

Storyboard PRO 22

Toon Boom Storyboard Pro 22

環境設定ガイド



toon
boom

TOON BOOM ANIMATION INC.

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

+1 514 278 8666

contact@toonboom.com
toonboom.com

法的通知

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

電話 : +1 514 278 8666

Fax : +1 514 278 2666

toonboom.com

免責事項

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

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

商標

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

発行日

2022/9/26

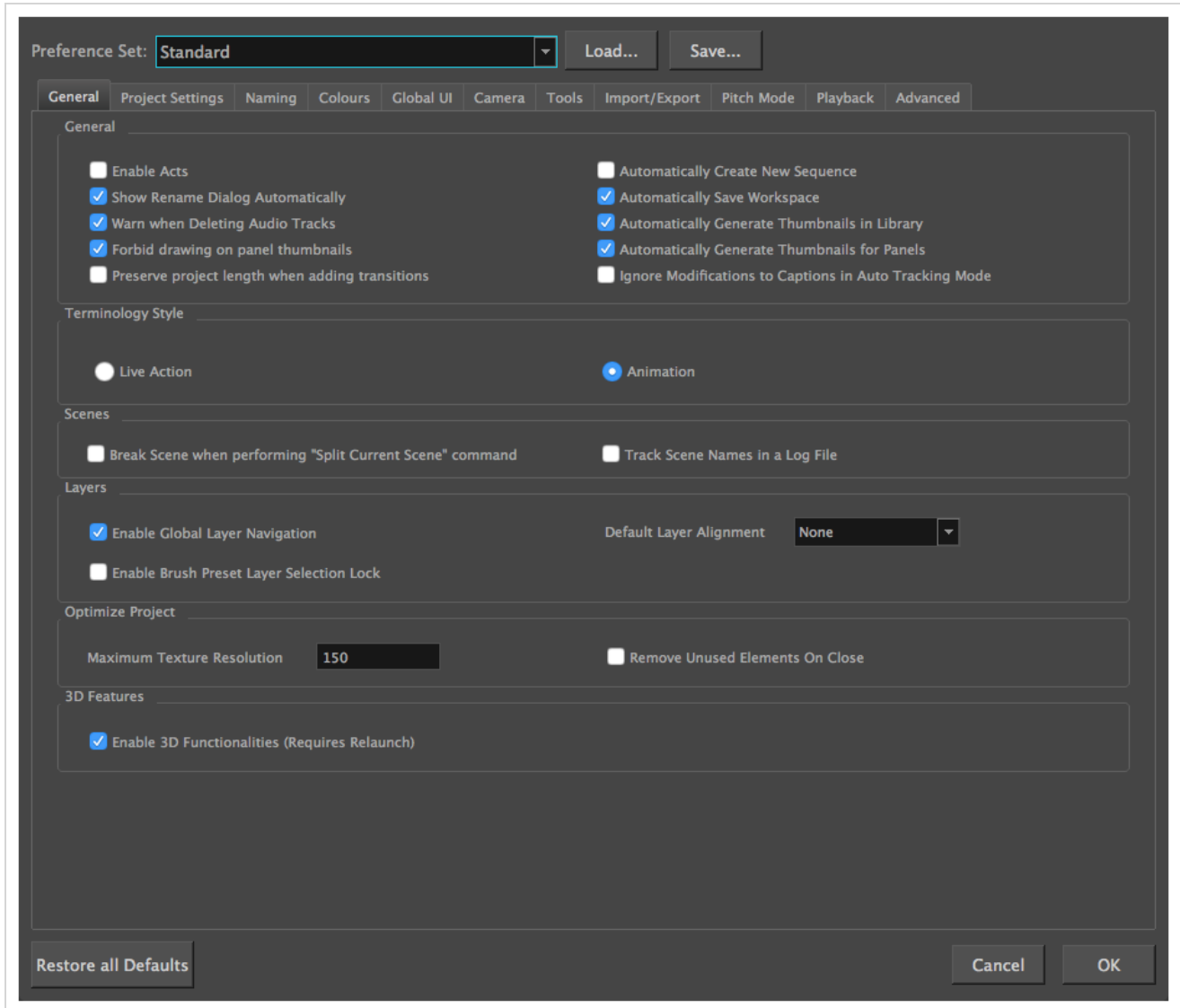
著作権 © 2022 Toon Boom Animation Inc. (Corus Entertainment Inc. の子会社) All rights reserved.

目次

目次	2
環境設定について	4
環境設定を移行する	6
環境設定ダイアログにアクセスする	8
環境設定セット間を切り替える	10
環境設定をエクスポートする	12
環境設定をインポートする	14
環境設定を変更する	16
環境設定ファイルの場所	18
環境設定ダイアログの参考	20
全般環境設定	21
プロジェクトの環境設定	26
ネーミング環境設定	28
カラー環境設定	32
グローバルUI環境設定	33
カメラの環境設定	39
ツール環境設定	44
環境設定をインポート/エクスポート	46
ピッチモードの環境設定	49
プレイバックの環境設定	50
詳細設定	55

環境設定について

Preferences（環境設定）ダイアログボックスでは、ワークフローおよび製作ニーズに沿うよう選好を調整することができます。



Preferences（環境設定）ダイアログボックスは、次のタブに分かれています。

- ショートカット
- 全般
- プロジェクト設定
- ネーミング
- カラー
- グローバルUI

- カメラ
- ツール
- インポート/エクスポート
- ピッチモード
- プレイバック
- 詳細



メモ

一部の環境設定では、アプリケーションを終了して再起動するか、ビューを閉じて再度開く必要があります。

Preferences (環境設定) ダイアログボックスを開く手法

1. 次のいずれかの操作を行います。

- **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 22 > Preferences (環境設定)** を選択します。
- **⌘ + U**を押します。

環境設定を移行する

Storyboard Proを、メジャーリリースから他のメジャーリリースへと更新してから初めて起動する際、旧バージョンから新バージョンへと環境設定をインポートするよう促されます。



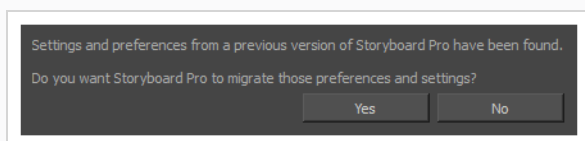
メモ

環境設定は、Storyboard Proバージョン5.0以降から移行できます。この機能はそれ以前のバージョンには適用されません。

環境設定を移行する手法

1. Storyboard Proを起動します。

アップグレードしたソフトウェアを最初に起動すると、次のプロンプトが表示されます。



2. **Yes (はい)** をクリックします。

環境設定ダイアログにアクセスする

Windowsの**Edit（編集）**メニューから、またはmacOSの**Storyboard Pro 22**メニューからPreferences（環境設定）ダイアログにアクセスすることができます。

Preferences（環境設定）ダイアログボックスを開く手法

1. 次のいずれかの操作を行います。

- **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 22 > Preferences（環境設定）**を選択します。
- **⌘ + U**を押します。

環境設定セット間を切り替える

Storyboard Proには5つの異なる環境設定プリセット（以下、環境設定セット）が既に読み込まれており、それぞれが異なる種のタスクに合わせられています。デフォルトでは、Basic（基本）設定が用いられています。Preferences（環境設定）ダイアログにて、どの環境設定セットを用いるか選択することができます。

これらの環境設定セットにおける大部分のデフォルト設定は同じです。以下の表は、どのオプションがそれぞれの環境設定セットによりどのように異なるかを説明しています：

タブ/ロケーション	環境設定	環境設定セット		
		標準	アニメティック	3D
全般	トランジションを追加するときにプロジェクト長を保持	オフ	オン	オン
	用語スタイル	アニメーション	アニメーション	ライブアクション
プロジェクト設定	プロジェクト名の長さ制限を無効化	オフ	オフ	オン
ネーミング	カット名 > ...ごとに名称をインクリメントする	1	1	10
	カット名 > 先行ゼロを自動追加	2	2	3
グローバルUI	圧縮情報スタイル	オフ	オン	オン
カメラ	ズームスライダー	オフ	オン	オン
詳細	最適化済み描画を使用	オフ	オン	オン
	プリロードするコマ数	120	200	200
	プリロードするパネル数	2	4	4



メモ

- 手動で設定をカスタマイズすると、現在の環境設定セットには保存されません。全ての環境設定セットに対するオーバーライドとして保存されます。
- 環境設定セット間の切り替えは、自分で手動でカスタマイズしていない設定にのみ影響します。つまり例として、**Preserve project length when adding transitions (トランジションを追加するときにプロジェクト長を保持)** 設定を手動で有効にした場合、異なる環境設定セットに切り替えてもこの設定には影響しません。
- 全ての環境設定を、選択した環境設定セットに再度反映したい場合は、再度設定し直さなければなりません— [環境設定を変更する \(16ページ\)](#) を参照してください。

環境設定プリセット間を切り替える手法

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 22 > Preferences (環境設定)** を選択します。
- ⌘ + Uを押します。

2. Preferences (環境設定) ダイアログの左上隅にある**Preference Set (環境設定セット)** ドロップダウンを開き、用いたいプリセットを選択します。

手動で設定されたものを除き、上記の表に従い環境設定が更新されます。

3. **OK**をクリックします。

環境設定をエクスポートする

現在の環境設定をXMLファイルにエクスポートすることができます。環境設定を復元するためにファイルを後で再度インポートすることもできますし、プロジェクトの協働者と共有することで全員が同じ環境設定を利用することもできます。



メモ

環境設定をエクスポートする際、現在選択されている環境設定のみがエクスポートされます。

環境設定をエクスポートする手法

- 以下のいずれかを行い、Keyboard Shortcuts（キーボードショートカット）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 22 > Preferences（環境設定）**を選択します。
 - ⌘ + Uを押します。
- ダイアログ上部の**Preference Set（環境設定セット）** : ドロップダウンの右側にある**Save...（保存）** ボタンをクリックします。
保存ダイアログが表示されます。
- 環境設定ファイルの保存先を参照します。
- 環境設定ファイルに希望する名称を入力します。
- Save（保存）** をクリックします。

現在の環境設定が、選択された保存先に、入力した名称でXMLファイルとしてエクスポートされます。

環境設定をインポートする

Storyboard Proからエクスポートされた環境設定ファイルをインポートすることができます。



メモ

- 環境設定をファイルにエクスポートするには、[環境設定をエクスポートする \(12ページ\)](#)を参照してください。
- 環境設定ファイルをインポートする際、現在選択されている環境設定セットに対する新しい設定を上書きします。

キーボードショートカット設定ファイルをインポートする手法

1. 以下のいずれかを行い、Keyboard Shortcuts（キーボードショートカット）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 22 > Preferences（環境設定）**を選択します。
 - ⌘ + Uを押します。
2. **Preference Set（環境設定セット）**：ドロップダウンの右側の**Load...（読み込み）** ボタンをクリックします。
Open（開く）ダイアログが表示されます。
3. 環境設定ファイルが配置されているディレクトリを参照します。
4. インポートしたい環境設定ファイルを選択します。
5. **[開く]**をクリックします。
選択した環境設定ファイルがPreferences（環境設定）ダイアログに読み込まれ、現在の環境設定を上書きします。

