



STORYBOARDPRO

Toon Boom Storyboard Pro 5.5
スタートガイド

法的通知

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

電話:Fax:+1 514 278 8666
+1 514 278 2666

toonboom.com

免責事項

本ガイドの内容は、特定の制限付き保証と例外、および関連使用許諾契約に基づく責任限度額の対象となり、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。

本ガイドの内容は Toon Boom Animation Inc. に帰属し、著作権が保護されています。

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。

商標

Toon Boom® は登録商標であり、Storyboard Pro™ および Toon Boom ロゴは Toon Boom Animation Inc. の商標です。その他の商標はすべて各所有者の財産です。

発行日

2018/08/03

Copyright © 2017 Toon Boom Animation Inc. All rights reserved.

コンテンツ

コンテンツ	3
第1章: 概要	5
第2章: プロジェクトを作成する方法	7
第3章: インターフェイス	11
ステージビュー	11
サムネイルビュー	12
パネルビュー	12
絵コンテビュー	13
ツールプロパティビュー	14
ツールバー	14
絵コンテツールバー	15
プレイバックツールバー	15
トップメニュー	16
インタフェースのナビゲート	16
第4章: キャプションの利用方法	19
第5章: パネルを追加する方法	21
シーンの作成	21
シーケンスの作成	22
パネルの並べ替え	22
第6章: レイヤーの使用方法	25
レイヤーの追加	25
レイヤーの削除	25
レイヤーの表示/非表示	26
レイヤーのロック/ロック解除	27
第7章: 描く方法	29
第8章: ペイントする方法	33
第9章: テンプレートの作成方法	35
第10章: 3Dワークスペースでの作業方法	39

オブジェクトのトップビューとサイドビューを表示	39
シーンを3Dに変換する	40
シーンを2Dにリセットする	40
3Dオブジェクトをライブラリにインポートする	41
3Dワークスペースに2Dエレメントの位置付け	41
カメラビューでパネルをプレビューする	42
第11章: アニマティックの作成方法	45
タイムラインビューについて	45
パネルの尺の設定	46
レイヤーをアニメーション化する	47
カメラのアニメーション化	49
サウンドの追加	51
トランジションの作成	53
第12章: エクスポートの方法	55
PDFへのエクスポート	55
ムービーのエクスポート	55
Toon Boomへのエクスポート	57

第1章: 概要

Storyboard Pro は、アニメーション機能やTVシリーズ、2D/3D、ライブアクション制作、ビデオゲーム、またはあなたのプロジェクトのすべてのニーズに対応する、高度な機能を備えたイベント用の完全な絵コンテソフトウェアです。

この「入門ガイド」では、Toon Boom Storyboard Pro の主な機能と基本的な概念について説明します。これにより、作業がスピードアップします。オンラインで利用可能な Toon Boom Storyboard Pro ドキュメントを参照してください docs.toonboom.com で、すべてのツールとオプション、高度なテクニックについて学べます。

第2章: プロジェクトを作成する方法

初めて Storyboard Pro を開くと、2つの画面が表示されます。最初の画面には以下のリンクがあります:

- Storyboard Pro の使い方を学ぶ。
- このバージョンの Storyboard Pro の新機能についての詳細。
- 他の Storyboard Pro ユーザーと交流できる、Toon Boom フォーラムに参加し、質問したり、質問に答えたりできます。



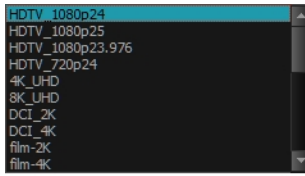
最初のように画面を閉じると、2番目のように画面が表示されます。ここでプロジェクトを作成して開くことができます。ただし、シーンがすでに開いている場合は、ヘルプ > 起動画面を表示を選択して、「ようこそ」画面を表示できません。



1. プロジェクトの作成と名前付け
2. プロジェクトの解像度を設定
3. カスタムプロジェクトの解決を追加/削除
4. 参照してプロジェクトを開く
5. 最近のプロジェクトを開く
6. Storyboard Pro ビデオチュートリアルを見る
7. Storyboard Proドキュメントにアクセスする

