをエクスポートするかを選択することができます。</p> <div data-bbox="378 758 1430 936" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b></p><p>Stereo (ステレオ) サウンドには左右のスピーカーに別々のトラックがありますが、Mono (モノ) サウンドには全てのスピーカーに対し単一のオーディオしかありません。</p></div>

## QuickTimeムービーの設定ダイアログボックス (Windows)

Movie Settings (ムービー設定) ダイアログボックスでは、QuickTimeムービー (.mov) ファイルをエクスポートする際のビデオおよびオーディオの圧縮設定を行うことができます。



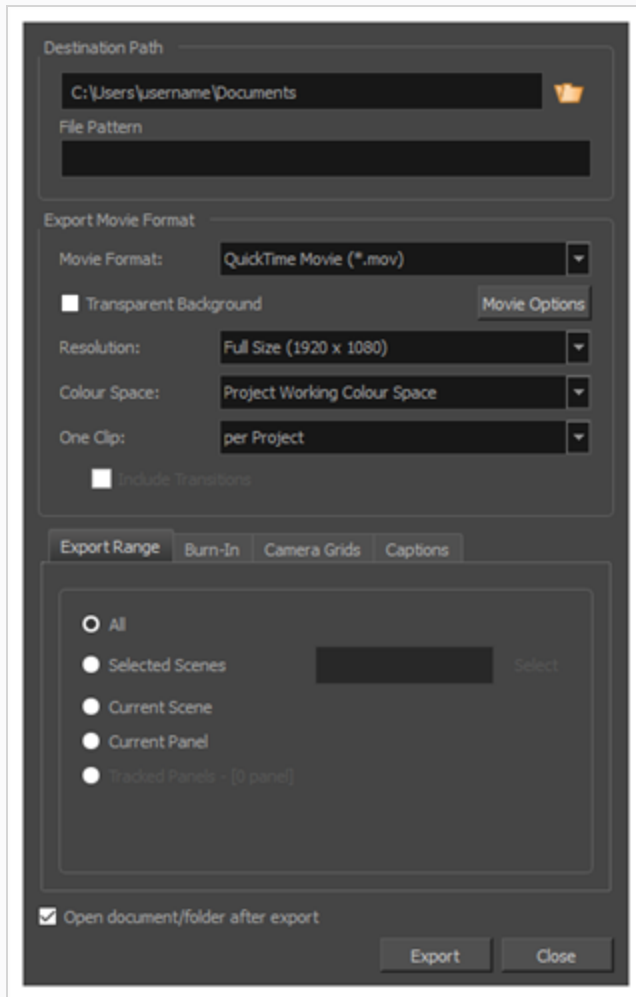
### メモ

- このダイアログボックスに関連する作業に関しては、User Guide (ユーザーガイド) を参照してください。
- このダイアログは Windowsでのみアクセスすることができ、[Apple QuickTime](#)がインストールされている必要があります。

### Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログからQuickTimeムービーの設定ダイアログボックスにアクセスする手法

1. トップメニューから、**File (ファイル) > Export (エクスポート) > Movie (ムービー)** を選択します。

Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログボックスが開きます。

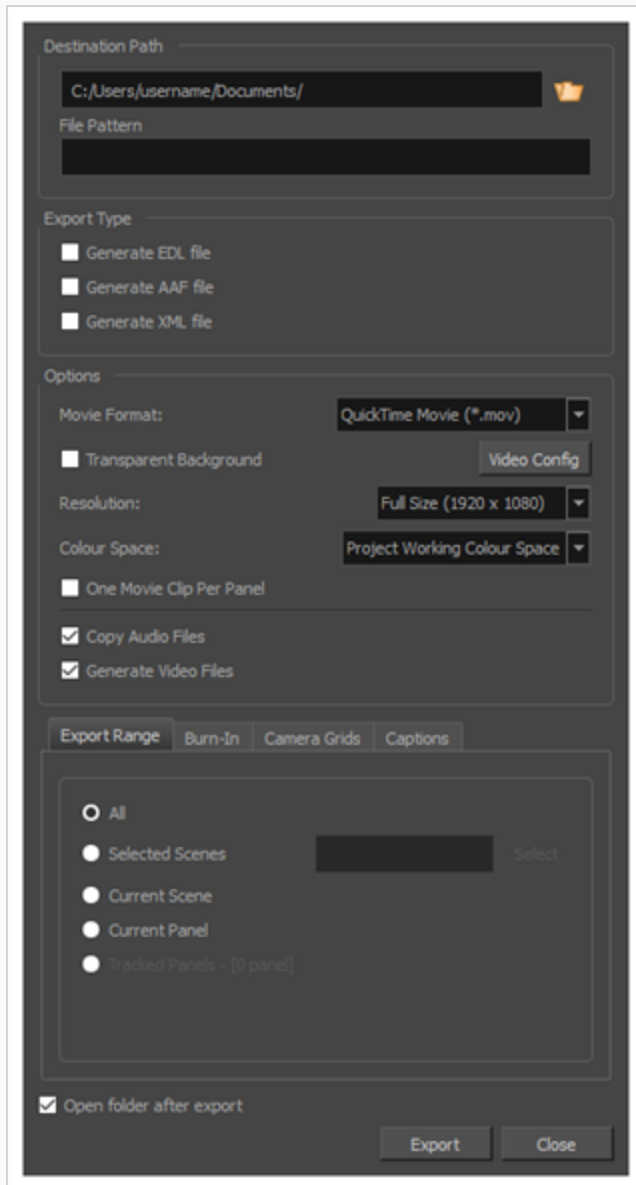


2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**QuickTimeムービー (\*.mov)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。

### Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログから QuickTimeムービーの設定ダイアログボックスにアクセスする手法

1. トップメニューから**File (ファイル) > Export (エクスポート) > EDL/AAF/XML**を選択します。

Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログボックスが開きます。



2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**QuickTimeムービー (\*.mov)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。

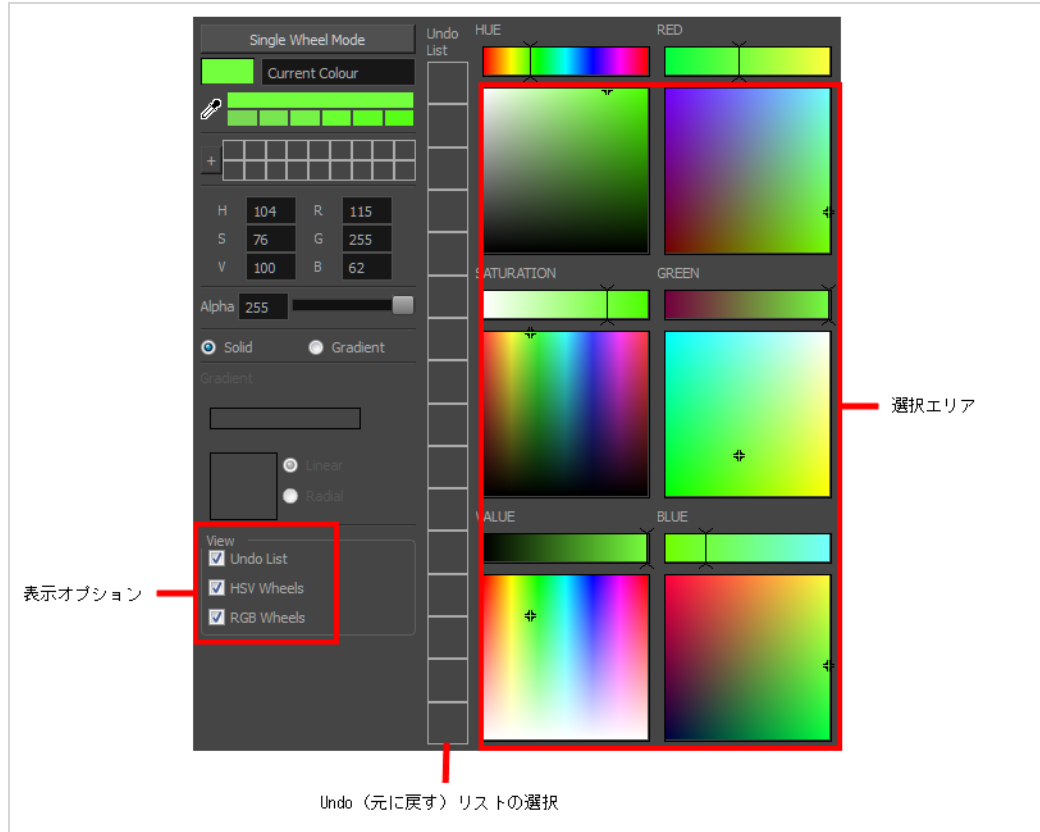
パラメータ	説明
ビデオ	
設定	Standard Video Compression Settings (標準ビデオ圧縮設定) ダイアログボックスが開きます。ここでは、エクスポートするムービーに対するビデオ圧縮設定



	を指定することができます。 <a href="#">QuickTime Standard Video Compression Settings Dialog Box (QuickTimeのビデオ圧縮のための標準設定ダイアログボックス) (Windows) (270ページ)</a> を参照してください。
フィルター	Choose Video Filter (ビデオのフィルターを選択) ダイアログボックスを開くと、エクスポートするビデオに適用するためのフィルターを豊富な種類から選ぶことができます。
サイズ	Export Size Settings (エクスポートサイズ設定) ダイアログボックスが開きます。このダイアログは、Apple QuickTimeインターフェースの設計方法のため利用可能ですが、その設定はStoryboard Proによって取り込まれません。エクスポートしたビデオのサイズは、Storyboard Proによって決まります。
サウンド	
設定	Sound Settings (サウンド設定) ダイアログボックスが開きます。ここでは、エクスポートするムービーに対するサウンド圧縮設定を設定することができます。 — <a href="#">QuickTime Sound Settings Dialog Box (QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス) (Windows) (258ページ)</a> を参照してください。
インターネットストリーミングを準備する	<p>このオプションが有効になっている場合、ビデオは、ウェブブラウザやウェブベースのストリーミングアプリケーションでのビデオのように、ダウンロード中に再生を開始するように最適化されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ファストスタート:</b> ビデオは、再生を開始するのに必要な十分なデータがダウンロードされ次第、再生されます。</li> <li>• <b>ファストスタート - 圧縮ヘッダー:</b> ヘッダーがさらに早くスタートできるように圧縮されている点を除いて、Fast Start (ファストスタート) と同じです。QuickTime 3.0以降が必要です。</li> <li>• <b>ヒント付きストリーミング:</b> QuickTime Server Softwareを通じてストリーミング用にムービーを最適化できます。Settings (設定) ボタンをクリックして、ムービーファイルにヒントをどう作成するかを指定します。</li> </ul>

## マルチホイールカラーウィンドウ

Multiwheel Colour（マルチホイールカラー）ウィンドウでは、色の選択とカスタマイズ、単色またはグラデーションカラーの作成、カラーストレージライブラリへのカラーの保存、Colour Picker（カラーピッカー）ウィンドウを開いて操作を元に戻すことができます。



### Multiwheel Colour（マルチホイールカラー）ウィンドウにアクセスする手法

1. Colour（カラー）ビューで、**Collapse/Expand（折り畳み/展開）**の矢印をクリックして、Colour（カラー）領域が展開されていることを確認します。
2. 現在のカラー見本上をダブルクリックします。  
Colour Picker(カラーピッカー)ウィンドウが開きます。
3. **Multiwheel（マルチホイール）**をクリックします。  
Multiwheel Colour（マルチホイールカラー）ウィンドウが開きます。

パラメータ	説明
シングルホイールモード	Colour Picker（カラーピッカー）ウィンドウが開きます。 <a href="#">カラーピッカーウィン</a>

	<a href="#">ドウ (24ページ)</a> を参照してください。
現在のカラー	現在のカラーを左側に表示します。右側は現在変更しているところです。
カラー-slider	カラー選択領域で選択した色のグラデーションを表示します。
カラー選択エリア	ドラッグして色を選択できるカーソルを使って色の範囲を表示します。この表示は、H、S、V、R、B、Bのいずれかのオプションを選択すると変わります。
スポイト	画面のどの場所からでもカラーを選択できます。Dropper（スポイト）を押下したまま、望みのカラーにドラッグして解放し、カラーを選択します。
カラー拡大縮小	カラーピッキング領域とカラー-slider領域で選択した色相とそのさまざまな値を表示します。
カラーを追加	選択した色をカラー-ストレージライブラリーに追加します。
カラー-ストレージライブラリ	定義したカラーを保存できます。
アルファ	値を入力するか、sliderをドラッグすることによって、透明度を変更できます。
ソリッド	均一な同一色を作ります。
グラデーション	線形グラデーションまたはラジアルグラデーションを作成できます。を参照。
グラデーション拡大縮小	カラーの範囲と矢印を表示します。矢印を動かしてグラデーションカラーを定義します。
グラデーションプレビュー	グラデーションスケール上で矢印を動かすと、グラデーションのプレビューが表示されます。
線形	線形グラデーションを作成します。
放射状	ラジアル（円形）グラデーションを作成します。
ビュー	


取り消しリスト	Undo（取り消し）リストを表示または非表示にします。
HSVホイール	HSVカラーホイールを表示または非表示にします。
RGBホイール	RGBカラーホイールを表示または非表示にします。
取り消しリスト	リスト内のスウォッチをクリックして元に戻ることができるアクションのリストを表示します。
HSV	カラーピッキング領域に選択した色の色相、彩度、または値を表示します。
RGB	赤、緑、青のカラーホイールを表示します。

## New Project(新規プロジェクト) ダイアログボックス

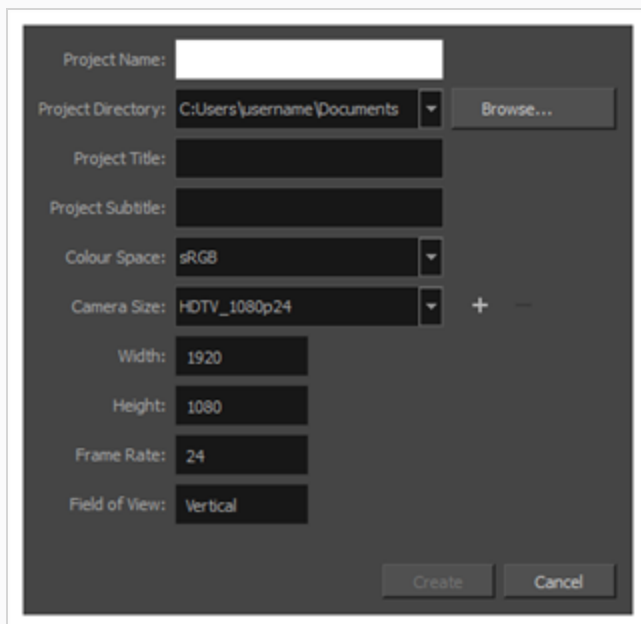
New Project (新規プロジェクト) ダイアログボックスでは、すでにプロジェクトが開かれている状態で、新規プロジェクトを作成することができます。File (ファイル) メニューからアクセスすることができます。

### New Project (新規プロジェクト) ウィンドウへのアクセス手法

1. 次のいずれかを行います。

- **File(ファイル) > New (新規)を選択します。**
- File (ファイル) ツールバーで、New (新規)  ボタンをクリックします。
- Ctrl + N (Windows)または⌘ + N (macOS)を押します。

New Project (新規プロジェクト) ダイアログボックスが開きます。

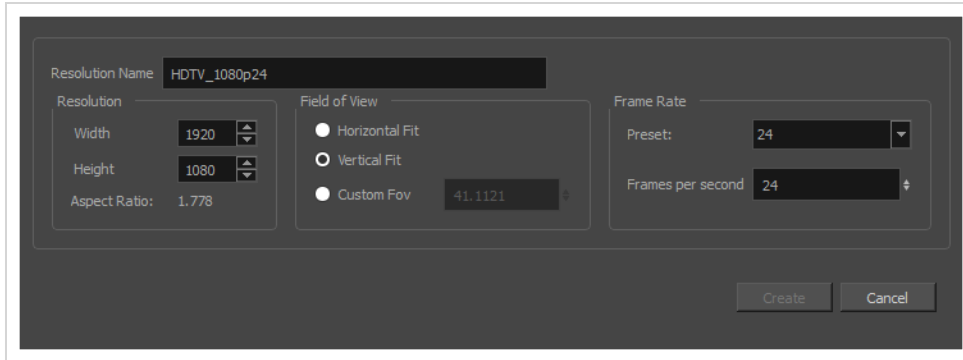


パラメータ	説明
プロジェクト名	絵コンテプロジェクトの名称です。この名称がファイル名として表示されます。
プロジェクトディレクトリ	新しいプロジェクトの場所です。
プロジェクトタイトル	プロジェクトの名称です。プロジェクト名とプロジェクトタイトルに同じ名称を使用することをお勧めします。

プロジェクトサブタイトル	PDFエクスポートの適切なページに表示されるタイトルです。
色空間	プロジェクトの色空間オプションのリストを表示します。別のソフトウェアで作成されたプロジェクトから要素をインポートする場合、またはこのプロジェクトを別のソフトウェアにエクスポートする場合は、色空間を一致させてすべての色を一定に保つことができます。
カメラサイズ	プロジェクト用に選択できる解像度のリストを表示します。
幅	Camera Size (カメラサイズ) メニューから選択した解像度のパラメータです。これらのパラメータは変更できません。
高さ	
フレームレート	
画角	
追加	カスタム解像度を作成できるNew Resolution (新規解像度) ウィンドウを開きます。を参照してください。
削除	Camera Size (カメラサイズ) メニューからカスタム解像度を削除します。

## 新規解像度ウィンドウ

New Resolution（新規解像度）ウィンドウでは、カスタム解像度を作成できます。新しい解像度は、New Project（新規プロジェクト）ウィンドウとWelcome（ようこそ）画面両方のCamera Size（カメラサイズ）メニューに表示されます。




### New Resolution（新規解像度）ウィンドウにアクセスする手法


1. Welcome（ようこそ）画面またはNew Project（新規プロジェクト）ウィンドウにて、**+** **Camera Size（カメラサイズ）** ドロップダウンの右側にあるAdd（追加）ボタンをクリックし、リストに新しい解像度を追加します。

New Resolution（新しい解像度）ダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
解像度名	カスタム解像度に付ける名称です。新しい解像度は、New Project（新規プロジェクト）ウィンドウとWelcome（ようこそ）画面両方のCamera Size（カメラサイズ）メニューに表示されます。
解像度	
幅	作成される解像度の幅です。
高さ	作成される解像度の高さです。
アスペクト比	カットの縦横比を表示します。たとえば、カットの幅と高さが同じ値である場合、この比率は1になります。ワイドスクリーンテレビの標準アスペクト比は1.777です。従来型のディスプレイでは1.333です。

画角	
左右 フィット	<p>アスペクト比に影響を与えずに、幅がカットの幅に合わせて画像のサイズを調整します。</p> 
上下 フィット	<p>アスペクト比に影響を与えることなく、高さがカットの高さと一致するように画像のサイズを調整します。</p> 
画角を カスタム	<p>このオプションを選択した後、カメラコーンの角度を度数で入力します。この値を大きくすると、カメラコーンの幅が広く（より鈍角に）なります。視野を広げると、グリッドとすべてのエレメントがより遠くに表示されます。デフォルト値を減らすと、逆のエフェクトがあります。</p>
フレームレート	
プリ セット	<p>一般的に使用されているプリセットフレームレートの中から、カットのフレームレートを選択できます。</p>




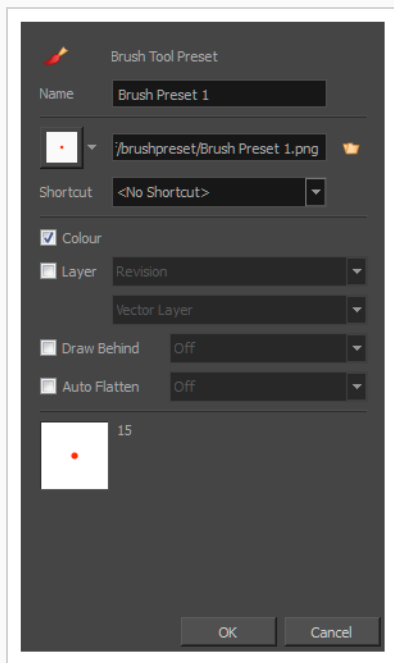
	<div data-bbox="402 191 1430 407" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;"> <b>メモ</b> 塗りつぶされた△制作の標準フレームレートは毎秒24コマです。ただし、一部の国のテレビは1秒あたり25コマで再生されます。一部の制作では、レガシー標準ディスプレイとの互換性を保つために、1秒間に23.976コマを使用する場合があります。</div>
1秒あたりのコマ数	カットのフレームレートを入力できます。

## New Tool Preset（新規ツールプリセット）ダイアログボックス

New Tool Preset（新規ツールプリセット）ダイアログボックスでは、新しいツールプリセットが作成できます。ツールを選択してプロパティを調整し、その後そのツール用のツールプリセットを作成する必要があります。ツールプリセットを作成したら、それを微調整したりキーボードショートカットを作成したりして補正できます。すべてのツールプリセットは、Tool Presets（ツールプリセット）ツールバーに表示されます。

### New Tool Preset（新規ツールプリセット）ダイアログボックスへのアクセス手法

1. Tool Presets（ツールプリセット）ツールバーで、Manage Tool Presets（ツールプリセットを管理）  ボタンをクリックします。



パラメータ	説明
名前	現在選択されているツールのプリセット名
アイコン	選択したツールプリセットに関連付けるアイコンを選択したり、独自のものをアップロードしたりできます。
カラー	現在のカラーを新しいツールプリセットに含めます。
ショートカット	プリセットにすばやくアクセスするためのキーボードショートカットを設定します。デフォルトでは、ショートカットは割り当てられていません。キーボード

	<p>ショートカットを割り当てるには、<b>Edit (編集) &gt; Preferences (環境設定) &gt; Shortcuts (ショートカット) &gt; Tool Presets (ツールプリセット)</b> (Windows) または <b>Storyboard Pro 20 &gt; Preferences (環境設定) &gt; Shortcuts (ショートカット) &gt; Tool Presets (ツールプリセット)</b> (macOS)を選択します。が可能</p>
レイヤー	<p>ツールのプリセットがクリックされたとき、現在のパネルで使用する描画レイヤーを選択できます。プリセットを選択するとき、割り当てられたレイヤーが存在する場合は選択され、存在しない場合は作成されます。パネルを変更すると、グローバルナビゲーション設定に応じて、レイヤーが検索されます。存在しない場合は、最初のレイヤーが選択されます。<b>Layer (レイヤー)</b> オプションを選択し、ツールプリセットにレイヤーを割り当て、レイヤーがベクターかビットマップかを決定します。</p>
背面に描画	<p>このオプションを選択すると、指定した Draw Behind (背後に描画) オプションをツールプリセットに保存します。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在の Draw Behind (背後に描画) 状態は変更されません。</p>
自動フラット化	<p>このオプションを選択すると、指定した Auto-Flatten (自動フラット化) 状態がツールプリセットに保存されます。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在の Auto-Flatten (自動フラット化) 状態は変更されません。</p>
ツールプレビュー	<p>ツールプリセットのサイズとカラーを表示します。</p>

## プロジェクトの最適化ダイアログボックス

Optimize Project（プロジェクトの最適化）ダイアログボックスではプロジェクト内のすべての描画をフラット化し、未使用のファイルを削除し、テキストチャーターサイズを縮小します。が可能です。



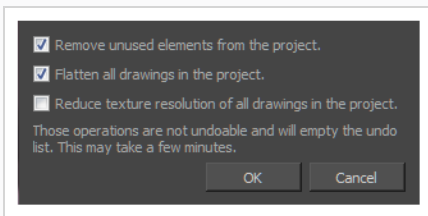
### メモ

異なる色で描画されたストロークは、一緒にフラット化されることはありません。

## Optimize Project（プロジェクトの最適化）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. **File（ファイル） > Optimize Project（プロジェクトを最適化）** を選択します。

Optimize Project（プロジェクトを最適化）ダイアログボックスが開きます。



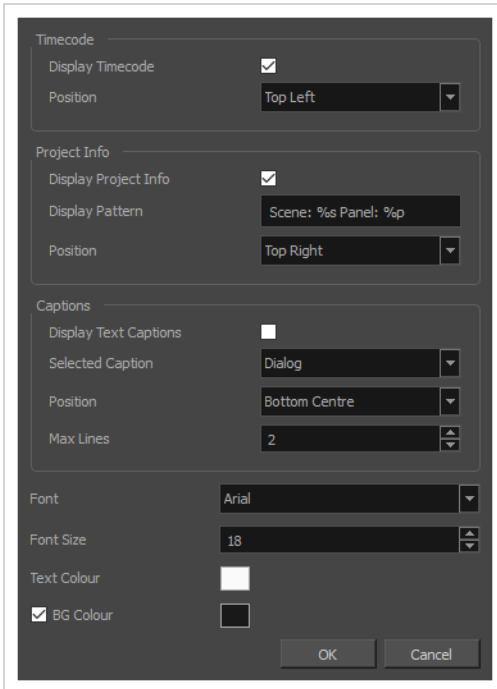
### 重要

プロジェクトの最適化を実行すると、Undo（取り消し）リストがクリアされます。このダイアログで行った操作を元に戻すことはできません。

パラメータ	説明
使われていないエレメントをプロジェクトから削除する	絵コンテを作成する際には、パネルやレイヤーの削除、描画の更新、サウンドのリンク解除などが行われます。これらのファイルの一部はバックアップ目的で保存されますが、スペースをとり、ハードドライブ上のプロジェクトのサイズを大きくしてしまいます。このオプションはこれらの不要なエレメントを除去します。
プロジェクト内の描画をフラット化する	プロジェクト内のすべてのベクター描画のすべてのブラシまたは鉛筆線ストロークをフラット化します。これは、すべての重なっているストロークは単一ストロークとして編集できなくなるが、しかし全体としては描画されたオブジェクトであることを意味しています。
プロジェクト内のすべての描画のテキストチャーター解像度を下げる	不必要に高いピクセル密度を持つ描画内のビットマップテキストチャーターの解像度を下げます。

## Overlay Settings（オーバーレイ設定）ダイアログボックス

Overlay Settings（オーバーレイ設定）ダイアログボックスでは、Stage（ステージ）ビューおよびCamera（カメラ）ビューにおいて何をオーバーレイとして表示するかを設定することができます。



### Overlay Settings（オーバーレイ設定）ダイアログボックスへのアクセス手法

1. Stage（ステージ）ビューまたはCamera（カメラ）ビューの下部にて、**00:00**のShow Overlays（オーバーレイを表示）アイコンをダブルクリックまたは長押しします。
2. ポップアップメニューで、**⚙️ Overlay Settings（オーバーレイ設定）**を選択します。

Overlay Settings（オーバーレイ設定）ダイアログボックスが表示されます。

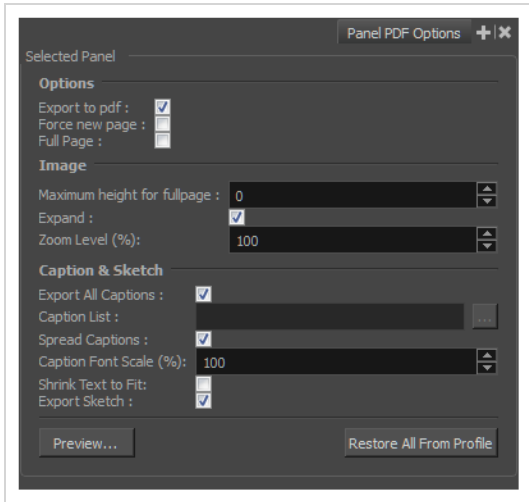
名前	説明
タイムコード	
タイムコードを表示	Stage（ステージ）およびCamera（カメラ）ビュー内の現在のコマのタイムコードを表示します。 タイムコードは <b>HH:MM:SS:FF</b> 形式で表示されます。この場合 <b>HH</b> は時間を、 <b>MM</b> は分を、 <b>SS</b> は秒、および <b>FF</b> はコマを意味します。

名前	説明
位置	Stage(ステージ)およびCamera(カメラ)ビュー内に表示されるべきタイムコードの位置です。
プロジェクト情報	
プロジェクト情報を表示	Stage(ステージ)およびCamera(カメラ)ビュー内の現在のコマに関する情報を表示します。 <b>Display Pattern (表示パターン)</b> フィールドに何を記入するかにより、現在のアクト、シーン、カットおよびパネルの名称を表示します。
表示パターン	表示する情報のパターンのことです。以下の一つまたは複数の変数にいつでも挿入することのできるテキストの文字列です： <ul style="list-style-type: none"> <li>• %A:: 現在の<b>アクト</b>の名称</li> <li>• %Q:: 現在の<b>シーン</b>の名称</li> <li>• %S:: 現在の<b>カット</b>の名称</li> <li>• %P:: 現在の<b>パネル</b>の名称</li> </ul> <p>例として、デフォルト値が「カット： %s パネル： %p」である場合、「カット：」の後に現在のカット名が続き、「パネル：」の後に現在のパネル名が続くよう表示されます。</p>
位置	Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビュー内においてプロジェクトの情報が表示される位置のことです。
キャプション	
テキストキャプションを表示	Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューにおけるパネルのキャプションの一つに関する内容を表示します。
選択したキャプ	表示するキャプションの種類です。

名前	説明
シヨ ン	
位置	Stage（ステージ）およびCamera（カメラ）ビュー内で表示されるべきキャプションの位置のことです。
最大 行数	乱雑に見えないように、Stage（ステージ）およびCamera（カメラ）ビューで設けるべき最大のキャプション行数のことです。
フォント	全オーバーレイを表示するためのフォントです。
フォントサ イズ	全オーバーレイを表示するためのフォントサイズです。
テキストカ ラー	全オーバーレイを表示するためのテキストカラーです。カラー見本をクリックし、カラーピッカーを開くことで、テキストの色を選択することができます。
BGカラー	全オーバーレイの背面を表示するための背景色です。カラー見本をクリックし、カラーピッカーを開くことで、テキストの色を選択することができます。また、 <b>BG Colour（背景色）</b> の左のチェックボックスを外すことで、オーバーレイの背景を消すことができます。

## パネルPDFオプションウィンドウ

Panel PDF Options（パネルPDFオプション）ウィンドウでは、絵コンテで選択したパネルに適用するエクスポートオプションを設定できます。



### パネルPDFオプションウィンドウにアクセスする手法

1. **Windows > Panel PDF Options（パネルPDFオプション）** を選択します。

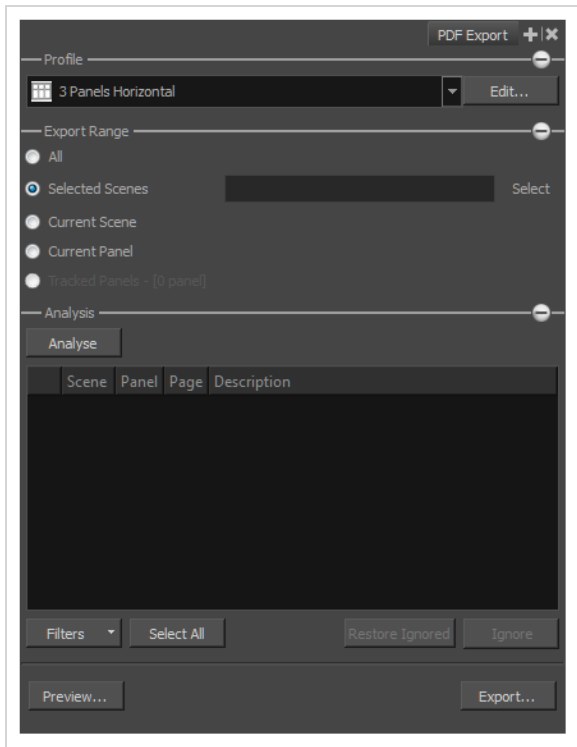
パラメータ	説明
オプション	
PDFにエクスポート	選択したパネルをエクスポートします。このオプションはデフォルトで有効になっています。特にこのパネルをエクスポートしたくない場合は、このオプションの選択を解除します。
改ページ	パネルを新規ページで開始します。
ページ全体	パネルをフルページに印字します。
画像	
フルページの最大高さ	フルページパネルの最大画像高さを設定できます。横向きにのみ適用されます。0は無制限を意味します。



展開する	複数パネルにまたがる画像にカメラ動作(パン、チルト、ズームなど)を表示します。
ズームレベル (%)	パネルがコマ内に表示されるサイズ(パーセント)。
キャプション & スケッチ	
すべてキャプションをエクスポート	このオプションはデフォルトで有効になっています。このパネルのすべてのキャプションはPDFにエクスポートされます。エクスポートする特定のキャプションを選択する場合は、このオプションの選択を解除してCaption List (キャプションリスト) オプションを使用して選択します。
キャプションリスト	このオプションは、Export All Captions (すべてのキャプションをエクスポート) オプションが有効になっていると使用できません。使用可能な場合は、Browse (参照) ボタンをクリックして、エクスポートする特定のキャプションを選択するためのList Picker (リストピッカー) を開きます。
キャプションを拡張	ボックスをテキストに合わせて、必要であれば次のパネルにまたいで広げます。 このオプションの選択が解除されているとき、ボックス内で使用可能なスペースに対してキャプションテキストが長すぎたり大きすぎたりする場合は、テキストが切り取られます。
キャプションフォント拡大縮小 (%)	このパネルのキャプションに表示されるテキストの拡大縮小をパーセントで選択します。
テキストをサイズに合わせて縮小	パネルに合わないキャプションを縮小します。
スケッチをエクスポート	このパネルのスケッチキャプションフィールドをエクスポートします。
プレビュー	他のパネルに対して現在の既定PDFエクスポートプロファイルを使用して、選択したパネルを含むページのクイックPDFを作成します。
プロファイルからすべてを復元	オプションを現在の既定PDFエクスポートプロファイルに戻します。

## PDFエクスポートビュー/ウィンドウ

PDF Export (PDFエクスポート) ビュー/ウィンドウを使用すると、絵コンテプロジェクトをPDFファイルとしてエクスポートできます。



### PDF Export (PDFエクスポート) ビュー/ウィンドウにアクセスする手法

1. **Windows > PDF Export (PDFエクスポート)** を選択します。

パラメータ	説明
プロファイル	
ドロップダウンメニュー	エクスポート用のプロファイルを選択できます。
編集	選択したプロファイルを編集できるPDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスを開きます。
エクスポート範囲	
すべて	デフォルトでは、エクスポート範囲はAll (すべて) に設定されており、つまり、

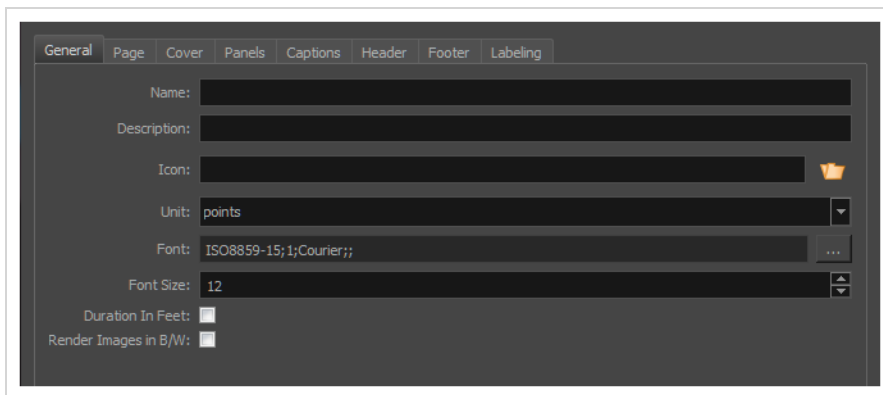
	絵コンテプロジェクト全体がエクスポートされます。
選択したカット	このオプションを選択して <b>Select (選択)</b> をクリックすると、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスが開きます。エクスポートする特定のカットをここで選択できます。
現在のカット	現在選択しているカットのみをPDFにエクスポートします。
現在のパネル	選択したパネルのみをPDFにエクスポートします。
トラックしたパネル	追跡対象としてマークされたパネルをエクスポートします。追跡対象のパネルの数はオプションの横に表示されますを参照)。
解析	
分析	PDFオプションの分析を開始します。 問題がなければ、リストは空のままになり、 <b>Done!</b> という語句が Analyse (分析) ボタンの横に表示されます。 問題が発生した場合は、リスト領域に表示されます。検出された問題の説明とともに、カット、パネル、およびページ番号が示されます。
フィルター	メニューで、分析を表示する問題の種類を選択できます。 オプションには、Text Overflow (テキストオーバーフロー)、Text Overlap (テキストオーバーラップ)、Camera Pan (カメラパン) の問題があります。
すべて選択	
無視された復元	無視された問題をリセットし、リスト内の横にある赤いXを削除します。
無視	PDF分析中に直面した問題のリストから問題を削除します。
プレビュー	選択したカットのPDFプレビューを生成します。カット内で複数のパネルを選択した場合は、カット全体がプレビューされます。
エクスポート	絵コンテのPDFファイルをエクスポートします。

## PDF Profile (PDFプロフィール) ダイアログボックス

PDF Profile (PDFプロフィール) ダイアログボックスでは、PDFプロフィールを作成または修正することができます。これは絵コンテをPDFドキュメントとしてエクスポートするためのオプション群です。



PDF Profile (PDFプロフィール) ダイアログには以下のタブが含まれており、それぞれに特定のオプションがあります：

- [一般タブ \(200ページ\)](#)
- [ページタブ \(201ページ\)](#)
- [カバータブ \(203ページ\)](#)
- [パネルタブ \(204ページ\)](#)
- [キャプションタブ \(210ページ\)](#)
- [ヘッダータブ \(213ページ\)](#)
- [フッタータブ \(216ページ\)](#)



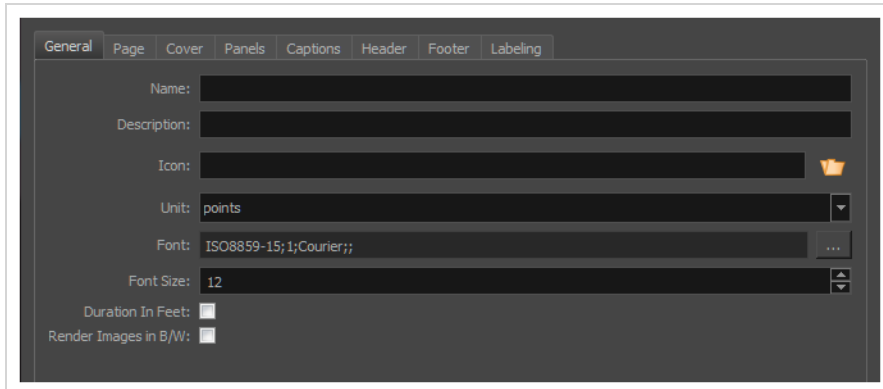
### PDF Profile (PDFプロフィール) ダイアログボックスへのアクセス手法

1. 次のいずれかを行います。

- PDF Export (PDFエクスポート) ビューまたはウィンドウから、**Edit (編集)** をクリックします。
- Top Menu (トップメニュー) > File (ファイル) > Export (エクスポート) > PDF にアクセスします。Export to PDF (PDFにエクスポート) ダイアログボックスで、 をクリックします。
- Top Menu (トップメニュー) > File (ファイル) > Export (エクスポート) > PDF にアクセスします。Export to PDF (PDFにエクスポート) ダイアログボックスで、 をクリックして **Edit Profile (プロフィールを編集)** を選択します。

## 一般タブ

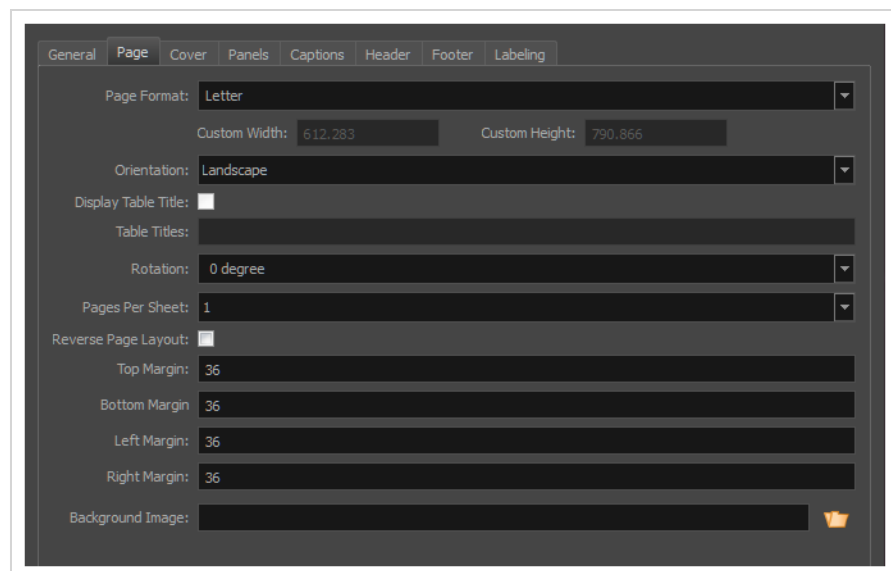
General (全般) タブでは、PDF用にパーソナライズされたレイアウトが設定できます。



パラメータ	説明
名前	独自のレイアウトの名称を入力するか、既存の名称を編集できます。
説明	レイアウトの簡単な説明を入力できます。この説明は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスにのみ表示されます。
アイコン	作成している独自レイアウトを表す画像ファイルを選択 (選択) できます。これはプロファイルリストに表示されます。最良の結果を得るには、画像は45x45ピクセルにする必要があります。
単位	PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのPage (ページ)、Panels (パネル)、Header (ヘッダー) およびFooter (フッター) タブで使用される測定単位 (ポイント、mm、cm、またはインチ) を選択できます。単位測定は、パネル、ヘッダー、またはフッターの余白、間隔、高さ、および幅に使用されます。
フォント	システムにインストールされているフォントを選択して、PDF文書のすべてのテキストに使用できます。 Unicode文字をPDF文書にエクスポートするには、[...] ボタンをクリックして、PDF文書内のテキストを表示するために使用される言語エンコードと埋め込みPDFフォントを選択します。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。
フィート単位の尺	期間値をフィート単位で設定できます。フィート寸法は主にセルアニメーションで使用されていました。XSheet (タイムシート) では、1フィートには16個の

	コマが含まれています。
白黒で画像をレンダリング	カラーの代わりに白黒のPDFを作成します。

## ページタブ

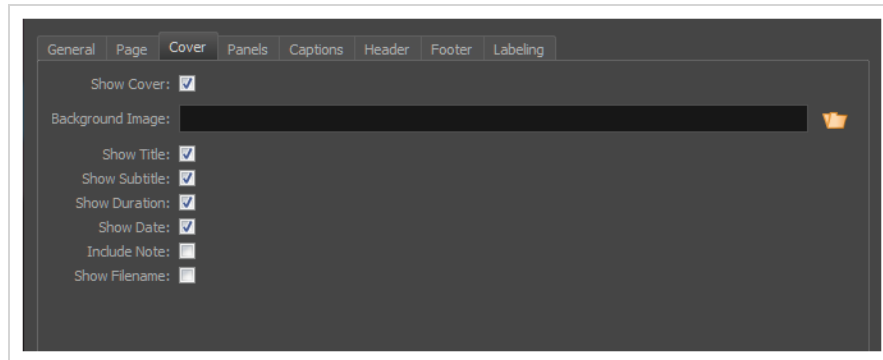


パラメータ	説明
ページフォーマット	<p>印字したいページの種類を選択します:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 11x17</li> <li>• A3</li> <li>• A4</li> <li>• リーガル</li> <li>• レター</li> <li>• カスタム</li> </ul> <p>Custom (カスタム) を選択した場合、希望の幅と高さを入力します。</p>
カスタム幅	<p>PDFの希望の幅を入力することができます。値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定された単位の種類を反映して書き込まれます。</p>
カスタム高さ	<p>PDFの希望の高さを入力することができます。値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定された単位の種類を反</p>

	映して書き込まれます。
向き	<p>PDFを縦向きまたは横向きに設定できます。</p> <p>オプションは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0度</li> <li>• 90度</li> <li>• 180度</li> <li>• 270度</li> </ul>
表のタイトルを表示	<p>メインテーブルで使用されるタイトルを設定できます。</p> <p>各エントリを区切るには、セミコロン (;) を使用します。タイトルの後にフォントサイズを指定することもできます。絵コンテの列数よりも多くのタイトルを書く場合、PDFは最初にかかれたものだけを使います。フォントサイズの値はタイトルとコンマの後に書かなければなりません。</p> <p>各タイトルがキャプションのネーミングを尊重していることを確認したい場合は、&lt;caption_titles&gt; をタイトルとして書くことができます。このエントリーは絵コンテのすべてのキャプションに影響します。</p> <p>例: カット ; ピクチャー、15 ; キャプション、15 ; 時間</p>
回転	印字ページの絵コンテの時計回りの回転角度を設定できます。
シート当たりのページ数	各シートに印字する絵コンテのページ数を選択できます。
ページレイアウトを逆にする	パネルに対するキャプションの位置を逆にすることができます。
上マージン	ページの上端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定された単位の種類を反映して書き込まれます。
下マージン	ページの下端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定された単位の種類を反映して書き込まれます。
左マージン	ページの左端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定された単位の種類を反映して書き込まれます。

右マージン	ページの右端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile（PDFプロフィール）ダイアログボックスのGeneral（全般）タブに設定された単位の種類を反映して書き込まれます。
背景画像	表紙以外のすべてのページに透かしとして使用する画像を選択できます。

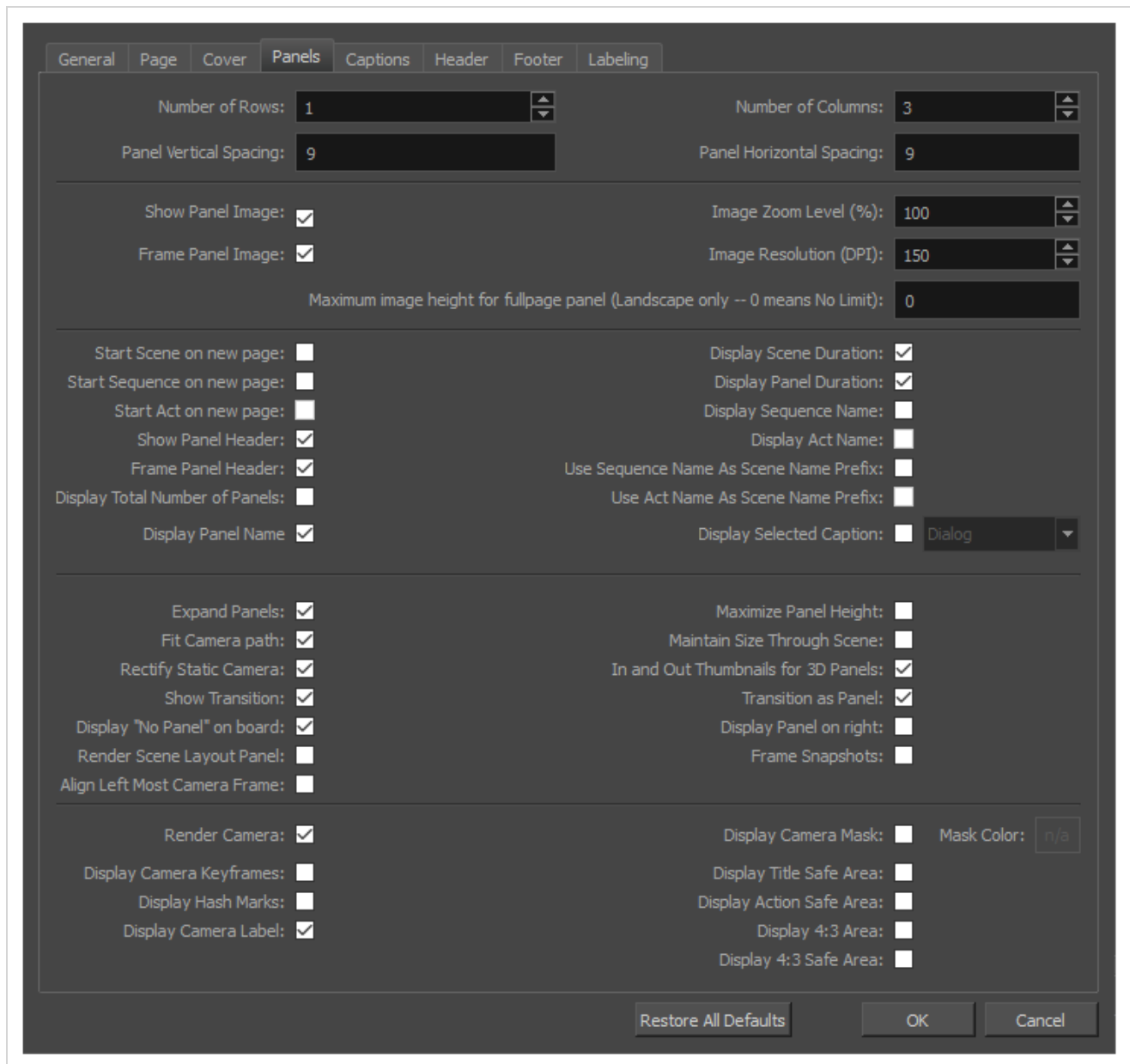
## カバータブ



パラメータ	説明
表紙を表示	PDFの最初のページとして表紙を挿入できます。
背景画像	表紙に透かしとして使用する画像（.bmp、.jpg、または.png）を選択できます。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのタイトルを表示します。
サブタイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されたプロジェクトのサブタイトルを表示します。プロパティは、Top Menu（トップメニュー）> Storyboard（絵コンテ）> Properties（プロパティ）で見ることができます。
尺を表示	選択した絵コンテパネルの尺（タイムコードまたはコマ）を表示します。
日付を表示	エクスポートの日付を表示します。
ノートを含める	表紙ページに改訂履歴を含めることができます。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名を表示します。




## パネルタブ

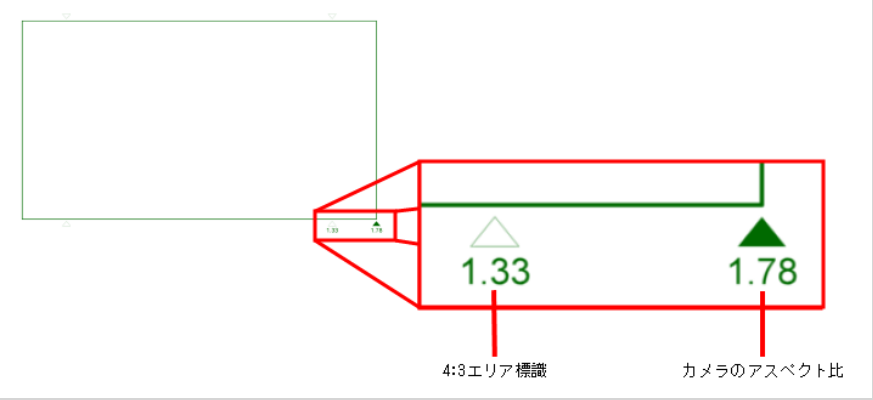
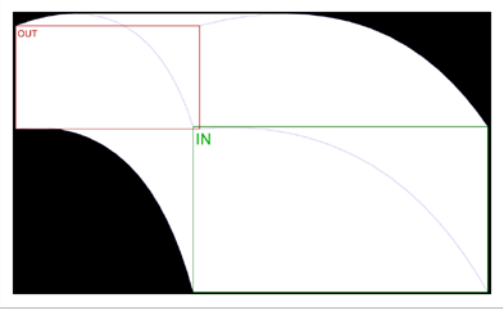




パラメータ	説明
行数	1ページあたりに表示されるパネルの行数を定義します。
パネルの縦の間隔	パネル間の縦の間隔を定義します。値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定された単位の種類を反映する手法で書き込まれます。

パネルの横の間隔	パネル間の横の間隔を定義します。値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定された単位の種類を反映して書き込まれます。
列の数	1ページあたりに表示されるパネルの列数を定義します。
パネル画像を表示	各パネルのビジュアルコンテンツを表示します。
コマパネル画像	各ページでパネルのビジュアルコンテンツの周囲に四角形を表示します。
画像ズームレベル (%)	元のサイズのパーセンテージでパネルに画像を表示します。
画像解像度 (DPI)	PDF絵コンテにエクスポートされた画像のDPI値を定義します。デフォルト値は150です。値を大きくすると、画像の鮮明度が増し、PDFの最終的なファイルサイズも増加します。
フルページパネルの最大画像高さ(横向きのみ - 0は無制限)	フルページのとときにパネルが取り得る最大高さを定義します。
新しいページでカットを開始	新しいページからそれぞれの新しいカットを始めます。
新規ページでシーンを開始	新規ページで新規シーンを開始します。
新規ページでアクトを開始	新規ページでそれぞれの新しいアクトを開始させます。
パネルヘッダーを表示	各パネルのCUT/カット名、パネル番号および尺をヘッダーとして表示します。
コマパネルヘッダー	各ページでパネルヘッダーの周囲に四角形を表示します。
パネルの合計数を表示	パネルヘッダーにカット内のパネル総数を表示します。
カットの尺を表示	各カットの尺を表示します。
パネルの尺を表示	各パネルの尺を表示します。
シーン名を表示	シーンの名称を表示します。

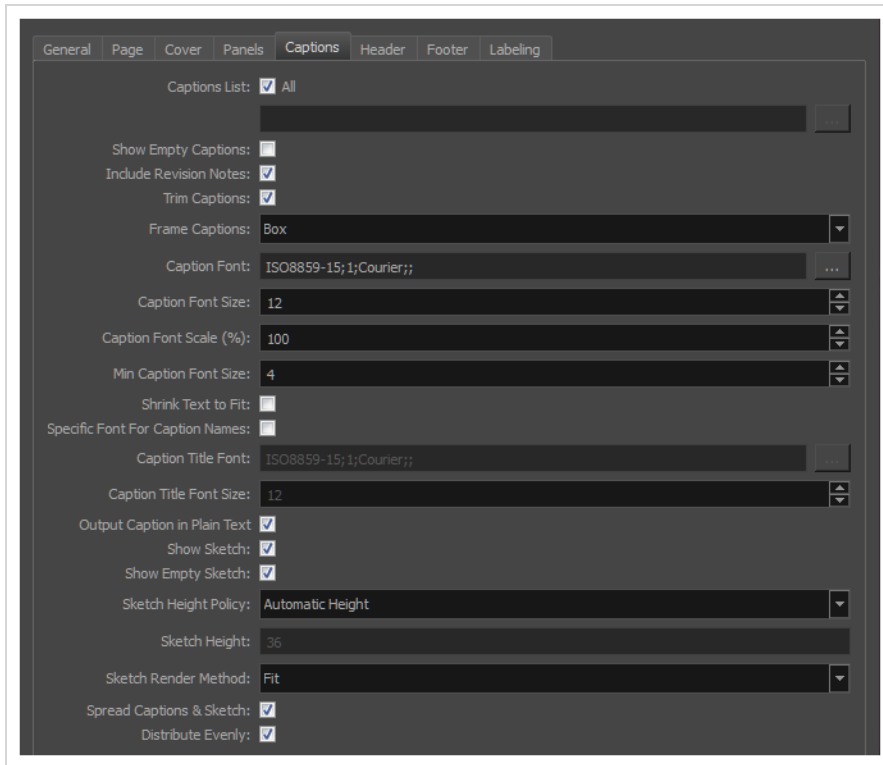
<p>アクト名を表示</p>	<p>アクトの名称を表示します。このオプションはデフォルトでグレー表示されています。有効にするには、Preferences（環境設定）ダイアログボックスのGeneral（全般）タブでEnable Acts（アクトを有効にする）というオプションを有効にします。</p>
<p>カット名プレフィックスとしてシーン名を使用</p>	<p>シーン名をカット名の一部として表示します。たとえば、カット18が2番目のシーンに表示される場合は、2-18のように表示されます。</p> <p>このオプションは、Use Act Name As Scene Name Prefix（カット名プレフィックスとしてアクト名を使用）と同時に設定することもできます。その場合は、アクトのプレフィックスがシーンのプレフィックスの前に現れます。このように、第2シーンのカット18が第1アクトにある場合は1-2-18のように書かれます。</p>
<p>アクト名をカット名のプレフィックスとして使用</p>	<p>アクト名をカット名の一部として表示します。たとえば、カット18が第1アクトに表示される場合、それは1-18のように表示されます。</p> <p>このオプションは、Use Sequence Name As Scene Name Prefix（カット名プレフィックスとしてシーン名を使用）と同時に設定することもできます。その場合は、シーンのプレフィックスがアクトのプレフィックスの後ろに現れます。このように、第2シーンのカット18が第1アクトにある場合は1-2-18のように書かれます。</p> <p>を参照してください。</p>
<p>選択したキャプションを表示</p>	<p>選択したキャプションのコンテンツを表示します。</p>
<p>パネルを拡張</p>	<p>複数パネルにまたがる画像にカメラ動作(パン、チルト、ズームなど)を表示します。</p>
<p>カメラパスをフィット</p>	<p>カメラ動作が単一のパネルスペースに含まれるようにします。</p>
<p>静止カメラを是正</p>	<p>パネル内のカメラが斜めになっていて、パネル内でカメラ動作がない場合は、カメラがまっすぐであるかのようにレンダリングされ、絵コンテ内で余分なスペースを取るのを防ぎます。</p>
<p>トランジションを表示</p>	<p>トランジション情報（トランジションタイプと尺）を表示します。</p>
<p>ボードにNo Panel（パネルなし）と表示</p>	<p>パネルの画像を、Xとその上にあるNo Panel（パネルなし）というテキストに置き換えます。これは、同じページにパネルを表示するために十分なスペースがない場合に使用されます。画像のあるパネルは、通常、次のページまたは画像を表示するのに十分なスペースがある最も近いページに表示されます。</p>

カットレイアウトパネルをレンダリング	カットにカメラ動作があると、カットのパネルのサムネールの前に、カットのレイアウトのサムネールが追加されます。このサムネールには、カット全体のカメラ動作と、そのカットの最初のパネルのアートワークが含まれています。
カメラフレームを左揃えにする	ほとんどのカメラキーフレームを、エクスポートした PDF 内のパネルコマに揃えます。アートワークとカメラの動きは、カメラの動きの範囲に応じて、キャプション列と他の行に広がります。これは、日本語のPDFプロファイルで最も効果的です。
パネルの高さを最大化	パネルを最大の高さで表示します。
カット全体のサイズを維持	印字された絵コンテのすべてのパネルを同じサイズに保ちます。
3Dパネル用のインとアウトのサムネール	ユーザーがパネルの両端にスナップショットを追加したかのように、3Dパネルのインサムネールとアウトサムネールを1つずつレンダリングします。
パネルとしてのトランジション	パネルとしてトランジションを表示します。
パネルを右に表示	Vertical（垂直）プロファイルを使用すると、ページの左側ではなく右側に画像が表示されます。
コマスナップショット	パネルにスナップショットが含まれている場合は、スナップショットの時点でカメラによって裏トレスされるとおりにスナップショットがレンダリングされます。これは、サムネールがカメラの視点からレンダリングされること、カメラフレーム外側のアートワークはレンダリングされないこと、そしてカメラ動作はアートワーク上にはレンダリングされないことを意味します。
カメラをレンダーする	<p>カメラフレームとカメラパスをPDFエクスポート上に表示します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>以下のオプションが効果を有するためには、このオプションを有効にする必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• カメラキーフレームを表示</li> <li>• ハッシュマークを表示</li> <li>• カメララベルを表示</li> <li>• 4:3エリアを表示</li> <li>• 4:3安全フレームを表示</li> <li>• 安全フレームを表示</li> </ul> </div>

カメラキーフレームを表示	<p>エクスポートした画像にさまざまなカメラキーフレームを印字します。各パネル上の実際のカメラキーフレームは、インコマとアウトコマの代わりにレンダリングされます。この変更を確認するには、Render Camera（カメラをレンダリングする）オプションを有効にします</p>
ハッシュマークを表示	<p>各カメラフレームの下にハッシュマークを表示します。ハッシュマークはカメラのアスペクト比と、4:3領域の水平方向の境界位置を示します。</p> 
カメララベルを表示	<p>カメラ動作のIn and Out（インとアウト）カメララベルを絵コンテに印字します。しかし、Display Camera Keyframes（カメラキーフレームを表示）オプションが選択されている場合は、In and Out（インとアウト）は各カメラキーフレームを表す文字（A、B、Cなど）に置き換えられます。この変更を確認するには、Render Camera（カメラをレンダリングする）オプションを有効にします</p>
カメラマスクを表示	<p>カメラフレームとカメラの軌跡の外側のすべてを無地の単色で覆います。</p> 
マスクカラー	カメラマスクのカラー。
タイトル安全フレームを表示	<p>写真の上にTitle Safe Area（タイトル安全フレーム）を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p>

	<div data-bbox="565 191 1430 369"><b>メモ</b><p>この領域のサイズは、Preferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照。</p></div>
アクション安全フレームを表示	<p>写真の上にTitle Safe Area（タイトル安全フレーム）を印字します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="565 642 1430 821"><b>メモ</b><p>この領域のサイズは、Preferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照。</p></div>
4:3エリアを表示	<p>カメラ動作のある絵コンテの各パネルに4:3エリアを印字します。この変更を確認するには、Render Camera（カメラをレンダーする）オプションを有効にします</p>
4:3安全フレームを表示	<p>カメラ動作のある絵コンテの各パネルに4:3安全フレームを印字します。この変更を確認するには、Render Camera（カメラをレンダーする）オプションを有効にします</p>

## キャプションタブ



パラメータ	説明
キャプションリスト	すべてのキャプションをPDFに含めます。このオプションを選択解除して、閲覧ボタンを有効にすることができます。Browse（参照）ボタンをクリックすると、すべてのキャプションの一覧が表示されます。エクスポートするものを選択します。
空のキャプションを表示	プロジェクトの空のキャプションをPDFに含めます。
改訂ノートを含める	改訂ノートを新しいキャプションとして追加します。改訂ノートは、変更済みとしてマークされたパネルにのみ存在できます。を参照。
トリムキャプション	キャプション後の空白行を削除します。
コマキャプション	<p>キャプションの枠組みを決めることができます。オプションには次が含まれます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ボックス</b>: 各ページのキャプションの周りに黒い (BL)四角形が表示されます。</li> <li>• <b>上の線</b>: 各キャプションの上に線を表示します。</li> </ul>

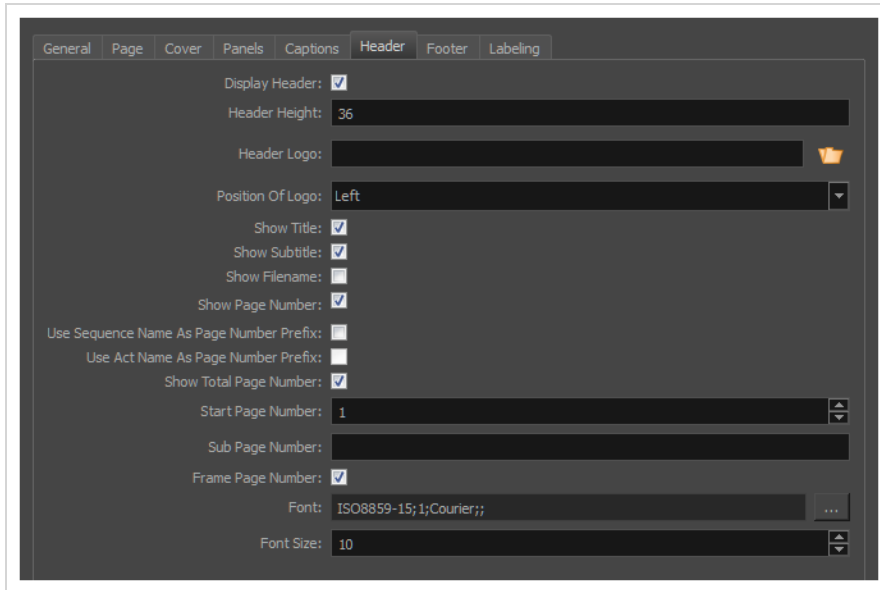
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>コマなし:</b> キャプションの周囲にコマは表示されません。</li> </ul>
キャプションフォント	キャプションのフォントを選択できます。
キャプションフォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。
キャプションフォント拡大縮小 (%)	フォントをPDFフォントに変換するとき使用する倍率 (画面解像度対印字解像度) を決定します。
キャプションの最小フォントサイズ	キャプションを縮小するとき使用する最小フォントサイズを設定できます。
テキストをサイズに合わせて縮小	パネルに合わないキャプションのサイズを小さくします。
キャプション名の特定フォント	Caption Title Font (キャプションタイトルフォント) とCaption Title Font Size (キャプションタイトルフォントサイズ) オプションを有効にします。
キャプションタイトルのフォント	キャプションタイトルのフォントを選択できます。
キャプションタイトルのフォントサイズ	キャプションタイトルのフォントサイズを選択できますタイトル。
プレーンテキストでキャプションを出力	太字、斜体など、インターフェースのキャプションフィールドにある可能性があるテキストフォーマットを無視します。
スケッチを表示	<p>絵コンテにSketch (スケッチ) キャプションを印刷します。以下にアクセスするには、このオプションを有効にする必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 空のスケッチを表示</li> <li>• スケッチの高さポリシー</li> <li>• スケッチの高さ</li> <li>• スケッチのレンダリング手法</li> </ul>
空のスケッチを表示	Sketch (スケッチ) キャプションを、たとえ空の場合でも印字します。この変更を確認するには、Show Sketch (スケッチを表示) オプションを有効にします。



<p>スケッチの高さポリシー</p>	<p>Sketch (スケッチ) キャプションの高さルールを設定します:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>自動高さ:</b> Storyboard Pro現在のレイアウトで使用可能なスペースに応じて、スペースに各Sketch (スケッチ) パネルの高さを自動的に定義できます。</li> <li>• <b>均等に分散:</b> 絵コンテ全体で同じサイズのスケッチボックスを保持します。それ以外の場合、キャプションボックスは各スケッチの内容に個別に合うように設定されます。</li> <li>• <b>固定高さ:</b> 絵コンテ全体で同じ高さを保ちます。</li> <li>• <b>最大高さ:</b> Sketch (スケッチ) キャプションが従う最大高さを定義できる Sketch Height (スケッチの高さ) フィールドを有効にします。</li> </ul> <p>この変更を確認するには、Show Sketch (スケッチを表示) オプションを有効にします。</p>
<p>スケッチの高さ</p>	<p>Sketch (スケッチ) キャプションの最大高さを定義します。このオプションを使用可能にするには、Sketch Height Policy (スケッチの高さポリシー) で Select Max Height (最大高さを選択) を設定します。この値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定されている単位タイプを反映するように書き込まれます。</p> <p>この変更を確認するには、Show Sketch (スケッチを表示) オプションを有効にします。</p>
<p>スケッチのレンダリング手法</p>	<p>スケッチをSketch (スケッチ) キャプションに表示する手法のルールを設定します</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>クロップ:</b> スケッチは元のアスペクトを維持し、現在のSketch (スケッチ) のキャプションサイズに合わない場合はクロップされます (切り取られます)。</li> <li>• <b>フィット:</b> スケッチの高さはキャプションの高さに合わせます。幅を超えた部分はクロップされる可能性があります。</li> <li>• <b>ストレッチ:</b> スケッチはキャプションフィールド内に収まるようにサイズ変更され、クロップされることはありません。</li> </ul> <p>この変更を確認するには、Show Sketch (スケッチを表示) オプションを有効にします。</p>
<p>キャプション &amp; スケッチを拡張</p>	<p>ボックスをテキストまたはスケッチに合わせて、必要であれば次のパネルに広がります。このオプションを選択解除すると、ボックス内で使用可能なスペースに対して長すぎるまたは大きすぎるキャプションテキストまたはスケッチは、カットされます。</p>
<p>均等配分</p>	<p>絵コンテ全体で同じサイズのキャプションボックスを保持します。このオプション</p>


ンを選択解除すると、キャプションボックスは内容に合うようにセットされます。

## ヘッダータブ

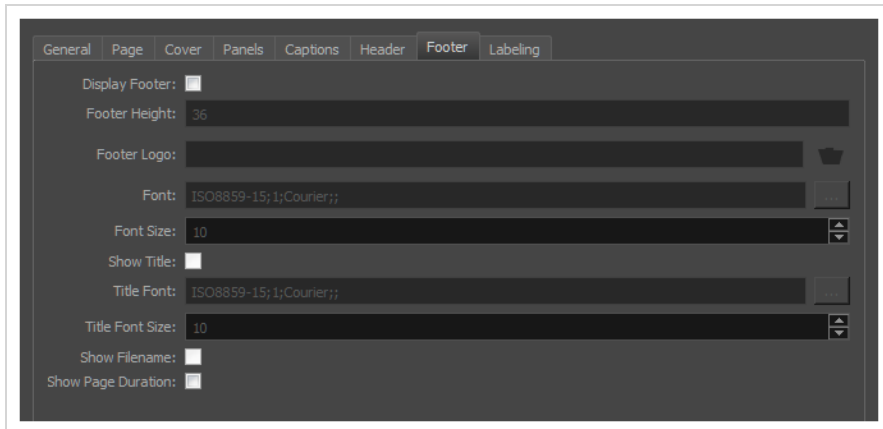


パラメータ	説明
ヘッダーを表示	各ページにヘッダーを表示します(表紙を除く)。ヘッダーには、絵コンテのプロパティで定義されたプロジェクトタイトル、プロジェクトサブタイトル、プロジェクトエピソードが含まれます。
ヘッダーの高さ	表紙を除く各ページに表示されるヘッダーのサイズを入力できます。この値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定されている単位タイプを反映するように書き込まれます。
ヘッダーロゴ	ヘッダーに表示する画像 (.bmp、.jpg、または.png) を選択できます。ヘッダーの高さに合わせてロゴを拡大縮小します。
ロゴの位置	ヘッダーでのロゴの位置を設定します。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのタイトルを表示します。プロパティはTop Menu (トップメニュー) > Storyboard (絵コンテ) > Properties (プロパティ) にあります。

サブタイトルを表示	絵コンテプロパティで定義されているプロジェクトのサブタイトルを表示します。プロパティはTop Menu (トップメニュー) > Storyboard (絵コンテ) > Properties (プロパティ) にあります。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名を表示します。
ページ番号を表示	<p>各ページのヘッダーにページ番号を表示します(表紙を除く)。次のオプションに影響します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• シーン名をページ番号のプレフィックスとして使用</li> <li>• アクト名をページ番号のプレフィックスとして使用</li> <li>• 総ページ数を表示</li> <li>• 開始ページ番号</li> <li>• サブページ番号</li> </ul>
シーン名をページ番号のプレフィックスとして使用	<p>ページ番号の一部としてシーン名を表示します。例えば、25ページのパネル(または少なくとも最初のパネル)が3番目のシーンにある場合、ページ番号はPage 3-25 (ページ3-25) のように表示されます。</p> <p>このオプションは、Use Act Name As Page Number Prefix (アクト名をページ番号のプレフィックスとして使用) と同時に設定することもできます。その場合は、アクトのプレフィックスがシーンのプレフィックスの前に表示されます。したがって、25ページのパネルも最初のアクトにある場合、ページ番号セクションはPage (ページ) 1_3-25のように表示されます。この例では、シーンのプレフィックスが後に続くので、アクト番号の後にアンダースコア ( ) が使用されています。</p>
アクト名をページ番号のプレフィックスとして使用	<p>ページ番号の一部としてアクト名を表示します。例えば、25ページのパネル(または少なくとも最初のパネル)が1番目のアクトにある場合、ページ番号はPage 1-25 (ページ1-25) のように表示されます。</p> <p>このオプションは、Use Sequence Name As Page Number Prefix (シーン名をページ番号のプレフィックスとして使用) と同時に設定することもできます。その場合、アクトのプレフィックスがシーンのプレフィックスの前に表示されます。したがって、25ページのパネルも3番目のシーンにある場合、ページ番号セクションはPage (ページ) 1_3-25のように表示されます。この例では、シーンのプレフィックスが後に続くので、アクト番号の後にアンダースコア ( ) が使用されています。</p>
総ページ数を表示	現在のページ番号および絵コンテの総ページ数を表示します。この変更を確認するには、Show Page Number (ページ番号を表示) オプションを有効にします。たとえば、このオプションの有効時にはPage 3/7 (3/7ページ) が表示されますが、このオプションが無効な場合はPage 3 (3ページ) が表示されます

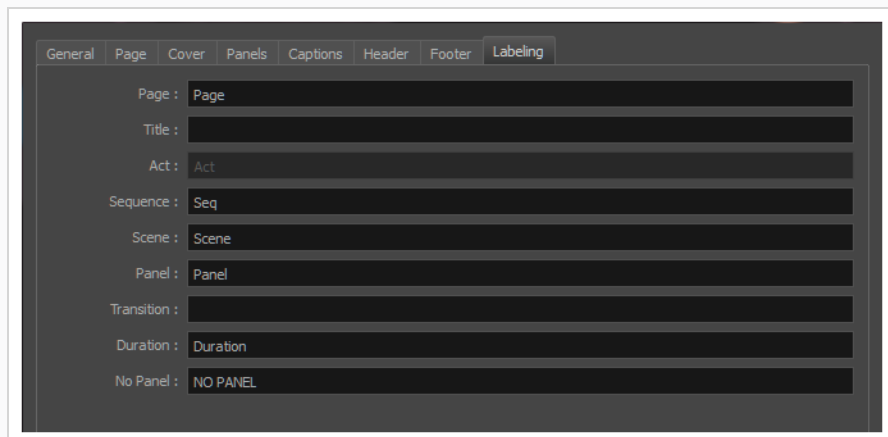
開始ページ番号	ページの番号付けを開始する最初の番号を定義します。この変更を確認するには、Show Page Number（ページ番号を表示）オプションを有効にします。
サブページ番号	<p>絵コンテが既に印字されている中、直近でプロジェクトに新規パネルまたは新規カットが追加された場合、このオプションを用いることで、絵コンテ内に新規パネルまたは新規カットのPDFを作成し、ページ番号に関する問題を引き起こさずに既存の印字に挿入することができます。</p> <p>このオプションは次のことを行います：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ページの隅に表示されるページ番号は、増加させずに<b>Start Page Number（開始ページ番号）</b>フィールド内の番号を常に表示する。</li> <li>ページ番号の後に「サブページ番号」を追加する。この番号はページごとに増加する。</li> </ul> <p>例えば、絵コンテが既に印字されたが、Storyboard Proプロジェクトに新規カットが追加され、かつこのカットは印字された元の絵コンテの100ページ目に挿入されるものである場合、絵コンテ全体を再印字する代わりに、ただそのカットを印字することができます。この場合、<b>Start Page Number（開始ページ番号）</b>オプションを100に設定し、<b>Sub Page Number（サブページ番号）</b>フィールドに-1と入力します。これにより新規カットに対するPDFの各ページが次のように番号付けられます：100-1、100-2、100-3。このようにページ番号が付けられることで、印字されたPDFが、既存のページ番号に影響することなく印字された元の絵コンテの100ページ目に挿入されます。</p> <div data-bbox="565 1098 1430 1312" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>このオプションでは、サブページを番号付けるために文字を使うこともできます。先ほどの例にて、このオプションを<b>a</b>に設定すると、ページが次のように番号付けられます：100a、100b、100c。</p> </div>
フレームページ番号	各ページのヘッダーにあるページ番号の周囲に長方形を表示します。
フォント	PDF文書のフッターテキスト用に、システムにインストールされているフォントを選択できます。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。

## フッタータブ



パラメータ	説明
フッターを表示	各ページにフッターを表示します(表紙を除く)。フッターには、絵コンテのプロパティで定義されたプロジェクトの著作権が含まれます。
フッターの高さ	表紙を除く各ページに表示されるヘッダーのサイズを入力できます。この値は、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定されている単位タイプを反映するように書き込まれます。
フッターロゴ	フッターのロゴとして使用する画像ファイル (.bmp、.jpg、または.png) を選択できます。フッターの高さに合わせてロゴを拡大縮小します。
フォント	PDF文書のフッターテキスト用に、システムにインストールされているフォントを選択できます。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのタイトルを表示します。
タイトルのフォント	フッタータイトルのフォントを選択できます。
タイトルのフォントサイズ	フッタータイトルのフォントサイズを設定できます。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名を表示します。
ページの尺を表示	ページあたりの尺を表示します。例 (03:11)。

## ラベリングタブ



## メモ

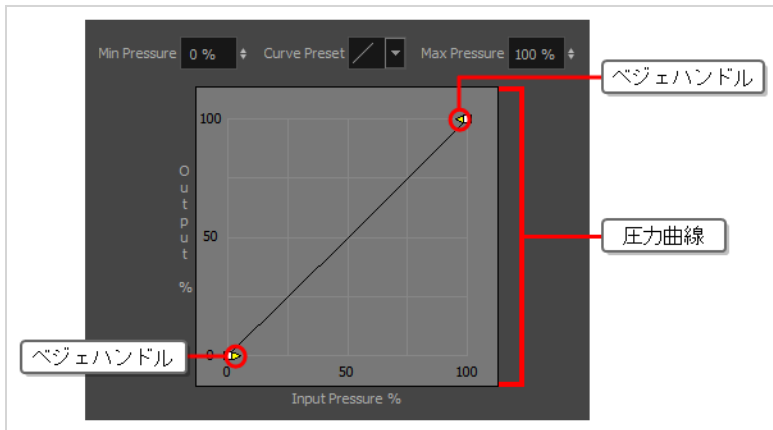
ラベルの末尾に%1を追加して、ラベルと対応する番号を同じ行に配置します。

パラメータ	説明
ページ	ページという単語の代わりに入力できます。
タイトル	タイトルという単語の代わりに入力できます。
アクト	アクトという単語の代わりに入力できます。 このオプションはデフォルトでグレー表示されています。有効にするには、Preferences（環境設定）ダイアログボックスのGeneral（全般）タブでEnable Acts（アクトを有効にする）オプションを有効にします。そして、PDF Profile（PDFプロファイル）ダイアログボックスのPanels（パネル）タブでDisplay Act Name（アクト名を表示）オプションを選択します。
シーン	シーンという単語の代わりに入力できます。 この変更を確認するには、PDF Profile（PDFプロファイル）ダイアログボックスのPanels（パネル）タブでDisplay Sequence Name（シーン名を表示）オプションを選択します。
カット	カットという単語の代わりに入力できます。

パネル	パネルという単語の代わりに入力できます。
トランジション	トランジションという単語の代わりに入力できます。 この変更を確認するには、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのPanels (パネル) タブでTransition As Panel (パネルとしてのトランジション) オプションを選択します。
継続時間	継続時間という単語の代わりに入力できます。
パネルなし	パネルなしという単語の代わりに入力できます。 この変更を確認するには、PDF Profile (PDFプロファイル) ダイアログボックスのPanels (パネル) タブでDisplay "No Panel" (「パネルなし」を表示) オンボードオプションを選択します。

## Pen Pressure Feel（筆圧感）

Pen Pressure Feel（筆圧感）ダイアログボックスでは、描画ツールのサイズに適用するために、Storyboard Proがタブレットペンにかける圧力をどのように処理するかを設定することができます。



デフォルトでは、Storyboard Proはペンにかける圧力に比例した圧力をツールに適用します。つまり、最大圧力のうち25%の圧力をペンにかけた場合に、ツールのサイズは最小サイズから最大サイズまでの間の25%のサイズとなります。最大圧力のうち75%の圧力をペンにかけた場合、ツールは最小サイズから最大サイズまでの間の75%のサイズとなります。

しかし、Storyboard Proがペンにかかる圧力を別様に解釈したほうがより自然だと、または描画ストロークのサイズをコントロールしやすいと感じるかもしれません。例えば、ペンに多大な圧力をかけない限りブラシストロークを小さくするようStoryboard Proを設定したり、ペンにほんの少しの圧力しかかけない限りブラシストロークを大きくするようStoryboard Proを設定したいと感じるかもしれません。こういった場合にPen Pressure Feel（筆圧感）ダイアログボックスが役に立ちます。



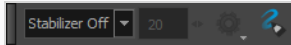
### メモ

Pen Pressure Feel（筆圧感）ダイアログの使用手法に関する情報は、[こちら](#)を参照してください。また、ユーザーガイドも参照してください。

## Pen Pressure Feel（筆圧感）ダイアログへのアクセス手法

- 次のいずれかを行い、Pen Settings（ペン設定）ツールバーをワークスペースに追加します：
  - トップメニューにて、**Windows > Toolbars（ツールバー） > Pen Settings（ペン設定）**を選択します。
  - 既存のツールバー上で右クリックし、コンテキストメニューにて**Pen Settings（ペン設定）**を選択します。

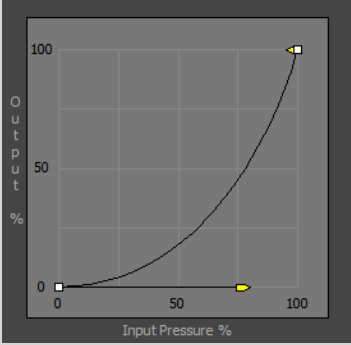
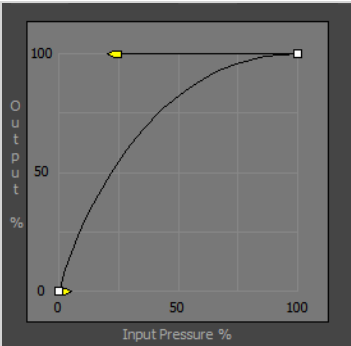
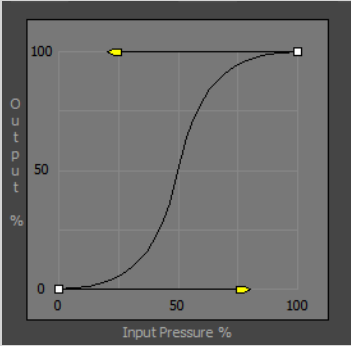


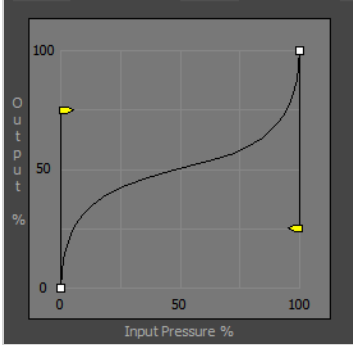


2. Pen Settings（ペン設定）ツールバーにて、 Pen Pressure Feel（筆圧感）ボタンをクリックします。

Pen Pressure Feel（筆圧感）ダイアログが表示されます。

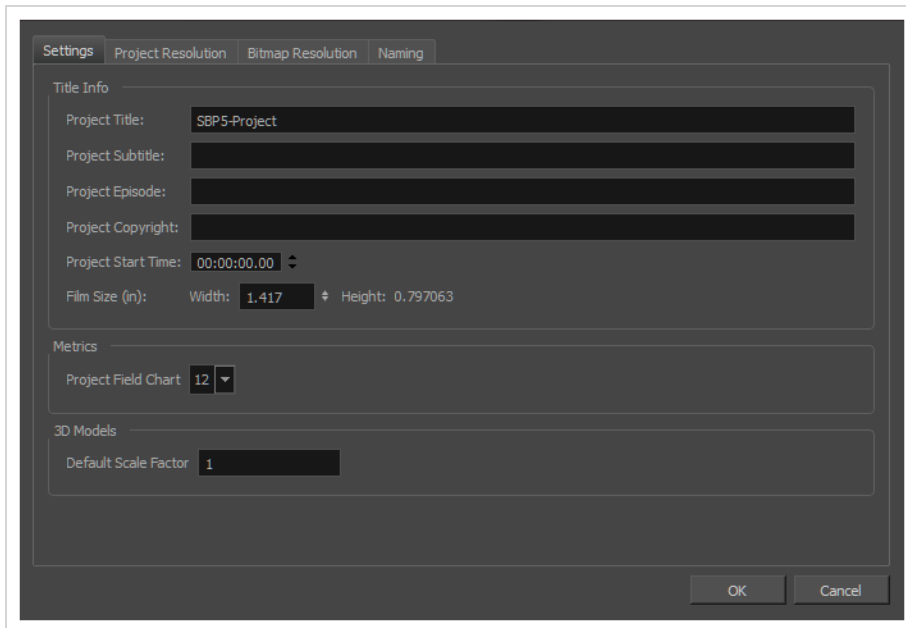
パラメータ	説明
最小圧力	<p>あなたが描画をしているとStoryboard Proが登録する前に、適用する必要があるペンの最大圧力の割合です。この設定を増加させると、描画することなくペンで軽くタブレットを払うことができます。また、描画するためには一定の圧力をかける必要があります。</p> <p>例えば、これを15%に設定すると、実際に描画することなくペンの最大圧力を15%までかけることができます。ペンの最大圧力をまさに15%かけると、Storyboard Proがツールの最小サイズでストロークを描きます。</p> <p>デフォルトでは、これは0%に設定されています。つまり、ペンでタブレットを払うだけでツールの最小サイズで描画されることとなります。この設定は最大25%まで上げることができます。</p>
曲線プリセット	<p>以下の圧力曲線に曲線プリセットを迅速に適用することができます。</p>
最大圧力	<p>描画ツールが最大サイズで描画すべきポイントとなるペンの最大圧力の割合です。</p> <p>例として、これを80%に設定すると、あなたがタブレットペンの最大圧力の80%をかけた場合に描画ツールが最大サイズで描画を行います。</p> <p>デフォルトでは、これは100%に設定されています。つまり、描画ツールの最大サイズで描画するにはタブレットペンを最後までしっかり押す必要があるということです。この設定は最大75%にまで下げることができます。</p>
圧力曲線	<p>この曲線は、描画ツールのサイズに適用するためにタブレットペンにかける圧力をどのように処理するかを決定します。</p> <p>デフォルトでは、タブレットペンにかける圧力に比例して処理されるようになっています。これはつまり、タブレットペンにかける圧力が描画ツールのサイズに直接適用されるということです。曲線の両先端の間にあるベジェハンドルを動かすことで、曲線の形を変えることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 以下のようなイースイン曲線を作成する場合、タブレットペンに大きな圧力をかけない限り、描画ストロークのサイズは描画ツールの最小サイズに近くなります。</li> </ul>

パラ メー タ	説明
	 <ul style="list-style-type: none"><li>• 以下の様なイースアウト曲線を作成する場合、タブレットペンにほんの少しの圧力しかかけない限り、描画ストロークのサイズは描画ツールの最大サイズに近くなります。</li></ul>  <ul style="list-style-type: none"><li>• 以下の様なイースイン・イースアウト曲線を作成する場合、軽い圧力をかけると描画ツールの最小サイズに近くなり、より圧力をかけると最大サイズに近くなりますが、最小と最大サイズの間には減多になりません。</li></ul>  <ul style="list-style-type: none"><li>• 以下の様なイースアウト・イースイン曲線を作成する場合、大きな圧力をかけたりほとんど圧力をかけない場合以外は描画ツールの最小・最大サイズの間になります。</li></ul>

パラ メー タ	説明
	 <p>The graph displays a curve on a grid. The x-axis is labeled 'Input Pressure %' and ranges from 0 to 100, with a major tick at 50. The y-axis is labeled 'Output %' and ranges from 0 to 100, with a major tick at 50. The curve starts at (0,0) and ends at (100,100). It is concave down, meaning the output percentage increases at a decreasing rate as the input pressure percentage increases. Two yellow arrows point to the curve: one at approximately (10, 80) and another at approximately (90, 20). Small white squares mark the origin (0,0) and the point (100,100).</p>

## プロジェクトのプロパティダイアログボックス

Project Properties（プロジェクトのプロパティ）ダイアログボックスでは、プロジェクトのプロパティ設定を変更できます。

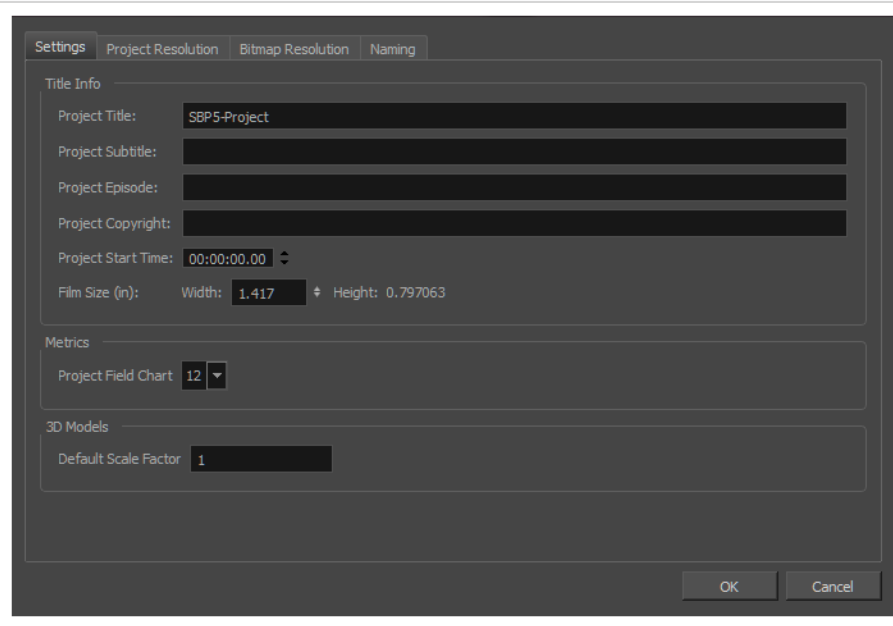



### Project Properties（プロジェクトのプロパティ）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。
  - **Storyboard（絵コンテ） > Project Properties（プロジェクトのプロパティ）** を選択します。
  - **Alt + Return**を押します。

### 設定タブ

Settings（設定）タブでは、現在のプロジェクトについてプロジェクトのネーミング体系と開始時間を定義できます。

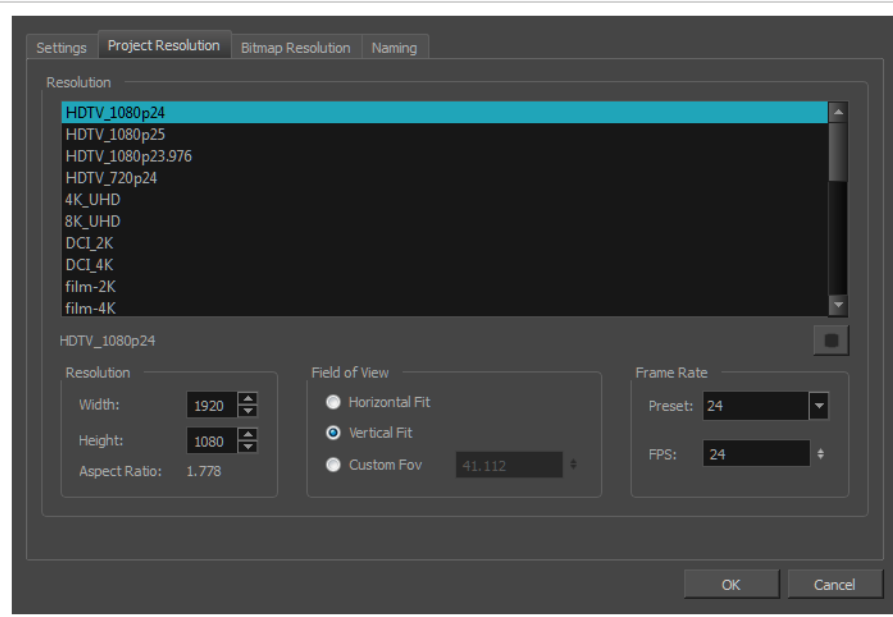



パラメータ	説明
タイトル情報	<p><b>プロジェクトタイトル:</b> このプロジェクトの作成中にプロジェクトのタイトルが入力されなかった場合、デフォルトで、Project Name（プロジェクト名）がすでにこのフィールドに表示されています。Project Name（プロジェクト名）は、Storyboard Proプロジェクトファイルの名称です。Project Title（プロジェクトタイトル）は、すべてのPDFレンダリングに表示されるタイトルです。それらは同じでもよく、また同じであるべきです。</p> <div data-bbox="586 1220 1403 1434" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> オペレーティングシステムに干渉するため、プロジェクト名に特殊文字 (!"/\$)を使用することはできません。ただし、プロジェクトのタイトルには使用できます。</p> </div>
	<p><b>プロジェクトサブタイトル:</b> すべてのPDFレンダリングの適切な場所に表示されるプロジェクトサブタイトルの名称。</p>
	<p><b>プロジェクトエピソード:</b> エピソード番号。数字の横にEpisod（エピソード）という単語を表示したい場合は、それをフィールドに含める必要があります。このフィールドに入力した情報は、すべてのPDFレンダリングでProject Subtitle（プロジェクトサブタイトル）の後ろに表示されます。</p>
	<p><b>プロジェクトの著作権:</b> 著作権の日付。これは年と月、または年だけです。</p>


	<p>この情報は、PDFレンダリングでページの下部に表示されます。</p> <p><b>プロジェクト開始時間:</b> この時間は、プロジェクトのEDL（Editing Decision List = 編集決定リスト）を生成するときに重要です。EDLは通常、Final Cut Proなどのサードパーティ製編集ソフトウェアによって使用されます。EDLは、プロジェクトのパネルがサードパーティ製ソフトウェアのタイムラインにどのように分配されるかを決定します。このフィールドに入力する数値は、Timeline（タイムライン）ビューに開始時間としても表示されます。</p> <p><b>フィルムサイズ:</b> 3Dカットで作業するとき、フィルムサイズがカメラのフォーカル長を決めます。3Dエレメントの作成に使用された3Dソフトウェアで使用されているものと同じ値を使用する必要があります。1.417という値は、35mmフィルムに相当します。</p>
メトリクス	<p><b>プロジェクトフィールドチャート:</b> プロジェクトのフィールド標準を設定します。</p>
3Dモデル	<p><b>デフォルト拡大縮小因数:</b> プロジェクトにインポートされる際に3Dモデルに適用すべきデフォルトの拡大縮小係数 新しくインポートした3Dモデルを元のサイズより小さく表示するには、0~1の間の10進数を入力し、3Dモデルを元のサイズより大きく表示するには、1より大きい10進数を入力することができます。</p>

## プロジェクト解像度タブ

Project Resolution（プロジェクト解像度）タブでは、現在のプロジェクトについてプロジェクト解像度、アスペクト比、視野、フレームレートを定義できます:



パラメータ	説明
解像度	<p>プロジェクト解像度を定義できます。プロジェクト解像度は、絵コンテを作成している制作の形式と一致している必要があります。</p>
	<p><b>HDTV:</b> ハイビジョンTVは、標準のテレビ放送よりも高品質画像を提供しますが、これは、コマ当たりの走査線数が標準の2倍あるからです。この優れた品質を活かすためには、出力装置がHDTV技術に対応していると共に、この解像度設定を有効にしなければなりません。</p>
	<p><b>HDTV_Vertical:</b> HDTV_Verticalの「垂直解像度」とは、描画グリッドがカメラフレームにどうフィットしているかを指します。12または16のフィールド描画グリッドを使用している場合、グリッドはカメラフレームとはアスペクト比が異なります。垂直にフィットさせる場合、グリッドをカメラフレームの上端と下端にフィットさせます。</p> <div data-bbox="589 1518 1401 1696" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> HDTV_Vertical形式は、画像をHDプロジェクトにインポートする場合に理想的です。</p> </div>
	<p><b>film-1.33:</b> 標準の4 : 3画素アスペクト比に準拠したワイド画面フィルム形式に適用されます。</p>