環境設定を変更する

Storyboard Proにおいて、環境設定をデフォルト設定に変更することができます。



重要

これにより、Storyboard Pro環境設定に加えた全ての変更点が永久に取り消されます。

キーボードショートカット設定の変更手法

1. 以下のいずれかを行い、Keyboard Shortcuts（キーボードショートカット）ダイアログを開きます：
 - **Windows** : トップメニューにて、**Edit（編集） > Keyboard Shortcuts（キーボードショートカット）** を選択します。
 - **macOS** : トップメニューにて、**Storyboard Pro 22 > Keyboard Shortcuts（キーボードショートカット）** を選択します。
2. Preferences（環境設定）ダイアログの左下隅にて、**Restore All Defaults（デフォルト設定を全て復元）** をクリックします。
確認メッセージが表示されます。
3. Storyboard Proに対しデフォルト設定を復元したい場合は、**Yes（はい）** をクリックします。
Preferences（環境設定）ダイアログ内の全設定がデフォルト設定になりました。

環境設定ファイルの場所

T-SBADV-003-001

Storyboard Proを初めて起動した後、ユーザーインターフェース内の様々なオプションおよびスイッチと共に、あなたの環境設定がコンピューター上の隠れたディレクトリに保存されます。

オペレーティングシステムにより、環境設定ファイルは以下のロケーションで見つかります：

- **Windows** : C:\Users\[username]\AppData\Roaming\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro\full-2200-pref



メモ

Windows上では、AppDataフォルダは非表示となっています。Explorerに表示するには、トップメニューから**View (ビュー)** ペインを開き、**Hidden Items (非表示項目)** チェックボックスを選択します。

- **macOS** : /Users/[username]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro/full-2200-pref



メモ

macOS上では、Library (ライブラリ) フォルダは非表示となっています。Finder (ファインダー) に表示するには、Altキーを押下し続けます。

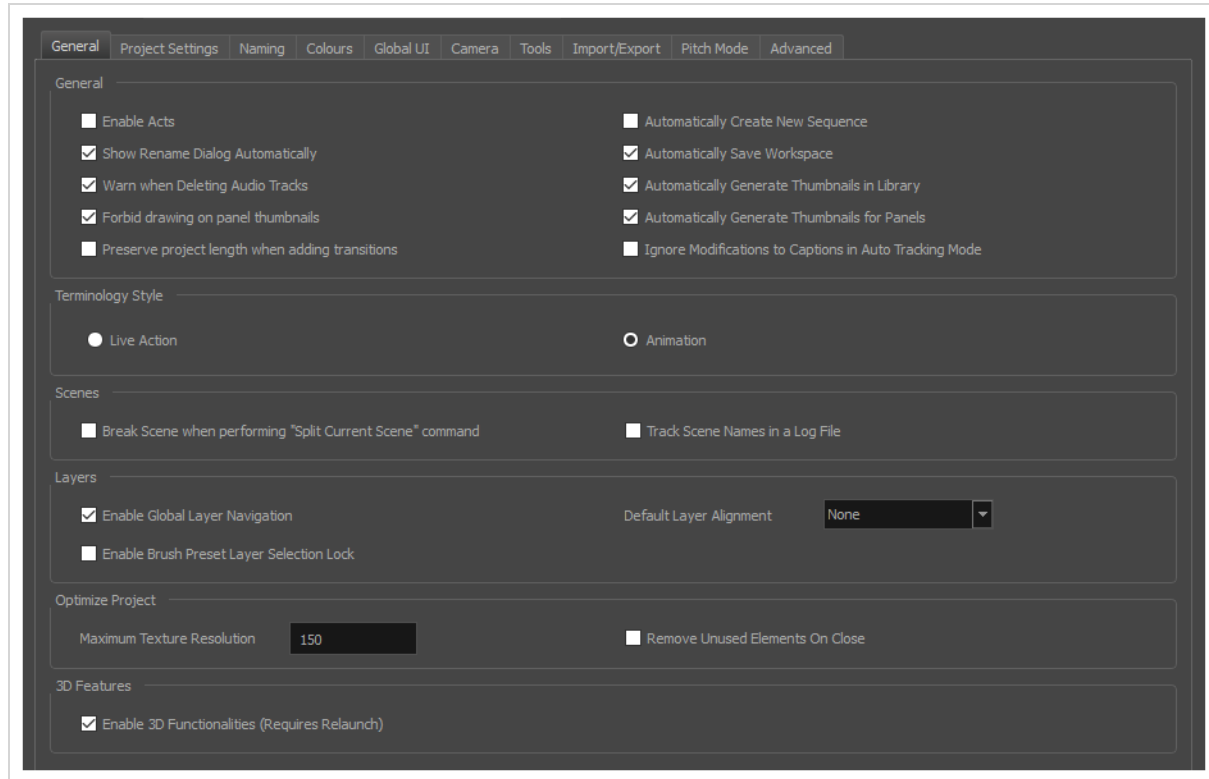
環境設定ダイアログの参考

以下のセクションには、Preferences（環境設定）ダイアログにおける各タブに対する項目が含まれています。各項目にはタブ内の全ての環境設定が記載されたリストおよびその設定に関する説明が記載されています。ある環境設定が何をするのかに関して更に知りたい場合、またはStoryboard Pro内の全ての環境設定を把握したい場合は、このセクションを参照してください。


全般環境設定	21
プロジェクトの環境設定	26
ネーミング環境設定	28
カラー環境設定	32
グローバルUI環境設定	33
カメラの環境設定	39
ツール環境設定	44
環境設定をインポート/エクスポート	46
ピッチモードの環境設定	49
プレイバックの環境設定	50
詳細設定	55


全般環境設定

スクリプトとパネルの編集に関する環境設定は、主にGeneral（全般）タブにまとめられています。



パラメータ	説明
全般	
アクトを有効化	<p>新しいアクトを開始し、Timeline（タイムライン）ビューに表示されている選択済みのアクトと結合します。</p> <p>Storyboard Proでは、カットおよびアクト内でパネルを整理することができます。デフォルトでは、すべてのスクリプトに関連するわけではないため、アクトは利用できません。アクトに分割されるストーリーがある場合、このオプションを選択してこれらのセクションを表示および操作してくださいを参照してください。</p>
名称変更ダイアログを自動で表示	<p>カットを移動すると、Rename Scene（カットの名称を変更）ダイアログボックスが開き、カットの名称を変更するように指示されます。このオプションはデフォルトで有効になっています。このオプションの選択を外すと、既存のカットは元の名称を保持し、Rename Scene（カットの名称を変更）ダイアログボックスを開かずに新規カットが自動的にネーミングされます。を参照してください。</p>

パラメータ	説明
オーディオトラック削除時に警告	オーディオトラックを削除しようとしたときに確認のプロンプトを表示します。
パネルサムネール上の描画を禁止	この環境設定はデフォルトで有効になっており、Thumbnails（サムネール）ビューのパネルには描画できません。Thumbnails（サムネール）ビューですべてのDrawing（描画）ツールを直接使用したい場合は、このオプションをオフにします。
トランジションを追加するときにプロジェクト長を保持	<p>デフォルトでは、トランジションを追加するときにカットの長さは調整されません。トランジションは現在のカットの再生が終了する前に次のカットの再生を開始させるため、結果としてプロジェクトがトランジションの長さだけ短くなることとなります。</p> <p>このオプションを有効にすると、トランジションが追加されたときに、トランジションによって結合されている両方のカットは、トランジションの半分の長さだけ延長されます。その結果、プロジェクトは同じ長さのままになり、以降のすべてのカットは以前と同じ時間に開始されます。</p>
新規シーンを自動作成	デフォルトでは、新しい絵コンテプロジェクトはシーンなしで作成されます。このオプションを選択することで、新規プロジェクトがシーンと共に自動的に作成されますを参照してください。
ワークスペースを自動保存	<p>ビューやツールバーの追加、移動、削除など、ワークスペースに何らかの変更が加えられると、その変更は自動的に現在のワークスペースに保存されます。</p> <div data-bbox="649 1344 1429 1596" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> メモ</p> <p>このオプションを有効にすると、トップメニューからWindows > Workspace（ワークスペース） > Save Workspace（ワークスペースの保存）を選択することでマニュアルでワークスペースを保存することができます。</p> </div>
ライブラリにサムネールを自動生成	Library（ライブラリ）ビュー内にサムネールを自動的に生成するかどうかを決定できます。このオプションはデフォルトで有効になっています。
パネル用自動一般サムネール	パネル用にサムネールを自動的に生成するかどうかを決定できます。

パラメータ	説明
自動追跡モードでのキャプションの変更を無視する	Auto Tracking Mode (自動追跡モード) を有効にすると、パネルに何かしら変更を加えることで、そのパネルに対する変更の追跡が行われるようになります。このオプションを有効にすると、そのパネルに対する変更の追跡を自動的に有効にしなくても、パネルのキャプションを変更することができます。パネルやそのコンテンツに対してその他のいかなる変更があっても、依然としてパネルの変更は追跡されます。
用語スタイル	
ライブアクション	ライブアクション用語を Storyboard Proユーザーインターフェースで用います。用語には <i>act</i> (アクト)、 <i>scene</i> (カット)、 <i>shot</i> (CUT/カット) および <i>panel</i> (パネル) があります。
アニメーション	<p>アニメーション用語を Storyboard Proユーザーインターフェースで用います。用語には <i>act</i> (アクト)、<i>sequence</i> (シーン)、<i>scene</i> (カット) および <i>panel</i> (パネル) があります。</p> <div data-bbox="649 966 1429 1176" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> メモ 日本語では両方の製作スタイルに対する用語が同一であるため、Storyboard Proを日本語で使用する際はこのオプションを変更できません。</p> </div>
カット	
(現在のカットを分割) コマンドの実行時にカットを分割	デフォルトでは、このオプションは無効になっています。このことは、 Storyboard (絵コンテ) > Split Current Scene (現在のカットを分割) コマンドを使用したときに、現在のカットが選択したパネルの前で2つに分割されることを意味します。有効になっていると、カットは3つに分割され、選択したパネルが中央になるように区分けされます。複数のパネルを選択し、Split Current Scene (現在のカットを分割) コマンドを用いると、選択された各パネルが別々のカットに分割されますを参照してください。
ログファイルでカット名を追跡	ログファイル内のカット/CUT/カット名を追跡します。
レイヤー	