ようこそ画面からプロジェクトを作成する方法

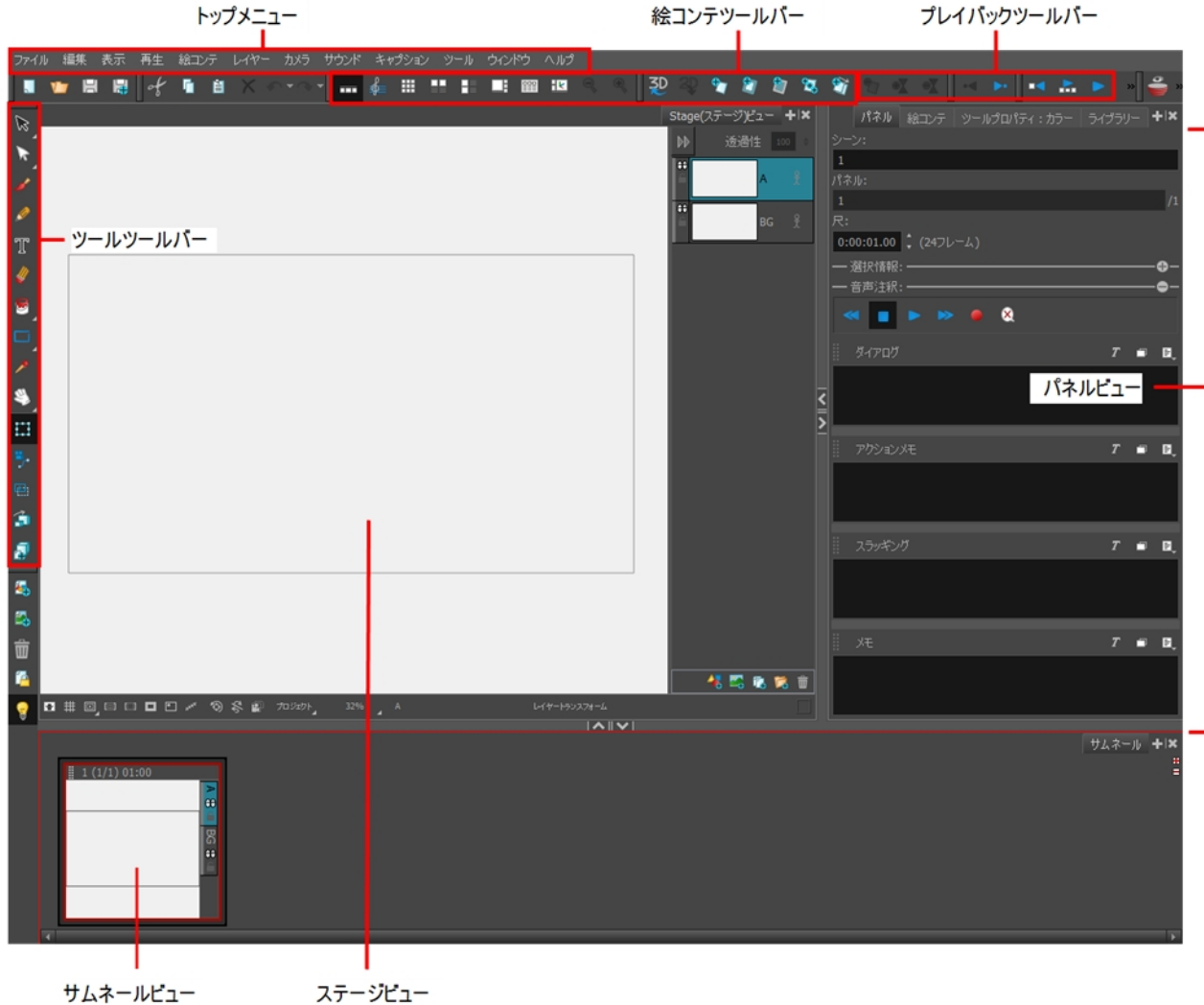
1. プロジェクト名 フィールドに、プロジェクトの名前を入力します。この名前はファイル名として表示されます。
2. プロジェクトディレクトリフィールドで、新しいプロジェクトの場所を指定します。
3. プロジェクトタイトルフィールドに、プロジェクトタイトルの名前を入力します。プロジェクトのタイトルに、プロジェクト名を使用することをお勧めします。プロジェクトサブタイトルの名前を入力することもできますが、必須ではありません。これらのタイトルは、PDF エクスポートの適切なページに表示されます。
4. カメラサイズメニューで、プロジェクトの解像度を選択します。