	<p><b>film-1.66:</b> 画素の幅が高さよりも大きい16 : 9の画素アスペクト比に準拠したワイド画面フィルム形式に適用されます。</p>
	<p><b>film-1.66_Vertical:</b> これは本質的にfilm-1.66と同じです。描画グリッドがカメラフレームにどうフィットするかを指します。12または16のフィールド描画グリッドを使用している場合、グリッドはカメラフレームとはアスペクト比が異なります。垂直にフィットさせる場合、グリッドをカメラフレームの上端と下端にフィットさせます。</p>
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>film-1.66_Vertical ビューは、フィルムプロジェクトに画像をインポートするのに理想的です。</p> </div>
	<p><b>NTSC:</b> アメリカ大陸、日本、韓国、台湾、ビルマ、そして一部の太平洋島嶼国や地帯で使用されてきた標準アナログテレビ放送システム。NTSCは、コンピューターやテレビ画面で長方形画素がどう表示されるかについて、北米規格に準拠していました。この形式はほとんどの地域でHDTVに置き換えられました。</p>
	<p><b>PAL:</b> 西ヨーロッパ、アジア、オーストラリア、アフリカの大部分、一部の北米諸国など、世界の大部分で放送テレビシステムに使用されてきたアナログ放送コード化システム。この解像度は、長方形画素が異なる向きで表示されるため、ヨーロッパ形式のテレビやコンピューター画面で最もうまく機能しました。この形式はほとんどの地域でHDTVに置き換えられました。</p>
	<p><b>低:</b> この形式は、ビデオファイルのサイズと高速ダウンロードが品質よりも優先されるビデオに理想的です。</p>
解像度	<p><b>幅:</b> プロジェクトの幅（画素単位）。</p>
	<p><b>高さ:</b> プロジェクトの高さ（画素単位）。</p>
	<p><b>アスペクト比:</b> アスペクト比は、幅と高さの画素数（縦横の画面比率）を説明します。Storyboard Proは常に正方形の画素で動作します。1 : 1のアスペクト比は、カメラフレームが正方形で、幅を定義する画素数が高さを定義する画素数と同じであることを示します。カメラフレームの幅と高さの値を入力すると、アスペクト比が自動的に定義されます。</p>



画角	カットでカメラフレームが描画グリッドとどうフィットするかを定義します。3Dで作業するときは、異なるカスタムFOVがより一般的です。そのため、これはプロジェクト内のカットに対するデフォルトFOVとしてここで設定できます。FOVは、カメラレンズを切り替えるために個々の3Dカットに合わせて調整することができます。
	<b>水平フィット:</b> カメラフレームの幅に描画グリッドを合わせます。
	<b>垂直フィット:</b> カメラフレームの上下に描画グリッドを合わせます。
フレームレート	プロジェクトのフレームレートを設定できます。フレームレートが高い（たとえば30 fps）ほど、アニメーションは滑らかに見えますが、重くなります。フレームレートが低い（たとえば12 fps）ほど、アニメーションはぎくしゃくして見えますが、軽くなります。

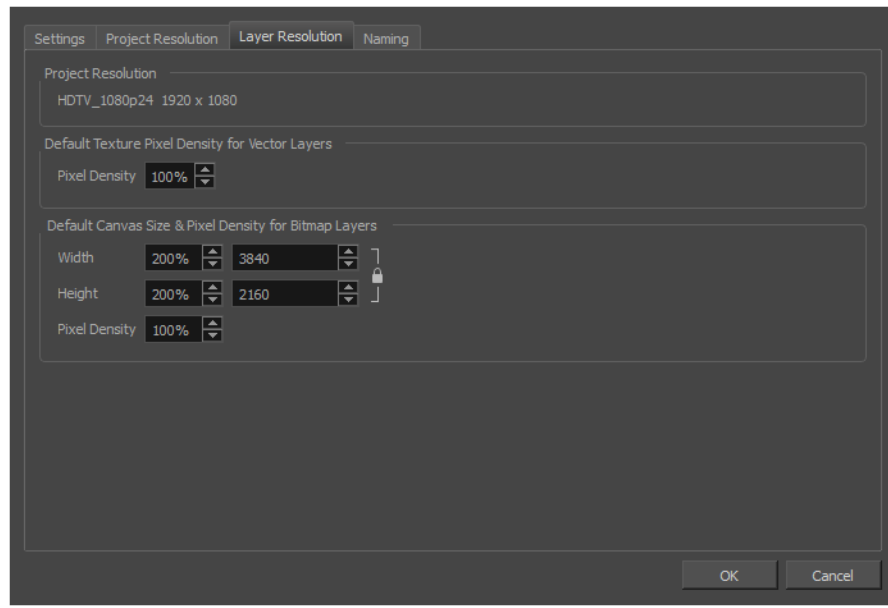
## ビットマップ解像度タブ

Bitmap Resolution（ビットマップ解像度）タブでは、ベクター描画レイヤーにおけるテクスチャー付きブラシの既定解像度のほか、ビットマップ描画レイヤーにおけるキャンバスの既定サイズと解像度を定義できます。



### メモ

これは、プロジェクト内の既存描画の画素密度やキャンバスサイズには影響しません。

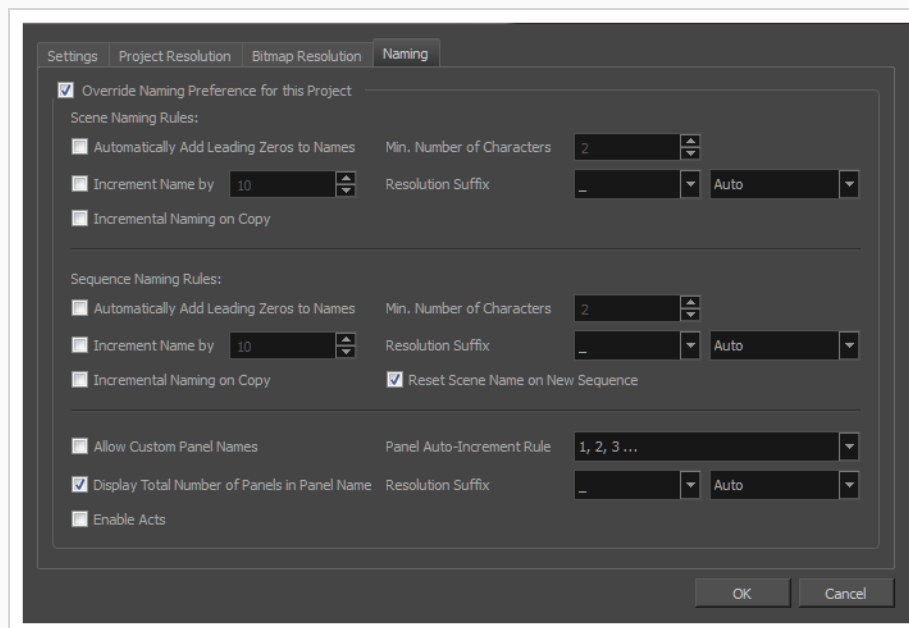


パラメータ	説明
プロジェクト解像度	参考のために表示されている、プロジェクトのプロジェクト解像度。
<b>ベクターレイヤーのデフォルトのテクスチャー画素密度</b>	
画素密度	描画がズームも拡大縮小もされていないときに表示される各ピクセルのテクスチャー付きブラシストロークに保存するピクセル数を指定します。たとえば、100%でテクスチャー付きブラシストロークをズームインまたは拡大すると、テクスチャーの質が低下します。200%に設定すると、テクスチャー付きブラシストロークは、画質を損なうことなく元のサイズの2倍になるまでズームインまたは拡大できます。
<b>ビットマップレイヤーのデフォルトのキャンバスサイズと画素密度</b>	
幅	ビットマップ描画レイヤーを作成する際のキャンバスのデフォルトの幅。割合はプロジェクトの幅に比例します。デフォルト値である200%は、キャンバスの幅をステージの幅の2倍にします。
高さ	ビットマップ描画レイヤーを作成する際のキャンバスのデフォルトの高さ。割合はプロジェクトの高さに比例します。そのデフォルト値である200%は、キャンバスの高さをステージの高さの2倍にします。

ロック/アンロック	有効にすると、Width（幅）プロパティまたはHeight（高さ）プロパティのいずれか一方を変更すると、他方のプロパティも更新されて縦横比が維持されます。
画素密度	描画がズームインも拡大もされていないときに画面に表示される各ピクセルに格納するピクセル数を指定します。たとえば、100%でビットマップ描画をズームインまたは拡大すると、画質が低下します。200%に設定すると、ビットマップ描画は、画質を損なうことなく元のサイズの2倍になるまでズームインまたは拡大できます。

## ネーミングタブ

Naming（ネーミング）タブでは、すべてのオプションがPanel（パネル）ウィンドウに影響します。このタブで行った変更はStoryboard Pro環境設定を上書きし、現在のプロジェクトにのみ影響します。デフォルトの環境設定は、新規に作成するどんなプロジェクトに対しても有効です。



パラメータ	説明
このプロジェクトのネーミング環境設定を上書きする	選択した場合、このプロジェクトの現在の環境設定が上書きされ、このタブのすべてのオプションがアクティブになります。
カット/シーンのネーミング	<b>名称に先行ゼロを自動追加:</b> カット名またはシーン名の前に自動的にゼロを

規則	追加します。
----	--------

	<p><b>...によるインクリメント名:</b></p>
<p><b>コピー時のインクリメンタルネーミング:</b></p>	<p><b>分 文字数:</b> 先行ゼロを使用するときカット名に含める最小文字数を決定します。</p>
<p><b>解像度サフィックス:</b> その名称がすでに使用されている場合に、新しいカットにサフィックスを追加する時に使用するためのサフィックスのパターンを設定することができます。最初のドロップダウンメニューから、サフィックスの前にある句読点を選択できます。<b>なし:</b> サフィックスはカットの名称のすぐ後に表示されます。例: 12A_: 下線の後にサフィックスが表示されます。例: 12_A.: サフィックスはピリオドの後に表示されます。例: 12.Aどの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。<b>自動:</b> 大文字アルファベットのサフィックスを使用します。サフィックスがZに達すると、数字を加えてその後にもたAから始まります。例: 12_A, 12_B, (...), 12_1A, 12_1Bなど。<b>数字:</b> 数字のサフィックスを使用します。例: 12_1, 12_2, など。<b>大文字:</b> 大文字アルファベットのサフィックスを使用します。例: 12_A, 12_B, など。<b>小文字:</b> 小文字アルファベットのサフィックスを使用します。例: 12_a, 12_b, など。</p>	<p><b>新しいシーンでカット名をリセット:</b> このオプションはデフォルトで有効になっています。新しくシーンを作成するたびに、カットのネーミング規則はリセットされます。</p> <p>例えば、ネーミングは次のようになります: シーン1、カット1、シーン1、カット2、シーン2、カット1。無効にすると、カット番号は常にインクリメントします。たとえば、シーン1、カット1、シーン1、カット2、シーン2、カット3です。</p>
<p><b>カスタムパネル名を許可:</b> すべてのパネルにカスタムの名称を入力できるように、Panel (パネル) フィールドをアクティブにします。</p>	<p><b>パネル名にパネルの総数を表示:</b> Panel (パネル) フィールドの最後に、選択したパネルのカットにあるパネル総数を示すカウンターを表示します。</p>
<p><b>アクトを有効にする:</b> アクト番号とともにアクトフィールドを表示します。</p>	<p><b>パネル自動インクリメント規則:</b> デフォルトでは、パネル名は数字を用いてネーミングされます。この設定では、数字の代わりに文字を主に用いる</p>

様々なネーミング規則を選択することができます。

- **1, 2, 3...** : パネルをネーミングするために算用数字で構成された十進数を用います。
- **A ... Z, AA ... ZZ, AAA ... ZZZ, AAAA ...** : これは文字ベースの位取り基数法で、十進数と似たように機能しますが、算用数字ではなく文字を用い、10進法ではなく26進法でパネル番号を作ります。例えば、1から26のパネルはAからZまでの単一の文字を用いてネーミングされ、その後はAA、次にAB、そこからAZまで続き、その次はBA、BBといったように続きます。
- **A ... Z, ZA ... ZZ, ZAA ... ZZZ, ZAAA ...** : この表記法は2つの異なるロジックを用います。パネルがアルファベット全体を一巡したら、パネル名の頭にZが一つ追加され、それに続くパネルはZAからZZといったようにネーミングされます。始めのZの後の文字は全て、前のオプションのように位取り基数法における26進数の数字で構成されます。そのため、1から26のパネルはAからZまでの単一の文字を用いてネーミングされ、その後はZA、ZB、そこからZZまで続き、その次はZAA、ZAB、そこからZAZまで続き、その次はZBA、ZBBといったように続きます。

つまり、始めのZは基本的に26を意味する特別な表記で、他の文字は26進数の位取り基数法での数値を構成します。

- **A ... Z, ZA ... ZZ, ZZA ... ZZZ, ZZZA ...** : パネル名がアルファベットを巡る度に、パネル名の頭にZが一つ追加され、名称の最後の文字がAへと戻ります。表記の始めのZは蓄積されるため、パネル名の最初のZの数でパネル名がアルファベット全体を何度巡ったかを把握することができます。

つまり、この表記の値は各文字のアルファベットにおける位置の合計と同じになるのです。

- **A ... Z, ZA ... ZZ, ZZA ... 2ZZ, 3ZA ...** : パネル名がZに達するたびに、パネル名の頭にZが一つ追加され、名称の最後の文字がAへと戻ります。これらのZは蓄積されます。しかし、パネル名の始めにZが一つ以上存在すると、Zが複数続くのではなく、Zの前に数字を置いて表記します。そのため、パネル名の始めのZに先行する番号で、そのパネル名がアルファベット全体を何度巡ったのかを把握することができます。

つまり、この表記の値は  $26 \times$  アルファベットにおける最後の文字の位置に追加された始めのZに先行する番号と同じになるのです。

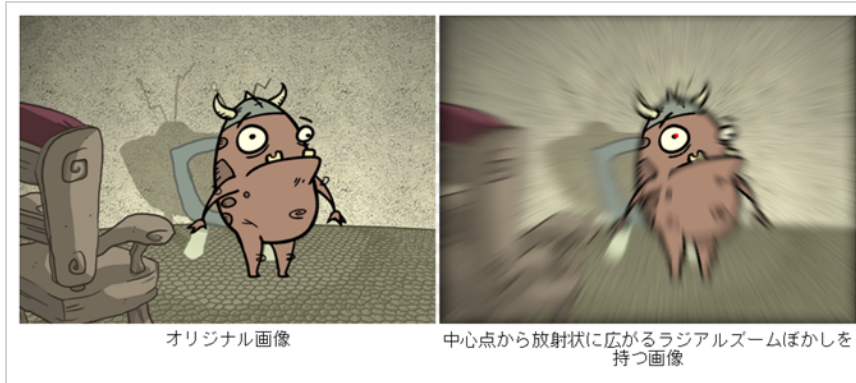
**解像度サフィックス:** その名称がすでに使用されている場合に、新しいカットにサフィックスを追加する時に使用するためのサフィックスのパターンを

設定することができます。最初のドロップダウンメニューから、サフィックスの前にある句読点を選択できます。**なし**: サフィックスはカットの名称のすぐ後に表示されます。例: 12A\_: 下線の後にサフィックスが表示されます。例: 12\_A.: サフィックスはピリオドの後に表示されます。例: 12.Aどの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。**自動**: 大文字アルファベットのサフィックスを使用します。サフィックスがZに達すると、数字を加えてその後にまたAから始まります。例: 12\_A, 12\_B, (...), 12\_1A, 12\_1Bなど。**数字**: 数字のサフィックスを使用します。例: 12\_1, 12\_2, など。**大文字**: 大文字アルファベットのサフィックスを使用します。例: 12\_A, 12\_B, など。**小文字**: 小文字アルファベットのサフィックスを使用します。例: 12\_a, 12\_b, など。

## ラジアルズームブラーダイアログボックス

T-SBADV-007-007

Radial Zoom Blur（ラジアルズームブラー）効果は、中心点を中心にブラーを作成し、ズームまたは回転するカメラの見た目をシミュレートします。



### Radial Zoom Blur（ラジアルズームブラー）ダイアログボックスにアクセスする手法

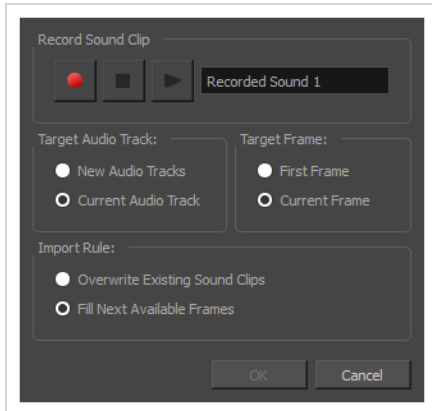
- トップメニューでLayer(レイヤー) > Apply Effect（エフェクトを適用） > Radial Zoom Blur（ラジアルズームブラー）を選択します。
- Camera（カメラ）またはStage（ステージ）ビューでエフェクトを適用するレイヤーを右クリックし、**Apply Effect（エフェクトを適用） > Radial Zoom Blur（ラジアルズームブラー）**を選択します。




パラメータ	説明
フォーカス	
(x) と (y) 軸	x座標とy座標を、中心に対して個別に設定できます。
ブラー効果	レイヤーに適用されたブラーの量。
方向	
プリセット	プリセットのブラーの種類を選択できます。開始のため一連のプリセットラジアル、ズーム、スパイラルブラーを使用できます。その後、タイプを調整してブラーをカスタマイズできます。
カスタム	カスタムのブラーの方向を選択できます。ブラー線の方向の値を入力して、独自のぼかしを作成します。
双方向	画素の両側にブラーを適用します。
プレビュー	現在の値を使用して、実際のアートワークに対するエフェクトのプレビューを生成します。これは必要な回数だけ行うことができます。



## サウンドを録音ダイアログボックス


Record Sound（サウンドを録音）ダイアログボックスでは、Storyboard Proで直接サウンドを録音し、それをTimeline（タイムライン）に挿入することができます。



### Record Sound（サウンドを録音）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Timeline（タイムライン）ビューで、必要に応じて新しいオーディオトラックを追加します。
2. 録音を開始したいコマに再生ヘッドを置き、サウンドガイドを録音したいオーディオトラックを選択します。
3. 次のいずれかを行います。
  - トップメニューから**File（ファイル） > Import（インポート） > Record Sound（サウンドを録音）**を選択します。
  - Sound（サウンド）ツールバーにて、Record Sound（サウンドを録音）をクリックします 。

アイコン	パラメータ	説明
サウンドクリップを録音		
	記録を開始	録音を記録、再生/停止、および名称の設定ができます。
	記録または再生を停止	

アイコン	パラメータ	説明
	録音を再生	
	クリップ名	
目標オーディオトラック		
	新規オーディオトラック	録音したサウンドクリップを新しいオーディオトラックに配置します。
	現在のオーディオトラック	録音したサウンドクリップを現在のオーディオトラックに配置します。
目標コマ		
	最初のコマ	録音したサウンドクリップを最初のコマから始まるように配置します。
	現在のコマ	録音したサウンドクリップを現在のコマから始まるように配置します。
ルールをインポート		
	既存のサウンドクリップを上書き	デフォルトでは、サウンドを録音すると目標コマ内にあるサウンドが置き換えられます。
	利用可能な次のコマを埋める	既存のサウンド選択範囲の後にある最初の空白のコマにサウンドクリップを配置します。

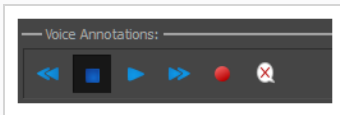
## 音声注釈を録音ダイアログボックス


Record Voice Annotation（音声注釈を録音）ダイアログボックスでは、コンピュータとStoryboard Proに接続されているマイクを使って音声注釈を作成できます。

### Record Voice Annotation（音声注釈を録音）ダイアログボックスにアクセスする方法

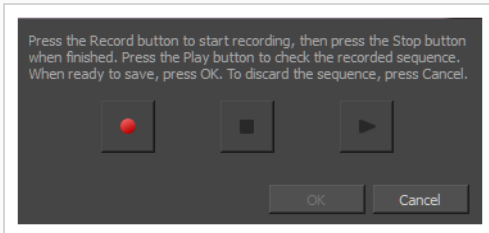
1. Thumbnails（サムネール）ビューで、音声注釈を録音したいパネルを選択します。
2. Panel（パネル）ビューを表示します。




Voice Annotations（音声注釈）セクションがパネルの一部として表示されます。



3. Record Voice Annotation（音声注釈を録音）  ボタンをクリックします。

Record Voice Annotation（音声注釈を録音）ダイアログボックスが開きます。



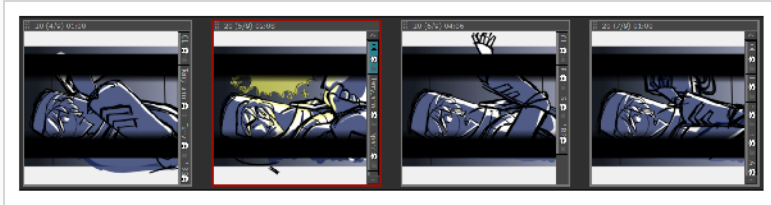
アイコン	ツール名	説明
	録音	音声注釈を録音します。マイクが正しく機能していることを確認してください。
	停止または再生	録音を停止または再生します。
	録音の再生	録音した音声注釈を再生します。

## パネルの名称を変更ダイアログボックス

Rename Panel（パネルの名称を変更）ダイアログボックスでは、選択したシーンの名称を変更できます。Panel（パネル）ビューで、Panel（パネル）の名称を変更することもできます。

### Rename Panel（パネルの名称を変更）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Thumbnails（サムネール）ビューで名称変更するパネルを選択します。



2. **Storyboard（絵コンテ） > Rename Panel（パネルの名称を変更）**を選択します。

Rename Panel（パネルの名称を変更）ダイアログボックスが開きます。

パラメータ	説明
新しい名称	パネルの新しい名称です。
後続パネルの名称変更規則	
現在のパネルのみ	選択したパネルだけの名称を変更します。
パネルの番号変更	現在のパネルおよびそれに続くすべてのパネルの番号を変更します。
選択したパネルの番号変更	複数選択のうち最初に選択したパネルと、その複数選択の一部である後続のすべてのパネルの番号を変更します。
プレフィックスのみの番号変更	選択したパネルから始まるパネルの数字プレフィックスの番号を変更します。新しい名称は数値でなければなりません。
番号変更されたパネル名	名称変更プロセスの影響を受けるすべてのパネルの現在の名称と新しい名称を表示します。

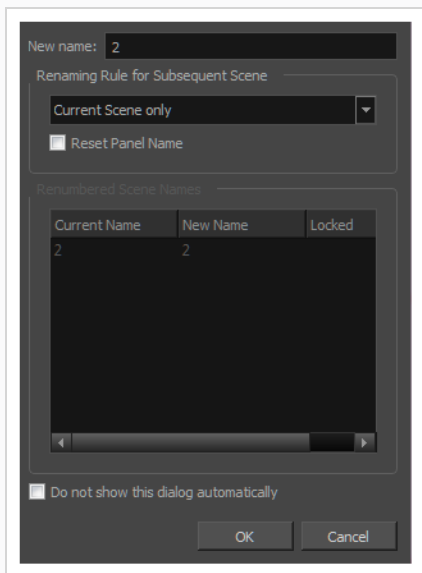
## カットの名称を変更ダイアログボックス

Rename Scene（カットの名称を変更）ダイアログボックスでは、選択したカットの名称を変更できます。Panel（パネル）ビューでカットの名称を変更することもできます。

### Rename Scene（カットの名称を変更）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Thumbnails（サムネール）ビューで名称変更するカットを選択します。
2. **Storyboard（絵コンテ） > Rename Scene（カットの名称を変更）**を選択します。

Rename Scene（カットの名称を変更）ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
新しい名称	カットの新しい名称です。
後続カットの名称変更規則	
現在のカットのみ	選択したカットだけを名称変更します。
カットの番号変更	現在のカットおよびそれに続くすべてのカットの番号を変更します。
選択したカットの番号変更	複数選択のうち最初に選択したカットと、その選択範囲の一部である後続のすべてのカットの番号を変更します。

プレフィックスのみの番号変更	選択したカットから始まるカットの数字プレフィックスの番号を変更します。新しい名称は数値でなければなりません。
パネル名をリセット	現在のパネル時間の自動インクリメント規則に従ってすべてのパネル名をリセットします。
番号変更されたカット名	名称変更プロセスの影響を受けるすべてのカットの現在の名称および新しい名称。を表示
このダイアログを自動表示しない	カットを移動するたびにこのダイアログボックスが自動的に開かないようにします。

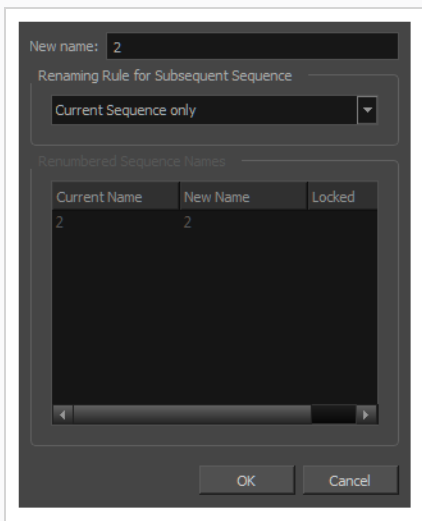
## シーンの名称変更ダイアログボックス

Rename Sequence（シーンの名称変更）ダイアログボックスでは、選択したシーンの名称を変更できます。Panel（パネル）ビューで、カットの名称を変更することもできます。

### Rename Sequence（シーンの名称変更）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Thumbnails（サムネール）ビューで名称変更するシーンを選択します。
2. **Storyboard（絵コンテ） > Rename Sequence（シーンの名称変更）**を選択します。

Rename Sequence（シーンの名称変更）ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
新しい名称	シーンの新しい名称です。
後続シーンの名称変更規則	
現在のシーンのみ	選択したシーンの名称だけを変更します。
シーンの番号変更	現在のシーンおよびそれに続くすべてのシーンの番号を変更します。
選択したシーンの番号変更	複数選択のうち最初に選択したシーンと、その複数選択の一部である後続のすべてのシーンの番号を変更します。
プレフィックスのみ	選択したシーンから始まるシーンの数字プレフィックスの番号を変更します。新



---

を番号変更	しい名称は数値でなければなりません。
番号変更されたシーン名	名称変更プロセスの影響を受けるすべてのシーンの現在の名称と新しい名称を表示します。

## Render 3D Model (3Dモデルのレンダリング) ダイアログボックス

Render 3D Model (3Dモデルのレンダリング) ダイアログボックスでは、2Dカットにインポートできるように、2Dレイヤーにラスターライズされる前に3Dモデルがどのように位置づけられるのかを設定することができます。



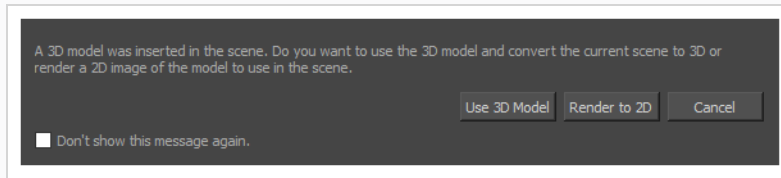
### メモ

このダイアログの使用手法については、「ユーザーガイド」を参照してください。

## Render 3D Model (3Dモデルをレンダリング) ダイアログボックスへのアクセス手法

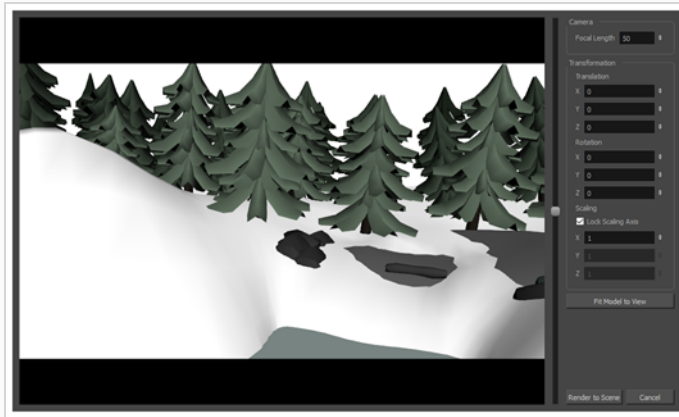
1. 現在のカットが2Dカットであることを確認します。を参照。
2. Thumbnails (サムネール) またはTimeline (タイムライン) ビューで、3Dオブジェクトを追加したいパネルを選択します。
3. Library (ライブラリ) ビューで、**3D Models (3Dモデル)** ライブラリを選択します。
4. 3Dモデルのリストで、現在のパネルに追加したいモデルを選択します。
5. 3DモデルをLibrary (ライブラリ) ビューからStage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューにドラッグ&ドロップします：
  - 2つの特定のレイヤー間に挿入する場合は、Stage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューのレイヤーパネルで当該のレイヤー間にドロップします。
  - 他のすべてのレイヤー上に挿入する場合は、Stage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューに直接ドロップできます。

次のダイアログボックスが表示されます。




6. **Render to 2D (2Dにレンダー)** をクリックします。

Render 3D Model (3Dモデルをレンダー) ダイアログボックスが表示されます。



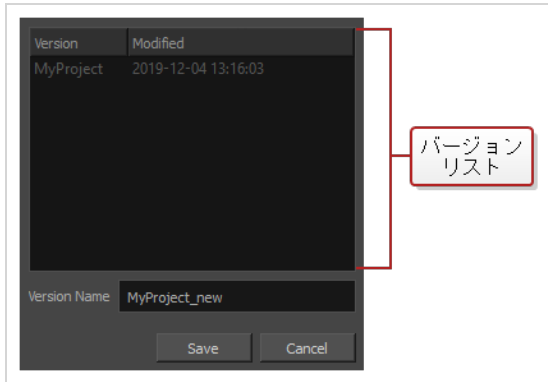
パラメータ	説明
プレビュー領域	<p>プレビュー領域には、ステージカットでレンダリングされる際に3Dモデルが表示されます。この領域の周囲に黒いバーが表示され、カメラフレームの外側になる領域の一部を示します。</p> <p>この領域では以下を行えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>カメラとモデルの間の距離を調整するには、垂直スライダーをクリックして右にドラッグするか、またはマウスホイールを上下にスクロールします。</li> <li>カメラを回転させるには、Ctrl + Shift (Windows)またはShift + ⌘ (macOS)を押したまま、プレビュー領域をクリック&amp;ドラッグします。</li> </ul>

パラメータ	説明
	<div data-bbox="483 289 1015 682" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>カメラを横方向にパンするには、スペースバーを押したままプレビュー領域をクリック &amp; ドラッグします。</li> </ul> <div data-bbox="483 814 1015 1207" data-label="Image"> </div>
<b>カメラ</b>	
フォーカル長	<p>3Dモデルをレンダリングするのに使用するカメラコーンの角度。広角にすると、パースの低い状態でモデルをレンダリングし、狭角にすると誇張されたパースでレンダリングします。</p> <div data-bbox="402 1478 1430 1692" data-label="Complex-Block" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>また、この設定を大きくすると、3Dモデルの知覚サイズが小さくなり、小さくすると知覚サイズが大きくなります。その後、モデルからのカメラの距離またはモデルのスケールを調整して補正する必要があります。</p> </div>
<b>トランスフォーム</b>	
転換	ステージ中心に対する3Dモデルの位置:

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>X:</b> 3Dモデルの水平位置（東西）。</li> <li>• <b>Y:</b> 3Dモデルの垂直位置（南北）。</li> <li>• <b>Z:</b> カメラから見た3Dモデルの位置（近距離から遠距離へ）。</li> </ul>
回転	デフォルトの角度に対する3Dモデルの角度： <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>X:</b> 水平軸を中心としたモデルの回転角度。</li> <li>• <b>Y:</b> 垂直軸を中心としたモデルの回転角度。</li> <li>• <b>Z:</b> z軸を中心としたモデルの回転角度。</li> </ul>
拡大縮小	デフォルトサイズに対する3Dモデルのサイズ <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>拡大縮小軸をロック:</b> 有効になっていると、X拡大縮小フィールドを使用して、3Dモデルの拡大縮小をすべての軸で設定し、その比率を維持することができます。</li> <li>• <b>X:</b> モデルの水平方向の拡大縮小。</li> <li>• <b>Y:</b> モデルの垂直方向の拡大縮小。</li> <li>• <b>Z:</b> モデルのz軸上の拡大縮小。</li> </ul>
モデルをビューに合わせる	このボタンをクリックすると、モデルがカメラフィールドの内側にフィットし、その中心に配置されるように、モデルのTruck（トラック）、Translation X（転換X）、Translation Y（転換Y）の各パラメータが自動的に調整されます。
カットにレンダリング	3Dモデルをビットマップレイヤーにラスタライズし、現在のパネルに追加します。
キャンセル	このダイアログを閉じます。3Dモデルはインポートしません。

## Save Version (バージョンの保存) ダイアログボックス


Save Version (バージョンの保存) ダイアログボックスでは、プロジェクトの複数のバージョンを保存したり、不要となったバージョンを削除することができます。




### Save Version (バージョンの保存) ダイアログボックスへのアクセス手法

1. トップメニューで、**File (ファイル) > Save as New Version (新規バージョンとして保存)** の順に選択します。

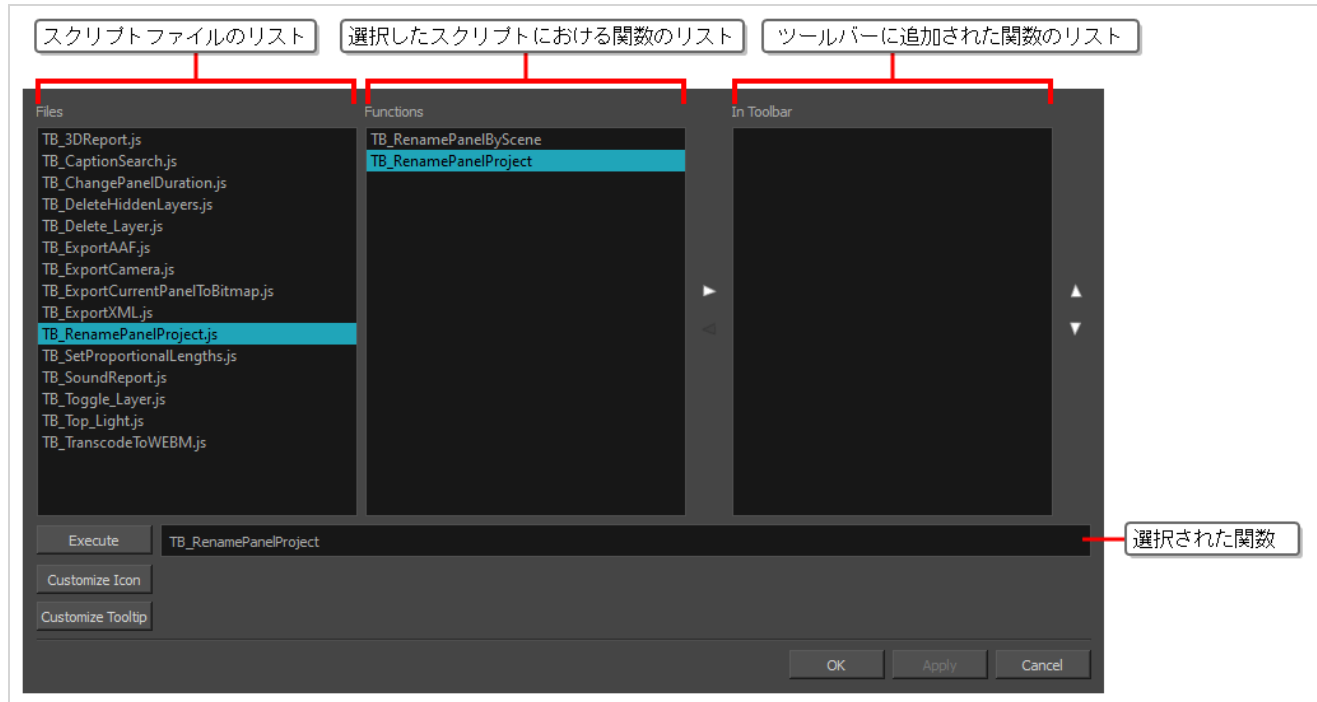
Save Version (バージョンの保存) ダイアログボックスが表示されます。

名前	説明
バージョンリスト	<p>このプロジェクトに対する既存のバージョンのリストです。リストには最終修正日に加え、プロジェクトのディレクトリ内の各 <b>.sboard</b> ファイルに対する項目が一つ含まれています。</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 本リスト内のプロジェクトを一つまたは複数選択し、右クリックした後に <b>Delete Selected (選択した項目を削除)</b> を選択してプロジェクトの旧バージョンを削除することができます。現在開いているプロジェクトのバージョンは削除することができません。</li> <li>● また、バージョンを選択して <b>Version Name (バージョン名)</b> フィールドに名称を記入することもできます。これにより、希望する場合プロジェクトの旧バージョンを即座に上書きすることができます。</li> </ul> </div>
バージョン名	作成したいバージョンの名称が入力できます。

名前	説明
保存	<p>Version Name（バージョン名）フィールドに記載されている名称のバージョンとしてプロジェクトを保存し、ダイアログを閉じます。</p> <div data-bbox="298 386 1430 690" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>• Version Name（バージョン名）フィールドに記載されている名称がすでに存在しているプロジェクトのバージョン用の場合、上書きをするかどうかを確認されます。</li><li>• その時点から、作成したプロジェクトのバージョンで作業することになります。以前のプロジェクトのバージョンを再び利用したい場合は、手動で再度そのプロジェクトを開く必要があります。</li></ul></div>
キャンセル	ダイアログを閉じ、プロジェクトの新しいバージョンを作成しません。

## スクリプトマネージャーダイアログボックス


Scripts Manager (スクリプトマネージャー) ダイアログでは、Scripting (スクリプティング) ツールバーにボタンを作成することができます。作成する各ボタンはスクリプトの一つにおいて特定の関数を実行することができます。また、希望する場合はボタンに対しアイコンおよびツールチップを割り当てることもできます。



### メモ


このダイアログボックスに関するタスクに関してはユーザーガイドを参照してください。

## Scripts Manager (スクリプトマネージャー) ダイアログボックスにアクセスする手法

- 以下のいずれか1つを実行して、Scripting (スクリプティング) ツールバーをワークスペースに追加します。
  - トップメニューから、**Windows (ウィンドウズ) > Toolbars (ツールバー) > Scripting (スクリプティング)** の順に選択します。
  - 既存のいずれかのツールバーを右クリックして**Scripting (スクリプティング)** を選択します。
- Scripting (スクリプティング) ツールバーにて、 **Manage Scripts (スクリプトを管理)** ボタンをクリックします。

Scripts Manager (スクリプトマネージャー) ダイアログボックスが開きます。

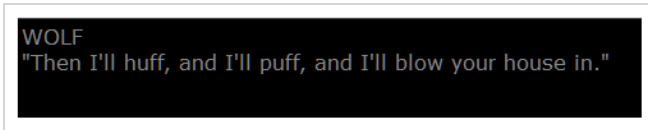


パラメータ	説明
ファイル	利用可能なJavaScriptファイルの一覧です。
関数	選択されたスクリプトに対し利用可能な関数の一覧です。
ツールバー内	Scripting（スクリプティング）ツールバーに既に追加されているスクリプト関数の一覧です。
実行	選択した機能を実行します。 <div data-bbox="565 663 1430 806" style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px;"> <b>ヒント</b> Escを押し、スクリプトの実行を中断します。</div>
アイコンをカスタマイズ	ツールバーボタンに対するアイコンを選択することができます。このボタンをクリックすることで、Open（開く）ダイアログが開き、 <code>.png</code> 、 <code>.jpg</code> 、 <code>.xpm</code> または <code>.svg</code> ファイルを参照し選択するよう促します。
ツールチップをカスタマイズ	ツールバーボタンに対するツールチップを入力することができます。

## フォントの選択ダイアログボックス

Pitch Mode（ピッチモード）のワークスペースまたはビューで、Show/Hide Captions（キャプションの表示/非表示）ダイアログボックスを使用すると、キャプションフィールドのテキストの書式を設定できます。

デフォルトでは、選択したキャプションフィールドは黒の背景色と灰色のフォントです。カラーとフォントを変更することができます。

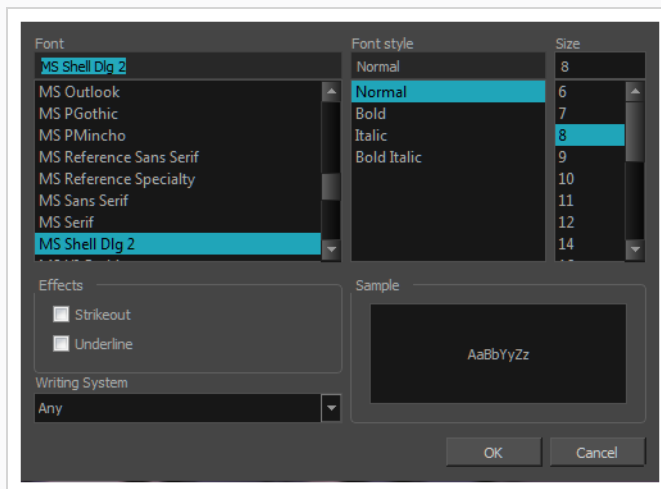


### Select Font（フォントを選択）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを選択します:

- ▶ ピッチモードワークスペース: **Windows > Workspace（ワークスペース） > Workspace（ワークスペース） > Pitch Mode（ピッチモード）** を選択します。
- ▶ ピッチモードビュー: **Windows > Pitch Mode View（ピッチモードビュー）** を選択します。

Select Font（フォントを選択）ダイアログボックスが開きます。




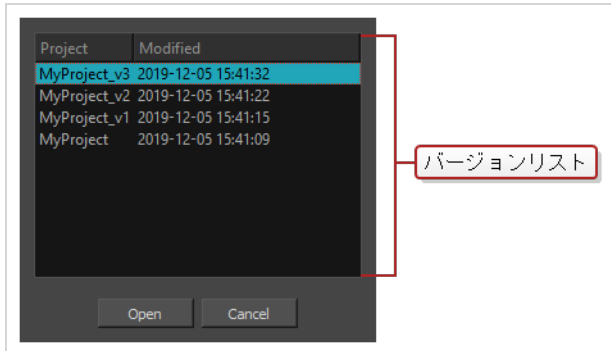
パラメータ	説明
フォント	テキストを表示するフォントを選択できます。
フォントスタイル	選択したテキストのスタイルを設定できます。
サイズ	選択したテキストのサイズを設定できます。


---

エフェクト	選択したテキストの上に線を引いて削除したり下線を引きます。
サンプル	選択したフォントと設定したパラメータのプレビューを表示します。
書記体系	選択したテキストを別の書記体系に変更します。

## Select Project (プロジェクトの選択) ダイアログボックス

Select Project (プロジェクトの選択) ダイアログボックスは、プロジェクトのバージョンが複数含まれている  Storyboard Pro Packed File (パックファイル) (.sbpz) 形式でプロジェクトを開いた際に表示されます。



通常の  Storyboard Proプロジェクト (.sboard) 形式でプロジェクトを開こうとする場合、プロジェクトの各バージョンはプロジェクトディレクトリ内の(.sboardファイルとなります。 .sbpzファイルはプロジェクト全体およびプロジェクトの全バージョンを含む単一のファイルであるため、Storyboard Proが .sbpzファイルからプロジェクトファイルを抽出した後どのバージョンを開くかをこのダイアログから選択することができます。



### メモ

プロジェクトのバージョンが一つしかない .sbpz ファイルを開く場合は、Storyboard Proが自動的にそのバージョンを選択し、開きます。

名前	説明
バージョンリスト	プロジェクト内のプロジェクトバージョンのリストです。このリストには最終修正日に加え、.sbpzファイル内で見つかったそれぞれの.sboardファイルに対し項目が一つ含まれています。
開く	選択されたプロジェクトバージョンを開きます。
キャンセル	プロジェクトを開かずダイアログを閉じます。

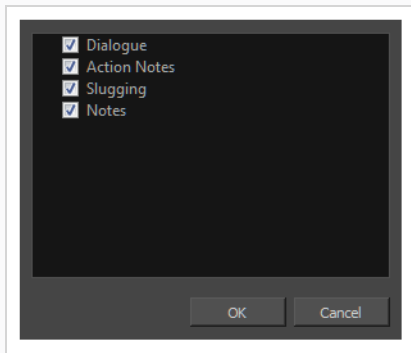
## Show/Hide Captions（キャプションを表示/非表示）ダイアログボックス

Show/Hide Captions（キャプションを表示/非表示）ダイアログボックスでは、どのキャプションを表示および非表示にするかを決定できます。を参照してください。

### Show/Hide Captions（キャプションを表示/非表示）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. **Caption（キャプション） > Show/Hide Captions（キャプションを表示/非表示）** を選択します。

Show/Hide Captions（キャプションを表示/非表示）ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
ダイアログ、アクションメモ、スラッグ、メモ	選択したキャプションを表示できます。選択解除したキャプションは非表示になります。

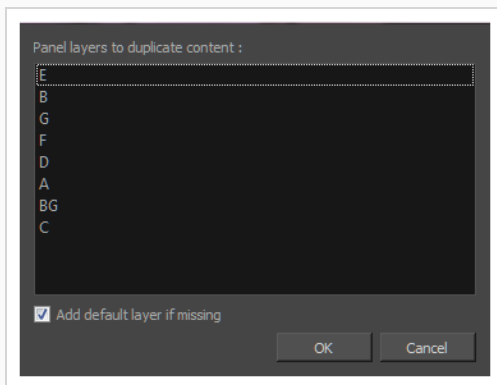
## パネルをスマート追加ダイアログボックス

Smart Add Panel（パネルをスマート追加）ダイアログボックスでは、選択した特定エレメントを含む新しい複製パネルを作成できます。を参照してください。

### Smart Add Panel（パネルをスマート追加）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. Thumbnails（サムネール）ビューで、新しいパネルに複製したいエレメントを含むパネルを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
  - **Storyboard（絵コンテ） > Smart Add Panel（パネルをスマート追加）** を選択します。
  - Storyboard（絵コンテ） ツールバーで、Smart Add Panel（パネルをスマート追加） ボタンをクリックします。

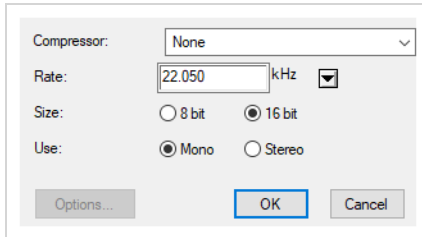
Smart Add Panel（パネルをスマート追加）ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
複製するパネルレイヤー	新しいパネルにコピーしたいエレメントを含むレイヤーを選択できます。
不足している場合にデフォルトのレイヤーを追加します	Smart Add Panel（パネルをスマート追加）選択リストに含まれていない場合に、新しいパネルのデフォルトレイヤー。を作成します

## QuickTime Sound Settings Dialog Box (QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス) (Windows)

Sound Settings (サウンド設定) ダイアログボックスで、QuickTimeムービー (.mov) ファイルをエクスポートする際のオーディオ圧縮設定を行うことができます。



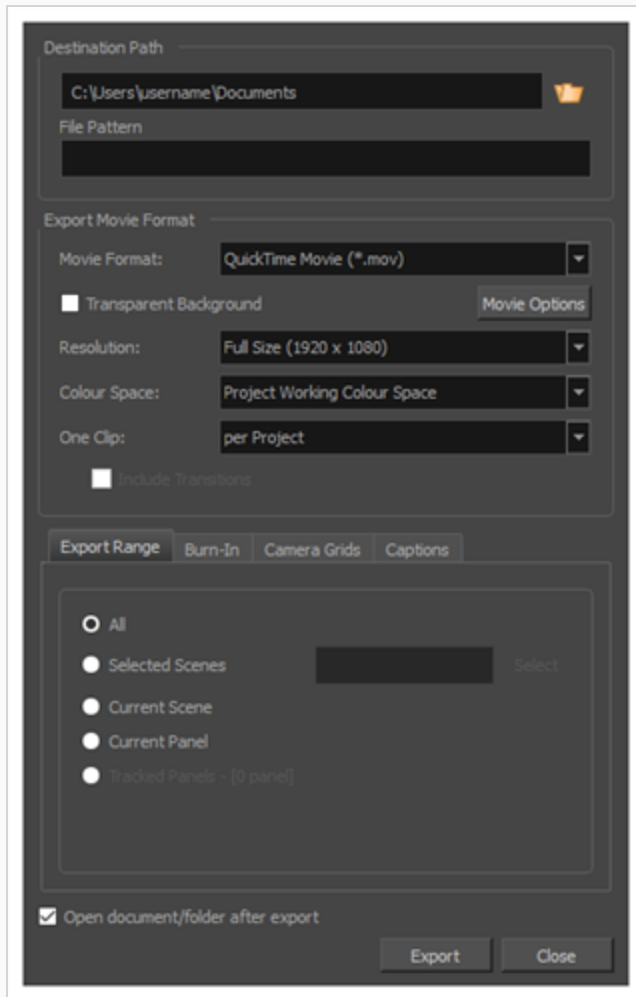
### メモ

- このダイアログボックスに関連する作業に関しては、User Guide (ユーザーガイド) を参照してください。
- このダイアログは Windowsでのみアクセスすることができ、[Apple QuickTime](#)がインストールされている必要があります。

### Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログからQuickTimeサウンド設定ダイアログボックスにアクセスする手法

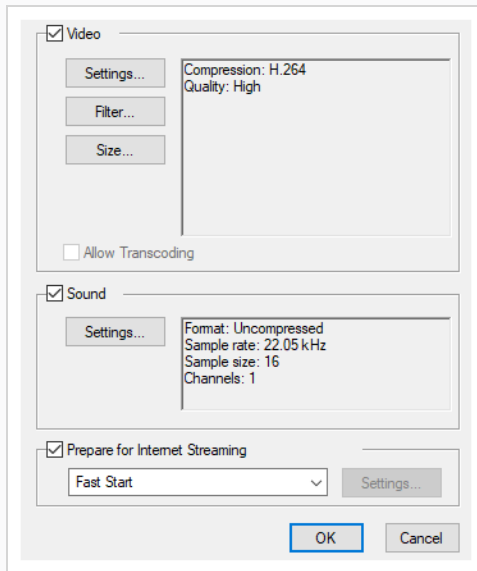
1. トップメニューから、**File (ファイル) > Export (エクスポート) > Movie (ムービー)** を選択します。

Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログボックスが開きます。







2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**QuickTimeムービー(\*.mov)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。  
QuickTime Movie Settings (QuickTimeムービー設定) ダイアログボックスが表示されます。





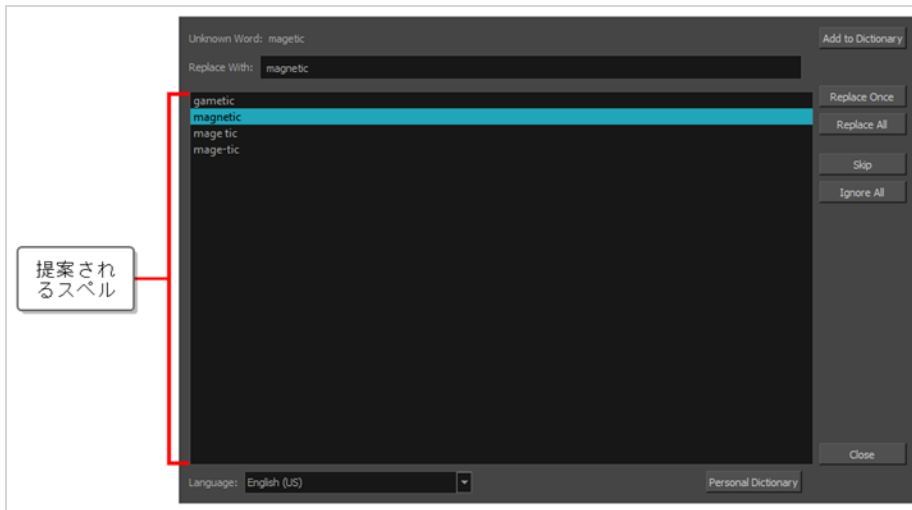
4. サウンドセクションにて、**Settings (設定)** をクリックします。

パラメータ	説明
圧縮プログラム	<p>ムービーのオーディオトラックを圧縮するために用いられる圧縮アルゴリズムを選択することができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>他の形式は、大抵取るに足らないディスクスペースを確保するためにオーディオ品質を犠牲にするため、この設定を<b>None (なし)</b> にしておくことが推奨されています。</p> </div>
レート	<p>ムービー用のオーディオトラックをエクスポートするためのサンプルレートまたは頻度を選択することができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Storyboard Proは22.050 kHzより高いサンプルレートでオーディオをエクスポートできません。より高いサンプルレートを選択すると、プロジェクトのオーディオがアンサンプルされ、質は向上せずにより多くのディスクスペースを取るようになります。</p> </div>
サイズ	<p>オーディオトラックをエンコードするためのビット深度を選択することができます。これは、オーディオトラックの各波長を記録するために用いられる精度を決定します。</p>

パラメータ	説明
	<div data-bbox="565 289 1429 499" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <b>メモ</b> 標準のビット深度は<b>16ビット</b>です。<b>8ビット</b>を選ぶと、ムービーファイルのオーディオトラックが要するディスクスペースは半分になりますが、オーディオの質が極めて低くなります。</div>
使用	<p data-bbox="565 562 1429 667"><b>Mono (モノ)</b> と <b>Stereo (ステレオ)</b> のどちらのチャンネルモードを用いてムービーのオーディオトラックをエクスポートするのかが選択することができます。</p> <div data-bbox="565 699 1429 909" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <b>メモ</b> Stereo (ステレオ) サウンドには左右のスピーカーに別々のトラックがありますが、Mono (モノ) サウンドには全てのスピーカーに対し単一のオーディオしかありません。</div>

## Spelling (スペル) ダイアログ

Spelling (スペル) ダイアログでは、絵コンテのスク립トおよびキャプションにおけるスペルミスを修正、スペルチェックのための辞書を選択、および個人的辞書にて単語を追加・削除することができます。





### Spelling (スペル) ダイアログへのアクセス手法



1. トップメニューで、**Caption (キャプション) > Spelling (スペル) > Spell Check (スペルチェック)** の順に選択します。

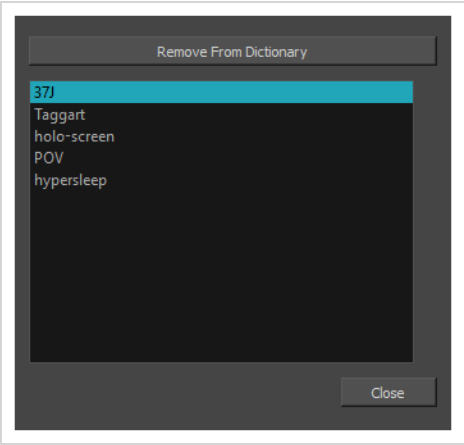
#### メモ

- Spelling (スペル) ダイアログを開くとすぐに、不明またはスペルミスのある単語が検索され、その単語に対して可能性のある正しいスペルを表示します。
- Spelling (スペル) ダイアログは現在選択されているキャプションフィールドにおいてカーソルのある位置から不明な単語を検索し始めます。そのキャプションフィールドは、Storyboard (絵コンテ) ビューにおけるスク립トテキストフィールドであったり、Panel (パネル) ビューにおけるプロジェクトのパネルのどれかに対するキャプションフィールドであったりします。

パラメータ	説明
不明な単語	現在選択されている不明またはスペルミスのある単語のことです。

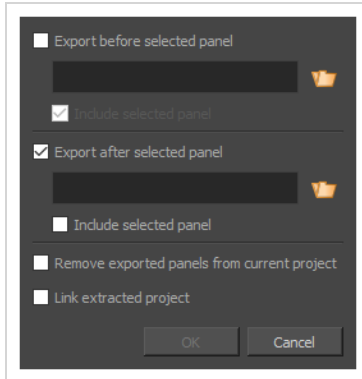
パラメータ	説明
	<div data-bbox="345 390 407 453" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"></div> <div data-bbox="427 394 480 422" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"><b>メモ</b></div> <p data-bbox="427 443 1393 575">このダイアログが開くとすぐに、プロジェクトの絵コンテスクリプトまたはパネルキャプションで最初に出てくる不明な単語が、現在の不明な単語として選択します。単語のスペルが修正されると、プロジェクト内の次の不明な単語へと飛び、プロジェクト内でスペルミスのある単語がなくなるまで繰り返されます。</p>
置換	<p data-bbox="321 674 1094 701">スペルミスのある単語に対し現在選択されているスペルの修正候補です。</p> <p data-bbox="321 730 1417 793">デフォルトで、このフィールドにはスペルの修正候補のリストの一番初めに出てくる単語が入っています。このリストの違う単語を選択すると、選択された単語がフィールドに表示されます。</p> <p data-bbox="321 823 1417 886">リストから単語に対する適切なスペルが見つからない場合は、このフィールドに適切なスペルをマニュアルで入力することができます。</p>
スペルの修正候補のリスト	<p data-bbox="321 1010 1425 1115">このリストは<b>Unknown Word (不明な単語)</b> フィールド内の単語に似たスペルで辞書に載っている単語を表示します。リストの単語の一つをクリックし、スペルミスのある単語をその単語に置換することができます。</p>
辞書に追加	<p data-bbox="321 1232 1417 1295">現在スペルミスとされている単語を個人的辞書に追加し、プロジェクト内の次の不明な単語へと飛びます。</p> <div data-bbox="345 1358 407 1421" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"></div> <div data-bbox="427 1362 480 1390" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"><b>メモ</b></div> <p data-bbox="427 1411 1138 1438">個人的辞書に追加された単語はスペルミスとして表示されなくなります。</p>
一度置換する	<p data-bbox="321 1558 1417 1621">選択された不明な単語の結果を<b>Replace With (～に置換)</b> フィールドに入力された単語へと置換します。</p>
すべて置換	<p data-bbox="321 1728 1417 1791">プロジェクト内に見つかったスペルミスのある単語の結果を<b>Replace With (～に置換)</b> フィールドに入力された単語へと全て置換します。</p>
ス	<p data-bbox="321 1877 1417 1904">現在表示されている不明な単語をスペルミスのままスキップし、プロジェクト内の次の不明な単語へと</p>

パラメータ	説明
キップ	飛びます。
すべて無視	<p>現在表示されているプロジェクト内の不明な単語を全て一時的に無視し、プロジェクト内で見つかる次の不明な単語へと飛びます。</p> <div data-bbox="321 590 1430 772" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>これにより、現在の不明な単語が、無視するための一時的な単語リストへと追加されます。このリストはプロジェクトまたは環境設定に保存されず、Storyboard Proを閉じる際に破棄されます。</p> </div>
閉じる	ダイアログを閉じます。
言語	<p>スクリプトおよびキャプションのスペルをチェックするために用いられる辞書を選択することができます。以下の辞書に対応しています：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>English (AU):</b>英語（オーストラリア）</li> <li>• <b>English (US):</b>英語（アメリカ）</li> <li>• <b>English (CA):</b>英語（カナダ）</li> <li>• <b>English (GB):</b>英語（イギリス）</li> <li>• <b>Español (ES):</b>スペイン語（スペイン）</li> <li>• <b>Français (FR):</b>フランス語（フランス）</li> <li>• <b>한국어 (KR):</b>韓国語</li> <li>• <b>Português (BR):</b>ポルトガル語（ブラジル）</li> <li>• <b>Português (PT):</b>ポルトガル語（ポルトガル）</li> <li>• <b>русский (RU):</b>ロシア語</li> <li>• <b>No Spellchecking:</b>スペルチェックを無効化</li> </ul> <div data-bbox="321 1675 1430 1816" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>辞書を選択すると、Spelling（スペル）ダイアログに変更がすぐさま適用されます。</p> </div>
個人	Personal Dictionary（個人的辞書）ダイアログを開きます。ここには <b>Add to Dictionary（辞書に追</b>

パラ メー タ	説明
的 辞 書	<p>加) ボタンを用いて個人的辞書に追加した全ての単語のリストが表示されます。</p>  <p>個人的辞書から単語を削除するためには、リストから単語を選択し、<b>Remove From Dictionary (辞書から削除する)</b> をクリックします。その時点から、その単語は再度スペルミスとして表示されるようになります。</p> <p>完了したら、<b>Close (閉じる)</b> をクリックしてダイアログを閉じ、Spelling (スペル) ダイアログに戻ります。</p>

## 絵コンテを分割ダイアログボックス

Split Storyboard（絵コンテを分割）ダイアログボックスでは、現在のプロジェクトを2つの異なるプロジェクトに分割することができます。これらは共有および個別に編集ができます。プロジェクトの半分を別のプロジェクトにエクスポートして、残りの半分を現在のプロジェクトに保持することを選択することができます。または、現在のプロジェクトを2つの新しいプロジェクトに分割して、現在のプロジェクトを元のコピーとして保持することもできます。



### 重要

プロジェクトを2つの新しいプロジェクトに分割し、2つの新しいプロジェクトで行われた変更を、Merge and Replace（結合して置換）ダイアログを使用して元のプロジェクトにインポートする場合、プロジェクトを分割する前に、プロジェクトのカット番号とパネル番号をロックするように強くお勧めします。そのためにはトップメニューにて、**Storyboard（絵コンテ） > Lock Scene and Panel Names（カットおよびパネル番号をロックする）** を選択します。

### Split Storyboard（絵コンテを分割）ダイアログボックスにアクセスする手法


1. Timeline（タイムライン）にて、プロジェクトを分割したい部分のパネルにタイムライン再生ヘッドを移動します。





### メモ

Split Storyboard（絵コンテを分割）ダイアログにおいて現在のパネルが2つのプロジェクトのどちらに行くのかを選択することができます。

2. 次のいずれかの操作を行います。
  - トップメニューにて、**File（ファイル） > Project Management（プロジェクトマネジメント） > Split（分断）** を選択します。

- Project Management (プロジェクトマネジメント) ビューにて、 Menu (メニュー) をクリックし、**Split (分断)** を選択しますを参照してください。 – [プロジェクト管理ビュー](#) を参照してください。

Split Storyboard (絵コンテを分断) ダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
選択したパネルより前をエクスポート	選択したパネルより前のすべてのパネルを新しいプロジェクトにエクスポートします。
パス	Browse (参照)  ボタンを使用して、プロジェクトの前半部分を保存する場所を参照して、そのプロジェクト名を入力できます。
選択したパネルを含める	選択したパネルをプロジェクトの前半に含めます。
選択したパネルの後ろをエクスポート	選択したパネルの後のすべてのパネルを新しいプロジェクトにエクスポートします。
パス	Browse (参照)  ボタンを使用して、プロジェクトの後半部分を保存する場所を参照して、そのプロジェクト名を入力できます。
選択したパネルを含める	選択したパネルをプロジェクトの後半に含めます。
現在のプロジェクトからエクスポートされたパネルを削除	選択したパネルを削除して、現在のプロジェクトからエクスポートします。このオプションを選択しない場合、現在のプロジェクトは新しいプロジェクトにエクスポートされるパネルのコピーを保存します。
抽出されたプロジェクトをリンク	抽出された各プロジェクトをProject Management (プロジェクトマネジメント) ビューのプロジェクトリストに追加し、抽出されたプロジェクトに加えられた変更を簡単に追跡・統合し、現在のプロジェクトに戻すことができます – <a href="#">プロジェクト管理ビュー (602ページ)</a> を参照してください。



--	--

## レイヤーモーションを拡張ダイアログボックス

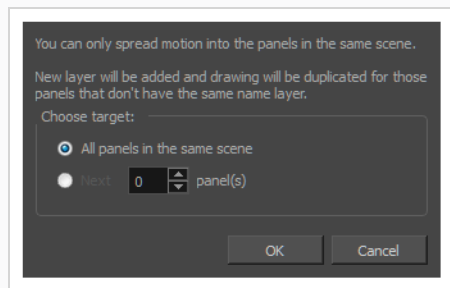
Spread Layer Motion（レイヤーモーションを拡張）ダイアログボックスでは、同じCUT/カット内のすべてのパネル、または同じCUT/カット内の現在のパネルより後の特定数の隣接パネルに現在のレイヤーモーションを拡張することができます。

新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内に同じ名称を持たないパネルに対して描画が複製されます。を参照してください。

### Spread Layer Motion（レイヤーモーションを拡張）ダイアログボックスにアクセスする手法

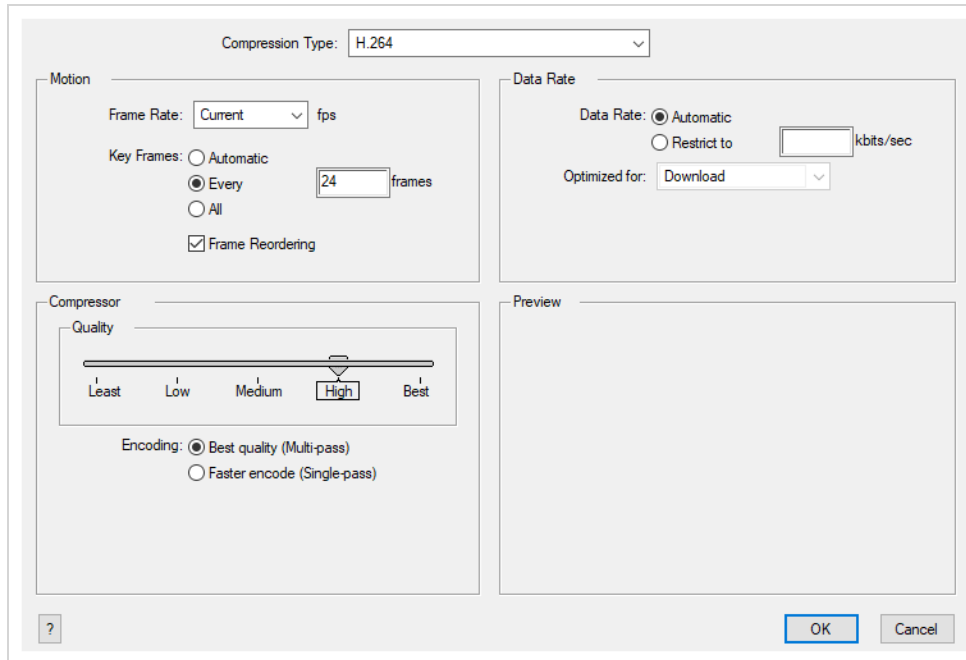
1. レイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
  - ▶ **Layer（レイヤー） > Spread Layer Motion（レイヤーモーションを拡張）** を選択します。
  - ▶ Layers（レイヤー） ツールバーからSpread Layer Motion（レイヤーモーションを拡張）  ボタンをクリックします。カスタマイズして、このボタンをLayer（レイヤー） ツールバーに追加する必要があります。

Spread Layer Motion（レイヤーモーションを拡張）ダイアログボックスが開きます。



## QuickTime Standard Video Compression Settings Dialog Box (QuickTimeのビデオ圧縮のための標準設定ダイアログボックス) (Windows)

Standard Video Compression Settings (ビデオ圧縮のための標準設定) ダイアログボックスでは、QuickTimeムービー (.mov) ファイルをエクスポートする際のビデオ圧縮設定を行うことができます。



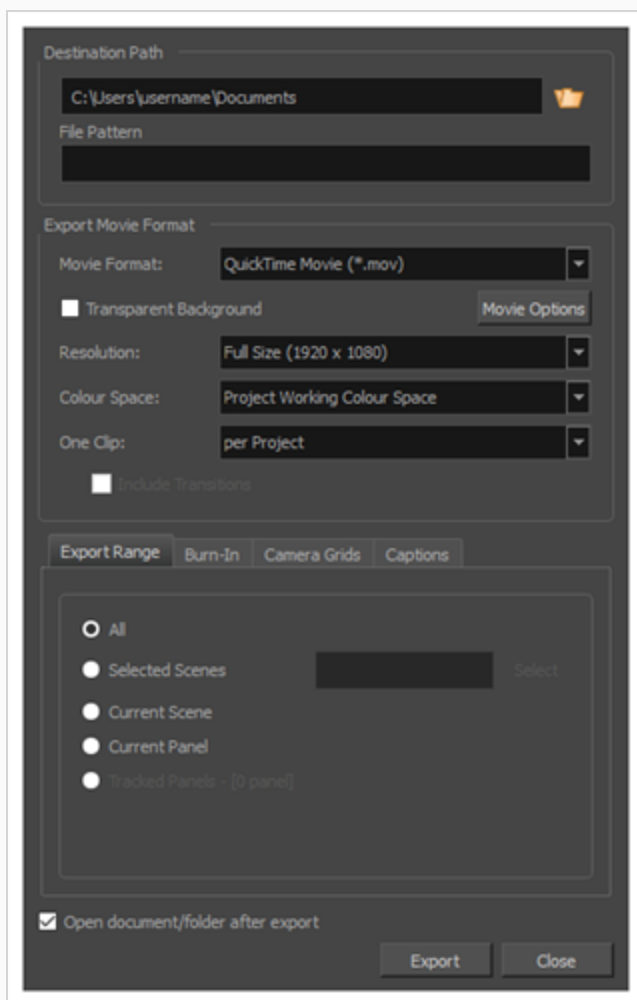
### メモ

- このダイアログボックスに関連する作業に関しては、User Guide (ユーザーガイド) を参照してください。
- このダイアログは Windowsでのみアクセスすることができ、[Apple QuickTime](#)がインストールされている必要があります。

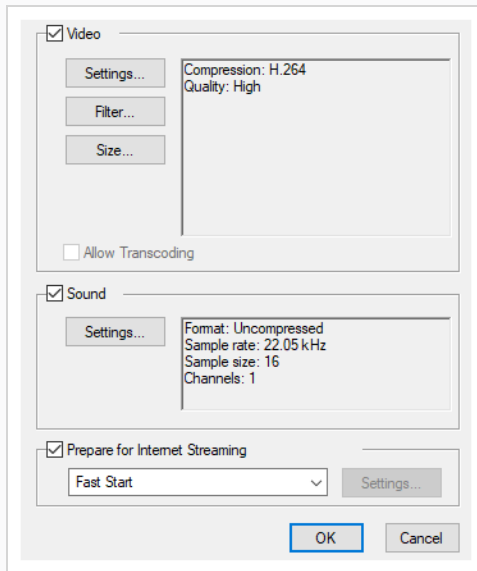
### Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログからQuickTimeのビデオ圧縮のための標準設定ダイアログボックスにアクセスする手法

1. トップメニューから、**File (ファイル) > Export (エクスポート) > Movie (ムービー)** を選択します。

Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログボックスが開きます。



2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**QuickTimeムービー(\*.mov)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。  
QuickTime Movie Settings (QuickTimeムービー設定) ダイアログボックスが表示されます。

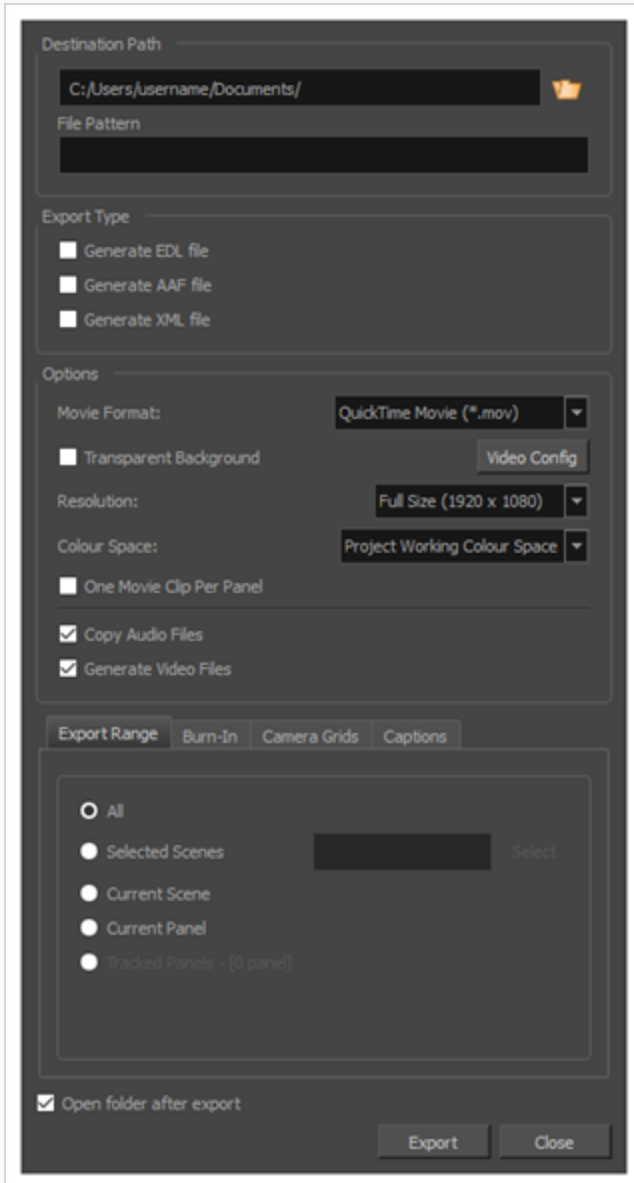


4. **ビデオ**セクションにて、**Settings (設定)** をクリックします。

## Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログから QuickTimeのビデオ圧縮のための標準設定ダイアログボックスにアクセスする手法


1. トップメニューから**File (ファイル) > Export (エクスポート) > EDL/AAF/XML**を選択します。



Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログボックスが開きます。




2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**QuickTimeムービー(\*.mov)**を選択します。
3. **ムービーオプション** ボタンをクリックします。

パラメータ	説明
圧縮タイプ	<p>ムービーのビデオストリームを圧縮するために用いられるコーデックを選択することができます。使用するシナリオにより、以下のいずれかのコーデックを用いることが推奨されています：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>H.264:</b> 一般にウェブブラウザおよびほとんどのメディアプレイヤーが対応している非常に効果的なロッキー圧縮アルゴリズムです。</li> </ul>

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MPEG-4 Video:</b> 一般にウェブブラウザでは少ないですが、メディアプレイヤーが多く対応している非常に効果的なロッキー圧縮アルゴリズムです。</li> <li>• <b>Animation:</b> 一般にメディア間の交換およびビデオ編集に用いられる高品質な圧縮アルゴリズムです。</li> </ul>
モーション	
フレームレート	ビデオストリームの1秒あたりのコマ数。プロジェクトのフレームレートを使用するには、この設定を <b>Current (現在)</b> のままにします。
キーフレーム	<p>一部のコーデックは、限られた量のキーフレーム（ピクチャ全体がコード化されているコマ）を、画素ごとに記録することによって、そして中割りは<i>deltas</i>（前のコマとの違いによってのみ定義されるコマ）を記録することによって、ビデオを圧縮します。これは、ムービーファイルのサイズを大幅に縮小します。しかし、ムービーのキーフレームが少なければ少ないほど、デコードエラーが発生しやすくなり、ビデオ内の特定の時間にプレーヤーがスクラブしたりジャンプしたりするのが難しくなります。このオプションでは、キーフレームをビデオストリームに挿入するタイミングを決定できます。</p> <p><b>自動:</b> いつキーフレームを挿入するかはエンコーダが決定します。</p> <p><b>... コマごと:</b> キーフレームを挿入する正確な間隔をコマ単位で設定できます。</p> <p><b>すべて:</b> すべてのコマをキーフレームとしてコード化します。このオプションはファイルサイズに大きな影響を与えますが、レンダリングエラーが発生することなく、ビデオを簡単にスクラブできます。</p> <div data-bbox="565 1339 1425 1556" style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>H.264コーデックを使用している場合は、Key Frames（キーフレーム）オプションを<b>All (すべて)</b>に設定しなければなりません。そうしないと、圧縮設定を確認したときにエラーメッセージが表示されます。</p> </div>
コマの並べ替え	表示されることになっている順序とは異なる順序でコマをコード化します。これによって、より効率的な圧縮が可能になりますが、一部のプレーヤーには対応しない可能性があります。
圧縮プログラム	
奥行き	ビデオの色深度を設定できます。色深度を低くするとビデオストリームのサイズ

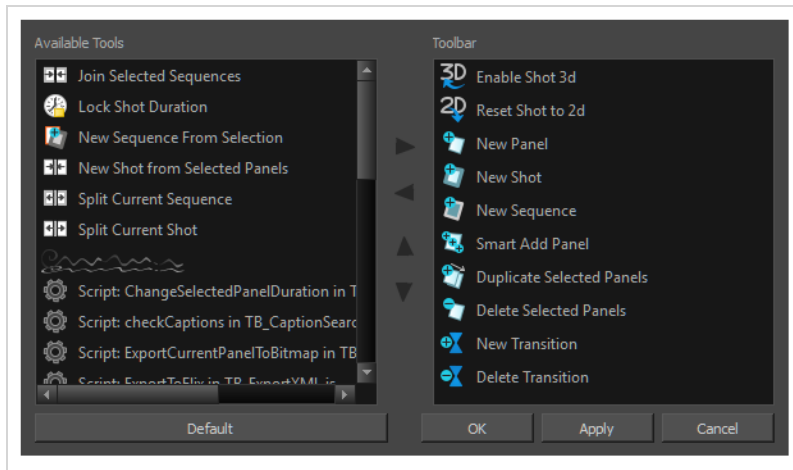
パラメータ	説明
	<p>が小さくなりますが、画質に大きな影響があります。</p> <div data-bbox="565 348 1430 531" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;">  <p><b>ヒント</b></p> <p>透明度のあるビデオをエクスポートする場合は、これを<b>Millions of Colors+ (数百万色以上)</b>に設定します。</p> </div>
品質	<p>ビデオ圧縮の品質設定を選択できます。画質を高く設定するとムービーファイルのサイズは大きくなりますが、見栄えがよくなります。画質を低く設定すると、ムービーファイルのサイズは小さくなりますが、画像にブラーや圧縮アーティファクトが発生します。</p>
スキャンモード/インターレース	<p>以下のスキャンモードから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>インターレース</b>：コマは、奇数番目のスキャンラインから開始して、次に偶数番目のスキャンラインといったようにコード化されます。</li> <li>• <b>プログレッシブ</b>：コマは、最も高いスキャンラインから最も低いスキャンラインまで、全体がコード化されます。</li> </ul> <div data-bbox="565 1045 1430 1297" style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>一部のコーデックはドロップダウンを表示して、Interlaced（インターレース）またはProgressive（プログレッシブ）を選択できるのに対し、他のコーデックでは単にInterlaced（インターレース）チェックボックスしかありません。</p> </div>
アスペクト比	<p>次のアスペクト比のいずれかを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>4:3</b>：標準解像度ディスプレイでの出力用。</li> <li>• <b>16:9</b>：ワイドスクリーンディスプレイでの出力用。</li> </ul>
フィルター	<p><b>PNG</b>圧縮タイプでエクスポートするとき、これは各画素が他の画素に対してコード化されるアルゴリズムを決定します。このオプションを<b>Best（ベスト）</b>にしておくと、画質を犠牲にすることなく、最もスペース効率の良いフィルターにエクスポートされます。フィルターを選択すると、多少のディスク容量が犠牲になりますが、レンダリング速度が少し向上します。</p>
データレート	



パラメータ	説明
自動	エンコーダが圧縮設定に最適なビットレートを使用できるようにします。
制限内容	<p>コード化ビットレートを指定できます。</p> <div data-bbox="565 443 1430 621" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;"><p> <b>メモ</b> 指定されたビットレートが尊重されるように、この設定は他の圧縮設定を上書きします。</p></div>
最適化済み	<p>意図した表示手法に応じて敏感に反応するようにエンコーディングを最適化します。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>CD/DVD-ROM:</b> オプティカルディスクプレーヤーを使用して再生されるビデオのビットレートを最適化します。</li><li>• <b>ダウンロード:</b> ダウンロードされ、それからユーザーのハードドライブで表示されるファイルのビットレートを最適化します。</li><li>• <b>ストリーミング:</b> ウェブからストリーミングされ、ビデオのダウンロード中に再生されるビデオのビットレートを最適化します。</li></ul>

## ツールバーマネージャーダイアログボックス

Toolbar Manager (ツールバーマネージャー) ダイアログボックスでは、選択したワークスペースをカスタマイズし、新しいワークスペースを作成し、ワークスペースを整理して名称を変更することができます。



### Toolbar Manager (ツールバーマネージャー) ダイアログボックスにアクセスする方法

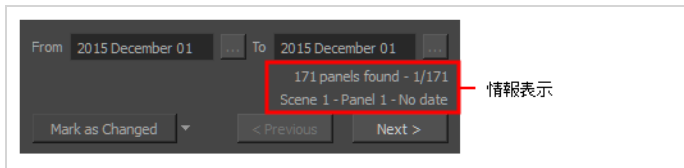
1. (Windows) を右クリックするか、またはツールバーのいずれかのボタンを Ctrl+クリック (macOS) して **Customize (カスタマイズ)** を選択します。

Toolbar Manager (ツールバーマネージャー) ダイアログボックスが開きます。

パラメータ	説明
利用可能なツール	ツールバーに追加できる利用可能なツールのリストを表示します。
デフォルト	ツールバーを、このツールバーで使用可能なデフォルトのツールにリセットします。
矢印	選択したアイテムをリストの上下に移動してリストを整理したり、ツールバーにアイテムを追加したり、削除したりできます。
ツールバー	選択したツールバーで利用可能なツールを表示します。

## 変更の追跡ウィンドウ

Track Changes（変更の追跡）ウィンドウでは、日付ごとに変更を追跡できます。絵コンテが非常に大きくなった場合は、特定の日に行われた変更を追跡する方が簡単です。



### Track Changes（変更の追跡）ウィンドウにアクセスする手法

- Storyboard（絵コンテ） > Track Changes（変更の追跡） > Track Changes by Date（変更を日付で追跡）を選択します。

パラメータ	説明
From(開始) と To (終了)	変更を追跡する特定の時間範囲を定義します。ある特定の日に行われた変更を追跡する場合は、その日の日付をFrom（開始日）フィールドとTo（終了日）フィールドの両方に入力します。From（開始日）ボタンをクリックして、最初の日付を選択します。変更が発生した日付のみが利用可能になります。その他の日付は淡色で表示されます。が可能
情報表示	最初の行には、定義された時間範囲内に変更された絵コンテ内で見つかったパネルの数と、現在選択されているパネルが表示されます。2行目には、現在選択されているパネルに関する情報（パネルが属するカット、パネル名、パネルが最後に変更された日付など）が表示されます。
変更済みとしてマーク	現在選択されているパネルを、現日付時点で編集されているものとしてマークします。これがデフォルトのオプションです。ボタンをクリックしてアクティブ化します。
変更したカットとしてマーク	現在選択されているパネルのカットを、現日付時点で編集されているものとしてマークします。
すべてを変更済みとしてマーク	すべての絵コンテパネルを、現在の日付において編集中としてマークします。
前と次	あるパネルから次のパネルへ移動します。

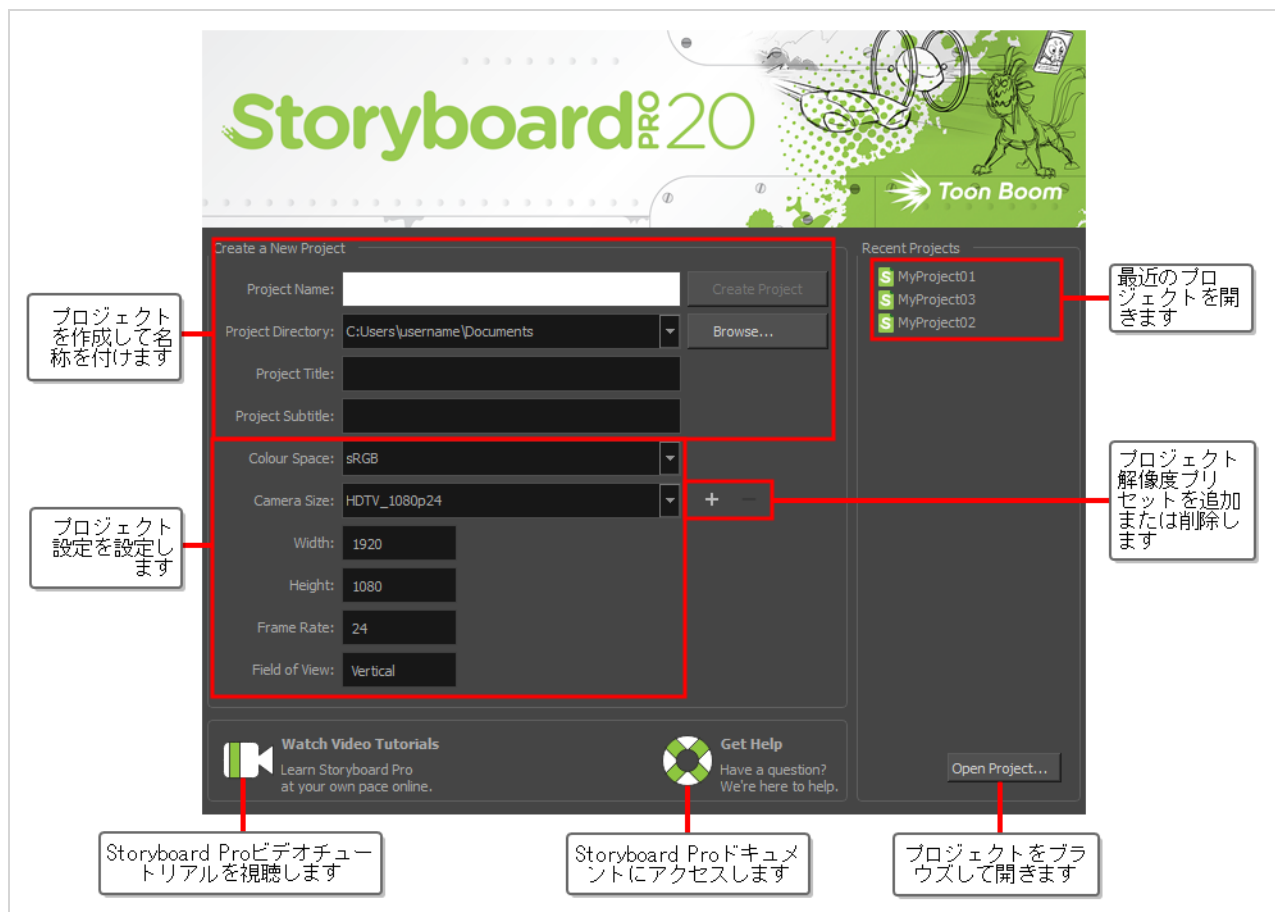
## ようこそ画面

Storyboard Proを最初に開いたとき、2つのダイアログが表示されます。最初のダイアログには次のリンクが表示されます。

- Storyboard Proの使用手法について学ぶ。
- Storyboard Proで今回のバージョンから登場する新機能の詳細。
- Toon Boomフォーラムへの参加。他のStoryboard Proユーザーとやりとりしたり、質問したり、質問の回答を受け取ったりすることができます。



最初のWelcome（ようこそ）画面を閉じると、2番目の画面が表示され、そこでプロジェクトを作成および開くことができます。

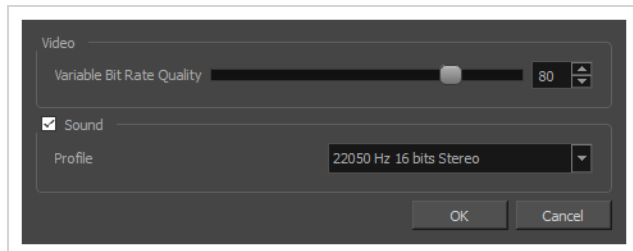


### ヒント

メインアプリケーションウィンドウに入った後は、トップメニューから**Help (ヘルプ) > Show Welcome Screen (ようこそ画面を表示)**を選択してWelcome Screen (ようこそ画面)に戻ることができます。

## Windows Media Video Settings Dialog Box (Windows Media Video設定ダイアログボックス) (Windows)

WMV Settings (WMV設定) ダイアログボックスでは、Windows Media Video (.wmv)形式でムービーをエクスポートする際のビデオおよびオーディオ設定を行うことができます。



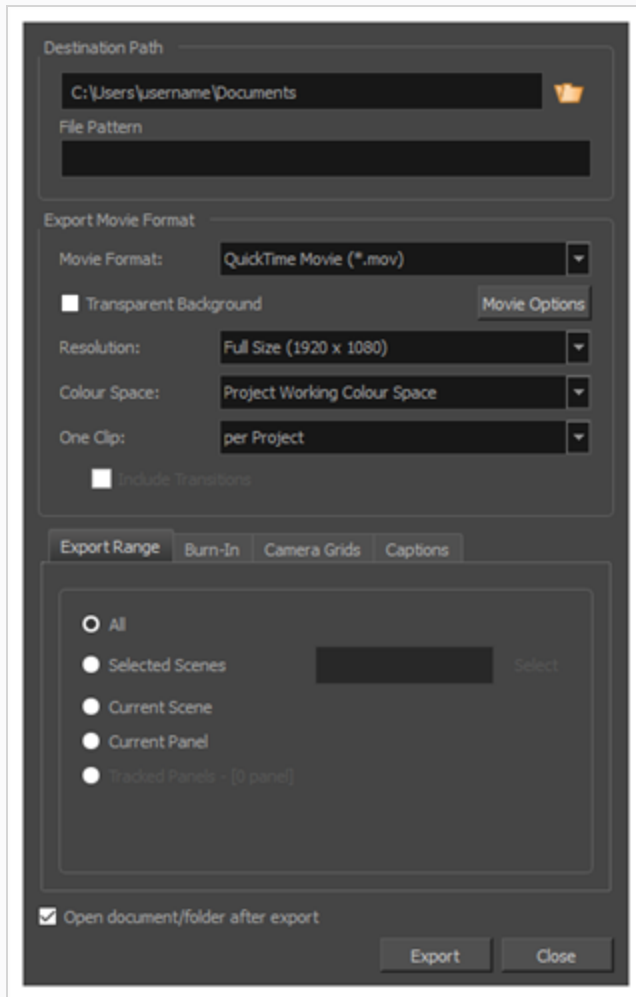
### メモ

- このダイアログボックスに関連する作業に関しては、User Guide (ユーザーガイド) を参照してください。
- このダイアログは Windowsでのみアクセスすることができます。

### Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログからWMVオプションダイアログボックスにアクセスする手法

1. トップメニューから、**File (ファイル) > Export (エクスポート) > Movie (ムービー)** を選択します。

Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログボックスが開きます。

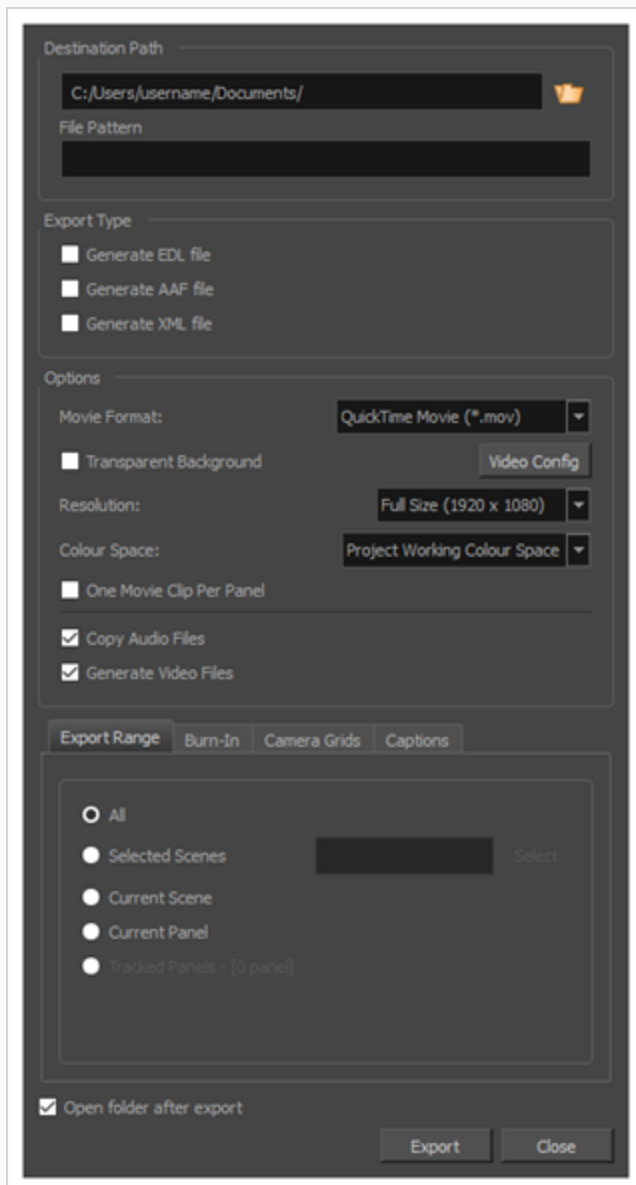


2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**Windows Media Video (\*.wmv)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。

### Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログからWMVオプションダイアログボックスにアクセスする手法

1. トップメニューから**File (ファイル) > Export (エクスポート) > EDL/AAF/XML**を選択します。




Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログボックスが開きます。



2. **Movie Format (ムービー形式)** ドロップダウンにて、**Windows Media Video (\*.wmv)**を選択します。
3. **ムービーオプション**ボタンをクリックします。

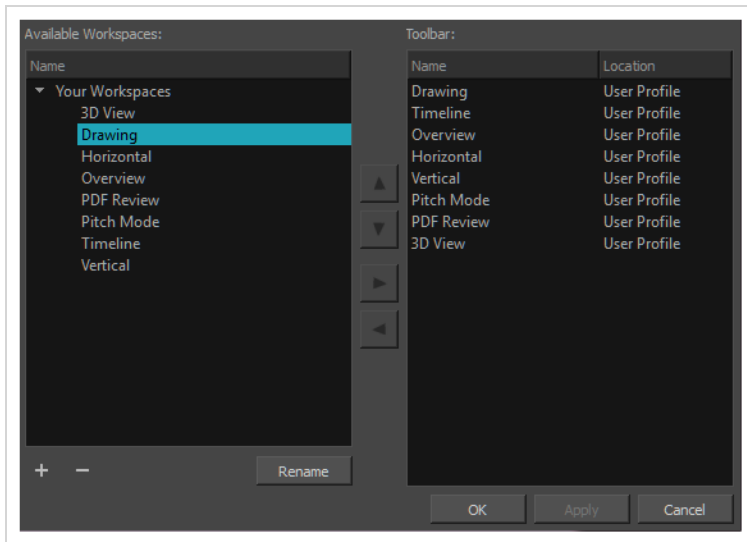
パラメータ	説明
ビデオ	
可変ビットレート精度	ビデオストリームの画質設定を、5~100の範囲で選択できます。エクスポートの質が高いほど、結果として作成されるファイルも大きくなります。