パラメータ	説明
グローバルレイヤーナビゲーションを有効化	パネル間の移動時にレイヤー選択を保持します。
ブラシプリセットレイヤー選択ロックを有効化	レイヤー選択を、選択したブラシプリセットで指定されているレイヤーに保持します。
デフォルトレイヤーアライメント	None (なし) : レイヤーを作成するときに使用されるデフォルトのアライメントを設定します。
	Faces Camera (カメラに面する) : 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。2Dレイヤーをそのレイヤーがカット内で属する3D空間に配置する場合は、このオプションを使用します。
	Pinned to Camera (カメラに固定) : レイヤーはカメラのペース向きです。レイヤーは常にカメラと共に移動します。このオプションを使用する利点は、カット内のすべてのものの上に簡単に描画できることです。
プロジェクトを最適化	
最大テクスチャー解像度	Optimize Project (プロジェクトの最適化) ダイアログボックスの Reduce Texture (テクスチャーを縮小) オプションを使ったときにテクスチャーが縮小される解像度。値はフィールドあたりのドット数(dpf)です。
使われていないエレメントを削除して閉じる	閉じる際に、プロジェクトの使われていないエレメントを削除します。
3D機能	
3D機能を有効化(再起動が必要)	デフォルトでは新規作成のカットは2Dモードに設定されるため、数カット以上にわたって2Dで作業する場合、プロジェクトに不要な機能の負荷がかかることはありません。カットは3Dに変換できるため、3Dスペースで2Dおよび3Dレイヤーを移動、回転することができます。つまり、カットに3Dオブジェクトが一切ない場合でも、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

パラメータ	説明
	できます。

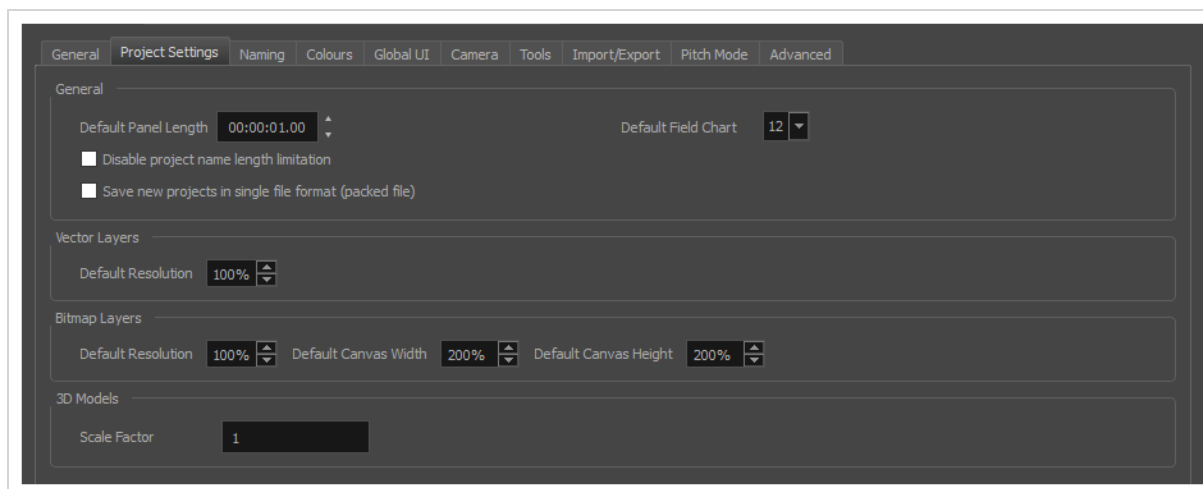
プロジェクトの環境設定

次の設定は、Storyboard Proで作成される新規プロジェクトに適用されます。



メモ

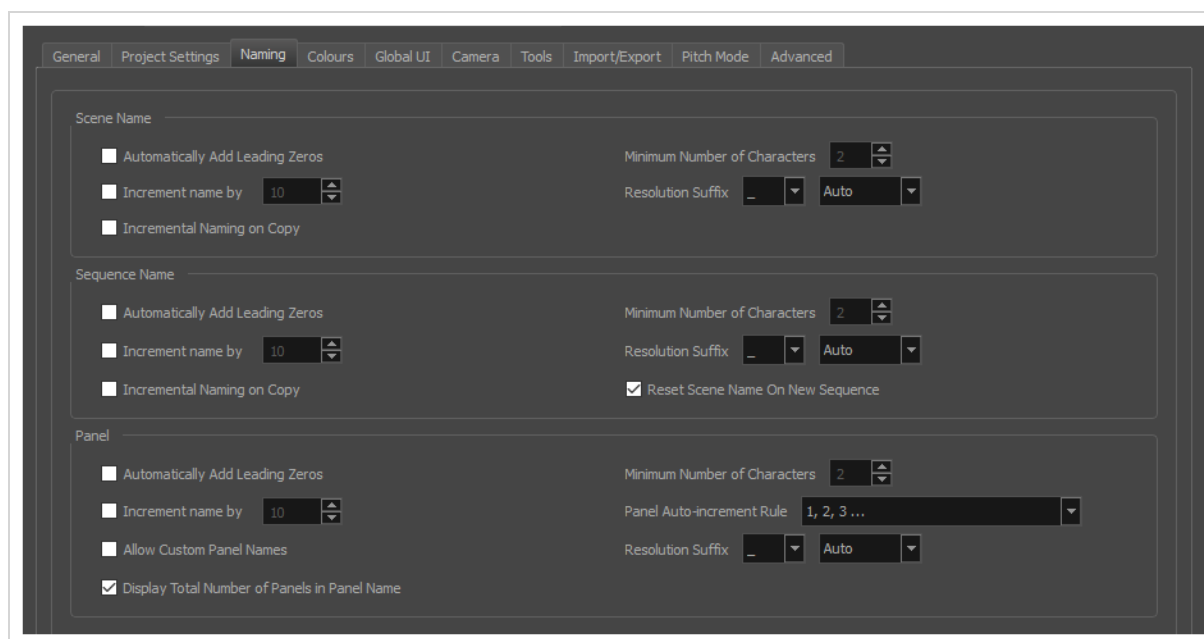
これらの設定に変更を加えても、それらの変更は現在のプロジェクトには適用されません。それらは今後作成する新規プロジェクトにのみ適用されます。現在のプロジェクトの設定を変更するには、トップメニューから**Storyboard (絵コンテ) > Properties (プロパティ)**を選択します。



パラメータ	説明
全般	
デフォルトのパネルの長さ	新規に作成されるパネルのデフォルト長さ（単位秒）。
プロジェクト名の長さ制限を無効にする	Storyboard Proとの互換性のために、プロジェクト名は23文字に制限されています。このオプションを選択すると、この制限がなくなります。
新規プロジェクトを単一ファイル形式で保存(圧縮ファイル)	新規プロジェクトを次のファイル名拡張子を持つ単一ファイル形式で保存します: .sbpz. プロジェクトはzipファイルに保存されます。
デフォルトのフィールドチャート	プロジェクトのフィールド標準を設定します。

パラメータ	説明
ベクターレイヤー	
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。
ビットマップレイヤー	
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。
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。
3Dモデル	
拡大縮小係数	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。

ネーミング環境設定



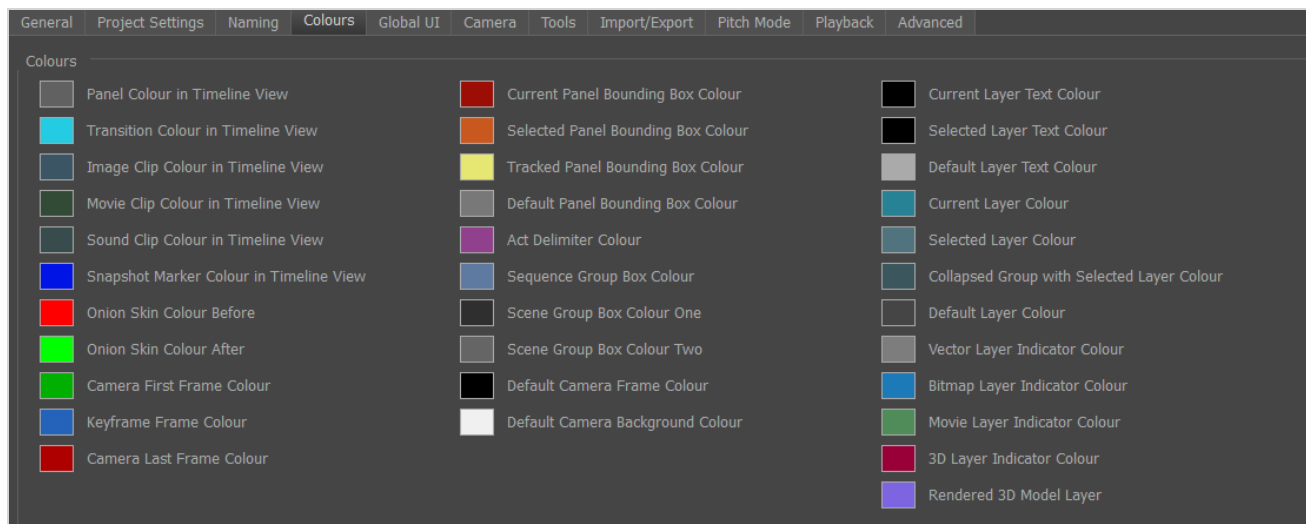
パラメータ	説明
カット/シーン名	
先行ゼロを自動追加	カット名またはシーン名の前に自動的にゼロを追加します。
によるインクリメント名	インクリメント数を定義できます。デフォルトで、新しいシーンを追加するときのインクリメントは1です。
コピーでインクリメンタルネーミング	<p>デフォルトで、シーンをコピーするとき、コピーは元のものと同じ番号を保持しますが、サフィックスが追加されます。例えば、シーン2のコピーの名称は2_Aになります。</p> <p>このオプションを選択すると、シーンのコピーには、確立されたインクリメント規則に基づいて、次に使用可能なシーン番号を使用して名称が付けられます。例えば、シーン2のコピーはシーン3と呼ばれます。</p>
最小文字数	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。
解像度サフィックス	<p>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。</p> <p>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。</p>

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>どの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。
パネル	
先行ゼロを自動追加	<p>パネル作成時、パネル名がMinimum Number of Characters (最小文字数)で設定された最小桁数を用いているかどうかを確認します。パネル番号が十分な桁数でない場合、パネル名が適切な桁数を使うように、名前の前にゼロが追加されます。</p> <p>例として、デフォルトで3枚のパネルが含まれたカット内のパネルは1、2、3とネーミングされます。この環境設定を有効にし、Minimum Number of Characters (最小文字数) を3に設定すると、これらのパネルは001、002、および003とネーミングされます。また、パネル #10は010、パネル #100は100とネーミングされます。</p>
最小文字数	<p>Automatically Add Leading Zeros (先行ゼロを自動追加) 設定が有効となっていると、パネルをネーミングする際に適切な桁数を設定することができます。</p>
インクリメント名	<p>デフォルトで、パネル名は1ずつ増えていきます。このオプションを有効にして、パネル数を特定の数量でネーミングすることができます。例えば、このオプションを10に設定すると、与えられたカット内のパネルは10、20、30といったようにネーミングされます。</p> <p>このオプションの目的は、既存の2枚のパネル間にパネルを挿入する際にパネル番号を保つことです。オプションが無効になっていると、既存の2枚のパネル間にパネルを作成した場合に新しいパネルは前のパネルの番号に+1した番号で</p>