5. **新規(プロジェクトの作成)** をクリックします。

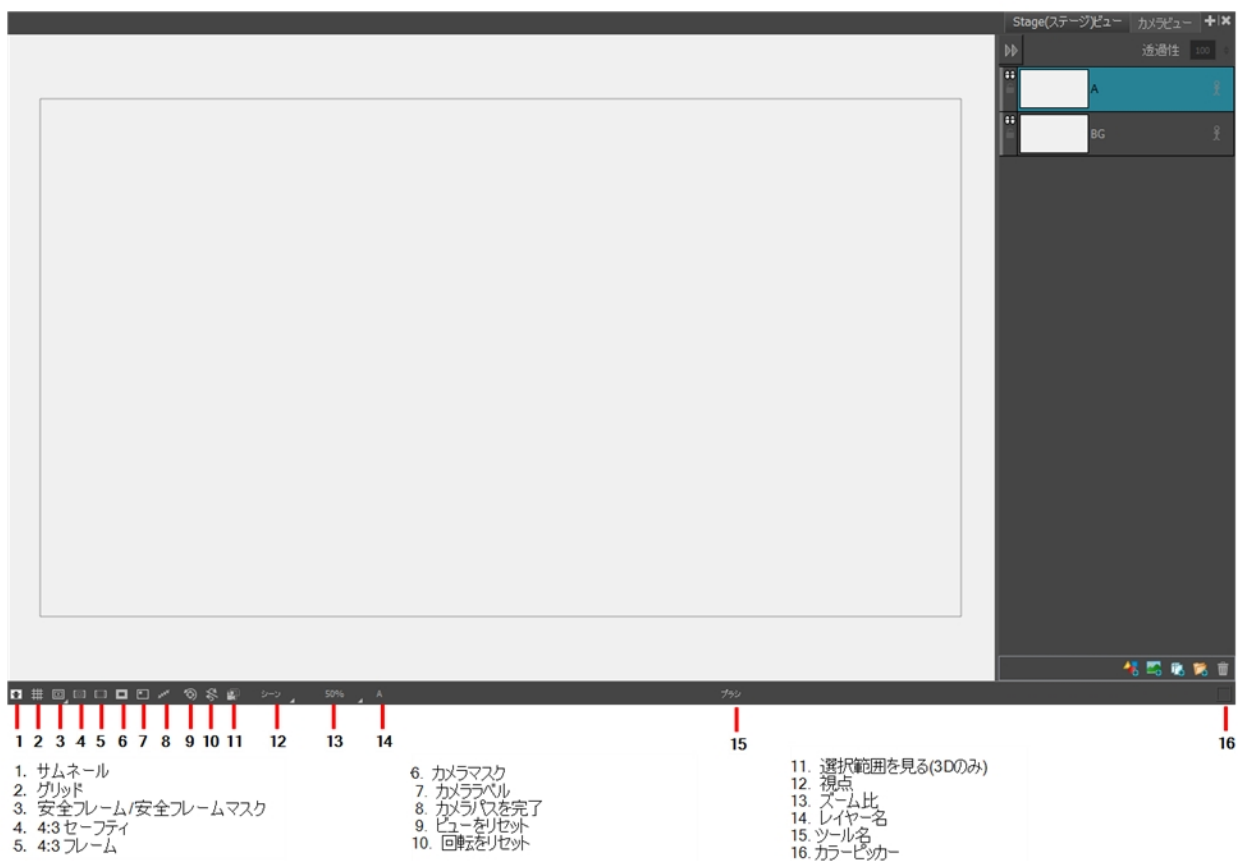
第3章: インターフェイス

初めて Storyboard Pro を起動すると、デフォルトのワークスペースが表示されます。すべての絵コンテ作成に必要な、主なエレメントが含まれます。



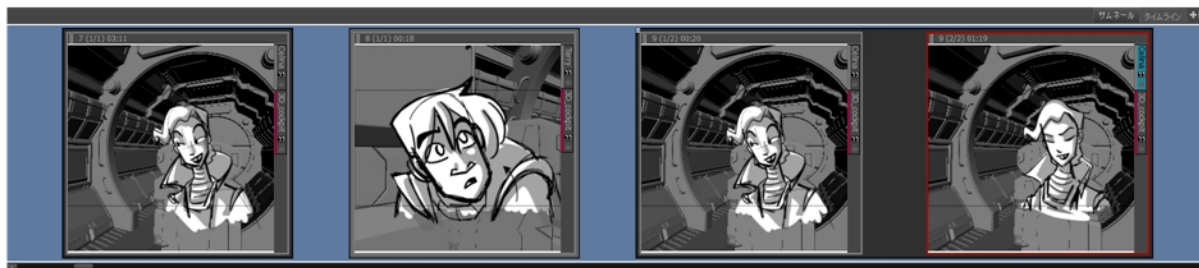
ステージビュー

ステージビューでは、パースは空間内の固定点からのものです。様々なエレメントを見ながら、まるでステージ上に立っているかのようです。



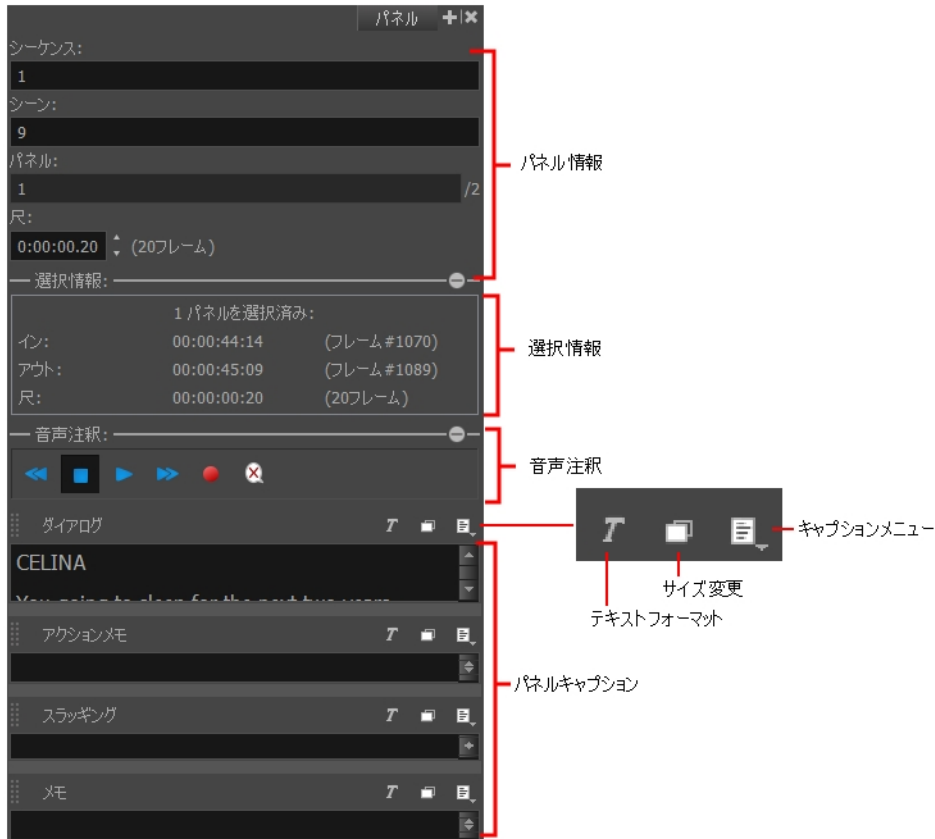
サムネールビュー

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。このビューを使用すると、絵コンテ内を移動したり、パネルやシーンを再配置したり、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。