サウンド	<p>オーディオトラック無しでムービーをエクスポートしたい場合はこのチェックボックスを外します。</p> <div data-bbox="565 289 1429 541" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;">  <b>メモ</b>  EDL/AAF/XMLシーンをエクスポートする場合、この種のエクスポートはオーディオトラックの無いビデオファイルを作成し、別のサウンドファイルにサウンドクリップをエクスポートするため、本ダイアログのSound（サウンド）セクションは利用できません。 </div>
プロファイル	<p>オーディオサンプルレート、サンプルサイズ、およびオーディオストリームのチャンネルモードのプリセットの組み合わせの一つから選択することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>サンプルレート:</b> 使用可能なサンプルレートは8000 Hz、16000 Hz、22050 Hz、44100 Hzです。サンプルレートが高いほど、オーディオの質が良くなります。</li> </ul> <div data-bbox="643 867 1429 1119" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;">  <b>メモ</b>  Storyboard Profは22.050 kHzより高いサンプルレートでオーディオをエクスポートできません。より高いサンプルレートを選択すると、プロジェクトのオーディオがアンサンプルされ、質は向上せずにより多くのディスクスペースを取ることになります。 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>サンプルサイズ:</b> ビット深度としても知られています。これはオーディオトラックの各波長を記録するために用いられる精度を判断します。標準サイズは<b>16ビット</b>です。<b>8ビット</b>を選ぶと、ムービーファイルのオーディオトラックに必要なディスク容量は半分になりますが、オーディオの質は著しく低下します。</li> </ul> <div data-bbox="643 1360 1429 1541" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;">  <b>メモ</b>  8ビットのオーディオをエクスポートするには <a href="#">Apple QuickTime</a> がインストールされていなければなりません。 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>チャンネルモード:</b> 利用可能なチャンネルモードは<b>Stereo（ステレオ）</b>と<b>Mono（モノ）</b>です。ステレオサウンドは左右のスピーカーに対し別々のオーディオトラックを持ち、モノサウンドは両方のスピーカーに対し単一のトラックを持ちます。</li> </ul>


## ワークスペースマネージャーダイアログボックス

Workspace Manager（ワークスペースマネージャー）ダイアログボックスでは、選択したワークスペースをカスタマイズし、新しいワークスペースを作成し、ワークスペースを整理し、名称を変更することができます。



### Workspace Manager（ワークスペースマネージャー）ダイアログボックスにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。

- **Windows > Workspace（ワークスペース） > Workspace Manager（ワークスペースマネージャー）** を選択します。
- **Windows > Toolbars（ツールバー） > Workspace（ワークスペース）** を選択し、Workspace（ワークスペース）ツールバーでWorkspace Manager（ワークスペースマネージャー）  ボタンをクリックします。

パラメータ	説明
利用可能なワークスペース	利用可能なワークスペースのリストを表示します。
選択したワークスペースを複製	選択したワークスペースをコピーします。
ワークスペースを削除	選択したワークスペースを削除します。
矢印	選択したアイテムをリストの上下に移動してリストを整理したり、選択したワー

---


	クスペースにアイテムを追加したり、削除したりできます。
名称変更	選択したワークスペースの名称を変更できます。
ツールバー	選択したワークスペースで利用可能なツールバーを表示します。

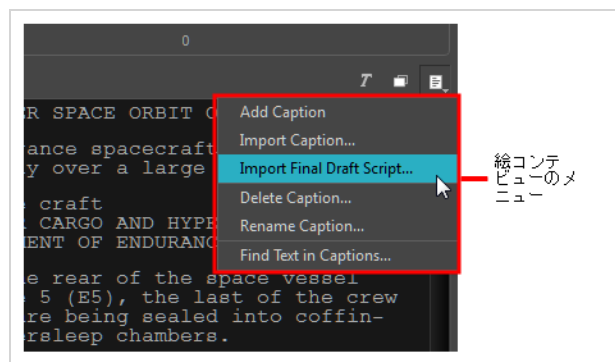


## 第3章：メニューについて

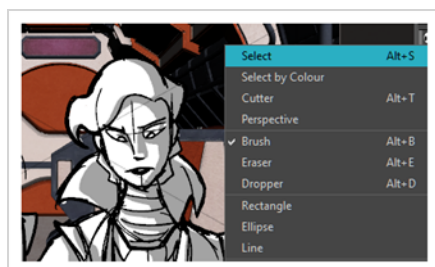
Storyboard Proでは、以下の3種類のメニューからコマンドにアクセスできます。

**トップメニュー:** Storyboard Proインターフェース上部にあるトップメニューには、ほとんどのコマンドが含まれています。作業中のビューと選択したエレメント次第で、利用可能なコマンドと利用できないコマンドがあります。

**ビューメニュー:** 一部のビューには、そのビューに特に関連したコマンドを含む独自のメニューがあります。ビューメニューにアクセスするには、ビューの右上隅にあるView Menu (ビューメニュー)  ボタンをクリックします。



**コンテキストメニュー:** 各ビューには、繰り返しアクションのためのコマンドを含むコンテキストメニューがあります。コンテキストメニューにアクセスするには、(Windows)を右クリックするか、またはビューの任意の場所で(macOS)をCtrl+クリックします。



## メインメニュー

以下は、このセクションに記載されているトップメニューのリストです。

## カメラメニュー

Camera(カメラ)メニューを使用すると、カットにカメラ動作を追加することにより、アニメティックを向上させることができます。カメラ動作の例としては、カメラをワイドショットから移動させたい場合にズームインしてクローズアップすることが挙げられます。

### Camera (カメラ) メニューへのアクセス手法

- ・ インターフェースの上部にある**Camera (カメラ)** を選択します。

コマンド	説明
選択したパネルからカメラをコピー	選択したパネルから選択したカメラのキーフレームをコピーします。
選択したパネルにカメラをペーストしてフィット	選択したパネルにコピーしたカメラのキーフレームを貼り付けます。
ステージビューの位置でカメラキーフレームを整列	元の比率を維持しながら、カメラフレームをStage (ステージ) ビューで使用可能な現在のスペースに合わせます。これは3Dカットで非常に便利です。
パネルの先頭でカメラのキーフレームを合わせる	
カメラのキーフレームを現在のコマに合わせる	
パネルの端にカメラのキーフレームを合わせる	
現在のコマでカメラキーフレームを削除する	赤の再生ヘッドの現在位置にあるカメラのキーフレームを削除します。
選択したカメラキーフレームを除去	選択したカメラのキーフレームを削除します。
選択したカメラキーフレームをリセット	
カメラをリセット	カット内のすべてのキーフレームを削除して、元のStatic Camera (静止カメラ) に戻します。

キーフレーム同期モード	
なし	パネルの尺を変更しても、キーフレームはそのまま残ります。カットの範囲内でないキーフレームは失われます。
カメラに相對	
カット/ショットに相對	






## キャプションメニュー

Caption (キャプション) メニューでは、パネルやStoryboard (絵コンテ) ビューにキャプションを追加できます。さらに、キャプションの削除、名称の変更、書式設定、および検索もできます。

### Caption (キャプション) メニューへのアクセス手法

1. インターフェースの上部で、**Caption (キャプション)** を選択します。

コマンド	説明
キャプションを絵コンテに追加	Storyboard (絵コンテ) ビューにキャプションフィールドを追加します。デフォルトで、Storyboard (絵コンテ) ビューには、 <i>Script</i> (スクリプト) フィールドという、プロジェクトのスクリプトを記録するキャプションフィールドの一つしかありません。Storyboard (絵コンテ) ビュー内のキャプションフィールドはプロジェクト全体用です。
キャプションをパネルに追加	Panel (パネル) ビューにキャプションフィールドを追加します。パネルキャプションフィールドは、プロジェクト内の各パネルに対し様々なテキストを保存することができます。
現在のパネルにスケッチを追加	Panel (パネル) ビューにおいて、現在のパネルにスケッチフィールドを追加します。スケッチフィールドは、パネルに対し注釈を描画することのできるフィールドです。スケッチフィールドを追加する際、それは現在のパネルにのみ追加されます。を参照してください。  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>メモ</b>            Storyboard (絵コンテ) ビューにスケッチキャプションを追加することはできません。         </div>
キャプションを削除	キャプションフィールドを削除することができます。このメニューはプロジェクトで利用できる全てのキャプションフィールドをリスト化しています。Panel (パネル) ビューに挙げられているパネル用のキャプションフィールドは、その前に <b>Panel (パネル) :</b> と書かれており、Storyboard (絵コンテ) ビューに挙げられているプロジェクト用のキャプションフィールドは、その前に <b>Storyboard (絵コンテ) :</b> と書かれています。

	<div style="border: 1px solid red; padding: 10px;">  <p><b>重要</b></p> <p>パネルキャプションフィールドを削除すると、現在のパネルだけでなくプロジェクト全体における全てのパネルから削除されます。そのキャプションが、プロジェクトのパネル内のテキストを含んでいる場合は、そのテキストも削除されてしまいます。</p> </div>
<p>キャプション名を変更</p>	<p>キャプションフィールドの名称を変更することができます。このメニューは、プロジェクトで利用可能な全てのキャプションフィールドをリスト化しています。Panel (パネル) ビューに挙げられているパネル用のキャプションフィールドは、その前に<b>Panel (パネル) :</b>と書かれており、Storyboard (絵コンテ) ビューに挙げられているプロジェクト用のキャプションフィールドは、その前に<b>Storyboard (絵コンテ) :</b>と書かれています。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>パネルのキャプションフィールドの名称を変更すると、現在のパネルだけでなくプロジェクト全体に対しても名称が変更されます。</p> </div>
<p>キャプションの書式設定</p>	<p>Format Captions (キャプションの書式設定) ダイアログが開き、プロジェクト内の全てのパネルキャプションの書式設定を変更することができます。</p>
<p>キャプション内のテキストを検索</p>	<p>Find Text in Captions (キャプションからテキストを検索) ダイアログが開き、プロジェクトのキャプション内にあるフレーズ、単語または単語の一部を検索することができます。このダイアログは、プロジェクト内の全てのキャプションを検索します。これにはStoryboard (絵コンテ) ビューおよびPanel (パネル) ビューにあるキャプションも含まれます。プロジェクトのキャプション内にある単語を検索&amp;置換することにも使えます— <a href="#">キャプションからのテキスト検索ダイアログ</a>を参照してください。</p>
<p>スペル</p>	
<p>スペルチェック</p>	<p>Spelling (スペル) ダイアログが開き、プロジェクトのスクリプトおよびキャプションにあるスペルミスのある単語が全て探し出され、選択された辞書に基づきその単語に対する修正候補が提示されます— <a href="#">Spelling (スペル) ダイアログ (262ページ)</a>を参照してください。</p>

入力中のスペルチェック	この機能が有効となっていると、Storyboard（絵コンテ）ビューのScript（スクリプト）フィールド内およびPanel（パネル）ビューのキャプションフィールド内にあるスペルミスが自動的に赤の波線で下線されます。この機能が無効だと、Storyboard ProはSpelling（スペル）ダイアログを通してプロジェクト内のスペルミスのみを表示します。
キャプションレイアウトをデフォルトとして保存	キャプションフィールドの現在のレイアウトをデフォルトのキャプションレイアウトとして保存します。今後作成するプロジェクトにはこのレイアウトがデフォルトとして自動的に用いられます。
キャプションを表示/非表示	Panel（パネル）ビューにて、キャプションフィールドを表示/非表示にすることを選択できます。これにより、キャプションフィールドを削除することなく非表示にすることができます。
キャプションのデフォルト書式	プロジェクトに追加される新しいキャプションのデフォルトのキャプションフォントとフォントサイズを設定できます。

## クリップメニュー

Sound (サウンド) メニューで、絵コンテにサウンドを追加できます。

### Sound (サウンド) メニューへのアクセス手法

1. ユーザーインターフェースの上部で**Sound (サウンド)** を選択します。

コマンド	説明
サウンドクリップを見つける	プロジェクト内のサウンドクリップをクリップ名で検索できます。Timeline(タイムライン)ビューは、合致するサウンドクリップに自動的に焦点を合わせます。
現在のフレームでクリップを分割	現在のコマで選択したビデオまたはサウンドクリップを分割し、2つの独立したクリップに分けます。
波形を表示	オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。
音量エンベロープを表示	サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キーフレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。
サウンドクリップ名を表示	各サウンドクリップ内のオーディオファイル名を表示します。
クリップを上書き	ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。

## 編集メニュー

Edit（編集）メニューでは、アクションをリPEATまたは取り消し、選択したオブジェクトをカット/コピー/ペーストし、オブジェクトを選択および操作し、Preferences（環境設定）ダイアログボックスにアクセスすることができます。

### Edit（編集）メニューへアクセスする手法

- トップメニューから**Edit（編集）**を選択します。

コマンド	説明
取り消し	プロジェクトに最後に加えた変更を除去します。Storyboard Proでは複数取り消しもサポートしているため、変更を加えた順で取り消すこともできます。
やり直し	元に戻した操作をやり直します。このコマンドは、Undo（元に戻す）コマンドの使用後にのみアクティブになります。
カット	選択したオブジェクトを除去します。その後そのオブジェクトまたはプロパティを別のオブジェクトにペーストできます。
コピー	選択したオブジェクトとプロパティをコピーします。
ペースト	カットまたはコピーしたオブジェクトをビューの選択した場所に配置します。
削除	選択したオブジェクトを除去します。
すべて選択	描画ビュー、タイムラインビュー、カメラビューで、現在の描画ウィンドウ内の描画オブジェクトをすべて選択します。複数のオブジェクトを移動させる際に、1つのオブジェクトとして管理するのに役立ちます。
アクト内のすべてのパネルを選択	アクト内のすべてのパネルを選択できます。
カット内のすべてのパネルを選択	カット内のすべてのパネルを選択できます。
カット内のすべての描画を選択	カット内のすべての描画を選択できます。

すべて選択解除	Drawing(描画)ビューおよびCamera(カメラ)ビューで選択したすべてのオブジェクトを選択解除します。
描画選択をグループ化	Camera (カメラ) ビューまたはDrawing (描画) ビューで、選択した描画オブジェクトをグループ化します。
グループ化解除	Camera (カメラ) ビューの選択したグループをグループ解除します。
環境設定	環境設定ダイアログボックスを開いてStoryboard Proの環境設定を行います。


## ファイルメニュー

File (ファイル) メニューでは、ファイルを開く、閉じる、保存する、最適化する、インポートおよびエクスポートすることができます。

### File (ファイル) メニューにアクセスする手法


- トップメニューから**File (ファイル)** を選択します。


コマンド	説明
新規	すでに開いているカットをすべて閉じて新規プロジェクトを作成します。New Project (新規プロジェクト) ダイアログボックスが開き、ディレクトリ、名称、解像度の情報を求めてきます。
Final Draftスクリプトからの新機能	Final Draft脚本を使って、新しいStoryboard Proプロジェクトを作成します。これは、カットとパネルの作成を処理するとともに、適切なキャプションにすべてのテキストを自動的に挿入するので、時間の節約になります。
Harmony カットからの新機能	Harmonyカットからプロジェクトを作成することができます。作成する前に、Harmonyにおいて、プロジェクトのパネルとして利用したいコマに印をつける必要があります。コマは「EM」と呼ばれる注釈列で示されなければなりません。印付けられたコマごとに、パネルがStoryboard Proに作成されます。コマに印をつけない場合、各Harmonyカットの最初のコマが用いられます。  異なる全てのHarmonyカットを一つのフォルダーにまとめる必要があります。Storyboard ProはHarmonyカットごとにカットを一つ作成します。Harmonyカットが注釈列に複数のEMマーカを含む場合、Storyboard Proはカット内に複数のパネルを作成します。
開く	Open Project (プロジェクトを開く) ダイアログボックスを表示して、プロジェクトファイルをブラウズできます。現在のプロジェクトから新規プロジェクトを開くことができ、前のプロジェクトは閉じます。
最近のファイルを開く	直近に開いたプロジェクトの一覧を表示します。
クリア	最近開いたプロジェクトの一覧をクリアします。
閉じる	現在開かれているプロジェクトを閉じますが、Storyboard Proアプリケーションは閉じません。

保存	開かれているプロジェクト、描画、パレット、およびパレットリストに加えられたすべての変更を保存します。アンパックしたプロジェクトで作業している場合、変更内容はローカルキャッシュに保存されます。
名称を付けて保存	<p>現在のファイルを、別の名称で違う場所に保存します。</p> <p>プロジェクトの現在の状態を別のプロジェクトとして保存します。Save As（名称を付けて保存）ウィンドウでは、保存の前にこのプロジェクトの新しい名称と別の保存場所を入力するように指示されます。これで新しいプロジェクトに対する完全なプロジェクトディレクトリが作成されます。</p> <div data-bbox="487 590 1429 808" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>プロジェクト名は23文字を超えることは<b>できません</b>。もっと長い名称を使用するには、Preferences（環境設定）ダイアログボックスで、プロジェクト名の長さ制限をDisable（無効にする）オプションを選択します。</p> </div> <p>プロジェクトを.sbpzファイルとして保存することで、プロジェクトを単一ファイルとして保存することもできます。を参照。</p>
保存してパック	解凍されたプロジェクトを保存し、元のzip形式のプロジェクトファイルに再圧縮します。を参照。
プロジェクト管理	
分断	Split Storyboard（絵コンテを分断）ダイアログを開きます。ここでは現在のStoryboard Proプロジェクトを二つの小プロジェクトに分割することでプロジェクトの2人の共同作業者が作業のそれぞれ半分を同時に行うことができます。プロジェクトは現在選択されているパネルで分断されるため、このダイアログを開く前にプロジェクトを分断したい部分のパネルを選択する必要があります。
抽出	Extract Storyboard（絵コンテを抽出）ダイアログが開きます。このダイアログで現在のプロジェクトの様々な部分を複数の小プロジェクトに抽出することで、複数のプロジェクトの共同作業者がプロジェクトの異なる部分を同時に作業できるようにします。
マージ（結合）	Merge Storyboard（絵コンテを結合）ダイアログを開き、複数の小プロジェクトを現在のプロジェクトに結合することができます。各プロジェクトを、特定の順番（現在のプロジェクトのカットの前後）で挿入することができます。
挿入	他のStoryboard Proプロジェクトを現在のプロジェクトに挿入するために参照することができます。選択されたプロジェクトは現在選択されているカットの後ろに挿入されます。




<p>マージ（結合）して置換</p>	<p>Advanced Merge Storyboard（絵コンテを高度に結合）ダイアログを開きます。このダイアログでは、現在のプロジェクトから抽出され、プロジェクトの共同作業者が修正した一つまたは複数のプロジェクト、および現在のプロジェクト内のカットとこれらの抽出されたプロジェクトの対応するカットを選択することができます。抽出されたプロジェクトからどのカットをインポートするかを手動で選択することができます。</p>
<p>変更されたパネルをマージ（結合）</p>	<p>Merge Modified Panels（変更パネルを結合）ダイアログを開きます。このダイアログでは、現在のプロジェクトから抽出され、プロジェクトの共同作業者が修正したプロジェクトを選択し、このプロジェクトに加えられた変更点を現在のプロジェクトにすぐさまインポートすることができます。このダイアログは、最終変更日時により、またはトラックとマークされているかいないかにより、インポートすべきパネルを自動的に選択します。</p>
<p>バックアップを復元して開く</p>	<p>以前にバックアップしたバージョンのプロジェクトを見つけて開くことができます。</p>
<p>絵コンテをバックアップ</p>	<p>プロジェクトの圧縮バージョンを作成します。作業をバックアップすることは、ファイルの破損に対する安全策を提供し、また、制作の初期段階に戻って作業をやり直す必要がある場合に備えて、さまざまな段階でプロジェクトのバージョンを複数持つことができます。</p>
<p>プロジェクトを最適化</p>	<p>Optimize Project（プロジェクトを最適化）ダイアログボックスが開き、そこで未使用のエLEMENTを削除したり、すべての描画をフラット化したり、プロジェクト内のテキストチャータ解像度を下げたりできます。これにより、プロジェクトのファイルサイズが縮小され、プロジェクトで作業できる速度が速くなります。</p>
<p>最適化済み描画を作成</p>	<p>Storyboard Proでプレイバックオプションを使用しているときは、ソフトウェアはすべての*.tvgs（Toon Boomベクターグラフィック）、つまりすべての描画ストロークから作成されるファイル形式の位置を計算する必要があります。この計算はプレイバック速度を遅くする傾向があります。ただし、この問題を回避する方法があります。</p> <p>第2のファイル形式 *.tvgo（Toon Boomベクターグラフィックの最適化）があり、すべてのピクセル位置情報が事前に計算されています。これらの描画を使用すると、プレイバックが大幅にスピードアップします。を参照。</p>
<p>すべてのサムネールを再生成</p>	<p>Thumbnails（サムネール）ビューで最新のサムネールを表示できます。描画すると、一連の小さな画像（サムネール）が生成されます。これらのサムネールは、Preferences（環境設定）ダイアログボックス（Advanced[詳細]タブ、Delay Before Updating Thumbnails[サムネール更新前の遅延]パラメータ）で設定したリフレッシュの尺に基づいて自動的にリフレッシュされます。</p> <p>サムネールを直ちに更新することができます。これにより、Thumbnails（サムネール）ビューおよびTimeline（タイムライン）ビューでキャッシュされているすべてのサ</p>

	ムネールが削除され、新しいサムネールが強制的に再生成されます。
インポート	
カットとしての画像	<p>1つまたは複数の画像をインポートして、それぞれに新しいカットを自動的に作成できます。これは、背景やスキャンした絵コンテなど、含める必要がある一連のビットマップ画像がある場合に便利です。</p> <p>サポートされている画像形式は、.bmp、.jpg、.omf、.opt、.pal、.png、.psd、.scan、.sgi、.tga、.tif、.tvg、および.yuvです。</p>
レイヤーとしての画像	<p>カットを構築するときに、背景やオーバーレイにビットマップ画像を使用することができます。作成したいベクター描画の参照として画像をインポートすることもできます。</p> <p>Storyboard Proでは、さまざまなビットマップ形式 (.jpe、.jpeg、.jpg、.opt、.pal、.png、.psd、.omf、.scan、.sgi、.tga、.tvg、.yuv) をインポートできます。これをベクターアニメートされたコンテンツと組み合わせると、リッチでユニークなグラフィックスタイルを作成することができます。</p> <p>単一の画像（または同じフォルダーにある複数の画像）を新しいレイヤーにインポートすることができます。</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>重要</b></p> <p>Storyboard Proは、8ビットCMYKまたは16ビットRGBまたはCMYK形式の.psdファイルのインポートをサポートしていません。現在インポートできるのは8ビットRGBA形式の.psdファイルのみです。</p> </div>
クリップとしてのビデオ/画像	<p>アニメティックとは無関係で、絵コンテの要素の上または下に表示させることができる、ビデオトラックのクリップに画像またはムービーファイルをインポートできます。</p> <p>ムービーファイルはビデオクリップとしてインポートし、プロジェクトで再生することができます。静止画像は静的ビデオクリップとしてインポートすることができ、それを任意の時間持続させることが可能です。</p> <p>Storyboard Proにサポートされた画像ファイルをビデオクリップとしてインポートできます。また、H.264でコード化されたムービーファイルを、QuickTimeムービー (.mov) またはMPEG-4 (.mp4、.m4v) 形式でインポートすることもできます。Windows上でのみ、Windows Media Video (*.wmv)ファイルもインポートすることができます。また macOSでのみ、Apple ProResにコード化されたQuickTime Movie (.mov)ファイルをインポートすることができます。</p>
サウンドファイル	サウンドファイル (.wav、.aif、.aiff or .mp3) をサウンドクリップとしてオーディオト

イル	ラックにインポートすることができます。
サウンドを記録	ワークステーションの録音デバイスを使用して、サウンドクリップをプロジェクトのオーディオトラックに直接録音できます。
エクスポート	
ビットマップ	絵コンテプロジェクトをビットマップファイルに.psd（別々のレイヤーを含む）、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。絵コンテのパネルごとに個別のビットマップファイルがエクスポートされます。.psdファイルのエクスポートするとき、アニメーションとトランジションはエクスポートされませんが、カメラ動作は独立したレイヤーにレンダリングされます。.psdファイルの場合、トランスフォームアニメーションおよびトランジションアニメーションはエクスポートされません。ただし、カメラ動作は独立したレイヤーにレンダリングされます。
レイアウト	カットをレイアウト画像にエクスポートできます。これを使用して、アニメーションカットを設定したり、カットのレイアウトやカメラ動作に基づいて背景アートを作成したりできます。レイアウト画像は、すべてのレイヤーを組み合わせ、またはレイヤーごとに1つの画像を使用してレンダリングできます。また、オプションでカメラのコマと動作を含めることができます。レイアウトは.psd（別々のレイヤーで）、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。
現在の画像	<p>現在のコマを.jpeg、.psd、.tga、または.png画像にエクスポートできます。ここで留意すべきは、.psdファイルにはパネル内に各レイヤーが含まれ、それぞれレイヤー名が付けられていることです。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <p><b>メモ</b> キャプションやカメラフレームは、画像ファイルにエクスポートされません。</p> </div>
CSV	絵コンテプロジェクトのデータをカンマ区切り値（.csv）ファイル形式で表示できます。このデータは、Microsoft Excelなど、カンマ区切り値ファイルをサポートするアプリケーションで表示できます。Microsoft Excelがインストールされていない場合は、.csvファイルをコンピュータに保存して、別のアプリケーションで開くことができます。
EDL/AAF/XML	絵コンテが完成したら、それを非線形編集（NLE）システムに送って、テレビに直接戻って本物の編集スイートでアニメティックを完成させたり、あるいは、それを編集前のマップとして使用して、絵コンテのカットを最終素材（実写で撮影で撮影したもの、または2Dまたは3Dソフトウェアからレンダリングしたもの）に置き換えることができます。

	<p>絵コンテプロジェクトはエクスポートして、Storyboard Proで編集されたタイミングや動作、サウンドを、EDLやXMLフォーマットを使用してApple Final Cut Pro 7またはAdobe Premiereに直接的に、あるいはAAFフォーマットを使用してAvid Xpress、Sony Vegas、またはAdobe Premiereに、保存することができます。</p>
ムービー	<p>絵コンテとアニメティックをムービーファイルとしてエクスポートし、効率的なタイミング基準のために簡単に共有およびプレイバックできます。ムービーファイルをさまざまなムービー形式（Windows Media Video、QuickTime、またはFlash）でエクスポートしたり、画像シーン（.jpeg、.tga、または.png）としてエクスポートすることができます。</p>
PDF	<p>絵コンテプロジェクトを.pdfファイルとしてエクスポートし、後で印字したり電子的に共有したりできます。ここで、伝統的な紙の絵コンテを表すようにビジュアルを設定する方法を見つけられます。PDFへエクスポートしている間に、多数のオプション、設定、およびカスタマイズが可能です。</p>
オーディオ	<p>プロジェクトのオーディオを1つまたは複数のサウンドファイルにエクスポートできます。プロジェクトのすべてのオーディオトラックに対して単一のファイルをエクスポートするか、もしくは各オーディオトラックを個別にエクスポートするかを選択できます。また、プロジェクト全体に対して1つのトラックをエクスポートするか、それともカット、シーン、またはアクト別にそれを分けるかを選択できます。</p>
Harmonyに	<p>一連のHarmonyカットにアニメティックをエクスポートできます。エクスポート後に、カットToon Boom Harmonyを直ちに開いて、アニメーションプロジェクトの制作を開始できます。Harmonyサーバーで作業している場合、コントロールセンターを使用して、データベースにインポートできるカットのパッケージをエクスポートできます。結果として得られるHarmonyカットは、Storyboard Proプロジェクト内のカットと同じ長さになります。それらはその上にアニメートできるようにそれぞれのパネルを含んでおり、またアニメティックのサウンドトラックのそれぞれの部分を含みます。</p>
FBX	<p>絵コンテプロジェクトをFBX形式でエクスポートします。絵コンテプロジェクトをFBX形式でエクスポートすることで、モーションデータ(エレメントモーションまたはカメラアングル/ズーム)とカット内の2Dおよび3Dエレメントを保存することができます。FBXにエクスポートすれば、サードパーティー製3Dアプリケーションで絵コンテのエレメントを開き作業を続行できます。</p> <p>Storyboard Proでの作業完了後、これらのエレメントをエクスポートできる形式はFBXだけです。通常、エレメントをStoryboard Proに戻すことはありません。</p>
構造	
プロジェクトをエクスポート	<p>Storyboard Proプロジェクトをコンフォメーション用にエクスポートできます。プロ</p>

ト	<p>プロジェクトを、Final Cut Pro 7またはAvid Media Composerと互換性のある形式でエクスポートすることができます。その後、目的のソフトウェアでプロジェクトを編集し、それをStoryboard Pro元に戻してビデオ編集ソフトウェアで加えた変更を統合することができます。</p>
<p>選択したパネルをエクスポート</p>	<p>プロジェクト全体ではなく、選択したパネルをコンフォーメーション用にエクスポートできます。</p>
<p>トラックしたパネルをエクスポート</p>	<p>プロジェクト全体ではなく、追跡パネルをコンフォーメーション用にエクスポートできます。</p>
<p>アニメティックプロジェクトをインポート</p>	<p>プロジェクトのコンフォーメーション（XMLまたはAAF）をサードパーティのソフトウェアにインポートし、編集を終えたら、Storyboard Proプロジェクトに戻すには、もう一度XMLファイルまたはAAFファイルとしてエクスポートする必要があります。このオプションを使用すると、作成したXMLファイルまたはAAFファイルをプロジェクトにインポートし直し、編集ソフトウェアで行った変更をアニメティックに適用できます。</p> <div data-bbox="487 945 1429 1291" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• アニメティックプロジェクトをXMLまたはAAFファイル形式でエクスポートする手法については、サードパーティソフトウェアのマニュアルを参照してください。</li> <li>• 修正されたコンフォーメーションXMLファイルまたはAAFファイルは、最初にエクスポートされた元のプロジェクトにのみ再インポートできません。</li> </ul> </div>
<p>CSVからのキャプションを更新する</p>	<p>プロジェクトのキャプションを更新できます。プロジェクトから.csvシート（カンマ区切り値）を生成した場合は、ファイルを更新してからStoryboard Proにインポートできます。そうすることで、すべてのキャプションフィールドが自動的に更新されます。最初に現在のプロジェクトからCSVを生成する必要があります。</p>
<p>終了</p>	<p>アプリケーションを閉じます。</p>

## ヘルプメニュー

Help (ヘルプ) メニューでは、Storyboard Pro文書、Welcome (ようこそ) 画面、およびエンドユーザーのライセンス契約を表示できるほか、Toon Boomウェブサイトアクセスし、製品名およびバージョン番号を識別することができます。

### Help (ヘルプ) メニューにアクセスする手法

- ・ インターフェースの上部で、**Help (ヘルプ)** を選択します。

コマンド	説明
オンラインヘルプ	システムの使用方法が記載されたStoryboard Proヘルプシステムを開きます。インターネット接続が必要です。
はじめに	Storyboard Proスタートガイド(PDF形式)をブラウザウィンドウで開きます。Acrobat Readerが必要です。
ウェブ上の Storyboard Pro	Toon Boomのウェブサイトを開きます。このサイトにはSupport and Community (サポートとコミュニティ) > Forum (フォーラム) セクションが用意されています。
カスタマー体験向上プログラム	<p>カスタマー体験向上プログラムでは、Toon Boomによる使用情報の収集が許可されています。データには個人の特定可能な情報は含まれず、お客様を特定するために使用することはありません。データは、基本的なハードウェア記述、プロジェクトサマリーおよび使用情報で構成されています。情報はソフトウェアの改善のみを目的として使用され、同様の理由で第三者と共有されます。</p> <p>このプログラムはデフォルトで有効化されていますが、参加は任意です。参加したくない場合は、最初に本ソフトウェアを起動した際に全体の環境設定を使用するか、コマンドライン引数によって参加を辞退できます。</p>
エンドユーザープログラム使用許諾契約書を表示	エンドユーザープログラム使用許諾契約を表示します。
更新を確認	Storyboard Proのアップデートを確認します。
デバッグモード	有効にすると、プレビューが更新されるごとに、Camera (カメラ) ビューで生成されたプレビューに関する情報がMessage Log (メッ

	<p>セージログ) ビューに記録されます。OpenGLプレビューモードにて、処理に必要なノードの量およびプレビューを生成するのにかかる時間に関するサマリ情報が記録されています。Render Preview (レンダリングプレビュー) モードでは、処理された各合成とエフェクトに関する詳細情報が記録されます。</p>
情報	<p>製品名とバージョン番号を確認できます。</p>

## レイヤーメニュー



Layer (レイヤー) メニューでは、レイヤーの操作、新しいレイヤーの作成、解像度の変更、および変換とピボットのリセットを行うことができます。


### Layer (レイヤー) メニューにアクセスする手法

- インターフェースの上部で、**Layer (レイヤー)** を選択します。

コマンド	説明
新規	
ベクターレイヤー	ベクター描画レイヤーを現在のパネルに追加します。ここでは、Storyboard Proで利用可能なベクター描画ツールのスイート全体を使用して描画できます。ベクターレイヤーのアートワークのほとんどは、軽量でスケーラブルなベクター形状情報から構成されています。
ビットマップレイヤー	現在のパネルにビットマップ描画レイヤーを追加します。ここでは、Storyboard Proで利用可能なビットマップ描画ツールを使用して描画できます。ビットマップレイヤーのアートワークは画素のグリッドとして保存され、そのそれぞれに色情報が格納されます。それはスケーラブルではなく、重量級ですが、テクスチャーアートワークにより適している可能性があります。
グループレイヤー	現在のパネルにグループレイヤーを追加します。グループには1つまたは複数のレイヤー、さらには他のグループを含めることができます。グループを操作またはアニメートする場合、そのグループのすべてのエレメントがグループ自体と同じトランスフォームの対象となります。
レイヤーをコピー	コピーを同じパネルまたは別のパネルにペーストできるように、現在選択されているレイヤーをクリップボードにコピーします。
レイヤーをペースト	Copy Layers (レイヤーをコピー) コマンドでコピーしたレイヤーを、現在のパネルにペーストします。
レイヤーを複製	選択したレイヤーのコピーを即座に作成して現在のパネルに配置します。



レイヤーの名称変更	選択したレイヤーの名称を変更できます。
レイヤーを削除	選択したレイヤーを削除します。
レイヤー不透明度を変更	選択したレイヤーの不透明度を設定できます。
ベクターレイヤーブラシ解像度を変更	選択したベクターレイヤー上のテキスト付きブラシストロークの画素密度を設定できます。テキスト付きブラシストロークは内部にビットマップテキストチャーを持っているので、レイヤーに拡大したりズームインしたりする場合は、描画を開始する前に画素密度を上げる必要があるかもしれません。そうしないと、ブラシストロークのテキストチャーは画素化されているように見えます。
ビットマップレイヤー解像度を変更	選択したビットマップレイヤーのキャンバスサイズと画素密度を設定できます。レイヤーを移動、縮小、またはズームアウトする場合は、レイヤーのキャンバスを拡大する必要があります。拡大またはズームインする場合は、描画する前にビットマップレイヤーの画素密度を上げる必要があるかもしれません。そうしないと、アートワークは画素化されているように見えます。
マージダウン	<p>選択したレイヤーとそのすぐ下のレイヤーを即座にマージ（結合）します。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>両方のレイヤーがベクターレイヤーの場合、マージ（結合）されたレイヤーはベクターレイヤーになります。レイヤーの1つがビットマップレイヤーの場合、結合されたレイヤーはビットマップレイヤーになります。</p> </div>
選択したレイヤーをマージ（結合）	<p>選択したレイヤーを単一のレイヤーにマージ（結合）します。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>選択したレイヤーがすべてベクターレイヤーの場合、結合されたレイヤーはベクターレイヤーになります。選択したレイヤーの少なくとも1つがビットマップレイヤーである場合、結合されたレイヤーはビットマップレイヤーになります。</p> </div>
レイヤーを結合	Merge Layers（レイヤーを結合）ダイアログボックスを開くと、このダイアログボックスでは、選択したレイヤーを単一レイヤーに結合

	<p>できます。また、Merge Selected Layers（選択したレイヤーを結合）コマンドよりも多くのオプションを使用できます。</p>
選択したレイヤーをグループ化	<p>選択したレイヤーを新しいグループレイヤー内に配置します。</p>
選択したグループをグループ解除	<p>選択したグループレイヤーを分割します。そのすべてのレイヤーはグループの外側になり、グループは削除されます。</p>
ベクターレイヤーに変換	<p>ビットマップレイヤーをベクターレイヤーに変換します。アートワークがビットマップレイヤーにある場合は、その中にビットマップテキストを持つベクターオブジェクトに変換されます。</p>
ビットマップレイヤーに変換	<p>ベクターレイヤーをビットマップレイヤーに変換します。アートワークがベクターレイヤーにある場合は、フラット化されて単一のビットマップキャンバスにラスターライズされます。</p>
描画に変換	<p>アニメートされたテンプレートまたは複数のエレメントを含むテンプレート、例えばHarmonyにて作成されたテンプレートやFlash Movie (.swf)ファイルからインポートして作成したテンプレートをインポートした場合、描画ツールで編集することができないかもしれません。これは、テンプレートがシンプルな描画レイヤーではないためです。このオプションは、テンプレートを含むレイヤーを自由に編集できるフラットな描画レイヤーに変換します。レイヤーのグループを単一の描画に変換するためにも使用できます。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Storyboard Proで、描画レイヤーにはパネル全体に1つの描画のみを含めることができます。一方、テンプレートはアニメートされ、各コマに異なる描画を持つ複数のコマを含むことができます。アニメートされたテンプレートを描画に変換すると、現在のコマでのテンプレートの体裁は静的な描画レイヤーを生成するために使用されます。</li> <li>テンプレートまたはグループを描画に変換すると、それらに含まれる3Dオブジェクトはすべて破棄されます。</li> </ul> </div>
描画を共有	<p>選択した描画を共有描画のライブラリに追加します。これは、Library（ライブラリ）ビューで開いたり、移動したり、編集したりできます。その後、その描画を他のパネルにインポートできます。描画は共有されているので、1つのパネルでその描画を変更すると、それが</p>

	追加された他のすべてのパネルでもその描画に同じ変更が適用されます。
共有描画からリンク解除	パネル内に共有描画があって、それが共有されている他のパネルに影響を与えずにその描画に変更を加える場合、このオプションを選択すると、現在のパネル内でのみ共有描画が独自の独立描画に変換されます。描画は、追加された他のパネルでも共有されます。
エフェクトを適用	
ブラー	選択したレイヤーに簡単なブラーエフェクトを適用します。
ラジアルズームブラー	選択したレイヤーに対して、プリセットされた動作パターンの1つに従うブラーを適用します。
方向ブラー	選択したレイヤーに、特定の方向に沿った直線の形でブラーを適用します。
オートマットを生成	Auto-Matte（自動マット）ダイアログボックスを開き、スケッチオブジェクトをすばやく塗りつぶして、オブジェクトの背後にあるものを隠すことができます。選択したベクターレイヤーの自動マットを生成することで、新しいレイヤーを作成できます。レイヤーが選択されていない場合、または選択したレイヤーのいずれも空でないベクターレイヤーではない場合、このメニューオプションはグレー表示されます。
配置	
レイヤーを最前面に移動	選択したレイヤーを現在のパネル内の他のすべてのレイヤーの前に移動します。
レイヤーを前面に移動	現在のパネルで選択したレイヤーを1レベル上に移動します。
レイヤーを背面に移動	現在のパネルで選択したレイヤーを1レベル下に移動します。
レイヤーを元に戻す	現在のパネル内の他のすべてのレイヤーの背後に選択したレイヤーを移動します。
次のレイヤーを選択	レイヤーリストの次のレイヤーを選択します。

前のレイヤーを選択	レイヤーリストの前のレイヤーを選択します。
レイヤーをロック/アンロック	選択したレイヤーをロックまたはロック解除します。レイヤーをロックすると、そのアートワークへの変更やトランスフォームから保護されます。
レイヤーを表示/非表示	選択したレイヤーを表示または非表示にします。非表示のレイヤーは絵コンテには表示されず、変更もトランスフォームもすることができません。
背景レイヤーを切り替える	選択したレイヤーを背景レイヤーとして設定します。オニオンスキンが有効になっている場合、背景レイヤーは考慮されません。
レイヤーをカメラに整列	3Dで作業しているときに、カメラがX軸またはY軸上で回転していると、描画レイヤーはカメラに向いていません。これにより、レイヤーがカメラに向くように即座に回転します。
レイヤーの終了位置を開始位置にコピー	現在のレイヤーの最後のコマ位置を使用して、それを最初のコマの位置にペーストします。
レイヤーの開始位置を開始位置にコピー	現在のレイヤーから最初のコマ位置を使用して、最後のコマにペーストします。
レイヤーモーションを拡張	現在のレイヤーの動きを、同じCUT/カット内のすべてのパネル、または同じCUT/カット内の現在のパネルの後の指定した数の隣接パネルに分散させることができます。 新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内に同じ名称を持たないパネルの描画が複製されます。
トランスフォームをリセット	選択したレイヤーをデフォルトの位置、サイズ、および角度にリセットします。
選択された3Dサブオブジェクトをリセット	3Dモデルの選択したサブオブジェクトをデフォルトの位置、サイズ、および角度にリセットします。
ピボット	
ピボットをリセット	カメラフレームの中央にあるデフォルトの位置にピボットを戻します。

選択範囲の中心にピボット	ピボットを選択範囲の中央に配置します。
レイヤーのレイアウトをデフォルトとして設定	パネルでレイヤーレイアウトを設定したら、そのパネルを選択し、このパネルをデフォルトパネルとして保存して、新しいパネルが追加されたときに使用できます。


## 再生メニュー

Play（再生）メニューでは、開発プロセス中にいつでもプロジェクトをアニメティックとしてStoryboard Proでプレビューできます。Playback（プレイバック）ツールバーを使用して、トランスフォームやトランジションを含むビジュアルコンテンツをプレビューしたり、サウンドと同期させることができます。

### Play（再生）メニューへのアクセス方法

- インターフェースの上部で**Play（再生）**を選択します。

コマンド	説明
再生	アニメティックを Stage（ステージ） または Camera（カメラ）ビューで再生します。
選択範囲を再生	Timeline（タイムライン） または Thumbnails（サムネール）ビューで、選択したパネルを再生します。
ループ	これが押されると、アニメティックが再生時に絶えず繰り返されます。それ以外の場合は、終了に達すると停止します。
オーディオ再生	有効にすると、プロジェクトのサウンドトラックが再生中に再生されます。
オーディオスクラビング	有効にすると、サウンドトラックの現在のコマにある部分は、タイムラインカーソルを移動するたびに再生され、アニメティックのタイムラインをサウンドでナビゲートできるようになります。これにより、アニメティックでのアクションとオーディオの同期が簡単になります。
カメラプレビュー	カメラ動作とトランジションをプレビューできます。Camera Preview（カメラプレビュー）が有効なときにタイムライン再生ヘッドをドラッグすると、Stage（ステージ）ビューがカメラの視点に合うように調整されます。
プロジェクト最初のコマ	タイムラインの再生ヘッドをプロジェクトの最初のコマに移動します。
前のシーン	タイムラインの再生ヘッドを前のシーンに移動します。


前のカット	タイムラインの再生ヘッドを前のカットに移動します。
前のパネル	タイムラインの再生ヘッドを前のパネルに移動します。
パネルの最初のコマ	タイムラインの再生ヘッドを現在のパネルの最初のコマに移動します。
前のコマ	タイムラインの再生ヘッドを前のコマに移動します。
次のコマ	タイムラインの再生ヘッドを次のコマに移動します。
パネル最後のコマ	タイムラインの再生ヘッドを現在のパネルの最後のコマに移動します。
次のパネル	タイムラインの再生ヘッドを次のパネルに移動します。
次のカット	タイムラインの再生ヘッドを次のカットに移動します。
次のシーン	タイムラインの再生ヘッドを次のシーンに移動します。
プロジェクト最後のコマ	タイムラインの再生ヘッドをプロジェクトの最後のコマに移動します。
カットに移動	Go to Scene（カットに移動）ダイアログボックスが開き、プロジェクト内のカットを選択し、そのカットにタイムラインの再生ヘッドを即座に移動させることができます。
コマに移動	<p>Go to Frame（コマに移動）ダイアログを開いてコマ番号を入力すると、即座にタイムライン再生ヘッドをその特定のコマに移動できます。</p> <div data-bbox="678 1543 1429 1759" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>コマ番号はプロジェクトの開始時間に基づいています。プロジェクトがコマ0から始まる場合、0を入力するとタイムラインの再生ヘッドがプロジェクトの最初のコマに移動します。</p> </div>

## 絵コンテメニュー



Storyboard（絵コンテ）メニューでは、パネル、カット、シーンおよびトランジションを操作できます。注釈の記録、変更の追跡、プロジェクトプロパティの表示と編集もできます。



### Storyboard（絵コンテ）メニューにアクセスする手法


- ・ インターフェースの上部で、**Storyboard（絵コンテ）** を選択します。



コマンド	説明
新規	
新規パネル	現在のパネルの後に新規パネルを作成します。
前に新規パネル	現在のパネルの前に新規パネルを作成します。
新規カット	現在のカットの後に新規カットを作成します。
前に新規カット	現在のカットの前に新規カットを作成します。
選択したパネルから新規カット	選択したパネルから新規カットを作成します。
新規シーン	現在のシーンの最後に新規カットとその中に新規パネルを持つ新規シーンを作成します。 <div data-bbox="678 1318 1429 1535" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b> プロジェクトに現在シーンがない場合は、絵コンテ全体を1つのシーンにまとめ、絵コンテの最後に新しいシーンを作成します。</p> </div>
選択範囲から新規シーン	現在選択されているカットから新しいシーンを作成します。




	 <b>メモ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>プロジェクトに現在シーンがない場合、選択範囲の前のカットはシーンにまとめてられ、選択範囲の後のカットはすべて別のシーンにグループ化されます。</li> <li>シーンにはカット全体が含まれる必要があります。カット内のいくつかのパネルのみを選択した場合は、カット全体がシーンに含まれます。</li> </ul>
新規ビデオトラック	アニメティックに新しいビデオトラックを追加します。
新規オーディオトラック	アニメティックに新しいオーディオトラックを追加します。
新規アクトを開始	<p>現在のカットで新しいアクトを開始します。</p>  <b>メモ</b> <p>このオプションは、Preferences（環境設定）ダイアログボックスのGeneral（全般）タブでアクトが有効な場合にのみ使用できます。</p>
パネルをスマート追加	別のパネルのエレメントを含む新しいパネルを作成します。
選択したパネルを複製	既存のパネルの正確なコピーを作成する必要があるときに、選択したパネルを複製できます。
パネルを削除	選択したパネルを削除します。最低でも1つのパネルがあるため、空のプロジェクトを持つことは不可能なことに注意してください。
パネル名を変更	1つまたは複数のパネルの名称を同時に変更できます。デフォルトでは、パネルの名称変更オプションはロックされています。パネルの名称を変更するには、その前に、Preferences（環境設定）ダイアログボックスでこのオプションをアンロックしなければなりません。
カット名を変更	
シーン名を変更	シーン名を変更できます。プロジェクトにシーンの追加を開始すると、Panel（パネル）ビューにSequence（シーン）フィールドが表示

	示され、選択したシーンの名称を確認して必要に応じて編集することができます。
カット名とパネル名をロック	カット名とパネル名をロックします。
カット名とパネル名をアンロック	カット名とパネル名をアンロックします。
カットの尺をロック	プロジェクト内のすべてのカットの尺をロックします。これにより、パネルを追加、複製、または削除するときに、すべてのカットの現在の長さが維持されます。
現在のコマでパネルを分割	現在のパネルを2つに分割して、元のパネルから2つのまったく同じパネルを生成します。両方のパネルにはレイヤーを含めてすべてのエレメントがあります。各パネルの長さは、操作を実行するときの赤い再生ヘッドの位置によって決まります
パネルのインポイントを現在のコマに移動	インポイントとアウトポイントを赤い再生ヘッドの位置によって決まる特定のコマに移動することで、パネルの尺と位置を調整できます。
パネルのアウトポイントを現在のコマに移動	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  <b>メモ</b>  指定するコマは、インポイントまたはアウトポイントを変更したいパネルの現在位置に含まれていなければならない点に注意してください。 </div>
コマをパネルに追加	一度に1コマずつパネルの尺を調整できます。
コマをパネルから削除	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  <b>メモ</b>  デフォルトでは、パネルの尺を変更すると、パネル内の既存のCamera（カメラ）キーフレームおよびLayer（レイヤー）キーフレームの位置は、パネルの新しい尺に合わせて調整されます。ただし、キーフレームの位置は常にコマ全体にあるため、パネルの尺を一度に1コマずつ調整するときに、期待どおりに調整されない場合があります。この動作は、Layer（レイヤー）キーフレームでは変更できません。 </div>
現在のカットを分割	現在のカットを2つに分割したり、3つの部分に分割したりできます。  カットを分割したとき、デフォルトでは現在のパネルの前に分割されます。

	 <b>メモ</b> カットを分割するとき、好んで3つの部分に分割し、選択したパネルを切り離すように変更できます。
現在のシーンを分割	シーンを2つに分けます。
選択したシーンに結合	選択した2つのシーンを結合します。
選択したアクトを連結	選択したアクトを結合します。アクトが分割されたら、いつでもアクトに連結することが可能です。
マーカー	
マーカーを追加	現在のコマに新しいタイムラインマーカーを作成します。
マーカーを編集	色を変更したり、現在選択されているタイムラインマーカーにメモを追加したりできます。
マーカーを削除	現在選択されているタイムラインマーカーを削除します。
すべてのマーカーを削除	プロジェクト内のすべてのタイムラインマーカーを削除します。
次のマーカーに移動	タイムラインカーソルをプロジェクト内の次のマーカーに移動します。
前のマーカーに移動	タイムラインカーソルをプロジェクト内の前のマーカーに移動します。
トラック	
トラック名を変更	現在選択されているビデオまたはオーディオトラックの名称を変更します。
現在のトラックを削除	現在選択されているビデオまたはオーディオトラックを削除します。
全てのビデオトラックをロック / アンロック	現在ロックされているビデオトラックがない場合は、プロジェクト内のすべてのビデオトラックがロックされます。少なくとも1つのビデオ

	<p>オトラックがロックされていれば、プロジェクト内のすべてのビデオトラックがアンロックされます。</p>
<p>全てのオーディオトラックをロック/アンロック</p>	<p>現在ロックされているオーディオトラックがない場合は、プロジェクト内のすべてのオーディオトラックがロックされます。少なくとも1つのオーディオトラックがロックされていれば、プロジェクト内のすべてのオーディオトラックがアンロックされます。</p>
<p>全てのビデオトラックを無効/有効</p>	<p>少なくとも1つのビデオトラックが同期されていれば、プロジェクト内の全てのビデオトラックに対する同期が無効となります。全てのビデオトラックが同期されていない場合、プロジェクト内の全てのビデオトラックが同期されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>ビデオトラック上で同期が有効となっていると、パネル内のビデオクリップの一つがオフセットまたは移動されている場合、そのアクションと同期するためにこのビデオクリップも共に移動します。</p> </div>
<p>全てのビデオトラックを同期/非同期</p>	<p>少なくとも1つのオーディオトラックが同期されていれば、プロジェクト内の全てのオーディオトラックに対する同期が無効となります。全てのオーディオトラックが同期されていない場合、プロジェクト内の全てのオーディオトラックが同期されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>オーディオトラック上で同期が有効となっていると、パネル内のサウンドクリップがオフセットまたは移動している場合、そのアクションと同期するためにこのサウンドクリップも共に移動します。</p> </div>
<p>スナップショットを追加</p>	<p>スナップショットマーカを追加して、パネル内のどのコマをエクスポートするPDFファイル内に表示するかを指定できます。デフォルトでは、各パネルの最初のコマだけが、エクスポートするPDFファイルに表示されます。場合によっては、パネルから特定のコマまたは複数のコマを表示する必要があるかもしれません。</p>
<p>パネルの尺を変更</p>	<p>選択したパネルの尺を変更できます。</p>
<p>トランジションを追加</p>	<p>カット間にトランジションを追加できます。トランジションが作成されたら、それをカスタマイズできます。</p>

トランジションを削除	選択したトランジションを削除します。
トランジションの尺を削除	選択したトランジションの尺を変更できます。
現在のカットに3Dを有効化	<p>選択したカットを3Dに変換します。これにより、3D空間で2Dレイヤーと3Dレイヤーを移動および回転できます。たとえ、カットに3Dオブジェクトがない場合でも、Z軸に沿って2Dオブジェクトを移動してマルチプレーン効果を生み出すことができます。3Dカットでも、Camera（カメラ）ツールを使用して3Dスペースでカメラを移動できます。</p> <div data-bbox="678 625 1429 806" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b>        カットの3Dへの変換は、選択したカットのみに適用され、プロジェクト全体には適用されません。</p> </div>
カットを2Dにリセット	<p>Storyboard Proはカットを2Dにリセットできます。実行すると次のことが起こります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• インポートした3Dモデルが削除されます。</li> <li>• 3Dカメラ動作が除去されます。</li> <li>• 3Dで移動および回転された2Dレイヤーは2Dに戻され、それらのトランスフォームは削除されます。</li> </ul>
音声注釈を録音	<p>音声注釈を録音できます。コンピューターとStoryboard Proに正しく接続されたマイクが必要です。</p> <p>音声注釈が記録された後、Voice Annotations（音声注釈）セクションは注釈の総数を示し、シーン内の現在の音声注釈の順序と、パネルに関連付けられている音声注釈の総数を表示します。音声注釈を録音すると、それらは上書きされることなくシーンに蓄積されます。任意の注釈を選択して再生できます。</p>
変更の追跡	
自動追跡モード	プロジェクトの変更を自動的に検出し、Thumbnails（サムネール）とTimeline（タイムライン）ビューにビジュアルな通知を追加します。
日付による変更の追跡	日付によって変更を追跡できます。絵コンテが非常に大きくなった場合は、特定の日に行われた変更を追跡する方が簡単です。変更の追跡をさらに効率的にするのに役立つオプションを含むSearch by Date

	(日付による検索) ダイアログボックスを開きます。
変更を検証	Auto Tracking Mode (自動追跡モード) 機能を使うと、Validate Changes (変更を検証) オプションを使用してこれらの変更を追跡できます。 Auto Tracking Mode (自動追跡モード) を使用しているときは、プロジェクトに加えた変更を追跡できます。
プロパティ	Project Properties (プロジェクトのプロパティ) ダイアログボックスが開き、そこで、プロジェクトのプロパティ設定を変更できます。

## ツールメニュー

Tools (ツール) メニューでは、Storyboard Proでの作業に必要なすべての主要ツールにアクセスできます。


### Tools (ツール) メニューにアクセスする手法



- ・ インターフェースの上部で**Tools (ツール)** を選択します。

コマンド	説明
選択	アートワークのブラシストローク、鉛筆線、シェイプ、その他の部分を選択および再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
カラーで選択	Colour (カラー) ビューで選択した色でペイントまたは描画されたすべての描画部分をすばやく選択できます。
輪郭編集	アートワーク内のブラシストローク、鉛筆線、およびシェイプのベクター輪郭を編集できます。ベクターポイントの追加、削除、微調整、移動や、ベクターポイントのベジェハンドルの移動、およびベクター輪郭の変形を行うことができます。
カッター	アートワークの一部を切り取ってから、再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
パース	パース効果を適用してアートワークを変形することができます。
ブラシ	ペイントブラシで作成したかのような、太い線と細い線のエフェクトで輪郭形状を作成するための感圧式ツール。
ステンシルブラシ	そのアートワークの境界内、または異なるレイヤーのアートワークを選択して設定した境界内で、既存のアートワークをペイントできます。
鉛筆	輪郭を描くための感圧ツール。鉛筆線は中心のベクター線のできていますので、ブラシストロークよりも微調整や編集が簡単です。
消しゴム	描画の一部を消去するための感圧ツール。

長方形	あるポイントから別のポイントへ行く直線セグメントを描きます。
楕円	
線	
テキスト	テキストを追加して書式設定することができます。
ペイント	カラーゾーンをカラーまたはテクスチャーで塗りつぶすことができます。
未ペイントをペイント	アートワーク内の空のゾーンをカラーやテクスチャーですばやく塗りつぶし、塗りつぶしたゾーンを変更せずそのままにすることができます。
未ペイント	色とテクスチャーの塗りつぶされたカラーゾーンを空にすることができます。
隙間閉鎖	Paint (ペイント) ツールで塗りつぶすことができるように、開いているシェイプを閉じます。シェイプの小さな隙間の近くにストロークを描くことによって、このツールは隙間の周りの2つの最も近い点を結び小さな目に見えないストロークを作成します。
グラデーション/テクスチャーを編集	カラーゾーンのグラデーションとテクスチャーの位置、角度、サイズを調整できます。
スポイト	アートワークの中の色をクリックして色を選択できます。
手のひら	Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューをパンすることができます。
ズーム	Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューを拡大および縮小することができます。
ビューを回転	実際のアニメーションデスクと同様に、Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューを回転させることができます。
3Dナビゲーション	



3D飛行ナビゲーション	
配置	
最前面へ移動	選択したアートを最前面に移動させます(トップ)。
前面へ移動	選択したアートを1つ前面に移動させます(最前面に近づく)。
背面へ移動	選択済みアートを1つ下(後ろ)のレベルに移動させます。
最背面へ移動	選択済みアートを一番後ろ(下/最背面)に移動させます。
トランスフォーム	
左右にフリップ	現在の選択範囲を左右にフリップします。
上下にフリップ	現在の選択範囲を上下にフリップします。
時計回りに90度回転	現在の選択範囲を90度右回転します。
反時計回りに90度回転	現在の選択範囲を90度左回転します。
180度回転	現在の選択範囲を180度回転します。
変換	
鉛筆線をブラシストロークに	中心線鉛筆ストロークを輪郭線ブラシストロークに変更します。
ブラシストロークを鉛筆線に	<p>中心線の(鉛筆)ストロークを輪郭線(ブラシ)ストロークに変更します。</p> <p>ベクターレイヤーに描画するときは、ブラシストロークを鉛筆ラインに変更して輪郭ストロークを中心線鉛筆ストロークに変換することをお勧めします。</p> <div data-bbox="678 1726 1429 1906" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> 線の太さに関する情報は、ブラシから鉛筆に変換するとただちに失われます。</p> </div>

ストロークを鉛筆線に	
テキストレイヤーを切り離す	<p>テキストフィールドに含まれるテキストは、単一の描画オブジェクトとして扱われます。このオプションはテキストを区切るため、各文字が個別の描画オブジェクトになり、個別に選択したり変更を加えたりできるようになります。</p> <div data-bbox="678 457 1429 814" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>テキストが2回分割されて、通常の描画オブジェクトになった後は、Eraser（消しゴム）ツールなどのすべての描画ツールを描画上で使用できます。テキストにPerspective（パース）ツールを使用する場合は、2回分解する前にベクターレイヤー上にテキストを作成する必要があり、作成後はその上にPerspective（パース）ツールを使うことができることに注意してください。</p> </div>
レイヤートランスフォーム	Camera（カメラ）ビューでレイヤーを再配置、拡大縮小、回転、さらには傾斜させることができます。
サイズを維持	描画レイヤーをZ軸上で移動したときに描画レイヤーを拡大縮小して、カメラ内でのサイズを維持します。
表面にレイヤーを作成	ホバーした表面の上に新規レイヤーを作成します。
カメラ	カメラ動作をカットに追加したり、キーフレームを設定して時間をかけてアニメートしたりできます。
再フレーム	<p>カット全体のパネルの内容の位置を、定義したカメラフレームにフィットするように設定できます。</p> <div data-bbox="678 1461 1429 1640" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Reframe（リフレーム）ツールを使用してカメラフレームを設定するとき、元の位置にリセットすることはできません。</p> </div>
フラット化	<p>マージ（結合） 描画オブジェクトとブラシストロークを単一レイヤーに結合します。新しいラインを描いて多数のブラシストロークを持つ描画やラインを修正する場合、すべてを単一のシェイプにフラット化できて便利です。デフォルトでは、ラインは重なり合って1本ずつ描かれます。ラインをリペイントしたり、そのシェイプを変更したりす</p>

	る場合、フラット化すると容易に作業を行えます。
--	-------------------------

## 表示メニュー


View (ビュー) メニューでは、ズーム、パン、または回転によってビューを操作できます。グリッドを表示してそのサイズを変更したり、オニオンスキン機能を使用して描画したり、プレビューの解像度を設定したりすることもできます。



### View (ビュー) メニューにアクセスする方法

- ・ インターフェースの上部で、**View (ビュー)** を選択します。

コマンド	説明
全画面を切り替え	次の表示モードを切り替えます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>Normal Full-Screen (通常全画面表示)</b> : メインアプリケーションウィンドウが全画面表示になります。</li> <li>・ <b>View Full-Screen (ビュー全画面)</b> : 選択したビューが全画面になり、他のすべてのビューが折り畳まれます。</li> <li>・ <b>Normal (通常)</b> : メインアプリケーションウィンドウが元のサイズに戻り、折りたたまれたビューが展開されます。</li> </ul>
ズームイン	ビューをズームインします。
ズームアウト	ビューをズームアウトします。
ズームをリセット	ビューのズームをデフォルト位置にリセットします。
ビューを右回転	アニメーションテーブルのように、Camera (カメラ) ビューを時計回りに30度回転させます。
ビューを左回転	アニメーションテーブルのように、Camera (カメラ) ビューを反時計回りに30度回転させます。
回転をリセット	ビューの回転をデフォルト位置にリセットします。
選択範囲を見る	選択した描画レイヤーに対してStage (ステージ) ビューを垂直にし、その上に描画できるようにします。これは、3D空間で2Dレイヤーを回転してStage (ステージ) ビューがDrawing (描画) レイヤーに対して垂直でなくなり、その上に描画できなくなるときに便利です。









パンをリセット	ビューのパンをデフォルト位置にリセットします。
ビューをリセット	ビューをデフォルト位置にリセットします。
ステージビューをリセット	
デフォルトの描画エリア	Stage (ステージ) ビューをリセットしてデフォルト描画エリアを表示します。これはデフォルトカメラフレーム内部にあるスペースです (カメラ修正前)。
現在のパネルオーバービュー	Stage (ステージ) ビューをリセットして現在のパネル全体を表示します
カメラオーバービュー	Stage (ステージ) ビューをリセットしてCamera (カメラ) フレームのオーバービューを表示します。選択したパネルで Camera (カメラ) 動作を作成した場合、カメラ動作内のスペース全体が表示されません。
カメラフレームの開始	Stage (ステージ) ビューをリセットして、現在のパネルでカメラ動作の開始カメラ位置に焦点を合わせます。
カメラフレームの終了	Stage (ステージ) ビューをリセットして、現在のパネルでカメラ動作の終了カメラ位置に焦点を合わせます。
視点モード	パネルをフリッピングしているときに、Stage (ステージ) ビューの現在の位置 (ズーム、パン、回転) がどのレベルで記憶されるかを決定できます。
プロジェクトレベル	プロジェクト全体に対する1つのグローバルな視点。
カットレベル	カットあたり1つの視点。
パネルレベル	パネルあたり1つの視点。
グリッド	
グリッドを表示	グリッドを表示します。

グリッドアウトラインのみ	グリッドのアウトラインのみを表示します。
アンダーレイ	描画エレメントの下にグリッドを表示します。
オーバーレイ	描画エレメントの上にグリッドを表示します。
正方形グリッド	標準の正方形グリッドを表示します。
12フィールドグリッド	12フィールドサイズのグリッドを表示します。
16フィールドグリッド	16フィールドサイズのグリッドを表示します。
ワールドグリッド	オブジェクトを拡大縮小するときにも同サイズのまま保持される、参照グリッドを表示します。これは、描画内にエレメントを作成して、参照ポイントが必要なときに役立ちます。
エクストラ	
カメラマスク	Camera (カメラ) フレームの外側には見えないようにするため、カットのコマ周囲に黒いマスクを表示または非表示にします。これはカットの構図をよく見ることができるので、カットを設定するときに便利です。
プロポーショングリッド	<p>プロポーショングリッドを表示または非表示にして、ステージを水平および垂直に等しいセクションに分割して、カットの構成に役立ちます。</p> <div data-bbox="678 1356 1430 1608" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>既定では、プロポーショングリッドは3つに分割され、構成の三分割法のルールに従うのに役立ちます。比率グリッドの垂直および水平分割の数は、Preferences (環境設定) ダイアログを参照してください。</p> </div>
タイトル安全フレームを表示	カメラフレームの内側にTitle Safe Area (タイトル安全フレーム) コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。

	 <b>メモ</b> この領域のサイズは、Preferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照。
タイトル安全フレームマスクを表示	カメラフレームとTitle Safe Area（タイトル安全フレーム）コマの間の領域を覆う半透明の黒い（BL）マスクを表示します
アクション安全フレームを表示	<p>カメラフレームの内側にAction Safe Area（アクション安全フレーム）コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームよりも10%小さいです。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの安全フレーム内に置かれる必要があります。</p>  <b>メモ</b> この安全フレームのサイズはPreferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照してください。
アクション安全フレームマスクを表示	カメラフレームとAction Safe Area（アクション安全フレーム）の間の領域を覆う半透明の黒い（BL）マスクを表示します。
4:3安全フレームを表示	通常の4:3解像度の場合、テレビの安全ゾーンとカメラフレームの中央を表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合、プロジェクトをテレビ形式に変換することをあらかじめ簡単に計画できます。これにより、両方の解像度に合うようにプロジェクトを作成できます。
4:3エリアを表示	カメラフレームとテレビの安全ゾーンの中央を除いて、4:3の解像度ゾーンを表示または非表示にします。
ストロークを表示	透明線が目立つよう、描画内のストロークを表示します。
完全なカメラパスを表示	カット内のすべての関連するカメラキーフレームとパスを表示します。このボタンが無効なとき、Stage（ステージ）ビューにはパネルに含まれているキーフレームのみが表示されます。
レイヤーパスを表示	現在のレイヤーがアニメートされている場合、これは、Stage（ス

	ページ) およびCamera (カメラ) ビューでレイヤーのアニメーションパスを黄色で表示します。このときパスに沿ったノッチはアニメーションの各コマ上のレイヤー位置を示します。
オニオンスキン	
前の描画なし	前の描画のオニオンスキンを除去して次の描画のみを表示します。
前の描画	前の描画を表示します。
前の2つの描画	前2つの描画を表示します。
前の3つの描画	前3つの描画を表示します。
次の描画なし	次のすべての描画のオニオンスキンを表示しません。
次の描画	次の描画のオニオンスキンを表示します。
次の2つの描画	次2つの描画のオニオンスキンを表示します。
次の3つの描画	次3つの描画のオニオンスキンを表示します。
選択したレイヤーのみを表示	現在選択されているレイヤーと同じ名称を持つ隣接パネルのレイヤーの、オニオンスキンのみを表示します。
ライトテーブル	ライトテーブルをオンにすると、ライトテーブルをオンにして、前後のアクティブなレイヤーをウォッシュアウトされたカラーで表示できます。デザイン、アニメート、アニメーションのクリーンアップを行う際に他のレイヤーを確認できるため便利です。が表示されます。
リアリスティックプレビュー	既存のアートの背後にペイントするDraw Behind (背後に描画) モードで、シェイプのライブプレビューを表示します。このモードを使用すると、Draw Behind (背後に描画) モードで描画している間、作業中にストロークが即座に表示されます。
アライメントガイド	
アライメントガイドを表示	有効になっていると、Stage View (ステージビュー) およびCamera View (カメラビュー) 内にアライメントガイドが表示されます。



	<p>これはデフォルトで有効になっています。このオプションを無効にすると、アライメントガイドが非表示および無効になり、たとえ  Tool Properties (ツールプロパティ) ビュー内の Snap to Alignment Guides (アライメントガイドにスナップ) オプションが有効になっていても、アニメーションおよび描画ツールがガイドにスナップしなくなります。</p>
アライメントガイドをロック	<p> Layer Transform (レイヤートランスフォーム) ツールを使用してアライメントガイドをドラッグすることにより、現在のパネルでアライメントガイドを再配置することができます。このオプションを有効にすると、アライメントガイドが現在の位置に固定されるため、それらを誤って動かすことなくパネル内のレイヤーおよびアートワークを操作できるようになります。</p>
アライメントガイドをクリア	<p>現在のパネルから全てのアライメントガイドを削除する。</p>
新しい水平方向のアライメントガイド	<p>現在のパネルの中央に水平のアライメントガイドを追加します。</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b>   Layer Transform (レイヤートランスフォーム) または  Select (選択) ツールを用いてこのアライメントガイドをデフォルトの位置から動かすことができます。</p> </div>
新しい垂直方向のアライメントガイド	<p>現在のパネルの中央に垂直のアライメントガイドを追加します。</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b>   Layer Transform (レイヤートランスフォーム) または  Select (選択) ツールを用いてこのアライメントガイドをデフォルトの位置から動かすことができます。</p> </div>

## Windowsメニュー

Windowsメニューでは、作業スタイルに合わせてワークスペースをカスタマイズし、新規ワークスペースとして保存し、Workspace（ワークスペース）ツールバーからロードします。が可能です。また、Storyboard Proで異なるツールバーとビューを表示または非表示することもできます。

### Windowsメニューにアクセスする方法

- トップメニューから、**Windows**を選択します。

コマンド	説明
ワークスペース	
ワークスペースマネージャー	ワークスペースの修正、作成、削除、名称変更、再整列ができる Workspace Manager（ワークスペースマネージャー）を開きます。
ワークスペースを保存	現在のワークスペースを、それに加えた変更も含めて保存します。
ワークスペースに名称を付けて保存	現在のワークスペースを新しい名称で保存できます。
ワークスペース	3Dエレメントの操作、描画、オーバービュー、PDFの確認、ピッチモード、タイムライン、水平および垂直ビュー用に特別に設計されたワークスペースを開くことができます。
ツールバー	ワークスペースからツールバーを追加または削除することができます。 <div data-bbox="678 1440 1430 1621" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b> Storyboard Proにおける様々なツールバーに関する詳細は、<a href="#">ツールバーについて</a>を参照してください。</p> </div>
3Dグラフ	3D Schematic（3Dスケマティック）ビューを表示または非表示にします。
カメラビュー	Camera（カメラ）ビューを表示または非表示にします。

カラー	Colour (カラー) ビューを表示または非表示にします。
エフェクトスタック	Effect Stack (エフェクトスタック) ビューを表示または非表示にします。
機能エディタ	Function Editor (機能エディタ) ビューを表示または非表示にします。
ガイド	Guides (ガイド) ビューを表示または非表示にします。
レイヤー	レイヤープロパティビューを表示または非表示にします。
ライブラリー	Library (ライブラリ) ビューを表示または非表示にします。
メッセージログ	Message Log (メッセージログ) ビューを表示または非表示にします。
モデル	モデルビューを表示または非表示にします。
パネル	Panel (パネル) ビューを表示または非表示にします。
パネルPDFオプション	Panel PDF Options (パネルPDFオプション) ビューを表示または非表示にします。
PDFエクスポート	PDF Export (PDFエクスポート) を表示または非表示にします。
ピッチモードビュー	Pitch Mode (ピッチモード) ビューを表示または非表示にします。
プレイバック	Playback (ビュー) を表示または非表示にします。
プロジェクト管理	Project Management (プロジェクト管理) ビューを表示または非表示にします。
スクリプトエディタ	Script Editor (スクリプトエディタ) ビューを表示または非表示にします。
サイドビュー	Side (サイド) ビューを表示または非表示にします。

ステージビュー	Stage (ステージ) ビューを表示または非表示にします。
絵コンテ	Storyboard (絵コンテ) ビューを表示または非表示にします。
サムネール	Thumbnails (サムネール) ビューを表示または非表示にします。
タイムライン	Timeline (タイムライン) ビューを表示または非表示にします。
ツールプロパティ	Tool Properties (ツールプロパティ) ビューを表示または非表示にします。
トップビュー	Top (トップ) ビューを表示または非表示にします。
デフォルトのワークスペースを復元	現在の変更が気に入らない場合や、誤ってウィンドウを閉じてしまった場合に、修正されたワークスペースをオリジナルのデフォルトレイアウトに戻します。を返却


## ビューメニュー

以下は、このセクションで説明されているビューメニューのリストです。

## 3Dグラフビューメニュー

3D Graph View (3Dグラフビュー) メニューから、サブオブジェクトの選択、サブオブジェクトの無効化および有効化など、3D Graph (3Dグラフ) ビューに関連するコマンドにアクセスできます。

### 3D Graph (3Dグラフ) ビューメニューへのアクセス手法

- 3D Graph (3Dグラフ) ビューの左上隅にあるMenu (メニュー)  ボタンをクリックします。

コマンド	説明
編集	
すべて選択	3Dグラフのすべての項目 (3Dモデルのすべての部分) を選択します。
すべて選択解除	3Dグラフのすべての項目 (3Dモデルのすべての部分) を選択解除します。
最初の子サブオブジェクトを選択	選択した親サブオブジェクトの最初の子サブオブジェクトにジャンプします。Select Next Sibling (次の兄弟の選択) サブオブジェクトメニューオプションを使用して、子のリストを続けます。
親サブオブジェクトを選択	選択した子サブオブジェクトの親サブオブジェクトにジャンプします。
次の兄弟サブオブジェクトを選択	同じ親サブオブジェクトの次の子サブオブジェクトを選択します。
前の兄弟サブオブジェクトを選択	同じ親サブオブジェクトの前の子サブオブジェクトを選択します。
サブオブジェクト	
有効化	3Dグラフリストで、選択したサブオブジェクトを有効化します。サブオブジェクトを有効にすると、Camera (カメラ) ビューおよびStage (ステージ) ビューに3Dモデルの対応する部分が表示されます。このコマンドを使って複数選択することができます。
無効化	3Dグラフリストで、選択したサブオブジェクトを無効化します。サブオブジェクトを無効にすると、Camera (カメラ) ビューおよびStage

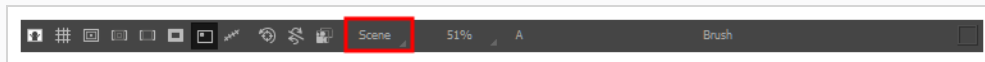
	<p>(ステージ) ビューで3Dモデルの対応する部分が非表示になります。このサブオブジェクトのサブオブジェクトたちも無効になります。サブオブジェクトは、その形状を同時に非表示にして無効にすることはできません。このコマンドを使って複数選択することができます。</p>
形状を表示	<p>選択したサブオブジェクト形状を3Dグラフィストに表示します。サブオブジェクト形状を表示すると、Camera (カメラ) ビューおよびStage (ステージ) ビューにサブオブジェクトが表示されます。このコマンドを使って複数選択することができます。</p>
形状を非表示	<p>選択したサブオブジェクト形状を3Dグラフィストで非表示にします。サブオブジェクト形状を非表示にすると、Camera (カメラ) ビューおよびStage (ステージ) ビューでサブオブジェクトが非表示になります。サブオブジェクトは、その形状を同時に非表示にして無効にすることはできません。このコマンドを使って複数選択することができます。</p>
サブツリーを分離	<p>3Dオブジェクトを含むレイヤーが複製されます。この新しいレイヤーで、選択されたサブオブジェクトとその子オブジェクトが表示され、他のすべてのオブジェクトはその形状が非表示になります。元のレイヤーでは、選択したサブオブジェクトとその子オブジェクトの形状が非表示になります。新しいレイヤーは元のレイヤーにグループ化されます。元のレイヤーのトランスフォームはすべて親グループに転送されます。分離するために複数のサブオブジェクトを選択した場合、すべてのサブオブジェクトとその子は新しく作成されたレイヤーに表示されます。</p>
分離	<p>3Dオブジェクトを含むレイヤーが複製されます。この新しいレイヤーに、選択されたサブオブジェクトが表示され、他のすべてのオブジェクトはその形状が非表示になります。元のレイヤーでは、選択したノードはその形状が非表示になります。新しいレイヤーは元のレイヤーにグループ化されます。元のレイヤーのトランスフォームはすべて親グループに転送されます。分離するために複数のサブオブジェクトを選択した場合、すべてのサブオブジェクトは新しく作成されたレイヤーに表示されます。</p>
拡張モード	
	<p>完全なサブオブジェクト階層を表示します。このモードでは、選択できない、または操作できないものであっても、3Dモデルのすべてのサブオブジェクトを見ることができます。</p>

## 視野メニュー

Point of View (視野) メニューでは、パネルをめくる際にStage (ステージ) ビュー (拡大、パン、回転) の現在位置が記憶されるレベルを決めることができます。Reset View (ビューをリセット) のさまざまなコマンドの挙動も、現在のPoint of View (視野) モードの影響を受けます。これはPoint of View (視野) モードに従ってリセットされるためです。

### Point of View (視野) メニューへのアクセス手法

- Stage (ステージ) ビューのステータスバーでPoint of View (視野) メニューをクリックして選択します。



- **View (表示) > Point of View Mode (視野モード)** を選択します。


パラメータ	説明
プロジェクト	プロジェクトのパネルで、Stage (ステージ) ビューのズーム、パン、回転値を保持します。
カット	現在のカットの一部であるパネルで、Stage (ステージ) ビューのズーム、パン、回転値を保持します。
パネル	プロジェクトのすべてのパネルに独自のズーム、パン、回転値を設定できます。






## スクリプトエディタビューメニュー



Script Editor (スクリプトエディタ) ビューメニューから、Script Editor (スクリプトエディタ) ビューでスクリプトを編集およびテストするために必要なすべてのコマンドにアクセスできます。 [スクリプトエディタビュー \(606ページ\)](#)を参照。




### Script Editor (スクリプトエディタ) ビューメニューにアクセスする手法

- 次のいずれか1つを実行して、Script Editor (スクリプトエディタ) ビューをワークスペースに追加します: 既存のビューの右上隅で、Add View (ビューを追加) ボタンをクリックし、Script Editor (スクリプトエディタ) を選択します。
  - **+**  
トップメニューで
  - Windows > Script Editor (スクリプトエディタ) を選択します。
  - In the top-right corner of an existing view, click on the **+** Add View button and select Script Editor.
  - In the top menu, select **Windows > Script Editor**.
- Script Editor (スクリプトエディタ) ビューの左上隅にある  Menu (メニュー) ボタンをクリックします。

ボタン	説明
ファイル	
新規スクリプト	<p>新しい脚本を作成します。このボタンをクリックすると、最初に脚本の名称を入力するように求められます。その後、脚本を保存する場所を選択するように指示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ユーザー:</b> ユーザー設定ディレクトリ内のディレクトリにスクリプトを保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>• <b>カット:</b> スクリプトをプロジェクトの <b>スクリプト</b> サブフォルダーに保存します。この特定のプロジェクトで作業する際は誰でもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>• <b>System Variable (システム変数) :</b> スクリプトを <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合に限りです。</li> </ul>

ボタン	説明
	<div data-bbox="402 285 1430 432" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b> 脚本の場所についての詳細は、<a href="#">スクリプトリスト (607ページ)</a>を参照してください。</p> </div>
スクリプトをインポート	<p>マシンからStoryboard Proに脚本をインポートすることができます。このボタンをクリックすると、ファイルシステム上の脚本を参照して選択するように指示されます。それから、脚本をインポートする場所を選択するように促されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ユーザー:</b>ユーザー設定ディレクトリ内のディレクトリにスクリプトを保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>• <b>カット:</b>スクリプトをプロジェクトの<b>スクリプト</b>サブフォルダーに保存します。この特定のプロジェクトで作業する際は誰でもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>• <b>System Variable (システム変数) :</b>スクリプトを<b>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</b> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合に限りです。</li> </ul> <div data-bbox="402 1020 1430 1329" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• スクリプトをインポートする際、スクリプトと同じディレクトリ内にあり、同じファイル名を持つユーザーインターフェース(.ui)またはアイコン(.png)ファイルもインポートされます。</li> <li>• 脚本の場所についての詳細は、<a href="#">スクリプトエディタビュー (606ページ)</a>を参照してください。</li> </ul> </div>
スクリプトを削除	<p>選択したスクリプトを削除します。</p> <div data-bbox="402 1449 1430 1829" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• スクリプトがApplication Resources (アプリケーションリソース) ロケーションにある場合、それらはStoryboard Proでインストールされたスクリプトであるため削除することができません。</li> <li>• 元々Application Resources (アプリケーションリソース) にあったスクリプトを、変更を加えられるようにするために他のロケーションへコピーしており、その後削除した場合、Application Resources (アプリケーションリソース) フォルダー内のスクリプトの元バージョンがリストに復元されます。</li> </ul> </div>

ボタン	説明
スクリプトファイルリストの更新	Script Editor（スクリプトエディタ）で脚本リストを更新します。ユーザー環境設定またはカットの脚本サブフォルダーに新しい脚本がある場合、このボタンをクリックすると、Script Editor（スクリプトエディタ）でそれらを開くことができます。
エディタ	
外部エディタを設定	<p>希望するテキスト編集ソフトウェアのパスと名称を入力できます。</p> <div data-bbox="402 722 1429 1066" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• macOS上では、希望するテキスト編集ソフトウェアがAppleScript Open Documentプロトコルに対応している場合、その名称を入力するだけで十分です。</li> <li>• Windows上、およびGNU/Linux上では、テキストエディタがシステムの<b>PATH（パス）</b>環境変数にない限り、エディタへの完全パスを入力する必要があります。</li> </ul> </div>
外部エディタ	選んだ外部テキスト編集ソフトウェアで、選択した脚本を開きます。
再生/デバッグ	
ターゲットを設定	<p><b>Run（実行）</b> および<b>Debug（デバッグ）</b> コマンドでどのスクリプトおよびどの機能を使用するかを選択するように求められます。</p> <div data-bbox="402 1451 1429 1795" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 機能リストから<b>&lt;Nothing&gt;</b>機能を選択することで、スクリプト全体をターゲットとして設定することができます。</li> <li>• スクリプト全体をツールバーボタンにリンクすることはできません。スクリプト内の機能のみがツールバーボタンとして追加されます。そのため、スクリプトのいずれかの機能ではなくスクリプト全体の実行またはデバッグは、テスト目的に限定されます。</li> </ul> </div>
実行	目標の脚本と機能を実行します。

ボタン	説明
	<div data-bbox="402 285 1430 676" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 目標の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このコマンドを選択したときにをクリックして設定するよう指示されます。</li> <li>• <b>Set Target (目標を設定)</b> をこのメニューから選択し、をクリックすることにより、目標の脚本と機能を設定または変更することができます。</li> <li>• &lt;&lt;&lt;<b>Sandbox</b>&gt;&gt;&gt;を編集している場合、このボタンは、他の目標が設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容を実行します。</li> </ul> </div>
デバッグ	<p>機能をテストしてデバッグできるQt Scriptデバッガで、目的の脚本と機能を開きます。</p> <div data-bbox="402 800 1430 1190" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 目的の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このコマンドを選択したときにをクリックして設定するよう指示されます。</li> <li>• このメニューから<b>Set Target (ターゲットを設定)</b> を選択し、をクリックして、ターゲットの脚本や機能を設定または変更できます。</li> <li>• &lt;&lt;&lt;<b>Sandbox</b>&gt;&gt;&gt;を編集している場合、このボタンは、他のターゲットが設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容をデバッグします。</li> </ul> </div>
停止	<p>現在脚本を実行している場合、これはその実行を妨げます。</p>
ヘルプ	
スクリプトインターフェースドキュメント	<p>ウェブブラウザで、Storyboard Proスクリプトインターフェースの参考ドキュメントを開きます。</p> <div data-bbox="402 1535 1430 1715" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>このドキュメントはStoryboard Proと共にインストールされており、インターネットアクセスを必要としません。</p> </div>

## 第4章： ツールバーについて

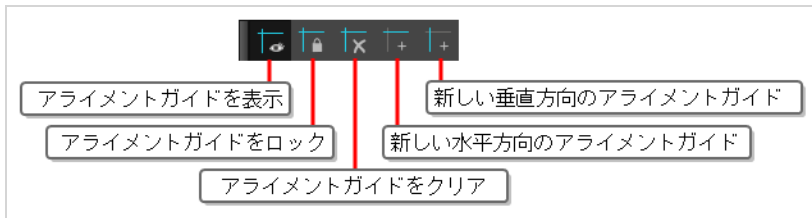
Storyboard Proインターフェースには、たくさんの便利なツールにすばやくアクセスできるツールバーが含まれています。ワークスペース内のツールバーを追加、移動、削除することができます。

以下のツールバーが Storyboard Pro で利用可能です。

アラインメントガイドツールバー .....	345
カメラツールバー .....	348
クリップとトラックツールバー .....	349
座標ツールバー .....	352
編集ツールバー .....	353
ファイルツールバー .....	354
レイヤーツールバー .....	355
モデルビューツールバー .....	357
ナビゲーションツールバー .....	359
オニオンスキンツールバー .....	361
ペン設定ツールバー .....	364
再生ツールバー .....	367
スクリプトエディタツールバー .....	369
スクリプティングツールバー .....	373
絵コンテツールバー .....	374
テキストフォーマットツールバー .....	377
ツールプリセットツールバー .....	379
ツールツールバー .....	381
ビューツールバー .....	386
ワークスペースツールバー .....	388

## アラインメントガイドツールバー

アラインメントツールバーを用いて、アラインメントガイドの作成、削除、非表示、表示、ロック、ロック解除ができます。アラインメントガイドは、ステージに加えることのできる、水平または垂直のルーラーです。☐ Layer Transform (レイヤートランスフォーム)、👉 Select (選択) ツールおよび 🖋 Contour Editor (輪郭編集) ツールといった複数のツールをアラインメントガイドにスナップ (吸着) させて、レイヤー、アートワーク、ストローク、ベクター描画ポイントを正確に整列できるようにします。また、🖌 Brush (ブラシ)、🖋 Pencil (鉛筆)、📏 Rectangle (長方形)、📐 Ellipse (楕円形)、📏 Line (線) ツールといった多くの描画ツールをアラインメントガイドにスナップさせ、定規を引くようにアラインメントガイドに沿って描画することができます。



### ヒント











ツールをアラインメントガイドにスナップさせるには、Tool Properties (ツールプロパティ) ビューの 🗑 Snapping (スナッピング) ボタンをクリックし、ポップアップメニューで **Snap to Alignment Guides (アラインメントガイドにスナップ)** を選択します。これにより、スナッピングに対応するすべてのアニメーションと描画ツールがアラインメントガイドにスナップできるようになります。

### Alignment Guides (アラインメントガイド) ツールバーにアクセスする手法

1. 次のいずれかの操作を行います。

- トップメニューにて、**Windows > Toolbars (ツールバー) > Alignment Guides (アラインメントガイド)** を選択します。
- ワークスペースの任意のツールバー上で右クリックし、**Alignment Guides (アラインメントガイド)** を選択します。

アイコン	ボタン	説明
	アラ	有効になっていると、Stage View (ステージビュー) およびCamera View (カメラビュー) 内

アイコン	ボタン	説明
	イメントガイドを表示	<p>にアライメントガイドが表示されます。</p> <p>これはデフォルトで有効になっています。このオプションを無効にすると、アライメントガイドが非表示および無効になり、たとえ  Tool Properties (ツールプロパティ) ビュー内の Snap to Alignment Guides (アライメントガイドにスナップ) オプションが有効になっていても、アニメーションおよび描画ツールがガイドにスナップしなくなります。</p>
	アライメントガイドをロック	<p> Layer Transform (レイヤートランスフォーム) ツールを使用してアライメントガイドをドラッグすることにより、現在のパネルでアライメントガイドを再配置することができます。このオプションを有効にすると、アライメントガイドが現在の位置に固定されるため、それらを誤って動かすことなくパネル内のレイヤーおよびアートワークを操作することができるようになります。</p>
	アライメントガイドをクリア	<p>現在のパネルから全てのアライメントガイドを削除する。</p>
	新しい水平方向のアライメントガイド	<p>現在のパネルの中央に水平のアライメントガイドを追加します。</p> <div data-bbox="397 1407 1429 1596" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p> Layer Transform (レイヤートランスフォーム) または  Select (選択) ツールを用いてこのアライメントガイドをデフォルト  ルトの位置から動かすことができます。</p> </div>
	新しい垂直方向のアラ	<p>現在のパネルの中央に垂直のアライメントガイドを追加します。</p>

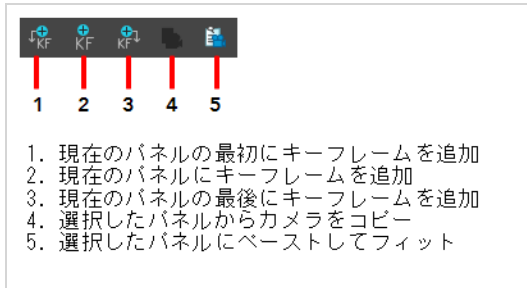
アイコン	ボタン	説明
	イメ ント ガイ ド	<div data-bbox="396 401 1430 585" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <b>ヒント</b>  Layer Transform (レイヤートランスフォーム) または  Select (選択) ツールを用いてこのアライメントガイドをデフォルトの位置から動かすことができます。</div>



## カメラツールバー

Camera（カメラ）ツールバーでは、選択したパネルの最初または最後にキーフレームを追加したり、キーフレームをコピーして貼り付けたりできます。

このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。



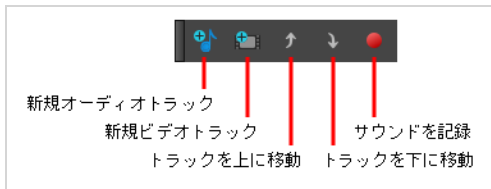
### Camera（カメラ）ツールバーを表示または非表示にする手法

- **Windows > Toolbars（ツールバー） > Camera（カメラ）** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	パネルの先頭にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの先頭にキーフレームを追加します。
	現在のパネルにキーフレームを追加	Timeline（タイムライン）上の赤い再生ヘッドの位置によって決まる現在のコマにキーフレームを追加します。
	現在のパネルの最後にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの最後にキーフレームを追加します。
	選択したパネルからカメラをコピー	選択したパネルから選択したカメラのキーフレームをコピーします。
	選択したパネルにペーストしてフィット	選択したパネルから選択したカメラのキーフレームをペーストします。






## クリップとトラックツールバー

Sound（サウンド） ツールバーでは、ビデオトラックとオーディオトラックをすばやく追加および管理できます。








### Sound（サウンド） ツールバーを表示または非表示にする手法


- **Windows > Toolbars（ツールバー） > Sound（サウンド）** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	新規オーディオトラック	プロジェクトに新しいオーディオトラックを追加します。
	新規ビデオトラック	プロジェクトに新規ビデオトラックを追加します。
	トラックを上に移動	選択したビデオトラックまたはオーディオトラックを、トラックリストの上に移動します。
	トラックを下に移動	選択したビデオトラックまたはオーディオトラックを、トラックリストの下に移動します。
	サウンドを記録	ワークステーションの録音デバイスを使用して、サウンドクリップをプロジェクトのオーディオトラックに直接録音できます。

### オプションボタン

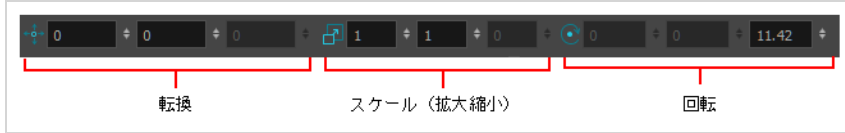
以下は、ワークスペースにそれらを含めたい場合、このツールバーに追加できるボタンです。を参照してください。

アイコン	ツール名	説明
	オーディオスクラビング	有効にすると、サウンドトラックの現在のコマにある部分は、タイムラインカーソルを移動するたびに再生され、アニメティックのタイムラインをサウンドでナビゲートできるようになります。これにより、アニメティックでのアクションとオーディオの同期が簡単になります。
	現在のトラックを削除	現在選択されているビデオトラックまたはオーディオトラックを削除します。
	サウンドクリップをインポート	サウンドファイル (.wav, .aif, .aiff or .mp3) をサウンドクリップとしてオーディオトラックにインポートすることができます。
	ビデオ/画像をクリップとして読み込む	<p>アニメティックとは無関係で、絵コンテの元素の上または下に表示させることができる、ビデオトラックのクリップに画像またはムービーファイルをインポートできます。</p> <p>ムービーファイルはビデオクリップとしてインポートし、プロジェクトで再生することができます。静止画像は静的ビデオクリップとしてインポートすることができ、それを任意の時間持続させることが可能です。</p> <p>Storyboard Proにサポートされた画像ファイルをビデオクリップとしてインポートできます。また、H.264でコード化されたムービーファイルを、QuickTimeムービー (.mov) またはMPEG-4 (.mp4, .m4v) 形式でインポートすることもできます。</p> <p>Windows上でのみ、Windows Media Video (*.wmv)ファイルもインポートすることができます。また macOSでのみ、Apple ProResにコード化されたQuickTime Movie (.mov)ファイルもインポートすることができます。</p>
	音量エンベロープを表示	サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キーフレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。
	波形を表示	オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。

アイコン	ツール名	説明
	現在のコマでクリップを分割	現在のコマで選択したビデオまたはサウンドクリップを分割し、2つの独立したクリップに分けます。

## 座標ツールバー

Coordinate（座標）ツールバーは、キーフレームのパラメーターやCamera（カメラ）またはTimeline（タイムライン）ビューにおけるコントロールポイントを表示します。位置、拡大縮小、回転座標といったキーフレームとコントロールポイントのパラメータを編集することができます。



### Coordinate（座標）ツールバーにアクセスする手法

1. **Windows > Toolbars（ツールバー） > Coordinate（座標）** を選択します。

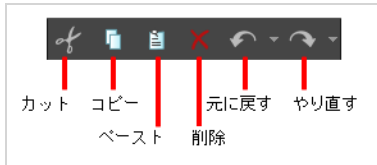
パラメータ	説明
転換	転換フィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Zの転換値が表示されます。正確な値を入力して、レイヤーの最初のコマと最後のコマの位置を設定できます。デフォルトで、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、それは自動的にアクティブになります。
スケール	スケールフィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Z尺度値が表示されます。正確な値を入力して、レイヤーの最初のコマと最後のコマのサイズを設定できます。デフォルトで、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、それは自動的にアクティブになります。
回転	回転フィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Z回転値が表示されます。正確な値を入力して、レイヤーの最初のコマと最後のコマの回転を設定できます。デフォルトで、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、それは自動的にアクティブになります。
スキュー	スキューフィールドには、選択したオブジェクトのスキュー値が表示されます。正確な値を入力して、オブジェクトのスキューを設定できます。

## 編集ツールバー

Edit（編集）ツールバーでは、描画オブジェクトをカット、コピー、ペースト、削除できます。







このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。

また、Undo（元に戻す）およびRedo（やり直す）メニューもあって、元に戻したりやり直したりできる最新の操作を一覧表示します。たとえば、ストロークをカットした場合、修復できるようにUndo（元に戻す）メニューに表示されます。



### Edit（編集）ツールバーへアクセスする方法

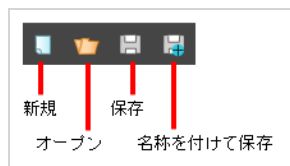
- **Windows > Toolbars（ツールバー） > Edit（編集）** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	カット	選択したオブジェクトを除去します。その後は、オブジェクトまたはそのプロパティを別のオブジェクトにペーストすることができます。
	コピー	選択したオブジェクトとプロパティをコピーします。
	ペースト	コピーしたオブジェクトとプロパティをペーストします。
	削除	選択したオブジェクトを削除します。
	元に戻す	今行った操作を元に戻します。
	やり直す	今行った操作をやり直します。このコマンドは、Undo（元に戻す）コマンドを使用した後のみアクティブになります。

## ファイルツールバー





File（ファイル）ツールバーでは、新しいプロジェクトを作成したり、既存のプロジェクトを開いたり、現在のプロジェクトを保存したり、現在のプロジェクトを別の名称で保存したりできます。

このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。



### File（ファイル）ツールバーへアクセスする方法

- **Windows > Toolbars（ツールバー） > File（ファイル）** を選択します。

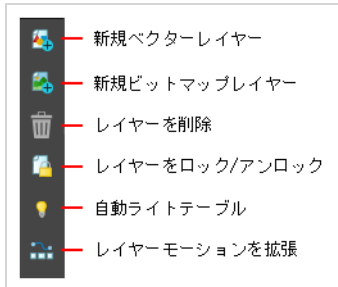
アイコン	ツール名	説明
	新規	新しいプロジェクトを作成できます。
	オープン	既存のプロジェクトを開くことができます。プロジェクトがすでに開いている場合は、まずそれを保存しなければなりません。
	保存	現在のプロジェクトを保存します。
	名称を付けて保存	現在開いているプロジェクトを別の名称で保存できます。

## レイヤーツールバー

Layer（レイヤー）ツールバーでは、ベクターレイヤーとビットマップレイヤーを追加および削除できます。また、レイヤーをロックおよびロック解除する、ライトテーブルをつける、およびレイヤーの動作をすべてのパネルまたはそれらの一部にのみ分散することもできます。

デフォルトのワークスペースでは、このツールバーはインターフェースの一番左にあります。

このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。




ワークフローにとってより効率的な場合は、Layer（レイヤー）ツールバーを水平に表示できます。Layer（レイヤー）ツールバーの新しい位置を見るために、必ずStoryboard Proを再起動してください。

### Layer（レイヤー）ツールバーを表示または非表示にする手法

- **Windows > Toolbars（ツールバー） > Layer（レイヤー）** を選択します。

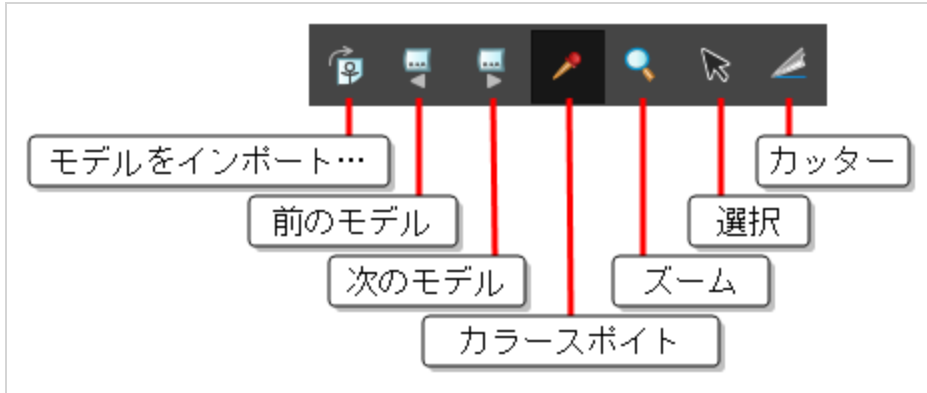
アイコン	ツール名	説明
	新規ベクターレイヤー	Layers（レイヤー）リストにベクターレイヤーを追加します。
	新規ビットマップレイヤー	Layers（レイヤー）リストにビットマップレイヤーを追加します。
	レイヤーを削除	選択したレイヤーを削除します。
	レイヤーをロック/アンロック	選択したレイヤーをロックまたはロック解除します。
	自動ライトテーブル	ライトテーブルをオンにします。



	レイヤーモーションを拡張	同じCUT/カット内で、現在のレイヤーモーションを、すべてのパネル、または現在のパネルより後の指定した数のパネルに拡張することができます。新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内に同じ名称を持たないパネルの描画が複製されます。
---	--------------	--






## モデルビューツールバー



Model (モデル) ビューにModel View (モデルビュー) ツールバーが表示されます。このツールバーのコマンドとツールを使用して、Model (モデル) ビューにインポートしたモデル (参考描画) を表示およびサンプリングします。



### Model View (モデルビュー) ツールバーを表示/非表示にする方法

- **Windows > Toolbars (ツールバー) > Model View (モデルビュー)** を選択します。

アイコン	ツール/コマンド	説明
	モデルをインポート...	ブラウザウィンドウを開いて、プロジェクトの外部から *.tvg 描画ファイルを検索して選択します。選択すると、これらの描画ファイルはモデルとしてModel (モデル) ビューにインポートされます。
	前のモデル	現在表示されているモデルから逆方向に移動して、Model (モデル) ビューに以前ロードされた他のモデルを表示できます。
	次のモデル	現在表示されているモデルから前方に移動して、後でModel (モデル) ビューにロードされた他のモデルを表示できます。
	カラースポイト	アートワークの中の色をクリックして色を選択できます。
	ズーム	Model (モデル) ビューを拡大/縮小できます。

	選択	アートワークのブラシストローク、鉛筆線、シェイプ、その他の部分を選択および再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
	カッター	アートワークの一部を切り取ってから、再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。



## ナビゲーションツールバー

Navigation (ナビゲーション) ツールバーでは、パネルの最初と最後のコマをすばやく表示できます。再生ヘッドがパネルの最初または最後にあるときは、これらのボタンはグレー表示されます。







### Navigation (ナビゲーション) ツールバーにアクセスする手法





- **Windows > Toolbars (ツールバー) > Navigation (ナビゲーション)** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	最初のコマ	タイムラインの再生ヘッドを現在のパネルの最初のコマに移動します。
	最後のコマ	タイムラインの再生ヘッドを現在のパネルの最後のコマに移動します。

## オプションボタン

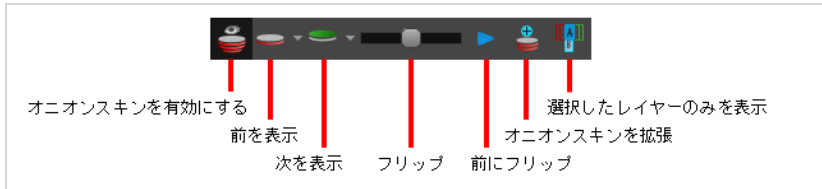
以下は、ワークスペースにそれらを含めたい場合、このツールバーに追加できるボタンです。を参照してください。

アイコン	ツール名	説明
	プロジェクト最初のコマ	タイムラインの再生ヘッドをプロジェクトの最初のコマに移動します。
	前のシーン	タイムラインの再生ヘッドを前のシーンに移動します。
	前のカット	タイムラインの再生ヘッドを前のカットに移動します。
	前のパネル	タイムラインの再生ヘッドを前のパネルに移動します。

	次のパネル	タイムラインの再生ヘッドを次のパネルに移動します。
	次のカット	タイムラインの再生ヘッドを次のカットに移動します。
	次のシーン	タイムラインの再生ヘッドを次のシーンに移動します。
	プロジェクト最後のコマ	タイムラインの再生ヘッドをプロジェクトの最後のコマに移動します。

## オニオンスキンツールバー







Onion Skin (オニオンスキン) ツールバーは、Stage (ステージ) ビューに前後の描画を表示します。



### Onion Skin (オニオンスキン) ツールバーにアクセスする手法

- **Windows (ウィンドウズ) > Toolbars (ツールバー) > Onion Skin (オニオンスキン)** の順に選択します。

アイコン	ツール名	説明
	オニオンスキンを有効にする	Onion Skin (オニオンスキン) を有効または無効にします。
	前のパネルなし	Onion Skin (オニオンスキン) には前のパネルが含まれていません。
	前のパネル	Onion Skin (オニオンスキン) に前のパネルが含まれています。
	前の2枚のパネル	Onion Skin (オニオンスキン) に前の2つのパネルが含まれています。.
	前の3枚のパネル	Onion Skin (オニオンスキン) に前の3つのパネルが含まれています。
	次のパネルなし	Onion Skin (オニオンスキン) には次のパネルを含んでいません。
	次の描画	Onion Skin (オニオンスキン) に次のパネルが含まれています。
	次の2枚のパネル	Onion Skin (オニオンスキン) に次の2枚のパネルが含まれています。

	次の3枚のパネル	Onion Skin（オニオンスキン）に次の3つのパネルが含まれています。
	めくる	このスライダーをドラッグすることで、Onion Skin（オニオンスキン）に含まれているパネルをフリップできます。
	前にめくる	このボタンをクリックしたままにすると、Onion Skin（オニオンスキン）に含まれるパネルをめくることができます。
	オニオンスキンを拡張	<p>Expand Onion Skin（オニオンスキンを拡張）ダイアログを表示します。このダイアログには前のパネル15枚と次のパネル15枚に対するボタンを含みます。このダイアログが表示されている間、このダイアログでオンに切り替わっているパネルだけがOnion Skin（オニオンスキン）に含まれます。</p>  <p>これにより、現在のパネルのはるか後方のパネルを含むOnion Skin（オニオンスキン）を設定できます。また、選択したパネルだけが含まれるため、そのパネルと現在のパネルの間にあるすべてのパネルを含めずに、Onion Skin（オニオンスキン）内の特定のパネルを含めることができます。</p> <p>たとえば、3つ前のパネルだけをオニオンスキンに含めたい場合は、そのパネルをオンにするだけで済みます。しかし、1つ目の前のパネルから3つ目の前のパネルまでのすべてのパネルを含める場合は、それぞれをオンにする必要があります。</p> <div data-bbox="854 1472 1430 1797" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p><b>メモ</b></p> <p>ダイアログを閉じると、Onion Skin（オニオンスキン）は通常の設定に戻ります。したがって、このダイアログの設定を使用するには、Onion Skin（オニオンスキン）が必要である限り、そのままにしておく必要があります。</p> </div>
	選択したレイヤーのみを	現在選択されているレイヤーと同じ名称を持つ隣接パ

	表示	ネルのレイヤーの、オニオンスキンのみを表示します。
--	----	---------------------------



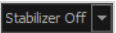

## ペン設定ツールバー

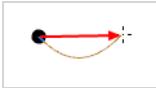




Pen Settings（ペン設定）ツールバーでは、正確で細かく滑らかな線が描けるペンスタビライザーを有効化し、設定することができます。また、描画ストロークのサイズに影響を与えるために、タブレットペンへかける圧力をStoryboard Proがどのように処理するのかを設定することのできるPen Pressure Feel（筆圧感）ダイアログにアクセスできるようになります。








### メモ

ペンの設定ツールバーの使用手法に関する詳細は、User Guide（ユーザーガイド）を参照してください。

アイコン	パラメータ	説明
	ペンスタビライザーモード	<p>Storyboard Proに対し、描画ストロークを安定させる手法を選択することができます。</p> <p>スタビライゼーションとは、滑らかで安定した曲線を作成し、小刻みな揺れや鋭い角を避けるために、Storyboard Proが描画ストロークの大きな方向を用いるプロセスのことです。</p> <p>これは、Storyboard Proが、すぐにアートワークを生成せずに一定の長さのストロークを描かせることで行われます。ストロークがその長さに達すると、Storyboard Proが描画中にマウスイカーソルまたはタブレットペンの後ろを追い続ける描画ストロークの生成を始めます。Storyboard Proがマウスイカーソルまたはタブレットペンと実際の描画ストロークの間のバッファーを使用して滑らかな曲線を生成し、小刻みな揺れや小さな間違いを無視します。</p> <p>Storyboard Proがこれを行う手法は、選択されたスタビライゼーション手法によって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Stabilizer Off（安定機能オフ）</b>：安定機能が働きません。ストロークを描く際、それに対するアートワークがすぐさま生成されます。</li> <li>• <b>Average（平均）</b>：Storyboard Pro実際の描画ストロークの終わりと、マウスイカーソルまたはペンの現在の位置の間におけるマウスまたはペンの全ての動きの平均的な方向を計算し、その平均的な方向におけるストロークを延長させ、効果的にジッターを均一化し、鋭角な角を丸くします。</li> </ul> <div data-bbox="516 1766 889 1843" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pulled String（プルドストリング）</b>：ストロークを描き始めたときに、Storyboard</li> </ul>

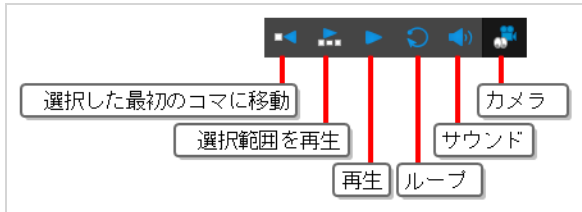
アイコン	パラメータ	説明
		<p>Pro がストロークの開始地点へと描画ツールを位置づけます。マウスまたはタブレットペンを動かす際、描画ツールはその位置に留まりますが、「紐」が現れ、描画ツールとマウスのカーソルまたはペン先を結びつけます。</p>  <p>この紐には所定の最大長があります。その長さに達すると、紐がマウスカーソルまたはタブレットペンの方向へと描画ツールを引っ張ります。</p>  <div data-bbox="518 829 1429 1045" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マウスのカーソルまたはペンとストローク間の距離は調整できます。デモンストレーション目的で、これらの画像は利用可能な最も遠い距離で処理されています。</p> </div>
	ペンスタビライザーの距離	<p>このパラメータは、描画中にマウスカーソルまたはタブレットペンの後ろを描画ストロークがどれだけの距離で追跡するかを決定します。</p> <p>Average（平均）テクニックの場合、Storyboard Proはアートワークを生成する前に、ある一定の透明なストロークを描かせ、その透明なストロークの平均的な方向を基に生成を行います。このパラメータは透明なストロークの長さを決定します。</p> <p>Pulling String（プリングストリング）の場合、Storyboard Proが描画ツールとマウスカーソルまたはタブレットペンを規定の長さの架空の紐で結び付けます。このパラメータはその紐の長さを決定します。</p>
	ペンスタビライザー設定	<p>以下のオプションを有効/無効にすることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Catch Up（キャッチアップ）</b> スタビライゼーションを使用する際、描画ストロークはマウスカーソルまたはタブレットペンの後ろを追い続けます。このオプションを有効にすると、ペンの動きを止め、タブレットに当てた状態を保つことで、ブラシのストロークをペンのある位置に進歩的に追いつかせることができます。</li> </ul>

アイコン	パラメータ	説明
		<div data-bbox="518 359 1429 630" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>このオプションはタブレットペンを使用して描いている場合にのみ利用可能です。</li> <li>このオプションはAverage（平均）スタビライゼーション手法を使用している場合にのみ利用可能です。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Show String（紐の表示）</b>： <b>Pulled String（プルドストリング）</b> 法を使用している場合、マウスカーソルまたはペンタブペンと描画ツールを結びつけている架空の紐が描画中に表示されます。これによりブラシのストロークがマウスカーソルまたはペンタブペンの後ろをどのように追跡しているのかを視覚的に確認することができます。</li> <li>• <b>Eraser（消しゴム）</b>：有効になっていると、 消しゴムツールのストロークもスタビライズされます。デフォルトで、スタビライザーは  ブラシおよび  鉛筆ツールに機能します。</li> </ul>
	筆圧感	<p>描画ストロークの太さにペンタブペンに与えた圧力の適用する前に、筆圧感ダイアログが表示され、Storyboard Proがどのように処理するのかを設定することができます。<a href="#">Pen Pressure Feel（筆圧感）</a>を参照してください。</p>



## 再生ツールバー

Playback（プレイバック）ツールバーによって絵コンテをプレイバックできます。トランジションとサウンド付きのアニメティックを作成する際に、Stage（ステージ）ビューでリアルタイムにプレイバックしてタイミングを確認できます。

デフォルトのワークスペースでは、このツールバーはインターフェースの一番上にあります。

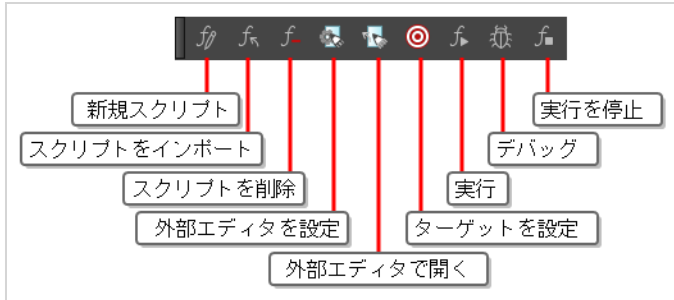


名前	アイコン	説明	アクセス
選択した最初のコマに移動		パネル選択の先頭に再生マーカーを自動的に配置します。この選択は、1つまたは複数のパネルにすることができます。Timeline（タイムライン）ビューでは、選択範囲の最初のパネルの最初のコマに再生ヘッドが表示されます。	
選択範囲を再生		パネルの選択範囲を再生します。	<b>Play（再生）</b> > <b>Play Selection（選択範囲を再生）</b> を選択するか、またはShift + Enterを押します。
再生		絵コンテの再生を開始および停止します。	<b>Play（再生）</b> > <b>Play（再生）</b> を選択します。
ループ		再生をリピートします。	<b>Play（再生）</b> > <b>Loop（ループ）</b> を選択します。
サウンド		再生時にサウンドを有効にします。	<b>Play（再生）</b>

名前	アイコン	説明	アクセス
			> <b>Audio Playback</b> (オーディオ再生) を選択します。
カメラ		カメラ動作とトランジションをプレビューできます。	<b>Play (再生)</b> > <b>Camera Preview (カメラプレビュー)</b> を選択します。
自動更新プレイバック キャッシュ		<p>Playback (プレイバック) ビューが有効になっている場合にのみ表示されます。現在のコマとプレイバックシーンのレンダリングとキャッシュを有効にします。</p> <p>通常は、コマ範囲をプレビューし、小さな編集を行ってから、もう一度プレビューして編集を表示します。この場合、新しいコマがレンダリングされ、キャッシュされるとすぐに効率的なので、リアルタイム再生の準備が整います。</p> <p>カットを再生する前に、カットを大幅に変更する場合は、Auto Update Playback Cache (自動更新のプレイバックキャッシュ) ボタンを無効にすることをお勧めします。これにより、進行中のコマのレンダリングとキャッシュがソフトウェアによって継続的に行われないようにします。</p>	


## スクリプトエディタツールバー





Script Editor (スクリプトエディタ) ツールバー を使用すると、Script Editor (スクリプトエディタ) ビューにて、スクリプトを編集およびテストするために通常使用されるコマンドにすばやくアクセスできます。[スクリプトエディタビュー \(606ページ\)](#)を参照してください。










### Script Editor (スクリプトエディタ) ツールバーにアクセスする手法









- 次のいずれか1つを実行して、Script Editor (スクリプトエディタ) ビューをワークスペースに追加します: 既存のビューの右上隅で、Add View (ビューを追加) ボタンをクリックし、Script Editor (スクリプトエディタ) を選択します。
  - **+**  
トップメニューで
  - Windows > Script Editor (スクリプトエディタ) を選択します。
  - In the top-right corner of an existing view, click on the **+** Add View button and select Script Editor.
  - In the top menu, select **Windows > Script Editor**.
- Script Editor (スクリプトエディタ) ビュー上をクリックしてそれに焦点を合わせます。
- トップメニューにて、**Windows > Toolbars (ツールバー) > Script Editor (スクリプトエディタ)** を選択します。

アイコン	ボタン	説明
	新規スクリプト	<p>新しい脚本を作成します。このボタンをクリックすると、最初に脚本の名称を入力するように求められます。その後、脚本を保存する場所を選択するように指示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ユーザー:</b>ユーザー設定ディレクトリ内のディレクトリにスクリプトを保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでもスクリプトを編集および実行することができます。</li> </ul>

アイコン	ボタン	説明
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>カット:</b> スクリプトをプロジェクトの <b>スクリプト</b> サブフォルダーに保存します。この特定のプロジェクトで作業する際は誰でもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>• <b>System Variable (システム変数) :</b> スクリプトを <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合に限りです。</li> </ul> <div data-bbox="444 590 1427 772" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b>        脚本の場所についての詳細は、<a href="#">スクリプトリスト (607ページ)</a>を参照してください。</p> </div>
	スクリプトをインポート	<p>マシンからStoryboard Proに脚本をインポートすることができます。このボタンをクリックすると、ファイルシステム上の脚本を参照して選択するように指示されます。それから、脚本をインポートする場所を選択するように促されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ユーザー:</b> ユーザー設定ディレクトリ内のディレクトリにスクリプトを保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>• <b>カット:</b> スクリプトをプロジェクトの <b>スクリプト</b> サブフォルダーに保存します。この特定のプロジェクトで作業する際は誰でもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>• <b>System Variable (システム変数) :</b> スクリプトを <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合に限りです。</li> </ul> <div data-bbox="444 1360 1427 1669" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• スクリプトをインポートする際、スクリプトと同じディレクトリ内にあり、同じファイル名を持つユーザーインターフェース(.ui)またはアイコン(.png)ファイルもインポートされます。</li> <li>• 脚本の場所についての詳細は、<a href="#">スクリプトエディタビュー (606ページ)</a>を参照してください。</li> </ul> </div>
	スクリプトを削除	<p>選択したスクリプトを削除します。</p>

アイコン	ボタン	説明
		<div data-bbox="446 325 1429 745" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• スクリプトがApplication Resources（アプリケーションリソース）ロケーションにある場合、それらはStoryboard Proでインストールされたスクリプトであるため削除することができません。</li> <li>• 元々Application Resources（アプリケーションリソース）にあったスクリプトを、変更を加えられるようにするために他のロケーションへコピーしており、その後削除した場合、Application Resources（アプリケーションリソース）フォルダー内のスクリプトの元バージョンがリストに復元されます。</li> </ul> </div>
	外部エディタを設定	<p>希望するテキスト編集ソフトウェアのパスと名称を入力できます。</p> <div data-bbox="446 865 1429 1207" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• macOS上では、希望するテキスト編集ソフトウェアがAppleScript Open Documentプロトコルに対応している場合、その名称を入力するだけで十分です。</li> <li>• Windows上、およびGNU/Linux上では、テキストエディタがシステムの <b>PATH (パス)</b> 環境変数にない限り、エディタへの完全パスを入力する必要があります。</li> </ul> </div>
	外部エディタで開く	<p>選んだ外部テキスト編集ソフトウェアで、選択した脚本を開きます。</p>
	ターゲットを設定	<p> Run（実行） および  Debug（デバッグ） ボタンでどのスクリプトおよびどの機能を使用するかを選択するように求められます。</p>



アイコン	ボタン	説明
		<div data-bbox="444 323 1429 667" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>機能リストから&lt;Nothing&gt;機能を選択することで、スクリプト全体をターゲットとして設定することができます。</li> <li>スクリプト全体をツールバーボタンにリンクすることはできません。スクリプト内の機能のみがツールバーボタンとして追加されます。そのため、スクリプトのいずれかの機能ではなくスクリプト全体の実行またはデバッグは、テスト目的に限定されます。</li> </ul> </div>
	実行	<p>目標の脚本と機能を実行します。</p> <div data-bbox="444 789 1429 1180" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>目標の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このボタンをクリックして設定するよう指示されます。</li> <li> Set Target（目標を設定） ボタンをクリックすることにより、目標の脚本と機能を設定または変更することができます。</li> <li>&lt;&lt;&lt;Sandbox&gt;&gt;&gt;を編集している場合、このボタンは、他の目標が設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容を実行します。</li> </ul> </div>
	デバッグ	<p>機能をテストしてデバッグできるQt Scriptデバッガで、目的の脚本と機能を開きます。</p> <div data-bbox="444 1304 1429 1694" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>目的の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このボタンをクリックして設定するよう指示されます。</li> <li> Set Target（ターゲットを設定） ボタンをクリックして、ターゲットの脚本や機能を設定または変更できます。</li> <li>&lt;&lt;&lt;Sandbox&gt;&gt;&gt;を編集している場合、このボタンは、他のターゲットが設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容をデバッグします。</li> </ul> </div>
	実行を停止	<p>現在脚本を実行している場合、これはその実行を妨げます。</p>

## スクリプティングツールバー



スクリプティングツールバーを用いて、スクリプト内の関数を実行するボタンを作成することができます。実行できるようにしたい関数ごとにボタンを一つ追加することができます。そのボタンをクリックすると、紐づけたスクリプト関数が即座に実行されます。



### ワークスペースにスクリプティングツールバーを追加する手法

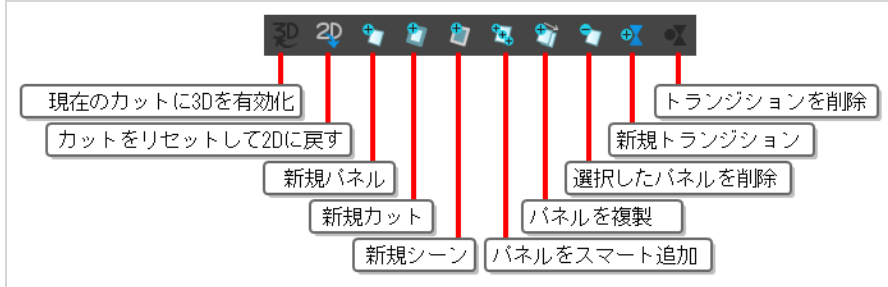
1. 次のいずれかの操作を行います。

- トップメニューから、**Windows (ウィンドウズ) > Toolbars (ツールバー) > Scripting (スクリプティング)** .
- 既存のいずれかのツールバーを右クリックして**Scripting (スクリプティング)** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	スクリプトの管理	スクリプティングツールバーへスクリプトや機能が追加できるスクリプト管理ダイアログボックスが表示されます。
	スクリプトの停止	スクリプティングツールバーから生成されたスクリプトの実行を停止します。

## 絵コンテツールバー







Storyboard（絵コンテ） ツールバーにはパネル/カット/トランジションの追加と削除、2Dと3Dワークスペースの切り替えに関連する基本的なコマンドがすべて含まれています。デフォルトのワークスペースでは、このツールバーはインターフェースの一番上にあります。



### Storyboard（絵コンテ） ツールバーにアクセスする手法

- Windows > Toolbars（ツールバー） > Storyboard（絵コンテ） を選択します。

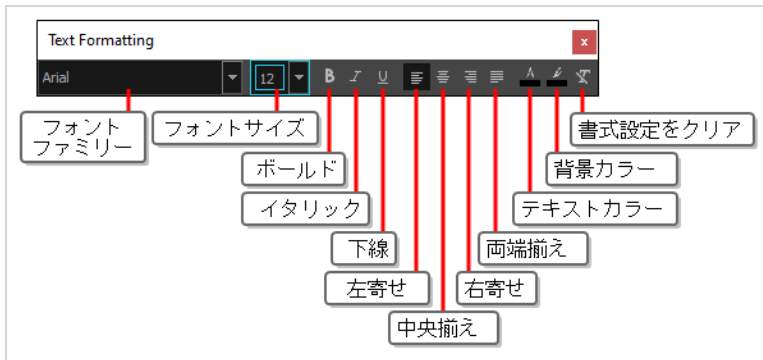
名前	アイコン	説明	アクセス
3Dを有効化		3D空間で2Dオブジェクトを移動および回転できるように、カットを3Dに変換します。	Storyboard（絵コンテ） > <b>Enable 3D for Current Scene</b> （現在のカットに3Dを有効化）を選択します。
カットを2Dにリセット		カットを2Dにリセットします。それを行うとき： <ul style="list-style-type: none"> <li>インポートした3Dモデルが削除されます。</li> <li>3Dカメラ動作が除去されます。</li> <li>3Dで移動および回転した2Dレイヤーが2Dへと復元され、これらのトランスフォームが除去されます。</li> </ul>	Storyboard（絵コンテ） > <b>Reset Scene to 2D</b> （カットを2Dにリセット）を選択します。
新規パネル		現在のパネルの後に新規パネルを作成します。	Storyboard（絵コンテ） > <b>New</b> （新規） > <b>New</b>

			<b>Panel (新規パネル) を選択するか、Pを押します。</b>
新規カット		現在選択されているカットの後に新規カットを作成します。	<b>Storyboard (絵コンテ) &gt; Create Scene (カットを作成) を選択します。</b>
新規シーン		プロジェクトに新規シーンを追加し、Thumbnails (サムネール) とTimeline (タイムライン) ビューにシーンマーカを表示します。	<b>Storyboard (絵コンテ) &gt; New (新規) &gt; New Sequence (新規シーン) を選択します。</b>
パネルをスマート追加			<b>Storyboard (絵コンテ) &gt; Smart Add Panel (パネルをスマート追加) を選択します。</b>
選択したパネルを複製		既存パネルの正確なコピーを作成します。	<b>Storyboard (絵コンテ) &gt; Duplicate Selected Panel (選択したパネルを複製) を選択します。</b>
選択したパネルを削除		選択したパネルを削除します。最低でも1つのパネルがあるため、空のプロジェクトを持つことは不可能なことに注意してください。	
新規トランジション			<b>Storyboard (絵コンテ) &gt; New Transition (新規トランジション) を選択します。</b>

トランジションを削除			<b>Storyboard (絵コンテ) &gt; Delete Transition (トランジションを削除)</b> を選択します。
------------	---	--	--

## テキストフォーマットツールバー

Text Formatting (テキストフォーマット) ツールバーは、プロジェクトスクリプトのテキストおよびプロジェクトパネルのキャプションのフォーマットを可能にします。












### Text Formatting (テキストフォーマット) ツールバーにアクセスする手法

1. Panel (パネル) またはStoryboard (絵コンテ) ビューにて、キャプションフィールド上の **T** Text Formatting (テキストの書式設定) ボタンをクリックします。

Text Formatting (テキストの書式設定) ツールバーが表示され、メインアプリケーションウィンドウ上に浮かびます。

アイコン	ツール名	説明
--	フォントファミリー	選択したテキストを表示するフォントが選択できるようにします。
--	フォントサイズ	選択したテキストを表示するサイズをポイントで選択できるようにします。
<b>B</b>	ボールド	選択したテキストをボールド (太字) 表示にします。
<i>I</i>	イタリック	選択したテキストをイタリック (斜字) 表示にします。
<u>U</u>	下線	選択したテキストに下線を引きます。
☰	左寄せ	選択したキャプションのテキストがすべて左に揃うようにします。

	中央揃え	選択したキャプションのテキストがすべて中央に揃うようにします。
	右寄せ	選択したキャプションのテキストがすべて右に揃うようにします。
	両端揃え	選択したキャプションのテキストの両端がすべて揃うようにします。これにより、段落の最後の一文を除いて、すべての列が表示可能な水平なスペースを最大限使用するよう自動的に語間のスペースを調整します。
	テキストカラー	Select Colour（カラーを選択）ダイアログボックスが開き、選択したテキストの新しい色が選択できます。
	背景カラー	<p>Select Colour（カラーを選択）ダイアログボックスが開き、選択したテキストの背景カラーが選択できます。</p> <div data-bbox="656 800 1430 978" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b>          このように選択したテキストの背景カラーが周りに反映され、キャプションフィールド全体に影響することはありません。</p> </div>
	フォーマットिंगのクリア	<p>すべてのフォント、フォントサイズ、ボールド（太字）、イタリック（斜字）、下線、テキストカラー、背景カラーの書式が選択されたテキストから取り除かれます。</p> <div data-bbox="656 1178 1430 1356" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b>   Clear Formatting（書式設定をクリア）ボタンは、テキストアライメントには影響しません。</p> </div>

## ツールプリセットツールバー

Tool Presets (ツールプリセット) ツールバーでは、新しいツールプリセットを作成したり、既存のツールプリセットを管理したりできます。利用可能な4つのデフォルトのブラシプリセットもあります。



### Tool Presets (ツールプリセット) ツールバーにアクセスする方法

- **Windows (ウィンドウ) > Toolbars (ツールバー) > Tool Presets (ツールプリセット)** を選択します。

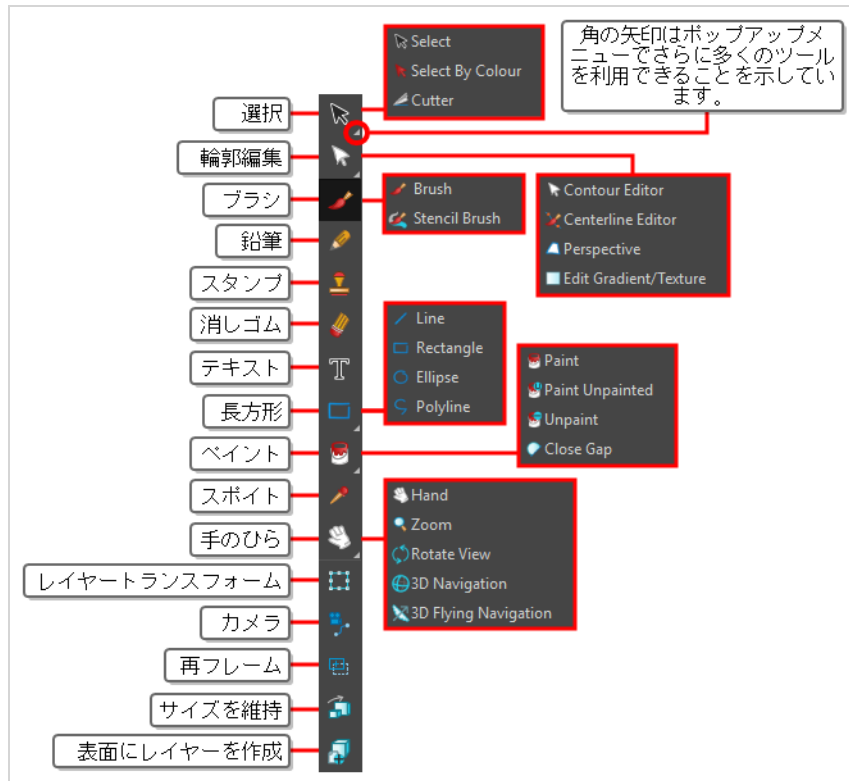
アイコン	ツール名	説明
	新規ツールプリセット	カスタムツールプリセットを作成してすばやくアクセスできるようにTool Presets (ツールプリセット) ツールバーに追加できるNew Tool Preset (新しいツールプリセット) ダイアログボックスを開きます。
	プリセットを管理	既存のツールプリセットを更新および削除したり、ツールプリセットをインポートおよびエクスポートしたりできる、Manage Tool Presets (ツールプリセットを管理) ダイアログボックスを開きます。
	ラフブラシ	ラフ描画をすばやく作成するための青いブラシ。
	クリーンブラシ	描画でクリーンな線を作成するための黒いブラシ。
	シェーディングブラシ	シェーディング用に設定されているブラシ。描画するストロークは、すべてオブジェクトの背後に表示されます。
	リビジョンブラシ	描画を修正するための赤いブラシ。このブラシをアクティブにすると、現在のパネルに対して改訂レイ






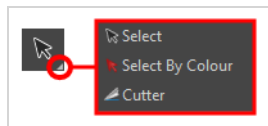
		ヤーが作成されます。
--	--	------------

## ツールツールバー

Tools (ツール) ツールバーには、Storyboard Proでの作業に必要な主なツールが含まれています。デフォルトのワークスペースでは、このツールバーはアプリケーションウィンドウの一番左にあります。



既定では、Tools (ツール) ツールバーの一部のツールはポップアップメニュー内に表示されません。たとえば、選択するには、 Cutter (カッター) ツールを使用するには、 Select(選択) ツールボタンをダブルクリックするか、またはロングクリックし、選択し、ポップアップメニューで  **Cutter (カッター)** を選択します。



ただし、**Flat Tools Toolbar (フラットツールツールバー)** 環境設定を有効にすることで、Tools (ツール) ツールバーに各ツールを個別のボタンとして表示させることができます。これによりツールの選択が早くなります。

### Tools (ツール) ツールバーのすべてのツールをポップアップメニューではなくボタンで表示する手法

1. 次のいずれかを行いPreferences (環境設定) ダイアログを開きます :

- **Windows:**

- トップメニューにて、**Edit (編集) > Preferences (環境設定)** を選択します。
- Ctrl + Uを押します。

- **macOS:**

- トップメニューにて、**Storyboard Pro 20 > Preferences (環境設定)** を選択します。
- ⌘ + Uを押します。

2. **Global UI (グローバルUI)** タブを選択します。
3. **UI Style (UIスタイル)** セクションにて、**Flat Tool Toolbar (フラットツールバー)** オプションを選択します。
4. **OK**をクリックします。
5. Storyboard Proを閉じ、再起動します。














#### メモ

Flat Tools Toolbar (フラットツールツールバー)モードでは、デフォルトで一部のツールは Tools (ツール) ツールバーに表示されません。Tools (ツール) ツールバーに表示されるツールとその順序をカスタマイズするには、Tools (ツール) ツールバーを右クリックして **Customize (カスタマイズ)** を選択します。

ツール名	アイコン	説明
選択		アートワークのブラシストローク、鉛筆線、シェイプ、その他の部分を選択および再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
カッター		アートワークの一部を切り取ってから、再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
カラーで選択		1つの描画レイヤーでクリックした色でペイントされたすべてのゾーンをすばやく選択できます。
輪郭編集		アートワーク内のブラシストローク、鉛筆線、およびシェイプのベクター輪郭を編集できます。ベクターポイントの追加、削除、微調整、移

		動や、ベクターポイントのベジェハンドルの移動、およびベクター輪郭の変形を行うことができます。
中心線エディタ		輪郭ではなく線の中心にあるポイントを操作することにより、ブラシストロークを微調整したり変形したりできます。
パース		パース効果を適用してアートワークを変形することができます。
グラデーション/ テクスチャを編集		カラーゾーンのグラデーションとテクスチャーの位置、角度、サイズを調整できます。
ブラシ		ペイントブラシで作成したかのような、太い線と細い線のエフェクトで輪郭形状を作成するための感圧式ツール。
ステンシルブラシ		そのアートワークの境界内、または異なるレイヤーのアートワークを選択して設定した境界内で、既存のアートワークをペイントできます。
鉛筆		輪郭を描くための感圧ツール。鉛筆線は中心のベクター線できているので、ブラシストロークよりも微調整や編集が簡単です。
テキスト		テキストを追加して書式設定することができます。
消しゴム		描画の一部を消去するための感圧ツール。
ペイント		カラーゾーンをカラーまたはテクスチャーで塗りつぶすことができます。
未ペイントをペイント		アートワーク内の空のゾーンをカラーやテクスチャーですばやく塗りつぶし、塗りつぶしたゾーンを変更せずそのままにすることができます。
未ペイント		色とテクスチャーの塗りつぶされたカラーゾーンを空にすることができます。
隙間閉鎖		Paint (ペイント) ツールで塗りつぶすことができるように、開いているシェイプを閉じます。シェイプの小さな隙間の近くにストロークを描くことによって、このツールは隙間の周りの2つの最も近い点を結ぶ小さな目に見えないストロークを作成します。

線		あるポイントから別のポイントへ行く直線セグメントを描きます。
長方形		長方形を描画します。
楕円		楕円を描画します。
ポリライン (折れ線)		一連の線分の各ポイントをクリックして作成することで、シェイプ、分割線、または複雑な曲線を描くことができます。
スポイト		アートワークの中の色をクリックして色を選択できます。
手のひら		Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューをパンすることができます。
ズーム		Stage (ステージ) および Camera (カメラ) ビューを拡大および縮小することができます。
ビューを回転		実際のアニメーションデスクと同様に、Stage (ステージ) および Camera (カメラ) ビューを回転させることができます。
タップ割り		描画を一時的に移動して、オニオンスキンを使用して他の描画内で描画をトレースできるようにします。
3Dナビゲーション		以下を使用して3Dでカットをナビゲートできます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 回転用マウス左ボタン。</li> <li>• パン用マウス中央ボタン。</li> <li>• ズームインおよびズームアウト用マウス右ボタン。</li> </ul>
3D飛行ナビゲーション		以下を使用して3Dでカットをナビゲートできます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 回転にはマウスを使用します。</li> <li>• マウスホイールを使って前後に動かします。</li> <li>• 矢印キーとPgUp (ページアップ) /PgDn (ページダウン) を使用して全6方向に動かします。</li> </ul>

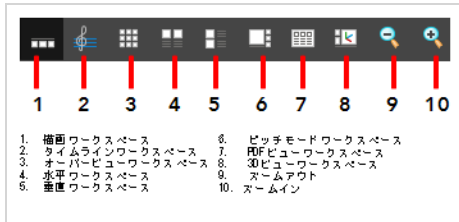
レイヤートランスフォーム		描画レイヤーを選択し、それを配置、回転、拡大縮小、およびスキューさせることができます。
カメラ		カメラ動作をアニメートするだけでなく、カメラを配置し回転できます。
再フレーム		カット全体のパネルの内容の位置を、定義するカメラフレームにフィットするようにオフセットできます。
サイズを維持		Side (サイド) ビューまたはTop (トップ) ビューのZ軸でエレメントを動かす際に、Camera (カメラ) ビューの視覚的拡大縮小を維持します。
サーフェスにレイヤーを作成		マウスカーソルでホバーしているサーフェスの上に、新しいレイヤーを作成します。

## ビューツールバー

View（ビュー）ツールバーでは、さまざまなワークスペースを切り替えたり、各ワークスペースのメイン領域をズームインまたはズームアウトしたりできます。

最初にStoryboard Proを開けると、デフォルトのDrawing（描画）ワークスペースがロードされます。全部で8つの既製ワークスペースがあります。





キーボードショートカット3~8を使用して、対応するワークスペースを開きます。PDFビューにはキーボードショートカットはありません。View（ビュー）ツールバーのボタンを使用する必要があります。



### View（ビュー）ツールバーを表示または非表示にする手法

- **Windows > Toolbars（ツールバー） > View（ビュー）** を選択します。

ワークスペース	アイコン	説明
描画		このワークスペースは絵コンテを効率的に描画できるように設計されています。メインスペースは大きなStage（ステージ）ビューで、Thumbnails（サムネール）ビューが下部にあります。このワークスペースでは、Panel（パネル）ビューやStoryboard（絵コンテ）ビューなどすべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
タイムライン		このワークスペースは、アニメティック制作のプロセスを考慮して設計されています。メインスペースは大きなStage（ステージ）ビューで、Timeline（タイムライン）ビューが下部にあります。ここではパネル、トランジション、サウンドのタイミングを簡単に編集できます。このワークスペースでは、Panel（パネル）ビューやStoryboard（絵コンテ）ビューなどすべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
オーバービュー		このワークスペースは、プロジェクトの系統的に整理された概要を表示するように設計されています。メインスペースはThumbnails（サムネール）ビューで、ここでパネルの順序を効率的に再編成できます。
水平		このワークスペースは、プロジェクトを古典的な水平のペーパー絵コンテレイアウトとして表示

ワークスペース	アイコン	説明
		<p>します。メインスペースには一度に3つのパネルが表示され、各パネルの下にパネル情報が表示されます。</p>
垂直		<p>このワークスペースは、プロジェクトを古典的な垂直のペーパー絵コンテレイアウトとして表示します。メインスペースには一度に2つのパネルが表示され、各パネルの横にパネル情報が表示されます。</p>
ピッチモード		<p>このワークスペースは、他のワークスペースとは異なる一連のビューでプロジェクトを表示します。特定の数の機能にのみアクセスできます。これによって表示スペースが最大化され、ピッチされているストーリーにだけ集中することができます。</p> <p>Pitch Mode (ピッチモード) ワークスペースは、表示画面全体を占めます。利用可能なツールバーやトップメニューはありません。</p>
PDFビュー		<p>このワークスペースは、PDFエクスポートをすばやく設定するために必要なビューを備えた状態でプロジェクトを表示します。</p>
3Dビュー		<p>このワークスペースには、Camera (カメラ) ビュー、Top (トップ) ビュー、Timeline (タイムライン) ビュー、Layers (レイヤー) ビューなど、3Dオブジェクトの操作に適したビューを備えた状態でプロジェクトが表示されます。を参照。</p>



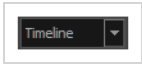

## ワークスペースツールバー

Workspace（ワークスペース） ツールバーでは、別のワークスペースに切り替えてWorkspace Manager（ワークスペースマネージャー） ダイアログボックスを開き、そこでワークスペースの名称の変更や並べ替え、カスタムワークスペースの作成などを行うことができます。



### Workspace（ワークスペース） ツールバーを表示または非表示にする手法

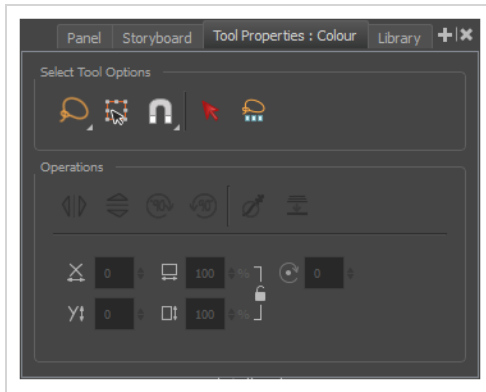
- **Windows > Toolbars（ツールバー） > Workspace（ワークスペース）** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	ワークスペースメニュー	デフォルトのワークスペースを切り替えることができます。
	ワークスペースマネージャー	Workspace Manager（ワークスペースマネージャー） ダイアログボックスが開きますを参照してください。



## 第5章： ツールプロパティについて

Tools (ツール) ツールバーの各ツールには、実行しているタスクに応じてカスタマイズできる一連のプロパティがあります。Brush (ブラシ) ツールなどの一部のツールは、カスタマイズしてプリセットとして保存できます。Tools(ツール)ツールバーからツールを選択すると、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューが更新されプロパティが表示されます。



これらはStoryboard Proで利用できるツールプロパティです。


ブラシツールプロパティ .....	392
カメラツールプロパティ .....	413
中心線エディタツールプロパティ .....	417
隙間閉鎖ツールプロパティ .....	419
輪郭編集ツールプロパティ .....	421
サーフェス上にレイヤーを作成するツールプロパティ .....	425
カッターツールプロパティ .....	426
スポイトツールプロパティ .....	430
楕円ツールプロパティ .....	431
消しゴムツールプロパティ .....	440
レイヤートランスフォームツールプロパティ .....	461
線ツールプロパティ .....	466
サイズを維持ツールプロパティ .....	477
ペイントツールプロパティ .....	478
鉛筆ツールプロパティ .....	482
パースツールプロパティ .....	492
ポリライン (折れ線) ツールプロパティ .....	495

長方形ツールプロパティ .....	503
選択ツールプロパティ .....	512
スタンプツールプロパティ .....	522
ステンシルブラシツールプロパティ .....	531
テキストツールプロパティ .....	552
ズームツールプロパティ .....	556

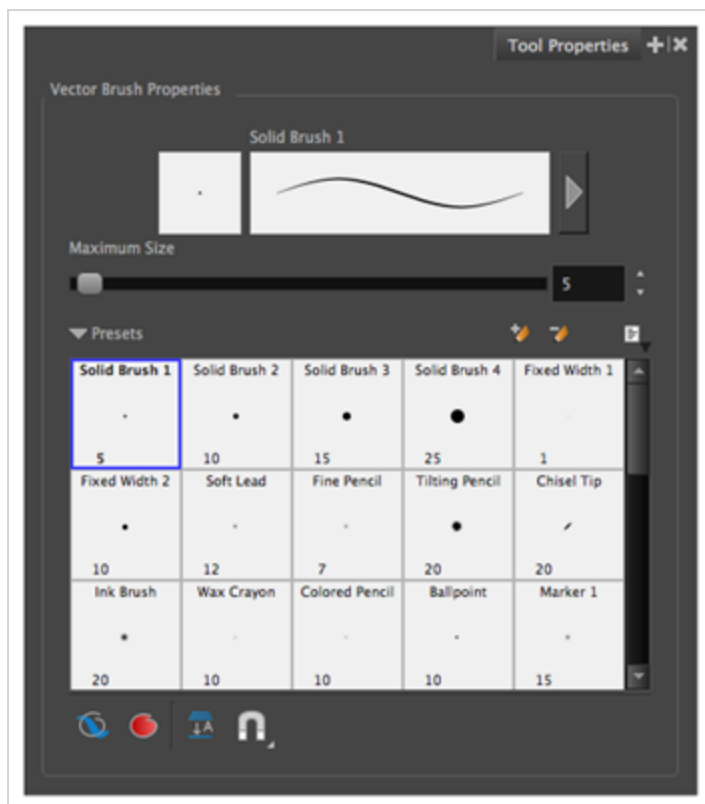
## ブラシツールプロパティ

Brush (ブラシ) ツールでは、描画ストロークに基づいてシェイプを作成し、それに色やテクスチャーで塗りつぶして描画することができます。タブレットと一緒に使用する場合、それは実際のブラシと同じように感圧性があります。

### Brush (ブラシ) ツールのプロパティにアクセスする手法

1. Tools(ツール)ツールバーでブラシ  ツールを選択します。




ツールのプロパティがTool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されます。




## ブラシプロパティ

次のプロパティは、ブラシのサイズ、スムージング、およびその他ブラシの描画スタイルのプロパティに影響します。これらのプロパティは、後で使用するためにブラシプリセットに保存できます。

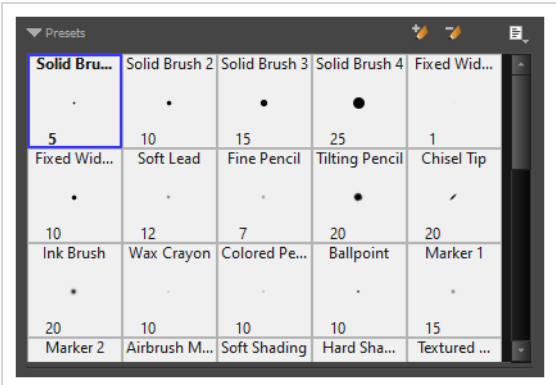


プロパティ	説明
プレビュー領域	Preview (プレビュー) 領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。

プロパティ	説明
	
ブラシプロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右にある矢印ボタンで、Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログが開きます。</p>  <p>Tool Properties (ツールプロパティ) ビューでは少数のブラシプロパティ、ブラシプリセットのリストおよび他の描画オプションにしかアクセスできない一方で、Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログではブラシの先端およびテクスチャーに対し利用可能な全てのオプションにアクセスすることができます。Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログに関する詳細は、以下の <a href="#">ブラシプロパティダイアログ</a> セクションを参照してください。</p>
最大サイズ	<p>ブラシストロークの最大幅を定義します。</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。</p>
フロー	<p>キャンバスに印字されるブラシ先の各インスタンスに対する不透明度を設定することができます。Opacity (不透明度) パラメータとは逆に、流量パラメータは累積効果を持ちます。これは、流量が少ないと、ブラシのストロークが先端に向かってより透明になり、中央でより不透明になることを意味します。その上に描画すると、ストロークの流れも蓄積されます。デフォルトでは、ブラシの流れは、ペンタブにかける圧力の大きさによって変動します。</p> <div data-bbox="527 1470 1429 1648" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションはビットマップレイヤーで描画する際はTool Properties (ツールプロパティ) ビューでのみ表示されます。</p> </div>
不透明度	<p>Opacity (不透明度) パラメータは、ブラシストロークの不透明度を設定できます。Flow (フロー) パラメータとは反対に、Opacity (不透明度) パラメータは累積的ではありません。ブラシストローク全体の不透明度は、Opacity (不透明度) パラメータを超えることはありません。デフォルトでは、Opacity (不透明度) パラメータは、ペンタブペンにかかる圧力の大きさによって異なります。</p>

プロパティ	説明
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>このオプションはビットマップレイヤーで描画する際はTool Properties（ツールプロパティ）ビューでのみ表示されます。</p> </div>

## ブラシプリセット





これらのオプションでは、ブラシプリセットを選択、作成、および管理することができます。

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>デフォルトで、Storyboard Proはブラシプリセットがプリロードされています。ブラシを構成してから、そのプロパティを新しいプリセットに保存して、独自のブラシプリセットを作成することもできます。ブラシプリセットをエクスポートおよびインポートすることもできます。</p> 
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>新ブラシプリセット:</b> 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。</li> <li>● <b>ブラシを削除:</b> 現在選択されているプリセットを削除します。</li> <li>● <b>ブラシの名称を変更:</b> 現在選択されているプリセットの名称を変</li> </ul>

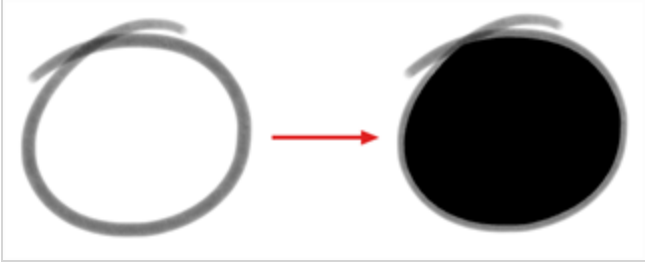



		<p>更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ブラシをインポート:</b> Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。</li> <li>• <b>ブラシをエクスポート:</b> ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。</li> <li>• <b>サムネイル (小):</b> 小さなサムネイルのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>サムネイル(大):</b> 大きなサムネイルのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>ストロークビュー:</b> 名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。</li> </ul>
--	--	--

## 描画オプション

これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される手法に影響します。

アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p> <div data-bbox="646 1150 1102 1346">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="646 1383 1429 1713" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マウスマウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから <b>View (表示) &gt; Realistic Preview (リアリスティックプレビュー)</b> を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	自動塗りつぶし	<p>有効にすると、閉じた形状がストロークカラーで自動的に塗りつぶされます。</p>



		
	<p>自動フラット化モード</p>	<p>デフォルトでは、 をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten（自動フラット化）オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションは、ベクターレイヤー上に描画するときのみ利用できます。ビットマップレイヤーに描画するとき、アートワークは常にフラット化されます。</p> </div>
	<p>スナップ</p>	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップिंगを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは以下のスナップングモードに対応しています：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>アライメントガイドにスナップ</b>：描画または、描画ツールは近くのアライメントガイドにスナップします。を参照してください。</li> </ul>

## ブラシプロパティダイアログ

ブラシには豊富なオプションとプロパティがあって、これらはTool Properties(ツールプロパティ)ビューには表示されませんが、むしろダイアログではそこからアクセスすることができます。Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右側にある矢印ボタンをクリックします。

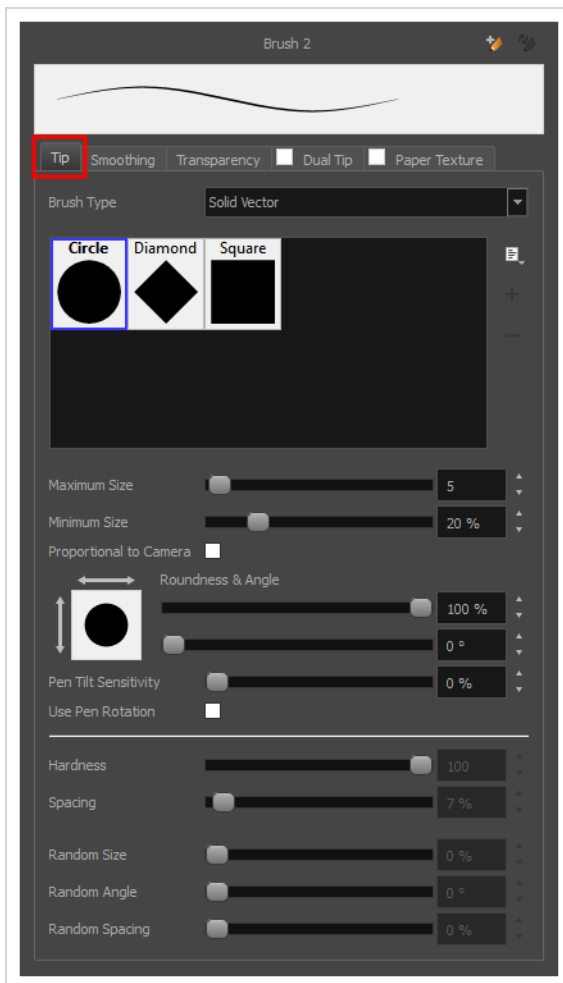


Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログには5つの異なるタブがありますが、ビットマップレイヤーで作業している場合はSmoothing (スムージング) タブが除かれます。以下は、各タブで利用可能なオプションについての詳細情報です。

- [先端タブ \(397ページ\)](#)
- [スムージングタブ \(402ページ\)](#)
- [透明度タブ \(403ページ\)](#)
- [デュアル先端タブ \(407ページ\)](#)
- [紙テクスチャータブ \(410ページ\)](#)


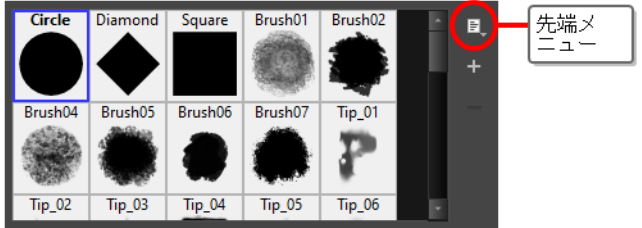
## 先端タブ







Tip (先端) タブでは、ブラシ先端の形状、サイズ、硬さ、および間隔を設定できます。


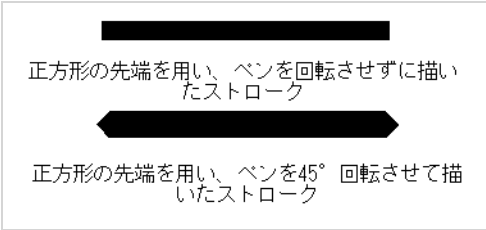
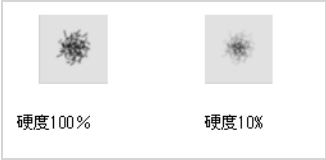


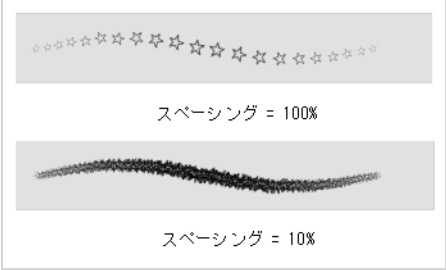


プロパティ

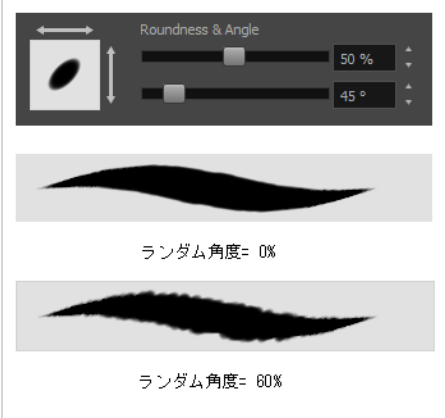
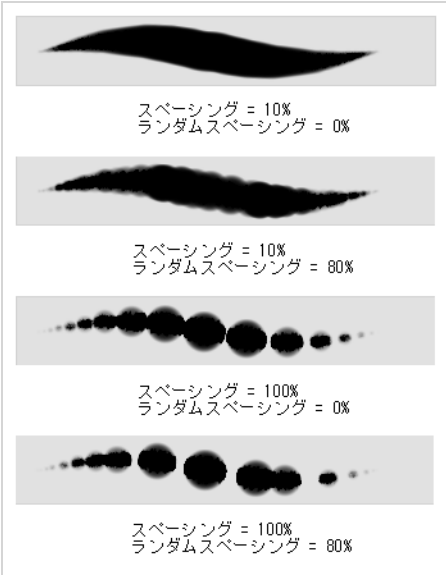
説明

<p>ブラシタイプ</p>	<p>次のいずれかのブラシタイプから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Solid Vector Brush (ソリッドベクターブラシ)</b> : 単色で塗りつぶされたベクター図形を作成します。アートワークを軽量で、スケーラブル、かつ調整しやすくします。この種のブラシは単色の形状しか作成できないため、ソリッドベクターブラシには、サイズ、丸み、角度、中心線スムージング、輪郭スムージングを含む限られたオプションしかありません。</li> <li>• <b>Textured Vector Brush (テクスチャー付きベクターブラシ)</b> : テクスチャーで塗りつぶされたベクター図形を作成します。これにより、ビットマップブラシ先端、紙テクスチャー、透明度、その他いくつかのオプションにアクセスできます。</li> </ul> <div data-bbox="570 663 1430 879" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションは、ビットマップレイヤーで作業するときは利用できません。ビットマップレイヤーでは、ブラシは常にテクスチャー付きであり、テクスチャー付きブラシオプションは常に使用可能です。</p> </div>
<p>ブラシ先端ライブラリ</p>	<div data-bbox="570 940 1230 1192" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;">  </div> <p>ここでブラシ先端の形状を選択します。デフォルトはラウンド（丸み）です。最大のブラシ不透明度が100%に設定されている場合でも、一部の先端は半透明の領域を持つように設計されています。</p> <p>カスタムのブラシ先端を作成するには、Storyboard Proかまたはサードパーティ製ソフトウェア（Adobe Photoshopなど）のいずれかで、事前にファイルを準備する必要があります。カラーはサポートされておらず、透明度は従来の意味においてはサポートされていません。黒は100%の不透明、白は100%の透明、その中間のグレーの色合いはすべてさまざまな程度の半透明として表示されます。サポートされているファイル形式としては、.jpeg、.png、.tif、.psd、.tgaなどが挙げられます。アルファチャンネルはインポート時に無視されます。ファイルには100 x 100画素から400 x 400画素の間をお勧めします。</p> <p>また、Storyboard Proからエクスポートしたブラシ先端をインポートして、それらを同僚と共有することもできます。</p>
<p>最小サイズと最大サイズ</p>	<p>描画ツールの最小/最大サイズにより、ストロークに厚い/薄いエフェクトが生まれます。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Size (最大サイズ)</b> : ストロークの最大幅を定義します。</li> <li>• <b>Minimum Size (最小サイズ)</b> : ストロークの最小幅を最大サイズとの関連でそのパーセンテージとして定義します。</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Size (最小サイズ) 値を100%に設定すると、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。つまり、Maximum Size (最大サイズ) 値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
丸みと角度	<p>Roundness (丸み) パラメータとAngle (角度) パラメータを使用すると、先端の形状と方向を変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Roundness (丸み)</b> : 先端に適用する垂直方向の拡大/縮小率。この設定を小さくすると、先端が垂直方向に押し潰され、丸いまたは正方形の先端をフラットな先端に変えることができます。</li> <li>• <b>Angle (角度)</b> : ブラシ先端を反時計回りに回転させる角度。</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>押し潰しは角度には関連していません。先端を回転させても、押し潰しは先端の元の方向に対して行われます。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>丸み: 100% 角度: 0°</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>丸み: 33% 角度: 0°</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>丸み: 100% 角度: 45°</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>丸み: 33% 角度: 45°</p> </div> </div> </div>
ペンチルト感度	<p>ペンおよびタブレットがチルト感度に対応している場合、このオプションによりブラシがペンの傾き角度を考慮するべきか、およびどの程度考慮すべきかを設定することができます。</p> <p>ペンが完全に傾いていると、ブラシの先端はパラメータに設定されたパーセンテージの分だけペンを傾けた角度に伸びます。例えば、Pen Tilt Sensitivity (ペンチルト感度) を50%に設定し、チルトを上または下に傾けた場合、ブラシの先端は縦方向に50%伸びます。同じ設定で、ペンを左または右に傾けると、ブラシの先端は横方向に50%伸びます。</p>

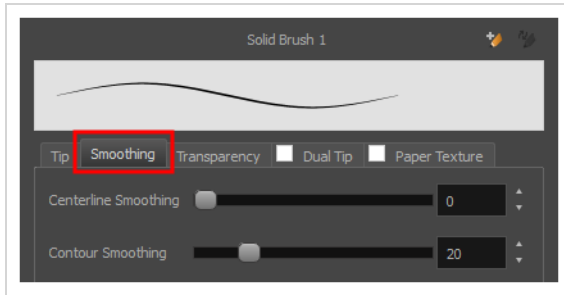
	 <p>上または下に傾いたペン</p> <p>左または右に傾いたペン</p>
ペンの回転を使用	<p>このオプションが有効で、ペンおよびタブレットが先端の回転に対応している場合、ブラシ先端がペン先の角度で回転します。</p>  <p>正方形の先端を用い、ペンを回転せずに描いたストローク</p> <p>正方形の先端を用い、ペンを45°回転させて描いたストローク</p>
硬度	<p>硬度はブラシ先端のエッジの柔らかさに対応します。値が低いほど、エッジは柔らかくなります。値が大きいほど、先端エッジはシャープになります。一部のブラシ先端は100%不透明ではないので、たとえ硬度100%でも常に多少ソフトに見えます。</p>  <p>硬度100%</p> <p>硬度10%</p>
スペーシング	<p>ブラシの各スタンプ間のスペースの量を定義します。シェイプの周囲に空白がない場合は、値を100%に設定すると、スタンプマークが端と端を合わせて設定されます。値が大きいほど、マーク間の間隔が広がります。とても大きな値は、ブラシのストロークが個々のマークの文字列として表示される可能性があります。逆に、小さいスペーシング値は流れるようなブラシストロークの外観を与えます。</p> <p>スペーシングは、連続的なストロークを描くときだけ明白です。</p>

	
ランダムサイズ	<p>Maximum and Minimum Size（最大サイズと最小サイズ）の値を設定するだけで、ブラシストロークの太さと細さの間のバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されません。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>  <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Size（最小サイズ）を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Size（最大サイズ）値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
ランダム角度	<p>設定されたAngle（角度）値を中心にランダム回転の範囲を設定します。例えば、Angle（角度）が45°に設定され、Random Angle（ランダム角度）が10°に設定されている場合、ソフトウェアは40°～50°（プラスまたはマイナス5°、合計10°に相当）の間の値を選択します。</p>

	
ランダムスペーシング	<p>設定されたSpacing（スペーシング）値を中心にランダムスペーシングの範囲を設定します。たとえば、Spacing（スペーシング）が50%に設定され、Random Spacing（ランダムスペーシング）が10%に設定されている場合は、Storyboard Proが45%～55%（プラスまたはマイナス5%、合計10%）の値を選択します。</p> 

## スムージングタブ

Smoothing（スムージング）タブには、ペイント時にStoryboard Proがブラシストロークを自動的にスムージングする手法を設定するためのオプションがあります。



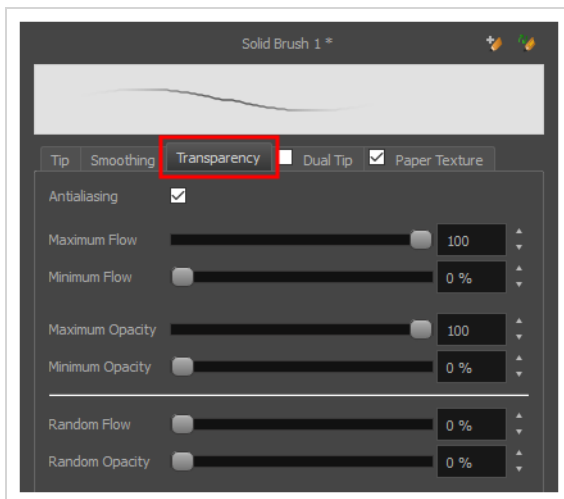
### メモ

ビットマップレイヤーはスムージングをサポートしていないため、Smoothing（スムージング）タブは、ベクターレイヤーを操作する場合にのみ使用できます。

プロパティ	説明
中心線のスムージング	Storyboard Proがブラシストロークの中心線で実行するスムージング量を定義します。設定値を大きくすれば線が不安定になるのを防ぐことができますが、描画精度が低下したり、鋭角を曲線にする恐れがあります。
輪郭スムージング	Storyboard Proがブラシストロークの外側の輪郭に対して実行するスムージングの量を定義します。設定値を大きくすると、鋭い角が丸くなり、結果として得られるベクター形状のコントロールポイントの量が少なくなります。

## 透明度タブ


Transparency（透明度）タブでは、ブラシにアンチエイリアシングを適用するかどうかを決定したり、フローと不透明度を設定したりできます。

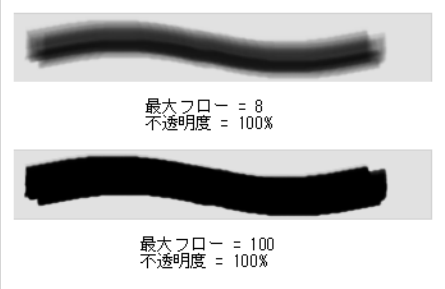
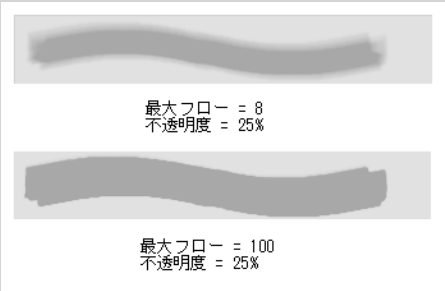


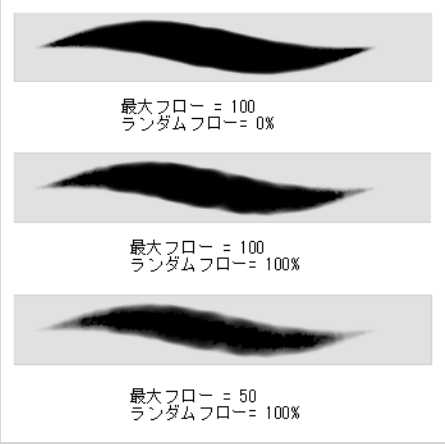

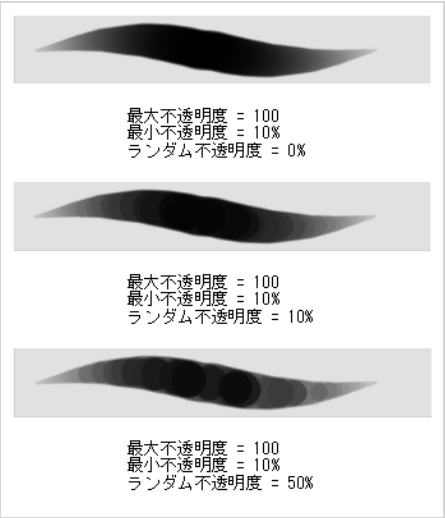


**メモ**

Transparency（透明度）タブのオプションは、Tip（先端）タブの**Brush Type（ブラシタイプ）** オプションが**Textured Vector Brush（テクスチャー付きベクターブラシ）** に設定されている場合に、ベクターレイヤーでのみ利用することができます。ビットマップレイヤーでは、これらのオプションは常に利用可能です。

プロパティ	説明
アンチエイリアシング	<p>デフォルトで有効になっています。このオプションを選択すると、ブラシストロークの輪郭が周囲の色と混ざり合い、さもないければ画像の解像度のせいでは不可能な滑らかさの錯覚を生み出します。</p> <p>アンチエイリアシングが無効になっていると、ブラシのテクスチャーは完全に透明または完全に不透明な画素のみをレンダリングします。このオプションを無効にすることは、アウトラインを非常に鮮明にする必要がある場合、画素アートを作成したい場合、またはブラシストロークを変更せずに単色でレンダリングする必要がある場合に便利です。これにより、サードパーティ製ソフトウェアでの再描画や処理が簡単になります。</p> <div data-bbox="574 968 1430 1146" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>無効にすると、Transparency（透明度）タブの他のすべてのオプションが無効になります。</p> </div>
最大フローと最小フロー	<p>Maximum and Minimum Flow（最大および最小フロー）パラメータでは、ブラシからペイントが流れる速度の範囲を設定できます。この類似性はペンでもっとよく機能します。流れが大きいほど、より多くのインクが出るため、線の色と質感はより一定したものになります。流れが薄い場合は、線の色とテクスチャーにむらがあるように見えることがあります。この機能は、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Flow（最大フロー）</b>：流体ストロークを作成するときの色とテクスチャーが適用される最大レートを設定します。</li> <li>• <b>Minimum Flow（最小フロー）</b>：流体ストロークを作成するときの色とテクスチャーが適用される最小レートを設定します。これは、Maximum Flow（最大フロー）値のパーセンテージとして定義されます。Minimum Flow（最小フロー）の値が100%に設定されていると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。フローはMaximum Flow（最大フロー）値の一定レートに設定されます。</li> </ul>

	
最大不透明度と最小不透明度	<p>Maximum and Minimum Opacity（最大不透明度と最小不透明度）パラメータで、ブラシマークの不透明度の範囲を設定します。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Opacity（最大不透明度）</b>：圧力が重いときのブラシマークの透明限界を設定します。</li> <li>• <b>Minimum Opacity（最小不透明度）</b>：圧力が非常に軽いときのブラシマークの透明限界を設定します。Maximum Opacity（最大不透明度）の値に対する割合として定義されます。Minimum Opacity（最小不透明度）の値を100%に設定すると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。不透明度はMaximum Opacity（最大不透明度）値の一定レートに設定されます。</li> </ul> 
ランダム度	<p>Randomness（ランダム度）パラメータは、フローと不透明度のランダム度範囲を設定します。これはペンタブレットの圧力感度と連動します。</p>
ランダム度フロー	<p>Maximum and Minimum Flow（最大フローと最小フロー）の値を設定するだけで、ブラシストロークのフローにバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>

	<div data-bbox="574 191 1016 632">  <p>最大フロー = 100 ランダムフロー = 0%</p> <p>最大フロー = 100 ランダムフロー = 100%</p> <p>最大フロー = 50 ランダムフロー = 100%</p> </div> <div data-bbox="574 667 1430 919" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Flow（最小フロー）を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークにフローの変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Flow（最大フロー）値を使用して均一なフロを強制することになります。</p> </div>
ランダム不透明度	<p>Maximum and Minimum Opacity（最大不透明度と最小不透明度）の値を設定するだけで、ブラシストロークの不透明度にバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p> <div data-bbox="574 1224 1016 1738">  <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 0%</p> <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 10%</p> <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 50%</p> </div>



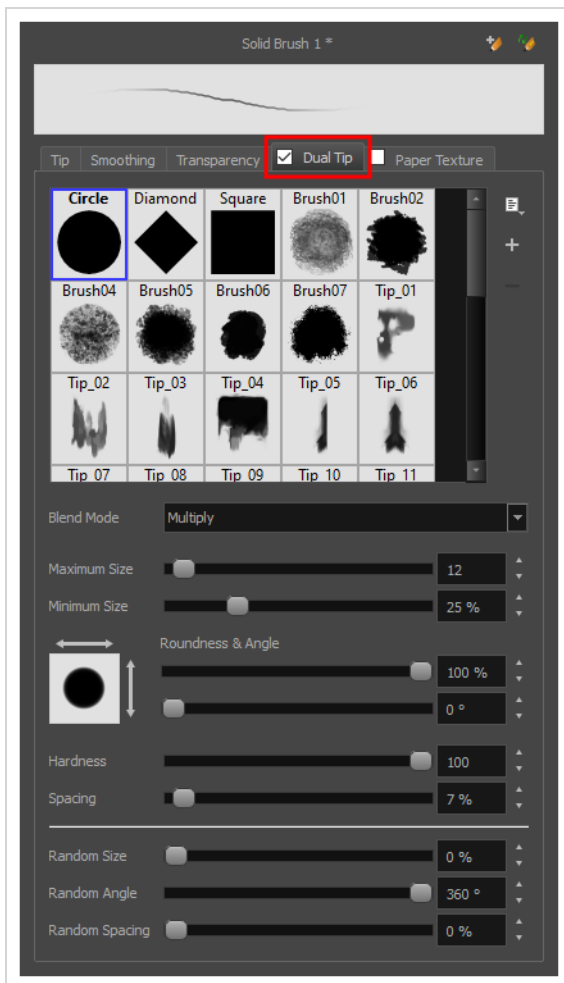
## メモ

Minimum Opacity（最小不透明度）を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに不透明度の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Opacity（最大不透明度）値を使用して均一な不透明度を強制することになります。

## デュアル先端タブ

Dual Tip（デュアル先端）タブでは、デュアル先端ブラシを作成するためのパラメータを設定できます。プライマリビットマップブラシ先端とデュアル先端は常に連携して機能します。プライマリ先端のパラメータはTip（先端）タブで、デュアル先端のパラメータはDual Tip（デュアル先端）タブで設定できます。選択したBlend（ブレンド）モードは、先端の組み合わせ手法を決定します。

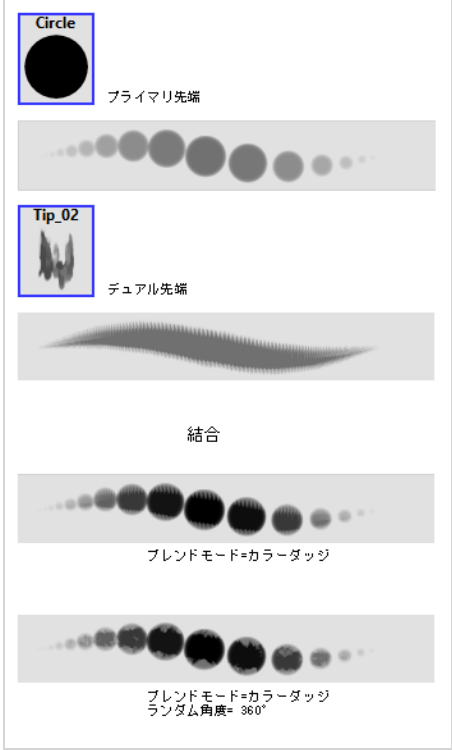
デフォルトで、Blend Mode（ブレンドモード）はMultiply（乗算）に設定され、Random Angle（ランダム角度）は360°に設定されています。



**メモ**

Dual Tip (デュアル先端) を使用するには、**Dual Tip (デュアル先端)** タブ内のチェックボックスを選択することでオプションを有効にする必要があります。また、ベクターレイヤー上で作業している場合は、Tip (先端) タブの**Brush Type (ブラシタイプ)** オプションが**Textured Vector Brush (テクスチャー付きベクターブラシ)** に設定されている必要があります。

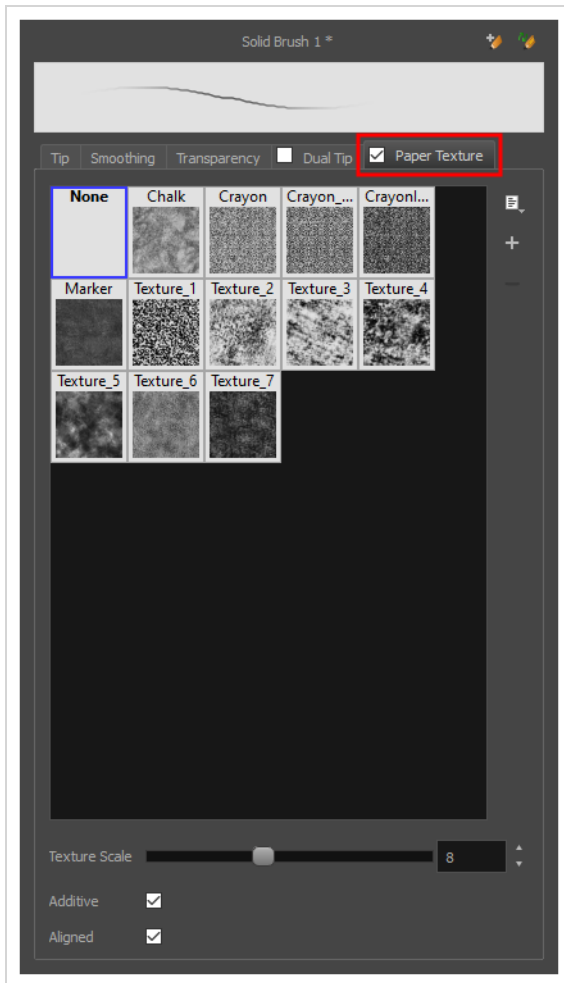
プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、ブラシがデュアル先端を使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスが外されている場合、Dual Tip (デュアル先端) タブ内のオプションは無効になります。
ブレンドモード	Blend (ブレンド) モードでは、プライマリ先端とデュアル先端を組み合わせる手法を決定できます。
乗算	<p>これはデフォルトのブレンドモードです 2つのブラシ先端がこのモードで結合されると、それらは本質的に重なり合う領域でお互いを切り取り、片方または両方の先端は透明度100%の領域を持ちます。ブラシ先端の不透明度が低いほど、それらの組み合わせは明るくなります。</p>
覆い焼き	このモードでは、プライマリ先端はデュアル先端の形状を切り取ります。先端の形

プロパティ	説明
	<p>状が重なっている場所では、主要形状の境界内で、カラーと不透明度がより暗く見えます。</p> 
結合	<p>このモードは、2つの先端を、同じ色を持ち、同じパスをたどる2つの異なる別々のブラシとして扱います。</p>

プロパティ	説明
	<p>Circle プライマリ先端</p> <p>Tip_02 デュアル先端</p> <p>結合</p> <p>ブレンドモード = 結合</p> <p>ブレンドモード = 結合 ランダム角度 = 360°</p>

## 紙テクスチャタブ

Paper Texture（紙テクスチャー）タブでは、ブラシに紙のようなテクスチャーを設定できます。画像ファイルをインポートしてテクスチャーを追加したり、以前にStoryboard Proからエクスポートした紙テクスチャーをインポートすることもできます。



### メモ

Paper Texture（紙テクスチャー）を使用するためには、**Paper Texture（紙テクスチャー）** タブ内のチェックボックスをオンにしてオプションを有効にする必要があります。また、ベクターレイヤー上で作業している場合は、Tip（先端）タブの**Brush Type（ブラシタイプ）** オプションが**Textured Vector Brush（テクスチャー付きベクターブラシ）** に設定されている必要があります。

プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、ブラシが紙テクスチャーを使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスがオフの場合、Paper Textur（紙テクスチャー）タブのオプションは無効になります。
テクスチャー拡大縮小	紙テクスチャーのサイズを増減します。




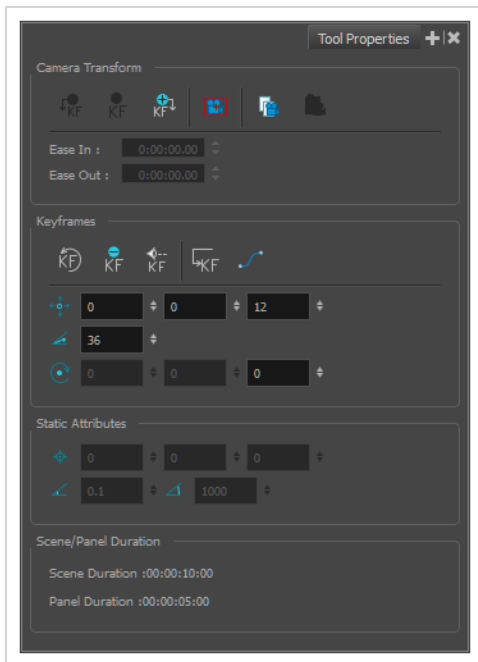
プロパティ	説明
加算	<p>このオプションは、重複する線を1回の連続的なストロークで走り書きするときに、テクスチャーをその上に重ねていきます。このオプションをオフにすると、単一の連続したストロークからの重複する線の領域は、暗さとテクスチャーに関しては、重ならない領域と同じように表示されます。</p> <div data-bbox="521 453 989 747" style="text-align: center;"> <p>加算有効                      加算無効</p> </div>
アライン済み	<p>このオプションは、別々の重なり合うストロークの動作を定義します。このオプションが有効な場合、紙テクスチャーの位置は、ブラシを一掃するたびに変わることはありません。このオプションを無効にすると、ブラシを一掃するたびに、異なるテクスチャー位置が生成されます。テクスチャーの向きは常に同じです。</p> <div data-bbox="521 989 1174 1383" style="text-align: center;"> <p>位置合わせ有効                      位置合わせ無効</p> </div>

## カメラツールプロパティ





Camera（カメラ）ツールを使用すると、カメラのキーフレームを追加および操作して、カット内のカメラをアニメートできます。









### Camera（カメラ）ツールプロパティにアクセスする手法




1. Tools(ツール)ツールバーで、Camera（カメラ） ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



アイコン	プロパティ	説明
<b>カメラのトランスフォーム</b>		
	現在のパネルの最初にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの最初にキーフレームを追加します。 また、 <b>Camera（カメラ） &gt; Add Keyframe at Beginning of Current Panel（現在のパネルの最初にキーフレームを追加）</b> を選択することもできます。
	現在のコマの最初	現在のコマの最初にキーフレームを追加します。 また、 <b>Camera（カメラ） &gt; Add Keyframe at Beginning of Current Frame</b>

アイコン	プロパティ	説明
	にキーフレームを追加	<b>(現在のコマの最初にキーフレームを追加)</b> を選択することもできます。
	現在のパネルの最後にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの最後にキーフレームを追加します。 また、 <b>Camera (カメラ) &gt; Add Keyframe at End of Current Panel (現在のパネルの最後にキーフレームを追加)</b> を選択することもできます。
	カメラをリセット	選択したカット内のすべてのキーフレームを削除して、元の静止カメラに戻ります。
	選択したパネルからカメラをコピー	選択したパネルにカメラのキーフレームをコピーします。
	選択したパネルにカメラをペーストしてフィット	選択したパネルにコピーしたカメラのキーフレームを貼り付けます。
--	イーズイン	カメラ動作の開始速度を設定できます。 カメラ動作が徐々に変化し始める最初のコマの後にイーズインの持続時間を入力することができます。たとえば、コマ1から10にかけてカメラを通常の数値にゆっくりと加速させたい場合は、値10を入力します。
--	イーズアウト	カメラ動作の終了速度を設定できます。 カメラ動作が徐々に変化し始める最初のコマの後にイーズアウトの持続時間を入力することができます。カメラ動作が徐々に変化し始める最後のコマより前のコマ数を入力することができます。
<b>キーフレーム</b>		


アイコン	プロパティ	説明
	キーフレームをリセット	選択したキーフレームをリセットします。
	キーフレームを削除	選択したキーフレームをカメラから削除します。
	カメラキーをステージビューの位置に合わせる	元の比率を維持しながら、カメラフレームを、Stage (ステージ) ビューで使用可能な現在のスペースに合わせます。これは3Dカットで非常に便利です。また、 <b>Camera (カメラ) &gt; Align Camera Key with Stage View Position (カメラキーをステージビューの位置に合わせる)</b> を選択することもできます。
	選択したキーフレームへ移動	Timeline (タイムライン) ビューで選択したキーフレームに再生ヘッドを追加します。3Dで作業してCamera (カメラ) ビューと組み合わせて使用する場合、このオプションはカットを適切にフレーミングするのに非常に便利です。を参照してください。
	機能エディタ	機能カーブとパラメータを編集できFunction Editor (機能エディタ) を開きます。これは、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整に関する視覚的なグラフです。Function Editor (機能エディタ) では、背景で複数の関数を参照として表示することができます。
	オフセット	カメラフレームの中心点の位置を設定できます。フィールドはそれぞれ、X位置、Y位置、Z位置を表します (トラックインまたはトラックアウトの動きをアニメートすることができます)。  Camera (カメラ) ツールを使用して、Stage (ステージ) ビューまたはCamera (カメラ) ビューからカメラフレームを配置することもできます。を参照してください。
	フォーカル長	カメラのフォーカル長の値が設定できるようになります。デフォルトではフォーカル長の値が36ミリメートルに設定されています。フォーカル長はカットのアングル値を決定します。
	回転	カメラの回転値を設定できます。2Dプロジェクトで作業しているときは、最後のフィールドのみがアクティブになり、カメラをZ軸 (左右) にのみ回転させることができます。3Dプロジェクトで作業する際、3つのフィールドがアクティブになり、それぞれ

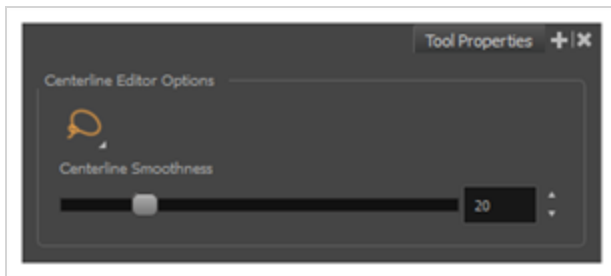
アイコン	プロパティ	説明
		<p>れX、Y、Z軸の回転値を表します。</p> <p>Camera（カメラ） ツールを使用して、Stage（ステージ） ビューまたはCamera（カメラ） ビューからカメラフレームを回転させることもできます。を参照してください。</p>
<b>スタティック属性</b>		
	ピボット	3Dが有効になっているときに、カメラのハンドルのピボット位置を表示します。ただし、これは実際のカメラ位置には影響しません。
	ニアプレーン	カメラが配置されているカメラコーン上の点。
	ファープレーン	カメラコーンの遠端。ファープレーンの外側には何も見えません。
	カット/パネルの尺	選択したカットまたはパネルの長さをタイムコード形式で表示します。パネルのデフォルトの長さは1秒です。

## 中心線エディタツールプロパティ





Centerline Editor（中心線編集）では、輪郭ではなく中心線によってブラシストロークを編集できます。これにより、ブラシストロークの先端、曲線、および角を微調整しやすくなります。このツールの目的は、Contour Editor（輪郭編集）ツールで鉛筆線を編集するのと同じくらい簡単にブラシストロークを編集できるようにすることです。

### Centerline Editor（中心線編集）ツールプロパティにアクセスする手法

1. Tool（ツール）ツールバーで、Centerline Editor（中心線編集） ツールを選択します。
2. ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



## ツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数のエレメントを視覚的に選択する手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Lasso（なげなわ）</b>：マウスを使用して、不規則な閉じた形状を描画して、複数の要素を選択できます。</li> <li>•  <b>Marquee（マーキー）</b>：複数のエレメントの周りに長方形を描き、選択します。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、より速く選択できますが、望むほど正確ではないかもしれません。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b> Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	中心線の滑らかさ	選択したストロークから生成される中心線上のコントロールポイ

アイコン	プロパティ	説明
		<p>ントの量を調整できます。値を小さくすると、ポイントが小さい中心線が作成され、ストロークの長さが大きい操作が容易になり、より高い値を設定すると、より多くのポイントを持つ中心線が生成され、細部を微調整できるようになります。</p>

## 隙間閉鎖ツールプロパティ

ペイントツールでは、アートワークのどのエリアを塗りつぶすべきかを正確に把握するために、塗り潰そうとしている領域は閉じている必要があります。しかし、アーティストが誤って自分のアートワークに小さな隙間を残すことはよくあります。

Close Gap(隙間閉鎖)ツールを使えば、隙間の2つの先端を結ぶ目に見えないストロークを作成することによって、シェイプ内にある小さな隙間をすばやく閉じることができます。この目に見えないストロークは、塗りつぶすシェイプの輪郭を決定するために考慮されるので、Paint (ペイント) ツールを使用してエリアを塗りつぶすことができます。



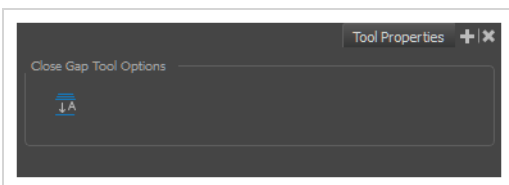
### ヒント

Close Gap (隙間閉鎖) ツールは、正確に使用する必要はありません。閉じたい隙間の近くに粗いストロークを描くと、ツールは自動的に最も近い2本の線の先端を検出し、それらを結ぶ目に見えない直線を描き、それらの間の隙間を閉じます。


### Close Gap (隙間閉鎖) ツールプロパティにアクセスする手法

1. Tools(ツール)ツールバーでClose Gap(隙間閉鎖)  ツールを選択します。


ツールのプロパティがTool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されます。



### ツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	自動フラット化	Close Gap(隙間閉鎖)ツールは、目に見えない描画ストロークを作成して形状を閉じます。このオプションを有効にすると、ストロークがアートワークの上に追加されるのではなく、アートワークにマージ (結合) されます。

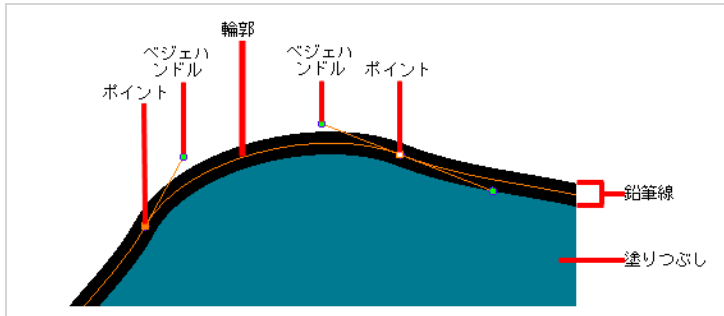


アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="443 363 1429 541" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <b>メモ</b> このオプションが有効かどうかにかかわらず、Close Gap（隙間閉鎖）ツールで閉じる領域は、塗りつぶし可能になります。</div>

## 輪郭編集ツールプロパティ

Contour Editor（輪郭編集）では、描画内のベクターシェイプ、ブラシストローク、および線を再形成できます。

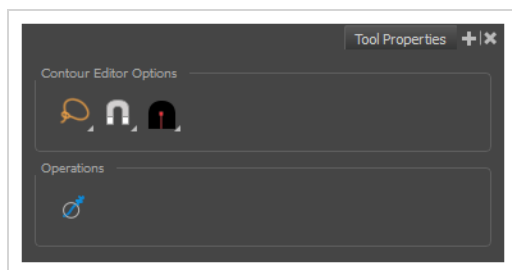
Storyboard Proのアートワークはベクターシェイプでできています。ベクターシェイプは、ポイント、ポイントをつなぐ線（輪郭）、およびベジエハンドルで表されるカーブベクター（線のカーブを作る）で定義されます。




Contour Editor（輪郭編集）ツールを使用すると、輪郭またはポイントの選択、ポイントの位置変更、シェイプへ/からのポイントの追加と削除、カーブハンドルの回転、延長、短縮を行って、ポイント間の輪郭のカーブに影響を与えたり、ポイント間の輪郭をドラッグしてカーブを直接変更したりすることができます。




### Contour Editor（輪郭編集）ツールプロパティにアクセスする手法




1. Tools（ツール）ツールバーで、Contour Editor（輪郭編集） ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



## ツールモード


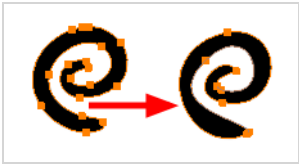
アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数のエレメントを視覚的に選択する手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Lasso（なげなわ）</b>：マウスを使用して、不規則な閉じた形状を描画して、複数の要素を選択できます。</li> </ul>

アイコン	プロパティ	説明
		<ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>Marquee (マーキー)</b> : 複数のエレメントの周りに長方形を描き、選択します。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、より速く選択できますが、望むほど正確ではないかもしれません。 </li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b> Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	スナップ	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップングを有効または無効にし、どのタイプのスナップングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは、次のスナップモードをサポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Snap to Contour (輪郭にスナップ)</b> : 有効になっている場合、輪郭内のコントロールポイントを別の輪郭の近くに移動すると、コントロールポイントがその輪郭にスナップします。これにより、ポイントと輪郭が一緒にロックされ、コントロールポイントを移動すると輪郭がデフォーム（変形）されます。このオプションは、次のように2つの形状をスナップさせる必要がある場合に特に便利です。 </li> </ul> <div data-bbox="760 1432 1432 1627" style="text-align: center;"> </div> <p>このオプションを使用して、コントロールポイントを他のコントロールポイントにスナップさせることもできます。これにより、線を結合できます。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="761 323 1433 522" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="787 583 846 655" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="865 590 922 621" data-label="Section-Header"> <h3>メモ</h3> </div> <div data-bbox="865 640 1401 924" data-label="Text"> <p>コントロールポイントが描画内の輪郭または別のコントロールポイントにスナップされると、Contour Editor（輪郭編集）がそれらを一緒に操作します。ただし、ある描画ストローク内のポイント別の描画ストロークにスナップさせても、それらが一緒にフラット化されない限り、それらは別々の描画ストロークのままになります。Select（選択） ツールを使用することで、依然として個別に操作できます。</p> </div> <div data-bbox="732 989 1422 1184" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>アライメントガイドにスナップ</b>：選択範囲またはそのコントロールポイントの1つを移動すると、 を参照してください。</li> <li>• <b>スナップして揃える</b>：選択したアンカーポイントを既存の線にスナップします。その際にアンカーポイントをスナップできるガイドとして一時的なルーラーを表示します。</li> </ul> </div> <div data-bbox="761 1211 1222 1325" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="732 1360 1422 1428" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>グリッドにスナップ</b>：選択範囲を移動している間、マウスカーソルはグリッドの交差点にスナップ（吸着）します。</li> </ul> </div> <div data-bbox="787 1484 846 1556" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="865 1488 948 1522" data-label="Section-Header"> <h3>ヒント</h3> </div> <div data-bbox="865 1541 1401 1680" data-label="Text"> <p>グリッドを表示するには、トップメニューから<b>View（表示） &gt; Grid（グリッド） &gt; Show Grid（グリッドを表示）</b>を選択するか、またはCtrl + Gを押します。</p> </div>
	先端スタイル	<p>鉛筆線の一部を選択および削除する場合、このオプションにより、消した鉛筆線の先端がどのように残るかを選択することができます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Tip Style（先端スタイル）：Round（円）</b>：消された線</li> </ul>