パラメータ	説明
	<p>ネーミングされ、それに続くパネル名も番号の順番を保つために改名されてしまいます。しかし、このオプションが有効になっていると、既存の2枚のパネル間に挿入されたパネルは前後のパネル番号の端数を切り捨てた平均値を用いてネーミングされます。例えば、パネル10およびパネル20の間にパネルを作成した場合、そのパネルは15とネーミングされます。パネル10および20の間に更にパネルを作成した場合、そのパネルは12とネーミングされます。</p>
<p>パネル自動インクリメント規則</p>	<p>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様々なネーミング規則を選択することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。 <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。 <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • A ... Z, ZA ... ZZ, ZZA ... ZZZ, ZZA ... : 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

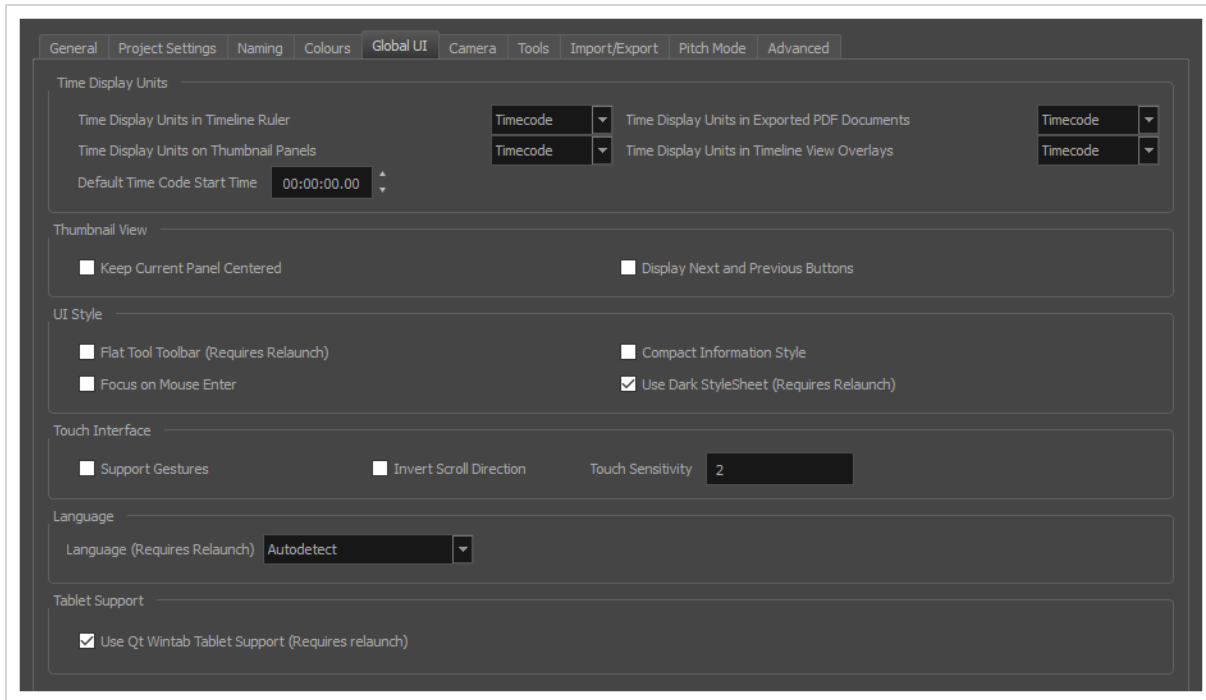
パラメータ	説明
	<p>す。そのため、パネル名の始めのZに先行する番号で、そのパネル名がアルファベット全体を何度巡ったのかを把握することができます。</p> <p>つまり、この表記の値は 26 × アルファベットにおける最後の文字の位置に追加された始めのZに先行する番号と同じになるのです。</p>
カスタムパネル名を許可	<p>デフォルトでは、Storyboard Proでパネルの名称を変更できませんが、必要に応じてこの動作を変更することはできます。このオプションを選択すると、Storyboard (絵コンテ) > Rename Panel (パネル名を変更) コマンド、Panel (パネル) 名フィールドがPanel (パネル) ビューでアクティブになります。を参照。</p>
解像度サフィックス	<p>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。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>どの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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もた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。
パネル名にパネルの総数を表示する	<p>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>


カラー環境設定



パラメータ	説明
カラー	<p>Storyboard Proのユーザーインターフェースで多くの色付きエレメントのカラーを選択できます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> メモ</p> <p>色環境設定の一部の変更は、Storyboard Proを再起動するか、または影響を受けるビューを閉じて再度開くまで、表示されないことがあります。</p> </div> <p>カラー見本をクリックしてSelect Colour（色の選択）ダイアログボックスを開き、そこから新しい色を設定できます。</p>




グローバルUI環境設定

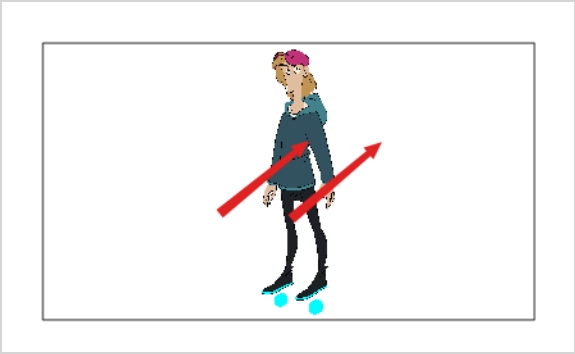
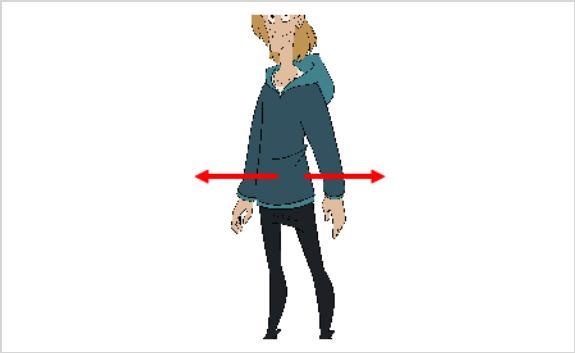
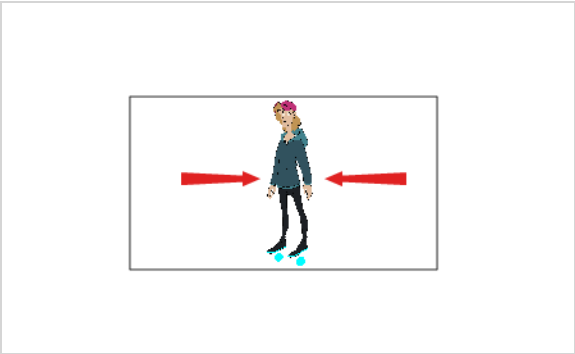


パラメータ	説明
時間表示単位	
タイムラインルーラーでの時間表示単位	<p>Timeline (タイムライン) ビューの一番上にあるルーラーに時間を表示する方法を選択できます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HHは時間を、MMは分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。
サムネイルパネルでの時間表示単位	Thumbnail (サムネイル) ビュー内のサムネイル上にパネルの長が表示される手法を選択することができます：

パラメータ	説明								
	<div data-bbox="565 285 867 590" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HH は時間を、MM は分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。 								
<p>エクスポートされたPDF文書での時間表示単位</p>	<p>エクスポートされたPDFドキュメントにおけるパネルおよびカットの尺の表示手法を選択することができます：</p> <div data-bbox="565 1035 945 1310" data-label="Image"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Scene</th> <th>Duration</th> <th>Panel</th> <th>Duration</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>09:09</td> <td>1</td> <td>02:18</td> </tr> </tbody> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HH は時間を、MM は分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。 	Scene	Duration	Panel	Duration	4	09:09	1	02:18
Scene	Duration	Panel	Duration						
4	09:09	1	02:18						
<p>タイムライン表示オーバーレイでの時間表示単位</p>	<p>パネル、サウンドクリップ、ビデオクリップのインポイントとアウトポイントを調整するとき、またはクリップを移動するとき、マウスボタンを放すまで、選択範囲をオフセットしている時間が一時的に表示されます。このオプションでは、タイムオフセットが表示される方法を選択できます。</p>								