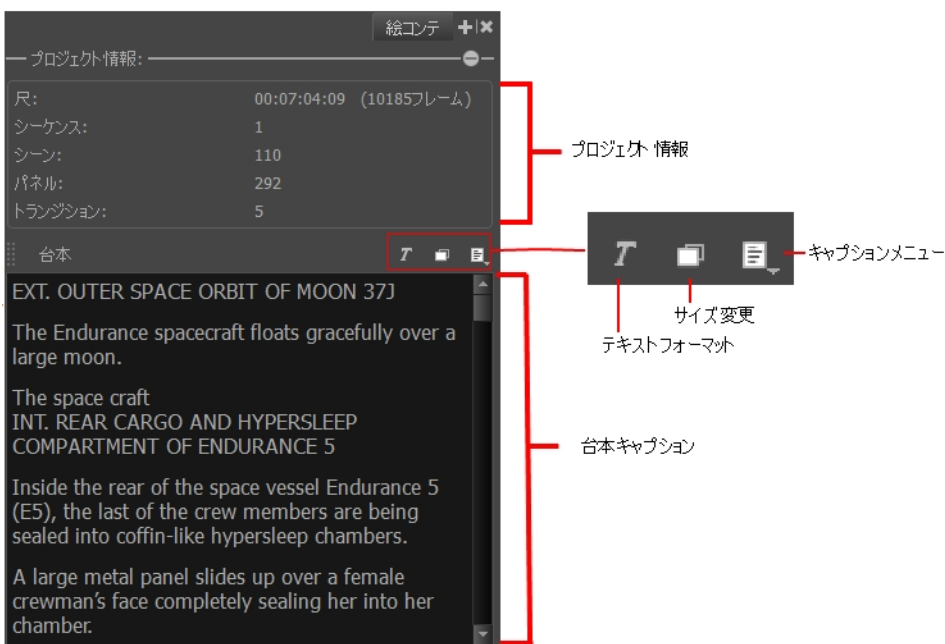
パネルビュー

パネルビューには、現在のパネルに関連する様々なキャプション、イン、アウト、尺が表示され、パネルに関連する任意の音声注釈を再生できます。



絵コンテビュー

絵コンテビューは、インポートまたはスクリプトを入力する場所です。また、絵コンテのプロジェクトに関する重要な情報が表示されます。絵コンテビューは、2つのエリアに分かれています。プロジェクト情報とスクリプトキャプション。



ツールプロパティビュー

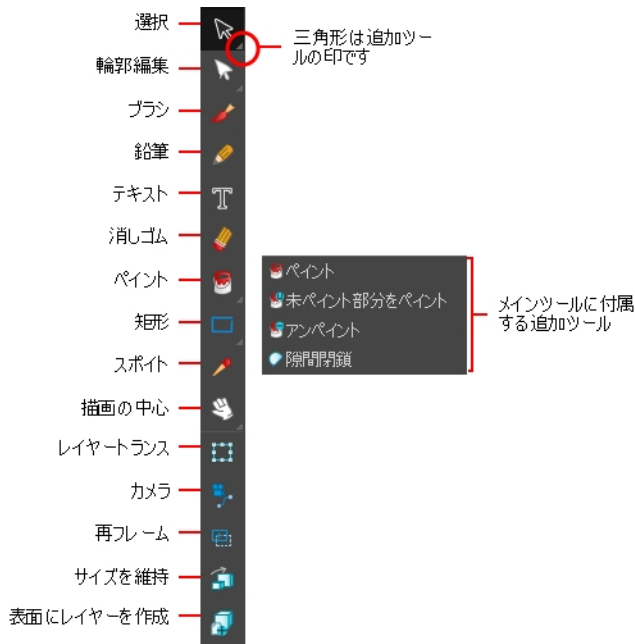
ツールプロパティビューには、現在選択されているツールに関連する、最も一般的なオプションと操作が含まれています。ツールバーからツールを選択するとすぐに、ツールプロパティビューが更新され、そのプロパティが表示されます。