アイコン	プロパティ	説明
		<p>部分の先端を丸くします。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Tip Style (先端スタイル) : Flat (平坦)</b> : 消された線部分の先端を平らにします。</li> </ul> 


## 操作

アイコン	プロパティ	説明
	スムーズな選択	<p>Smooth (スムーズ) 操作は、選択した描画ストロークをスムーズにして余分なポイントを削除できます。</p> 

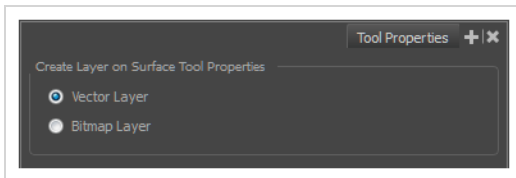
## サーフェス上にレイヤーを作成するツールプロパティ

Camera（カメラ）ビューで作業しているときに、Create Layer on Surface（サーフェス上にレイヤーを作成）ツールを使用すると、ホバーしている3Dオブジェクトのサーフェス上に新しいベクターまたはビットマップレイヤーを作成できます。新しいレイヤーは、クリックしたZ深度のポイントに配置され、カメラに対して垂直になるので描画を開始できます。

### Create Layer on Surface（サーフェス上にレイヤーを作成する）ツールプロパティにアクセスする手法

1. Tools(ツール)ツールバーで、Create Layer on Surface（サーフェス上にレイヤーを作成） ツールを選択します。

ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



プロパティ	説明
ベクターレイヤー	ホバーしている3Dオブジェクトの上に、新しいベクターレイヤーを作成します。
ビットマップレイヤー	ホバーしている3Dオブジェクトの上に、新しいビットマップレイヤーを作成します。

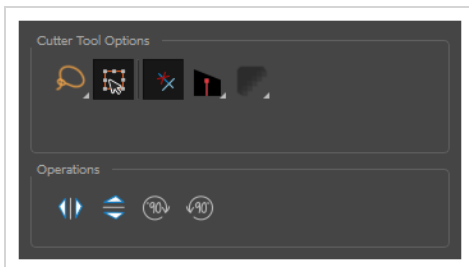
## カッターツールプロパティ

Cutter (カッター) ツールを使用すると、描画の一部を切り取り、それをトランスフォーム、コピー、または削除することができます。また、はみ出た線分をトリムすることもできます。




### Cutter (カッター) ツールプロパティにアクセスする手法



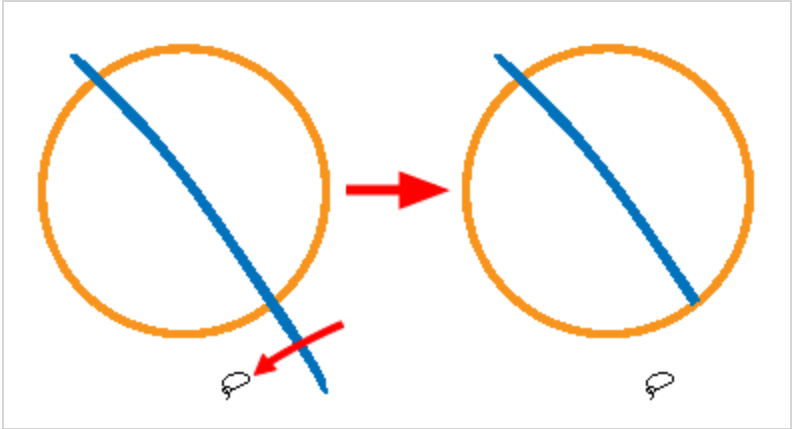


1. Tools(ツール)ツールバーで、Cutter (カッター) ツールを選択します。Tools (ツール) ツールバーで、Select (選択) ツールを長押ししてその下のメニューを表示し、Cutter (カッター) ツールを選択します。

ツールのプロパティがTool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されます。

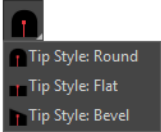
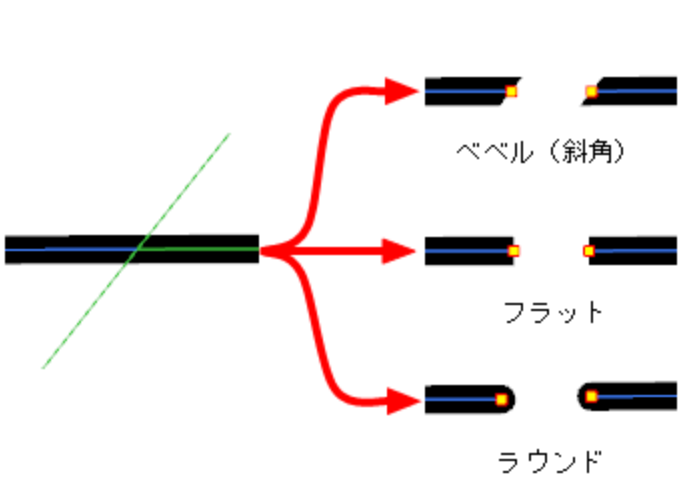




## ツールオプション


アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数のエレメントを視覚的に選択する手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lasso (なげなわ)</b> : マウスを使用して、不規則な閉じた形状を描画して、複数の要素を選択できます。</li> <li>• <b>Marquee (マーキー)</b> : 複数のエレメントの周りに長方形を描き、選択します。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、より速く選択できますが、望むほど正確ではないかもしれません。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b> Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	簡単ドラッグ	<p>有効なとき、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ドラッグできます。デフォルトでは、選択できるアートワークをクリックするとドラッグできます。</p>




アイコン	プロパティ	説明
	マウスジェスチャーを使う	<p>このオプションがLasso（なげなわ） 選択タイプと共に有効になっているとき、アートワーク内の線分の上をCutter（カッター）ツールですばやく線を描画すると、瞬時にそれが削除されます。これは、アートワークをすばやくクリーンアップするためにCutter（カッター）ツールを使用したい場合に役立ちます。</p>  <p>次のように2つのモードでカットすることができます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Single Line Cutting Gesture（単一線切断ジェスチャー）</b>：カッターで直線ジェスチャーを描画する最初の線分セグメントを削除します。</li> <li>• <b>Multiple Lines Cutting Gesture（複数線切断ジェスチャー）</b>：カッターで直線ジェスチャーを描画するすべての線分セグメントを削除します。</li> </ul> <div data-bbox="583 1276 1430 1598" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションは、Cutter（カッター）ツールを別々のブラシストロークまたは鉛筆ストロークに使用している場合にのみ機能します。このため、描画をクリーンアップするためにこのオプションを使用する場合は、アートワークをフラット化しないことが重要です。ビットマップレイヤーのアートワークは常にフラット化されるため、このオプションはビットマップレイヤーには影響しません。</p> </div>
	先端スタイル	<p>鉛筆線をカットするとき、このオプションは、カットしたところの残りの鉛筆線分の先端に配置する鉛筆線の種類を決定します。</p>



アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="581 321 769 485" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>デフォルトで、これはベベルに設定されており、鉛筆線の先端をカッターストロークと同じ角度でカットします。希望であれば、Cutter（カッター）ツールで分割する鉛筆線を、ベベルの代わりにFlat（フラット）またはRound（ラウンド）先端にすることもできます。</p> <div data-bbox="581 688 1300 1199" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p style="text-align: center;">ベベル（斜角）</p> <p style="text-align: center;">フラット</p> <p style="text-align: center;">ラウンド</p> </div>
	アンチエイリアシング	<p>ビットマップアートワークで作業しているときにこれを有効にすると、カットしたアートワークの端が滑らかになり、表示がピクセル化されなくなります。</p> <div data-bbox="581 1371 1430 1514" style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b> このオプションは、ビットマップレイヤーでのみ利用できます。</p> </div>

## 操作

アイコン	プロパティ	説明
	左右にフリップ	現在の選択範囲を左右にフリップします。

	上下にフリップ	現在の選択範囲を上下にフリップします。
	90度右回転	現在の選択範囲を90度右回転します。
	90度左回転	現在の選択範囲を90度左回転します。

## スポイトツールプロパティ


Dropper（スポイト）ツールを使用すれば、Colour（カラー）ビューに進まなくても描画から色を選択できます。





### メモ

Dropper（スポイト）ツールで色を選択すると、選択した色が現在の色になりますが、カラー見本リストに自動的に追加されるわけではありません。

### Dropper（スポイト）ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools（ツール）ツールバーで、Dropper（ドロPPER）  ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。




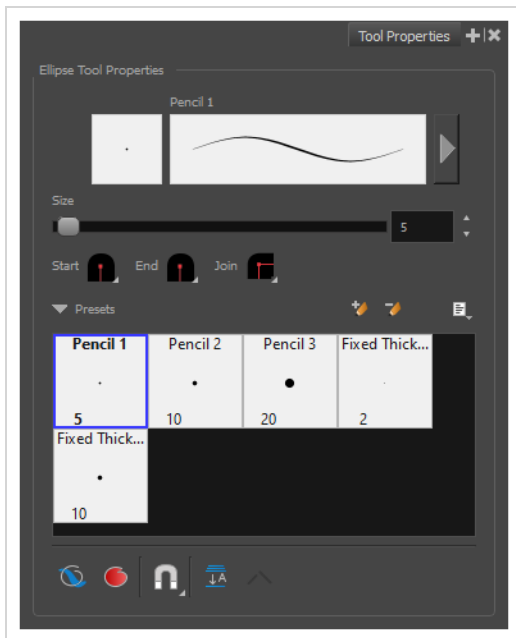
アイコン	プロパティ	説明
	すべてのレイヤーをサンプリング	既定では、Dropper（ドロPPER）ツールはアクティブな描画レイヤーからのみカラーを選択します。つまり、カラーが半透明の場合でも、アクティブレイヤーのカラーとその透明度だけが取得され、その背後のレイヤーのカラーは無視されます。  このオプションが有効なとき、Dropper（スポイト）ツールは代わりに画面に表示される色を選択するため、複数のレイヤーを合成した結果のカラーを選択できます。
	透明を選択しない	既定で、Dropper（スポイト）ツールはカラーのアルファ値とカラー値を選択します。有効にすると、選択されたカラーのアルファ値は常に255になります。

## 楕円ツールプロパティ

Ellipse（楕円）ツールを使用すると、楕円または円をすばやく描画できます。


### Ellipse（楕円）ツールプロパティにアクセスする手法


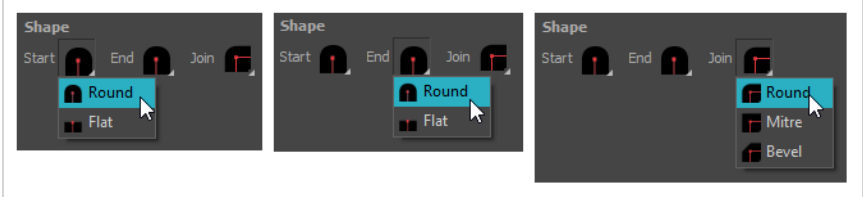
1. Tools(ツール)ツールバーでEllipse(楕円)  ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



## 鉛筆プロパティ

他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil（鉛筆）ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。




プロパティ	説明
プレビュー領域	Preview（プレビュー）領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。 
鉛筆プロパティダイアログ	プレビュー領域の右側にある矢印ボタンでPencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを開きます。

プロパティ	説明
	 <p>Tool Properties（ツールプロパティ）ビューでは少数の鉛筆プロパティ、鉛筆プリセットのリスト、およびその他の描画オプションにしか利用できませんが、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログでは、鉛筆の形状およびテクスチャーに対し利用可能な全てのオプションを利用することができます。Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログに関する詳細は、以下の <a href="#">鉛筆プロパティダイアログ (435ページ)</a> セクションを参照してください。</p>
サイズ	形状を描画する際に用いる鉛筆線の幅を決めます。
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round（ラウンド）、Mitre（マイター）、Bevel（ベベル）のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## 鉛筆プリセット





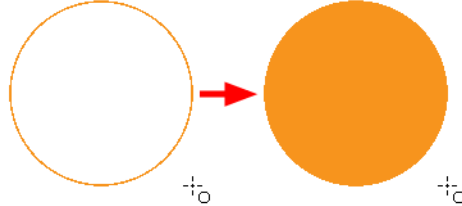

これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。


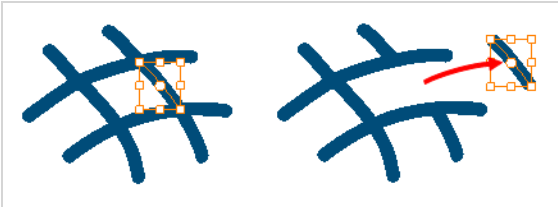
アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	Storyboard Proは、鉛筆プリセットをいくつか備えており、かつ自分で作成・保存することもできます。描画するとき効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することを

アイコン	プロパティ	説明
		<p>お勧めします。</p> <p>作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリセットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作者との間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。</p>
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>新ブラシプリセット:</b> 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。</li> <li>• <b>ブラシを削除:</b> 現在選択されているプリセットを削除します。</li> <li>• <b>ブラシの名称を変更:</b> 現在選択されているプリセットの名称を変更できます。</li> <li>• <b>ブラシをインポート:</b> Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。</li> <li>• <b>ブラシをエクスポート:</b> ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。</li> <li>• <b>サムネール(小):</b> 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>サムネール(大):</b> 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>ストロークビュー:</b> 名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。</li> </ul>

## 描画オプション

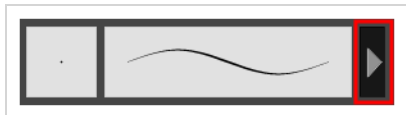
これらのオプションは、形がアートワークに追加される手法に影響します。

アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p> <div data-bbox="634 415 1089 611">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="634 646 1430 978" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから <b>View (表示) &gt; Realistic Preview (リアリスティックプレビュー)</b> を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	自動塗りつぶし	<p>有効なときは、描かれたシェイプが選択されている色で自動的に塗りつぶされます。デフォルトでは、シェイプを描画しても輪郭だけが作成されます。</p> <div data-bbox="634 1167 1127 1413">  </div>
	スナップ	<p>このツールおよびスナッピングに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナッピングを有効または無効にし、どのタイプのスナッピングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナッピングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナッピングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナッピングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは、次のスナップモードをサポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Snap to Contour (輪郭へスナップ)</b> : 有効になっていると、マ</li> </ul>

アイコン	プロパティ	説明
		<p>ウスのカーソルが描画中に描画内の近くのアートワークの輪郭にスナップします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>アライメントガイドにスナップ</b>：描画または、描画ツールは近くのアライメントガイドにスナップします。を参照してください。</li> <li>• <b>スナップして揃える</b>：有効になっていると、描画している最中にマウスカーソルが描画内の他のストロークおよび形状の長方形の境界ボックスに自動的に揃えられます。</li> </ul>
	<p>自動フラット化モード</p>	<p>デフォルトでは、をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten（自動フラット化）オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p>  <div data-bbox="634 1129 1430 1415" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Select（選択）ツールを使用すると、フラット化した鉛筆線分を使用、選択、および削除することができます。Auto-Flatten（自動フラット化）モードで描画された重なった鉛筆線は、基本的に重なっている分だけセグメントに分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>

## 鉛筆プロパティダイアログ

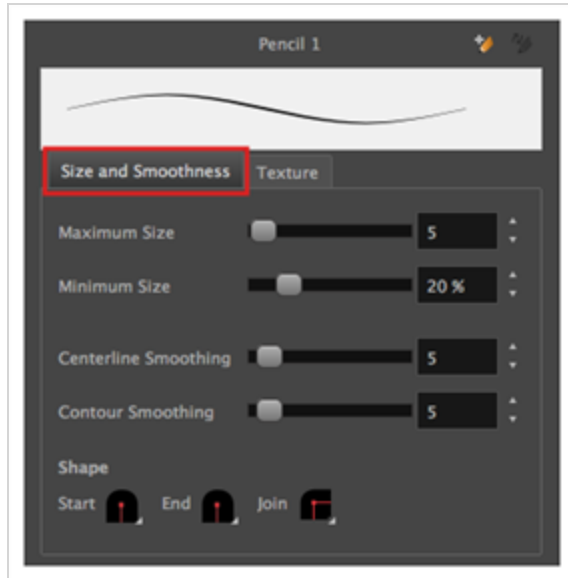
Ellipse（楕円）ツールは、Pencil（鉛筆）ツールと同じ種類の線を描画します。このため、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを使ってEllipse（楕円）ツールの線を設定できます。これは、Tool Properties（ツールプロパティ）ビューのストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックして開きます。



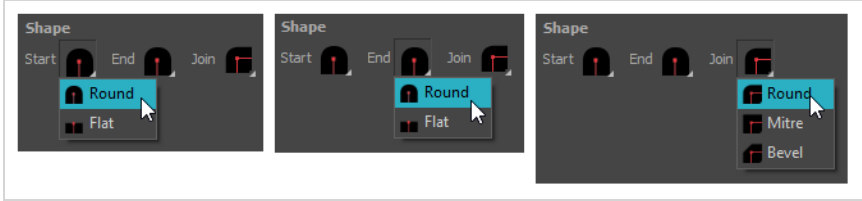


## Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブ

Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブでは、鉛筆のサイズ、滑らかさのパラメータの他、その先端と角の形状を選択できます。







プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用する、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
中心線のスムージング	鉛筆ストロークの中心線上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。設定を高くすると、線が震えるのを防ぎ、線が持つコントロールポイントの量を減らすことができるため微調整しやすいですが、描画の精度が落ちやすく、鋭角が曲線になってしまいます。
輪郭スムージング	鉛筆ストロークの外側の輪郭上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。  鉛筆線が、その見かけの形ではなく、その中心線および厚みにおける変数により定義されます。マウスで鉛筆線を描く際、その厚さは一定です。そのため、その外側の輪郭には両端を除いてコントロールポイントがなく、輪郭に対するスムージングが必要ではありません。  しかし、圧力感度タブレットで鉛筆線を描く際は、線の厚さにおける変数を定義する

プロパティ	説明
	<p>ためにその輪郭にコントロールポイントとベジエ曲線があるため、輪郭上でのスムージングが行われる必要があります。輪郭のスムージングが増えるほど、線の厚さ上のコントロールポイントの量が減り、曲線が滑らかになりますが、線の厚さにおける変数の精度に影響する可能性があります。</p>
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round (ラウンド)、Mitre (マイター)、Bevel (ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## テクスチャタブ

Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ビューのTexture (テクスチャー) タブを使用して、鉛筆線に適用するテクスチャーを選択できます。テクスチャーを追加、削除、または名称変更したり、現在の鉛筆テクスチャーパレットをデフォルトのものとして保存したり、鉛筆テクスチャーパレットをカットにインポートしたりすることもできます。




アイコン	プロパティ	説明
+	新規テクスチャー	現在のペンシルテクスチャーパレットの新しい鉛筆テクスチャースウォッチに画像ファイルをインポートすることができます。鉛筆テクスチャーの鉛筆線に対するエフェクトは、画像の透明度チャンネルに基づき、その水平軸上で鉛筆線に従います。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
-	テクスチャーを削除	現在の鉛筆テクスチャーパレットから鉛筆テクスチャースウォッチを削除します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	テクスチャー名を変更	現在の鉛筆テクスチャーパレットで選択した鉛筆テクスチャースウォッチの名称を変更します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして使用	このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。現在選択されている鉛筆テクスチャーパレットを、ユーザー環境設定のデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして設定します。デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットは、Storyboard Proで作成するすべてのカットに追加されます。パレットは環境設定でコピーされているので、それはデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットにしたときの状態で新しいカットに追加されます。

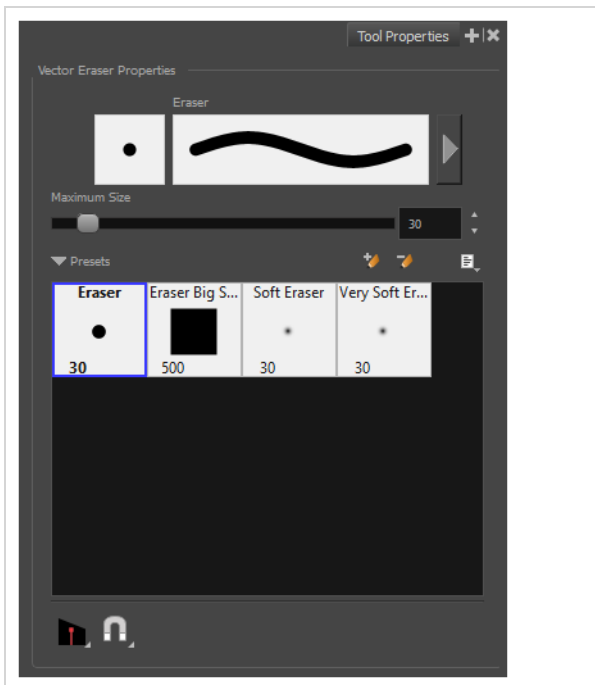
アイコン	プロパティ	説明
	鉛筆テクスチャーのディ スプレー	現在の鉛筆テクスチャーパレットに鉛筆テクスチャーを表示し、Pencil (鉛筆) ツールで使用するものを選択できます。

## 消しゴムツールプロパティ

Eraser（消しゴム） ツールを使えば、その上にストロークを描いてアートワークを消去することができます。Eraser（消しゴム） をタブレットで使用する場合、それはBrush（ブラシ）やPencil（鉛筆） ツールと同じように感圧性があります。

### Eraser（消しゴム） ツールプロパティにアクセスする手法




1. Tools(ツール)ツールバーでEraser（消しゴム）  ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ） ビューに表示されます。



## 消しゴムプロパティ



Eraser（消しゴム） ツールの設定手法は、Brush（ブラシ） ツールの設定手法とほぼ同じです。

プロパティ	説明
ストロークプレビュー領域	<p>Preview（プレビュー）領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。</p> 

プロパティ	説明
消しゴムプロパティダイアログ	<p>表示領域の右側にある矢印ボタンでEraser Properties（消しゴムプロパティ）ダイアログを開きます。このダイアログでは消しゴムに対する全てのパラメータやオプションにアクセスすることができます。Tool Properties（ツールプロパティ）ビューでは、消しゴムプロパティ、消しゴムプリセットのリスト、および消しゴムプロパティに関連しないEraser（消しゴム）ツールのオプションが少数しか利用できません。Eraser Properties（消しゴムプロパティ）ダイアログに関する詳細は、以下の<a href="#">消しゴムプロパティダイアログ</a>セクションを参照してください。</p> 
最大サイズ	<p>消しゴムの最大サイズを定義します。</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。</p>
フロー	<p>アートワークから消去される消しゴム先端の各インスタンスに対して不透明度を設定できます。Opacity（不透明度）パラメータとは逆に、流量パラメータは累積効果を持ちます。これは、流量が少ないと、消しゴムのストロークが四肢に向かって効果的でなくなり、中央でより効果的になることを意味します。その上に描画すると、ストロークの流れも蓄積されます。デフォルトでは、消しゴムの流れは、ペンタブにかかる圧力の大きさによって変動します。</p> <div data-bbox="500 1226 1430 1402" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> このオプションは、ビットマップレイヤー上で描画する際にTool Properties（ツールプロパティ）ビューにのみ表示されます。</p> </div>
不透明度	<p>Opacity（不透明度）パラメータは、ブラシストロークの不透明度を設定できます。Flow（フロー）パラメータとは反対に、Opacity（不透明度）パラメータは累積的ではありません。ブラシストローク全体の不透明度は、Opacity（不透明度）パラメータを超えることはありません。デフォルトでは、Opacity（不透明度）パラメータは、ペンタブペンにかかる圧力の大きさによって異なります。</p> <div data-bbox="500 1677 1430 1854" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> このオプションはビットマップレイヤーで描画する際はTool Properties（ツールプロパティ）ビューでのみ表示されます。</p> </div>



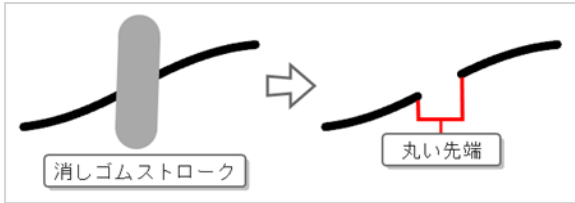

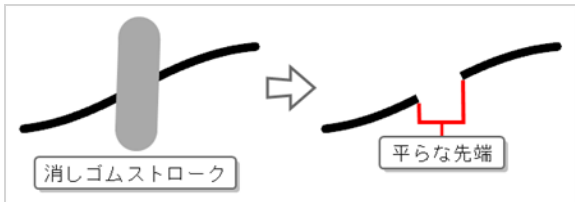

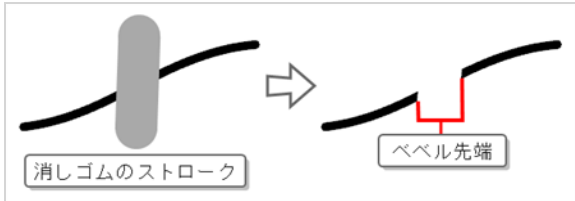

## 消しゴムプリセット

これらのオプションでは、消しゴムプリセットを選択、作成、および管理することができます。

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	デフォルトで、Storyboard Proには消しゴムプリセットがプリロードされています。自分の消しゴムを設定し、そのプロパティを新しいプリセットに保存することで、消しゴムプリセットを作成することも可能です。また、消しゴムプリセットをエクスポートおよびインポートすることもできます。
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシ名を変更	現在選択されているプリセットの名称を変更できます。
	ブラシをインポート	Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。
	ブラシをエクスポート	ブラシプリセットを .xml ファイルにエクスポートできます。
	サムネイル (小)	小さなサムネイルのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。
	サムネイル (大)	大きなサムネイルのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。
	ストロークビュー	名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

## 消去オプション

これらのオプションは、消しゴムストロークがアートワークに適用される手法に影響します。

アイコン	プロパティ	説明
	先端スタイル	<p>鉛筆線の一部を消す際、このオプションでは消した鉛筆線の先端の形状を決めます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>Round (円)</b>：消した鉛筆線の先端を丸くします。            </li> <li>  <b>Flat (平ら)</b>：消した鉛筆線の先端を平らにします。平らな先端は鉛筆線の中央線の角度と常に直角なため、消しゴムストロークの角度と一致しない可能性があります。            </li> <li>  <b>Bevel (ベベル)</b>：消した鉛筆線の先端をベベルにします。ベベルな先端は平らですが、消しゴムストロークの角度と一致しています。            </li> </ul>
	スナップ	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは以下のスナップングモードに対応しています：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>アライメントガイドにスナップ</b>：または消去中、消しゴムは近く</li> </ul>



アイコン	プロパティ	説明
		のアライメントガイドにスナップします。を参照してください。

## 消しゴムプロパティダイアログ

消しゴムには豊富なオプションとプロパティがあって、これらはTool Properties(ツールプロパティ)ビューには表示されませんが、むしろダイアログではそこからアクセスすることができます。Eraser Properties (消しゴムプロパティ) ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックします。

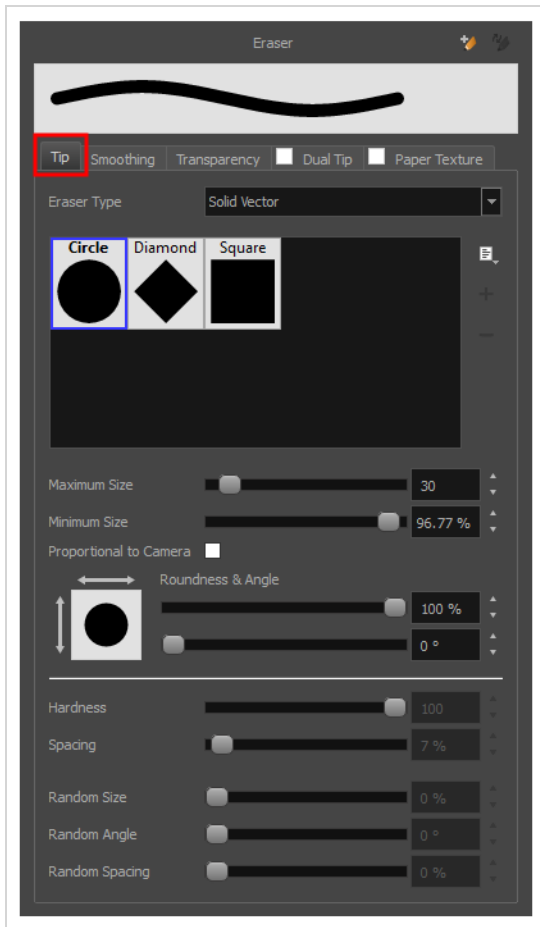


Eraser Properties (消しゴムプロパティ) ダイアログには5つの異なるタブがありますが、ビットマップレイヤー上で作業している場合はSmoothing (スムージング) タブがありません。以下は、各タブで利用可能なオプションについての詳細情報です。



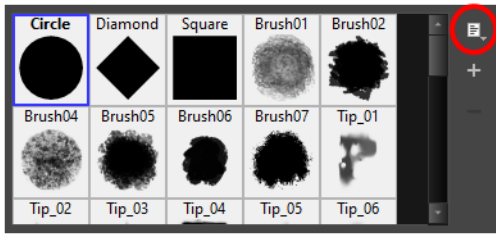
- [先端タブ \(444ページ\)](#)
- [スムージングタブ \(450ページ\)](#)
- [透明度タブ \(451ページ\)](#)
- [デュアル先端タブ \(455ページ\)](#)
- [紙テクスチャータブ \(458ページ\)](#)




### 先端タブ

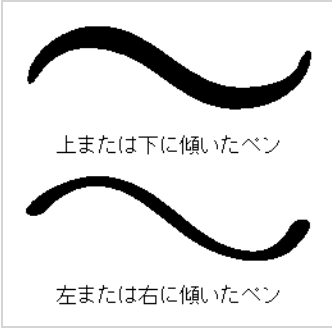
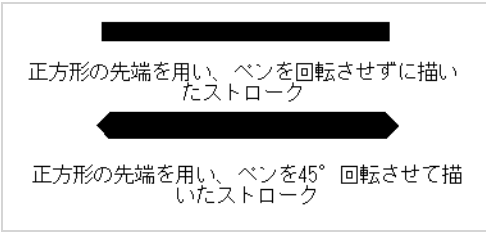

Tip (先端) タブでは、消しゴム先端の形状、サイズ、硬さ、および間隔を設定できます。

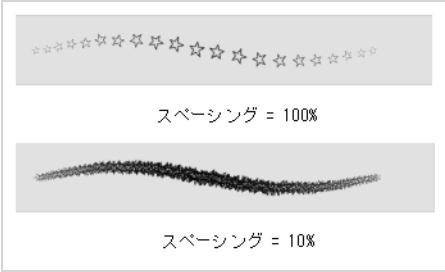
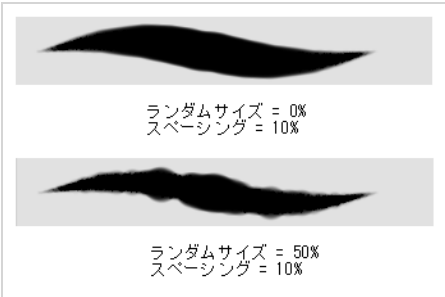


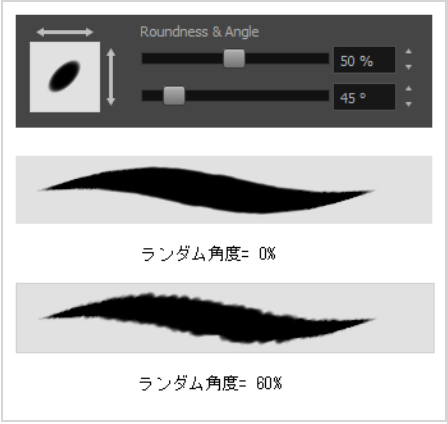
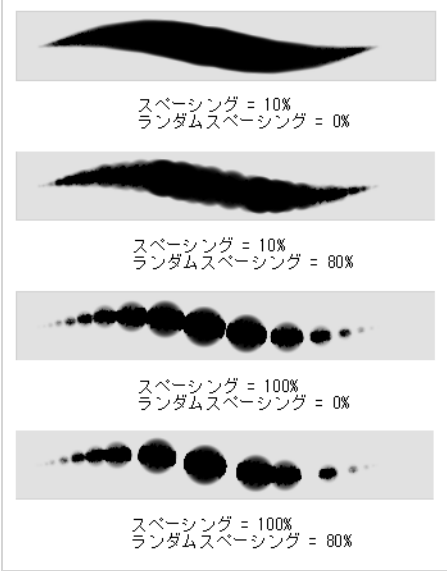
プロパティ	説明
消しゴムタイプ	<p>次のいずれかの消しゴムタイプから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Solid Vector (ソリッドベクター)</b> :ベクターアートワークから、消しゴムストロークの形状をカットします。ソリッドなベクター消しゴムは常に完全にアートワークを消して硬い継ぎ目を残します。         </li> <li> <b>Textured Eraser (テクスチャー付き消しゴム)</b> :テクスチャー付きブラシと同じオプションで消しゴムを設定することができます。テクスチャー付き消しゴムは、それを完全に消さないで、テクスチャー付きブラシストローク内のビットマップテクスチャーの不透明度を減少させます。ブラシストロークを完全に消去すると、ベクターアートワークから消去された部分が切り取られません。         </li> <li> <b>Textured, Preserve Vector (テクスチャー付き、ベクターで保持)</b> : Textured Eraser (テクスチャー付き消しゴム)と同様ですが、たとえテクスチャー付きブラシストロークのテクスチャーの画素を完全に消去しても、ベクター形状からはカットされません。         </li> </ul>

プロパティ	説明
	<div data-bbox="505 285 1430 606" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>テクスチャー付きの消しゴムは、テクスチャー付きブラシストロークでのみ期待どおりに機能します。Textured（テクスチャー付き消しゴム）をソリッドベクターブラシストロークまたは鉛筆線上で使用しても、消しゴムストロークの形状をカットするだけです。Textured, Preserve Vector（テクスチャー付き保存ベクター）タイプの消しゴムをソリッドベクター形状上または鉛筆線上で使用しても、消しゴムは何も消去しません。</p> </div> <div data-bbox="505 636 1430 850" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションは、ビットマップレイヤーで作業するときは利用できません。ビットマップレイヤーでは、消しゴムは常にテクスチャー付きであり、テクスチャー付き消しゴムオプションは常に使用可能です。</p> </div>
消しゴム先端ライブラリ	<div data-bbox="505 909 1162 1163" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>ここで消しゴム先端の形状を選択します。デフォルトはラウンド（丸み）です。最大の消しゴム不透明度が100%に設定されている場合でも、一部の先端は半透明の領域を持つように設計されています。</p> <p>カスタムの消しゴム先端を作成するには、Storyboard Proかまたはサードパーティ製ソフトウェア（Adobe Photoshopなど）のいずれかで、事前にファイルを準備する必要があります。カラーはサポートされておらず、透明度は従来の意味においてはサポートされていません。黒は100%の不透明、白は100%の透明、その中間のグレーの色合いはすべてさまざまな程度の半透明として表示されます。サポートされているファイル形式としては、.jpeg、.png、.tif、.psd、.tgaなどが挙げられます。アルファチャンネルはインポート時に無視されます。ファイルには100 x 100画素から400 x 400画素の間をお勧めします。</p> <p>また、Storyboard Proからエクスポートした消しゴム先端をインポートして、それらを同僚と共有することもできます。</p>
最小サイズと最大サイズ	<p>描画ツールの最小/最大サイズにより、ストロークに厚い/薄いエフェクトが生まれます。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Size（最大サイズ）</b>：ストロークの最大幅を定義します。</li> </ul>

プロパティ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Minimum Size (最小サイズ)</b> : ストロークの最小幅を最大サイズとの関連でそのパーセンテージとして定義します。</li> </ul> <div data-bbox="505 386 1429 600" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Size (最小サイズ) 値を100%に設定すると、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。つまり、Maximum Size (最大サイズ) 値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
丸みと角度	<p>Roundness (丸み) パラメータとAngle (角度) パラメータを使用すると、先端の形状と方向を変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Roundness (丸み)</b> : 先端に適用する垂直方向の拡大/縮小率。この設定を小さくすると、先端が垂直方向に押し潰され、丸いまたは正方形の先端をフラットな先端に変えることができます。</li> <li>• <b>Angle (角度)</b> : ブラシ先端を反時計回りに回転させる角度。</li> </ul> <div data-bbox="505 945 1429 1318" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>押し潰しは角度には関連していません。先端を回転させても、押し潰しは先端の元の方向に対して行われます。</p> <div data-bbox="613 1108 1328 1276" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>丸み: 100%      丸み: 33%      丸み: 100%      丸み: 33%            角度: 0°      角度: 0°      角度: 45°      角度: 45°</p> </div> </div>
ペんチルト感度	<p>ペンとタブレットがチルト感度に対応している場合は、このオプションにより消しゴムがペンの傾き角度を考慮すべきか、およびどの程度考慮すべきかを設定することができます。</p> <p>ペンが完全に傾いていると、消しゴムの先端はパラメータに設定されたパーセンテージの分だけペンを傾けた角度に伸びます。例えば、Pen Tilt Sensitivity (ペんチルト感度) を50%に設定し、チルトを上または下に傾けた場合、消しゴムの先端は縦方向に50%伸びます。同じ設定で、ペンを左または右に傾けると、消しゴムの先端は横方向に50%伸びます。</p>

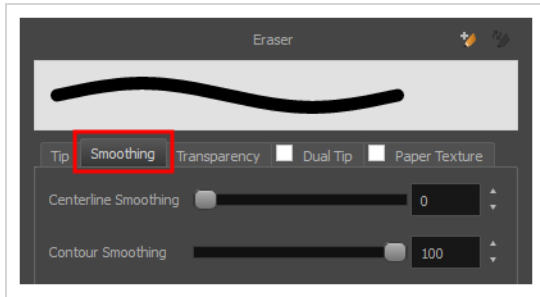
プロパティ	説明
	 <p>上または下に傾いたペン</p> <p>左または右に傾いたペン</p>
ペンの回転を使用	<p>このオプションが有効で、ペンおよびタブレットが先端の回転に対応している場合、消しゴム先端がペン先の角度で回転します。</p>  <p>正方形の先端を用い、ペンを回転させずに描いたストローク</p> <p>正方形の先端を用い、ペンを45° 回転させて描いたストローク</p>
硬度	<p>Hardness（硬さ）およびSpacing（スペーシング）パラメータを使用すると、消しゴム先端によって作られるマークの柔らかさと間隔を変更できます。Eraser Properties（消しゴムプロパティ）ウィンドウの上部にあるストロークプレビュー領域で、硬さと間隔のプレビューを見ることができます。</p> <p>硬度は消しゴム先端のエッジの柔らかさに対応します。値が低いほど、エッジは柔らかくなります。値が大きいほど、先端エッジはシャープになります。一部の消しゴム先端は100%不透明ではないので、たとえ硬度100%でも常に多少ソフトに見えます。</p>  <p>硬度100%</p> <p>硬度10%</p>
スペーシング	<p>消しゴムの各スタンプ間のスペースの量を定義します。形状の周囲に空白がない場合は、値を100%に設定すると、スタンプマークが端と端を合わせて設定されます。値が大きいほど、マーク間の間隔が広がります。とても大きな値は、消しゴムのストロークが個々のマークの文字列として表示される可能性があります。逆に、小さいスペーシング値は流れるようなブラシストロークの外観を与えます。</p> <p>スペーシングは、連続的なストロークを描くときだけ明白です。</p>

プロパティ	説明
	
ランダム度	<p>Randomness (ランダム度) パラメータを使用すると、さまざまなビットマップ消しゴムストロークを作成できます。これらのオプションを洗練させることで、ストロークにすてきな非機械的な見た目を加えることができます。</p>
ランダムサイズ	<p>Maximum Size (最大サイズ) とMinimum Sizeと最小サイズ) の値を設定するだけで、消しゴムストロークの太さと細さの間のバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>  <div data-bbox="505 1335 1430 1587" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p><b>メモ</b></p> <p>Minimum Size (最小サイズ) を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Size (最大サイズ) 値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
ランダム角度	<p>設定されたAngle (角度) 値を中心にランダム回転の範囲を設定します。例えば、Angle (角度) が45°に設定され、Random Angle (ランダム角度) が10°に設定されている場合、ソフトウェアは40°~50° (プラスまたはマイナス5°、合計10°に相当) の間の値を選択します。</p>

プロパティ	説明
	
ランダムスペーシング	<p>設定されたSpacing（スペーシング）値を中心にランダムスペーシングの範囲を設定します。たとえば、Spacing（スペーシング）が50%に設定され、Random Spacing（ランダムスペーシング）が10%に設定されている場合は、Storyboard Proが45%～55%（プラスまたはマイナス5%、合計10%）の値を選択します。</p> 

## スムージングタブ

Smoothing（スムージング）タブには、ペイント時にStoryboard Proが消しゴムストロークを自動的にスムージングする手法を設定するためのオプションがあります。



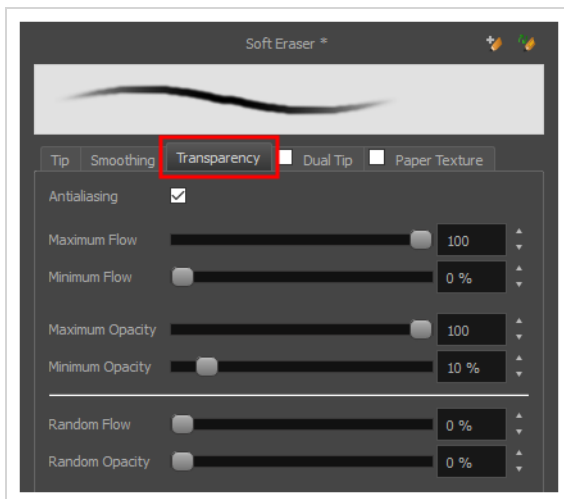
### メモ

ビットマップレイヤーはスムージングをサポートしていないため、Smoothing（スムージング）タブは、ベクターレイヤーを操作する場合にのみ使用できます。

プロパティ	説明
中心線のスムージング	Storyboard Proが消しゴムストロークの方向、曲線およびコーナーで実行するべきスムージングの量を定義します。設定値を大きくすれば線が不安定になるのを防ぐことができますが、描画精度が低下したり、鋭角を曲線にする恐れがあります。
輪郭スムージング	Storyboard Proが消しゴムストロークの外側の輪郭に対して実行するスムージングの量を定義します。設定値を大きくすると、鋭い角が丸くなり、結果として得られるベクター形状のコントロールポイントの量が少なくなります。

## 透明度タブ

Transparency（透明度）タブでは、消しゴムにアンチエイリアシングを適用するかどうかを決定したり、フローと不透明度を設定したりできます。

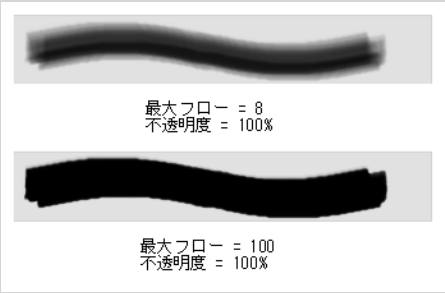
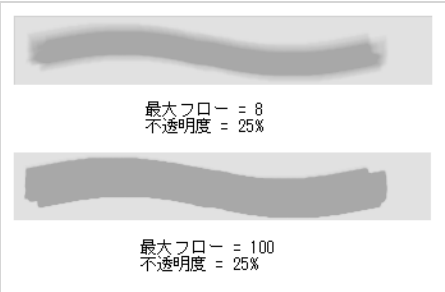


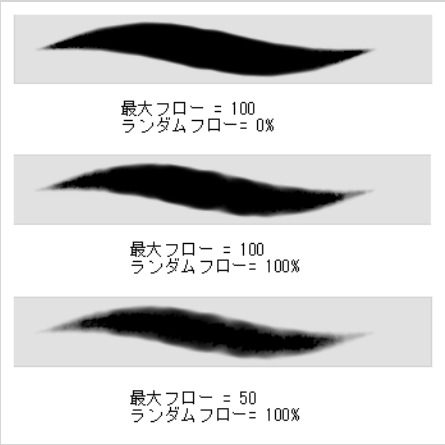

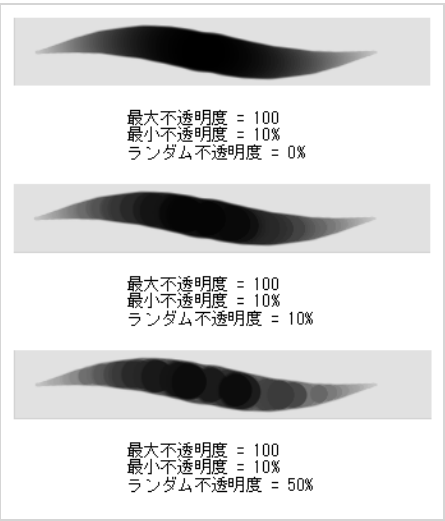



**メモ**

Tip (先端) タブの**Eraser Type (消しゴムタイプ)** オプションが**Textured Vector (テクスチャー付きベクター)** または **Textured, Preserve Vector (テクスチャー付き、ベクターに保持)** に設定されている場合、Transparency (透明度) タブのオプションは、ベクターレイヤーでのみ利用することができます。ビットマップレイヤーでは、これらのオプションは常に利用可能です。

プロパティ	説明
アンチエイリアシング	<p>デフォルトで有効になっています。このオプションを選択すると、消しゴムストロークの輪郭が周囲の色と混ざり合い、さもなければ画像の解像度のせいで不可能な滑らかさの錯覚を生み出します。</p> <p>アンチエイリアシングが無効になっていると、消しゴムは画素を完全に消去するか、または画素をそのままにします。</p> <div data-bbox="573 858 1429 1039" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>無効にすると、Transparency (透明度) タブの他のすべてのオプションが無効になります。</p> </div>
最大フローと最小フロー	<p>Maximum and Minimum Flow (最大および最小フロー) パラメータでは、消しゴムのエフェクトが流れる速度の範囲を設定できます。フローが大きいほど、エフェクトはより一貫しています。流れが薄い場合は、エフェクトにむらがあるように見える可能性があります。この機能は、ペンタブの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Flow (最大フロー)</b> : 流体ストロークを作成するときの色とテクスチャーが適用される最大レートを設定します。</li> <li>• <b>Minimum Flow (最小フロー)</b> : 流体ストロークを作成するときの色とテクスチャーが適用される最小レートを設定します。これは、Maximum Flow (最大フロー) 値のパーセンテージとして定義されます。Minimum Flow (最小フロー) の値が100%に設定されていると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。フローはMaximum Flow (最大フロー) 値の一定レートに設定されます。</li> </ul>

プロパティ	説明
	
最大不透明度と最小不透明度	<p>Maximum and Minimum Opacity（最大不透明度と最小不透明度）パラメータで、消しゴムマークの不透明度の範囲を設定します。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Opacity（最大不透明度）</b>：圧力が重いときの消しゴムマークの透明限界を設定します。</li> <li>• <b>Minimum Opacity（最小不透明度）</b>：圧力が非常に軽いときの消しゴムマークの透明限界を設定します。Maximum Opacity（最大不透明度）の値に対する割合として定義されます。Minimum Opacity（最小不透明度）の値を100%に設定すると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。不透明度はMaximum Opacity（最大不透明度）値の一定レートに設定されます。</li> </ul> 
ランダム度	<p>Randomness（ランダム度）パラメータは、フローと不透明度のランダム度範囲を設定します。これはペンタブレットの圧力感度と連動します。</p>
ランダム度フロー	<p>Maximum and Minimum Flow（最大フローと最小フロー）の値を設定するだけで、消しゴムストロークのフローにバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>

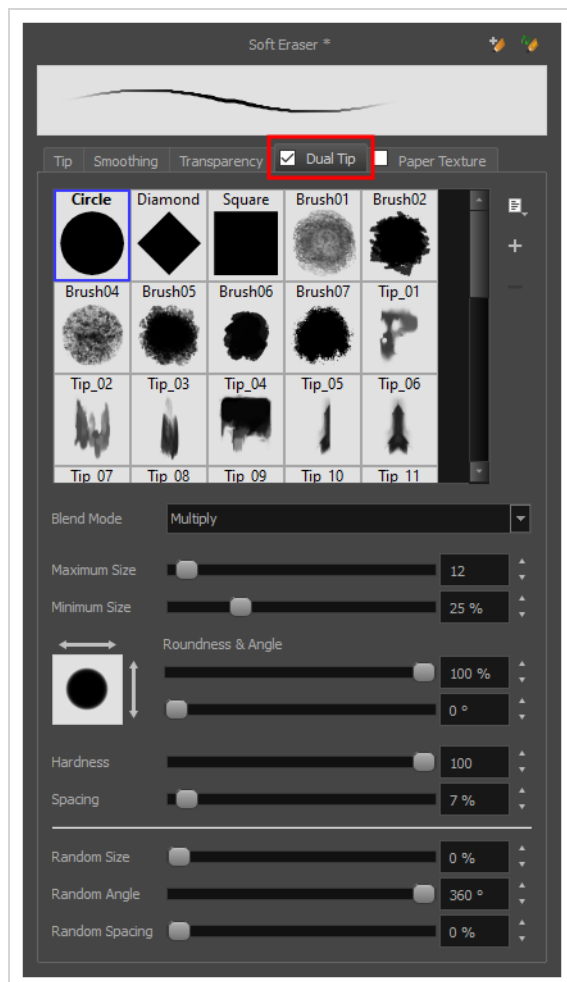
プロパティ	説明
	<div data-bbox="574 285 1016 726" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;">  <p>最大フロー = 100 ランダムフロー = 0%</p> <p>最大フロー = 100 ランダムフロー = 100%</p> <p>最大フロー = 50 ランダムフロー = 100%</p> </div> <div data-bbox="574 768 1429 1016" style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Flow（最小フロー）を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークにフローの変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Flow（最大フロー）値を使用して均一なフロを強制することになります。</p> </div>
ランダム不透明度	<p>Maximum and Minimum Opacity（最大不透明度と最小不透明度）の値を設定するだけで、消しゴムストロークの不透明度にバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p> <div data-bbox="574 1318 1016 1835" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;">  <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 0%</p> <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 10%</p> <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 50%</p> </div>

プロパティ	説明
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Opacity（最小不透明度）を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに不透明度の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Opacity（最大不透明度）値を使用して均一な不透明度を強制することになります。</p> </div>

## デュアル先端タブ

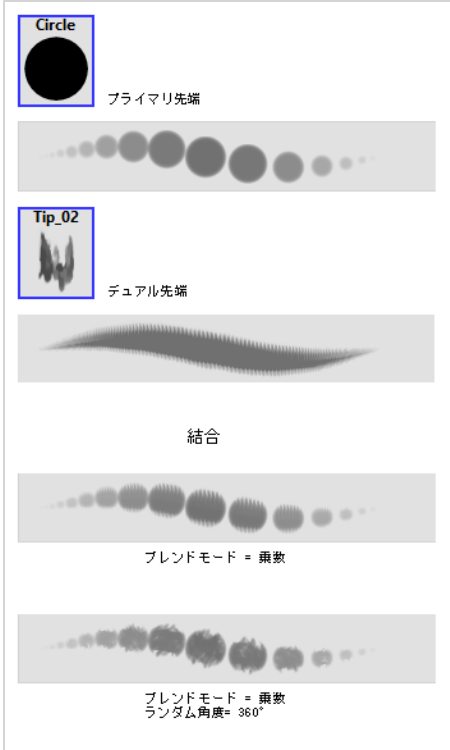
Dual Tip（デュアル先端）タブでは、デュアル先端消しゴムを作成するためのパラメータを設定できます。プライマリビットマップ消しゴム先端とデュアル先端は常に連携して機能します。プライマリ先端のパラメータはTip（先端）タブで、デュアル先端のパラメータはDual Tip（デュアル先端）タブで設定できます。選択したBlend（ブレンド）モードは、先端の組み合わせ手法を決定します。

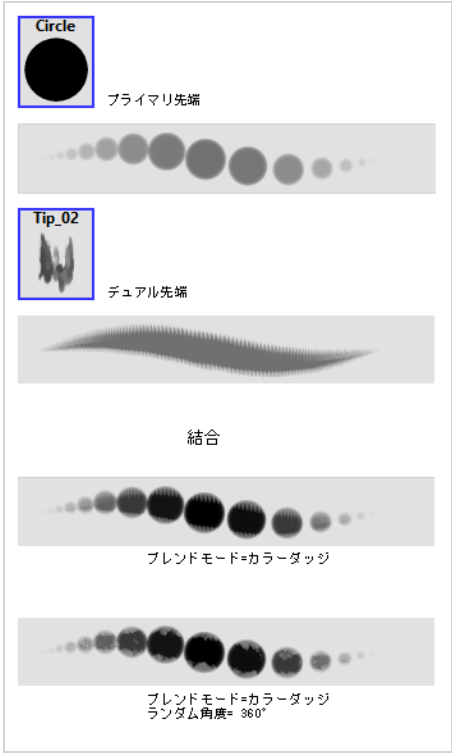
デフォルトで、Blend Mode（ブレンドモード）はMultiply（乗算）に設定され、Random Angle（ランダム角度）は360°に設定されています。

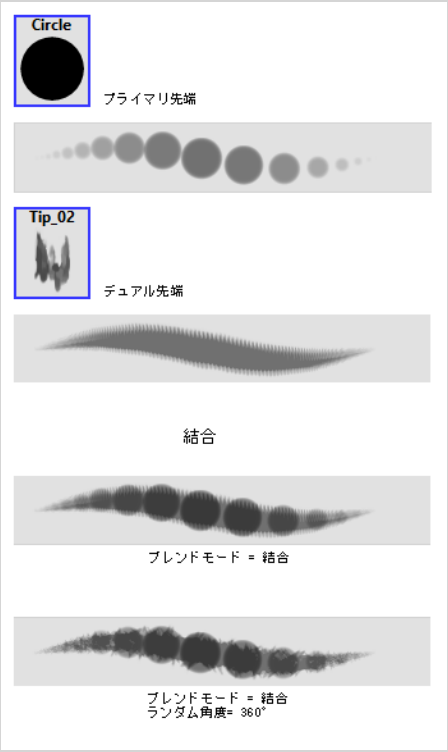


**メモ**

Dual Tip (デュアル先端) を使用するには、**Dual Tip (デュアル先端)** タブ内のチェックボックスを選択することでオプションを有効にする必要があります。また、ベクターレイヤー上で作業している場合は、Tip (先端) タブの**Eraser Type (消しゴムタイプ)** オプションが**Textured Vector (テクスチャー付きベクター)** または**Textured, Preserve Vector (テクスチャー付き、ベクターに保持)** に設定されている必要があります。

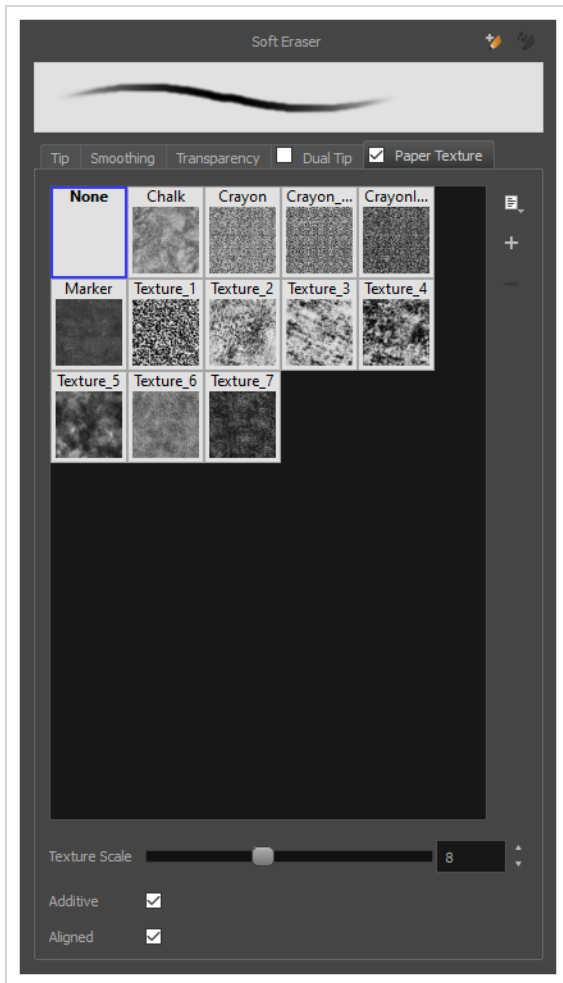
ツール名	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、消しゴムがデュアル先端を使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスが外されていると、Dual Tip (デュアル先端) タブ内のオプションは無効になります。
ブレンドモード	Blend (ブレンド) モードでは、プライマリ先端とデュアル先端を組み合わせる手法を決定できます。
乗算	<p>これはデフォルトのブレンドモードです 2つの消しゴム先端がこのモードで結合されると、それらは本質的に重なり合う領域でお互いを切り取り、片方または両方の先端は透明度100%の領域を持ちます。消しゴム先端の不透明度が低いほど、それらの組み合わせは明るくなります。</p> 

ツール名	説明
覆い焼き	<p>このモードでは、プライマリ先端はデュアル先端の形状を切り取ります。先端の形状が重なっている場所では、主要形状の境界内で、カラーと不透明度がより暗く見えます。</p>  <p>Circle プライマリ先端</p> <p>Tip_02 デュアル先端</p> <p>結合</p> <p>ブレンドモード=カラーダッジ</p> <p>ランダム角度= 360°</p>
結合	<p>このモードは、2つの先端を、同じ色を持ち、同じパスをたどる2つの異なる別々の消しゴムとして扱います。</p>

ツール名	説明
	

## 紙テクスチャタブ

Paper Texture（紙テクスチャー）タブでは、消しゴムに紙のようなテクスチャーを設定できます。画像ファイルをインポートしてテクスチャーを追加したり、以前にStoryboard Proからエクスポートした紙テクスチャーをインポートすることもできます。

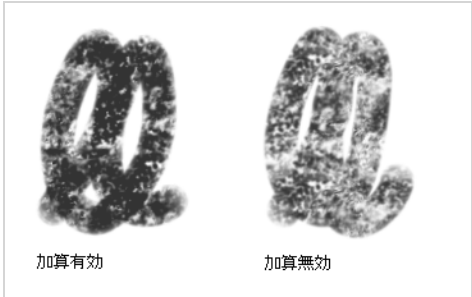
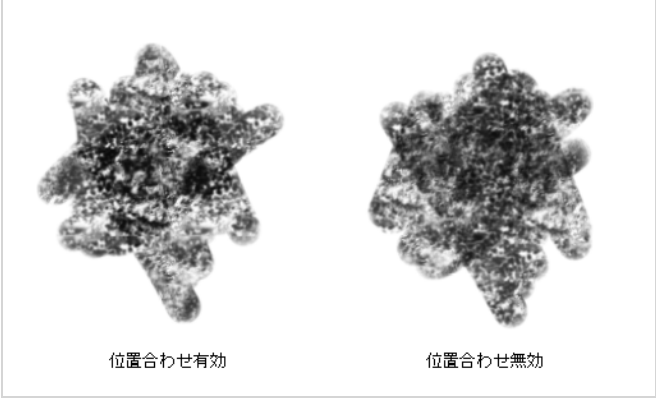


### メモ

Paper Texture（紙テクスチャー）を使用するためには、**Paper Texture（紙テクスチャー）** タブ内のチェックボックスをオンにしてオプションを有効にする必要があります。また、ベクターレイヤー上で作業している場合は、Tip（先端）タブの**Eraser Type（消しゴムタイプ）** オプションが**Textured Vector（テクスチャー付きベクター）** または**Textured, Preserve Vector（テクスチャー付き、ベクターに保持）** に設定されている必要があります。

プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、消しゴムが紙テクスチャーを使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスがオフの場合、Paper Textur（紙テクスチャー）タブのオプションは無効になります。
テクスチャー拡大縮小	紙テクスチャーのサイズを増減します。




プロパティ	説明
加算	<p>このオプションは、重複する線を1回の連続的なストロークで走り書きするときに、テクスチャーをその上に重ねていきます。このオプションをオフにすると、単一の連続したストロークからの重複する線の領域は、暗さとテクスチャーに関しては、重ならない領域と同じように表示されます。</p> <div data-bbox="521 453 989 747" style="text-align: center;">  <p>加算有効                      加算無効</p> </div>
アライン済み	<p>このオプションは、別々の重なり合うストロークの動作を定義します。このオプションが有効な場合、紙テクスチャーの位置は、消しゴムを一掃するたびに変わることはありません。このオプションを無効にすると、消しゴムを一掃するたびに、異なるテクスチャー位置が生成されます。テクスチャーの向きは常に同じです。</p> <div data-bbox="570 972 1222 1367" style="text-align: center;">  <p>位置合わせ有効                      位置合わせ無効</p> </div>

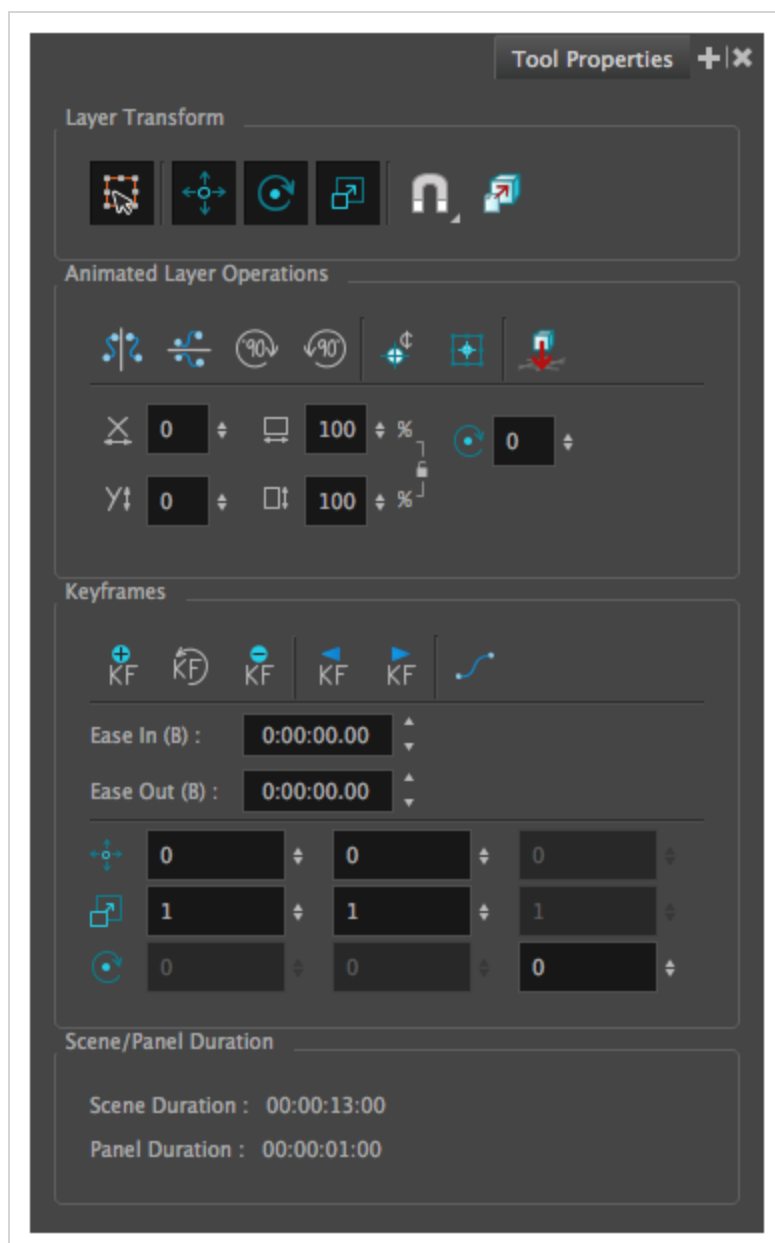
## レイヤートランスフォームツールプロパティ






Layer Transform (レイヤートランスフォーム) ツールでは、選択したレイヤーの転換コントロールの表示または非表示、フリップ、回転、転換、拡大縮小を行うことができます。キーフレームを設定してレイヤーをアニメートしてから、Function Editor (機能エディタ) を使用してそれらを微調整することもできます。

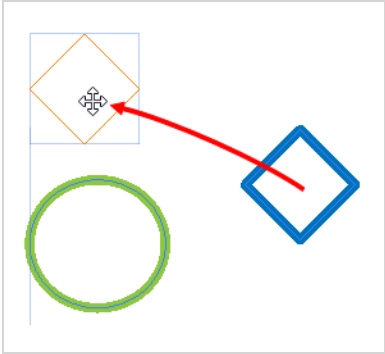







### Layer Transform (レイヤートランスフォーム) ツールプロパティにアクセスする手法













1. Tools (ツール) のツールバーでLayer Transform (レイヤートランスフォーム)  ツールを選択します。








ツールのプロパティがTool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されます。



アイコン	プロパティ	説明
<b>レイヤートランスフォーム</b>		
	簡単ドラッグ	有効なとき、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ドラッグできます。デフォルトでは、選択できるアートをクリックするとドラッグできます。
	転換コントロールを表示	レイヤー上でLayer Transform（レイヤートランスフォーム） ツールを使用するときに、Stage（ステージ） ビューで転換コントロールを表示または非表示にします。コントロールはデフォルトで表示されます。
	回転コントロールを表示	レイヤーでLayer Transform（レイヤートランスフォーム） ツールを使用するときに、Stage（ステージ） ビューで回転コントロールを表示または非表示にします。コントロールはデフォルトで表示されます。
	拡大縮小コントロールを表示	レイヤー上でLayer Transform（レイヤートランスフォーム） ツールを使用するときに、Stage（ステージ） ビューで拡大縮小コントロールを表示または非表示にします。コントロールはデフォルトで表示されます。
	スナップ	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップिंगを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>次の表示モードを切り替えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>輪郭にスナップ</b>： 選択範囲またはそのコントロールポイントを移動すると、アートワークの近くのポイントや輪郭にスナップし、アートワークの一部をスナップできます。</li> <li>● <b>アライメントガイドにスナップ</b>： 選択範囲またはそのコントロールポイントの1つを移動すると、 を参照してください。</li> <li>● <b>スナップして揃える</b>： これが有効時に選択範囲を動かすと、選択範囲の長方形の境界ボックスが、現在のパネルにある他のレイヤーまたはの長方形の境界ボックスと揃えられます。いずれかの選択範囲のコントロールポイントを動かすことでも、アートワークにある他のレイヤーまたはの境界ボックスに揃えることができます。</li> </ul>

アイコン	プロパティ	説明
		
	3D表面にスナップ	有効時にはレイヤーまたは3Dエレメントが近くの3Dオブジェクトの表面に対してスナップします。
<b>アニメーションレイヤー操作</b>		
	上下にフリップ	選択範囲を上下にフリップします。
	左右にフリップ	選択範囲を水平方向にフリップします。
	時計回りに90度回転	選択範囲を時計回りに90°回転します。
	反時計回りに90度回転	選択範囲を反時計回りに90°回転します。
	ピボットをリセット	Reset Pivot (ピボットをリセット) ボタンを使うと、現在のレイヤーのピボットポイントがカメラフレーム中央の元の位置にリセットされます。 <b>Layer (レイヤー) &gt; Pivot (ピボット) &gt; Reset Pivot (ピボットをリセット)</b> を選択することもできます。
	選択範囲の中心にピボット	デフォルトでは、ピボットはカメラフレームの中心に配置されています。このボタンを使用して、選択したレイヤーの中心にピボットを設定します。 <b>Layer (レイヤー) &gt; Pivot (ピボット) &gt; Center Pivot on Selection (選択範囲の中心ピボット)</b> の順に選択することもできます。


アイコン	プロパティ	説明
	グラウンドに スナップ	レイヤーをその直下の表面にスナップさせることができます。レイヤーの角度は保持され、レイヤーの一番下が表面と繋がります。
	オフセットX	X軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
	オフセットY	Y軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
	幅	選択範囲の幅を変更するための値を入力できます。
	高さ	選択範囲の高さを変更するための値を入力できます。
	ロック	Width（幅）とHeight（高さ）の値の比率をロックまたはロック解除します。
	角度	<p>選択範囲を回転させるための特定値を入力できます。正の値は選択範囲を反時計回りに回転させ、負の値は選択範囲を時計回りに回転させます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b> このフィールドは、2Dモードで作業するときだけ利用できます。</p> </div>
<b>キーフレーム</b>		
	キーフレーム を追加	キーフレームを選択したレイヤーに追加します。
	キーフレーム をリセット	すべての位置の値をデフォルト値にリセットします。
	キーフレーム を削除	選択したキーフレームをレイヤーから削除します。
	前のキーフ レーム	前のキーフレームを表示します。

アイコン	プロパティ	説明
	次のキーフレーム	次のキーフレームを表示します。
	機能エディタ	機能カーブとパラメータを編集できFunction Editor（機能エディタ）を開きます。これは、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整に関する視覚的なグラフです。Function Editor（機能エディタ）では、背景で複数の関数を参照として表示することができます。
--	イーズイン	レイヤー動作の開始速度を設定できます。 レイヤー動作が徐々に変化し始める最初のコマの後にイーズインの持続時間を入力することができます。たとえば、コマ1から10にかけてレイヤーを通常速度にゆっくりと加速させたい場合は、値10を入力します。
--	イーズアウト	レイヤー動作の終了速度を設定できます。 レイヤー動作が徐々に変化し始める最初のコマの後にイーズアウトの持続時間を入力することができます。レイヤー動作が徐々に変化する最後のコマより前のコマ数を入力することができます。
	オフセット	レイヤーをX軸とY軸に沿って配置できます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>メモ</b> このフィールドは、2Dモードで作業するときだけ利用できます。</div>
	拡大縮小	選択したレイヤーを垂直方向および水平方向に拡大または縮小できます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>メモ</b> このフィールドは、2Dモードで作業するときだけ利用できます。</div>
	回転	選択したレイヤーを時計回りおよび反時計回りに回転させることができます。
--	カット/パネルの尺	選択したカットまたはパネルの長さをタイムコード形式で表示します。パネルのデフォルトの長さは1秒です。

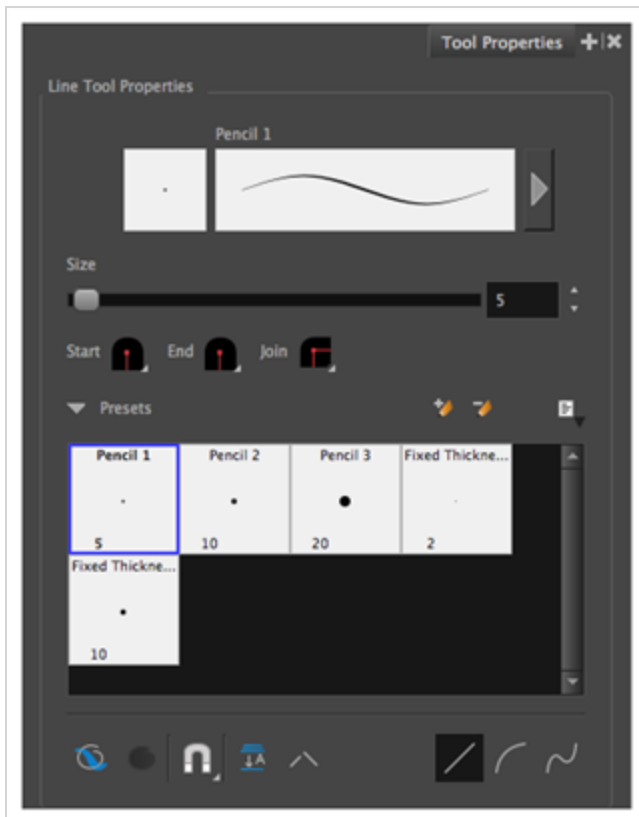
## 線ツールプロパティ

Line（線） ツールでは、マウスを始点から終点までドラッグして線分をすばやく描画できます。

### Line(線) ツールプロパティにアクセスする手法

1. Tools(ツール)ツールバーでLine（線）  ツールを選択します。



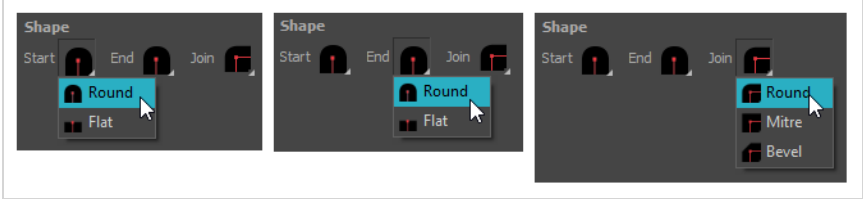
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



## 鉛筆プロパティ

他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil（鉛筆） ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。




ツール名	説明
プレビュー領域	Preview（プレビュー）領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。

ツール名	説明
	
鉛筆プロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右にある矢印ボタンをクリックすると、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログが開きます。</p>  <p>Tool Properties（ツールプロパティ）ビューでは少数の鉛筆プロパティ、鉛筆プリセットのリスト、およびその他の描画オプションにしか利用できませんが、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログでは、鉛筆の形状およびテキストチャターに対し利用可能な全てのオプションを利用することができます。Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログに関する詳細は、以下の <a href="#">鉛筆プロパティダイアログ</a> セクションを参照してください。</p>
サイズ	線の描画に使用される鉛筆線の幅を定義します。
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>• <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>• <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round（ラウンド）、Mitre（マイター）、Bevel（ベベル）のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## 鉛筆プリセット





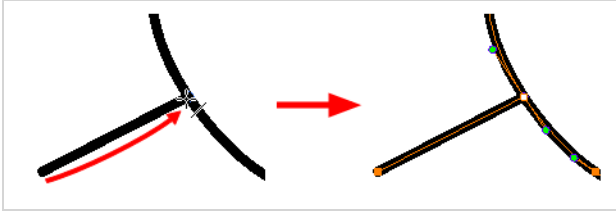
これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。




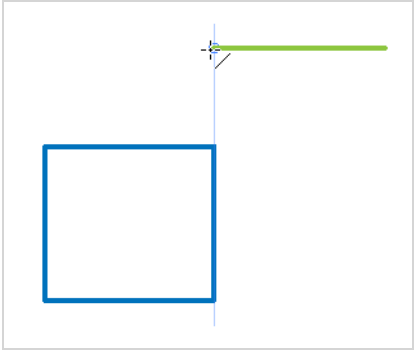


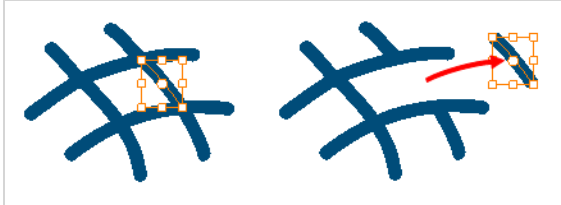




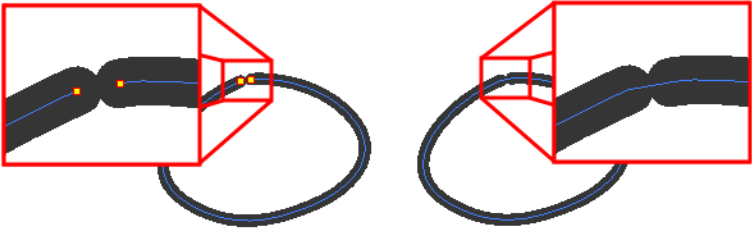


アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>Storyboard Proは、鉛筆プリセットをいくつか備えており、かつ自分で作成・保存することもできます。描画するときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。</p> <p>作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリセットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作業者との間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。</p>
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>新ブラシプリセット:</b> 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。</li> <li>• <b>ブラシを削除:</b> 現在選択されているプリセットを削除します。</li> <li>• <b>ブラシの名称を変更:</b> 現在選択されているプリセットの名称を変更できます。</li> <li>• <b>ブラシをインポート:</b> Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。</li> <li>• <b>ブラシをエクスポート:</b> ブラシプリセットを.xml1ファイルにエクスポートできます。</li> <li>• <b>サムネール(小):</b> 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>サムネール(大):</b> 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>ストロークビュー:</b> 名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。</li> </ul>

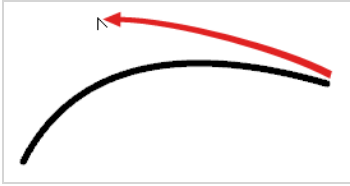


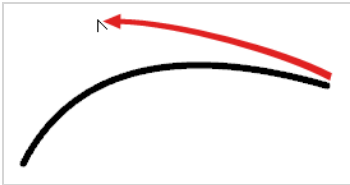


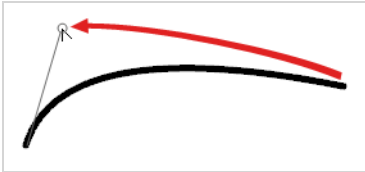
## 描画オプション

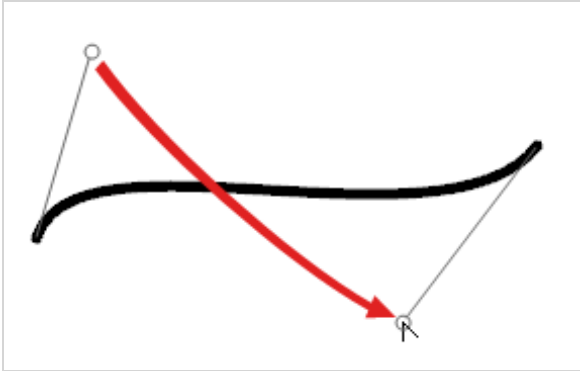
これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される手法に影響します。

アイコン	ツール名	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p> <div data-bbox="436 380 894 575">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="436 611 1430 905" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから <b>View (表示) &gt; Realistic Preview (リアリスティックプレビュー)</b> を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	スナップ	<p>このツールおよびスナッピングに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナッピングを有効または無効にし、どのタイプのスナッピングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナッピングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナッピングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナッピングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは、次のスナップモードをサポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Snap to Contour (輪郭にスナップ)</b> : 有効な場合、描画中にマウスカーソルが既存のアートワークの近くの輪郭に自動的にスナップされ、描画の他の部分とつながる形状を描くことができます。</li> </ul> <div data-bbox="516 1451 1127 1661">  </div>

アイコン	ツール名	説明
		<div data-bbox="516 323 1430 653" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>Line（線）ツールを使用して線を描画し、その先端をアートワークの輪郭または他のコントロールポイントにスナップさせると、それらは一緒に固定されます。その後、 Contour Editor（輪郭編集）ツールを用いて両方を同時に操作することができます。一緒にスナップされた2つの描画ストロークのいずれかを、 Select（選択）ツールを用いて選択し動かすことで、分離することができます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>アライメントガイドにスナップ</b>：描画または、描画ツールは近くのアライメントガイドにスナップします。を参照してください。</li> <li>● <b>Snap and Align（スナップとアラインメント）</b>：有効にすると、描画中にマウスカーソルがアートワーク内のストロークと形状の端に自動的に配置され、描画の一部に合わせて形状を描画できるようになります。</li> </ul> <div data-bbox="516 905 927 1255" style="text-align: center;">  </div>
	自動フラット化モード	<p>デフォルトでは、 をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten（自動フラット化）オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p> <div data-bbox="435 1493 992 1696" style="text-align: center;">  </div>

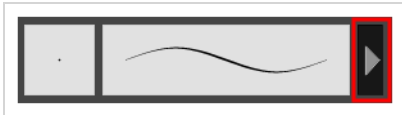
アイコン	ツール名	説明
		<div data-bbox="440 323 1430 575" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Select (選択) ツールを使用すると、フラット化した鉛筆線分を使用、選択、および削除することができます。Auto-Flatten (自動フラット化) モードで描画された重なった鉛筆線は、基本的に重なっている分だけセグメントに分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>
	<p>自動 隙間 閉鎖</p>	<p>有効のとき、描画した鉛筆線間の小さな隙間は非表示ストロークで閉じられ、図形が閉じていることを確認し、それらをPaint (ペイント) ツールで塗りつぶすことができます。</p> <p>鉛筆線で輪郭を描くとき、輪郭が閉じているかどうかを判断するために中心線が使用されますが、鉛筆線の可視先端は、その中心線の先端を少し超えて伸びます。これによってシェイプが閉じているように見えても、実際には閉じていないようにすることができます。これにより、Paint (ペイント) ツールでシェイプが塗りつぶされるのを防ぎます。Pencil (鉛筆) またはLine (線) ツールで描画するときこのオプションを有効にすると、輪郭の目に見えない隙間を残さないようにできます。</p> <div data-bbox="436 970 1263 1276" style="text-align: center;">  <p>自動隙間閉鎖オフ                      自動隙間閉鎖オン</p> </div>
	<p>直線 モード</p>	<p>直線を描画します。</p> <p>このモードでは、次の方法で曲線を描画できます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 線をドラッグして、線の始点から終点までドラッグしますが、マウス ボタンやペンはまだ離しません。</li> </ol> <div data-bbox="516 1551 878 1686" style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. マウスボタンまたはペンを押したまま、Ctrl (Windows) または ⌘ (macOS)を長押ししてマウスまたはペンを動かし、線の曲線を定義します。</li> </ol>

アイコン	ツール名	説明
		 <p>3. 線のカーブが正しく表示されたら、マウス ボタンまたは円を離します。</p>
	<p>曲線 モード</p>	<p>このモードでは、2回のクリックで単純な曲線（2次ベジェ曲線）を描画できます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 線を引く場合は、線の始点から終点までクリックしてドラッグし、線を描画します。</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>2. マウスまたはペンを動かして、線の曲線を定義し、クリックします。</li> </ol> 
	<p>S曲 線 モード</p>	<p>S字形（3次ベジェ）曲線を描画します。このモードでは、3回のクリックで細かく調整された、あるいはS字型の曲線で線を描くことができます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 線を引く場合は、線の始点から終点までクリックしてドラッグし、線を描画します。</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>2. マウスまたはペンを移動して、線の先頭のベジェ位置を定義し、クリックします。</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>3. マウスまたはペンを移動して、線の終点のベジェ位置を定義し、クリックします。</li> </ol>

アイコン	ツール名	説明
		

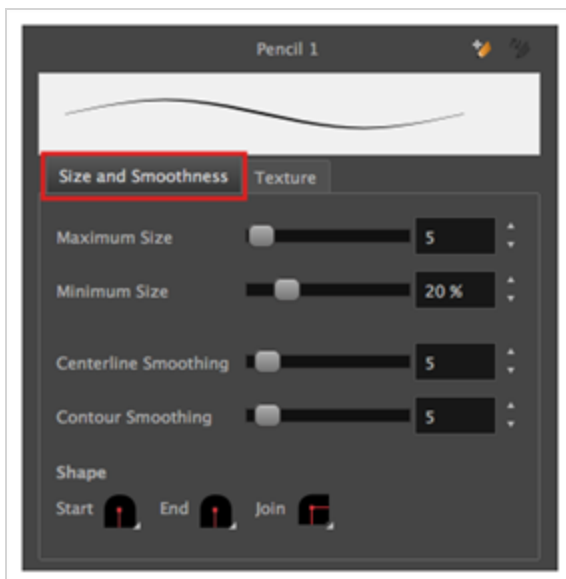
## 鉛筆プロパティダイアログ

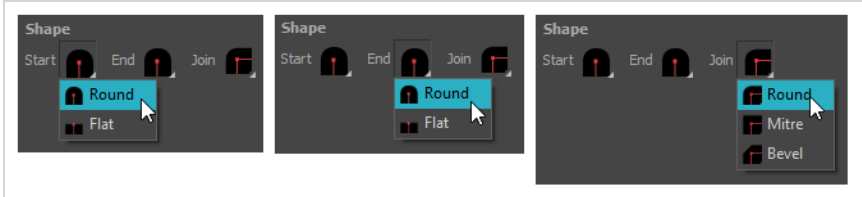
Line（線）ツールは鉛筆線を描画するので、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを使用して描画する線の種類をカスタマイズできます。Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックします。



## Size and Smoothness（サイズと滑らかさ）タブ

Size and Smoothness（サイズと滑らかさ）タブでは、鉛筆のサイズ、滑らかさのパラメータの他、その先端と角の形状を選択できます。









プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用する、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
中心線のスムージング	鉛筆ストロークの中心線上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。設定を高くすると、線が震えるのを防ぎ、線が持つコントロールポイントの量を減らすことができるため微調整しやすいですが、描画の精度が落ちやすく、鋭角が曲線になってしまいます。
輪郭スムージング	<p>鉛筆ストロークの外側の輪郭上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。</p> <p>鉛筆線が、その見かけの形ではなく、その中心線および厚みにおける変数により定義されます。マウスで鉛筆線を描く際、その厚さは一定です。そのため、その外側の輪郭には両端を除いてコントロールポイントがなく、輪郭に対するスムージングが必要ではありません。</p> <p>しかし、圧力感度タブレットで鉛筆線を描く際は、線の厚さにおける変数を定義するためにその輪郭にコントロールポイントとベジエ曲線があるため、輪郭上でのスムージングが行われる必要があります。輪郭のスムージングが増えるほど、線の厚さ上のコントロールポイントの量が減り、曲線が滑らかになりますが、線の厚さにおける変数の精度に影響する可能性があります。</p>
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round (ラウンド)、Mitre (マイター)、Bevel (ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## テクスチャタブ

Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ビューのTexture（テクスチャー）タブを使用して、鉛筆線に適用するテクスチャーを選択できます。テクスチャーを追加、削除、または名称変更したり、現在の鉛筆テクスチャーパレットをデフォルトのものとして保存したり、鉛筆テクスチャーパレットをカットにインポートしたりすることもできます。



アイコン	プロパティ	説明
	新規テクスチャー	現在のペンシルテクスチャーパレットの新しい鉛筆テクスチャースウォッチに画像ファイルをインポートすることができます。鉛筆テクスチャーの鉛筆線に対するエフェクトは、画像の透明度チャンネルに基づき、その水平軸上で鉛筆線に従います。このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。
	テクスチャーを削除	現在の鉛筆テクスチャーパレットから鉛筆テクスチャースウォッチを削除します。このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。
	テクスチャー名を変更	現在の鉛筆テクスチャーパレットで選択した鉛筆テクスチャースウォッチの名称を変更します。このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。
	デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして使	このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。現在選択されて




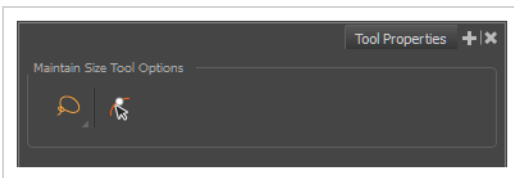
アイコン	プロパティ	説明
	用	いる鉛筆テキストチャープレットを、ユーザー環境設定のデフォルトの鉛筆テキストチャープレットとして設定します。デフォルトの鉛筆テキストチャープレットは、Storyboard Proで作成するすべてのカットに追加されます。パレットは環境設定でコピーされているので、それはデフォルトの鉛筆テキストチャープレットにしたときの状態で新しいカットに追加されます。
	鉛筆テキストチャープレットのディスプレイ	現在の鉛筆テキストチャープレットに鉛筆テキストチャープレットを表示し、Pencil（鉛筆）ツールで使用するものを選択できます。






## サイズを維持ツールプロパティ

Maintain Size（サイズを維持）ツールでは、Side（サイド）ビューまたはTop（トップ）ビューでZ軸方向にエレメントを移動しても、エレメントの視覚拡大縮小を維持できます。描画レイヤーをZ軸上で移動すると、それらはカメラ内でサイズを維持するように拡大縮小されます。

### Maintain Size（サイズを維持）ツールツールプロパティにアクセスする手法

1. Tools（ツール）ツールバーで、Maintain Size（サイズを維持）  ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。






アイコン	プロパティ	説明
<b>サイズを維持ツールプロパティ</b>		
	選択モード	<p>複数のエレメントを視覚的に選択する手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Lasso（なげなわ）</b>：マウスを使用して、不規則な閉じた形状を描画して、複数の要素を選択できます。</li> <li>•  <b>Marquee（マーキー）</b>：複数のエレメントの周りに長方形を描き、選択します。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、より速く選択できますが、望むほど正確ではないかもしれません。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b> Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	ペグ選択モード	<p>ペグレイヤーと描画レイヤーの選択を切り替えることができます。ペグレイヤーを選択するには、このオプションを選択します。描画レイヤーを選択するには、このオプションの選択を解除します。</p>

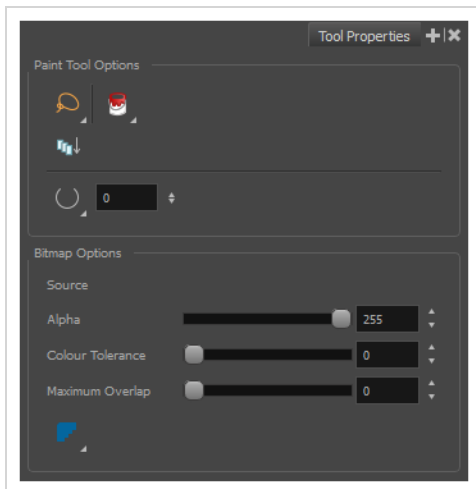
## ペイントツールプロパティ

Paint（ペイント） ツールを使用すると、選択した色で描画の閉じた部分を塗りつぶすことができます。





### Paint（ペイント） ツールプロパティにアクセスする手法






1. Tools（ツール） ツールバーにて、Paint（ペイント） 、 Paint Unpainted（塗られていない部分をペイント）、  または Unpaint（未ペイント）  ツールを選択します。

ツールのプロパティが Tool Properties（ツールプロパティ） ビューに表示されます。



## ペイントツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数のエレメントを視覚的に選択する手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Lasso（なげなわ）</b>：マウスを使用して、不規則な閉じた形状を描画して、複数の要素を選択できます。</li> <li>•  <b>Marquee（マーキー）</b>：複数のエレメントの周りに長方形を描き、選択します。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、より速く選択できますが、望むほど正確ではないかもしれません。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b> Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>


アイコン	プロパティ	説明
	ペイントモード	<p>Paint (ペイント) ツールには3つの異なるモードがあります: different modes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>ペイント:</b> すでに塗りつぶされているかどうかを問わず、選択したゾーンをペイントまたはリペイントします。         </li> <li>  <b>塗られていない部分をペイント:</b> 空の範囲だけを塗り、すでにカラーで塗りつぶされているゾーンは改めて塗りません。         </li> <li>  <b>未ペイント:</b> 選択したゾーンから色を取り除き、透明に置き換えます。         </li> </ul>
	隙間閉鎖	<p>デフォルトでは、輪郭に小さな隙間がある形状を塗りつぶそうとすると、Paint (ペイント) ツールはその形状を塗りつぶせません。このオプションでは、形状内の2つのストロークの間に小さな隙間があることが検出されたときに、Paint (ペイント) ツールで自動的にストロークを追加して形状を閉じることができます。</p> <p>Close Gap (隙間閉鎖) 設定は、0から10の間の値に設定することができます。これは、閉じるべき隙間の最大サイズを画素単位で決定します。以下のプリセットのいずれか1つを使用することもできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <input type="radio"/> <b>隙間閉鎖なし:</b> Close Gap (隙間閉鎖) 設定を0に設定して、機能を無効にします。         </li> <li> <input type="radio"/> <b>小さな隙間を閉鎖:</b> Close Gap (隙間閉鎖) 設定を2に設定して、Paint (ペイント) ツールで目に見えない隙間を閉じます。         </li> <li> <input type="radio"/> <b>中規模隙間を閉鎖:</b> Close Gap (隙間閉鎖) 設定を4に設定して、Paint (ペイント) ツールでなんとか目に見える隙間を閉じます。         </li> <li> <input type="radio"/> <b>大きな隙間を閉鎖:</b> Close Gap (隙間閉鎖) 設定を8に設定して、Paint (ペイント) ツールで簡単に気づく隙間を閉じます。         </li> </ul>




## ビットマップオプション

ビットマップ描画は形状ではなく画素で構成されているため、ビットマップ描画の形状の輪郭はしばしばぼやけています。そのため、ビットマップ描画である範囲を塗りつぶそうとすると、Paint (ペイント) ツールが塗り潰す必要がある領域を正確に把握するのに複雑になる可能性があります。たとえば、Paint (ペイント) ツールがただ単に、クリックした色とまったく同じ色の画素を、選択した色と置き換えるだけの場合、形状の輪郭の近くに小さな隙間が残ります。



以下の設定は、Paint（ペイント）ツールが塗りつぶす必要がある領域をどのように見つけ出すかを決定します。これらの設定のいずれかを大きくすると、Paint（ペイント）ツールの色やアルファの違いに対する許容度が増し、それ以外の場合よりも大きな領域になります。

アイコン	プロパティ	説明
--	アルファ	<p>不透明ゾーンと透明ゾーンを分けるアルファしきい値。「透明」ゾーンを塗りつぶすとき、ペイントツールは半透明画素下のカラーを適用し、それらを不透明にします。「不透明」ゾーンを塗りつぶす際、そのペイントツールは、透明度に影響させることなく半透明画素の色を置き換えます。</p> <p>輪郭のない線アートや形状をペイントし直す場合は、この設定を完全に低くすることで実行できます。これにより、100%透明ではないあらゆる画素が塗りつぶされるため、輪郭が完全にペイントされます。ただし、輪郭をペイントし直すためにこの手法を使用している場合、この手法が機能するためにはまだそれらを塗りつぶしてはいけません。</p> <p>汚れや半透明の斑点がある透明なゾーンをペイントしたい場合、この設定を高くして、Paint（ペイント）ツールを周囲ではなく背面にペイントすることができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>この設定を高くしすぎると、ペイントツールは100%不透明ではないアウトラインを無視することになり、形状が閉じていないと見なす可能性があります。このため、塗りつぶすゾーンを見つけれず、何もしない可能性があります。</p> </div>
--	カラー許容値	<p>領域を塗りつぶすときの色の变化に対してペイントツールが有する許容量。この設定を上げることで、色が多少変化する部分をペイントツールで塗りつぶすことができます。しかし、ペイントしようとしている領域を超えて塗りつぶされる可能性があります。</p>
--	最大オーバーラップ	<p>Paint（ペイント）ツールが塗りつぶすことができる塗りつぶし可能ゾー</p>