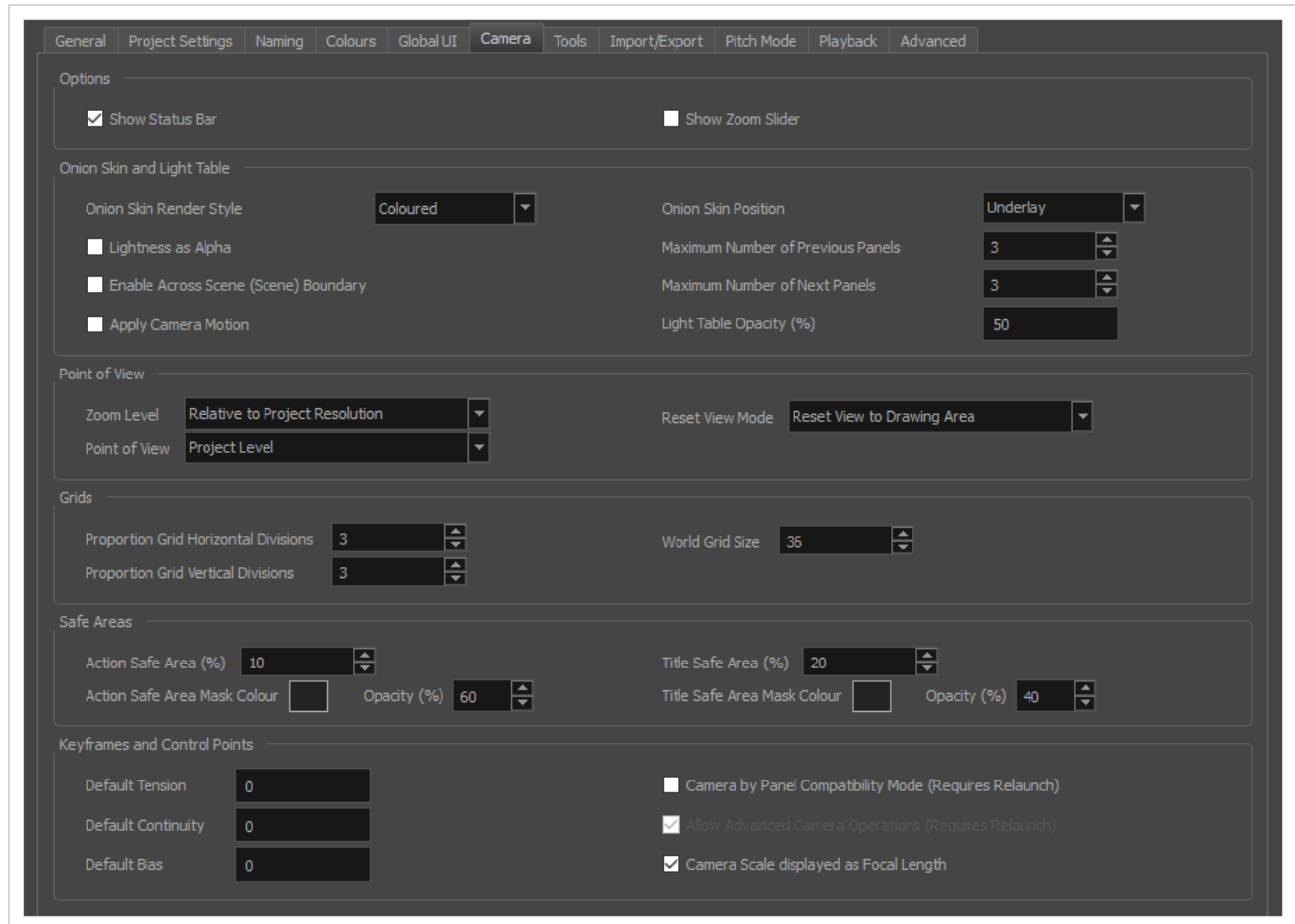
パラメータ	説明
	 <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HHは時間を、MMは分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。
デフォルトタイムコード開始時間	<p>新規Storyboard Proプロジェクトのデフォルトの開始時間を定義します。</p> <div data-bbox="565 863 1430 1003" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> メモ Project Properties (プロジェクトロパティ) ダイアログを参照。</p> </div>
サムネイルビュー	
現在のパネルを中心に保持	Thumbnail (サムネイル) ビューで現在のパネルを中心に保持します。
次と前のボタンを表示	Thumbnail (サムネイル) ビューでPrevious (前) とNext (次) のボタンを表示します。
UIスタイル	
フラットツールツールバー	有効にすると、ポップアップメニューで特定のツールをグループ化するのではなく、Tools (ツール) ツールバーの各ツールがそれぞれのボタンに表示されます。この環境設定に変更を適用するには、Storyboard Proを再起動する必要があります。

パラメータ	説明
	<div style="border: 1px solid red; padding: 10px;">  <p>重要</p> <p>1つの列の中にすべてのツールを同時に表示できるわけではないため、デフォルトで一部のツールはTools (ツール) ツールバーから非表示になります。Tools (ツール) ツールバーに表示されるツールをカスタマイズするには、それを右クリックしてCustomize (カスタマイズ)を選択します。</p> </div>
マウス入力に焦点	<p>Storyboard Proでは、一部のキーボードショートカット、メニュー、またはツールバーボタンは、ワークスペース内の特定のビューを対象としています。特定のビューでキーボードのショートカットやその他の機能を使用するには、このビューがフォーカスされていない限りなりません。例えば、Centre on Selection (選択範囲の中央) ショートカットは、どちらにフォーカスされているかによりTimeline (タイムライン) またはCamera (カメラ) ビュー内で選択されたエレメントを見つけます。Storyboard Proは、現在フォーカスされているビューの周囲に赤い四角形を描画します。</p> <p>デフォルトでは、あるビューにフォーカスを設定するには、そのタブまたはビュー自体の内部にあるものをクリックする必要があります。Focus on Mouse Enter (マウス入力に焦点) 環境設定では、Harmonyは自動的にマウスオーバーされているビューにフォーカスし、ビューのフォーカスを切り替えてキーボードショートカットを使用するようになります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p>メモ</p> <p>トップメニュー内の一部の項目は、フォーカスされているビューに固有の機能を持つものもありますが、マウスカーソルをトップメニューに移動させると、誤ったビューがフォーカスされたままになることがあります。この問題を避けるには、キーボードショートカット、コンテキスト (右クリック) メニュー、および一部のビューでは左上隅にあるメニュー  ボタンから利用できるビューメニューに習熟する必要があるかもしれません。</p> </div>
圧縮情報スタイル	Panel (パネル)、Thumbnail (サムネール) およびStoryboard (絵コンテ) ビューの情報を短縮します。
ダークスタイルシートを使用(再起動が必要)	アプリケーションがユーザーインターフェースにダークなスキンを読み込みます。
タッチインターフェース	

パラメータ	説明
ジェスチャーをサポート	<p>次のジェスチャーを使用して、Camera（カメラ）ビューおよびDrawing（描画）ビューなどのビューを操作できるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none">• ビューをパンするには、両方の指を同じ距離に保ちながら2本の指を任意の方向にドラッグします。  <ul style="list-style-type: none">• ズームインするには、2本の指の距離を徐々に広げながらドラッグします。  <ul style="list-style-type: none">• ズームアウトするには、2本の指の距離を徐々に狭めながらドラッグします。  <ul style="list-style-type: none">• 回転させるには、2本の指を同じ方向に回転するようにカーブを描きながらドラッグします。

パラメータ	説明
	
スクロール方向を反転	指で一方方向にドラッグしてビューをパンすると、ビューは反対方向にパンします。
タッチ感度	タッチ感度を制御します。macOSでは、数値が大きくなるほど、パンへの反応が遅くなります。Windowsでは、数値が大きいくほど、パンよりも拡大縮小/回転を好みます。
言語	
言語(再起動が必要)	<p>ユーザーインターフェースを表示する言語。</p> <p>デフォルトで、これはAutodetect (自動検出)に設定されており、Storyboard Proが対応しているオペレーティングシステムの言語で起動し、対応していない場合には英語で起動します。</p>
タブレットサポート	
Qt Wintabタブレットサポートを使用(再起動が必要)	Wacom以外のタブレットを使用していて、オフセットまたは筆圧感度に問題がある場合、このオプションを選択解除（および再起動）します。

カメラの環境設定



パラメータ	説明
オプション	
ステータスバーを表示	Camera (カメラ) ビューにステータスバーを表示します。
ズームスライダーを表示	ステータスバーにズームスライダーを表示します。
オニオンスキンとライトテーブル	
オニオンスキンレンダリングスタイル	オニオンスキンに表示される描画に使用するレンダリングスタイルを選択します。その他のオプションは次のとおりです。 Original Colours (オリジナルカラー) : Onion Skin (オニオンスキン) に表

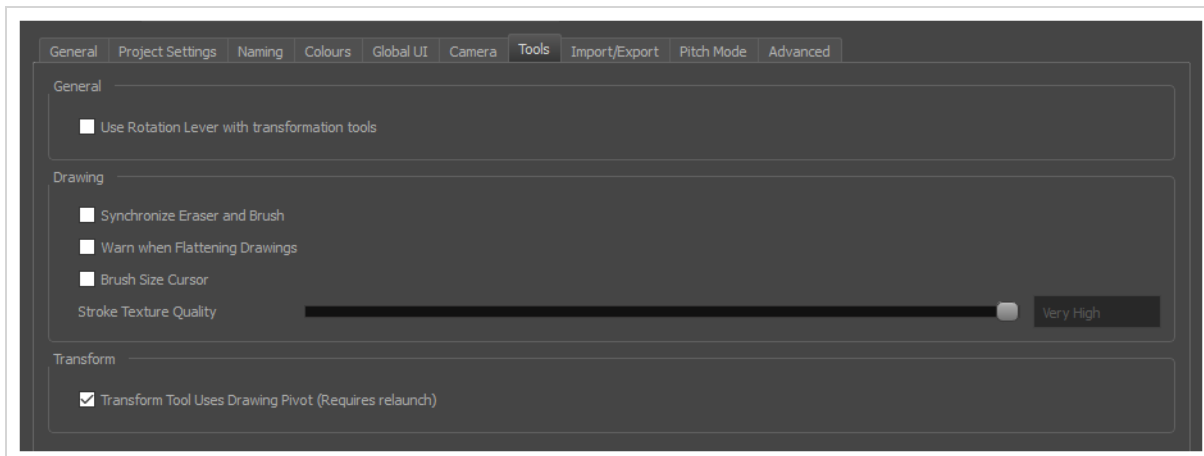
パラメータ	説明
	<p>示される描画は、実際の色を使用してレンダリングされます。</p> <p>Coloured (色付き) : Onion Skin (オニオンスキン) に表示される描画は、現在のコマの前にある場合は赤で、現在のコマの後にある場合は緑色で塗りつぶされます。</p> <p>Coloured Outline (色付きアウトライン) : Onion Skin (オニオンスキン) に表示される描画は、現在のコマの前にある場合は赤のアウトラインで表示され、現在のコマの後にある場合は緑色のアウトラインで表示されます。</p>
オニオンスキン位置	<p>オニオンスキンの位置を選択します。</p> <p>Overlay (オーバーレイ) : 現在のパネルにオニオンスキンを表示します。</p> <p>Underlay (アンダーレイ) : 現在のパネルの下にオニオンスキンを表示します。</p>
アルファとしての明度	<p>オニオンスキンのアルファ値として、色の知覚された明るさを使用します。明るい色はより透明になります。このオプションは、Coloured Outline Onion Skin Render Style (色付きアウトラインオニオンスキンレンダースタイル) が選択されている場合は無効になります。</p>
カット間 (カット) 境界を有効にする	<p>現在のCUT/カットまたはカットの外側のパネルからオニオンスキンレイヤーを表示できるようにします。</p>
カメラモーションを適用	<p>オニオンスキンレイヤーでカメラ動作を有効化します。</p>
前のパネルの最大数	<p>この値は、Onion Skin (オニオンスキン) プレビューに表示される前のパネルの数に対応しています。デフォルト値は3です。</p>
次のパネルの最大数	<p>この値は、Onion Skin (オニオンスキン) プレビューに表示される次のパネルの数に対応しています。デフォルト値は3です。</p>
ライトテーブル不透明度(%)	<p>Stage (ステージ) ビューでライトテーブルを使用している間、この値は現在選択されているものを除く他のすべてのレイヤーに適用される透明度の割合に対応します。</p>
視点	
ズームレベル	<p>Stage (ステージ) ビューでズームの動作を設定できます。</p>