選択ツールに関連するオプションと操作

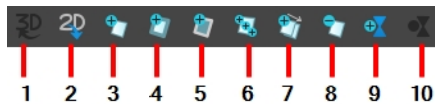
ツールバー

ツールバーには、Storyboard Pro で作業するために必要なすべての主要ツールが含まれています。既定のワークスペースでは、このツールバーはインターフェイスの左端側にあります。ツールの右下隅にある小さな三角形は、メインツールの下に追加のツールを示します。これらのツールにアクセスするには、追加のツールが表示されるまで、マウスの左ボタンを押したまま、それを選択します。



絵コンテツールバー

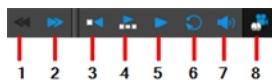
絵コンテツールバーには、パネル、シーン、トランジションの追加と削除、2Dと3Dのワークスペースの切り替えに関する基本的なコマンドがすべて含まれています。デフォルトのワークスペースでは、このツールバーはインターフェイスの上部にあります。



- | | |
|----------------|----------------|
| 1. 3Dを有効化 | 6. パネルをスマート追加 |
| 2. シーンを2Dにリセット | 7. 選択したパネルを複製 |
| 3. 新規パネル | 8. 選択したパネルを削除 |
| 4. 新規シーン | 9. 新規トランジション |
| 5. 新規シーケンス | 10. トランジションを削除 |

プレイバックツールバー

再生ツールバーを使用すると、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用してアニメティックを作成すると、ステージビューでリアルタイムに再生してタイミングを確認することができます。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イスの上部にあります。



- | | |
|-------------------|---------|
| 1. 最初のフレーム | 5. 再生 |
| 2. 最後のフレーム | 6. ループ |
| 3. 選択した最初のフレームに移動 | 7. サウンド |
| 4. 選択範囲を再生 | 8. カメラ |

トップメニュー

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に応じて、いくつかのコマンドが使用可能であり、他のコマンドは使用できません。トップメニューは、常にインターフェイスの一番上にあります。

ファイル 編集 表示 再生 絵コンテ レイヤー カメラ サウンド キャプション ツール ウィンドウ ヘルプ

インターフェイスのナビゲート

Toon Boom Storyboard Pro を使用すると、ビューをズームイン、ズームアウト、回転、パン、リセットして、インターフェイスを簡単にナビゲートできます。

コマンド	アクション	アクセス方法
ズームイン	ビューをズームインします。	ビュー > ズームイン 2 を押すか、マウスホイールを上を動かします。
ズームアウト	ビューをズームアウトします。	ビュー > ズームアウト 1 を押すか、マウスホイールを下を動かします。
ズームイン/アウト	ビューをズームイン/ズームアウトします。	マウスのホイールを上下に動かします。 マウスを上下にドラッグしながら、Spacebar と中マウスのボタンを押したままにします。
パン	ビューと平行に移動します。	Spacebar を押しながら、ビューをパンする方向にドラッグします。
パンをリセット	ビューのパンをデフォルトの位置にリセットします。	ビュー > パンをリセット Shift + N を押します。
ビューをリセット	ビューをデフォルトの位置にリセットします。	ビュー > ビューをリセット Shift + M を押します。
ビューをデフォルト描画エリアにリセットする	ステージビューをリセットして、デフォルトの描画エリア(カメラが変更される前のデフォルトのカメラフレーム内のエリア)を表示します。	ビュー > ステージビューをリセット > デフォルトの描画エリア
現在のパネルへのビューのリセット	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。	ビュー > ステージビューをリセット > 現在のパネルのオーバー