アイコン	プロパティ	説明
		<p>ンを超える画素の最大量。</p> <p>この設定がゼロより上のいずれかの値に設定されると、ペイントツールは、クリックした画素とは異なる色、値、または透明度の画素が見つかるまでゾーンを塗りつぶします。そして、Maximum Overlap（最大オーバーラップ）設定の画素量を塗りつぶすまで、そのポイントを超えて画素の塗りつぶしを開始します。</p> <p>最大オーバーラップに達する前に塗りつぶし可能ゾーンの外側に入った場合、その時点で塗りつぶしを停止します。ただし、それがその最大オーバーラップに達する前に他の塗りつぶし可能ゾーンに入った場合は、そのゾーンも塗りつぶします。したがって、他の形状の内側にある形状を塗りつぶす場合は、この設定を輪郭のおおよその幅に設定する必要があります。それより高く設定すると、クリックしたゾーンを超えて色があふれ、その外側のゾーンが塗りつぶされます。また、低く設定すると、塗りつぶしとアウトラインの間にわずかな隙間ができます。</p> <div data-bbox="657 911 1430 1377" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>オーバーラップのあるゾーンを塗りつぶすとき、Storyboard Pro は形状の輪郭を検知し保存しようとしています。これは、透明な形状を塗りつぶしたり、実線の輪郭と単色の塗りつぶしで作られた形状をリペイントしたりするときに、簡単に行えます。しかし、すでにペイントされているゾーンをペイントし直そうとすると、輪郭の検出に失敗したり、輪郭の色や形状内の色が一貫していない場合にはそれらの上にペイントし直すことがあります。したがって、ビットマップレイヤーで作業しているときは、ペイント済みのゾーンをできるだけペイントし直さないよう強く推奨します。</p> </div>
	<p>アンチエイリアシング</p>	<p>有効になっていると、塗りつぶしの輪郭が滑らかになり、画素化されているように見えなくなります。</p> <div data-bbox="657 1535 1430 1751" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Paint（ペイント）ツールが塗りつぶし時に既存の輪郭のアンチエイリアシングを維持するため、この設定の効果は、輪郭までいっぱい塗りつぶすと目に見えなくなります。</p> </div>

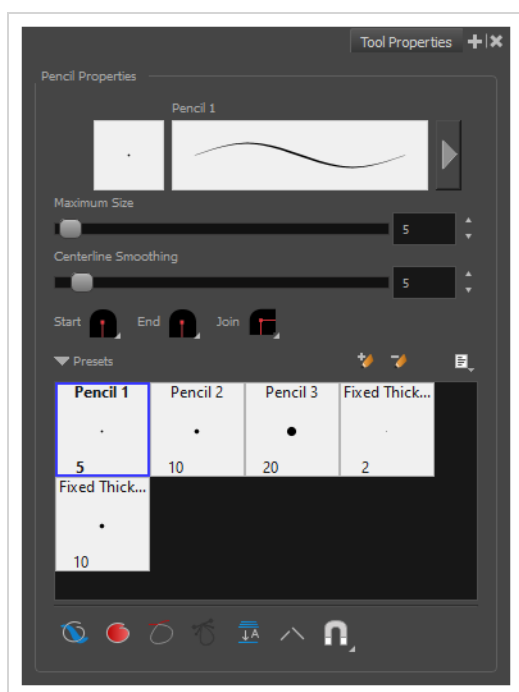
## 鉛筆ツールプロパティ

Pencil（鉛筆）ツールを使用すると、中心線と厚みで定義される単純な輪郭線を描画することができます。

Pencil（鉛筆）ツールを選択すると、Tool Properties（ツールプロパティ）ビューに鉛筆線の描画方法を制御するさまざまなPencil（鉛筆）モードが表示されます。

### Pencil（鉛筆）ツールプロパティにアクセスする手法


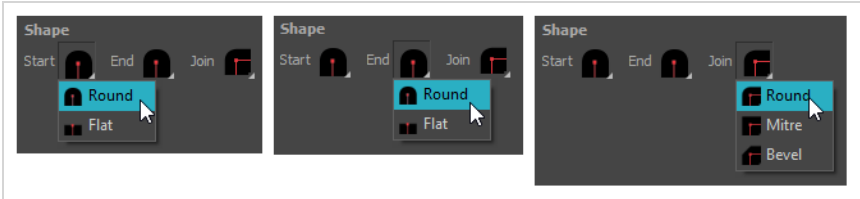
1. Tools（ツール） ツールバーで、Pencil（鉛筆）  ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



## 鉛筆プロパティ

以下のプロパティは鉛筆のサイズ、スムージング、形状、および鉛筆の描画スタイルのその他プロパティに影響します。これらのプロパティは、後で使用するために鉛筆プリセットに保存することができます。

プロパティ	説明
プレビュー領域	Preview（プレビュー）領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。




プロパティ	説明
	
鉛筆プロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右側にある矢印ボタンでPencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを開きます。</p>  <p>Tool Properties（ツールプロパティ）ビューでは少数の鉛筆プロパティ、鉛筆プリセットのリスト、およびその他の描画オプションにしか利用できませんが、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログでは、鉛筆の形状およびテクスチャーに対し利用可能な全てのオプションを利用することができます。Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログに関する詳細は、以下の <a href="#">鉛筆プロパティダイアログ</a> セクションを参照してください。</p>
最大サイズ	<p>鉛筆線の最大幅を定義します。</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。</p>
中心線のスムージング	<p>中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。</p>
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義</li> </ul>



プロパティ	説明
	することもできます。Round（ラウンド）、Mitre（マイター）、Bevel（ベベル）のいずれかのスタイルを選択できます。

## 鉛筆プリセット





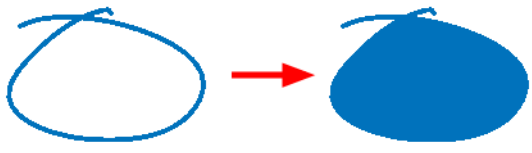
これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。


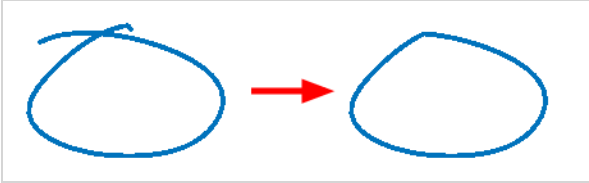

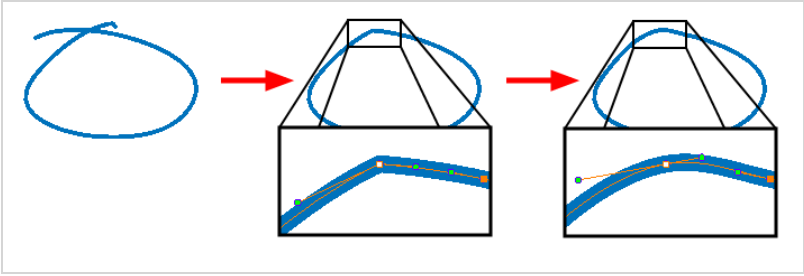

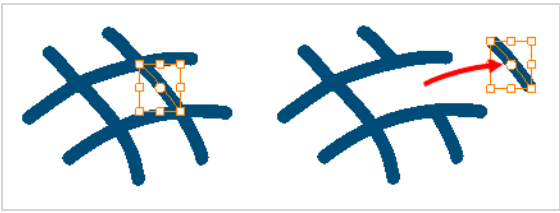

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	Storyboard Proは、鉛筆プリセットをいくつか備えており、かつ自分で作成・保存することもできます。描画するときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。  作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリセットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作業中との間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	以下のようなオプションを含むメニューを開きます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>新ブラシプリセット:</b> 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。</li> <li>● <b>ブラシを削除:</b> 現在選択されているプリセットを削除します。</li> <li>● <b>ブラシの名称を変更:</b> 現在選択されているプリセットの名称を変更できます。</li> <li>● <b>ブラシをインポート:</b> Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。</li> <li>● <b>ブラシをエクスポート:</b> ブラシプリセットを.xml1ファイルにエクスポートできます。</li> <li>● <b>サムネール (小):</b> 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。</li> </ul>


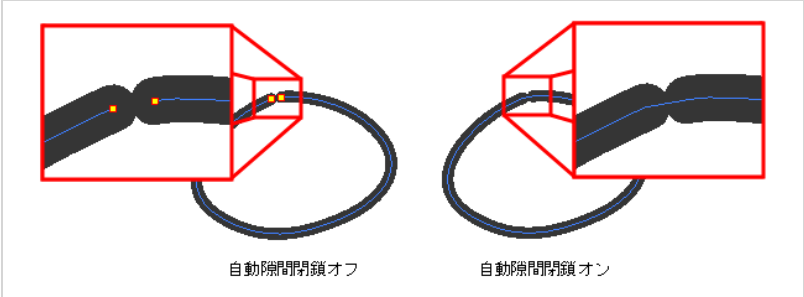

アイコン	プロパティ	説明
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>サムネール(大):</b> 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>ストロークビュー:</b> 名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。</li> </ul>

## 描画オプション

これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される手法に影響します。

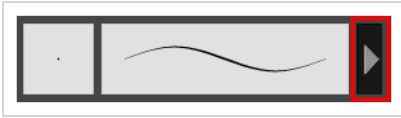
アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p> <div data-bbox="634 951 1089 1146">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="634 1184 1430 1514" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから <b>View (表示) &gt; Realistic Preview (リアリスティックプレビュー)</b> を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	自動塗りつぶし	<p>有効なときは、閉じたシェイプを描画すると、現在選択されているPaint (ペイント) カラーで自動的に塗りつぶされます。</p> <div data-bbox="634 1665 1214 1850">  </div>

アイコン	プロパティ	説明
	余分な線をトリムする	<p>有効なとき、閉じたシェイプを描画すると、自動的に未処理の線が削除されます。</p> 
	トリム後ハンドルを揃える	<p>Trim Extra Lines（余分な線をトリムする）オプションが有効になっている場合は、このオプションを有効にして、ストロークの始点と終点が交差する点を尖った角ではなく滑らかな曲線にします。</p> 
	自動フラット化	<p>デフォルトでは、をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten（自動フラット化）オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p>  <div data-bbox="634 1591 1430 1843" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Select（選択）ツールを使用すると、フラット化した鉛筆線分を選択して削除できます。Auto-Flatten（自動フラット化）モードで描画された重なった鉛筆線は、基本的に重なるの分だけ線分に分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>

アイコン	プロパティ	説明
	自動隙間閉鎖	<p>有効のとき、描画した鉛筆線間の小さな隙間は非表示ストロークで閉じられ、図形が閉じていることを確認し、それらをPaint（ペイント）ツールで塗りつぶすことができます。</p> <p>鉛筆線で輪郭を描くとき、輪郭が閉じているかどうかを判断するために中心線が使用されますが、鉛筆線の可視先端は、その中心線の先端を少し超えて伸びます。これによってシェイプが閉じているように見えても、実際には閉じていないようにすることができます。これにより、Paint（ペイント）ツールでシェイプが塗りつぶされるのを防ぎます。Pencil（鉛筆）またはLine（線）ツールで描画するときにこのオプションを有効にすると、輪郭の目に見えない隙間を残さないようにできます。</p> 
	スナップ	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは以下のスナップングモードに対応しています：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>アライメントガイドにスナップ</b>：描画または、描画ツールは近くのアライメントガイドにスナップします。を参照してください。</li> </ul>

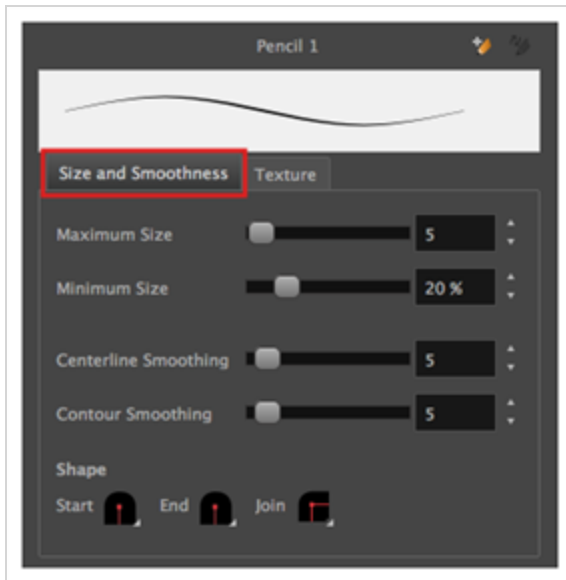
## 鉛筆プロパティダイアログ

鉛筆には、Tool Properties（ツールプロパティ）ビューからはアクセスできない追加のパラメータがあります。Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右側にある矢印ボタンをクリックします

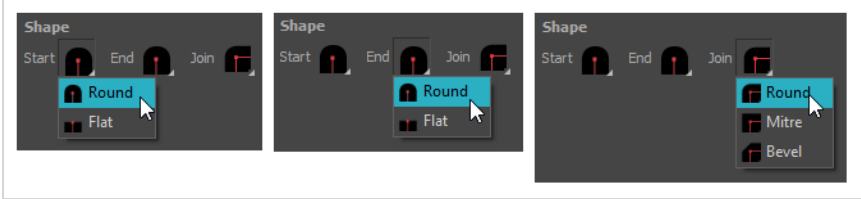


## Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブ

Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブでは、鉛筆のサイズ、滑らかさのパラメータの他、その先端と角の形状を選択できます。







プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用する、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
中心線のスムージング	鉛筆ストロークの中心線上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。設定を高くすると、線が震えるのを防ぎ、線が持つコントロールポイントの量を減らすことができるため微調整しやすいですが、描画の精度が落ちやすく、鋭角が曲線になってしまいます。
輪郭スムージング	鉛筆ストロークの外側の輪郭上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。  鉛筆線が、その見かけの形ではなく、その中心線および厚みにおける変数により定義されます。マウスで鉛筆線を描く際、その厚さは一定です。そのため、その外側の

プロパティ	説明
	<p>輪郭には両端を除いてコントロールポイントがなく、輪郭に対するスムージングが必要ではありません。</p> <p>しかし、圧力感度タブレットで鉛筆線を描く際は、線の厚さにおける変数を定義するためにその輪郭にコントロールポイントとベジェ曲線があるため、輪郭上でのスムージングが行われる必要があります。輪郭のスムージングが増えるほど、線の厚さ上のコントロールポイントの量が減り、曲線が滑らかになりますが、線の厚さにおける変数の精度に影響する可能性があります。</p>
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>• <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>• <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round (ラウンド)、Mitre (マイター)、Bevel (ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## テクスチャタブ

Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ビューのTexture (テクスチャー) タブを使用して、鉛筆線に適用するテクスチャーを選択できます。テクスチャーを追加、削除、または名称変更したり、現在の鉛筆テクスチャーパレットをデフォルトのものとして保存したり、鉛筆テクスチャーパレットをカットにインポートしたりすることもできます。



アイコン	プロパティ	説明
+	新規テクスチャー	現在のペンシルテクスチャーパレットの新しい鉛筆テクスチャースウォッチに画像ファイルをインポートすることができます。鉛筆テクスチャーの鉛筆線に対するエフェクトは、画像の透明度チャンネルに基づき、その水平軸上で鉛筆線に従います。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
-	テクスチャーを削除	現在の鉛筆テクスチャーパレットから鉛筆テクスチャースウォッチを削除します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	テクスチャー名を変更	現在の鉛筆テクスチャーパレットで選択した鉛筆テクスチャースウォッチの名称を変更します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして使用	このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。現在選択されている鉛筆テクスチャーパレットを、ユーザー環境設定のデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして設定します。デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットは、Storyboard Proで作成するすべてのカットに追加されます。パレットは環境設定でコピーされているので、それはデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットにしたときの状態で新しいカットに追加されます。

アイコン	プロパティ	説明
	鉛筆テクスチャーのディ スプレー	現在の鉛筆テクスチャーパレットに鉛筆テクスチャーを表示し、Pencil (鉛筆) ツールで使用するものを選択できます。



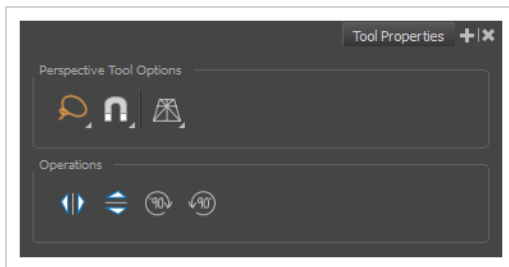
## パースツールプロパティ






パースツールは、周囲に長方形の境界ボックスを作成し、四隅のどれでも操作できるようにすることで、アートワークを変形できます。選択したアートワークは、パース効果をシミュレートして、作成した形状に合うように変形されます。





### Perspective（パース） ツールプロパティにアクセスする手法

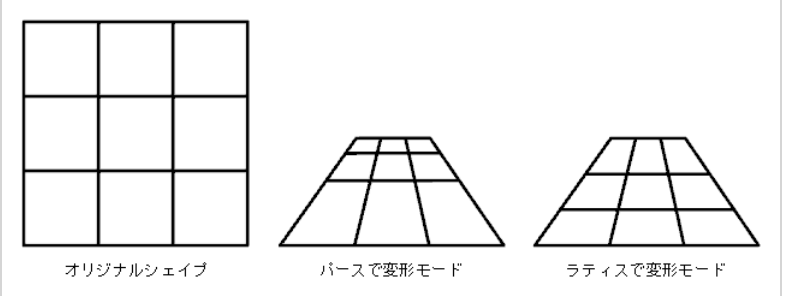




1. Tools（ツール） ツールバーで、Perspective（パース）  ツールを選択します。

ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



アイコン	ツール名	説明
<b>パースツールオプション</b>		
	選択モード	<p>複数のエレメントを視覚的に選択する手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Lasso（なげなわ）</b>：マウスを使用して、不規則な閉じた形状を描画して、複数の要素を選択できます。</li> <li>•  <b>Marquee（マーキー）</b>：複数のエレメントの周りに長方形を描き、選択します。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、より速く選択できますが、望むほど正確ではないかもしれません。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b> Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	スナップ	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップिंगを有効にするかを選択することができます。</p>


アイコン	ツール名	説明
		<p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナッピングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナッピングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナッピングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは、次のスナップモードをサポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>輪郭にスナップ</b>：選択範囲またはそのコントロールポイントを移動すると、アートワークの近くのポイントや輪郭にスナップし、アートワークの一部をスナップできます。</li> <li>● <b>アライメントガイドにスナップ</b>：選択範囲またはそのコントロールポイントの1つを移動すると、を参照してください。</li> <li>● <b>Snap and Align (スナップとアライメント)</b>：有効時には、選択範囲を移動しながら、選択範囲の長方形の境界ボックスが描画内の他の描画ストロークの長方形の境界ボックスにスナップされ、描画のストロークを横方向に揃えることができます。</li> <li>● <b>グリッドにスナップ</b>：選択範囲を移動している間、マウスカーソルはグリッドの交差点にスナップ（吸着）します。</li> </ul> <div data-bbox="737 1079 1429 1335" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>グリッドを表示するには、トップメニューから<b>View (表示) &gt; Grid (グリッド) &gt; Show Grid (グリッドを表示)</b>を選択するか、またはCtrl + Gを押します。</p> </div>
	変形モード	<p>次の2つの変形モードの1つを選択できます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●  <b>ワープ</b>：ワープ効果をシミュレートして選択範囲を変形します。</li> <li>●  <b>ラティス</b>：ワープ効果を適用することなく、アートワークを境界ボックスに合わせるだけで選択範囲を変形します。</li> </ul> <p>両モードの違いは、グリッドの描画にトランスフォームを適用して、サーフェス上に配置されているように見せる場合に、理解しやすくなります。</p>

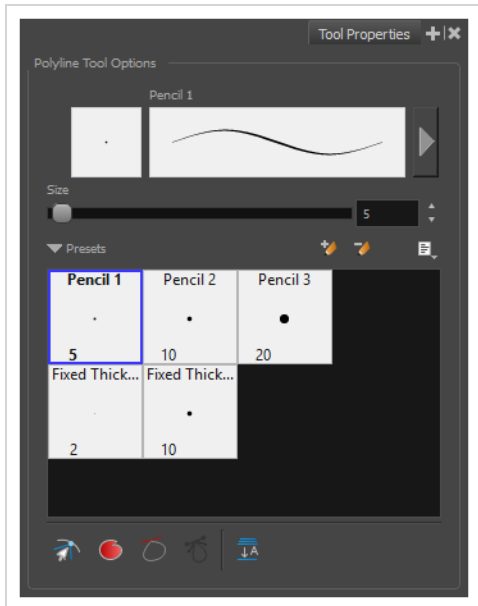
アイコン	ツール名	説明
		 <p>オリジナルシェイプ      パースで変形モード      ラティスで変形モード</p>
<b>操作</b>		
	左右にフリップ	選択範囲を水平方向にフリップします。
	上下にフリップ	選択範囲を上下にフリップします。
	時計回りに90度回転	選択範囲を時計回りに90°回転します。
	反時計回りに90度回転	選択範囲を反時計回りに90°回転します。

## ポリライン（折れ線）ツールプロパティ

ポリライン（折れ線）ツールを使用すると、各ポイントとそのベジェハンドルを一つずつ定義することにより複雑な線や形状を描画できます。


### ポリライン（折れ線）ツールプロパティにアクセスする手法


1. Tools（ツール）ツールバーで、Polyline（ポリライン）  ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。






## 鉛筆プロパティ

他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil（鉛筆）ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。

アイコン	プロパティ	説明
	プレビュー領域	<p>Preview（プレビュー）領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。</p> 


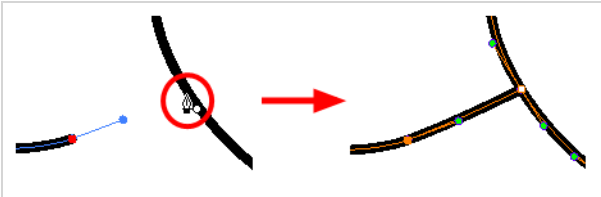
	鉛筆プロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右側にある矢印ボタンでPencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを開きます。</p>  <p>Tool Properties（ツールプロパティ）ビューでは鉛筆サイズ、鉛筆プリセットのリスト、その他の描画オプションにしかアクセスできないのに対し、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログでは、鉛筆の形状とテクスチャーに対し利用可能なすべてのオプションにアクセスできます。Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログに関する詳細は、以下の<a href="#">ポリライン（折れ線）ツールプロパティ</a>セクションを参照してください。</p>
	サイズ	形状を描画する際に用いる鉛筆線の幅を決めます。





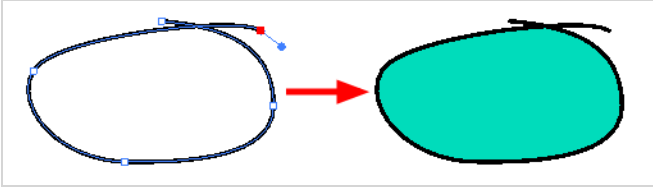

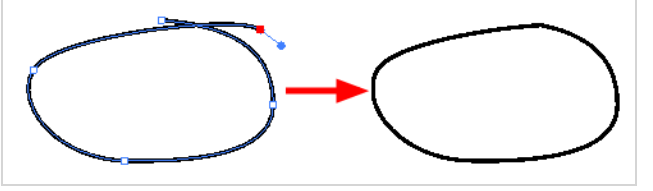

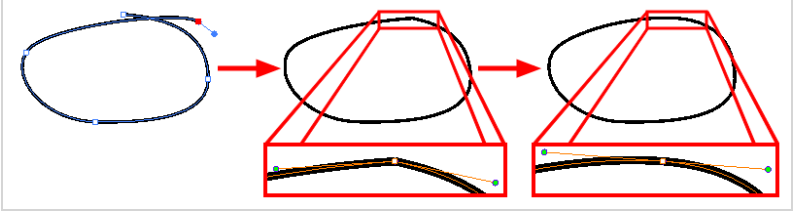

## 鉛筆プリセット

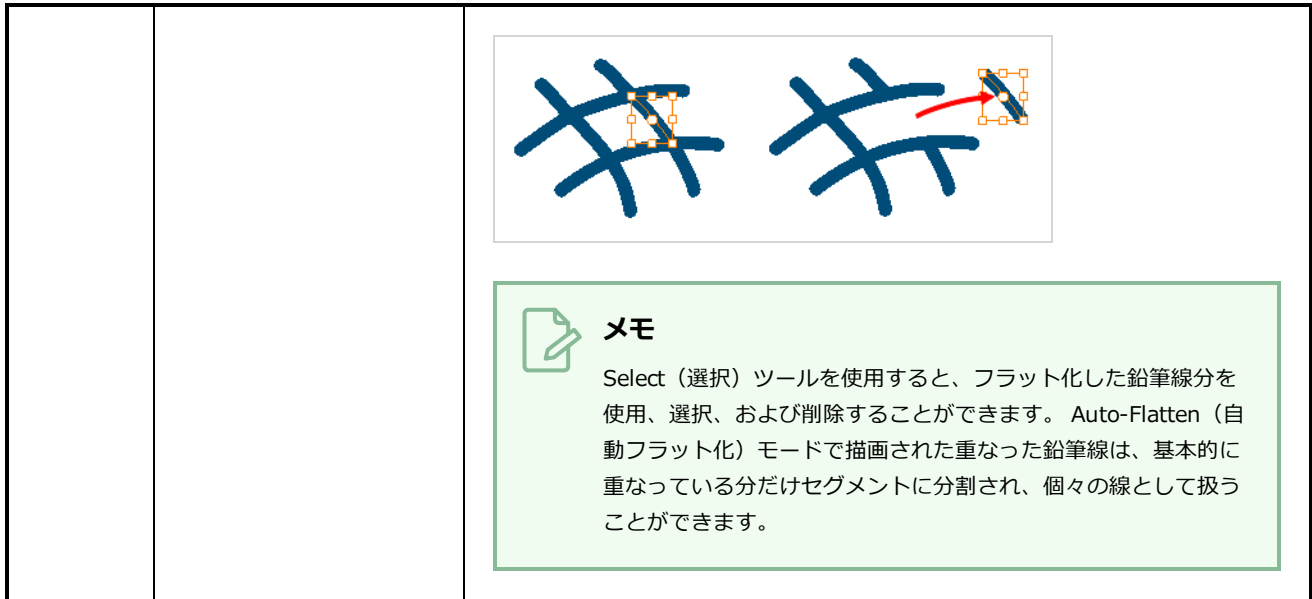
アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>Storyboard Proはさまざまなプリセットを提供しており、自分で作成して保存することもできます。描画しデザインするときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。</p> <p>鉛筆線を使用するすべてのツールは、同じプリセットリストを共有します。したがって、Polyline（ポリライン）、Line（線）、Rectangle（長方形）、Ellipse（楕円形）、およびPencil（鉛筆）ツールは同じプリセットリストを共有します。</p>
	新規プリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	プリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	プリセットメニュー	プリセットを管理するためのより多くのオプションへのアクセスを提供します。
	ブラシ名を変更	現在選択されているプリセットの名称を変更できます。

	ブラシをインポート	Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。
	ブラシをエクスポート	ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。
	サムネイル (小)	小さなサムネイルのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。
	サムネイル (大)	大きなサムネイルのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。
	ストロークビュー	名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

## 描画オプション

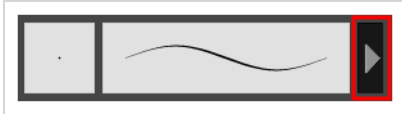
アイコン	プロパティ	説明
	輪郭にスナップ	<p>このオプションが有効になっているときに、描画内の輪郭の近くをクリックすると、その輪郭にポイントが追加されます。形成している線はその輪郭にリンクされます。</p>  <p>このオプションが無効になっている場合、既存の輪郭上をクリックしようとする、正確にその輪郭上ではなく、常にその輪郭に非常に近いところにポイントが作成されます。したがって、描画内の既存の輪郭に分岐する線を作成したい場合は、このモードを有効にする必要があります。</p>

		<p> <b>メモ</b></p> <p>Line（線） ツールを使用して線を描画し、その先端をアートワークの輪郭または他のコントロールポイントにスナップさせると、それらは一緒に固定されます。その後、 Contour Editor（輪郭編集） ツールを用いて両方を同時に操作することができます。一緒にスナップされた2つの描画ストロークのいずれかを、 Select（選択） ツールを用いて選択し動かすことで、分離することができます。</p>
	<p>自動塗りつぶし</p>	<p>有効なときは、閉じたシェイプを描画すると、現在選択されているPaint（ペイント） カラーで自動的に塗りつぶされます。</p> 
	<p>余分な線をトリムする</p>	<p>有効なとき、閉じたシェイプを描画すると、自動的に未処理の線が削除されます。</p> 
	<p>トリム後ハンドルを揃える</p>	<p>Trim Extra Lines（余分な線をトリムする） オプションが有効になっている場合は、このオプションを有効にして、ストロークの始点と終点が交差する点を尖った角ではなく滑らかな曲線にします。</p> 
	<p>自動フラット化モード</p>	<p>デフォルトでは、 をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten（自動フラット化） オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p>



## 鉛筆プロパティダイアログ

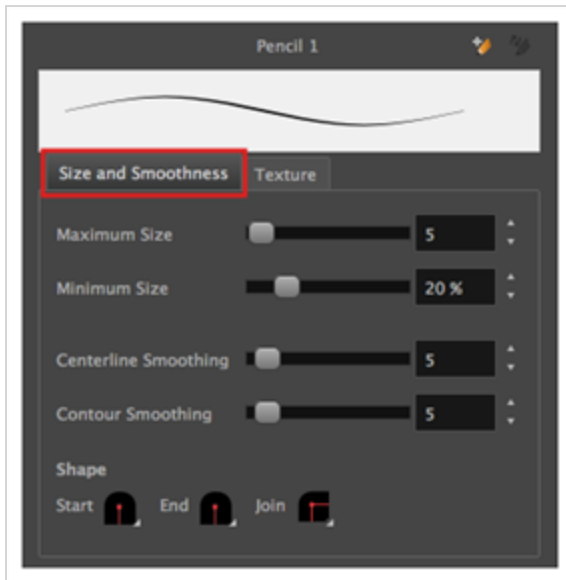
Polyline (ポリライン) ツールは、Pencil (鉛筆) ツールと同じ種類の線を描画します。従って、Tool Properties (ツールプロパティ) ビューのストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックして開くことができるPencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログを使用して、Polyline (ポリライ) ツールの線を構成できます。



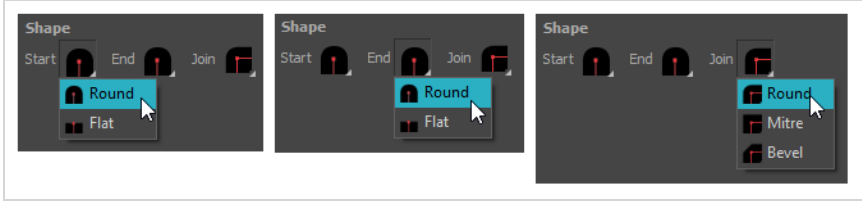
## Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブ

Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブでは、鉛筆のサイズ、滑らかさのパラメータの他、その先端と角の形状を選択できます。









プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
中心線のスムージング	鉛筆ストロークの中心線上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。設定を高くすると、線が震えるのを防ぎ、線が持つコントロールポイントの量を減らすことができるため微調整しやすいですが、描画の精度が落ちやすく、鋭角が曲線になってしまいます。
輪郭スムージング	鉛筆ストロークの外側の輪郭上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。  鉛筆線が、その見かけの形ではなく、その中心線および厚みにおける変数により定義されます。マウスで鉛筆線を描く際、その厚さは一定です。そのため、その外側の輪郭には両端を除いてコントロールポイントがなく、輪郭に対するスムージングが必要ではありません。  しかし、圧力感度タブレットで鉛筆線を描く際は、線の厚さにおける変数を定義するためにその輪郭にコントロールポイントとベジェ曲線があるため、輪郭上でのスムージングが行われる必要があります。輪郭のスムージングが増えるほど、線の厚さ上のコントロールポイントの量が減り、曲線が滑らかになりますが、線の厚さにおける変数の精度に影響する可能性があります。

プロパティ	説明
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>• <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>• <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round (ラウンド)、Mitre (マイター)、Bevel (ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## テクスチャータブ

Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ビューのTexture (テクスチャー) タブを使用して、鉛筆線に適用するテクスチャーを選択できます。テクスチャーを追加、削除、または名称変更したり、現在の鉛筆テクスチャーパレットをデフォルトのものとして保存したり、鉛筆テクスチャーパレットをカットにインポートしたりすることもできます。



アイコン	プロパティ	説明
+	新規テクスチャー	現在のペンシルテクスチャーパレットの新しい鉛筆テクスチャースウォッチに画像ファイルをインポートすることができます。鉛筆テクスチャーの鉛筆線に対するエフェクトは、画像の透明度チャンネルに基づき、その水平軸上で鉛筆線に従います。このオプションはメニュー  ボタンから也可以使用できます。
-	テクスチャーを削除	現在の鉛筆テクスチャーパレットから鉛筆テクスチャースウォッチを削除します。このオプションはメニュー  ボタンから也可以使用できます。
	テクスチャー名を変更	現在の鉛筆テクスチャーパレットで選択した鉛筆テクスチャースウォッチの名称を変更します。このオプションはメニュー  ボタンから也可以使用できます。
	デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして使用	このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。現在選択されている鉛筆テクスチャーパレットを、ユーザー環境設定のデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして設定します。デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットは、Storyboard Proで作成するすべてのカットに追加されます。パレットは環境設定でコピーされているので、それはデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットにしたときの状態で新しいカットに追加されます。
	鉛筆テクスチャーのディスプレイ	現在の鉛筆テクスチャーパレットに鉛筆テクスチャーを表示し、Pencil（鉛筆）ツールで使用するものを選択できます。

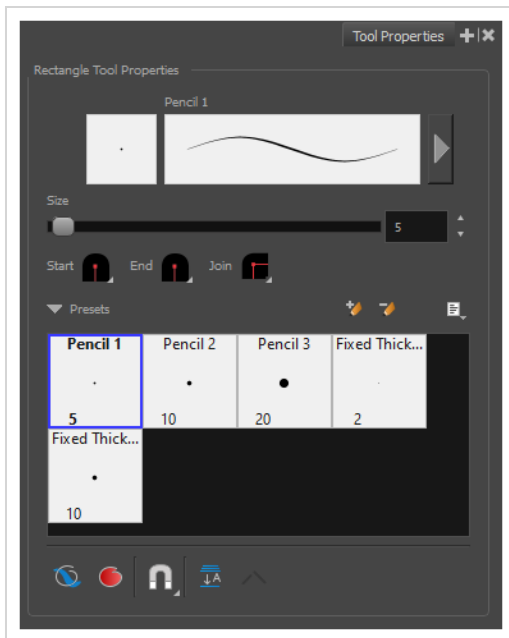
## 長方形ツールプロパティ

Rectangle（長方形）ツールを使用すると、長方形または正方形をすばやく描画できます。

### Rectangle（長方形）ツールプロパティにアクセスする手法


1. Tools（ツール）ツールバーでRectangle（長方形）ツールを選択します。


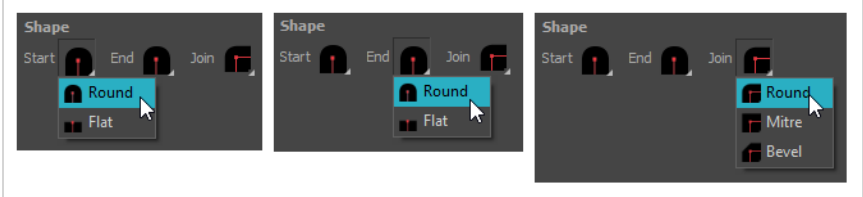
ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。



## 鉛筆プロパティ


他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil（鉛筆）ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。




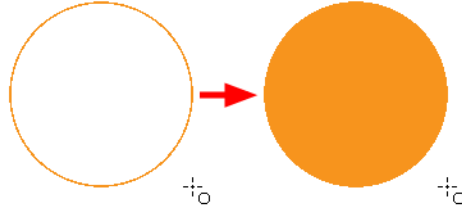

プロパティ	説明
プレビュー領域	Preview（プレビュー）領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。 
鉛筆プロパティダイアログ	プレビュー領域の右側にある矢印ボタンでPencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを開きます。


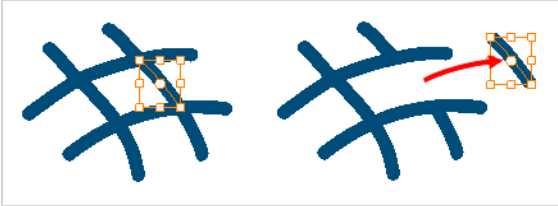

プロパティ	説明
	 <p>Tool Properties（ツールプロパティ）ビューでは少数の鉛筆プロパティ、鉛筆プリセットのリスト、およびその他の描画オプションにしか利用できませんが、Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログでは、鉛筆の形状およびテクスチャーに対し利用可能な全てのオプションを利用することができます。Pencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログに関する詳細は、以下の<a href="#">鉛筆プロパティダイアログ (507ページ)</a>セクションを参照してください。</p>
サイズ	形状を描画する際に用いる鉛筆線の幅を決めます。
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round（ラウンド）スタイルまたはFlat（フラット）スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round（ラウンド）、Mitre（マイター）、Bevel（ベベル）のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## 描画オプション

これらのオプションは、形がアートワークに追加される手法に影響します。

アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。




アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="634 323 1089 520">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="634 558 1430 884" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>マウスマウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから <b>View (表示) &gt; Realistic Preview (リアリスティックプレビュー)</b> を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	<p>自動塗りつぶし</p>	<p>有効なときは、描かれたシェイプが選択されている色で自動的に塗りつぶされます。デフォルトでは、シェイプを描画しても輪郭だけが作成されます。</p> <div data-bbox="634 1073 1127 1318">  </div>
	<p>スナップ</p>	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは、次のスナップモードをサポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Snap to Contour (輪郭へスナップ)</b> : 有効になっていると、マウスのカーソルが描画中に描画内の近くのアートワークの輪郭にスナップします。</li> </ul>

アイコン	プロパティ	説明
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>アライメントガイドにスナップ</b>： 描画または、描画ツールは近くのアライメントガイドにスナップします。を参照してください。</li> <li>・ <b>スナップして揃える</b>： 有効になっていると、描画している最中にマウスカーソルが描画内の他のストロークおよび形状の長方形の境界ボックスに自動的に揃えられます。</li> </ul>
	自動フラット化モード	<p>デフォルトでは、 をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten（自動フラット化）オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p>  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Select（選択）ツールを使用すると、フラット化した鉛筆線分を使用、選択、および削除することができます。Auto-Flatten（自動フラット化）モードで描画された重なった鉛筆線は、基本的に重なっている分だけセグメントに分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>

## 鉛筆プリセット

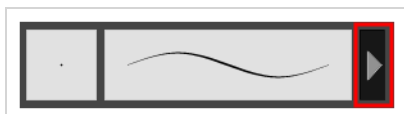
これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>Storyboard Proは、鉛筆プリセットをいくつか備えており、かつ自分で作成・保存することもできます。描画するときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。</p> <p>作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリ</p>

アイコン	プロパティ	説明
		セットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作業者との間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>新ブラシプリセット:</b> 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。</li> <li>• <b>ブラシを削除:</b> 現在選択されているプリセットを削除します。</li> <li>• <b>ブラシの名称を変更:</b> 現在選択されているプリセットの名称を変更できます。</li> <li>• <b>ブラシをインポート:</b> Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。</li> <li>• <b>ブラシをエクスポート:</b> ブラシプリセットを.xml1ファイルにエクスポートできます。</li> <li>• <b>サムネール(小):</b> 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>サムネール(大):</b> 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>ストロークビュー:</b> 名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。</li> </ul>

## 鉛筆プロパティダイアログ

Rectangle（長方形）ツールは、Pencil（鉛筆）ツールと同じ種類の線を描画します。従って、Tool Properties（ツールプロパティ）ビューのストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックして開くことができるPencil Properties（鉛筆プロパティ）ダイアログを使用して、Rectangle（長方形）ツールの線を構成できます。



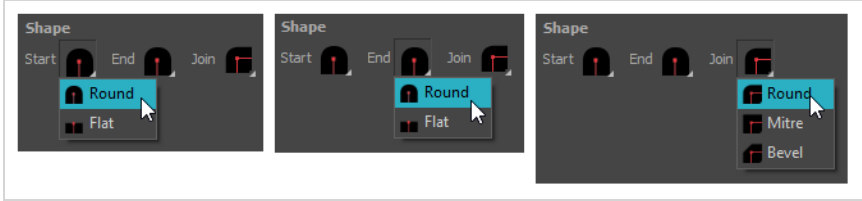


## Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブ

Size and Smoothness (サイズと滑らかさ) タブでは、鉛筆のサイズ、滑らかさのパラメータの他、その先端と角の形状を選択できます。







プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
中心線のスムージング	鉛筆ストロークの中心線上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。設定を高くすると、線が震えるのを防ぎ、線が持つコントロールポイントの量を減らすことができるため微調整しやすいですが、描画の精度が落ちやすく、鋭角が曲線になってしまいます。
輪郭スムージング	鉛筆ストロークの外側の輪郭上でStoryboard Proがスムージングを行う程度を定義します。  鉛筆線が、その見かけの形ではなく、その中心線および厚みにおける変数により定義されます。マウスで鉛筆線を描く際、その厚さは一定です。そのため、その外側の輪郭には両端を除いてコントロールポイントがなく、輪郭に対するスムージングが必要ではありません。  しかし、圧力感度タブレットで鉛筆線を描く際は、線の厚さにおける変数を定義する

プロパティ	説明
	<p>ためにその輪郭にコントロールポイントとベジエ曲線があるため、輪郭上でのスムージングが行われる必要があります。輪郭のスムージングが増えるほど、線の厚さ上のコントロールポイントの量が減り、曲線が滑らかになりますが、線の厚さにおける変数の精度に影響する可能性があります。</p>
形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round (ラウンド)、Mitre (マイター)、Bevel (ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>

## テクスチャタブ

Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ビューのTexture (テクスチャー) タブを使用して、鉛筆線に適用するテクスチャーを選択できます。テクスチャーを追加、削除、または名称変更したり、現在の鉛筆テクスチャーパレットをデフォルトのものとして保存したり、鉛筆テクスチャーパレットをカットにインポートしたりすることもできます。



アイコン	プロパティ	説明
+	新規テクスチャー	現在のペンシルテクスチャーパレットの新しい鉛筆テクスチャースウォッチに画像ファイルをインポートすることができます。鉛筆テクスチャーの鉛筆線に対するエフェクトは、画像の透明度チャンネルに基づき、その水平軸上で鉛筆線に従います。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
-	テクスチャーを削除	現在の鉛筆テクスチャーパレットから鉛筆テクスチャースウォッチを削除します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	テクスチャー名を変更	現在の鉛筆テクスチャーパレットで選択した鉛筆テクスチャースウォッチの名称を変更します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして使用	このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。現在選択されている鉛筆テクスチャーパレットを、ユーザー環境設定のデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットとして設定します。デフォルトの鉛筆テクスチャーパレットは、Storyboard Proで作成するすべてのカットに追加されます。パレットは環境設定でコピーされているので、それはデフォルトの鉛筆テクスチャーパレットにしたときの状態で新しいカットに追加されます。

アイコン	プロパティ	説明
	鉛筆テクスチャーのディスプレイ	現在の鉛筆テクスチャーパレットに鉛筆テクスチャーを表示し、Pencil（鉛筆）ツールで使用するものを選択できます。

## 選択ツールプロパティ

Select（選択）ツールでは、境界ボックスのさまざまなハンドルを使用して、ストロークを選択したり、位置変更、回転、拡大縮小、傾斜などの基本的なトランスフォームを適用したりできます。

Select（選択）ツールでテキストまたは鉛筆線を選択している場合、それらのプロパティはTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示され、選択内容を変更できます。

### Select（選択） ツールプロパティにアクセスする手法

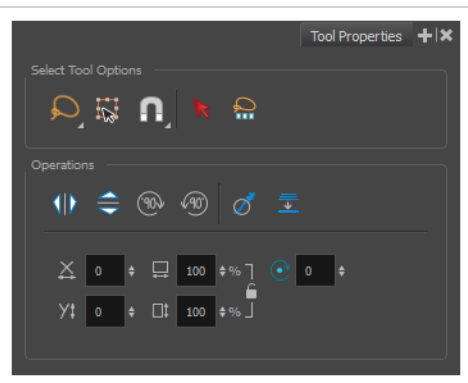
1. Tools（ツール） ツールバーで Select（選択） ツールまたは Select by Colour（カラーで選択） ツールを選択します。

ツールのプロパティが Tool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。







#### メモ

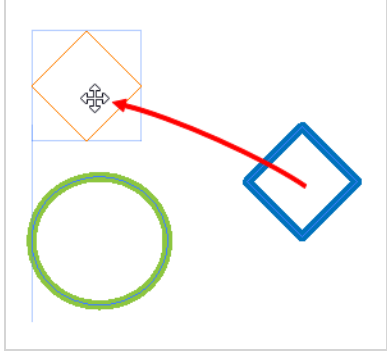






Tool（ツール） ツールバーから Select by Colour（カラーで選択） ツールを選択することで、Select（選択） ツールをアクティブ化し、Select by Colour（カラーで選択） オプションが有効となります。したがって、このトピックは、Select（選択） ツールと Select by Colour（カラーで選択） ツールの両方のツールプロパティを対象にしています。








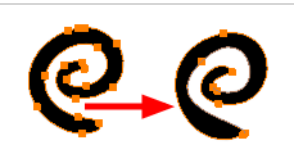

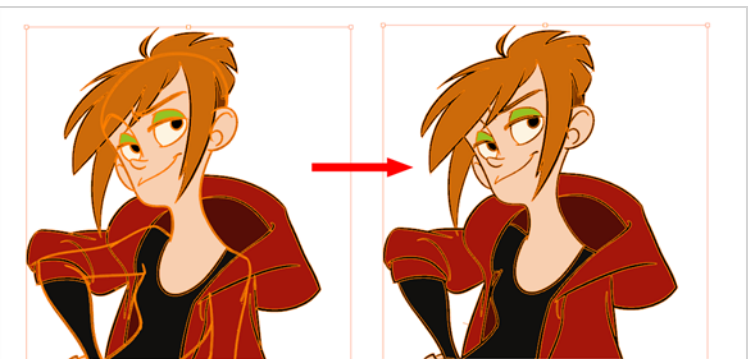
## ツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数のエレメントを視覚的に選択する手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Lasso（なげなわ）</b>：マウスを使用して、不規則な閉じた形状</li> </ul>







アイコン	プロパティ	説明
		<p>を描画して、複数の要素を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>Marquee (マーキー)</b> : 複数のエレメントの周りに長方形を描き、選択します。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、より速く選択できますが、望むほど正確ではないかもしれません。 </li> </ul> <div data-bbox="625 630 1429 772" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px;"> <p> <b>ヒント</b> Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	<p>簡単ドラッグ</p>	<p>有効なとき、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ドラッグできます。デフォルトでは、選択できるアートワークをクリックするとドラッグできます。</p>
	<p>スナップ</p>	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップングを有効または無効にし、どのタイプのスナップングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは、次のスナップモードをサポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>輪郭にスナップ</b> : 選択範囲またはそのコントロールポイントを移動すると、アートワークの近くのポイントや輪郭にスナップし、アートワークの一部をスナップできます。 </li> <li> <b>アライメントガイドにスナップ</b> : 選択範囲またはそのコントロールポイントの1つを移動すると、を参照してください。 </li> <li> <b>スナップして揃える</b> : これが有効時に選択範囲を動かすと、選択範囲の長方形の境界ボックスが、またはアートワークにある他のストロークや形状の長方形の境界ボックスと揃えられます。いずれかの選択範囲のコントロールポイントを動かすことでも、アートワークにあるまたは他のストロークおよび形状の境界ボックスに揃えることができます。 </li> </ul>

アイコン	プロパティ	説明
		
	カラーで選択	<p>有効時に、アートワークの色付きゾーンをクリックすると、同じカラーで塗りつぶされているすべてのゾーンが直ちに選択されます。</p>  <div data-bbox="621 1360 1430 1623" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>Select (選択)  ツールのポップアップメニュー内にあるTool (ツール) ツールバーからSelect by Colour (カラーで選択)  ツールを選択することで、このモードを素早く有効にすることができます。</p> </div>
	描画カットですべて選択	現在のカット内のすべての描画を選択します。

## 操作

アイコン	プロパティ	説明
	左右にフリップ	現在の選択範囲を左右にフリップします。
	上下にフリップ	現在の選択範囲を上下にフリップします。
	90度右回転	現在の選択範囲を90度右回転します。
	90度左回転	現在の選択範囲を90度左回転します。
	スムーズ	<p>選択した描画ストロークをスムーズにし、余分なポイントを削除します。</p> 
	フラット化	<p>描画オブジェクトとブラシストロークを単一レイヤーに結合します。新しいラインを描いて多数のブラシストロークを持つ描画やラインを修正する場合、すべてを単一のシェイプにフラット化できて便利です。デフォルトでは、ラインは重なり合っ1本ずつ描かれます。ラインをリペイントしたり、そのシェイプを変更したりする場合、フラット化すると容易に作業を行えます。</p> 

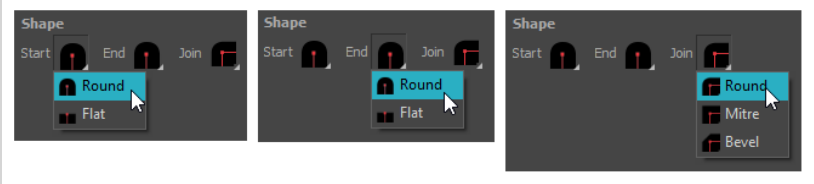






アイコン	プロパティ	説明
	Xをオフセット	X軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
	Yをオフセット	Y軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
	幅	選択範囲の幅を変更するための値を入力できます。
	高さ	選択範囲の高さを変更するための値を入力できます。
	ロック	Width（幅）とHeight（高さ）の値の比率をロックまたはロック解除します。
	角度	選択範囲を回転させるための特定値を入力できます。正の値は選択範囲を反時計回りに回転させ、負の値は選択範囲を時計回りに回転させます。

## 鉛筆選択

選択範囲に鉛筆線が含まれている場合、Tool Properties（ツールプロパティ）ビューの下部にPencil Selection（鉛筆選択）セクションが表示され、そこからそれらの鉛筆線のプロパティを調整することができます。



アイコン	プロパティ	説明
	最大サイズ	最も太い鉛筆線の部分のサイズを調整します。最小サイズと最大サイズの間にある鉛筆線の部分は、それに比例して調整されます。
	最小サイズ	最も細い鉛筆線の部分のサイズを調整します。最小サイズと最大サイズの間にある鉛筆線の部分は、それに比例して調整されます。
	鉛筆線形状	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>始点:</b> 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>終点:</b> 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。</li> <li>● <b>ジョイント:</b> ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round (ラウンド)、Mitre (マイター)、Bevel (ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。</li> </ul>
+	新規テクスチャー	現在のペンシルテクスチャーパレットの新しい鉛筆テクスチャースウォッチに画像ファイルをインポートすることができます。鉛筆テクスチャーの鉛筆線に対するエフェクトは、画像の透明度チャンネルに基づき、その水平軸上で鉛筆線に従います。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
-	テクスチャーを削除	現在の鉛筆テクスチャーパレットから鉛筆テクスチャースウォッチを削除します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	テクスチャー名を変更	現在の鉛筆テクスチャーパレットで選択した鉛筆テクスチャースウォッチ

アイコン	プロパティ	説明
		の名称を変更します。このオプションはメニュー  ボタンからも使用できます。
	デフォルトの鉛筆テキストチャープレットとして使用	このオプションはメニュー  ボタンから使用できます。現在選択されている鉛筆テキストチャープレットを、ユーザー環境設定のデフォルトの鉛筆テキストチャープレットとして設定します。デフォルトの鉛筆テキストチャープレットは、Storyboard Proで作成するすべてのカットに追加されます。パレットは環境設定でコピーされているので、それはデフォルトの鉛筆テキストチャープレットにしたときの状態で新しいカットに追加されます。
	鉛筆テキストチャープレイ	現在の鉛筆テキストチャープレットに鉛筆テキストチャープレイを表示し、Pencil（鉛筆）ツールで使用するものを選択できます。

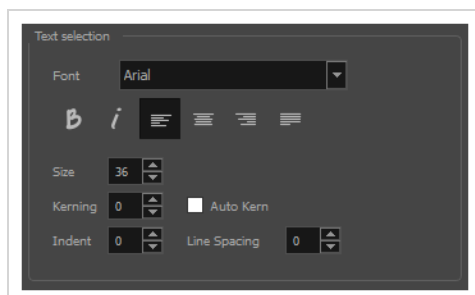
## テキスト選択


選択範囲にText（テキスト）ツールで作成したテキストボックスが含まれている場合は、Tool Properties（ツールプロパティ）ビューの下端にText Selection（テキスト選択）セクションが表示され、そこからテキストボックス全体の書式設定を調整することができます。





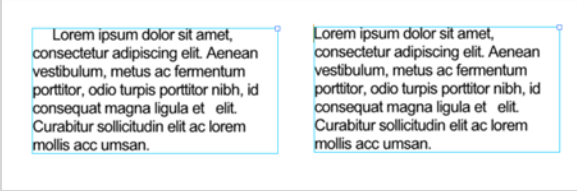
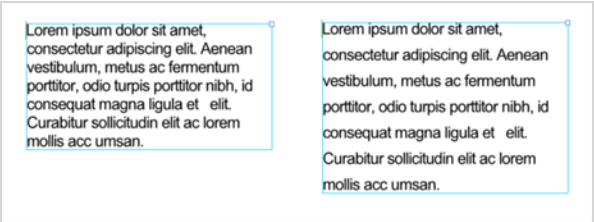
### ヒント

Text（テキスト）ツールを使用して、テキストボックス内のテキストの書式を部分的に調整することもできます。— [テキストツールプロパティ \(552ページ\)](#)を参照してください。



アイコン	プロパティ	説明
	フォント	<p>テキストを表示するフォントを選択できます。</p> 
	ボールド	<p>選択したテキストをボールド(太字) にします。</p> 
	イタリック	<p>選択したテキストをイタリック (斜体) にします。</p> 
	左寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを左に揃えます。</p> 
	中央揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを中央に揃えます。</p> 

アイコン	プロパティ	説明		
	右寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを右に揃えます。</p> <div data-bbox="659 380 943 604" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: right;"> <p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. AENEAN VESTIBULUM, METUS AC FERMENTUM PORTTITOR, ODIO TURPIS PORTTITOR NIBH, ID CONSEQUAT MAGNA LIGULA ET ELIT. CURABITUR SOLLICITUDIN ELIT AC LOREM MOLLIS ACC UMSAN.</p> </div>		
	両端揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを、各単語間の間隔を調整することにより、水平方向の全スペースを取るようになります。単一行のテキストおよび段落の最後の行のテキストは、左揃えになります。</p> <div data-bbox="659 810 951 1035" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: justify;"> <p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. AENEAN VESTIBULUM, METUS AC FERMENTUM PORTTITOR, ODIO TURPIS PORTTITOR NIBH, ID CONSEQUAT MAGNA LIGULA ET ELIT. CURABITUR SOLLICITUDIN ELIT AC LOREM MOLLIS ACC UMSAN.</p> </div>		
	サイズ	<p>選択したテキストのサイズを設定できます。</p> <div data-bbox="659 1167 1114 1314" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>small text <b>big text</b></p> </div>		
	カーニング	<p>各文字間の間隔を増減できます。</p> <div data-bbox="659 1440 1235 1728" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding-right: 20px;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </td> </tr> </table> </div>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>
<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>			
	自動カーニング	<p>フォントの事前定義された標準に基づいてカーニングを自動的に設定します。</p>		

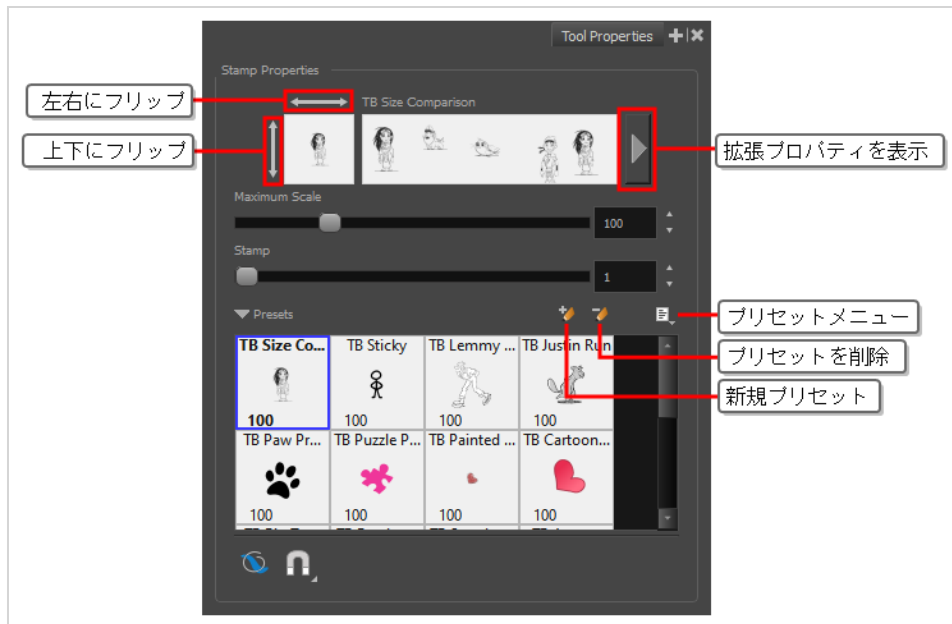
アイコン	プロパティ	説明
	インデント	<p>各段落のテキストの最初の行のインデントを増減できます。</p>  <p>The diagram illustrates the 'Indent' property. It shows two text boxes side-by-side. The left box contains the text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.' The right box contains the same text but with a smaller indent. This visualizes how the indent property affects the starting position of the first line of text in a paragraph.</p>
	行間	<p>テキストの各行間スペースを増減します。</p>  <p>The diagram illustrates the 'Line Spacing' property. It shows two text boxes side-by-side. The left box contains the text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.' The right box contains the same text but with increased vertical space between the lines. This visualizes how the line spacing property affects the vertical distance between individual lines of text.</p>

## スタンプツールプロパティ

Stamp (スタンプ) ツールでは、スタンプを作成して使用することができます。スタンプには、アートワークに個別にまたは順次にスタンプすることができる 1 つまたは複数の描画を含めることができます。

### Stamp (スタンプ) ツールプロパティにアクセスする手法




- Tools (ツール) ツールバーで、Stamp (スタンプ) ツールを選択します。  
ツールのプロパティが Tool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されます。



## スタンプのプロパティ

以下のオプションを使用すると、数ある中でもとりわけ、スタンプのプレビュー、スタンプのサイズの変更、水平方向および垂直方向のフリッピングなどができます。

プロパティ	説明
プレビュー領域	<p>Preview (プレビュー) 領域では、Stamp (スタンプ) ツールでストロークを描画したときに表示されるもののプレビューを確認できます。</p>

プロパティ	説明
スタンププロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右にある矢印ボタンを押すと、Stamp Properties (スタンププロパティ) ダイアログが開きます。</p>  <p>Tool Properties (ツールプロパティ) ビューでは少数のスタンププロパティおよびスタンププリセットのリストにしかアクセスすることができませんが、Stamp Properties (スタンププロパティ) ダイアログでは、スタンプが適用される手法に対し利用可能な全てのオプションにアクセスすることができます。Stamp Properties (スタンププロパティ) ダイアログに関する詳細は、以下の <a href="#">スタンププロパティダイアログ (526ページ)</a> セクションを参照してください。</p>
左右にフリップ/上下にフリップ	<p>Stamp (スタンプ) サムネールの左上にある両端矢印を使用すると、スタンプを左右または上下にフリップできます。</p> 
最大拡大縮小	<p>スタンプを描画にスタンプする前にスタンプに適用される最大スケール係数。</p> <p>この設定は百分率で、スタンプの作成に使用された元の描画のサイズに対して相対的です。つまり、100%の場合、描画は元のサイズでアートワークにスタンプされることを意味します。</p> <div data-bbox="324 1318 1429 1606" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合は、ペンにかける圧力量に合わせてスタンプの拡大縮小を調整できます。そのためには、Stamp Properties (スタンププロパティ) ダイアログでスタンプのMinimum Scale (最小拡大縮小) プロパティを小さくする必要があります。Minimum Scale (最小拡大縮小) 設定がデフォルト値の100%のままになっている場合、スタンプのサイズは変わりません。</p> </div>
スタンプ	<p>複数描画スタンプを使用している場合、これは、次回Stamp (スタンプ) ツールを使用したときにスタンプされる一連の描画の番号です。たとえば、スタンプに3つの描画があって、これが2に設定されている場合、スタンプされる次の描画はシリーズの2番目の描画となります。</p> <p>スタンプの<b>Cycle (サイクル)</b> 設定が<b>Hold (保持)</b> に設定されている場合は、このスライダを使用してStamp (スタンプ) ツールでどの描画をスタンプするかを選択する必要があります。</p>





プロパティ	説明
	<p>スタンプの<b>Reset Cycle for Each Stroke (各ストロークにサイクルをリセット)</b> オプションが有効な場合は、このスライダーを使用して、各ストロークの開始点となる描画を選択できます。</p> <p>それ以外の場合は、Stamp (スタンプ) ツールを使用してストロークを描画するとき、Stamp (スタンプ) スライダーがシーン内の次の描画に自動的に更新されます。</p> <div data-bbox="324 514 1429 661" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>左矢印と右矢印キーを使って、スタンプ内の描画を順次切り替えることもできます。</p> </div> <div data-bbox="324 682 1429 913" style="border: 1px solid #90ee90; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Stamp Properties (スタンププロパティ) ダイアログでは、<b>Cycle (サイクル)</b> および<b>Reset Cycle for Each Stroke (各ストロークのサイクルをリセット)</b> オプションが利用可能です。</p> </div>

## スタンププリセット

これらのオプションでは、スタンププリセットを選択、作成、および管理できます。

Brush (ブラシ) ツールおよびPencil (鉛筆) ツールとは反対に、Stamp (スタンプ) ツールを使用するには、Stamp (スタンプ) プリセットを作成する必要があります。それは、このプリセットには、アートワークにスタンプするための描画が含まれるためです。Stamp (スタンプ) プリセットは、1つまたは複数のレイヤーを選択してからStamp Presets (スタンププリセット) リストにプリセットを追加することによって作成されます。複数のレイヤーが選択されている場合、Stamp (スタンプ) には一連の描画が含まれており、Stamp (スタンプ) ツールを使ってストロークを描くと、それが順次アートワークにスタンプされます。



アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	Stamp (スタンプ) プリセットのリストです。プリセットの1つをクリックしてそれを選択し、描画で使用します。
	新規ブラシプリセット	<p>選択したアートワークに基づいて新しいStamp (スタンプ) プリセットを作成します。アートワークは、Select (選択) ツールを使用して選択するか、レイヤーを選択します。</p> <p>複数のレイヤーが選択されると、これはマルチ描画Stamp (スタンプ) を作成します。マルチ描画スタンプを使用してStamp (スタンプ) ツールでストロークを描画すると、スタンプ内の各描画はアートワークに</p>

		順々に適用されます。
	ブラシを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のすべてのオプションと併せて前のすべてのオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>新規ブラシプリセット:</b> 選択されたアートワークを基に新しいスタンプを作成します。</li> <li>• <b>プリセット名を変更:</b> 現在選択されているプリセットの名称を変更できます。</li> <li>• <b>ブラシをインポート:</b> Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。</li> <li>• <b>ブラシをエクスポート:</b> ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。</li> <li>• <b>サムネール (小):</b> 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>サムネール (大):</b> 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>ストロークビュー:</b> 名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。</li> </ul>

## 描画オプション

これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される手法に影響します

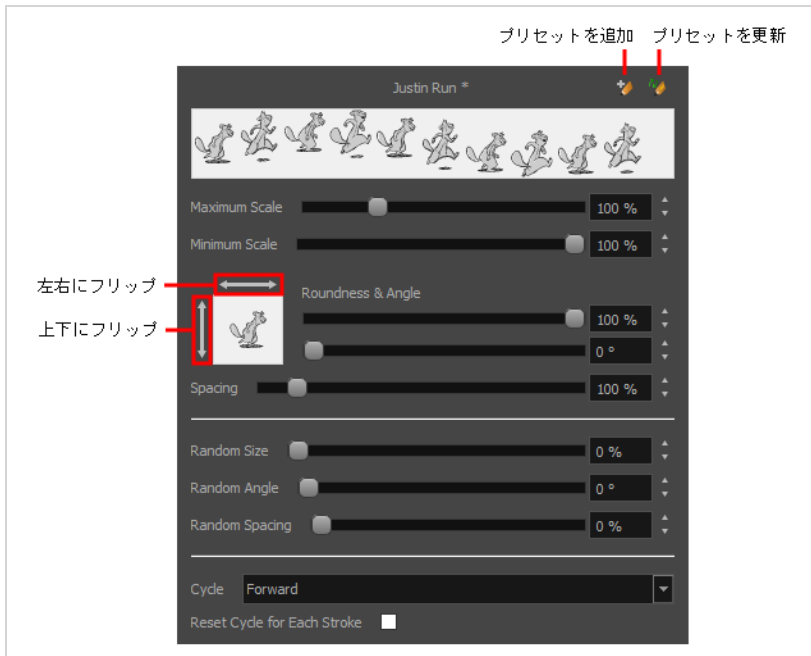
アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p>  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p>

		<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>マウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから <b>View (表示) &gt; Realistic Preview (リアリスティックプレビュー)</b> を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	<p>スナップ</p>	<p>このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップングを有効にするかを選択することができます。</p> <p>このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。</p> <p>このツールは以下のスナップングモードに対応しています：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>アライメントガイドにスナップ</b>： 描画または、描画ツールは近くのアライメントガイドにスナップします。を参照してください。</li> </ul>



## スタンププロパティダイアログ






Stamp Properties (スタンププロパティ) ダイアログでは、圧力感度、間隔、角度、ランダム性に関する設定、および複数描画スタンプ、スタンプ内の各描画を循環させる手法に対する設定など、スタンプに関してより詳細に設定することができます。Stamp Properties (スタンププロパティ) ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右側にある矢印ボタンをクリックします。






プロパティ	説明
最大拡大縮小	<p>スタンプを描画にスタンプする前にスタンプに適用される最大スケール係数。</p> <p>この設定は百分率で、スタンプの作成に使用された元の描画のサイズに対して相対的です。つまり、100%の場合、描画は元のサイズでアートワークにスタンプされることを意味します。</p>
最小拡大縮小	<p>スタンプを描画にスタンプする前にスタンプに適用される最小拡大縮小係数。感圧ペンタブでStamp (スタンプ) ツールを使用するとき、アートワークに適用されるスタンプのサイズは、そのMinimum Scale (最小拡大縮小) とMaximum Scale (最大拡大縮小) プロパティの間で、ペンに加える圧力の大きさに相対して異なってきます。</p> <p>この設定はMaximum Scale (最大拡大縮小) プロパティに相対します。つまり、Maximum Scale (最大拡大縮小) が50%に設定され、Minimum Scale (最小拡大縮小) が50%に設定されている場合、スタンプに適用される実際の拡大縮小係数は25%から50%の間で変化します。</p> <p>この設定は、Random Size (ランダムサイズ) 設定とも一緒に使用されます。</p>
左右にフリップ / 上下にフリップ	<p>Stamp (スタンプ) サムネールの左上にある両端矢印を使用すると、スタンプを左右または上下にフリップできます。</p> <div style="text-align: center;"> </div>

プロパティ	説明
丸みと角度	<p>Roundness (丸み) パラメータとAngle (角度) パラメータを使用すると、スタンプの形状と向きを変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>丸み:</b> スタンプに適用する垂直方向の拡大/縮小率です。この設定を下げるとスタンプが縦に押し潰され、丸いスタンプまたは正方形のスタンプを平らなスタンプに変えることができます。</li> <li>● <b>角度:</b> 反時計回りにブラシ先端を回転する角度です。</li> </ul> <div data-bbox="451 573 1430 947" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>押し潰しは角度には関連していません。スタンプが回転されても、押し潰しはスタンプの元の向きに対して依然行われます。</p> <div data-bbox="561 737 1276 905" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;">  <p>丸み: 100% 角度: 0°      丸み: 33% 角度: 0°      丸み: 100% 角度: 45°      丸み: 33% 角度: 45°</p> </div> </div>
間隔	<p>アートワークに適用される各スタンプ間の間隔の量を定義します。値が大きいほど、各スタンプ間の間隔は大きくなります。</p> <div data-bbox="451 1094 886 1356" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> <p>1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3</p> <p>間隔: 100%</p> <p>1 2 3 1 2 3</p> <p>間隔: 200%</p> </div>
ランダムサイズ	<p>スタンプのサイズに適用されるランダム性の割合。これにより、スタンプがアートワークに適用されるたびに、スタンプのサイズがMaximum Scale (最大拡大縮小) とMinimum Scale (最小拡大縮小) の間でランダムに変化します。</p> <div data-bbox="451 1556 886 1654" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> <p>1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3</p> </div> <p>Random Size (ランダムサイズ) プロパティの値が大きいほど、各スタンプのサイズはMinimum Scale (最小拡大縮小) に近くなります。例えば、Random Size (ランダムサイズ) 設定を50%にし、Minimum Scale (最小拡大縮小) を50%に設定すると、スタンプのサイズはMaximum Scale (最大拡大縮小) の75%から100%の間でランダムに変化します。</p>



プロパティ	説明
ランダム角度	<p>スタンプの角度に適用するランダム性の最大値。これにより、スタンプがアートワークに適用されるたびに、スタンプの角度がこの設定の角度の範囲内でどちらの方向にもランダムに変化します。たとえば、スタンプのAngle（角度）を0°に、Random Angle（ランダム角度）を180°にセットすると、スタンプの各インスタンスは-90°から90°の間のランダムな角度で変化します。</p> 
ランダムスペーシング	<p>スタンプのスペーシングに適用する最大のランダム性。この設定を大きくすると、ストロークを描画するにつれてスタンプの各インスタンス間の距離がランダムに変化します。100%にすると、各ストローク間の距離がそのSpacing（スペーシング）プロパティの0%から200%の間で変化します。</p> 
サイクル	<p>複数描画スタンプでは、これはストロークを描くときにスタンプ内の一連の描画を循環させるロジックを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>順方向:</b> シーン最初の描画から適用し始め、次にその次の描画を適用し、シーンの最後の描画に到達するまでそれが続き、そして最初の描画に戻ります。         </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>逆方向:</b> シーン最後の描画から適用し始め、次にその前の描画を適用し、シーンの最初の描画に到達するまでそれを続け、そして最後の描画に戻ります。         </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>順方向-&gt;逆方向:</b>最後の描画に到達するまでシーンを順方向に循環することから開始し、それから最初の描画まで逆方向に循環します。         </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>逆方向-&gt;順方向:</b>最初の描画に到達するまでシーンを逆方向に循環することから開始し、それから最後の描画に戻ります。         </li> </ul>

プロパティ	説明
	<div data-bbox="532 285 792 380" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">3212321</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ランダム:</b> スタンプが適用されるたびに、シーンにランダムな描画を適用します。</li> </ul> <div data-bbox="532 470 792 564" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">1321123</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>止め/止め:</b> シーンの1つの描画を繰り返し何度も適用します。</li> </ul> <div data-bbox="532 655 792 749" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">1111111</div> <div data-bbox="451 789 1429 1008" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>このオプションが<b>Hold (保持)</b> に設定されているときは、Tool Properties (ツールプロパティ) ビューの<b>Stamp (スタンプ)</b> 設定を変更することにより、どの描画をスタンプするかを選択できます。</p> </div>
各ストロークのサイクルをリセット	<p>複数描画スタンプ用。これにより、スタンプを使用して描画した各ストロークも常に、サイクルの最初の描画から開始されます。これは、Tool Properties (ツールプロパティ) ビューの<b>Stamp (スタンプ)</b> オプションによって決まります。</p> <p>無効となっていると、Stamp (スタンプ) ツールは、Stamp (スタンプ) 設定でその描画の番号を保存することにより、ストロークの描画を終了したときに、次にスタンプする予定の描画を追跡します。このオプションを有効化すると、Stamp (スタンプ) 設定の更新が中止されます。したがって、ストロークは常にその設定で選択された描画から開始します。同様に、Stamp (スタンプ) 設定を調整して、どの描画でストロークを開始するかを手動で決めることができます。</p>

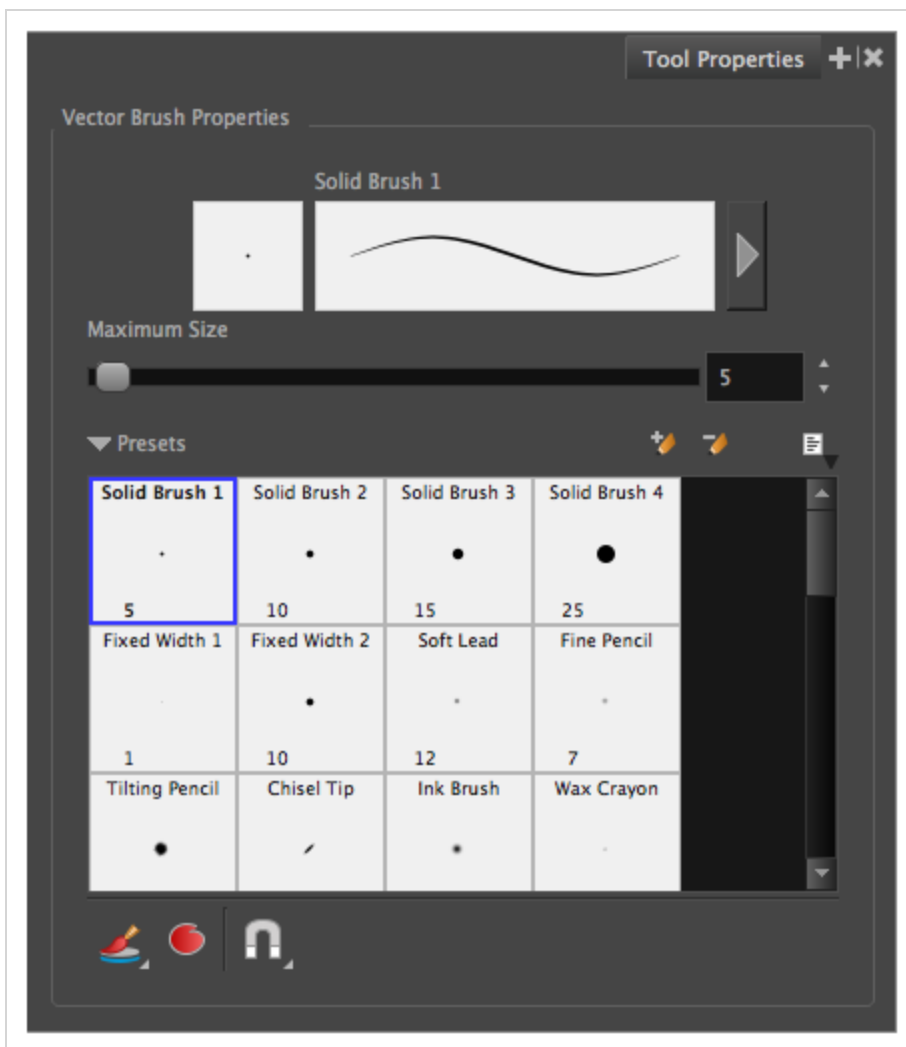
## ステンシルブラシツールプロパティ

Stencil Brush（ステンシルブラシ）ツールを使用すると、そのアートワークの境界内または異なるレイヤーのアートワークを選択して、設定した境界内の既存のアートワークをペイントできます。

### Stencil Brush（ステンシルブラシ）ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools（ツール）ツールバーで、Brush（ブラシ） ツールを長押しして下のメニューを表示し、Stencil Brush（ステンシルブラシ） ツールを選択するか、または、キーボードショートカット Alt + Xを使用します




ツールのプロパティがTool Properties（ツールプロパティ）ビューに表示されます。






## ブラシプロパティ

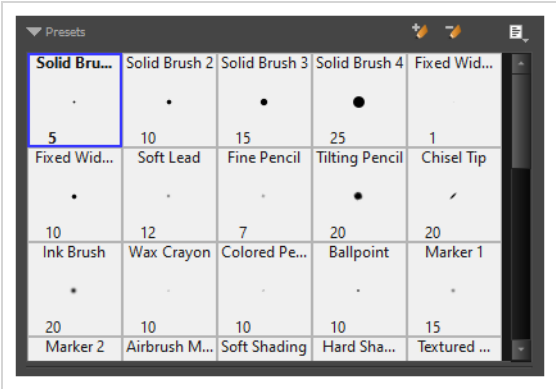


次のプロパティは、ブラシのサイズ、スムージング、およびその他ブラシの描画スタイルのプロパティに影響します。これらのプロパティは、後で使用するためにブラシプリセットに保存できます。


プロパティ	説明
プレビュー領域	<p>Preview (プレビュー) 領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。</p> 
ブラシプロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右にある矢印ボタンで、Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログが開きます。</p>  <p>Tool Properties (ツールプロパティ) ビューでは少数のブラシプロパティ、ブラシプリセットのリストおよび他の描画オプションにしかアクセスできない一方で、Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログではブラシの先端およびテクスチャーに対し利用可能な全てのオプションにアクセスすることができます。Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログに関する詳細は、以下の <a href="#">ブラシプロパティダイアログ</a> セクションを参照してください。</p>
最大サイズ	<p>ブラシストロークの最大幅を定義します。</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用するると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。</p>
フロー	<p>キャンバスに印字されるブラシ先の各インスタンスに対する不透明度を設定することができます。Opacity (不透明度) パラメータとは逆に、流量パラメータは累積効果を持ちます。これは、流量が少ないと、ブラシのストロークが先端に向かってより透明になり、中央でより不透明になることを意味します。その上に描画すると、ストロークの流れも蓄積されます。デフォルトでは、ブラシの流れは、ペンタブにかける圧力の大きさによって変動します。</p> <div data-bbox="527 1745 1430 1919" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションはビットマップレイヤーで描画する際はTool Properties (ツールプロパティ) ビューでのみ表示されます。</p> </div>

プロパティ	説明
不透明度	<p>Opacity（不透明度）パラメータは、ブラシストロークの不透明度を設定できます。Flow（フロー）パラメータとは反対に、Opacity（不透明度）パラメータは累積的ではありません。ブラシストローク全体の不透明度は、Opacity（不透明度）パラメータを超えることはありません。デフォルトでは、Opacity（不透明度）パラメータは、ペンタブペンにかかる圧力の大きさによって異なります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションはビットマップレイヤーで描画する際はTool Properties（ツールプロパティ）ビューでのみ表示されます。</p> </div>

## ブラシプリセット




これらのオプションでは、ブラシプリセットを選択、作成、および管理することができます。



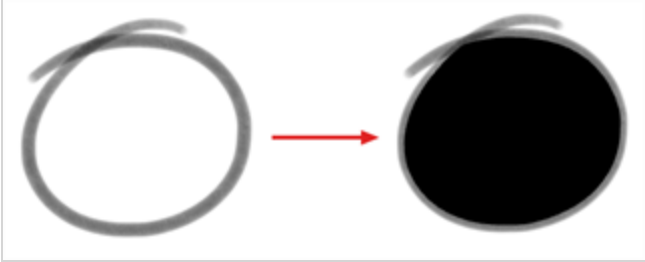

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>デフォルトで、Storyboard Proはブラシプリセットがプリロードされています。ブラシを構成してから、そのプロパティを新しいプリセットに保存して、独自のブラシプリセットを作成することもできます。ブラシプリセットをエクスポートおよびインポートすることもできます。</p> 
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシを削除	現在選択されているプリセットを削除します。

	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>新ブラシプリセット:</b> 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。</li> <li>• <b>ブラシを削除:</b> 現在選択されているプリセットを削除します。</li> <li>• <b>ブラシの名称を変更:</b> 現在選択されているプリセットの名称を変更できます。</li> <li>• <b>ブラシをインポート:</b> Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。</li> <li>• <b>ブラシをエクスポート:</b> ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。</li> <li>• <b>サムネール (小):</b> 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>サムネール(大):</b> 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名称とヒントのプレビューとともに表示します。</li> <li>• <b>ストロークビュー:</b> 名称と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。</li> </ul>
---	--------------	---

## 描画オプション

これらのオプションは、アートワークにブラシストロークを追加する方法に影響します。

アイコン	プロパティ	説明
	オーバーレイ	<p>このモードでは、既存のアートワークは、レイヤーを選択することでマスクの境界を形成します。既存のアートワークに描画またはペイントすると、これらのストロークはマスクの境界によってカットされます。これらのストロークは、既存のアートワークとフラット化されず、編集可能なままです。これは、描画に影をすばやく追加する場合に便利です。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b> ベクターレイヤーが選択されている場合にのみ使用できます。</p> </div>
	リペイント	<p>このモードでは、空の領域を無視して既存のアートワークがリペイントされます。</p>

		 <b>メモ</b> ベクターレイヤーが選択されている場合にのみ使用できます。
	自動塗りつぶし	有効にすると、閉じた形状がストロークカラーで自動的に塗りつぶされます。 
	スナップ	このツールおよびスナップिंगに対応する他のアニメーションや描画ツールに対するスナップिंगを有効または無効にし、どのタイプのスナップिंगを有効にするかを選択することができます。 このボタンをダブルクリックまたはクリックし続けると、ポップアップメニューが開き、様々なスナップングモードに切り替えることができます。このボタンでオフに切り替え、全てのスナップングモードを無効にすることもできます。また、再度クリックすることで、以前有効だったスナップングモードを再度有効にすることもできます。 このツールは以下のスナップングモードに対応しています： <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>アライメントガイドにスナップ</b>：描画または、描画ツールは近くのアライメントガイドにスナップします。を参照してください。</li> </ul>

## ブラシプロパティダイアログ

ブラシには豊富なオプションとプロパティがあって、これらはTool Properties(ツールプロパティ)ビューには表示されませんが、むしろダイアログではそこからアクセスすることができます。Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右側にある矢印ボタンをクリックします。

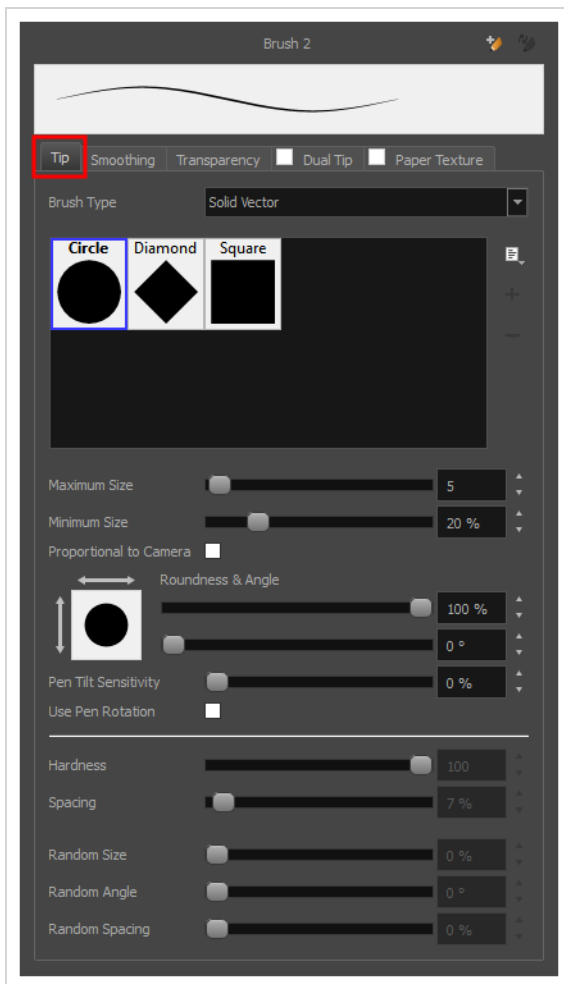


Brush Properties (ブラシプロパティ) ダイアログには5つの異なるタブがありますが、ビットマップレイヤーで作業している場合はSmoothing (スムージング) タブが除かれます。以下は、各タブで利用可能なオプションについての詳細情報です。


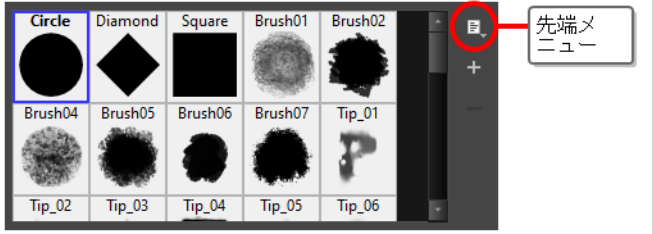
- [先端タブ](#) (536ページ)
- [スムージングタブ](#) (541ページ)
- [透明度タブ](#) (542ページ)
- [デュアル先端タブ](#) (545ページ)
- [紙テクスチャータブ](#) (549ページ)


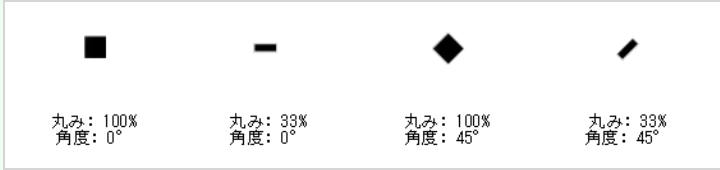

## 先端タブ

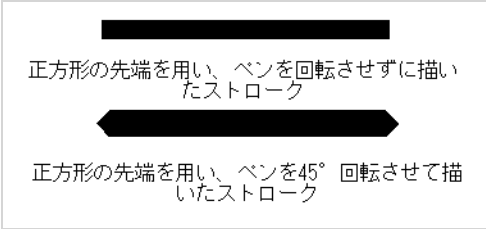

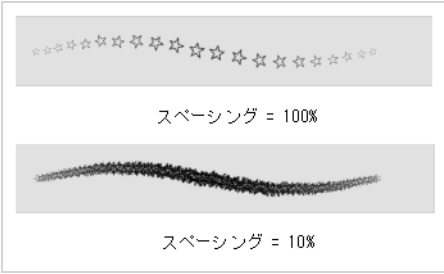
Tip (先端) タブでは、ブラシ先端の形状、サイズ、硬さ、および間隔を設定できます。



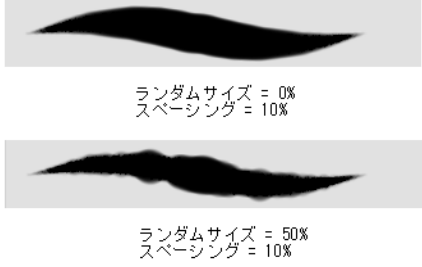

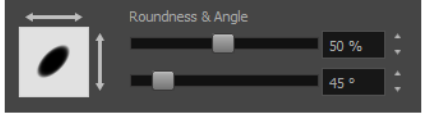
プロパティ	説明
ブラシタイプ	<p>次のいずれかのブラシタイプから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Solid Vector Brush (ソリッドベクターブラシ)</b> : 単色で塗りつぶされたベクター図形を作成します。アートワークを軽量で、スケーラブル、かつ調整しやすくします。この種のブラシは単色の形状しか作成できな</li> </ul>

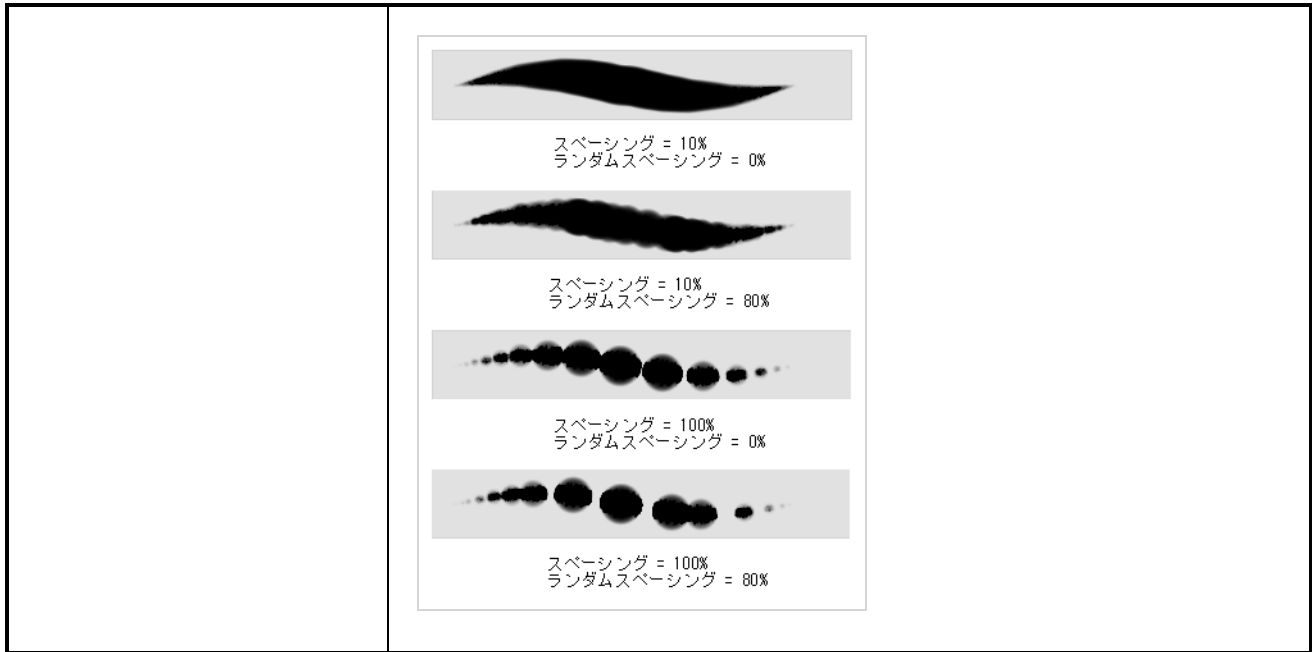
	<p>いため、ソリッドベクターブラシには、サイズ、丸み、角度、中心線スムージング、輪郭スムージングを含む限られたオプションしかありません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Textured Vector Brush (テクスチャー付きベクターブラシ)</b> : テクスチャーで塗りつぶされたベクター図形を作成します。これにより、ビットマップブラシ先端、紙テクスチャー、透明度、その他いくつかのオプションにアクセスできます。</li> </ul> <div data-bbox="570 495 1430 709" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションは、ビットマップレイヤーで作業するときは利用できません。ビットマップレイヤーでは、ブラシは常にテクスチャー付きであり、テクスチャー付きブラシオプションは常に使用可能です。</p> </div>
<p>ブラシ先端ライブラリ</p>	<div data-bbox="570 768 1230 1024" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">  </div> <p>ここでブラシ先端の形状を選択します。デフォルトはラウンド（丸み）です。最大のブラシ不透明度が100%に設定されている場合でも、一部の先端は半透明の領域を持つように設計されています。</p> <p>カスタムのブラシ先端を作成するには、Storyboard Proまたはサードパーティ製ソフトウェア（Adobe Photoshopなど）のいずれかで、事前にファイルを準備する必要があります。カラーはサポートされておらず、透明度は従来の意味においてはサポートされていません。黒は100%の不透明、白は100%の透明、その中間のグレーの色合いはすべてさまざまな程度の半透明として表示されます。サポートされているファイル形式としては、.jpeg、.png、.tif、.psd、.tgaなどが挙げられます。アルファチャンネルはインポート時に無視されます。ファイルには100 x 100画素から400 x 400画素の間をお勧めします。</p> <p>また、Storyboard Proからエクスポートしたブラシ先端をインポートして、それらを同僚と共有することもできます。</p>
<p>最小サイズと最大サイズ</p>	<p>描画ツールの最小/最大サイズにより、ストロークに厚い/薄いエフェクトが生まれます。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Size (最大サイズ)</b> : ストロークの最大幅を定義します。</li> <li>• <b>Minimum Size (最小サイズ)</b> : ストロークの最小幅を最大サイズとの関連でそのパーセンテージとして定義します。</li> </ul>

	<div data-bbox="570 191 1430 405" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>Minimum Size（最小サイズ）値を100%に設定すると、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。つまり、Maximum Size（最大サイズ）値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
丸みと角度	<p>Roundness（丸み）パラメータとAngle（角度）パラメータを使用すると、先端の形状と方向を変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Roundness（丸み）</b>：先端に適用する垂直方向の拡大/縮小率。この設定を小さくすると、先端が垂直方向に押し潰され、丸いまたは正方形の先端をフラットな先端に変えることができます。</li> <li>• <b>Angle（角度）</b>：ブラシ先端を反時計回りに回転させる角度。</li> </ul> <div data-bbox="570 747 1430 1121" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px;"> <div data-bbox="597 772 657 840" style="float: left; margin-right: 10px;"></div> <p><b>メモ</b></p> <p>押し潰しは角度には関連していません。先端を回転させても、押し潰しは先端の元の方向に対して行われます。</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> </div>
ペンチルト感度	<p>ペンおよびタブレットがチルト感度に対応している場合、このオプションによりブラシがペンの傾き角度を考慮するべきか、およびどの程度考慮すべきかを設定することができます。</p> <p>ペンが完全に傾いていると、ブラシの先端はパラメータに設定されたパーセンテージの分だけペンを傾けた角度に伸びます。例えば、Pen Tilt Sensitivity（ペンチルト感度）を50%に設定し、チルトを上または下に傾けた場合、ブラシの先端は縦方向に50%伸びます。同じ設定で、ペンを左または右に傾けると、ブラシの先端は横方向に50%伸びます。</p> <div data-bbox="570 1520 899 1843" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;">  <p>上または下に傾いたペン</p> <p>左または右に傾いたペン</p> </div>

<p>ペンの回転を使用</p>	<p>このオプションが有効で、ペンおよびタブレットが先端の回転に対応している場合、ブラシ先端がペン先の角度で回転します。</p> 
<p>硬度</p>	<p>硬度はブラシ先端のエッジの柔らかさに対応します。値が低いほど、エッジは柔らかくなります。値が大きいほど、先端エッジはシャープになります。一部のブラシ先端は100%不透明ではないので、たとえ硬度100%でも常に多少ソフトに見えます。</p> 
<p>スペーシング</p>	<p>ブラシの各スタンプ間のスペースの量を定義します。シェイプの周囲に空白がない場合は、値を100%に設定すると、スタンプマークが端と端を合わせて設定されます。値が大きいほど、マーク間の間隔が広がります。とても大きな値は、ブラシのストロークが個々のマークの文字列として表示される可能性があります。逆に、小さいスペーシング値は流れるようなブラシストロークの外観を与えます。</p> <p>スペーシングは、連続的なストロークを描くときだけ明白です。</p> 
<p>ランダムサイズ</p>	<p>Maximum and Minimum Size (最大サイズと最小サイズ) の値を設定するだけで、ブラシストロークの太さと細さの間のバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されません。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>