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • プロジェクト解像度に応じて: ズーム情報と設定をプロジェクト解像度に依存させます。 • ビューに応じて: ズーム情報と設定を画面上のStage (ステージ) ビューのサイズに応じて調整します。
視点	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • プロジェクト: 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: カットあたり1つの視点。 • パネル: パネルあたり1つの視点。
ビューモードをリセット	<p>Stage (ステージ) ビューでReset View (ビューをリセット) コマンドを使用した時の、Storyboard Proの動作を選択します。これらのオプションは、Panel Point of View (パネルの視点) モードで作業している場合にのみプロジェクトに影響します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • View (ビュー) をDrawing (描画) 領域にリセット: 元の描画領域を含むようにビューをリセットします。 • View (ビュー) をCamera Overview (カメラオーバービュー) にリセット: パネル内のカメラ動作の概要を含めるようにビューをリセットします。 • View (ビュー) をCamera Start (カメラ開始) にリセット: カメラの内側位置を決めるようにビューをリセットします。 • View (ビュー) をCamera End (カメラ終了) にリセット: カメラの外側位置を決めるようにビューをリセットします。 • View (ビュー) をCurrent Panel Overview (現在のパネルオーバービュー) にリセット: コマにすべてのカメラ動作情報を含めるようにビューをリセットします。
グリッド	
プロポーショングリッド水平分割	プロポーショングリッドの水平分割数をセットします。
プロポーショングリッド垂直分割	プロポーショングリッドの垂直分割数をセットします。

パラメータ	説明
ワールドグリッドサイズ	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、描画にエレメントを作成するときに参照ポイントが必要な場合に便利です。
安全フレーム	
アクション安全フレーム(%)	Camera (カメラ) ビューまたはStage (ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、この値は、Action Safe Area (アクション安全フレーム) として定義されている画面の割合に対応します。
アクション安全フレームマスクの色と不透明度(%)	Camera (カメラ) ビューまたはStage (ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、このオプションを使用して、Action Safe Area (アクション安全フレーム) マスクに使用される色とその不透明度を定義できます。
タイトル安全フレーム(%)	Camera (カメラ) ビューまたはStage (ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、この値はTitle Safe Area (タイトル安全フレーム) として定義されている画面の割合に対応します。
タイトル安全フレームマスクの色と不透明度(%)	Camera (カメラ) ビューまたはStage (ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、このオプションを使用して、Title Safe Area (タイトル安全フレーム) マスクに使用される色とその不透明度を定義できます。
キーフレームとコントロールポイント	
デフォルトのテンション	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するために設定されたデフォルト値。Tension (テンション) が-1なら、キーフレーム両側のカーブは緩やかになります。Tension (テンション) が+1なら、キーフレーム両側のカーブは鋭くなります。
デフォルトのコンティニューイティ	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するために設定されたデフォルト値。-1のContuinity (コンティニューイティ) は、キーフレームの両側のトランジションをシャープにします。+1のContuinity (コンティニューイティ) はトランジションを丸め、キーフレームの両側に2つの緩やかなカーブを作成します。
デフォルトのバイアス	モーションポイントの片側またはもう一方の側に流れるようにパスの傾きをコントロールするために設定されたデフォルト値。-1のBias (バイアス) はキーフレームの左側を優先します。+1のBias (バイアス) は、キーフレームの右側を

パラメータ	説明
	優先します。
パネル互換モードでカメラ(再起動が必要)	新しいパネルの最初と最後にカメラのキーフレームを作成します。Storyboard Pro 1.6のキーフレーム設定を操作できます。
高度なカメラ操作を許可(再起動が必要)	Camera (カメラ) ツールプロパティビューで通常利用可能なオプションの一部を非表示にします。 このオプションはデフォルトで有効になっています。このオプションを選択する前に、Camera by Panel Compatibility Mode (パネル互換モードによるカメラ) オプションを選択する必要があります。
焦点距離として表示されるカメラ拡大縮小	カメラの視野ではなく、カメラのフォーカル長でカメラスケールを操作できます。

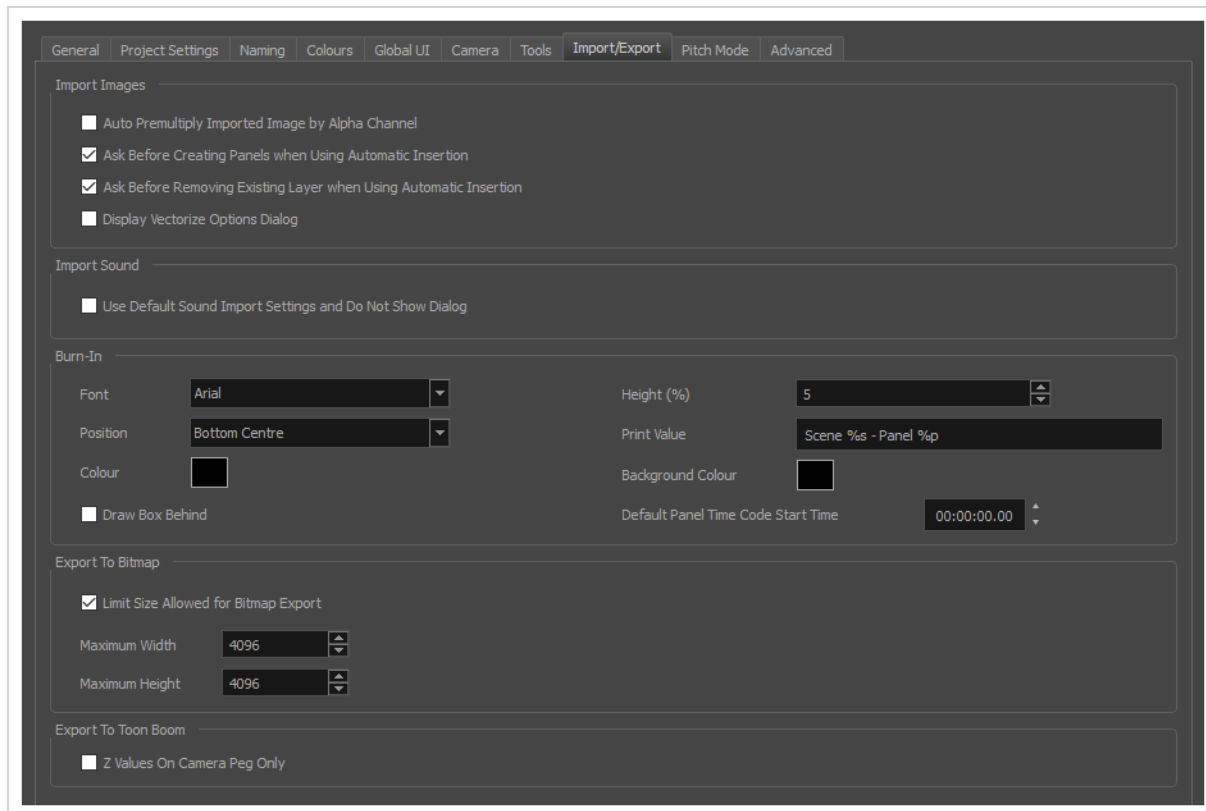
ツール環境設定



パラメータ	説明
全般	
トランスフォームツールで回転レバーを使用	Select（選択）、Cutter（カッター）およびTransform（トランスフォーム）ツールで使用するハンドルを表示します。ハンドルでは簡単にストロークを操作できます。
描画	
選択ツール境界ボックスは移動可能	特定のストローク上にカーソルを移動しなくても、境界ボックスの内容を移動できます。これはSelect（選択）、Select by Colour（カラーで選択）、Cutter（カッター）のツールに適用されます。
消しゴムとブラシを同期	ブラシと消しゴムを同期させるので、それらは同じサイズです。デフォルトで、このオプションは選択解除されています。
描画をフラット化するとき警告	プロジェクトで描画がフラット化されると警告が表示されます。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、しかし全体としてだけ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。
ブラシサイズカーソル	このオプションを有効化すると、カーソルの周囲が円になってブラシのサイズが表示されます。

パラメータ	説明
ストロークテキスト チャー品質	ブラシストロークのテキストチャー品質値を低から高の間で指定するか、デフォルト値の低を受け入れます。
トランスフォーム	
トランスフォーム ツールが描画ピボット を使用（再起動が 必要）	Layer Transformation（レイヤートランスフォーム）ツールのピボットを、選択したレイヤーのコマの中心に配置します。選択を解除すると、Last Frame Transformation（最後のコマのトランスフォーム）ツールとFirst Frame Transformation（最初のコマのトランスフォーム）ツールのピボットは、選択したレイヤーの境界ボックスの中心になります。

環境設定をインポート/エクスポート



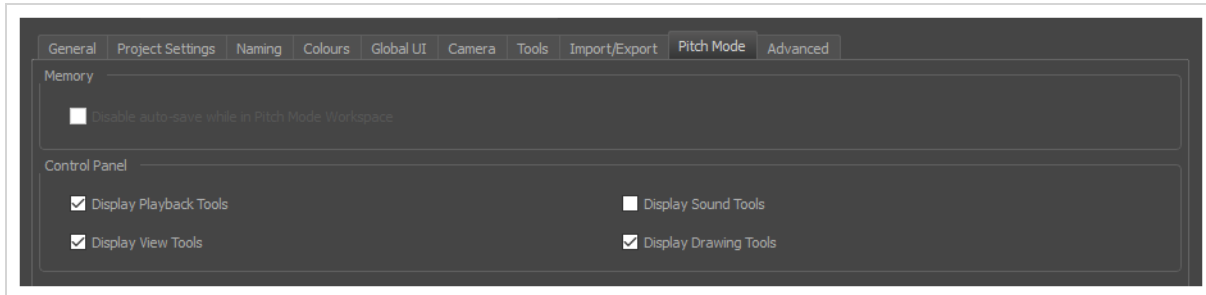
パラメータ	説明
画像をインポート	
アルファチャンネルによりインポート画像を自動事前乗算	チャンネルをレイヤーのアルファ値で事前乗算し、不透明なレイヤーをもたらします。これは、他のエフェクトで使用されるレイヤー、または特定の撮影状況で使用されるレイヤーを作成するときに役立ちます。半透明の画像をインポートしている場合は、このオプションを使用してください。PSD画像をインポートしている場合は、このオプションを使用してください。
自動挿入機能の使用時、パネルの作成前に確認	Storyboard (絵コンテ) > Import Images as Scenes (画像をカットとしてインポート) コマンドを使用するとき、インポート時に作成するエレメントがプロジェクト内にまだ存在しない場合は、エレメントを作成するように指示されます。
自動挿入昨日の使用時、既存レイヤーを削除する前に確認	Storyboard (絵コンテ) > Import Images as Scenes (画像をカットとしてインポート) コマンドを使用するとき、インポート時に作成するエレメントがプロジェクト内にすでに存在する場合は、元のエレメントを削除するか保持するように指示されます。