		ビュー
ビューをカメラにリセットする概要	<p>ステージビューをリセットして、カメラフレームの概要を表示します。選択したパネルで、カメラの動きが作成された場合は、カメラの動きの中のスペース全体が表示されます。</p> <p>メモ: このオプションは、視点モードがシーン、またはパネルレベルに設定されている場合にのみ使用できます。</p>	ビュー > ステージビューをリセット > カメラのオーバービュー
現在のパネルへのビューのリセット	<p>ステージビューをリセットして、現在のパネル上でのカメラの移動の開始位置にフォーカスします。</p> <p>メモ: このオプションは、視点モードがシーン、またはパネルレベルに設定されている場合にのみ使用できます。</p>	ビュー > ステージビューをリセット > カメラフレームの開始
カメラを終了するためにビューをリセットする	<p>ステージビューをリセットして、現在のパネル上のカメラムーブメントの終了カメラ位置にフォーカスします。</p> <p>メモ: このオプションは、視点モードがシーン、またはパネルレベルに設定されている場合にのみ使用できます。</p>	ビュー > ステージビューをリセット > カメラフレームの終了
回転をリセット	ビューの回転をデフォルトの位置にリセットします。	ビュー > 回転をリセット Shift + X を押します。
ズームをリセット	ビューのズームをデフォルトの位置にリセットします。	ビュー > ズームをリセット Shift+Z を押します。
時計回りに30度回転	アニメーションテーブルのように、カメラビューを時計回りに30度回転します。	ビュー > 時計回りにビューを回転
反時計回りに30度回転	アニメーションテーブルのように、カメラビューを反時計回りに30度回転します。	ビュー > 反時計回りにビューを回転
全画面切り替え	Storyboard Pro の画面上での最大化	ビュー > 全画面切り替え

	とデフォルトサイズへの復帰を交互に切り替えることができます。	Ctrl+Alt+Shift+F (Windows) または ⌘+Alt+Shift+F (Mac OS X)
--	--------------------------------	--

第4章: キャプションの利用方法

完全な絵コンテは、描画パネルだけでなく、アクションメモ、ダイアログなどの貴重な文書の方向性や情報が含まれています。Storyboard Proでは、これらのテキストフィールドの編集をキャプションと呼びます。キャプションは、ドラッグアンドドロップと同じくらい簡単です。また、コピー機、ハサミ、テープに頼らず、パネルやシーンを簡単に並べ替えたり、並べ替えたりすることもできます。

スクリプトが.txtまたは.rtfファイル形式の場合は、スクリプトのキャプションフィールドにインポートすることができます。

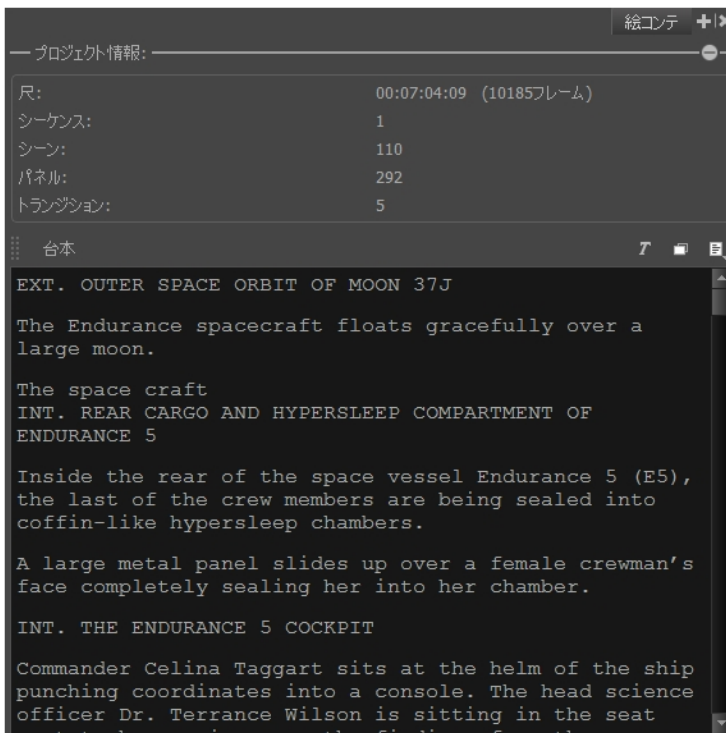
キャプションの読み込みコマンドを使用して、スクリプトをインポートする方法

1. 絵コンテビューで、キャプションメニュー ボタンをクリックして、**キャプションをインポート** を選択します。

キャプションのインポートブラウザが開きます。

2. .txtファイルまたは.rtfファイルを選択し、**開く(Open)** をクリックします。

スクリプトキャプションフィールドに、スクリプトが表示されます。



インポートされたスクリプトからテキストをドラッグ&ドロップする方法

1. (オプション) 垂直ワークスペースに切り替えるには、または、**ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペース > Vertical** を選択します。
2. サムネイルビューで、キャプションにテキストを追加するパネルを選択します。

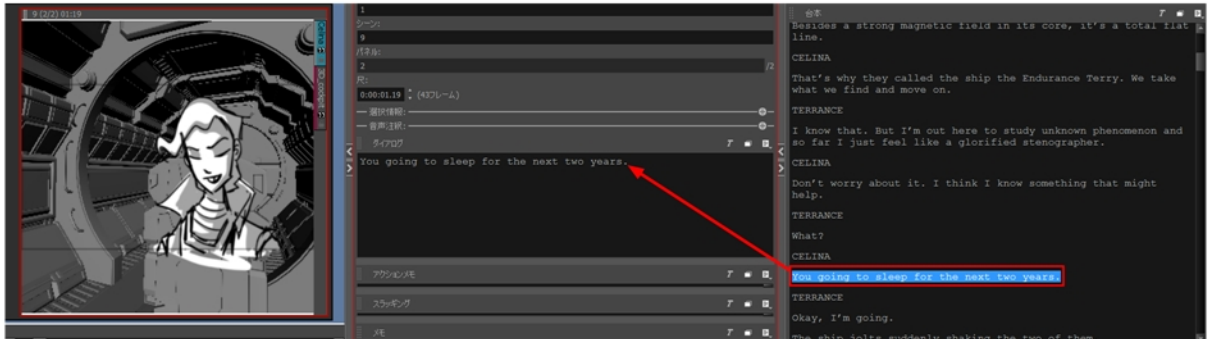
3. 絵コンテビューで **絵コンテ** タブをクリックしてこのビューに切り替えます。