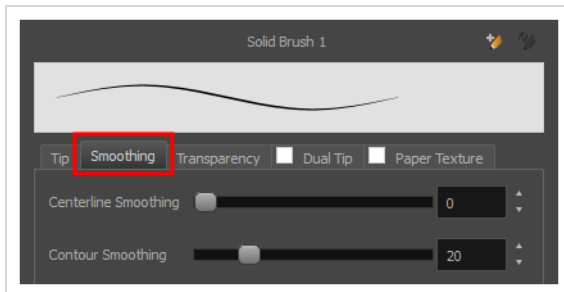


	<div data-bbox="570 191 1011 485" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p style="text-align: center;">ランダムサイズ = 0% スペーシング = 10%</p> <p style="text-align: center;">ランダムサイズ = 50% スペーシング = 10%</p> </div> <div data-bbox="570 527 1430 772" style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Size（最小サイズ）を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Size（最大サイズ）値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
ランダム角度	<p>設定されたAngle（角度）値を中心にランダム回転の範囲を設定します。例えば、Angle（角度）が45°に設定され、Random Angle（ランダム角度）が10°に設定されている場合、ソフトウェアは40°～50°（プラスまたはマイナス5°、合計10°に相当）の間の値を選択します。</p> <div data-bbox="570 1003 1011 1419" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p style="text-align: center;">ランダム角度 = 0%</p> <p style="text-align: center;">ランダム角度 = 60%</p> </div>
ランダムスペーシング	<p>設定されたSpacing（スペーシング）値を中心にランダムスペーシングの範囲を設定します。たとえば、Spacing（スペーシング）が50%に設定され、Random Spacing（ランダムスペーシング）が10%に設定されている場合は、Storyboard Proが45%～55%（プラスまたはマイナス5%、合計10%）の値を選択します。</p>



## スムージングタブ

Smoothing（スムージング）タブには、ペイント時にStoryboard Proがブラシストロークを自動的にスムージングする手法を設定するためのオプションがあります。



### メモ

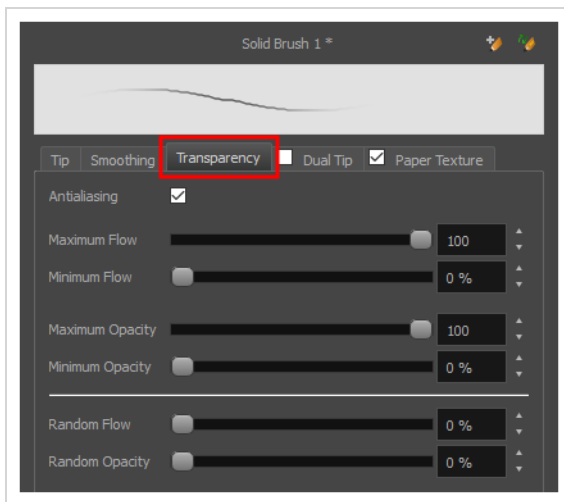
ビットマップレイヤーはスムージングをサポートしていないため、Smoothing（スムージング）タブは、ベクターレイヤーを操作する場合にのみ使用できます。

プロパティ	説明
中心線のスムージング	Storyboard Proがブラシストロークの中心線で実行するスムージング量を定義します。設定値を大きくすれば線が不安定になるのを防ぐことができますが、描画精度が低下したり、鋭角を曲線にする恐れがあります。
輪郭スムージング	Storyboard Proがブラシストロークの外側の輪郭に対して実行するスムージングの

量を定義します。設定値を大きくすると、鋭い角が丸くなり、結果として得られるベクター形状のコントロールポイントの量が少なくなります。

## 透明度タブ



Transparency（透明度）タブでは、ブラシにアンチエイリアシングを適用するかどうかを決定したり、フローと不透明度を設定したりできます。

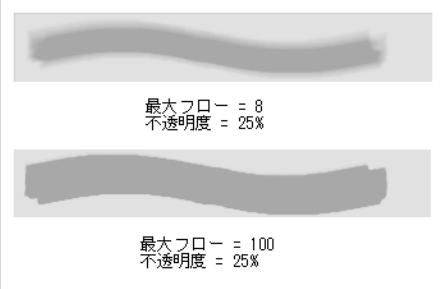
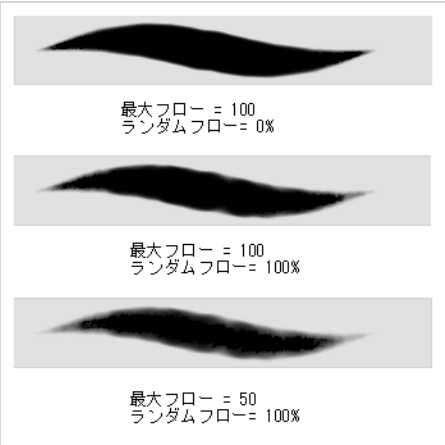



### メモ

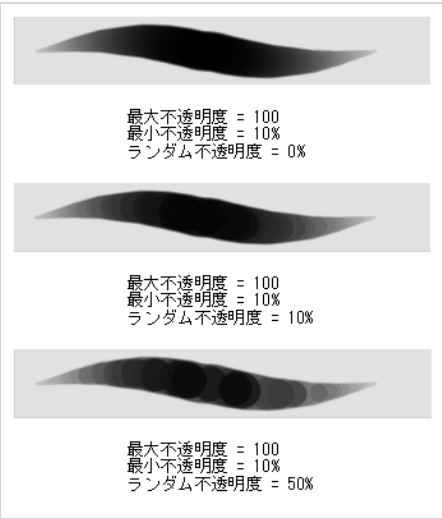
Transparency（透明度）タブのオプションは、Tip（先端）タブのBrush Type（ブラシタイプ）オプションがTextured Vector Brush（テクスチャー付きベクターブラシ）に設定されている場合に、ベクターレイヤーでのみ利用することができます。ビットマップレイヤーでは、これらのオプションは常に利用可能です。

プロパティ	説明
アンチエイリアシング	<p>デフォルトで有効になっています。このオプションを選択すると、ブラシストロークの輪郭が周囲の色と混ざり合い、さもなければ画像の解像度のせいで不可能な滑らかさの錯覚を生み出します。</p> <p>アンチエイリアシングが無効になっていると、ブラシのテクスチャーは完全に透明または完全に不透明な画素のみをレンダリングします。このオプションを無効にすることは、アウトラインを非常に鮮明にする必要がある場合、画素アートを作成したい場合、またはブラシストロークを変更せずに単色でレンダリングする必要がある場合に便利です。これにより、サードパーティ製ソフトウェアでの再描画や処理が簡単になります。</p>

	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b></p> <p>無効にすると、Transparency (透明度) タブの他のすべてのオプションが無効になります。</p> </div>
最大フローと最小フロー	<p>Maximum and Minimum Flow (最大および最小フロー) パラメータでは、ブラシからペイントが流れる速度の範囲を設定できます。この類似性はペンでもっとよく機能します。流れが大きいほど、より多くのインクが出るため、線の色と質感はより一定したものになります。流れが薄い場合は、線の色とテクスチャーにむらがあるように見えることがあります。この機能は、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Flow (最大フロー)</b> : 流体ストロークを作成するときに色とテクスチャーが適用される最大レートを設定します。</li> <li>• <b>Minimum Flow (最小フロー)</b> : 流体ストロークを作成するときに色とテクスチャーが適用される最小レートを設定します。これは、Maximum Flow (最大フロー) 値のパーセンテージとして定義されます。Minimum Flow (最小フロー) の値が100%に設定されていると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。フローはMaximum Flow (最大フロー) 値の一定レートに設定されます。</li> </ul> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;">  </div>
最大不透明度と最小不透明度	<p>Maximum and Minimum Opacity (最大不透明度と最小不透明度) パラメータで、ブラシマークの不透明度の範囲を設定します。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maximum Opacity (最大不透明度)</b> : 圧力が重いときのブラシマークの透明限界を設定します。</li> <li>• <b>Minimum Opacity (最小不透明度)</b> : 圧力が非常に軽いときのブラシマークの透明限界を設定します。Maximum Opacity (最大不透明度) の値に対する割合として定義されます。Minimum Opacity (最小不透明度) の値を100%に設定すると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。不透明度はMaximum Opacity (最大不透明度) 値の一定レートに設定されます。</li> </ul>

	
ランダム度	<p>Randomness (ランダム度) パラメータは、フローと不透明度のランダム度範囲を設定します。これはペンタブレットの圧力感度と連動します。</p>
ランダム度フロー	<p>Maximum and Minimum Flow (最大フローと最小フロー) の値を設定するだけで、ブラシストロークのフローにバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>  <div data-bbox="574 1409 1430 1661" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>Minimum Flow (最小フロー) を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークにフローの変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Flow (最大フロー) 値を使用して均一なフロを強制することになります。</p> </div>
ランダム不透明度	<p>Maximum and Minimum Opacity (最大不透明度と最小不透明度) の値を設定するだけで、ブラシストロークの不透明度にバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動</p>


の範囲が広がります。



最大不透明度 = 100  
最小不透明度 = 10%  
ランダム不透明度 = 0%

最大不透明度 = 100  
最小不透明度 = 10%  
ランダム不透明度 = 10%

最大不透明度 = 100  
最小不透明度 = 10%  
ランダム不透明度 = 50%

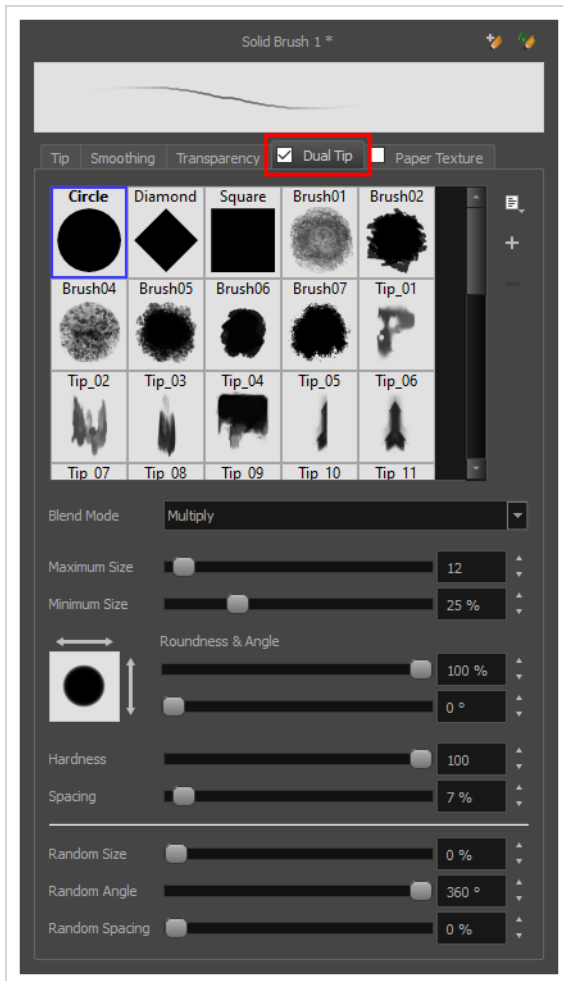
 **メモ**

Minimum Opacity（最小不透明度）を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに不透明度の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Opacity（最大不透明度）値を使用して均一な不透明度を強制することになります。

## デュアル先端タブ

Dual Tip（デュアル先端）タブでは、デュアル先端ブラシを作成するためのパラメータを設定できます。プライマリビットマップブラシ先端とデュアル先端は常に連携して機能します。プライマリ先端のパラメータはTip（先端）タブで、デュアル先端のパラメータはDual Tip（デュアル先端）タブで設定できます。選択したBlend（ブレンド）モードは、先端の組み合わせ手法を決定します。

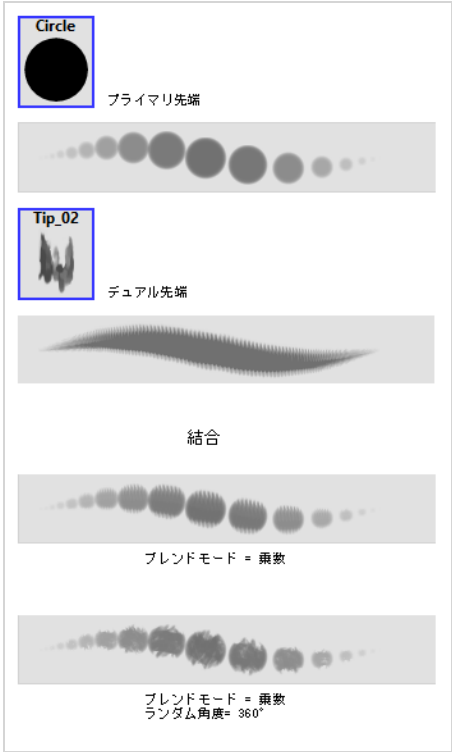
デフォルトで、Blend Mode（ブレンドモード）はMultiply（乗算）に設定され、Random Angle（ランダム角度）は360°に設定されています。



### メモ

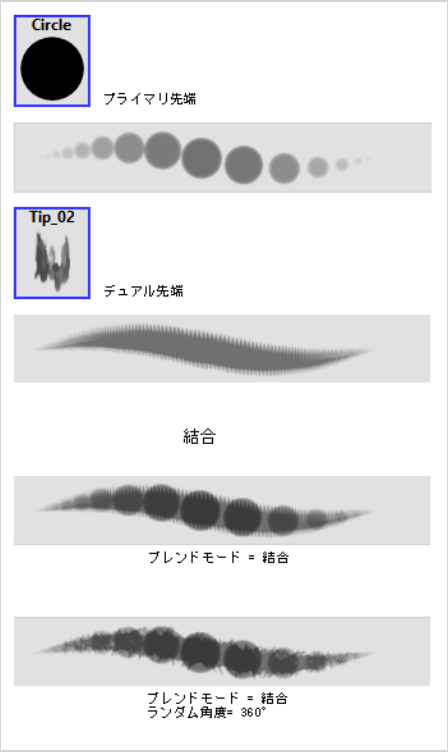
Dual Tip (デュアル先端) を使用するには、**Dual Tip (デュアル先端)** タブ内のチェックボックスを選択することでオプションを有効にする必要があります。また、ベクターレイヤー上で作業している場合は、Tip (先端) タブの**Brush Type (ブラシタイプ)** オプションが**Textured Vector Brush (テクスチャー付きベクターブラシ)** に設定されている必要があります。

プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、ブラシがデュアル先端を使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスが外されている場合、Dual Tip (デュアル先端) タブ内のオプションは無効になります。
ブレンドモード	Blend (ブレンド) モードでは、プライマリ先端とデュアル先端を組み合わせる手法を決定できます。

プロパティ	説明
乗算	<p>これはデフォルトのブレンドモードです 2つのブラシ先端がこのモードで結合されると、それらは本質的に重なり合う領域でお互いを切り取り、片方または両方の先端は透明度100%の領域を持ちます。ブラシ先端の不透明度が低いほど、それらの組み合わせは明るくなります。</p> 
覆い焼き	<p>このモードでは、プライマリ先端はデュアル先端の形状を切り取ります。先端の形状が重なっている場所では、主要形状の境界内で、カラーと不透明度がより暗く見えます。</p>

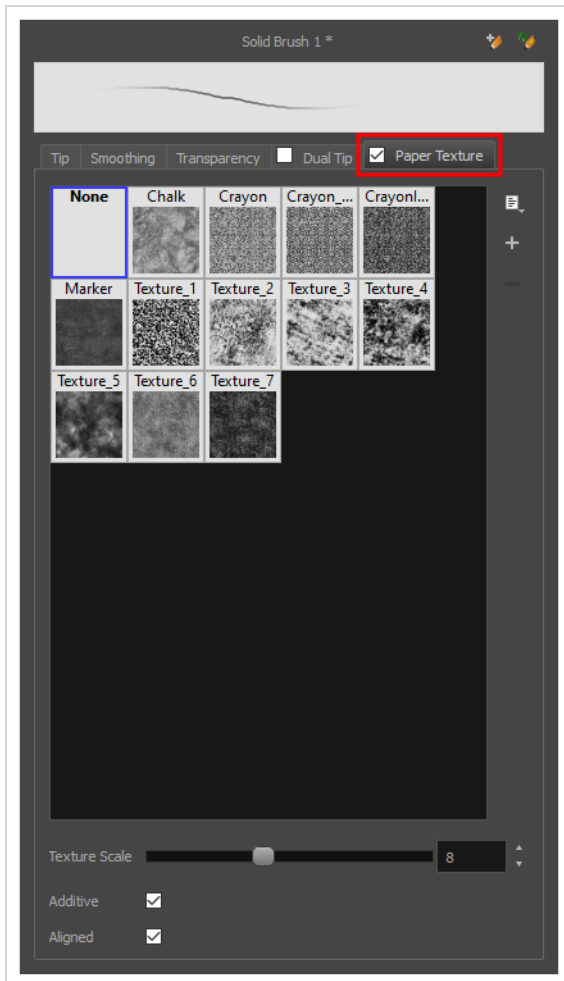


プロパティ	説明
	 <p>Circle プライマリ先端</p> <p>Tip_02 デュアル先端</p> <p>結合</p> <p>ブレンドモード=カラーダッジ</p> <p>ブレンドモード=カラーダッジ ランダム角度= 360°</p>
結合	<p>このモードは、2つの先端を、同じ色を持ち、同じパスをたどる2つの異なる別々のブラシとして扱います。</p>

プロパティ	説明
	

## 紙テクスチャタブ

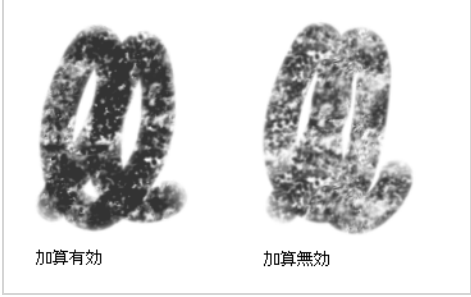
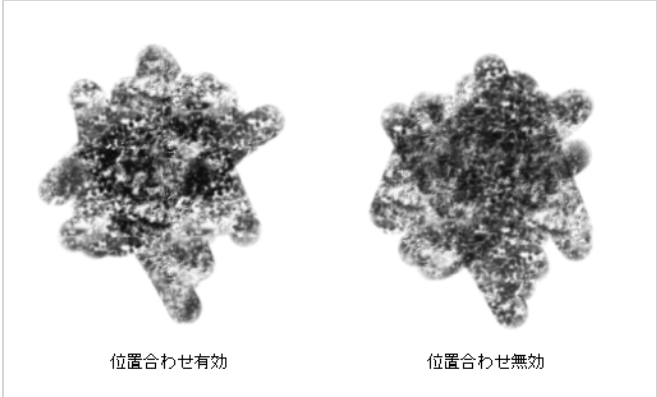
Paper Texture（紙テクスチャ）タブでは、ブラシに紙のようなテクスチャーを設定できます。画像ファイルをインポートしてテクスチャーを追加したり、以前にStoryboard Proからエクスポートした紙テクスチャーをインポートすることもできます。



### メモ

Paper Texture（紙テクスチャー）を使用するためには、**Paper Texture（紙テクスチャー）** タブ内のチェックボックスをオンにしてオプションを有効にする必要があります。また、ベクターレイヤー上で作業している場合は、Tip（先端）タブの**Brush Type（ブラシタイプ）** オプションが**Textured Vector Brush（テクスチャー付きベクターブラシ）** に設定されている必要があります。

プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、ブラシが紙テクスチャーを使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスがオフの場合、Paper Textur（紙テクスチャー）タブのオプションは無効になります。
テクスチャー拡大縮小	紙テクスチャーのサイズを増減します。

プロパティ	説明
加算	<p>このオプションは、重複する線を1回の連続的なストロークで走り書きするときに、テクスチャーをその上に重ねていきます。このオプションをオフにすると、単一の連続したストロークからの重複する線の領域は、暗さとテクスチャーに関しては、重ならない領域と同じように表示されます。</p>  <p>加算有効                      加算無効</p>
アライン済み	<p>このオプションは、別々の重なり合うストロークの動作を定義します。このオプションが有効な場合、紙テクスチャーの位置は、ブラシを一掃するたびに変わることはありません。このオプションを無効にすると、ブラシを一掃するたびに、異なるテクスチャー位置が生成されます。テクスチャーの向きは常に同じです。</p>  <p>位置合わせ有効                      位置合わせ無効</p>

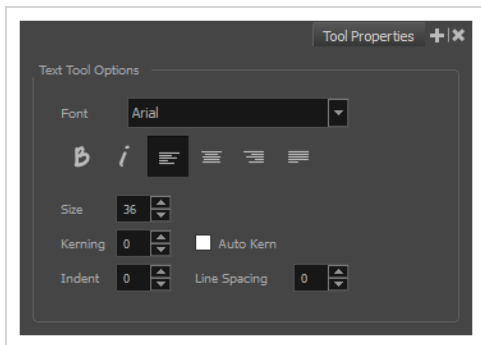
## テキストツールプロパティ

Text (テキスト) ツールにより、プロジェクトにテキストフィールドを追加することができます。このテキストフィールドでは、テキストを入力し、その書式を様々なフォントおよびテキスト属性を用いて調整することができます。

Text (テキスト) ツールを選択した状態で、作成したテキストボックス内のテキストを選択したり、選択範囲の書式を変更したりできます。Select (選択) ツールを使用してテキストボックスを選択し操作したり、Select (選択) ツールプロパティでテキストボックス全体の書式を変更したりできます。

### Text (テキスト) ツールプロパティにアクセスする手法

- Tools (ツール) ツールバーにて、Text (テキスト) **T** ツールを選択します。  
ツールのプロパティがTool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されます。



アイコン	プロパティ	説明
	フォント	テキストを表示するフォントを選択できます。 
	ボールド	選択したテキストをボールド(太字) にします。 

アイコン	プロパティ	説明
	イタリック	<p>選択したテキストをイタリック（斜体）にします。</p> 
	左寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを左に揃えます。</p> 
	中央揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを中央に揃えます。</p> 
	右寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを右に揃えます。</p> 
	両端揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを、各単語間の間隔を調整することにより、水平方向の全スペースを取るようにします。単一行のテキストおよび段落の最後の行のテキストは、左揃えになります。</p>

アイコン	プロパティ	説明		
		<div data-bbox="659 323 953 552" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. AENEAN VESTIBULUM, METUS AC FERMENTUM PORTTITOR, ODIU TURPIS PORTTITOR NIBH, ID CONSEQUAT MAGNA LIGULA ET ELIT. CURABITUR SOLLICITUDIN ELIT AC LOREM MOLLIS ACC UMSAN.</p> </div>		
	サイズ	<p>選択したテキストのサイズを設定できます。</p> <div data-bbox="659 680 1114 827" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>small text <b>big text</b></p> </div>		
	カーニング	<p>各文字間の間隔を増減できます。</p> <div data-bbox="659 953 1239 1241" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding-right: 10px;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </td> </tr> </table> </div>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>
<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>			
	自動カーニング	<p>フォントの事前定義された標準に基づいてカーニングを自動的に設定します。</p>		
	インデント	<p>各段落のテキストの最初の行のインデントを増減できます。</p> <div data-bbox="659 1499 1232 1690" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding-right: 10px;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </td> </tr> </table> </div>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>
<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p>			
	行間	<p>テキストの各行間スペースを増減します。</p>		


アイコン	プロパティ	説明
		<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; width: 45%;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </div> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; width: 45%;"> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis acc umsan.</p> </div> </div> </div>



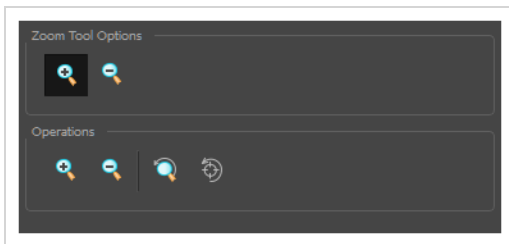
## ズームツールプロパティ

Zoom (ズーム) ツールでは、Stage (ステージ) ビュー、Camera (カメラ) ビュー、Side (サイド) ビューおよびTop (トップ) ビューを拡大または縮小することができます。ズームレベルをリセットするために使用することもできます。



### Zoom (ズーム) ツールプロパティにアクセスする手法

1. Tools(ツール)ツールバーで、Zoom (ズーム)  ツールを選択します。



ツールのプロパティがTool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されます。





## ツールオプション

アイコン	パラメータ	説明
	ズームインモード	マウスカーソルを使用し、Camera (カメラ) ビューまたはDrawing (描画) ビューにズームインします。
	ズームアウトモード	マウスカーソルを使用し、Camera (カメラ) ビューまたはDrawing (描画) ビューからズームアウトします。

## 操作

アイコン	パラメータ	説明
	ズームインする	Camera (カメラ) ビューまたはDrawing (描画) ビューをズームインします。キーボードショートカットはZです。
	ズームアウトする	Camera (カメラ) ビューまたはDrawing (描画) ビューをズームアウトします。

		キーボードショートカットは1です。
	ズームをリ セット	現在のズームレベルを100%に戻します。
	ビューをリ セット	パン、回転、またはズームの操作をリセットして、元の表示に戻します。

## 第6章： ビューについて

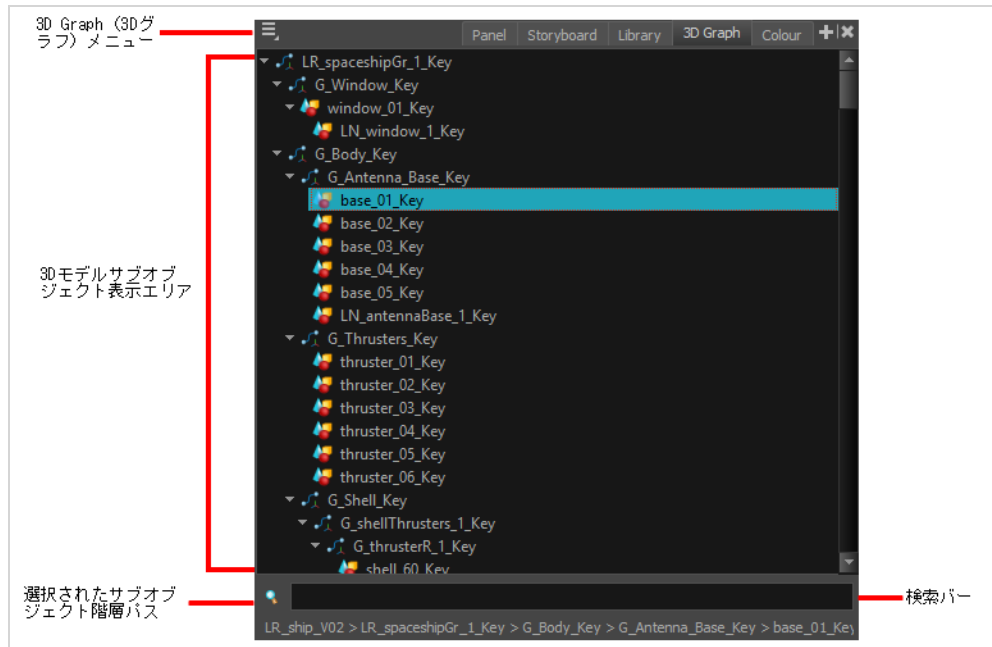
Storyboard Proユーザーインターフェースはさまざまなビューから成り、各ビューは特定の目的のために設計されています。新しいビューをタブまたはウィンドウとして追加することで、ビューの場所とアクセス可能性を変更することができます。また、ビューの場所を入れ替えるほか、次の操作も可能です。

これはStoryboard Proで利用可能なビューの完全なリストです。

3Dグラフビュー .....	559
カメラビュー .....	561
カラービュー .....	568
エフェクトスタックビュー .....	570
関数エディタビュー .....	574
ガイドビュー .....	582
レイヤービュー .....	586
ライブラリビュー .....	589
メッセージログビュー .....	591
モデルビュー .....	592
Panel (パネル) ビュー .....	595
ピッチモードビュー .....	599
プレイバックビュー .....	600
プロジェクト管理ビュー .....	602
スクリプトエディタビュー .....	606
ステージビュー .....	611
絵コンテビュー .....	619
Thumbnails (サムネール) ビュー .....	621
タイムラインビュー .....	623
Tool Properties (ツールプロパティ) ビュー .....	631
トップビューとサイドビュー .....	632

## 3Dグラフビュー

3D Graph（3Dグラフ）ビューは、3Dモデルを構成するサブオブジェクトを表示します。



### 3D Graph（3Dグラフ）ビューへのアクセス手法

1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューから、**Windows > 3D Graph（3Dグラフ）** を選択します。
- 他のビューのいずれかから、**Add View（ビューの追加）** **+** ボタンをクリックし、**3D Graph（3Dグラフ）** を選択します。

セクション	説明
3Dグラフメニュー	このメニューを通じてコマンドにアクセスします。
3Dモデルサブオブジェクト表示エリア	選択された3Dモデルの部分（サブオブジェクト）を表示します。
選択されたサブオブジェクト階層パス	3Dモデル内の選択されたサブオブジェクトの親階層チェーンを表示します。
検索バー	このフィールドを使用して、3Dモデル内の特定サブオブジェクトを検索します。

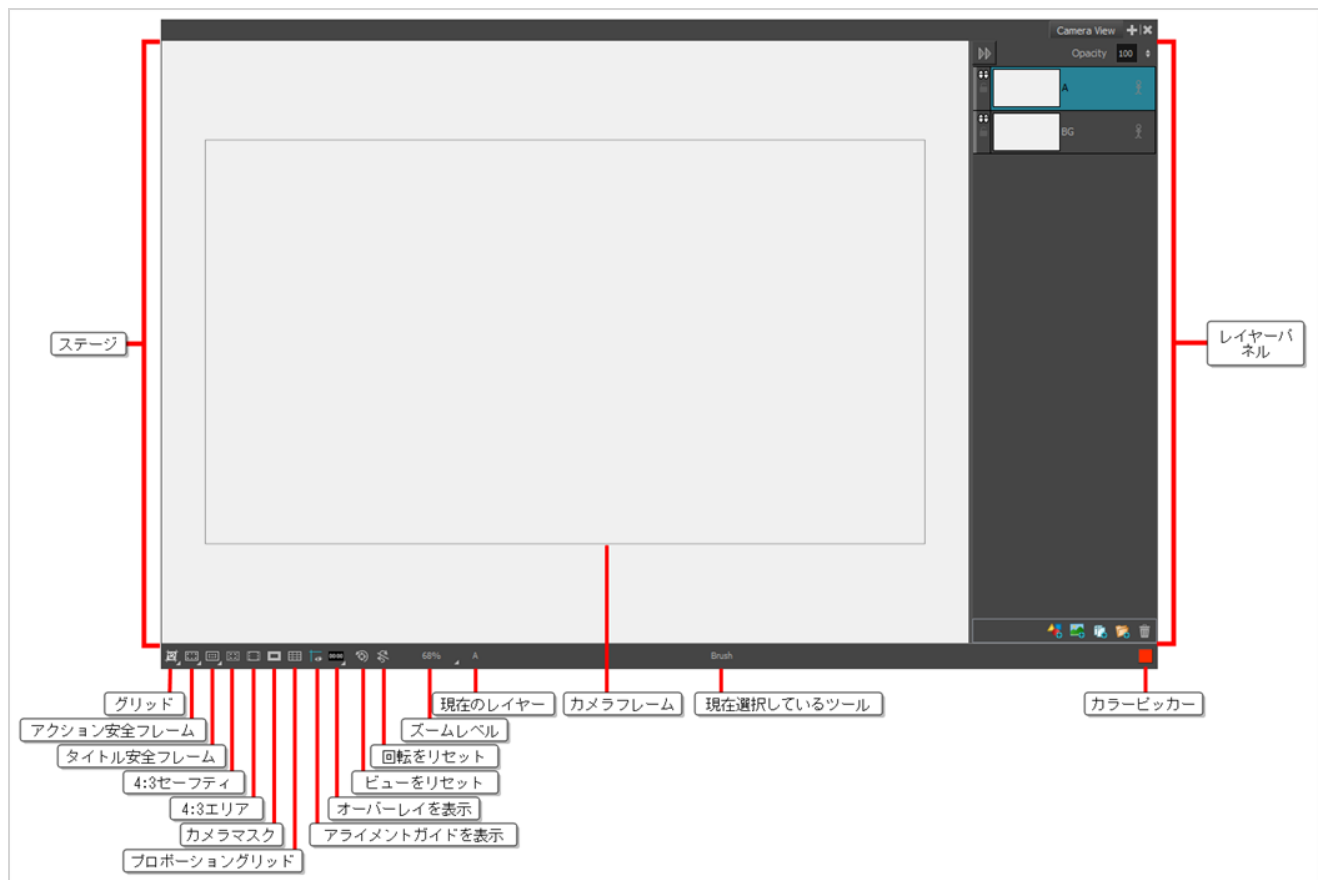
サブオブジェクトアイコン	~Type
	<p>3Dモデルサブオブジェクト表示エリアでは、ジオメトリの伴うサブオブジェクトの前にこのアイコンが付きます。ジオメトリサブオブジェクトにはトランスフォームがあります。</p>
	<p>3Dモデルサブオブジェクト表示エリアで、トランスフォーム付きのサブオブジェクトの前にこのアイコンが付きます。</p>
サブオブジェクトのテキストカラー	状態
白	<p>サブオブジェクト形状が表示され、サブオブジェクトが有効になります。</p>
赤	<p>サブオブジェクトとその子たちは無効です。</p>
黄	<p>サブオブジェクト形状は非表示です。</p>
無効	<p>サブオブジェクト親の1つが無効です。</p>

## カメラビュー

Stage (ステージ) ビューでと同様に、Camera (カメラ) ビューではカット内の要素を表示したり配置したりできます。ただし、Stage (ステージ) ビューとは異なり、Camera (カメラ) ビューではカメラレンズの視点からエレメントを常に表示します。

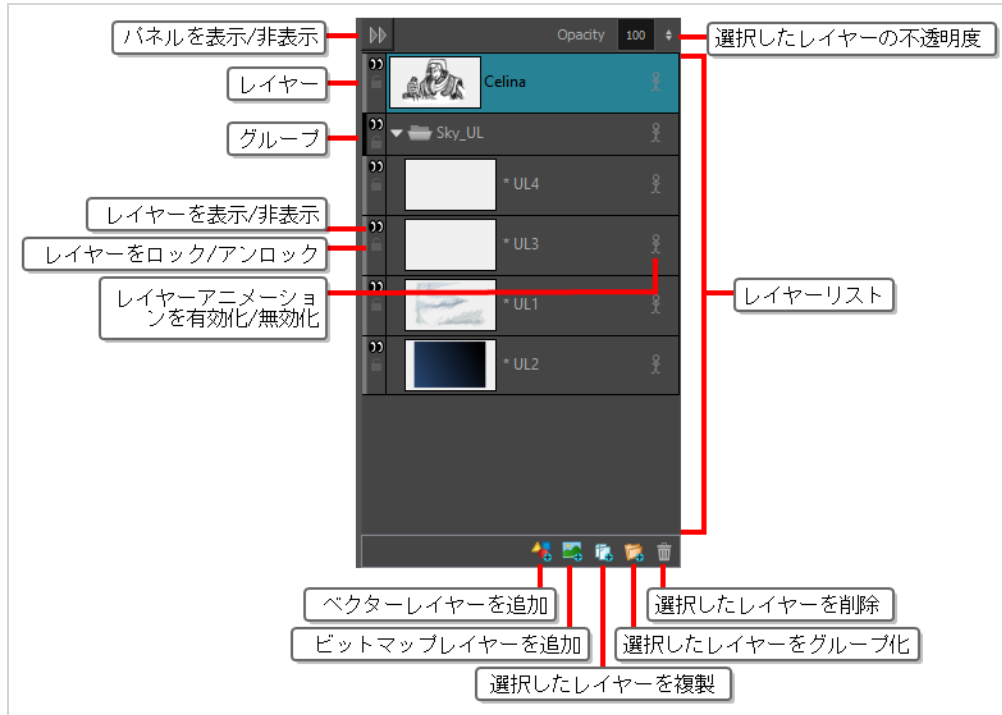
違いは、3Dカットで作業しているときにのみ表示されます。ステージ内の異なる深度に配置されている3Dモデルまたはエレメントがカットに含まれている場合、Stage (ステージ) ビューをパン、ズーム、回転すると、互いに異なる位置にエレメントが表示されます。その一方で、Camera (カメラ) ビューは常に、エレメントがカメラの視点から見えるように、つまり絵コンテに表示されるような位置と比率でエレメントを表示します。このことは、Camera (カメラ) ビューをパン、ズーム、回転しても変わりません。さらに、Stage (ステージ) ビューはすべての軸を中心に回転できるようにステージをパースで見ることができのに対し、Camera (カメラ) ビューは2Dでしか回転できません。

したがって、2Dで作業している場合は、Camera (カメラ) ビューは役に立ちません。ただし、3Dで作業する場合は、両方のビューの違いに慣れること、3D空間でエレメントまたはカメラを相対的に配置する場合はStage (ステージ) ビューを使用し、エクスポートされた絵コンテに表示されるとおりステージ内でエレメントを確認する必要がある場合はCamera (カメラ) ビューを使用すること、または、カメラの視点を基準にしてエレメントを配置することが、重要です。













**メモ**

ステータスバーは、Stage（ステージ）ビューとCamera（カメラ）ビューの一番下にあつて、それにはさまざまな種類のインジケータを表示/非表示にしたり、ビューのズームレベルを調整したりするためのトグルボタンが含まれています。








**Camera（カメラ）ビューにアクセスする手法**








- ビューエリアでAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックして**Camera（カメラ）**を選択します。

ツール名	アイコン	説明
グリッド		<p>Stage（ステージ）ビューとCamera（カメラ）ビューでグリッドを表示します。デフォルトのサイズは標準の12フィールド（4:3）のアニメーショングリッドですが、他のサイズも選択できます。</p> <p><b>View（表示） &gt; Grid（グリッド） &gt; Show Grid（グリッドを表示）</b>を選択するか、または <b>Ctrl + G（Windows）</b>または <b>⌘ + G（macOS）</b>を参照。</p>

ツール名	アイコン	説明
16フィールドグリッド		16x16 フィールドグリッドを表示します。グリッド内の各セルのアスペクト比は4:3です。これにより、グリッドの全体的なアスペクト比が4:3になります。
16x12フィールドグリッド		16x12 フィールドグリッドを表示します。グリッド内の各セルのアスペクト比は4:3です。これにより、グリッドの全体的なアスペクト比が16:9になります。
正方形		標準の正方形グリッドを表示します。
ワールドグリッド		オブジェクトを拡大縮小するときにも同サイズのまま保持される、参照グリッドを表示します。これは、描画内にエレメントを作成して、参照ポイントが必要なときに役立ちます。
アクション安全フレーム		<p>カメラフレームの内側にTitle Safe Area (タイトル安全フレーム) コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="734 1146 1430 1325" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> この領域のサイズは、Preferences (環境設定) ダイアログのCamera (カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレームマスク		<p>カメラフレームとTitle Safe Area (タイトル安全フレーム) コマの間の領域を覆う半透明の黒い (BL) マスクを表示します</p> <div data-bbox="734 1482 1430 1738" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> Action Safe Area Mask (アクション安全フレームマスク) オプションを選択するには、Action Safe Area (アクション安全フレーム)  ボタンを押したまま、ポップアップメニューからそれを選択します。</p> </div>
タイトル安全フレーム		カメラフレームの内側にAction Safe Area (アクション安全フレーム) コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームよりも10%小さいです。これは、CRTディ



ツール名	アイコン	説明
		<p>スプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの安全フレーム内に置かれる必要があります。</p> <div data-bbox="734 422 1430 638" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> この安全フレームのサイズはPreferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照してください。</p> </div>
タイトル安全フレームマスク		<p>カメラフレームとAction Safe Area（アクション安全フレーム）の間の領域を覆う半透明の黒い（BL）マスクを表示します。</p> <div data-bbox="734 800 1430 1052" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> Title Safe Area Mask（タイトル安全フレームマスク）オプションを選択するには、Title Safe Area（タイトル安全フレーム）ボタンを押したまま、ポップアップメニューからそれを選択します。</p> </div>
4:3安全フレーム		<p>TV安全ゾーンとカメラフレームの中央を通常の4:3解像度で表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合には、事前にプロジェクトをTV形式に変換することも簡単に計画できます。こうすることで、両方の解像度に適合するようにプロジェクトを作成できます。</p> <p>また、<b>View（ビュー） &gt; Extras（補足） &gt; Show 4:3 Safe Area（4:3安全フレームの表示）</b>を選択することもできます。</p>
4:3エリア		<p>カメラフレームとTV安全ゾーンの中央を除いて、4:3解像度ゾーンを表示または非表示にします。</p> <p>また、<b>View（ビュー） &gt; Extras（補足） &gt; Show 4:3 Area（4:3エリアの表示）</b>を選択することもできます。</p>
カメラマスク		<p>カットのコマ周辺に黒いマスクを表示または非表示し、Camera（カメラ）フレームの外側にはなにも見えないようにします。これは、カットの構図をよくみることができるので、カットを設定するときに便利です。</p> <p><b>View（ビュー） &gt; Extras（補足） &gt; Camera Mask（カメラマスク）</b>を選択することもできます。</p>

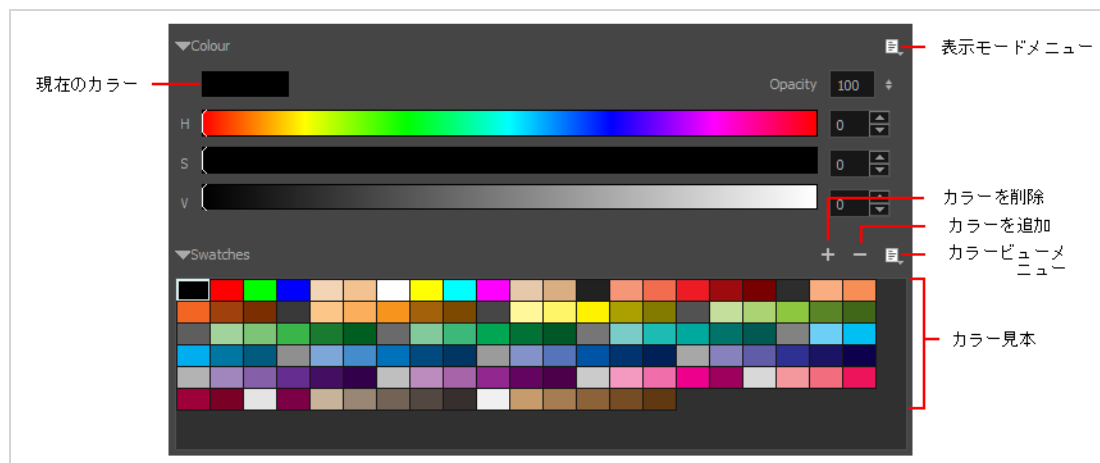
ツール名	アイコン	説明
プロポーショングリッド		<p>プロポーショングリッドを表示または非表示にして、ステージを水平および垂直に等しいセクションに分割して、カットの構成に役立ちます。</p> <p><b>View (ビュー) &gt; Extras (補足) &gt; Show Proportion Grid (プロポーショングリッドを表示)</b> を選択することもできます。</p> <div data-bbox="735 554 1430 804" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>既定では、プロポーショングリッドは3つに分割され、構成の三分割法のルールに従うのに役立ちます。比率グリッドの垂直および水平分割の数は、Preferences (環境設定) ダイアログを参照してください。</p> </div> <p><b>View (ビュー) &gt; Extras (補足) &gt; Show Proportion Grid (プロポーショングリッドを表示)</b> を選択することもできます。</p>
アライメントガイドを表示		<p>有効になっていると、Stage View (ステージビュー) および Camera View (カメラビュー) 内にアライメントガイドが表示されます。</p> <p>これはデフォルトで有効になっています。このオプションを無効にすると、アライメントガイドが非表示および無効になり、たとえ  Tool Properties (ツールプロパティ) ビュー内の Snap to Alignment Guides (アライメントガイドにスナップ) オプションが有効になっていても、アニメーションおよび描画ツールがガイドにスナップしなくなります。</p>
オーバーレイを表示		<p>Stage (ステージ) および Camera (カメラ) ビューにおける現在のコマおよびパネルに関する情報をアートワークにわたって表示します。</p> <p>デフォルトでは、現在のコマのタイムコードおよび現在のパネルの現在のカット名が表示されます。オーバーレイに何を表示するかは、このボタンをダブルクリックまたはクリックし続け、ポップアップメニューにおいて  <b>Overlay Settings (オーバーレイ設定)</b> を選択することで設定できます—<a href="#">Overlay Settings (オーバーレイ設定) ダイアログボックス (192ページ)</a> を参照してください。</p>
ビューをリセット		Stage (ステージ) ビューで行われたパン、ズーム、または回転

ツール名	アイコン	説明
		<p>をリセットして、表示を初期設定に戻します。</p> <p><b>View (ビュー) &gt; Reset View (ビューをリセット)</b> を選択するか、または Shift + Mを押すこともできます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>このオプションは、<a href="#">カメラビュー (561ページ)</a>と一緒に機能します。</p> </div>
回転をリセット		<p>Stage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューで行われた回転をリセットし、表示を最初の回転設定に戻します。</p> <p><b>View (ビュー) &gt; Reset Rotation (回転をリセット)</b> を選択するか、または Shift + Xを押すことができます。</p>
ズーム比	-	<p>Stage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューの表示を拡大または縮小できます。カメラのフレームサイズを常にStage (ステージ) ビューのサイズと一致させるには、<b>Fit to View (ビューに合わせる)</b> オプションを選択します。</p>
レイヤー名	-	<p>現在のパネルの選択したレイヤーの名称を表示します。</p>
ツール名	-	<p>選択したツールの名称を表示します。主要なキーボードショートカットを使用してツールを上書きすると、ツールの名称が赤に変わります。を参照。</p>
カラーピッカー		<p>Colour View (カラービュー) で現在選択されている色を表示します。カラー見本をクリックしてColour (カラー) ビューを開き、新しい色を選択できます。</p>
レイヤーパネル	-	<p>Layer (レイヤー) パネルは、カットのレイヤーを重ね合わせて最終画像を形成する場所です。</p> <p>画像をインポートするか、またはパネルに描画するとき、実際にはそのレイヤーのいずれかにアートワークを追加していることとなります。デフォルトでは、各パネルには背景レイヤー (BG) と前景レイヤー (A) という2つのレイヤーがあります。レイヤーを追加すると、それ以降の文字はアルファベット順に自動的に割り当てられますが、名称を変更することもできます。それらは選択したレイヤーの一番上にも配置され、パネルに選択した</p>

ツール名	アイコン	説明
		レイヤーがない場合は、他のレイヤーの一番上に配置されます。
ベクターレイヤーを追加		Layers (レイヤー) リストにベクターレイヤーを追加します。
ビットマップレイヤーを追加		Layers (レイヤー) リストにビットマップレイヤーを追加します。
選択したレイヤーを複製		1回の操作ですばやくコピー&ペーストできるように、選択したレイヤーを複製します。レイヤーをコピーするのとは異なり、レイヤーの複数のコピーを他のパネルにペーストすることはできません。レイヤーの複製は1つのパネル内でのみ使用可能です。複製されたレイヤーはそれらの名称を保持し、番号が付けられます。
選択したレイヤーをグループ化		選択したレイヤーをグループ化します。グループ化されたレイヤーはGroupと名付けられ、下線と数字が追加されます。たとえばGroup_1です。グループを作成するたびに、番号が増えています。
選択したレイヤーを削除		選択したレイヤーを削除します。



## カラービュー

Colour（カラー）ビューとは色を作成する場所であり、描画やペインティングにも必要です。



### Colour（カラー）ビューにアクセスする手法

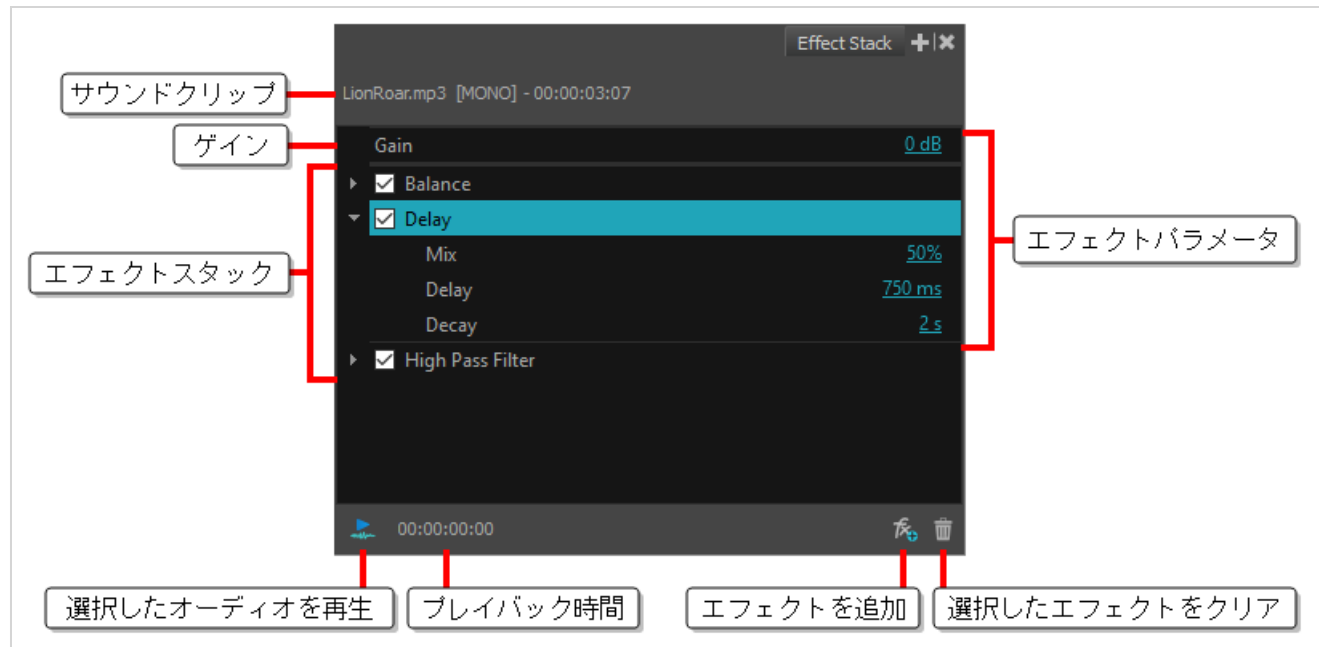
- Panel（パネル）ビューで、Add View（ビューを追加）**+** ボタンをクリックし、**Colour（カラー）** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
現在のカラー	--	現在選択されているカラー見本を表示します。
表示モードメニュー		表示モードをHSVまたはRGBに変更できます。
カラーを削除	-	Delete Colour（カラーの削除）ボタンを使って、Colour（カラー）ビューから選択したカラー見本を削除できます。
カラーを追加	+	現在のカラーから新しいカラー見本を作成できます。新しいカラー見本は、カラー見本の最後に追加されます。
カラービューメニュー		新しいカラーとテクスチャーの作成、カラーの削除、表示モードのスウォッチからリストへの切り替え、カラーのインポートとエクスポート、およびパレットの保存を行うことができます。

カラー見本	--	現在利用可能なカラーを表示します。新しいカラー見本を作成すると、それらはリストの最後に追加されます。
-------	----	--

## エフェクトスタックビュー

Effect Stack (エフェクトスタック) ビューは、エフェクトをクリップに重ねてサウンドクリップを編集するために使用します。これらのエフェクトのパラメータは、所望の結果を微調整するために調整することができます。Pitch Shift (ピッチシフト)、Reverb (リバーブ) とBalance (バランス) は、これらのエフェクトのいくつかの例です。



### Effect Stack (エフェクトスタック) ビューにアクセスする方法

1. 以下のいずれかを行います：

- トップメニューで**Windows > Effect Stack (エフェクトスタック)** を選択します。
- 任意のビューで、Add View (ビューの追加) **+** ボタンをクリックし、**Effect Stack (エフェクトスタック)** を選択します。

名前	説明
サウンドクリップ	選択したサウンドクリップ名が表示されます。これには、ファイル名、ファイル形式、およびファイルがモノラルかステレオ(角括弧で示す)が含まれます。サウンドクリップ名の後に、Timeline (タイムライン) ビューで再生ヘッドの現在の時間位置が続きます。
ゲイン	デシベル (dB) 値が 0 の Effect Stack (エフェクトスタック) の既定エフェクト。選択したサウンドクリップが処理を実行する前の音量をコントロールします(他のエフェクトが追加される)。ゲイン値(ラウドネス)は、処理中のサウンドクリップのトーンに影響を与える可能性

名前	説明
	があります。
エフェクトスタック	エフェクトが表示される場所。これらのエフェクトは、無効にしたり、有効にしたり、パラメータ値を変更したり、リストから削除したりできます。
選択したオーディオを再生	Play Selected Audio (選択したオーディオを再生) ボタンをクリックして、選択したサウンドクリップをEffect Stack (エフェクトスタック) ビューで直接再生します。
プレイバック時間	プレイバック時間の位置を示します。
エフェクトを追加	Add Effect (エフェクトの追加) ボタンをクリックすると、選択したサウンドクリップに適用できるサウンドエフェクトのリストが表示されます。リストから項目を選択すると、Effect Stack (エフェクトスタック) の一番下にこのエフェクトが追加されます。
バランス	音量を左右のチャンネルに個別に適用します。ステレオサウンドのクリップでのみ動作します。モノラルオーディオクリップは、各チャンネルのオーディオを複製し、その後、音量を適用します。
左音量	左側のチャンネルに適用されるボリュームの分布をデシベル(dB)で設定します。
右音量	右側チャンネルに適用される音量の分布をデシベル(dB)で設定します。
遅延	オーディオにエコー効果を適用します。
ミックス	元のソース音声とミックスされたエコー効果の割合のボリューム。値が 100% の場合はエフェクトのみが再生され、0% の値はソースオーディオのみ再生されます。
遅延	元のソース音声と最初のエコー残響の間、および後続の各反響の間の遅延を定義します。この値はミリ秒 (ms) 単位です。
減衰	エコーソースが聞こえなくなるポイントを定義します。この値は秒単位 (s) です。エコーが複数ある場合、後続の各エコーは減衰の長さにわたってますます静かになります。 500ミリ秒の遅延と2秒 (2000ミリ秒) の減衰が与えられると、リスナーは合計4つの個別のエコーを聞きます (2000ミリ秒の減衰/ 500ミリ秒の遅延)。



名前	説明
ハイパスフィルター	周波数カットオフより高い周波数を通過させ、周波数カットオフより低い周波数をミュートします。オーディオクリップのすべての低音をカットし、より小さな音になります。
周波数遮断	この値より上の周波数を通過させるための設定点。この点より下の周波数はミュートします。最小= 0 Hz（すべての周波数が通過）、最大= 22050 Hz（周波数が通過しない）。
ローパスフィルター	Frequency Cutoff（周波数カットオフ）より低い周波数を通過させ、Frequency Cutoff（周波数カットオフ）より高い周波数をミュートします。
周波数遮断	この値より上の周波数をミュートしながら、この値より下の周波数を通過させるためのセットポイント。最小= 0 Hz（周波数通過なし）、最大= 22050 Hz（すべての周波数通過）。
ピッチシフト	定義されたオクターブ値だけピッチを上げたり下げたりすることができます。
ピッチ	<p>ピッチをシフトするための値をオクターブ単位で設定します。0オクターブは元のオーディオになります。正の値はピッチを増加させ、負の値はピッチを減少させます。</p> <p>オクターブは対数スケールです。つまり、ピッチを1オクターブ（+1）上げると、サウンドの周波数が2倍になり、ピッチを1オクターブ（-1）下げると、サウンドは元の周波数の半分になります。</p>
リバーブ	密閉された空間内で音が跳ね返る方法を模倣する残響効果を作成します。
ミックス	元のソースオーディオとミックスされたときの残響効果の音量のパーセンテージ。値が 100% の場合はエフェクトのみが再生され、0% の値はソースオーディオのみ再生されます。
減衰	オーディオソースが空間内で反響する長さの時間減衰（秒）。減衰時間が長いほど、残響が長く持続し、より多くの内部リバーブが生成されます。減衰時間が低いほど、残響が鋭くなります。
吸収	各サンプルパスで残響オーディオが吸収されるパーセンテージ（%）としての量 吸収率が低いほど、オーディオがより長く持続します。吸収値が高いと、残響が早くこもりません。100%の吸収値では、残響は発生しません。

名前	説明
周波数フィルターを使用	リバーブエフェクトが特定の範囲外の周波数を抑制するかどうかを決定します。このオプションをオンにすると、ハイパスフィルターとローパスフィルターは、選択した値によってサウンドクリップのオーディオ周波数に影響を与えます。このオプションをオンにしないと、周波数は一貫して反響します。
ローパス	Use Frequency Filter (周波数フィルターを使用) オプションが有効になっている場合、この値は、各残響で通過できる周波数を定義します。この値を下回る周波数は聞こえますが、それより上の周波数はミュートされます。このパラメータは、より中空の響きの部屋とより広いスペースを作成するように調整できます。
ハイパス	Use Frequency Filter (周波数フィルターを使用) オプションが有効になっている場合、この値は、各残響で通過できる周波数を定義します。この値を上回る周波数は聞こえますが、それより下の周波数はミュートされます。このパラメータを調整して、硬い壁を持つより弾力のあるサウンドの部屋を作成するように調整できます。
音量	処理後のサウンドクリップの音量を制御します。
音量	デシベル (dB) 値を0より大きい値に増やすと、選択したサウンドクリップのラウドネスが増加し、0より小さい値に増やすと、ラウドネスが減少します (0は開始値)。ゲインとは異なり、音量の大きさは音のトーンに影響を与えません。Volume (音量) 範囲は -96 dB ~ +6 dB です。
選択したエフェクトをクリアする	Effect Stack (エフェクトスタック) からエフェクトを選択した後、このボタンをクリックして、エフェクトをスタックから削除します。

## 関数エディタビュー

T-SBANIM-003-008

Function Editor（機能エディタ）ビューでは、機能カーブとパラメータを編集できます。これには、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整に関する視覚的なグラフが含まれています。Function Editor（機能エディタ）ビューでは、背景で複数の関数を参照として表示することができます。

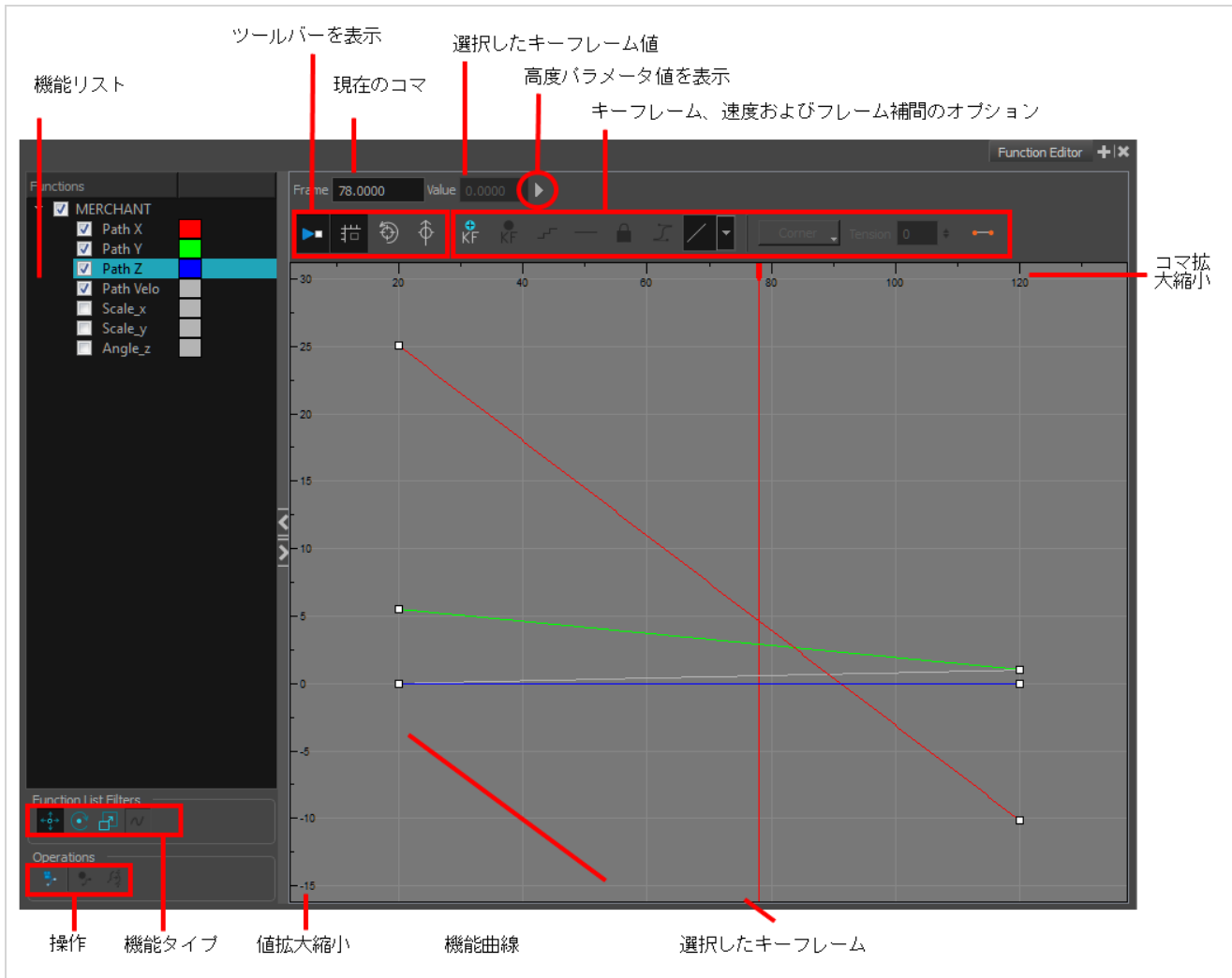
モーションパスは操作が簡単です。理解すべき重要なコンセプトは、軌跡にキーフレームとコントロールポイントの両方が含まれているということです。両方ともパスを形成するのに使用できます。それぞれ独自に動作しますが、Timeline（タイムライン）ビューに表示されるのはキーフレームだけです。

- **Keyframes（キーフレーム）** には、所定のコマの空間内にトランスフォーム値と位置があります。キーフレームは時間内はロックされています。
- **Control points（コントロールポイント）** には位置はありますが、固定されたコマやタイミングはありません。それは主に軌跡を変形するために使用されます。コントロールポイントで利用可能な速度ハンドルはありません。速度セグメントはキーフレーム間でのみ設定されるため、カーブと軌跡が非常に滑らかになります。コントロールポイントは3Dパス上にも追加できます。

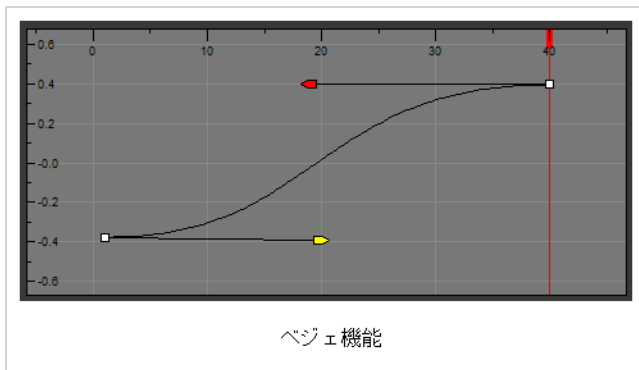


### メモ

Function Editor（関数エディタ）は、アニメートされたレイヤー、グループ、カメラ、および3Dオブジェクトと一緒に使用できますが、アニメートされたビデオクリップとは機能しません。

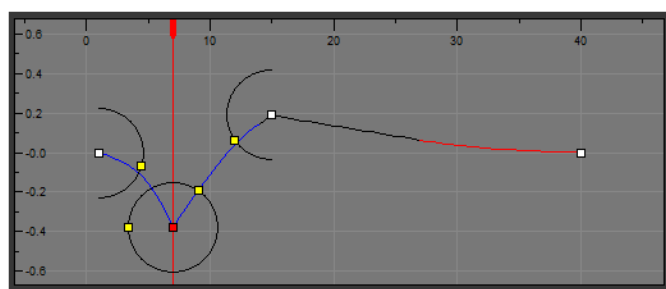


Function Editor（関数エディタ）ビューで任意の関数のカーブを操作するには、キーフレームをクリックしてベジェハンドルを調整します。



**メモ**

Storyboard Pro プロジェクトファイルをStoryboard Pro 20以降で開くと、Function Editor（関数エディタ）ビューにイーズサークルが表示される場合があります。Storyboard Pro 20以降のプロジェクトファイルがStoryboard Pro 7以前で開いている場合、速度曲線は、ベジェとして依然表示されます。ただし、イージング値がEase in Ease out（イーズイン/イーズアウト）ボックスで変更された場合、ベジェ編集システムは、Storyboard Proの以前のバージョンにお決まりのEase（イーズ）サークルに変更されます。



イーズ機能

**Function Editor（関数エディタ）ビューにアクセスする手法**

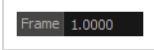
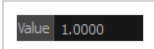




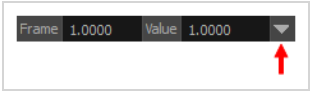



1. 次のいずれかを行います。



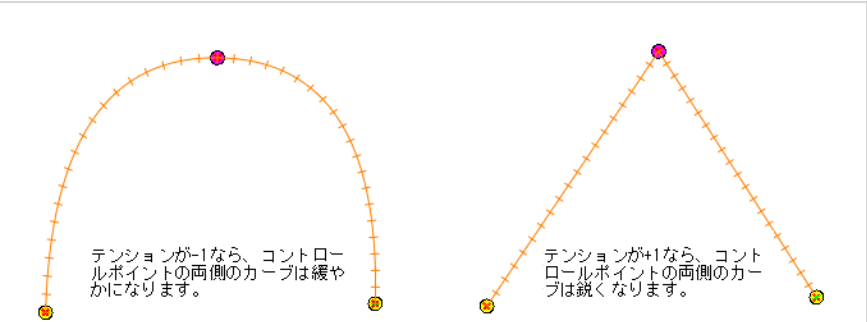

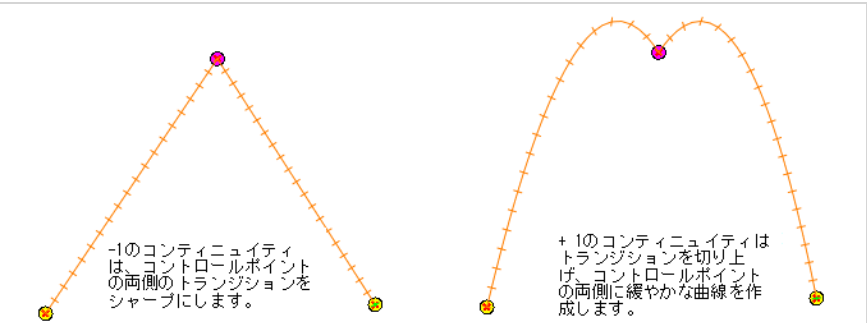

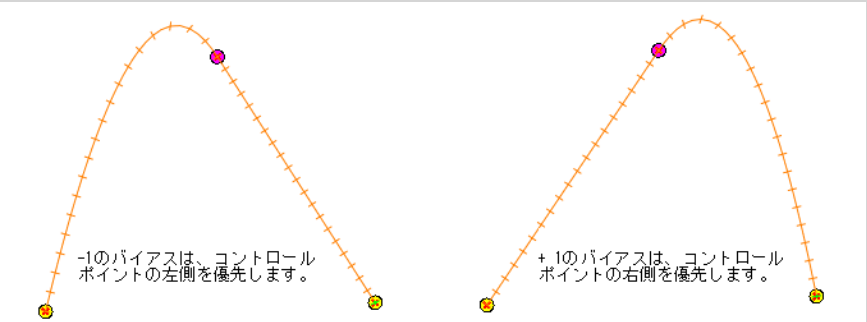
- ▶ ビューエリアでAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックして**Function Editor（関数エディタ）**を選択します。
- ▶ **Windows > Function Editor（関数エディタ）**を選択します

Function Editor（関数エディタ）が表示され、空白になっています。

2. Stage(ステージ)またはCamera(カメラ)ビューで関数を含むレイヤーを選択します。

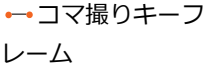
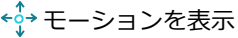
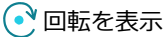
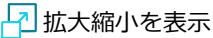


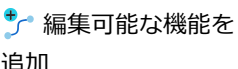
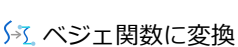
パラメータ	説明
関数リスト	 <p>レイヤーを選択する際は、対応する関数が全て表示されます。表示および編集し</p>

	<p>たい関数を選択し、表示も編集もしない関数は非表示にします。</p> <p>関数を表示するには、そのチェックボックスを選択します。関数を非表示にするには、そのチェックボックスを外します。</p> <p>カラーボックスをダブルクリックし、表示されるダイアログボックスから別の色を選択することで、関数の色を変更できます。</p>
	現在のカットコマを表示します。
	選択したキーフレームの値を表示します。
ツールバーを表示	編集エリアの表示手法を変更できます。グリッドを非表示にしたり、現在のコマとの同期を無効にしたり、ズームレベルをリセットしたり、値の範囲に関係なく関数比較するために関数を一つ一つ積み重ねることによって関数表示を正規化することができます。
 現在のコマを表示	現在選択されているコマを表示します。
 グリッドを切り替え	グリッドを表示/非表示します。
 ビューをリセット	キーフレームの水平方向および垂直方向ビューを最適化して、見やすくします。
 ビューを縦にリセット	キーフレームの垂直方向ビューを最適化して、見やすくします。
	矢印をクリックするとさまざまなパラメータにアクセスでき、選択したキーフレームの周りの曲線を調整してレイヤーのアニメーションを変更できます。
 右角度	Bezier (ベジエ) 機能では、これは選択したキーフレームの右側にあるハンドルの角度の値です。
 左角度	Bezier (ベジエ) 機能では、これは選択したキーフレームの左側にあるハンドルの角度の値です。
 右の長さ	速度以外のパスが選択されているときに使用可能です。選択されたキーフレームの右側にあるBezier (ベジエ) ハンドルの長さの値です。

 左の長さ	<p>速度以外のパスが選択されているときに使用可能です。選択されたキーフレームの左側にあるBezier（ベジェ）ハンドルの長さの値です。</p>
 テンション	<p>速度パスが選択されているときに使用可能です。パスがコントロールポイントまたはキーフレームを通過するときに、パスがどの程度急激に曲がるかをコントロールします。値が大きいほど、曲線は急になります。値が小さいほど、曲線は緩やかになります。</p> <div data-bbox="565 489 1427 842">  <p>テンションが-1なら、コントロールポイントの両側のカーブは緩やかになります。</p> <p>テンションが+1なら、コントロールポイントの両側のカーブは鋭くなります。</p> </div>
 連続性	<p>速度パスが選択されているときに使用可能です。ポイントで結ばれたセグメント間のトランジションの滑らかさをコントロールします。</p> <div data-bbox="565 1003 1427 1356">  <p>-1のコンティニュイティは、コントロールポイントの両側のトランジションをシャープにします。</p> <p>+1のコンティニュイティはトランジションを切り上げ、コントロールポイントの両側に緩やかな曲線を作成します。</p> </div>
 バイアス	<p>速度パスが選択されているときに使用可能です。パスがモーションポイントの一方の側または他方に流れるようにパスの勾配をコントロールします。</p> <div data-bbox="565 1520 1427 1873">  <p>-1のバイアスは、コントロールポイントの左側を優先します。</p> <p>+1のバイアスは、コントロールポイントの右側を優先します。</p> </div>

キーフレーム、速度、および補間のオプション	このツールバーを使用すると、キーフレームの追加と削除、速度曲線の調整、セグメントのモーションまたはコマ撮りキーフレームへの調整、速度の設定を行い、一定の進行の代わりにステップを作成できます。
 キーフレームを追加	現在のコマにキーフレームを追加します。
 キーフレームの削除	選択したキーフレームを削除します。
 保持値エディタ	選択したコマ数にわたって同じ値を保持するための階段状曲線を作成します。たとえば、2秒で描画をアニメートしていて、これら2つのコマで関数の値を同じにしたい場合にうまく機能します。
 ストップモーションキーフレームにリシェイプする	モーションキーフレームをストップモーションキーフレームに変換します。
 時間でロック	キーフレームをコントロールポイントに、またはコントロールポイントをキーフレームに変換します。より具体的には、ポイントが特定のコマ（キーフレーム）にロックされているか、特定の位置にのみロックされていて、他のポイントが追加、移動、調整されるとき（コントロールポイント）に曲線が自由に通過できるかを示します。
 速度エディタを適用	Velocity Editor（速度エディタ）ダイアログボックスへのアクセスを提供します。速度はx、y、またはz軸に別々に適用できます。 
	アニメーションのイーズインイーズアウトのタイプを定義します。下向き矢印をクリックして速度プリセットの選択にアクセスします。
	さまざまなベジェハンドル操作オプションにアクセスできます。下向き矢印をクリックして、定義済みのオプションを選択します。
	速度運動でのテンション値を入力できます。値が大きいほど、速度曲線のテンションが強くなります。

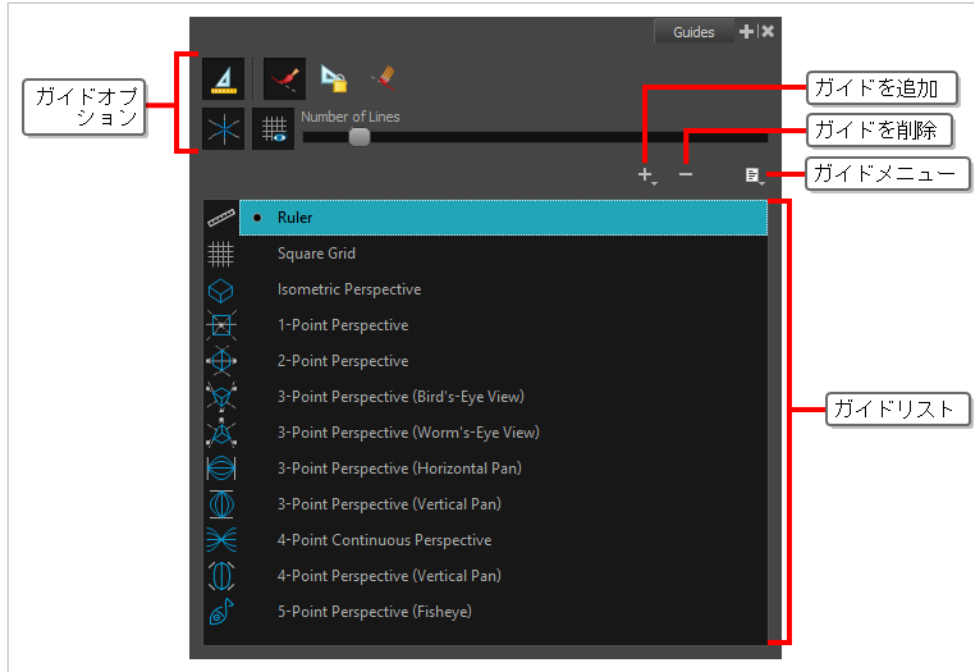


	<p>モーションキーフレームをストップモーションキーフレームに変換します。次のキーフレームまで、すべてのコマに同じ値が適用されます。次のキーフレームに達すると、モーションは次のキーフレーム位置に変わります。</p>
機能リストフィルター	<p>カテゴリ内のすべての機能をすばやく選択または選択解除できます。</p>
	<p>モーションに関連する機能を表示します。</p>
	<p>回転に関連する機能を表示します。</p>
	<p>拡大縮小に関連する機能を表示します。</p>
	<p>Show Motion（モーション表示）、Show Rotation（回転表示）、Show Scale（拡大縮小表示）の各フィルターに含まれていない他のパラメータを表示します。</p>
操作	<p>Camera（カメラ）機能を表示したり、他の編集可能な機能を追加したり、Bezier（ベジエ）に変換したりできます。</p>
	<p>カメラに関連する機能を表示します。</p>
	<p>キーフレームのないレイヤーの機能を表示できます。</p>
	<p>Ease（イーズ）機能からBezier（ベジエ）機能に切り替えることができます。ベジエ曲線がそれぞれのキーフレームのイーズインおよびイーズアウトを調整します。ハンドルを水平に引き出すほど、アニメーションは遅くなります。ハンドルを垂直に引き出すほど、アニメーションは速くなります。を有効にします</p>
値拡大縮小	<p>表示されている編集領域の値の範囲を表示します。これは、キーフレームの値を知るために参照することができます。</p>
選択したキーフレーム	<p>選択したキーフレームは赤で表示されます。選択すると、キーフレーム値が対応するフィールドに表示されます。</p>
関数曲線	<p>キーフレームからキーフレームに向かう細い線が実際の曲線です。2つのキーフレームの間に位置する曲線のセクションをセグメントと呼びます。</p>
コマ拡大縮小	<p>Frame Scale（コマ拡大縮小）には、表示されている編集領域のコマ範囲が表示</p>

	<p>されます。これは、キーフレームの現在のコマを知るために参照することができます。</p>
--	--

## ガイドビュー













Guides（ガイド）ビューでは、様々なオプションに加え、現在のパネルに描画ガイドを追加したり、どのガイドを用いるか選択したり、既存のガイドを管理したり、ガイドをエクスポート/インポートしたり、描画ガイドを有効または無効にします。












### メモ

ガイドの各タイプおよびそれらの利用手法に関する詳細は、を参照してください。User Guide（ユーザーガイド）を参照してください。

アイコン	名前	説明
オプション		
	ガイドを有効化	描画ガイドを有効または無効にします。ガイドが無効になっていると、非表示となり、描画ガイドで編集したり利用したりできなくなります。
	ガイドに揃える	有効になっていると、 Brush（ブラシ） Pencil（鉛筆） および  Line（線） ツールツールを用いて描画する際に、ストロークの角度に最も近い選択されたガイドの軸にカーソルが自動的に固定され、まるで定規を引いているかのように線を引くことができます。  無効になっていると、描画ツールがガイドの軸の制約を受けないため、自由に描画する

アイコン	名前	説明
		ことができます。ガイドの軸は視覚的な補助としてのみ機能します。
	ガイドをロック	有効となっていると、現在選択されているガイドを変更できません。これにより、描画中にガイドに希望しない変更を加えることを防ぐことができます。
	消しゴムでガイドを有効化	描画ガイドと共にEraser（消しゴム）ツールを利用することができます。
	フルカーソル表示	有効となっていると、描画スペースにおいてマウスカーソルを通るガイドの軸が描画スペース全体にわたり、描画している最中でも表示されます。 無効にすると、マウスカーソルを通るガイドの軸は、マウスカーソルからの短い距離のみを表示します。また、ストロークを描いている際にガイドの軸が消えます。
	Reference Lines（参考線）を表示	有効になっていると、現在選択されているガイドの軸に対する半透明な参考線が描画スペース一帯に表示されます。
	線数	描画スペースに表示する参考線の量を調整します。 
ガイドリスト		
	新規ガイド	パネルのガイドリストにガイドを追加することができます。次のいずれかの種類のガイドを追加できます。 <ul style="list-style-type: none"> <li> ルーラー</li> <li> 正方形グリッド</li> <li> 等角パース</li> <li> 1ポイントパース</li> <li> 2ポイントパース</li> <li> 3ポイントパース（上から見た図）</li> </ul>

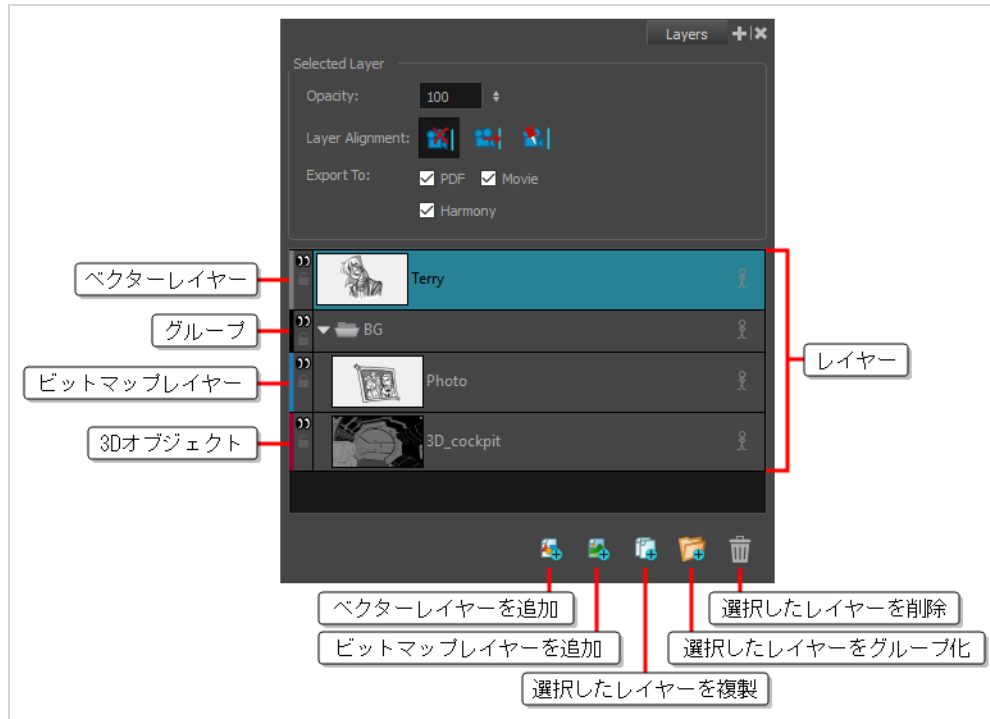
アイコン	名前	説明
		<ul style="list-style-type: none"> <li>•  3ポイントパース (下から見た図)</li> <li>•  3ポイントパース (水平パン)</li> <li>•  3ポイントパース (垂直パン)</li> <li>•  4ポイント連続パース</li> <li>•  4ポイントパース (垂直パン)</li> <li>•  5ポイントパース (魚眼レンズ)</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b>  ガイドの各タイプおよびそれらの利用手法に関する詳細は、を参照してください。User Guide (ユーザーガイド) を参照してください。</p> </div>
	ガイドを削除	選択した描画ガイドを パネルのガイドリストから削除します。
	ガイド ビューメ ニュー	以下のようなコマンドでメニューを開きます。
	ガイ ドの 名称 を 変 更	選択した描画ガイドの名称を変更します。
	カッ ト	選択した描画ガイドをリストからカットし、クリップボードに追加します。
	コ ピー	選択した描画ガイドをクリップボードにコピーします。
	ペー スト	クリップボードからの描画ガイドを現在の パネルのガイドリストにペーストします。 ペーストされたガイドは選択したガイドの下に挿入されます。
	ガイ	以前エクスポートされた描画ガイドをファイルにインポートし、 パネルのガイドリスト

アイコン	名前	説明
	ドをインポート	の下部に挿入します。重複しているガイドは、リストが乱雑にならないように除外されています。
	選択したガイドをエクスポート	選択した描画ガイドをファイルにエクスポートします。
描画ガイドリスト		<p>パネルのガイドリストを表示し、どのガイドを表示・編集・使用するかを選択することができます。</p> 

## レイヤービュー

Layers（レイヤー）ビューは、カットのレイヤーを重ね合わせて最終画像を形成する場所です。







画像をインポートするか、またはパネルに描画するとき、実際にはそのレイヤーのいずれかにアートワークを追加していることとなります。デフォルトでは、各パネルには背景レイヤー（BG）と前景レイヤー（A）という2つのレイヤーがあります。レイヤーを追加すると、それ以降の文字はアルファベット順に自動的に割り当てられますが、名称を変更することもできます。それらは選択したレイヤーの一番上にも配置され、パネルに選択したレイヤーがない場合は、他のレイヤーの一番上に配置されます。








### Layers（レイヤー）ビューにアクセスする手法

- Panel（パネル）ビューで、Add View（ビューを追加）**+** ボタンをクリックし、**Layers（レイヤー）** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
<b>選択したレイヤー</b>		
	不透明度	レイヤーの不透明度を調整して、不透明または半透明にすることができます。

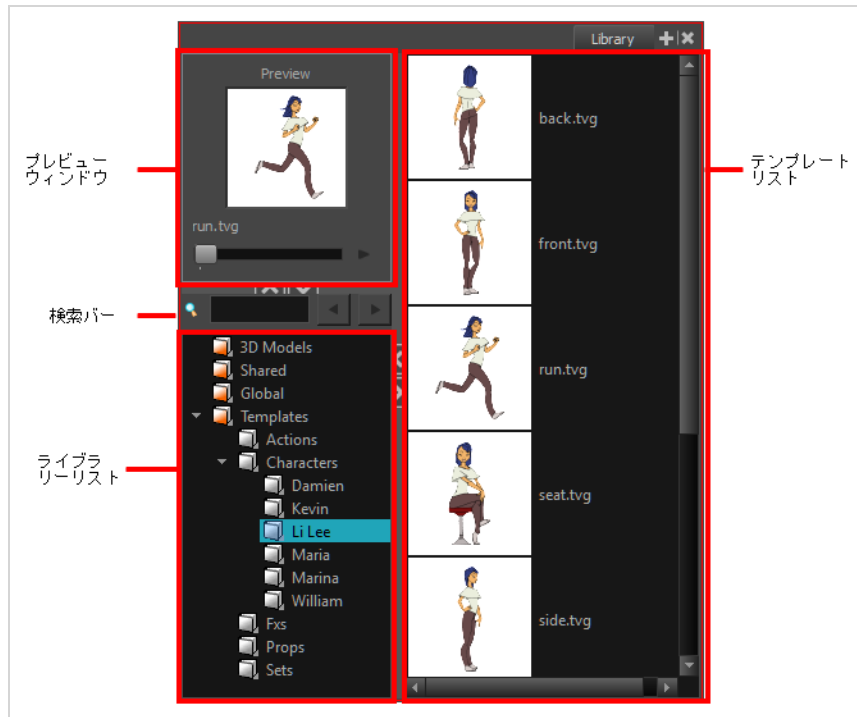
アイコン	ツール名	説明
	レイヤーアライメント	<p>レイヤーをカメラに合わせる手法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>No Alignment (アライメントなし)</b> : レイヤーはカメラから独立しています。 </li> </ul> <div data-bbox="738 478 1429 730" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>レイヤーの配置をPin to Camera (カメラに固定) からNo Alignment (アライメントなし) に変更すると、そのアニメーションは破棄され、パネル全体の現在のコマの位置になります。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>Face Camera (カメラに向く)</b> : レイヤーはカメラと向かい合うように配置されているため、常にカメラを向くようにピボットポイントを中心に回転しますが、カメラと一緒に動きません。 </li> </ul> <div data-bbox="738 934 1429 1432" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> <b>メモ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>レイヤーの配置をNo Alignment (アライメントなし) からFace Camera (カメラに向く) に変更した場合、オフセットと拡大縮小のトランスフォームおよびアニメーションは保持されますが、回転角度のトランスフォームとアニメーションは保持されません。</li> <li>レイヤーの配置をPin to Camera (カメラに固定) からFace Camera (カメラに向く) に変更すると、そのアニメーションは破棄され、パネル全体の現在のコマの位置になります。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>Pin to Camera (カメラに固定)</b> : レイヤーはカメラの視点に合わせています。基本的に、レイヤーは常にカメラと共に動きます。 </li> </ul> <div data-bbox="738 1596 1429 1810" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>レイヤーのアライメントをPin to Camera (カメラに固定) に変更すると、そのすべてのトランスフォームとアニメーションは破棄されます。</p> </div> <p>を参照してください。</p>



アイコン	ツール名	説明
	...にエクスポートする	<p>次のオプションでは、選択したレイヤーを Storyboard Proプロジェクト用の3つの主要なエクスポート媒体のいずれかに表示するかどうかをコントロールできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>PDF</b>: 有効にすると、絵コンテをPhotoshop Document (.pdf)形式でエクスポートしたときに、選択したレイヤーがエクスポートされたドキュメントに表示されます。を参照してください。</li> <li>• <b>Movie (ムービー)</b>: 有効にすると、アニメティックをムービーまたは画像シーンとして書き出す際に、選択したレイヤーがエクスポートされた画像に表示されます。を参照してください。</li> <li>• <b>Harmony</b>: 有効にすると、アニメティックをHarmonyカットのようにエクスポートしたとき、選択したレイヤーがエクスポートされたカットに表示されます。を参照してください。</li> </ul>
	レイヤー	現在のパネル内のレイヤーのリスト。
	ベクターレイヤーを追加	Layers (レイヤー) リストにベクターレイヤーを追加します。
	ビットマップレイヤーを追加	Layers (レイヤー) リストにビットマップレイヤーを追加します。
	選択したレイヤーを複製	1回の操作ですばやくコピー&ペーストできるように、選択したレイヤーを複製します。レイヤーをコピーするのとは異なり、レイヤーの複数のコピーを他のパネルにペーストすることはできません。レイヤーの複製は1つのパネル内でのみ使用可能です。複製されたレイヤーはそれらの名称を保持し、番号が付けられます。
	選択したレイヤーをグループ化	選択したレイヤーをグループ化します。グループ化されたレイヤーは Group と名付けられ、下線と数字が追加されます。たとえば Group_1 です。グループを作成するたびに、番号が増えていきます。
	選択したレイヤーを削除	選択したレイヤーを削除します。

## ライブラリビュー

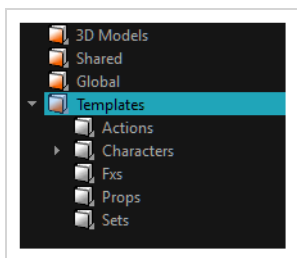
Library (ライブラリ) ビューは、テンプレートとそれを含むフォルダーを作成および管理するために使用されます。



Library (ライブラリ) ビューのPreview (プレビュー) ウィンドウでは、選択したテンプレートの内容をプレビューできます。オーディオファイルは、Library (ライブラリ) ビューのPreview (プレビュー) ウィンドウではプレビューできません。



Library List (ライブラリリスト) は、さまざまなライブラリやサブフォルダーをナビゲートするために使用されます。ここから新しいライブラリを開いたり、閉じたり、作成したりすることもできます。



Library (ライブラリ) ビューには2つのデフォルトの Library (ライブラリ) フォルダがあります。

- **Global (グローバル)** : これはテンプレートを整理するために使用できる空のフォルダです。このライブラリは異なるプロジェクト間で自動的に共有されます。このライブラリフォルダはサブフォルダを使って整理できます。Global (グローバル) ライブラリにアイテムを保存すると、デフォルトではアイテムはマシンの **Documents (ドキュメント)** フォルダ内の場所に保存されます。
- **Templates (テンプレート)** : このフォルダには、Storyboard Proがついているデフォルトテンプレートが含まれており、ハードドライブに保存されています。このLibrary (ライブラリ) の内容は、さまざまなプロジェクト間で自動的に共有されます。

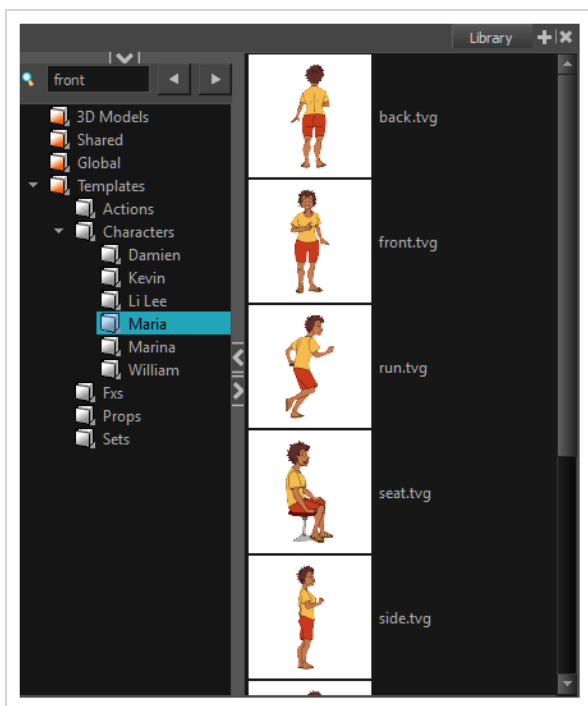


### メモ

ファイルが保存されているパスを確認するには、フォルダの上にカーソルを移動してパスを表示します。

選択したLibrary (ライブラリ) リストに含まれているテンプレートは、Library (ライブラリ) ビューの右側にサムネイルとして、リストに、または詳細として表示できます。

Library (ライブラリ) ビューの右側で右クリックし、**View (ビュー) > List (リスト)**、**Thumbnails (サムネイル)** または **Details (詳細)** を選択します。



## Library (ライブラリ) ビューにアクセスする手法

- Panel (パネル) ビューで、Add View (ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Library (ライブラリ)** を選択します。

## メッセージログビュー

Message (メッセージ) ログビューには、レンダリングタスク中に収集された情報（どのコマをいつどの時間にレンダリングしたかなど）が表示されます。このビューには、カラーリカバリー操作のリストも含まれていません。




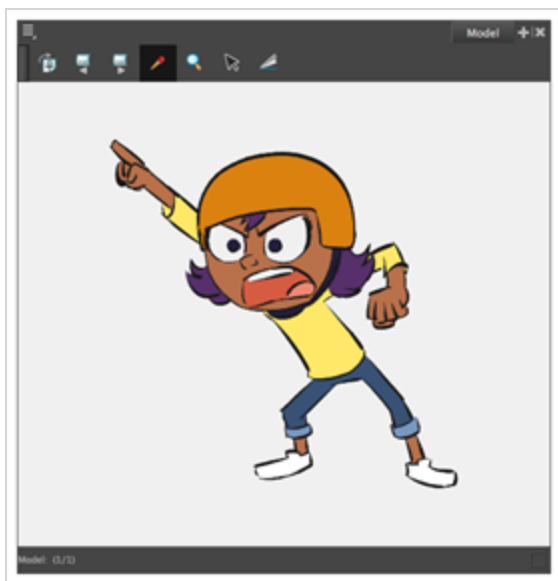
### メッセージログビューのアクセス手法

- **Windows > Message Log (メッセージログ)** を選択します。

## モデルビュー


完全にペイントされた描画を作成したら、それをカラーモデルとして使用し、Model（モデル）ビューにロードできます。この描画は、Storyboard Proあらゆるカットを使用およびロードすることができます。



Model（モデル）ビューに描画をロードすると、Colour Eyedropper（カラースポイト） ツールを使用して、モデルからカラーを選択し、カラーパレットからカラーを選択することなく、Camera（カメラ）ビューまたはDrawing（描画）ビューでペイントできます。





### Model（モデル）ビューを開く方法

次のいずれかの操作を行います。

- トップメニューから**Windows > Model（モデル）**を選択します。
- 他のビューのいずれかからAdd View（ビューの追加） ボタンをクリックし、**Model（モデル）**を選択します。