パラメータ	説明
オプションのベクター化表示ダイアログ	ビットマップ画像をインポートするときに、Vectorize Options（オプションのベクター化）ダイアログボックスを開きます。
サウンドをインポート	
デフォルトのサウンドインポート設定を使用しダイアログを表示しない	サウンドファイルをインポートするときに、サウンドファイルインポートの設定ダイアログボックスを開くことを禁止または許可します。選択すると、設定ダイアログは開かず、デフォルト設定が使用されます。選択を解除すると、設定ダイアログボックスが毎回開き、その都度設定を調整できます。
バーンイン	
フォント	Export（エクスポート） > Movie（ムービー）コマンドを使用するときに、タイムコードを印字するフォントを選択できます。このメニューは、システムで利用可能なすべてのフォントをリストします。
位置	アニメティックのタイムコードの位置規則を設定します: Top Left（左上）、Top Centre（上部中央）、Top Right（右上）、Bottom Left（左下）、Bottom Centre（下部中央）、Bottom Right（右下）。
カラー	デフォルトでは、タイムコードはアニメティックに黒で印字されます。カラー見本をクリックしてSelect Colour（カラーを選択）ダイアログボックスを開き、好みの色を選択します。
背面にボックスを描画	タイムコードの後ろにカラー付き長方形を配置します。これは、カラフルな、またはコントラストの高いアニメティックを持っていて、画像に対して目立つフォントのカラーが簡単に見つからない場合に役立ちます。
高さ(%)	タイムコードフォントサイズの高さをパーセンテージで設定します。
プリント値	アニメティック内にバーンインするテキスト。このフィールドは変数を用いて、現在のパネル、カット、シーンおよびアクトに関する情報を、エクスポートされた各コマにバーンインします。変数は以下の通りです： <ul style="list-style-type: none"> • %A:: アクト名 • %Q:: シーン名 • %S:: カット名

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • %P:: パネル名 例えば、デフォルト値が「カット %s - パネル %p」で、カット7のパネル3内のコマをエクスポートした場合、テキストでは「カット 7 - パネル 3」となります。
背景カラー	カラー見本をクリックして、開いたSelect Colour (カラーを選択) ダイアログボックスからカラーを選択します。これは、Draw Box Behind Time Code (タイムコードの後ろにボックスを描画) オプションが選択されているときに、タイムコードの後ろに表示されるボックスの色です。
デフォルトパネルタイムコード開始時間	Export Movie (ムービーをエクスポート) ダイアログボックスでPrint Panel Time Code (パネルタイムコードをプリント) オプションを選択するとき、各パネルに対してデフォルトの開始タイムコードを定義します。
ビットマップにエクスポート	
ビットマップをエクスポートできる制限サイズ	ビットマップをエクスポートするとき、サイズ制限を課します。このオプションが選択されているとき、下の2つのフィールドでサイズ制限を定義できます。
最大幅	Limit Size Allowed for Bitmap Export (ビットマップのエクスポートに許容されるサイズを制限) オプションが選択されている場合、このフィールドを使用して、エクスポートされる画像が持てる最大の幅 (ピクセル単位) を設定します。
最大の高さ	Limit Size Allowed for Bitmap Export (ビットマップのエクスポートに許容されるサイズを制限) オプションが選択されている場合、このフィールドを使用して、エクスポートされる画像が持てる最大の高さ (ピクセル単位) を設定します。

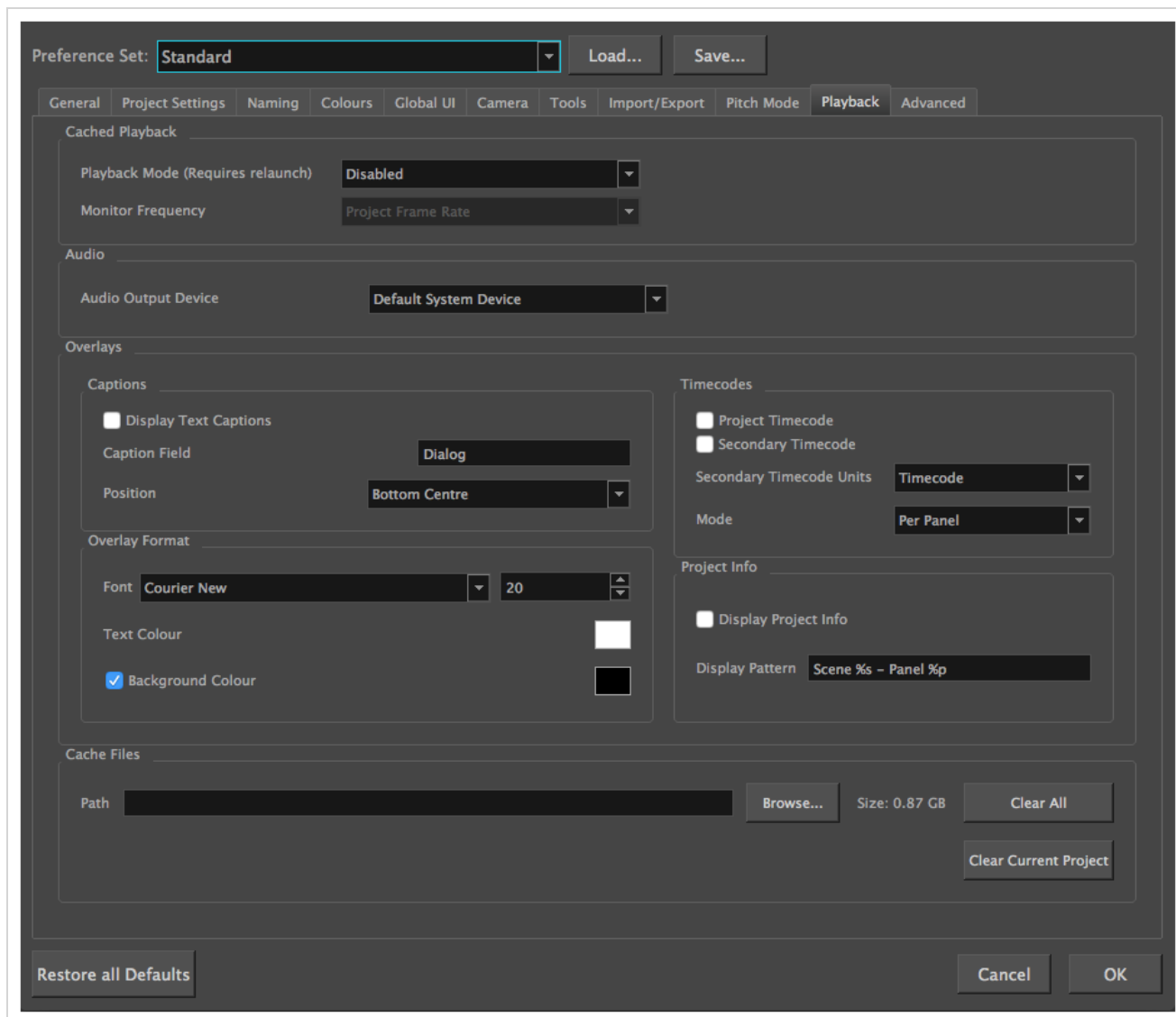
ピッチモードの環境設定

Pitch Mode（ピッチモード）で作業しているとき、表示を最適化できるいくつかの環境設定があります。



パラメータ	説明
メモリ	
ピッチモードワークスペース時に自動保存を無効化	<p>Pitch Mode（ピッチモード）で作業中は、自動保存機能をオフにして、システムが保存し続けられないようにすることができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> メモ</p> <p>この設定は、Advanced（詳細設定）タブでAuto-save（自動保存）設定が有効になっている場合にのみ使用できます。</p> </div>
コントロールパネル	
再生ツールを表示	Playback（再生）ツールバーをControl Panel（コントロールパネル）ビューに表示します。
ビューツールを表示	View（ビュー）ツールバーをControl Panel（コントロールパネル）ビューに表示します。
サウンドツールを表示	Voice Annotation（音声注釈）ツールをControl Panel（コントロールパネル）ビューに表示します。
描画ツールを表示	Drawing（描画）ツールと Comments（コメント）ツールをControl Panel（コントロールパネル）ビューに表示します。

プレイバックの環境設定



パラメータ	説明
キャッシュされたプレイバック	
プレイバックモード	<p>ドロップダウンメニューから次のオプションを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disabled (無効) : 既定の状態です。WindowsメニューでPlayback (プレイバック) ビューを非表示にし、Playback (プレイバック) ツールバーでAuto Update Playback Cache (プレイバックキャッシュの自動更新) ボタンを使用できないようにします。 • Playback (プレイバック) ビュー : Playback (プレイバック) ビューを

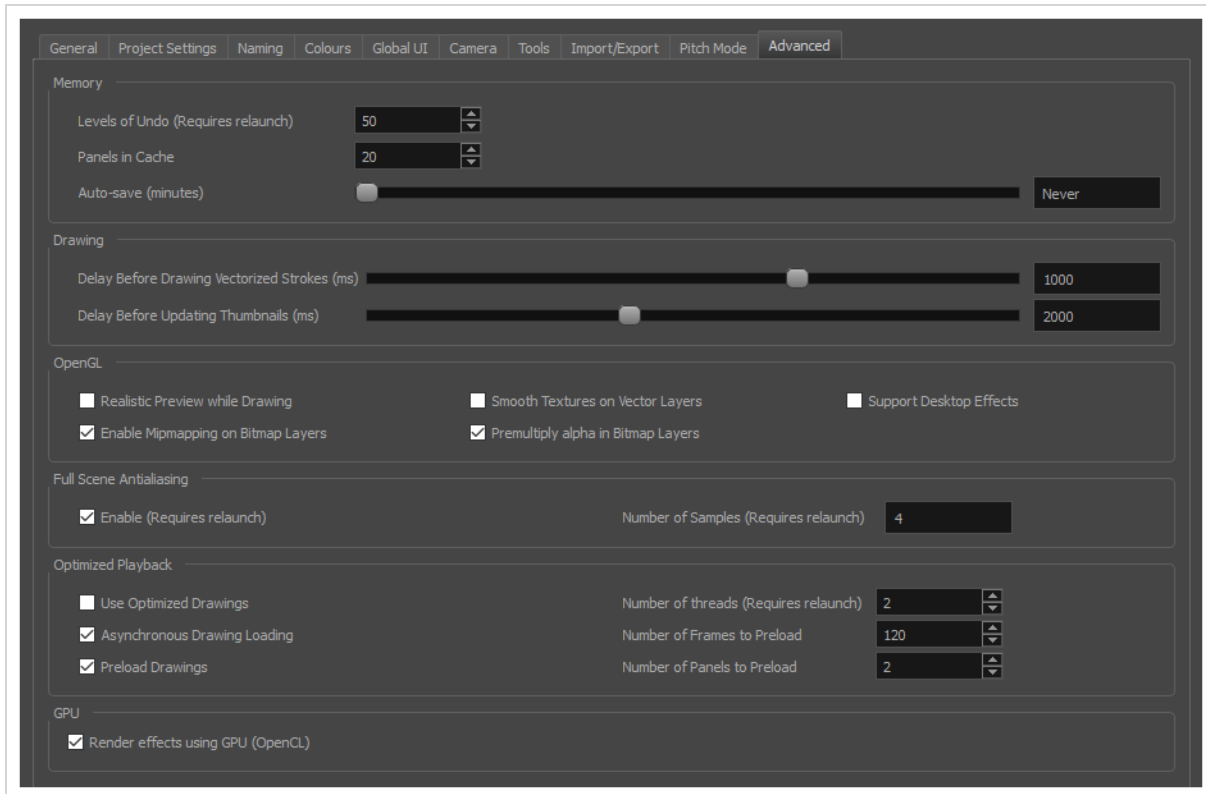
パラメータ	説明
	<p>ソフトウェアで使用できるようにします。追加の手順として、ソフトウェアを閉じて再起動する必要があります。Playback (プレイバック) ビューは、Windows メニューからアクセスできます。アニメティクスの高品質な再生を再生するには、Playback (プレイバック) ビューを使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Blackmagic Design プレイバックデバイス] : これらのデバイスの1つをコンピューターに接続またはインストールしている場合は、このオプションが表示され、ドロップダウンメニューから選択できます。これを選択すると、Black Magic Designプレイバックデバイスを使用して、別の参考モニターで Storyboard Pro プロジェクトのリアルタイムプレイバックをプレビューできます。
モニター周波数	<p>このオプションは、Playback Mode (プレイバックモード) ドロップダウンメニューで Blackmagic Design プレイバックデバイスが選択されている場合に有効になります。どのリフレッシュレートを希望するか、参考モニターの技術仕様に応じて、Project Frame Rate (プロジェクトフレームレート)、50Hzまたは60Hzのいずれかを選択します。</p>
オーディオ	
オーディオ出力デバイス	<p>Blackmagic Design プレイバックデバイスがコンピューターに接続されているか、コンピューターにインストールされている場合は、このドロップダウンメニューからこのオプションを選択できます。つまり、Blackmagic デバイスに接続されたスピーカーやヘッドフォンから高品質のアニメティック再生のサウンドが聞けるのです。それ以外の場合、高品質の再生用のオーディオは、デフォルトのシステムデバイス (お使いのコンピューター) から取得されます。</p>
オーバーレイ - キャプション	
テキストキャプションを表示	<p>Panel (パネル) ビューのテキストをPlayback (プレイバック) ビューに表示できるようにします。</p>
キャプションフィールド	<p>Panel (パネル) ビューキャプションフィールドの名前を入力します (ダイアログ、アクションノートなど)。Playback (プレイバック) ビューで再生中に表示するテキストコンテンツを指定できます。</p>
位置	<p>Playback (プレイバック) ビューでのText Captions (テキストキャプション) の位置を設定します。</p>