ワークスペースで、絵コンテビューが表示されない場合は **ウィンドウ > 絵コンテ** を選択します。

4. スクリプトキャプションフィールドで、移動するテキストを選択します。ドラッグすると、テキストがコピーされることに注意してください。

メモ: 任意のキャプションフィールドから、別のキャプションフィールドにテキストをドラッグアンドドロップできます; 必ずしもスクリプトキャプションからである必要はありません。

5. スクリプトキャプションで、選択したテキストをドラッグしてパネルの目的のキャプションにドロップします。



6. 必要なすべてのテキストを、プロジェクトのキャプションフィールドにコピーするまで、これを繰り返します。
7. 垂直ワークスペースを使用していた場合、**ウィンドウ > デフォルトのワークスペースを復元** を選択します。

メモ: Microsoft Wordなどの外部アプリケーションや、PDFファイルからテキストをコピーして貼り付けることもできます。

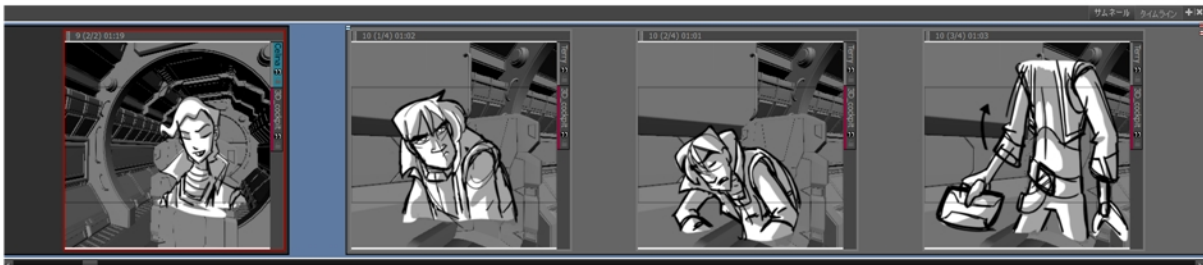
第5章: パネルを追加する方法

パネルはアクションをリプレゼン特します。シーン内での演技をはっきりと表現するために、複数の描画が必要なときはいつでも、複数のパネルを使用できます。これは、カメラビューを表す白い矩形です。デフォルトでは、現在のパネルはサムネイル表示で赤で強調表示されます。

新しいパネルを作成すると、現在のパネルの後ろに追加されます。

新しいパネルを作成する方法

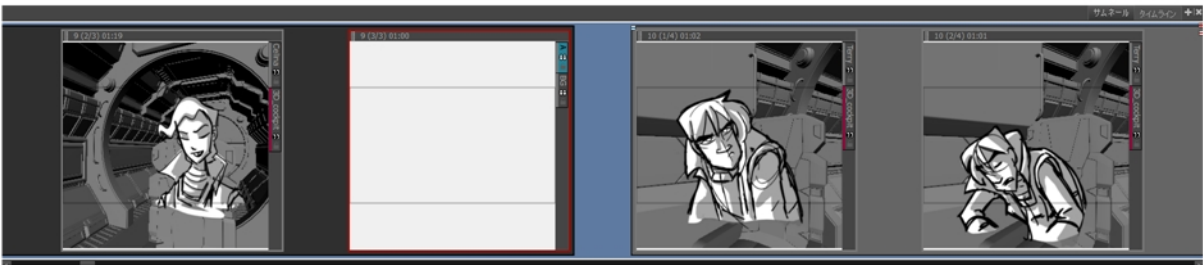
1. サムネイルビューで、パネルを追加したいパネルを選択します。



2. 次のいずれかを実行します:

- 絵コンテツールバーで、新規パネル ボタンをクリックします。
- 絵コンテ > 新規 > 新規パネル を選択します。
- 「P」を押します。

新しいパネルが絵コンテに追加されます、現在のパネルと同じシーンの一部です。



シーンの作成

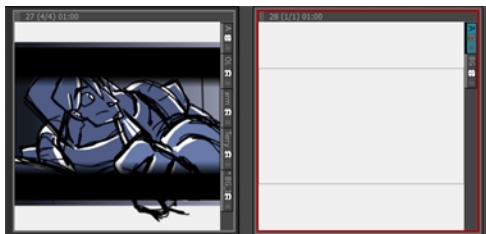
シーンは、1つまたは複数のパネルで構成されます。アニメーションでカメラアングルが変わるたびに新しいシーンを作成する必要があります。ライブアクションでは、これは **ショット** と言います。あなたのアクションがミッドショットからクローズショットになる場合、これらのショットはそれぞれ異なるシーンでなければなりません。デフォルトでは、灰色の四角形がシーンの異なるパネルを一緒にコネク特します。