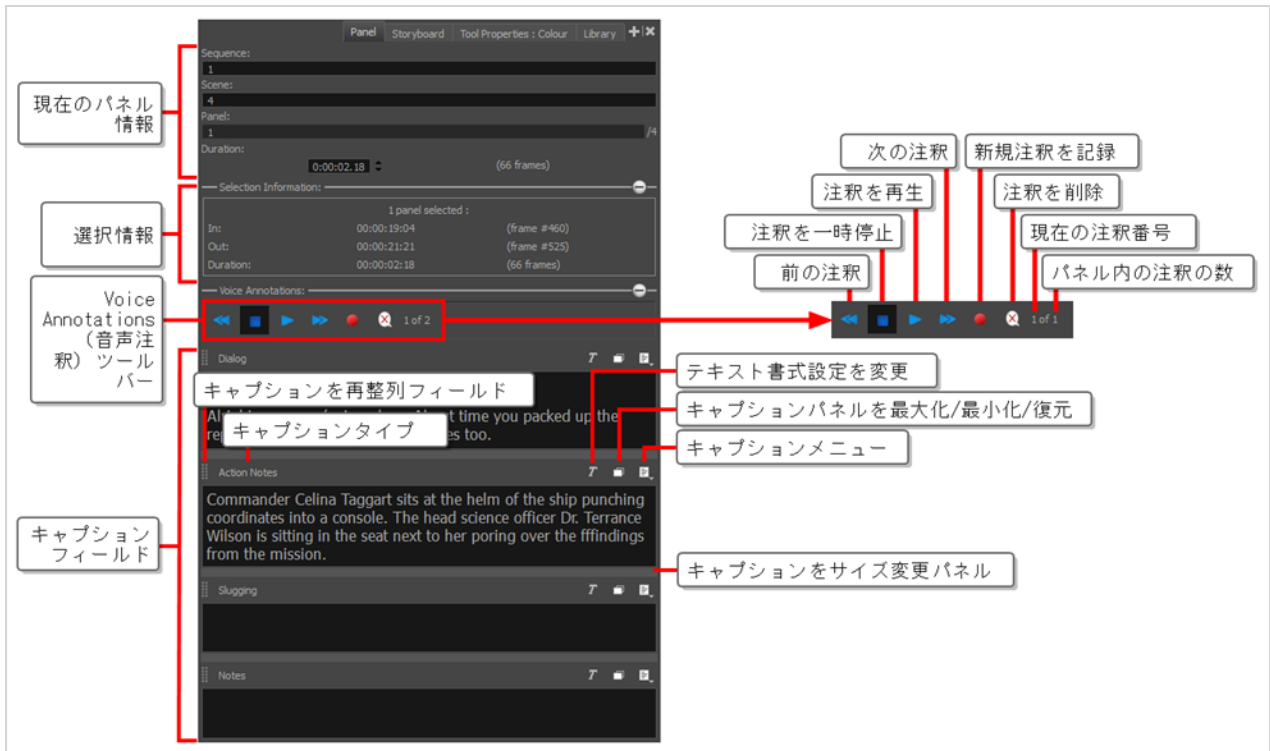
アイコン	ツール/コマンド	説明
	ビューメニュー	View（ビュー）メニューには、モデルの管理に使用できるすべてのツールとオプションが含まれています。
	前のモデル	現在表示されているモデルから逆方向に移動して、Model（モデル）に以前ロードされた他のモデルを表示できます。

	次のモデル	現在表示されているモデルから前方方向に移動して、Model（モデル）に後でロードされた他のモデルを表示できます。
	モデルをインポート…	ブラウザウィンドウを開いて、プロジェクトの外部から *.tvg 描画ファイルを検索して選択します。選択すると、これらの描画ファイルはモデルとして Model（モデル）ビューにインポートされます。
	現在の描画をモデルに使用	現在選択されているレイヤーからモデルビューに描画をインポートします。このレイヤーは、Stage（ステージ）、Camera（カメラ）、Layers（レイヤー）、またはThumbnail（サムネール）ビューから選択できます。
	デフォルトのモデルをロード	プライマリプロジェクトフォルダーに <b>models</b> という名前のフォルダを作成する必要があります。このフォルダには、*.tvg 描画ファイルを投入する必要があります。これらの2つのステップが完了すると、このメニューコマンドを使用して、これらの描画ファイル <b>models</b> フォルダからモデルビューにインポートできます。
	モデルをクリア	現在表示されているモデルをモデルビューから削除します。
	ズームイン	ビューをズームインします。
	ズームアウト	ビューをズームアウトします。
	ズームをリセット	ビューのズームをデフォルト位置にリセットします。
	ビューをリセット	ビューをデフォルト位置にリセットします。
	ビューを右回転	アニメーションテーブルのように、Camera（カメラ）ビューを時計回りに30度回転させます。
	ビューを左回転	アニメーションテーブルのように、Camera（カメラ）ビューを反時計回りに30度回転させます。

	回転をリセット	ビューの回転をデフォルト位置にリセットします。
	選択	アートワークのブラシストローク、鉛筆線、シェイプ、その他の部分を選択および再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
	カッター	アートワークの一部を切り取ってから、再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
	スポイト	アートワークの中の色をクリックして色を選択できます。
	ズーム	Model（モデル）ビューを拡大/縮小できます。

## Panel (パネル) ビュー

Panel (パネル) ビューには現在選択しているパネルの基本情報が表示されます。現在のパネルのキャプションを表示および編集できるほか、パネルにスケッチまたは音声注釈を追加することもできます。







### Panel (パネル) ビューへのアクセス手法

1. 次のいずれかの操作を行います。

- ビューの右上隅にある **+** Add View (ビューを追加) ボタンをクリックし、**Panel (パネル)** を選択します。
- トップメニューで **Windows (ウィンドウズ) > Panel (パネル)** の順に選択します。


アイコン	ツール名	説明
--	現在のパネル情報	Panel (パネル) ビューのこのセクションには、現在のパネルの尺、現在のパネルの名称、およびそれが属するカットの名称などの情報が表示されます。フィールドを参照してください。
--	選択情報	Panel (パネル) ビューのこの折りたたみ可能なセクションには、選択されたパネルの数、現在の選択範囲のインとアウト、および選択されたパネルの尺などの情報が



		表示されます。これらのフィールドは参照専用で、編集はできません。  Collapse (折り畳む) - ボタンをクリックしてセクションを非表示にすると、Script (スクリプト) キャプションフィールドに余裕ができます。折り畳まれた後は、Expand (展開) + ボタンをクリックして、再度セクション全体を表示することができます。
--	Voice Annotations (音声注釈) ツールバー	パネルに音声注釈を追加できます。この折り畳み可能なセクションは、これらの注釈を制御および編集するために使用されます。を参照してください。
	テキストフォーマット	Script (脚本) キャプション領域のテキストを書式設定するためのText Formatting (テキストフォーマット) ツールバーを表示します。
	サイズ変更	2つ以上のパネルが存在する場合は、パネルのサイズを、「パネルを全開」、「中サイズのパネルを開く」、または「パネルを折り畳む」、という3種類のサイズに変更します。  参照
	キャプションメニュー	キャプションを追加、インポート、削除、および名称変更するためのコマンドにアクセスできます。Final Draftで作成された脚本をインポートできます。を参照。
--	キャプションフィールド	<p>キャプションとはプロジェクトの各パネルに関する情報を保存することができるテキストフィールドです。プロジェクトのキャプションのタイプは、完全にカスタマイズ可能です。デフォルトでは、新しいプロジェクトには次のようなキャプションがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>セリフ</b>: 現在のパネル内でキャラクターによって話されるセリフのライン。</li> <li>・ <b>アクションノート</b>: 現在のパネル内でキャラクターによって実行されるアクション。</li> <li>・ <b>スラッグ</b>: 現在のパネル内でセリフとアクションのタイミングに関するノート。絵コンテの作成中にこれらを追加して、アニメティックの作成手法を指示することができます。</li> <li>・ <b>ノート</b>: 現在のパネルまたは現在のカットに関する関連情報。例えば、カットの見出し、キャラクターとプロップ、周囲の音、背景と前景のアクション、コンティニューイティについてのメモ、または実写プロジェクトで作業している場合には、キャスト、クルー、プロップ、またはCUT/カットを完成させるために必要な材料などがあります。</li> </ul> <p>キャプションフィールドはデフォルトで名称が付いていますが、Caption Menu (キャプションメニュー)  ボタンをクリックしてRename Caption (キャプショ</p>

		<p>ン名を変更) オプションを選択することで、これらのフィールド名を簡単に変更できます。キャプションの名称を変更した後で、プロジェクト全体を通じてこれらの名称を維持したい場合は、トップメニューから<b>Caption (キャプション &gt; Save Captions Layout as Default (デフォルトとしてキャプションレイアウトを保存)</b> を選択して新しい名称をデフォルトとして設定できます。</p>
--	--	--

## Text Formatting (テキストフォーマット) ツールバーを表示する手法


1.  Text Formatting (テキストフォーマット) ボタンをクリックします。

Text Formatting (テキストフォーマット) ツールバーが表示されます。

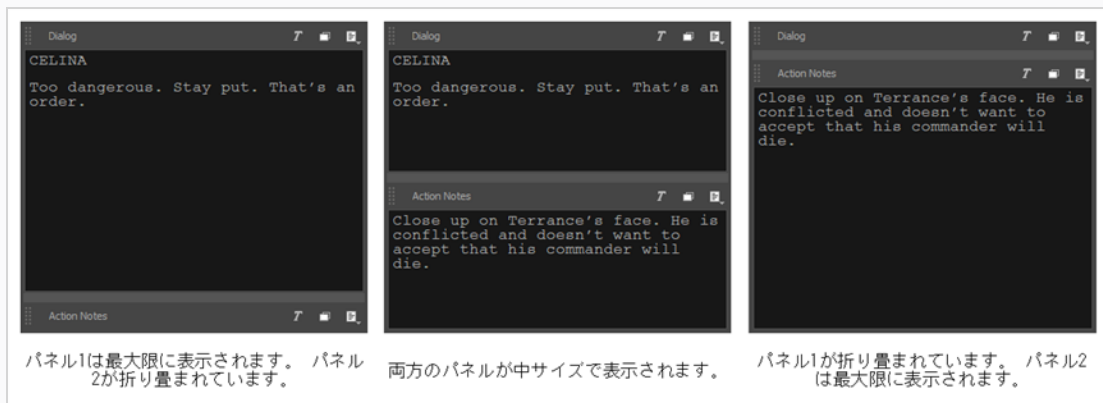


2. パネルのテキストをを参照。

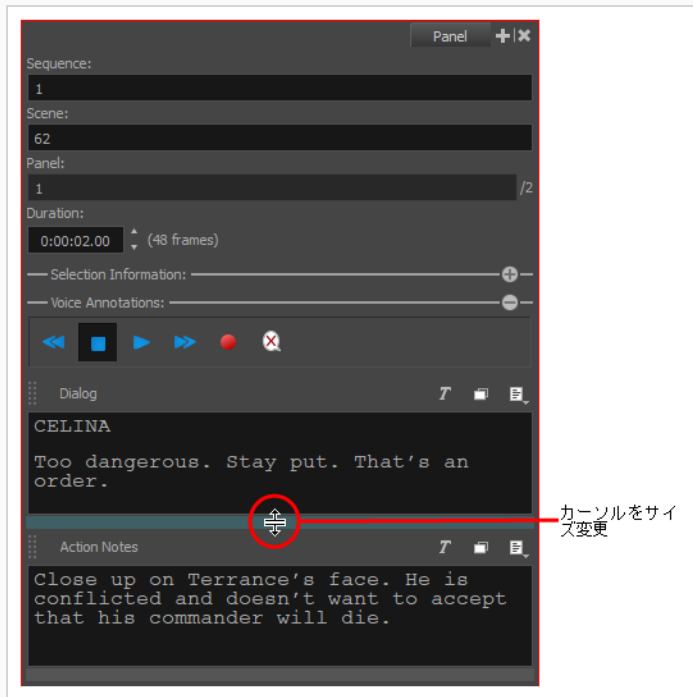
## パネルのサイズを変更する方法

1. パネルが複数存在する場合は、次のいずれかを実行します。
  - Collapse / Expand (折り畳み/展開)  ボタンをクリックします。

パネルは、完全展開、展開、折り畳みの間で切り替わります。



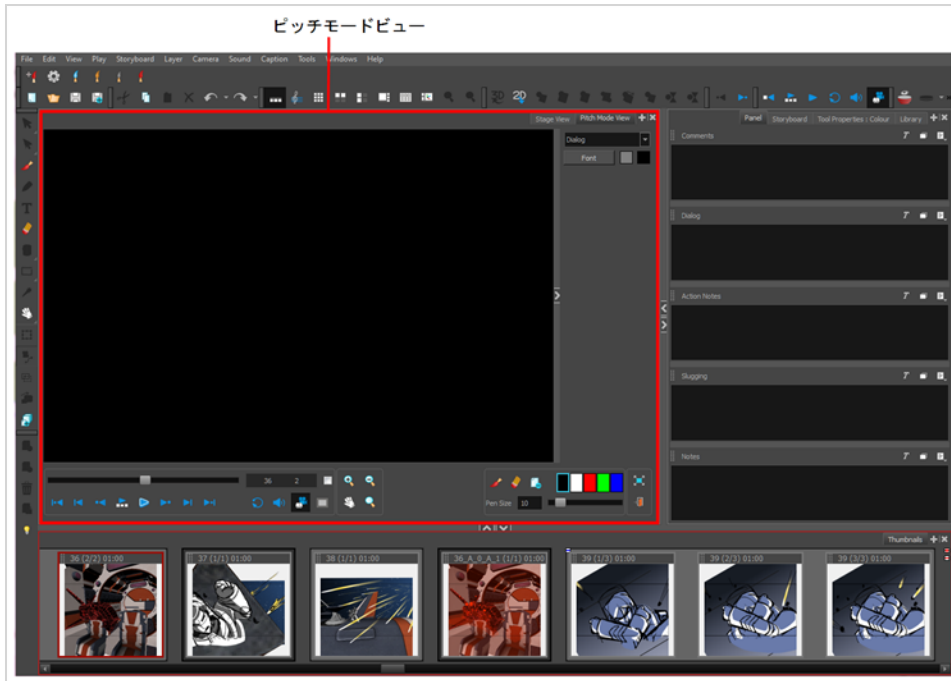
- パネルとパネルの間にあるバー上にカーソルを置きます。バーがシアンに変わり、サイズ変更カーソルが表示されたら、クリックアンドドラッグしてパネルのサイズを変更します。



## ピッチモードビュー

Pitch Mode (ピッチモード) ビューは、絵コンテのピッチング用に最適化されています。Pitch Mode (ピッチモード) ビューを使用するとき、使用できないツールと機能は淡色表示されます。もう描画レイヤーにアクセスすることはできません。通常モードに戻るには、Pitch Mode (ピッチモード) ビューを閉じる必要があります。

また、Pitch Mode (ピッチモード) ビューに似たPitch Mode (ピッチモード) ワークスペースもあります。このワークスペースは画面全体を占め、ここからは特定数のツールにのみアクセスできます。[ピッチモードワークスペース \(636ページ\)](#)を参照してください。



### Pitch Mode (ピッチモード) ビューにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。
  - **Windows > Pitch Mode View (ピッチモードビュー)** を選択します。
  - パネルビューでAdd View (ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Pitch Mode View (ピッチモードビュー)** を選択します。

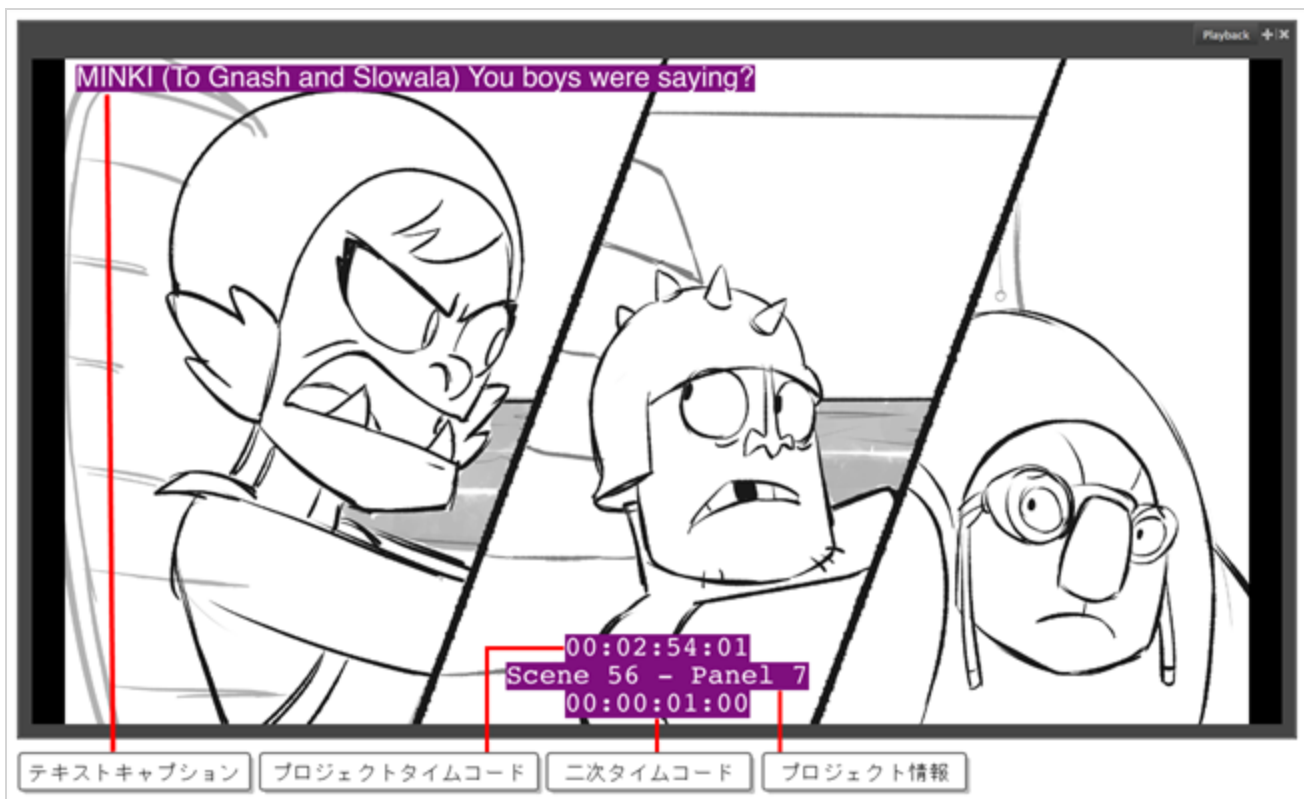
## プレイバックビュー

Playback（プレイバック）ビューでアニメティックの高品質再生を表示できます。デフォルトでは、このビューはソフトウェアに表示されません。このオプションを使用可能にするには、Preferences（環境設定）でこのオプションを有効にして、ソフトウェアを再起動する必要があります。

Playback（プレイバック）ビューでは、コマ（コンポジットカメラの移動、エフェクト、トランジションなど）を事前にレンダリングしてキャッシュに保存し、このキャッシュを使用して再生します。結果は正確なリアルタイムプレビューです。

Playback（プレイバック）ビューでは、現在のコマに関する情報を表示できます。これには、キャプションとダイアログ、プロジェクトのタイムコード、現在のカットとパネルが含まれます。を参照してください。詳細については、（環境設定ガイド）> Playback（プレイバック）タブを参照してください。

これでプレイバック範囲を定義し、プレイバック範囲オプションを選択できるようになりました。また、Start（開始）コマとStop（停止）コマを設定して、作業範囲を再定義することもできます。



### Playback（プレイバック）ビューを使用できるようにする方法

1. トップメニューにて、**Edit（編集） > Preferences（環境設定）**（Windows）または **Storyboard Pro > Preferences（環境設定）**（macOS）を選択します。

Preferences（環境設定）ウィンドウが開きます。

2. Preferences (環境設定) ウィンドウで、**Playback (プレイバック)** タブをクリックします。
3. Playback (プレイバック) タブのCached Playback (キャッシュされたプレイバック) セクションで、Playback Mode (プレイバックモード) ドロップダウンメニューをクリックし、**Playback View (プレイバックビュー)** を選択します。
4. **[OK]** をクリックして変更を確定し、Preferences (環境設定) ウィンドウを閉じます。
5. ソフトウェアの上部隅にある X で赤い四角形をクリックするか、キーボードショートカットCtrl + Q (Windows) または⌘ + Q (macOS)を使用してStoryboard Proを閉じます。
6. Storyboard Proを再起動します。

Playback (プレイバック) ビューとそのオプションがソフトウェアで使用できるようになりました。

## Playback (プレイバック) ビューにアクセスする方法

次のいずれかの操作を行います。

- トップメニューから**Windows > Playback (プレイバック)** を選択します。
- 他のビューのいずれかからAdd View( ビューの追加) **+** ボタンをクリックし、**Playback (プレイバック)** を選択します。

## プロジェクト管理ビュー

プロジェクトの他の共同作業者が一緒にストーリーボードやアニメティックに取り掛かることができるように、小Storyboard Proプロジェクトを抽出する際、プロジェクト管理ビューを用いてメインプロジェクトから抽出された小プロジェクトのリストを管理することで、小プロジェクトが更新されたかどうかを確認しメインプロジェクトに変更を素早くインポートすることができます。







同じように、大プロジェクトから抽出された小プロジェクトに取り掛かっている際に、プロジェクト管理ビューを用いて大プロジェクトに変更が加えられたかどうかを確認し、小プロジェクトにその変更をインポートすることができますようにします。




### Project Management (プロジェクトマネジメント) ビューにアクセスする手法


1. 次のいずれかを行います。

- 任意のビューの右上隅にある **+** Add View (ビューを追加) をクリックし、**Project Management (プロジェクトマネジメント)** を選択します。
- トップメニューにて、**Windows > Project Management (プロジェクトマネジメント)** を選択します。

アイコン	名前	説明
	選択したプロジェクトからの変更パネルをマージ (結合)	変更のためのリンクされたプロジェクトのリストの中で選択されたプロジェクトを分析し、その変更を現在のプロジェクトにインポートします。
	設定のマージ (結合)	Merge Settings (設定のマージ (結合)) ダイアログが開きます。リスト内のプロジェクトからの変更されたパネルをマージ (結合) する際、このダイアログで選択された設定を使い、選択されたプロジェクトの変更点をどのようにして選択し、インポートするのかを決定します。
	プロジェクトの場所を編集	リスト内のプロジェクトが元々の保存先がない場合、プロジェクトを選択した後、このボタンをクリックし、新しい保存先を特定するために参照します。
	リストにプロジェクトを追加	プロジェクトを参照し、リンクされたプロジェクトのリストに追加することができます。
	リストからプロジェクトを除去	選択したプロジェクトをリンクされたプロジェクトのリストから削除します。
	プロジェクト管理メニュー	プロジェクトの分割、子プロジェクトの抽出、現在のプロジェクトへのプロジェクトのマージ (結合)、現在のプロジェクトへのプロジェクトの挿入などができるメニューが表示されます。
	分断	Split Storyboard (絵コンテを分断) ダイアログを開きます。ここでは現在のStoryboard Proプロジェクトを二つの小プロジェクトに分割することでプロジェクトの2人の共同作業者が作業のそれぞれ半分を同時に行うことができます。プロジェクトは現在選択されているパネルで分断されるため、このダイアログを開く前にプロジェクトを分断したい部分のパネルを選択する必要があります。
	抽出	Extract Storyboard (絵コンテを抽出) ダイアログが開きます。このダイアログで現在のプロジェクトの様々な部分を複数の小プロジェクトに抽出することで、複数のプロジェクトの共同作業者がプロジェクトの異なる部分を同時に作業できるようにします。
	マージ	Merge Storyboard (絵コンテを結合) ダイアログを開き、複数の小プロジェクトを

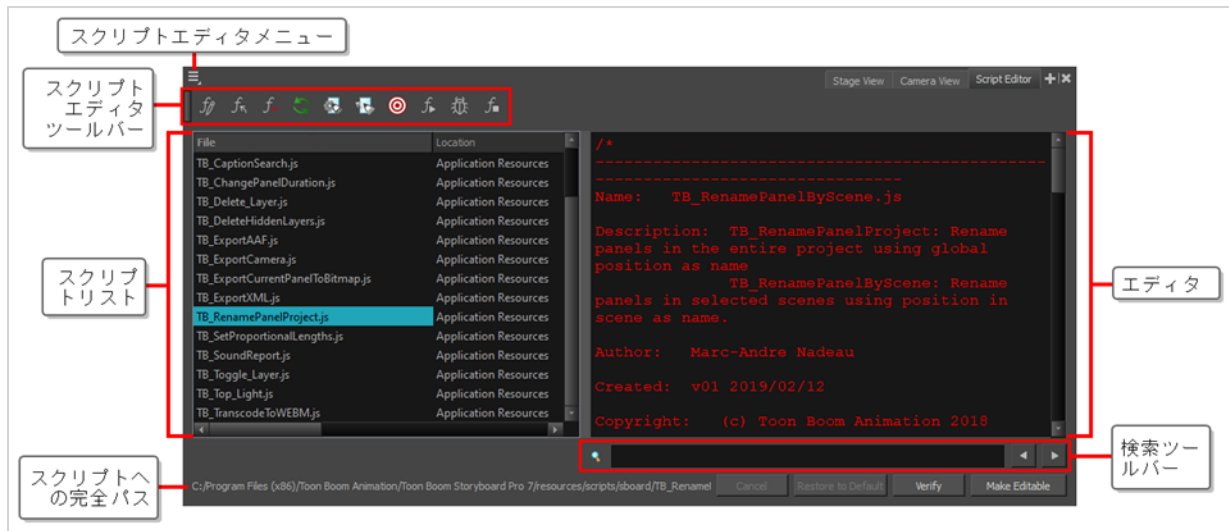


アイコン	名前	説明
	ジ (結合)	現在のプロジェクトに結合することができます。各プロジェクトを、特定の順番（現在のプロジェクトのカットの前後）で挿入することができます。
	挿入	他のStoryboard Proプロジェクトを現在のプロジェクトに挿入するために参照することができます。選択されたプロジェクトは現在選択されているカットの後ろに挿入されます。
	マー ジ (結 合) して 置換	Advanced Merge Storyboard（絵コンテを高度に結合）ダイアログを開きます。このダイアログでは、現在のプロジェクトから抽出され、プロジェクトの共同作業者が修正した一つまたは複数のプロジェクト、および現在のプロジェクト内のカットとこれらの抽出されたプロジェクトの対応するカットを選択することができます。抽出されたプロジェクトからどのカットをインポートするかを手動で選択することができます。
	変更 され たパ ネル をマ ージ する	Merge Modified Panels（変更パネルを結合）ダイアログを開きます。このダイアログでは、現在のプロジェクトから抽出され、プロジェクトの共同作業者が修正したプロジェクトを選択し、このプロジェクトに加えられた変更点を現在のプロジェクトにすぐさまインポートすることができます。このダイアログは、最終変更日により、またはトラックとマークされているかいないかにより、インポートすべきパネルを自動的に選択します。
	プロジェクト ステータス標 識	色分けによる、プロジェクトのステータスを示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>グレー</b>： そのプロジェクトには統合するための変更点がありません。</li> <li>● <b>オレンジ</b>： そのプロジェクトには統合すべき変更点があります。</li> <li>● <b>赤</b>： <b>Path（パス）</b> 欄に示されたロケーションにそのプロジェクトが見つかりません。</li> </ul>
	選択されたプロジェクトのステータス	現在選択されているプロジェクトのステータスを示します。
	自動更新設定	デフォルトで、リンクされたプロジェクトのステータスは自動的に更新されません。このエリアのチェックボックスを選択することで、プロジェクト管理ビューが各プロジェクトのステータスを特定の頻度で自動更新するよう設定することができます。

アイコン	名前	説明
		<p>ます。</p> <p>右にあるフィールドに分単位でこの頻度を明記することができます。デフォルトで、これがチェックされると、各プロジェクトのステータスは10分毎に更新されます。</p>
	プロジェクトステータスの更新	リンクされたプロジェクトのリストにある各プロジェクトが瞬時に更新されます。

## スクリプトエディタビュー

Scripting (スクリプティング) ビューでは、スクリプトを編集し、Storyboard Proで直接アプリケーションから実行することができます。利用可能なスクリプトのリストが表示され、そこから既存のスクリプトを選択、編集、テスト、および保存できます。スクリプトエディタは、読みやすいようにスクリプトの構文をハイライトします。





### スクリプトエディタビューにアクセスする手法

次のいずれかを行います。

- トップメニューから**Windows > Script Editor (スクリプトエディタ)**を選択します。
- 他のビューのいずれかからAdd View(ビューの追加) **+** ボタンをクリックし、**Script Editor (スクリプトエディタ)**を選択します。

パラメータ	説明
スクリプトエディタメニュー	このビューのメニューに関しては、 <a href="#">スクリプトエディタビューメニュー</a> (340ページ)を参照してください。
スクリプトエディタツール	このビューのツールバーに関しては、 <a href="#">スクリプトエディタツールバー</a> (369ページ)を参照してください。

バー	
スクリプトリスト	<p>利用可能なスクリプトファイルとその場所のリスト、およびその保存先と読み書きの環境設定 このリストの中で、スクリプトを選択すると、それがエディタで開きます。</p> <div data-bbox="324 388 1429 598" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>リストの一番上にある&lt;&lt; <b>サンドボックス</b> &gt;&gt;項目は、実際のスクリプトファイルには対応しません。コードを入力してテストするための一時的なコンテナであるため、その内容は保存できません。</p> </div> <p>ファイルのリストには3つの欄があります：<b>File (ファイル)</b>、<b>Location (保存先)</b>、<b>Permissions (環境設定)</b> です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>File (ファイル)</b> の欄は各スクリプトのファイル名を示します。</li> </ul> <div data-bbox="397 787 1429 997" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>リストの一番上にある&lt;&lt; <b>サンドボックス</b> &gt;&gt;項目は、実際のスクリプトファイルには対応しません。コードを入力してテストするための一時的なコンテナであるため、その内容は保存できません。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• スクリプトの<b>Location (保存先)</b> は以下のうちのいずれかになります。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Application Folder (アプリケーションフォルダー)</b>：Storyboard Proと共にパッケージされ、インストールされているスクリプトデフォルトで、スクリプトを選択してMake Editable (編集可能にする) をクリックするまで、これらのスクリプトを編集することはできません。この時点で、スクリプトを編集することのできる場所にコピーするよう指示されます。</li> </ul> <p>Application Resources (アプリケーションリソース) フォルダにあるスクリプトは以下の場所に保存されています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Windows</b>： <code>C:\Program Files (x86)\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro 20\resources\scripts</code></li> <li>• <b>macOS</b>： <code>/Applications/Toon Boom Storyboard Pro 20/Storyboard Pro 20.app/Contents/tba/resources/scripts</code></li> </ul> <li>• <b>ユーザー</b>：ユーザー環境設定に保存されているスクリプト。それらのスクリプトは、同じユーザーとしてログインするという条件で、どのカットからでも編集し実行することができます。</li> </li></ul> <p>User (ユーザー) フォルダのスクリプトは、次の場所にあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Windows</b>： <code>C:\Users\[username]\AppData\Roaming\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro\20100-scripts</code></li> <li>• <b>macOS</b>： <code>/Users/[username]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro/20100-scripts</code></li> </ul>

- **カット:** 現在開いているカットの **スクリプト** サブフォルダーのスクリプト。これらのスクリプトは、現在のカットが開かれているときにのみ編集および実施が可能です。
- **システム変数:** `TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION` 環境変数に設定されているディレクトリ内のスクリプト。これらのスクリプトはワークステーションの誰もが編集、実行できるものです。



### メモ

同じファイル名を持つスクリプトが異なる場所に複数存在する場合、Storyboard Proは、これらのスクリプトのうちの1つを優先します。優先されるスクリプトとは、スクリプトエディタに一覧表示されているもの、およびツールバーボタンに関連付けられている場合に実行されるものです。

どのスクリプトを優先するかは、スクリプトの場所の優先順位によって決まります。優先度の最高のものから最低のものへと、順序は次のようになります。

**User (ユーザー) > Scene (カット) > System Variable (システム変数) > Application Resources (アプリケーションリソース)**

このルールの例外は、カットフォルダおよび環境設定の両方に同じ名前のスクリプトが存在する場合です。この場合、スクリプトの両バージョンがリストに記載されることになり、両方を編集することができます。

- スクリプトの **Permissions (環境設定)** は以下のうちのいずれかになります。
  - **読み取り専用:** スクリプトエディタでスクリプトを編集したり、その変更を保存することはできません。





### メモ


- スクリプトの保存先がApplication Resources (アプリケーションリソース) フォルダである場合、Storyboard Proと共にパッケージされているスクリプトに変更ができないよう、常に読み取り専用となっています。しかし、スクリプトエディタの下部にある **Make Editable (編集可能にする)** ボタンを押し、環境設定フォルダにスクリプトのコピーを作ることで、このコピーに変更を加えることができるようになります。
- スクリプトがその他の場所に保存されていて、読み取り専用になっている場合、ネットワーク管理者がそのスクリプトを作成したか、望まれない変更が加えられることを避けるためにスクリプトが含まれるフォルダが読み取り専用になっている可能性があります。

- **読み書き:** スクリプトをスクリプトエディタで編集し、変更を保存することができます。

エディタ

選択したスクリプトを編集できるテキストフィールド。

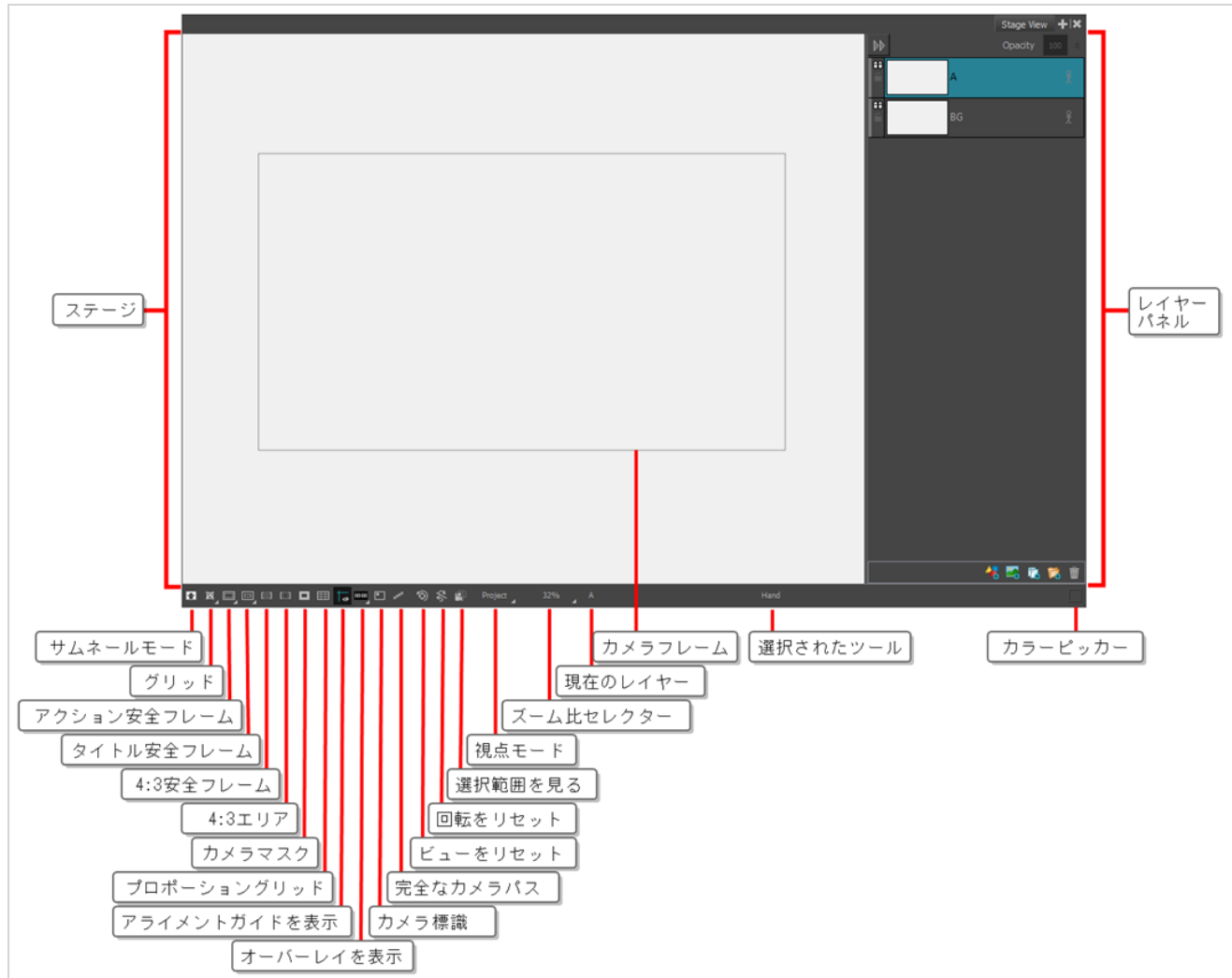
	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p><b>メモ</b>        選択したスクリプトがApplication Resources（アプリケーションリソース）フォルダに保存されている場合、<b>Make Editable（編集可能にする）</b> ボタンをクリックするまで編集することはできません。</p> </div>
検索 ツール バー	<p>キーワードを入力して、スクリプト内でこのキーワードを検索できます。キーワードの次のインスタンスに進むには ▶ Next（次へ） ボタンを、前のインスタンスに移動するには ◀ Previous（戻る） ボタンを使用できます。</p>
キャン セル	<p>まだ保存していないスクリプトに変更を加えると、それらの変更は破棄され、保存されたバージョンが再ロードされます。</p>
デフォ ルトに 復元す る	<p>選択したスクリプトがStoryboard Proと共にパッケージされており、変更を加えるためにユーザーフォルダ、カットフォルダ、ジョブ、環境またはグローバルフォルダにコピーした場合、このボタンをクリックしてコピーを削除し、代わりにStoryboard Proと共にパッケージされたオリジナル版を継続して使用することができます。</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p><b>重要</b>        これによって、スクリプトのバージョンおよびそれに対して加えた変更は永久に削除されます。</p> </div>
検証	<p>スクリプトに構文エラーがないことを検証します。</p>
編集可 能にす る	<p>現在選択されているスクリプトがApplication Resources（アプリケーションリソース）フォルダーにある場合、それを編集することはできません。このボタンをクリックすることにより、スクリプトを編集可能な場所にコピーできます。</p> <p>このボタンをクリックすると、これらのその保存先にコピーするかどうかを選択するよう促されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>ユーザー:</b>ユーザー設定ディレクトリ内のディレクトリにスクリプトを保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>● <b>カット:</b> スクリプトをプロジェクトの <b>スクリプト</b> サブフォルダーに保存します。この特定のプロジェクトで作業する際は誰でもスクリプトを編集および実行することができます。</li> <li>● <b>System Variable（システム変数）:</b> スクリプトを <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合に限りです。</li> </ul>

	<div data-bbox="347 212 410 281"></div> <p data-bbox="430 218 483 247"><b>メモ</b></p> <p data-bbox="430 268 1360 331">スクリプトがApplication Resources（アプリケーションリソース）以外の場所に保存されており、読み取り専用になっている場合、このオプションはグレー表示となります。</p>
--	---

## ステージビュー

Stage (ステージ) ビューは、各カットのステージ内でエレメントとともにカメラを配置するために使用できます。

2Dカット上で作業する際、Stage (ステージ) ビューにはCamera (カメラ) ビューと同じ機能性があります。ただし、3Dカットで作業している場合、Stage (ステージ) ビューでは3D空間の任意の視点からステージを表示できますが、Camera (カメラ) ビューでは常にカメラレンズの視点からステージが表示されます。詳しくは[カメラビュー](#)を参照してください。



### メモ

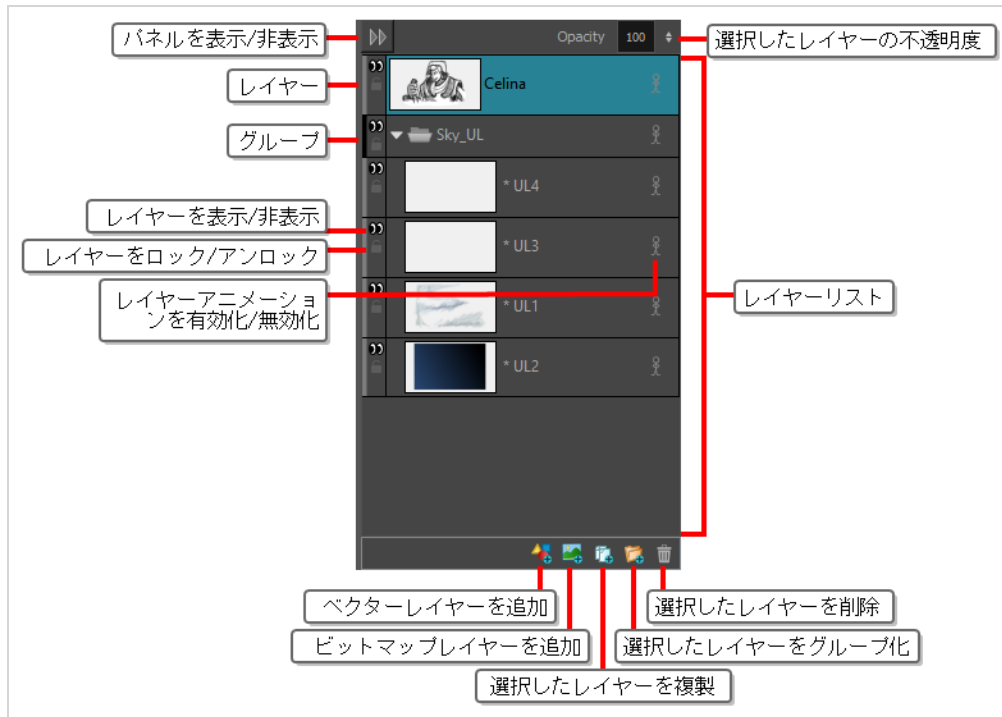
ステータスバーは、Stage (ステージ) ビューとCamera (カメラ) ビューの一番下にあって、それにはさまざまな種類のインジケータを表示/非表示にしたり、ビューのズームレベルを調整したりするためのトグルボタンが含まれています。





## ヒント











Stage（ステージ）ビューのステータスバーを非表示にするには、Preferences（環境設定）ダイアログを開き、**Camera（カメラ）** タブを選択して**Show Status Bar（ステータスバーを表示）** オプションを無効にします。


















## Stage（ステージ）ビューにアクセスする手法




- ビュー領域でAdd View（ビューを追加） **+** ボタンをクリックし、**Stage（ステージ）** を選択します。






ツール名	アイコン	説明
サムネール		選択したパネルのサムネールを表示します。
グリッド (12 フィールドグリッド)		Stage（ステージ）ビューとCamera（カメラ）ビューでグリッドを表示します。デフォルトのサイズは標準の12フィールド(4:3)のアニメーショングリッドですが、他のサイズも選択できます。 <b>View（表示） &gt; Grid（グリッド） &gt; Show Grid（グリッドを表示）</b> を選択するか、または Ctrl + G (Windows)または⌘ + G (macOS)を参照。


ツール名	アイコン	説明
16フィールド ドグリッド		16x16 フィールドグリッドを表示します。グリッド内の各セルのアスペクト比は 4:3 です。これにより、グリッドの全体的なアスペクト比が 4:3 になります。
16x12 フィールド グリッド		16x12 フィールドグリッドを表示します。グリッド内の各セルのアスペクト比は 4:3 です。これにより、グリッドの全体的なアスペクト比が 16:9 になります。
正方形		標準の正方形グリッドを表示します。
ワールドグ リッド		オブジェクトを拡大縮小するときにも同サイズのまま保持される、参照グリッドを表示します。これは、描画内にエレメントを作成して、参照ポイントが必要なときに役立ちます。
アクション安全フ レーム		<p>カメラフレームの内側にTitle Safe Area（タイトル安全フレーム）コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="594 1146 1429 1327" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> この領域のサイズは、Preferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション 安全フレー ムマスク		<p>カメラフレームとTitle Safe Area（タイトル安全フレーム）コマの間の領域を覆う半透明の黒い（BL）マスクを表示します</p> <div data-bbox="594 1486 1429 1705" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b> Action Safe Area Mask（アクション安全フレームマスク）オプションを選択するには、Action Safe Area（アクション安全フレーム） ボタンを押したまま、ポップアップメニューからそれを選択します。</p> </div>
タイトル安全フ レーム		カメラフレームの内側にAction Safe Area（アクション安全フレーム）コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームよりも10%小さいです。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクション

ツール名	アイコン	説明
		<p>はこの安全フレーム内に置かれる必要があります。</p> <div data-bbox="597 388 1429 562" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> この安全フレームのサイズはPreferences（環境設定）ダイアログのCamera（カメラ）タブで変更できます。を参照してください。</p> </div>
タイトル安全フレームマスク		<p>カメラフレームとAction Safe Area（アクション安全フレーム）の間の領域を覆う半透明の黒い（BL）マスクを表示します。</p> <p>カメラフレームとAction Safe Area（アクション安全フレーム）の間の領域を覆う半透明の黒い（BL）マスクを表示します。</p> <div data-bbox="597 814 1429 1033" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> Title Safe Area Mask（タイトル安全フレームマスク）オプションを選択するには、Title Safe Area（タイトル安全フレーム）ボタンを押したまま、ポップアップメニューからそれを選択します。</p> </div>
4:3安全フレーム		<p>TV安全ゾーンとカメラフレームの中央を通常の4:3解像度で表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合には、事前にプロジェクトをTV形式に変換することも簡単に計画できます。こうすることで、両方の解像度に適合するようにプロジェクトを作成できます。</p> <p>また、<b>View（ビュー） &gt; Extras（補足） &gt; Show 4:3 Safe Area（4:3安全フレームの表示）</b>を選択することもできます。</p>
4:3エリア		<p>カメラフレームとTV安全ゾーンの中央を除いて、4:3解像度ゾーンを表示または非表示にします。</p> <p>また、<b>View（ビュー） &gt; Extras（補足） &gt; Show 4:3 Area（4:3エリアの表示）</b>を選択することもできます。</p>
カメラマスク		<p>カットのコマ周辺に黒いマスクを表示または非表示し、Camera（カメラ）フレームの外側にはなにも見えないようにします。これは、カットの構図をよくみることができるので、カットを設定するときに便利です。</p> <p><b>View（ビュー） &gt; Extras（補足） &gt; Camera Mask（カメラマスク）</b>を選択することもできます。</p>

ツール名	アイコン	説明
プロポーショングリッド		<p>プロポーショングリッドを表示または非表示にして、ステージを水平および垂直に等しいセクションに分割して、カットの構成に役立ちます。</p> <p><b>View (ビュー) &gt; Extras (補足) &gt; Show Proportion Grid (プロポーショングリッドを表示)</b> を選択することもできます。</p> <div data-bbox="597 520 1430 730" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>既定では、プロポーショングリッドは3つに分割され、構成の三分割法のルールに従うのに役立ちます。比率グリッドの垂直および水平分割の数は、Preferences (環境設定) ダイアログを参照してください。</p> </div>
アライメントガイドを表示		<p>有効になっていると、Stage View (ステージビュー) およびCamera View (カメラビュー) 内にアライメントガイドが表示されます。</p> <p>これはデフォルトで有効になっています。このオプションを無効にすると、アライメントガイドが非表示および無効になり、たとえば  Tool Properties (ツールプロパティ) ビュー内のSnap to Alignment Guides (アライメントガイドにスナップ) オプションが有効になっていても、アニメーションおよび描画ツールがガイドにスナップしなくなります。</p>
オーバーレイを表示		<p>Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューにおける現在のコマおよびパネルに関する情報をアートワークにわたって表示します。</p> <p>デフォルトでは、現在のコマのタイムコードおよび現在のパネルの現在のカット名が表示されます。オーバーレイに何を表示するかは、このボタンをダブルクリックまたはクリックし続け、ポップアップメニューにおいて  <b>Overlay Settings (オーバーレイ設定)</b> を選択することで設定できます— <a href="#">Overlay Settings (オーバーレイ設定) ダイアログボックス (192ページ)</a> を参照してください。</p>
カメラ標識		<p>現在のパネルに対するカメラ動作の開始および終了位置で、カメラフレームの左上隅にあるIN (イン) およびOUT (アウト) の標識を表示または非表示にします。Camera (カメラ) ツールを選択すると、異なるカメラキーフレームを明確に表示するアルファベット順のラベルに切り替わります。を参照してください。</p>
完全なカメラパス		<p>カット内のすべての関連するカメラキーフレームとパスを表示します。このボタンが無効なとき、Stage (ステージ) ビューにはパネルに含まれているキーフレームのみが表示されます。</p> <p><b>View (ビュー) &gt; Show Complete Camera Path (完全なカメラパスを</b></p>

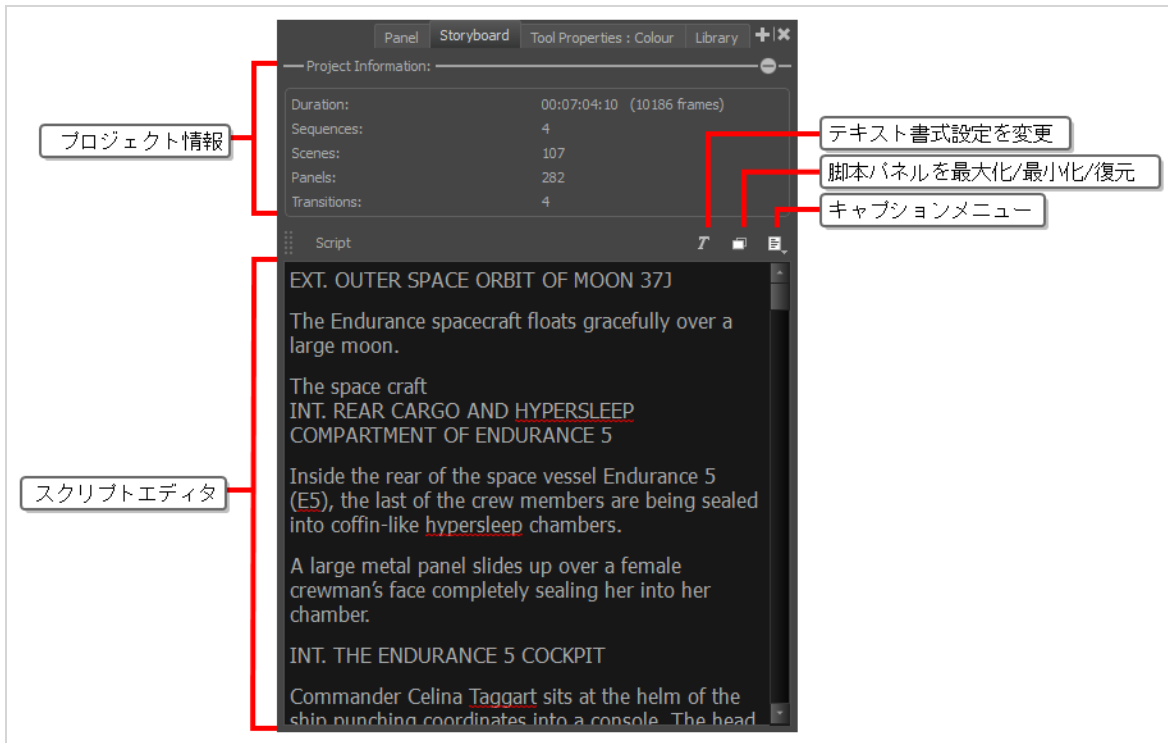
ツール名	アイコン	説明
		<p>表示) を選択することでこの機能にアクセスすることもできます。</p> <div data-bbox="594 386 1429 562" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> このオプションは、Camera by Panel Compatability (パネル対応カメラ) モードでは使用できません。</p> </div>
ビューをリセット		<p>Stage (ステージ) ビューで行われたパン、ズーム、または回転をリセットして、表示を初期設定に戻します。</p> <p><b>View (ビュー) &gt; Reset View (ビューをリセット)</b> を選択するか、または Shift + Mを押すこともできます。</p> <div data-bbox="594 814 1429 991" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> このオプションは、<a href="#">ステージビュー (611ページ)</a>と一緒に機能します。</p> </div>
回転をリセット		<p>Stage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューで行われた回転をリセットし、表示を最初の回転設定に戻します。</p> <p><b>View (ビュー) &gt; Reset Rotation (回転をリセット)</b> を選択するか、または Shift + Xを押すことができます。</p>
選択したものを 見る (3Dのみ)		<p>3D空間で2Dレイヤーを回転させると、Stage (ステージ) ビューが描画レイヤーに対して垂直ではなくなり、それに描画できなくなることがあります。このオプションを用いて、選択した描画レイヤーに対してStage (ステージ) ビューを垂直にし、その上に描画できるようにします。</p> <div data-bbox="594 1453 1429 1629" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> <b>メモ</b> このオプションは、3D空間で作業するときに使用されます。を参照してください。</p> </div>
視点	-	<p>Point of View (視野) メニューでは、パネルをめくる際にStage (ステージ) ビュー (拡大、パン、回転) の現在位置が記憶されるレベルを決めることができます。Reset View (ビューをリセット) のさまざまなコマンドの挙動も、現在のPoint of View (視野) モードの影響を受けます。これはPoint of View (視野) モードに従ってリセットされるためです。<a href="#">視野メニュー (339ページ)</a>を参照してください。</p>

ツール名	アイコン	説明
ズーム比	-	Stage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューの表示を拡大または縮小できます。カメラのフレームサイズを常にStage (ステージ) ビューのサイズと一致させるには、 <b>Fit to View (ビューに合わせる)</b> オプションを選択します。
レイヤー名	-	現在のパネルの選択したレイヤーの名称を表示します。
ツール名	-	選択したツールの名称を表示します。主要なキーボードショートカットを使用してツールを上書きすると、ツールの名称が赤に変わります。を参照。
カラーピッカー		Colour View (カラービュー) で現在選択されている色を表示します。カラー見本をクリックしてColour (カラー) ビューを開き、新しい色を選択できます。
レイヤーパネル	-	Layer (レイヤー) パネルは、カットのレイヤーを重ね合わせて最終画像を形成する場所です。  画像をインポートするか、またはパネルに描画するとき、実際にはそのレイヤーのいずれかにアートワークを追加していることとなります。デフォルトでは、各パネルには背景レイヤー (BG) と前景レイヤー (A) という2つのレイヤーがあります。レイヤーを追加すると、それ以降の文字はアルファベット順に自動的に割り当てられますが、名称を変更することもできます。それらは選択したレイヤーの一番上にも配置され、パネルに選択したレイヤーがない場合は、他のレイヤーの一番上に配置されます。
ベクターレイヤーを追加		Layers (レイヤー) リストにベクターレイヤーを追加します。
ビットマップレイヤーを追加		Layers (レイヤー) リストにビットマップレイヤーを追加します。
選択したレイヤーを複製		1回の操作ですばやくコピー & ペーストできるように、選択したレイヤーを複製します。レイヤーをコピーするのとは異なり、レイヤーの複数のコピーを他のパネルにペーストすることはできません。レイヤーの複製は1つのパネル内でのみ使用可能です。複製されたレイヤーはそれらの名称を保持し、番号が付けられます。
選択したレイヤーをグループ化		選択したレイヤーをグループ化します。グループ化されたレイヤーはGroupと名付けられ、下線と数字が追加されます。たとえばGroup_1です。グルー

ツール名	アイコン	説明
		プを作成するたびに、番号が増えていきます。
選択したレイヤーを削除		選択したレイヤーを削除します。

## 絵コンテビュー

Storyboard（絵コンテ）ビューにはプロジェクトの基本情報が表示されます。絵コンテの脚本を執筆/インポート/表示/編集することもできます。





### Storyboard（絵コンテ）ビューにアクセスする手法

1. 次のいずれかを行います。

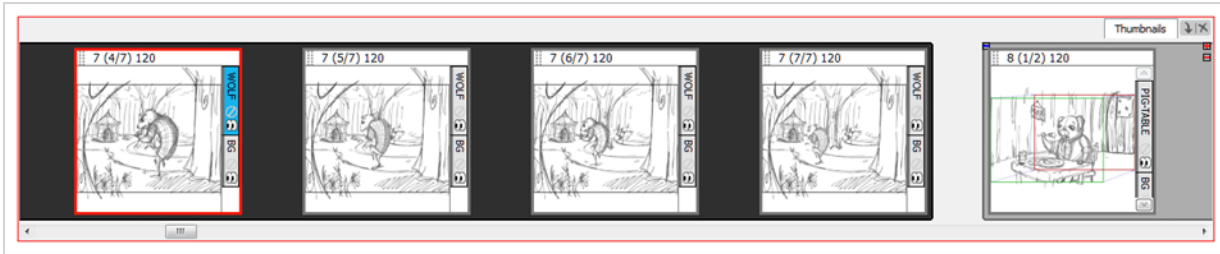
- ▶ ビュー領域でAdd View（ビューを追加）**+** ボタンをクリックし、**Storyboard（絵コンテ）**を選択します。
- ▶ **Windows > Storyboard（絵コンテ）**を選択します。

アイコン	ツール名	説明
--	プロジェクト情報	尺、アクト数、シーン数、カット数、パネル数、トランジション数などの情報を表示する折りたたみ可能なセクション。
<i>T</i>	テキストフォーマット	Script（脚本）キャプション領域のテキストを書式設定するためのText Formatting（テキストフォーマット）ツールバーを表示します。



	サイズ変更	2つ以上のパネルが存在する場合は、パネルのサイズを、「パネルを全開」、「中サイズのパネルを開く」、または「パネルを折り畳む」、という3種類のサイズに変更します。
	キャプションメニュー	キャプションを追加、インポート、削除、および名称変更するためのコマンドにアクセスできます。Final Draftで作成された脚本をインポートできます。を参照。
--	スクリプトキャプション	パネルキャプションと同様に、絵コンテキャプションは完全にカスタマイズ可能です。違いは、ここに保存する情報は特定のパネルではなく絵コンテ全体に関連するということです。このデフォルトのキャプションフィールドは、特にスクリプト用としてあります。

## Thumbnails (サムネール) ビュー



Thumbnails (サムネール) ビューにはプロジェクト内のすべてのパネルが時系列で表示されます。このビューを使用して、絵コンテを検索したり、パネルやカットを並べ替えたり、Stage (ステージ) ビューに表示するパネルを選択したりできます。

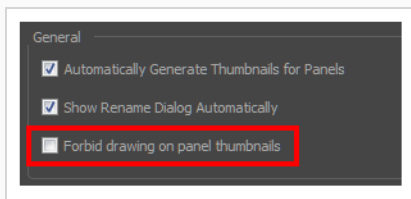
デフォルトでは、Thumbnails (サムネール) ビューで描画はできず、参照ボタンもありません。しかし、Preferences (環境設定) ダイアログボックスでこれらの設定を変更することができます。

### Thumbnails (サムネール) ビューにアクセスする手法

- 次のいずれかを行います。
  - ビュー領域でAdd View (ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Thumbnails View (サムネールビュー)** を選択します。
  - Windows > Thumbnails (サムネール)** を選択します。

### Thumbnails (サムネール) ビューで描画を有効にする手法

- 次のいずれかを行います。
  - Edit File (ファイルを編集) > Preferences (環境設定)** (Windows) または **Storyboard Pro > Preferences (環境設定)** (macOS) を選択します。
  - Ctrl + U (Windows) または ⌘ + , (macOS) を押します。
- Preferences (環境設定) ダイアログボックスで **General (全般)** タブを選択します。
- General (全般) セクションで、**Forbid drawing on panel thumbnails (パネルのサムネールへの描画を禁止する)** オプションの選択を解除します。



## 前後のサムネールを表示する手法

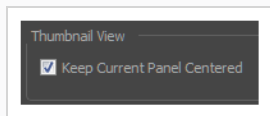
1. Preferences（環境設定）ダイアログボックスで**Global UI（グローバルUI）** タブを選択します。
2. Thumbnails View（サムネールビュー）セクションで、**Display Next and Previous Buttons（前後のボタンを表示する）** オプションを選択します。

Thumbnails（サムネール）ビューに2つのボタンが現れ、前後のサムネールを表示できます。



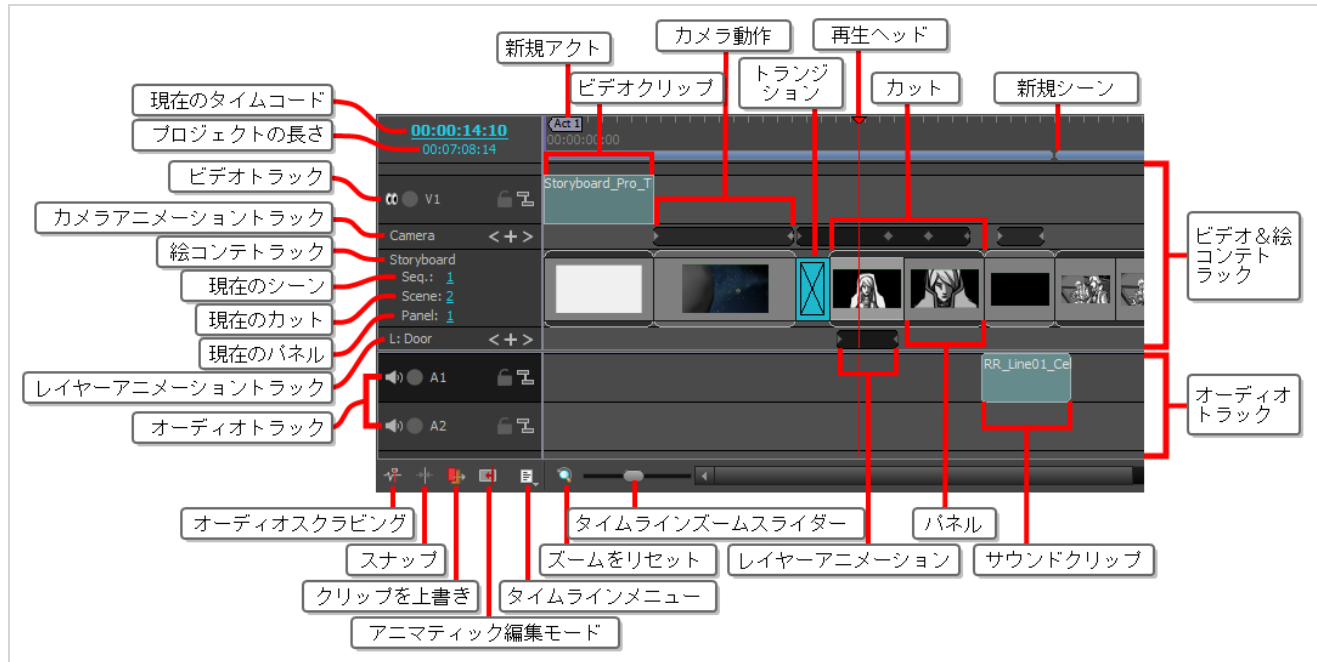
## 現在のパネルを中央に保持する手法

1. Preferences（環境設定）ダイアログボックスで**Global UI（グローバルUI）** タブを選択します。
2. Thumbnails View（サムネールビュー）セクションで、**Keep Current Panel Centred（現在のパネルを中央に保持する）** オプションを選択します。



## タイムラインビュー

Storyboard Proでは、Timeline（タイムライン）ビューを使用して絵コンテからアニメティックを作成できます。Timeline（タイムライン）ビューはビデオ編集ソフトウェアのタイムラインと非常によく似ています。主な機能には、各パネルのタイミングの視覚的な調整、サウンドおよびビデオクリップのインポート/挿入/切り取り、カメラ動作のアニメート、レイヤーのアニメート、カット間のトランジションの追加があります。そのため、アニメティック作成に向けた各ステップでこのビューを使用することになります。













### Timeline（タイムライン）ビューへのアクセス手法













1. 次のいずれかを行います。




- ビューの右上隅で、Add View（ビューを追加）**+** ボタンをクリックし、**Timeline（タイムライン）** を選択します。
- **Windows > Timeline（タイムライン）** を選択します。

アイコン	機能性	説明
--	現在のタイムコード	タイムラインカーソルがある場所のタイムコード。タイムコードをクリック&ドラッグすると、タイムラインカーソルを移動できます。
--	プロ	アニメティックの全長


アイコン	機能性	説明
	ジェクトの長さ	
<b>ビデオ&amp;絵コンテトラック</b>		
--	ビデオトラック	<p>ビデオトラックをStoryboard（絵コンテ）トラックの下または上に追加して、画像またはビデオをオーバーレイまたはアンダーレイで表示できます。</p> <p>各ビデオトラックには次のトグルボタンがあります：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Visible（表示）</b> /  <b>Hidden（非表示）</b>：ビデオトラックが非表示の場合、そのビデオクリップはStage View（ステージビュー）およびCamera View（カメラビュー）に表示されません。</li> <li>•  <b>Solo Mode Off（ソロモードオフ）</b> /  <b>Solo Mode On（ソロモードオン）</b>：Solo Mode（ソロモード）が有効になっていると、そのビデオクリップのみがStage View（ステージビュー）およびCamera View（カメラビュー）に表示されます。</li> <li>•  <b>Unlocked（アンロック）</b> /  <b>Locked（ロック）</b>：ビデオトラックがロックされていると、トラック内のクリップを追加・削除・編集することができず、Stage View（ステージビュー）およびCamera View（カメラビュー）にてクリップを操作することもできません。</li> <li>•  <b>Synced（同期）</b> /  <b>Unsynced（非同期）</b>：Sync（同期）がビデオトラックに対し有効になっていると、パネルを移動またはオフセットする際にこのパネル中にキュー出しされたあらゆるビデオクリップが、そのアクションと同期し続けるためにパネルと共に動きます。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>Altキーを長押しし、ビデオトラック用のトグルボタンをクリックすると、そのビデオトラックに対するスイッチが付き、その他のビデオトラックに対しトグルの切り替えが行われます。</p> </div>
--	カメラアニメーショントラック	<p>カメラがアニメートされているカットでは、カメラ動作のキーフレームを表示したり操作したりできます。カメラのキーフレーム間に濃い灰色のバーが表示され、カメラが動いていることを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>&lt; Previous Keyframe（前のキーフレーム）</b>：タイムラインの再生ヘッドをトラックの前のキーフレームに動かします</li> </ul>


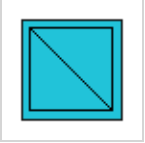
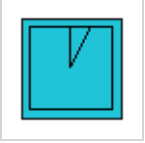
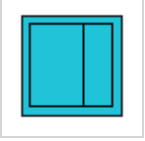

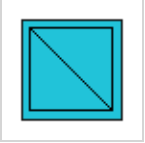
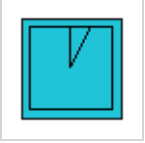
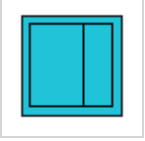

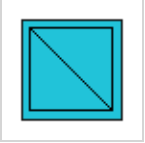
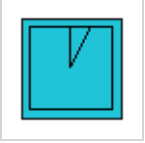
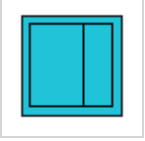
アイコン	機能性	説明
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>+ Add Keyframe (キーフレームの追加) / - Remove Keyframe (キーフレームの削除)</b> : 現在のコマにキーフレームが無い場合は、キーフレームが追加されます。キーフレームが現在のコマにある場合、キーフレームが削除されます。</li> <li>• <b>&gt; Next Keyframe (次のキーフレーム)</b> : タイムラインの再生ヘッドをトラックの次のキーフレームに動かします。</li> </ul>
--	絵コンテトラック	<p>絵コンテのパネルとカットを含むトラック。</p> <p>Thumbnails (サムネール) ビューとは反対に、各パネルとカットの幅は、アニメティックでの長さに比例します。</p>
--	現在のシーン	タイムラインカーソルがあるシーンの番号。
--	現在のカット	タイムラインカーソルがあるカットの番号。
--	現在のパネル	タイムラインカーソルがあるパネルの番号。
--	レイヤーアニメーショントラック	<p>現在選択されているレイヤーがアニメートされている場合、レイヤーのキーフレームを表示したり操作したりできます。そのレイヤーがアニメートされていることを示す濃い灰色のバーがレイヤーのキーフレーム間に表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>&lt; Previous Keyframe (前のキーフレーム)</b> : タイムラインの再生ヘッドをトラックの前のキーフレームに動かします</li> <li>• <b>+ Add Keyframe (キーフレームの追加) / - Remove Keyframe (キーフレームの削除)</b> : 現在のコマにキーフレームが無い場合は、キーフレームが追加されます。キーフレームが現在のコマにある場合、キーフレームが削除されます。</li> <li>• <b>&gt; Next Keyframe (次のキーフレーム)</b> : タイムラインの再生ヘッドをトラックの次のキーフレームに動かします。</li> </ul> <div data-bbox="456 1623 1430 1801" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>現在選択されているレイヤーの名称は、<b>L:</b>のすぐ右にあるレイヤーアニメーショントラックに表示されます。</p> </div>
<b>オーディオトラックセクション</b>		



アイコン	機能性	説明
--	オーディオトラック	<p>サウンドクリップを置いてアニメティックと一緒にサウンドを再生できる場所。プロジェクトには複数のオーディオトラックを含めることができます。</p> <p>各オーディオトラックには、次のトグルボタンがあります：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>  <b>Mute Off (消音オフ)</b> /  <b>Mute On (消音オン)</b> : オーディオトラックが消音になっていると、再生中またはスクラビング中のサウンドクリップが聞こえません。 </li> <li>  <b>Solo Mode Off (ソロモードオフ)</b> /  <b>Solo Mode On (ソロモードオン)</b> : Solo Mode (ソロモード) がオーディオトラックで有効になっていると、再生中またはスクラビング中にこのトラックのサウンドクリップしか聞こえなくなります。 </li> <li>  <b>Unlocked (アンロック)</b> /  <b>Locked (ロック)</b> : オーディオトラックがロックされていると、トラック内にクリップを追加・削除・編集することができません。 </li> <li>  <b>Synced (同期)</b> /  <b>Unsynced (非同期)</b> : Sync (同期) がオーディオトラックに対し有効になっているとパネルを移動またはオフセットする際にこのパネル中にキュー出しされたあらゆるサウンドクリップが、そのアクションと同期し続けるためにパネルと共に動きます。 </li> </ul> <div data-bbox="456 1087 1425 1304" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>Alt キーを長押しし、オーディオトラック用のトグルボタンをクリックすると、そのオーディオトラックに対するスイッチが付き、その他のオーディオトラックに対しトグルの切り替えが行われます。</p> </div>
	オーディオスクラビング	有効にすると、サウンドトラックの現在のコマにある部分は、タイムラインカーソルを移動するたびに再生され、アニメティックのタイムラインをサウンドでナビゲートできるようになります。これにより、アニメティックでのアクションとオーディオの同期が簡単になります。
	スナップ	このオプションを有効にすると、サウンドクリップを動かしたりサイズ変更したりしたときに、アニメティックでサウンドクリップをパネルの最初と最後に合わせます。
	サウンドクリップを上書き	ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。

アイコン	機能性	説明
	アニマティック編集モード	<p>デフォルトで、カットおよびパネルの長さに加える変更は、タイムライン内に穴ができないよう後続のカットおよびパネルに後ろ向きまたは前向きに波及します。</p> <p>Animatic Editing Mode（アニメティック編集モード）が有効だと、各パネルのインポイントおよびアウトポイントをアニメティックの他の要素に影響させずに再配置させることができます。これはつまり、このモードにおいてパネルを短縮または削除すると、タイムラインに別のパネルを拡張、移動、または作成できる穴が作成されることを意味します。また、パネルまたはカットを削除しつつ、後続のパネルに後ろ向きに波及する代わりに穴を残すことができます。</p> <p>そして、隙間を埋めるためにアニメティックに作成された隙間に既存のパネルを移動させたり、新しいパネルを作成したり、隙間の隣のパネルのサイズを変更したりすることができます。</p> <div data-bbox="456 793 1170 999" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">  <p>パネル間の隙間      カット間の隙間</p> </div> <p>このようにして、Animatic Editing Mode（アニメティック編集モード）はStoryboard Pro内のワークフローを典型的なビデオ編集ソフトウェアにより似せることで、このようなアプリケーションに馴染みのあるユーザーにとってより編集しやすくなるのです。</p> <div data-bbox="456 1171 1430 1352" style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; background-color: #E6F2FF;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p>また、Ctrl (Windows) または ⌘ (macOS) を長押しすることで、一時的にアニメティック編集モードをトグル切り替えることができます。</p> </div>
--	タイムラインメニュー	<p>以下のオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Show Camera Track (カメラトラックを表示)</b> : Storyboard（絵コンテ）トラックの上にCamera（カメラ）動作トラックを表示または非表示にします。</li> <li>• <b>Show Layer Track (レイヤートラックを表示)</b> : Storyboard（絵コンテ）トラックの下にLayer（レイヤー）アニメーショントラックを表示または非表示にします。</li> <li>• <b>Show Waveform (波形を表示)</b> : オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。</li> <li>• <b>Show Volume (音量を表示)</b> : サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キー</li> </ul>



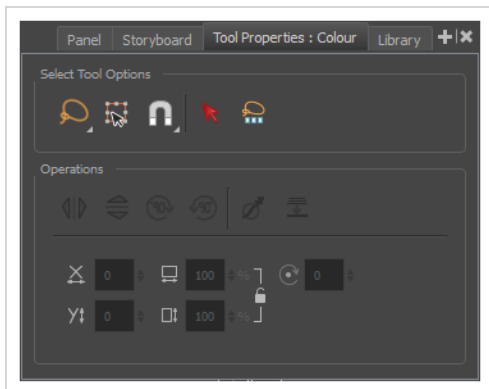
アイコン	機能性	説明
		<p>フレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Show Sound Clip Names (サウンドクリップ名を表示)</b> : 各サウンドクリップ内のオーディオファイル名を表示します。</li> <li>• <b>Overwrite Clips (クリップを上書き)</b> : ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。</li> <li>• <b>Change Frame When Clicking on Tracks (トラックをクリックする際にコマを変更)</b> : これを有効にすると、ビデオまたはオーディオトラックをクリックしたときに、タイムラインカーソルがマウスカーソルの位置に自動的に移動します。デフォルトでは、タイムラインカーソルは、タイムラインルーラー上またはカメラ上、絵コンテまたはレイヤートラックをクリックしたときにのみ移動します。</li> <li>• <b>Snapping (スナップ)</b> : このオプションを有効にすると、サウンドクリップを動かしたりサイズ変更したりしたときに、アニメティックでサウンドクリップをパネルの最初と最後に合わせます。</li> </ul>
--	新規アクト	<p>アクトが有効になっている場合、これらのマーカーは新しいアクトが開始される時間とそのアクトの数を示します。</p> <div data-bbox="456 1152 1430 1333" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> <b>メモ</b></p> <p>アクトはデフォルトで無効になっていますが、Preferences (環境設定) ダイアログのGeneral (全般) タブで有効にできます。</p> </div>
--	ビデオクリップ	<p>ビデオクリップには、静止画像またはビデオを含めることができます。各ビデオクリップは、ビデオトラック内の青緑色の四角形で定義されます。静止画像とクリップビデオの長さを変更するには、ビデオクリップの左端または右端をクリックしてドラッグします。ビデオクリップをクリック&amp;ドラッグして時間の前後に移動したり、あるビデオトラックから別のビデオトラックに移動したりすることもできます。</p>
--	トランジション	<p>これは2つのカット間のトランジションを示します。トランジションは、使用されるトランジションの種類に応じて特定の外観を呈します。</p>

アイコン	機能性	説明										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="456 323 667 417">プレビュー</th> <th data-bbox="667 323 1427 417">トランジションタイプ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="456 417 667 632"></td> <td data-bbox="667 417 1427 632">ディゾルブ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 632 667 846"></td> <td data-bbox="667 632 1427 846">エッジワイプ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 846 667 1060"></td> <td data-bbox="667 846 1427 1060">クロックワイプ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1060 667 1274"></td> <td data-bbox="667 1060 1427 1274">スライド</td> </tr> </tbody> </table>	プレビュー	トランジションタイプ		ディゾルブ		エッジワイプ		クロックワイプ		スライド
プレビュー	トランジションタイプ											
	ディゾルブ											
	エッジワイプ											
	クロックワイプ											
	スライド											
--	タイムラインカーソル	<p>アニメティック上で作業するためにタイムライン上のポイントを選択できます。</p> <p>タイムラインカーソルをドラッグすると、カーソルがStage（ステージ）ビューとCamera（カメラ）ビューにある正確なポイントでアニメティックが表示され、アニメティックをスクラブすることができます。また、現在のパネルをカーソルがあるパネルに自動的に設定し、そのパネルの編集が可能です。</p>										
--	カット	<p>カットは丸みを帯びた長方形で定義され、上下の端がパネルの上下に表示されます。</p>										
--	カメラ動作	<p>Camera（カメラ）アニメーショントラックの各キーフレームが、カメラの位置を定義します。2つ以上のカメラキーフレームが同じカット内にある場合、カメラは各キーフレームから次のキーフレームまでアニメートされ、カメラ動作を作成します。</p>										
--	新規	<p>プロジェクトにシーンが含まれている場合、各シーンはTimeline（タイムライン）ビュー</p>										

アイコン	機能性	説明
	シーン	でシーンに含まれるカットの上の紫色のバーで定義されます。新しいシーンは紫色のバーの切れ目で示されます。
--	ズームをリセット	Timeline (タイムライン) ビューのズームレベルをデフォルト値に設定します。
--	タイムラインズームスライダー	Timeline (タイムライン) ビューのズームレベルを変更できます。Timeline (タイムライン) ビューは水平方向にしかズームできません。これは、ズームインするとパネル、アニメーション、サウンドクリップがより広い水平方向のスペースにまたがって表示されますが、垂直方向のスペースは同じになることを意味します。
--	レイヤーアニメーション	レイヤーアニメーショントラックの各キーフレームは、現在選択されているレイヤーの位置を定義します。2つ以上のレイヤーキーフレームが同じパネルにある場合、レイヤーは各キーフレームから次のキーフレームまでアニメートされ、レイヤーアニメーションが作成されます。
--	パネル	各パネルはサムネールを表示し、絵コンテトラックの黒い縦線で区切られています。右端をクリック&ドラッグすると、各パネルの長さを変更できます。
--	サウンドクリップ	<p>各サウンドクリップは、オーディオトラック内の青緑色の四角形で定義されます。サウンドクリップは、その左右の端をクリック&amp;ドラッグしてクリップすることができます。また、サウンドクリップをクリック&amp;ドラッグして時間の前後に移動したり、あるオーディオトラックから別のオーディオトラックに移動したりすることもできます。</p> <div data-bbox="456 1381 1429 1780" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> <b>ヒント</b></p> <p><b>Show Waveform (波形を表示)</b> オプションを有効にして、サウンドクリップの内容を視覚的に把握することで、アクションとオーディオを同期させるのに役立たせることができます。また、<b>Show Volume (音量を表示)</b> オプションを有効にすると、各サウンドクリップに音量エンベロープを表示して、キーフレームを追加したり、再生中のサウンドクリップの音量を調整したりできます。これらのオプションは、Sound (サウンド) のトップメニュー、オーディオトラックの右クリックメニュー、およびTimeline (タイムライン) ビューの左下にあるTimeline (タイムライン) メニュー  で使用できます。</p> </div>

## Tool Properties (ツールプロパティ) ビュー

Tool Properties (ツールプロパティ) ビューには、現在選択しているツールで利用できるオプションと操作が表示されます。Tools (ツール) ツールバーでツールを選択するとTool Properties (ツールプロパティ) ビューが更新され、有効なオプションが表示されます。



特定ツールについての詳細は、[ツールプロパティについて \(390ページ\)](#)を参照してください。

### Tool Properties (ツールプロパティ) ビューにアクセスする手法

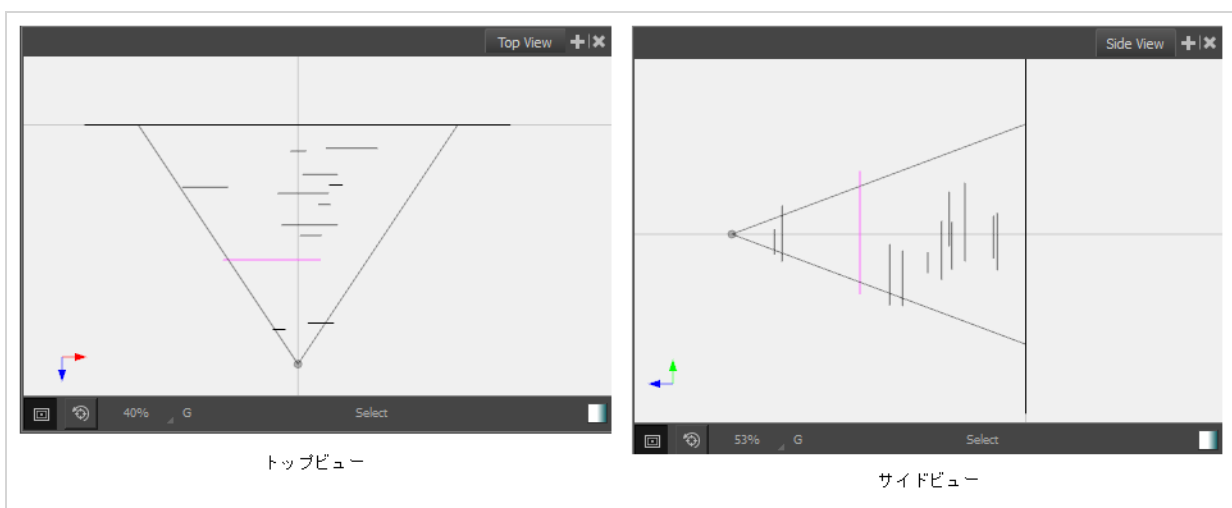
1. 次のいずれかを行います。
  - ▶ ビュー領域でAdd View (ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Tool Properties View (ツールプロパティビュー)** を選択します。
  - ▶ **Windows > Tool Properties (ツールプロパティ)** を選択します。

## トップビューとサイドビュー

3Dで作業する場合、Stage（ステージ）ビューを使用してあらゆる視点と角度からステージを見て、オブジェクトがスペース内でどのように配置されているかを確認できます。Camera（カメラ）ビューを使用すれば、カメラの視点からステージを見ることができます。ただし、多くの場合、Z軸におけるオブジェクトとレイヤーの配置には精密なコントロールが必要です。

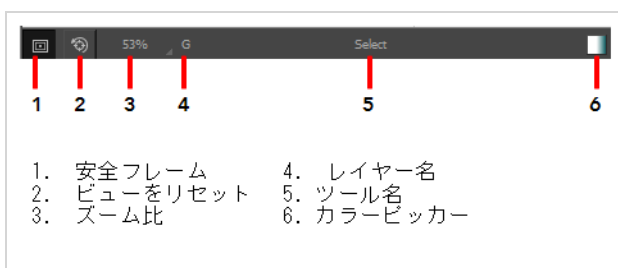
Top（トップ）およびSide（サイド）ビューでは、それぞれ上と側面からステージを表示できます。ステージにパースを適用しないこれらのビューを使用することで、より精密にエレメントを配置できます。Side（サイド）ビューを使用して、前後（Z）軸および南北（Y）軸でレイヤーとオブジェクトを表示および配置できます。

Top（トップ）ビューを使用して、前後（Z）および東西（X）軸でレイヤーとオブジェクトを表示および配置できます。そのため両方のビューを組み合わせれば、他の軸での位置を見失わずにZ軸でオブジェクトを配置するのに役立ちます。



## ステータスバー

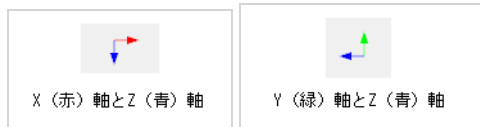
ステータスバーはTop（トップ）ビューおよびSide（サイド）ビューの下部にあり、3Dオブジェクトの表示、レイヤー名の識別、現在のツール、およびColour Picker（カラーピッカー）ツールへのアクセスに役立つツールが含まれています。



## 軸

Top（トップ）ビューとSide（サイド）ビューには次のような情報が表示されます。

- **Top View (トップビュー)** : 前後 (Z) 軸、および東西 (X) 軸上のレイヤーとオブジェクトの位置を表示します。
- **Side View (サイドビュー)** : 前後 (Z) 軸、および南北 (Y) 軸上のレイヤーとオブジェクトの位置を表示します。









## Top (トップ) ビューおよびSide (サイド) ビューにアクセスする手法



1. 次のいずれかを行います。
  - ▶ ビュー領域でAdd View (ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Top View (トップビュー)** または**Side View (サイドビュー)** を選択します。
  - ▶ **Windows > Top View (トップビュー) またはSide View (サイドビュー)** を選択します。

## 第7章：ワークスペースについて

Storyboard Proワークスペースはいくつかのビューから構成されています。作業スタイルに合わせてワークスペースをカスタマイズし、それを新しいワークスペースとして保存して、Workspace（ワークスペース）ツールバーから読み込むことができます。

最初にStoryboard Proを開けると、デフォルトのDrawing（描画）ワークスペースがロードされます。全部で8つの既製ワークスペースがあります。

ワークスペース	アイコン	説明
描画		このワークスペースは絵コンテを効率的に描画できるように設計されています。メインスペースは大きなStage（ステージ）ビューで、Thumbnails（サムネール）ビューが下部にあります。このワークスペースでは、Panel（パネル）ビューやStoryboard（絵コンテ）ビューなどすべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
タイムライン		このワークスペースは、アニメティック制作のプロセスを考慮して設計されています。メインスペースは大きなStage（ステージ）ビューで、Timeline（タイムライン）ビューが下部にあります。ここではパネル、トランジション、サウンドのタイミングを簡単に編集できます。このワークスペースでは、Panel（パネル）ビューやStoryboard（絵コンテ）ビューなどすべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
オーバービュー		このワークスペースは、プロジェクトの系統的に整理された概要を表示するように設計されています。メインスペースはThumbnails（サムネール）ビューで、ここでパネルの順序を効率的に再編成できます。
水平		このワークスペースは、プロジェクトを古典的な水平のペーパー絵コンテレイアウトとして表示します。メインスペースには一度に3つのパネルが表示され、各パネルの下にパネル情報が表示されます。
垂直		このワークスペースは、プロジェクトを古典的な垂直のペーパー絵コンテレイアウトとして表示します。メインスペースには一度に2つのパネルが表示され、各パネルの横にパネル情報が表示されます。
ピッチモード		このワークスペースは、他のワークスペースとは異なる一連のビューでプロジェクトを表示します。特定の数の機能にのみアクセスできます。これによって表示スペースが最大化され、ピッチされているストーリーにだけ集中することができます。  Pitch Mode（ピッチモード）ワークスペースは、表示画面全体を占めます。利用可能なツールバーやトップメニューはありません。

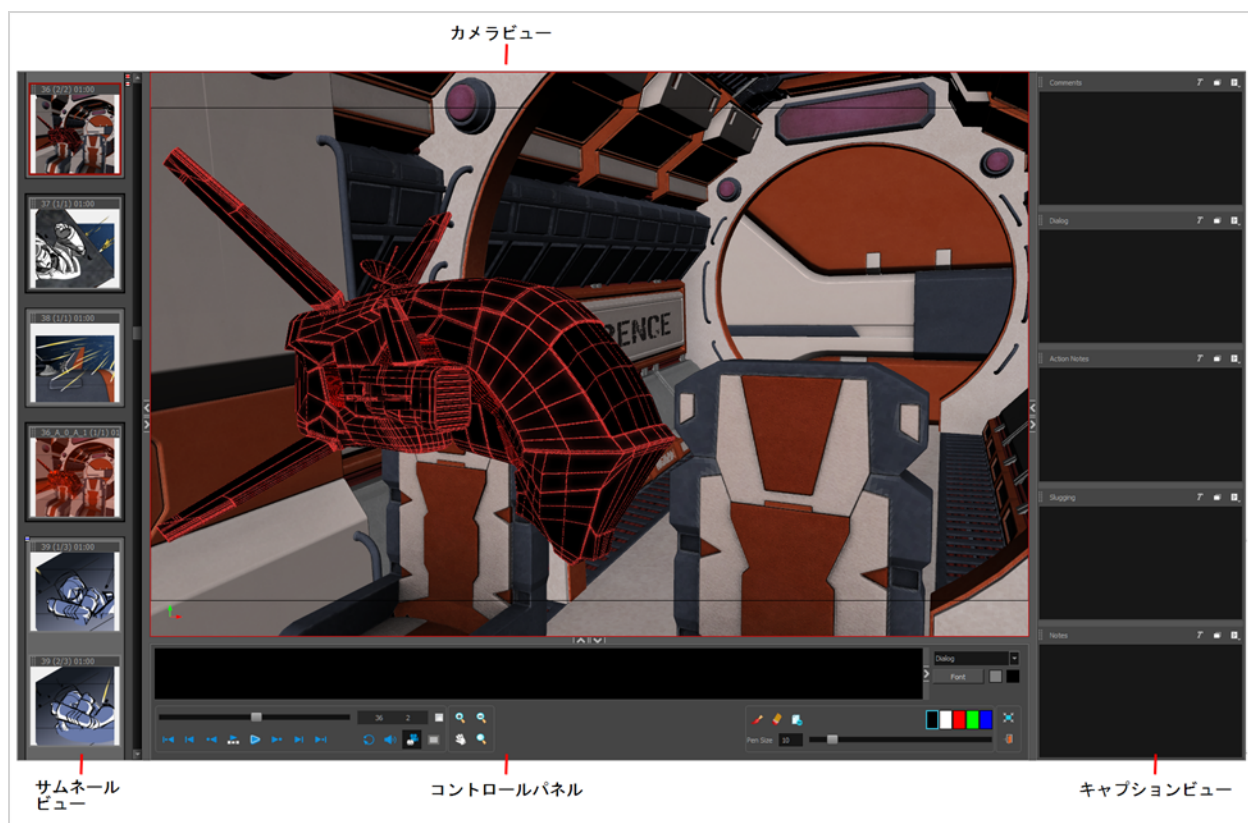
ワークスペース	アイコン	説明
PDFビュー		このワークスペースは、PDFエクスポートをすばやく設定するために必要なビューを備えた状態でプロジェクトを表示します。
3Dビュー		このワークスペースには、Camera (カメラ) ビュー、Top (トップ) ビュー、Timeline (タイムライン) ビュー、Layers (レイヤー) ビューなど、3Dオブジェクトの操作に適したビューを備えた状態でプロジェクトが表示されます。を参照。



## ピッチモードワークスペース

Pitch Mode（ピッチモード）ワークスペースには、他のワークスペースとは異なるビューのセットが含まれており、表示画面全体を占めます。特定の数の機能のみがアクセスできます。これにより、ツールバーやボタンなど気を散らす不要なものを取り除くことで表示スペースが最大化され、オーディエンスはピッチされているストーリーだけに集中することができます。他のワークスペースでは利用できない、簡単なコメント機能もあります。このワークスペース内のビューにはタブや名称がありません。ビューを追加したり削除したりすることはできません。しかし、サイドビューを一時的に非表示にしてCamera（カメ）ビューを最大化することはできます。

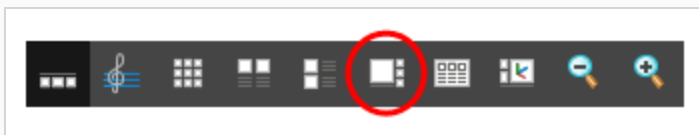
Pitch Mode（ピッチモード）ワークスペースとほぼ同じように動作するPitch Mode（ピッチモード）ビューもあって、他のビューやメニューへのアクセスを提供します。を参照してください。



### Pitch Mode（ピッチモード）ワークスペースにアクセスする方法


次のいずれかを行います。

- View（ビュー）ツールバーで、Pitch Mode（ピッチモード） ボタンをクリックします。



- Workspace (ワークスペース) ツールバーから、**Pitch Mode (ピッチモード)** を選択します。
- トップメニューから、**Windows > Workspace(ワークスペース) > Workspace(ワークスペース) > Pitch Mode (ピッチモード)** を選択します。

## Pitch Mode (ピッチモード) ワークスペースを終了する方法

- Control Panel (コントロールパネル) ビューで、Exit Pitch Mode (ピッチモードの終了)  ボタンをクリックします。



### メモ

ワークスペースを終了するには、トップメニューを使用して別のワークスペースに切り替えることもできます。

## サムネイルビュー

Thumbnails (サムネイル) ビューは、他のワークスペースやView (表示) メニューにみられるThumbnails (サムネイル) ビューに非常によく似ています。ここでは絵コンテのカット、パネル、トランジションを見ることができます。主要な違いは、パネルに含まれている描画レイヤーが表示されず、すべてのレイヤーの合成画像だけが表示されることです。[Thumbnails \(サムネイル\) ビュー \(621ページ\)](#)を参照してください。

デフォルトのキーボードショートカットAとFを使用すると、サムネイルをクリックすることなくサムネイル中を簡単に移動できます。

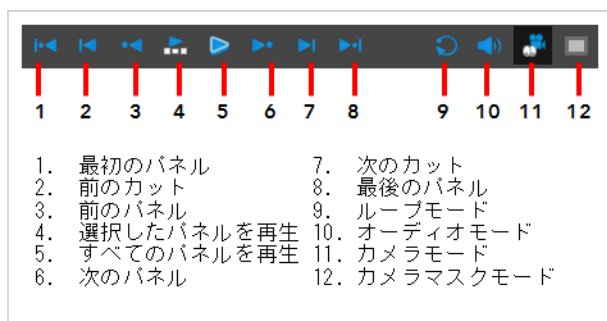
## コントロールパネル

Control Panel (コントロールパネル) ビューは、絵コンテを再生し、現在のパネル向けのダイアログまたは選択したキャプションを確認し、コメント設定およびツールにアクセスするところです。



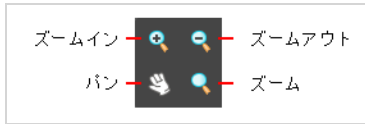
## 絵コンテを再生する


Playback（再生）ツールバーによって絵コンテを再生できます。トランジションとサウンドを使ってアニメティックを作成するとき、タイミングを参照してください。







## カメラビューをナビゲートする

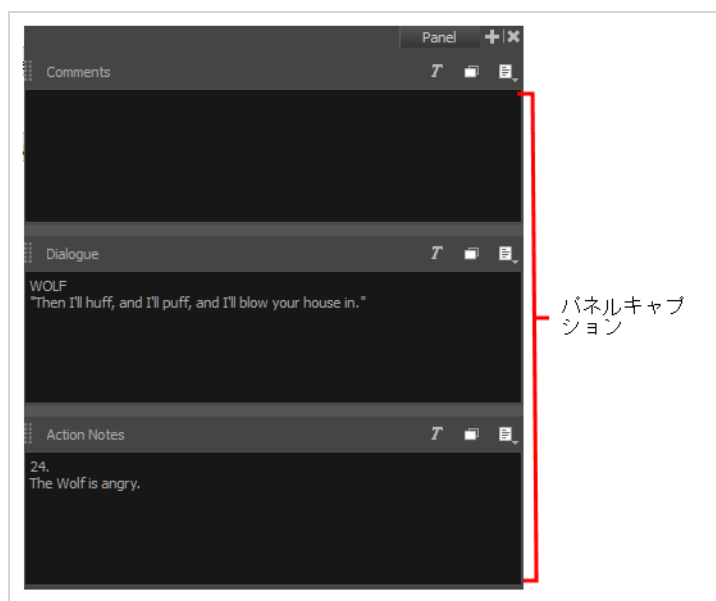
Camera（カメラ）ビューでズームイン、ズームアウト、またはパンしたい場合は、Control Panel（コントロールパネル）ビューでView（ビュー）ツールを使用できます。



- ▶ Camera（カメラ）ビューでナビゲートするには、Control Panel（コントロールパネル）ビューの Camera Mode（カメラモード） ボタンの選択を解除します。

アイコン	ツール名	キーボードショートカット
	ズームイン	2
	ズームアウト	1
	パン	スペースバー
	ズームツール	ズームインには2 1ズームアウトには Zoom（ズーム）ツールが選択されているとき、Altを抑えながらクリックしてズームアウトします。

## パネルビュー



Panel (パネル) ビューには、現在のパネルに関連するキャプションが表示されます。絵コンテでは、ダイアログ、アクションノート、その他のキャプションを見ることができます。Comments (コメント) キャプションを追加、削除、編集することもできます。を参照してください。