パラメータ	説明
オーバーレイ - オーバーレイ形式	
フォント	<p>オーバーレイコンテンツのフォントを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 第1のフィールド：任意の書体の選択を可能にするドロップダウンリスト (Times New Roman、Helveticaなど) フォントの太さ (太、中、細、書籍など) お使いのコンピューターで使用できます。 • 第2のフィールド：フォントサイズを設定します。数値を入力するか、上矢印と下矢印を使用して、現在設定されているサイズを増減します。
テキストの色	<p>オーバーレイコンテンツのテキストの色を設定します。新しい色を選択するには、カラー見本をクリックしてSelect Colour (色を選択) ダイアログを表示します。</p>
背景色	<p>このオプションをオンにすると、オーバーレイコンテンツの背後に背景色を表示できます。新しい色を選択するには、カラー見本をクリックしてSelect Colour (色を選択) ダイアログを表示します。</p>
オーバーレイ - タイムコード	
プロジェクトタイムコード	<p>Playback (プレイバック) ビューでプロジェクトの現在の時間位置を表示します。これは、常にPlayback (プレイバック) ビューの下部中央、および他の情報の上に表示されます。</p>
二次タイムコード	<p>選択したモードに応じて、現在のパネル、カット、またはシーンのタイムコードをPlayback (プレイバック) ビューで表示します。</p> <p>これは、常にPlayback (プレイバック) ビューの下部中央に表示されます。</p>
二次タイムコード単位	<p>二次タイムコードの時間の単位を設定します。選択したモードに応じて、各パネル、カット、またはシーンの開始位置から0にリセットされます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード：HH = 時間、MM = 分、SS = 秒、FF = コマという形式を使用します。 • コマ：特定のパネル、カット、またはシーンのコマ番号を使用します。
モード	<p>二次タイムコードの期間を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per Panel (パネルごと)：プロジェクト内の各パネルの時間を追跡します。新しい各パネルの開始時に0にリセットされます。

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • カットごと : プロジェクト内の各カットの時間を追跡します。新しいカットの開始位置で 0 にリセットされます。 • シーンごと : プロジェクト内の各シーンの時間を追跡します。新しいシーンの開始位置で 0 にリセットされます。
オーバーレイ - プロジェクト情報	
プロジェクト情報を表示	再生中のプロジェクトの現在位置の表示を、その動作、シーン、カット、パネルに関連してオンにします。これは、常にPlayback (プレイバック) ビューの下部中央に表示されます。
表示パターン	<p>表示するプロジェクト情報を入力できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • アクト : %a • シーン : %q • カット : %s • パネル : %p <p>これらの単純なコードは、指定された絵コンテユニットの現在の番号を自動的に生成します。</p> <p>分かりやすくするために、追加情報テキストと情報区切り文字を入力します。例えば%pは現在のパネル番号を表示しますが、前に「Panel」という単語がない場合は意味がありません。</p> <p>文字や数字を区別したり、より明確にするために必要なハイフン、ダッシュ、スペース、コンマ、セミコロン、その他の句読点や記号を使用します。</p> <p>任意の命名法を使用できます。たとえば、%a はAct (アクト) である必要はありません。代わりにPart (パート) またはEpisode (エピソード) を入力できます。</p>
Cached Files (キャッシュされたファイル)	
パス	<p>Path (パス) フィールドの最後にあるBrowse (参照) ボタンをクリックして、リアルタイム再生に使用するキャッシュファイルをPlayback (プレイバック) ビューに移動して、キャッシュに保存するファイルを選択します。</p> <p>デフォルトでは、キャッシュされたファイルは一時ディレクトリに格納されます。</p> <p>選択した場所の使用可能なスペースは、Path (パス) フィールドの後に表示され</p>

パラメータ	説明
	ます。
Clear All (すべてクリア)	選択した場所からすべてのローカル キャッシュ ファイルをクリアします。
Clear Current Project (現在のプロジェクトをクリア)	選択した場所から現在のプロジェクトのキャッシュされたすべてのファイルをクリアします。

詳細設定



パラメータ	説明
メモリ	
元に戻すレベル(再起動が必要)	取り消しリストに保持されるアクションの数を決定します。デフォルトではリストに50個のアクションが保存されます。必要なら数値を変更可能です。
キャッシュのパネル	Storyboard Proで作業するとき、OpenGL描画はキャッシュにロードされ、表示とプレイバックが最適化されます。キャッシュにロードされる描画数を増減できます。デフォルト値は20です。
自動保存 (分)	デフォルトでAuto-save (自動保存) 環境設定は無効になっているため、作業は自動保存されません。作業が自動的に保存される間隔 (分単位) をスライダを使用して選択することにより、Auto-save (自動保存) 環境設定を有効にできます。
描画	

パラメータ	説明
ベクター化されたストロークを描画する前の遅れ(分)	Storyboard Pro で描画するとき、進行するにつれてストロークはベクター化されます。描画ツールを解放すると、線はベクター化されます。多数の一連の線をすばやくスケッチすると、ベクター化プロセスが描画アクションを妨げることがあります。これを回避するには、遅延値を増やすことによってベクター化プロセスを遅らせます。
サムネイル更新前の遅れ(分)	描画を変更すると、Thumbnails (サムネイル) ビューとTimeline (タイムライン) ビューに表示されているサムネイルが更新されます。デフォルトでは、描画中にアプリケーション処理が遅くならないように、更新処理が遅れます。ミリ秒数が少ないほど更新は速くなり、逆もまた同様です。
OpenGL	
描画中の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。
ビットマップレイヤーでミップマッピングを有効化	アンチエイリアシング処理されたミップマップテクスチャーを生成します。標準以外のグラフィックスカードを使用してビットマップレイヤー上を操作するときは、パフォーマンスを上げるためにこのオプションの選択を解除します。ミップマッピングは、ローエンドのビデオカードで問題を引き起こすことがあります。
ベクターレイヤーにスムーズテクスチャー	ベクター描画レイヤー、テクスチャーが適用されたベクターブラシなど、カラーまたは不透明度にビットマップを使用するベクターブラシストロークの見た目を改善します。
ビットマップレイヤーにてアルファを事前乗算	
デスクトップエフェクト対応	Windows 7、Windows Vista、および macOSエフェクトとの互換性が向上します。これにより、Full Scene Antialiasing (フルカットのアンチエイリアシング) オプションが選択されている場合のグラフィック撮影問題が回避できます
フルカットアンチエイリアシング	
有効化(再起動が必要)	描くときに滑らかな線もアンチエイリアシングされた描画エリアを見ることが可能です。この値は、Stage (ステージ) ビューで使用されている現在のレベルに

パラメータ	説明
	合うように変更できます。デフォルトで、このオプションは選択解除されています。を参照。
サンプル数 (再起動が必要)	アンチエイリアシング処理に使用されるサンプル数を入力できます。サンプル数は、アンチエイリアシングを計算するためにピクセルが拡大される回数と等しくなります。これはスーパーサンプリングと呼ばれます。サンプルの数が多いほどアンチエイリアシングの品質は向上しますが、計算にかかる時間も長くなります。デフォルト値は4です。
最適化済み再生	
最適化されたデスクトップを使用	
非同期描画ロード	パネルのプレイバック中に、描画を背景で読み込むことができます。このように、プレイバックは連続的です。同時に読み込まれる並列した描画の数を指定できます。これはマシンのコア数に応じて設定される必要があります。
描画をプリロード	プレイバック中に読み込む描画またはパネルの数を定義します。
スレッド数 (再起動が必要)	
プリロードするコマ数	Storyboard Proはコマ数を調べ、使用されている描画の数を確認します。各パネルのそれぞれのレイヤーは描画です。短いパネルがたくさんある場合、長いパネルを1つ持っているよりも多くの描画があります。
プリロードするパネル数	Storyboard Proは指定されたパネル数を探して、それらのパネル内の描画数を決定します。各パネルの各レイヤーは描画であることを念頭に置いてください。長いパネルがある場合、指定したコマ数ではなく、いくつかのパネルを先に見たほうがいいでしょう。
GPU	
PU (OpenCL) を使用してエフェクトをレンダリング	ビットマップレイヤーにブラー効果を適用する際、ぼかされている画像をより早く生成するためにStoryboard Proがデフォルトでコンピューターのグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)を用います。しかし、ビデオカードによっては期待通りに機能しない可能性もあります。この問題が生じた場合は、オプショ

パラメータ	説明
	ンを無効にすることができます。ぼかし操作は少し時間がかかりますが、常に同じ結果を生み出します。