シーンを作成する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- ▶ 絵コンテツールバーで、新規シーン ボタンをクリックします。
- ▶ 絵コンテ> 新規 > 新規シーンを選択します。

1つのブランクパネルを含む、新しいシーンが現在のシーンの後に追加されます。



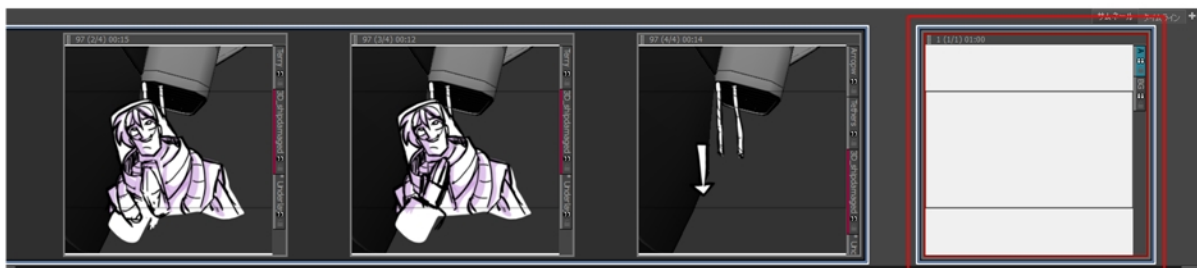
シーケンスの作成

既定では、絵コンテを構築する場合で作成したシーンはシーケンスの一部です。プロジェクトにシーケンスを追加する場合は、新しいシーケンスを開始するたびに、新しいシーケンスごとに新しいシーケンスボタンを使用する必要があります。これにより、プロジェクトに新しいシーンが追加され、サムネイルビューとタイムラインビューにシーケンスマーカーが表示されます。

新しいシーケンスを作成する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- ▶ 絵コンテツールバーで、新規シーケンス ボタンをクリックします。
- ▶ 絵コンテ> 新規 > 新規シーケンスを選択します。

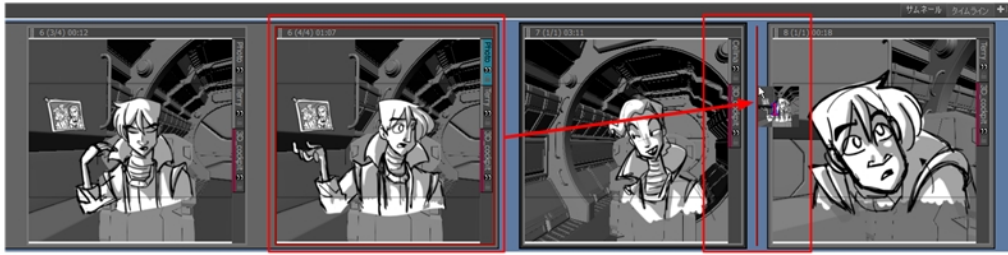


新しいシーンがプロジェクトに追加され、新しいシーケンスの開始点になります。これがプロジェクトに追加する最初のシーケンスであれば、その前のすべてのシーンもシーケンスとして結合されます。シーケンスマーカーは、サムネイルビューとタイムラインビューの両方に表示されます。

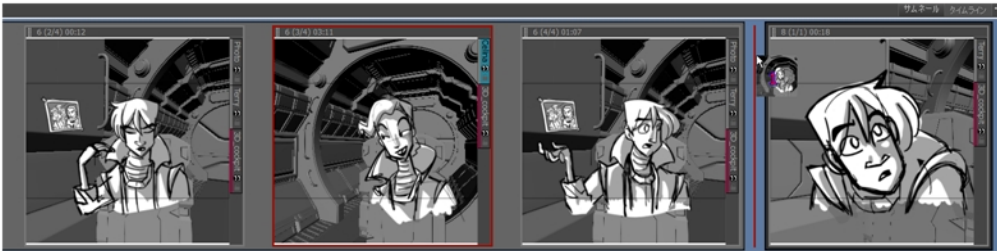
パネルの並べ替え

選択したパネルを、真っ直ぐな青い線が表示されている場所に、ドラッグアンドドロップして並べ替えることができます。2つのシーンの間、またはシーンの中央にパネルをドロップできます。シーンの中央にパネルをドロップすると、シーンにそのパネルが含まれます; 分割はしません。

複数のパネルを選択して移動する場合は、選択範囲内の現在のパネルをクリックして、パネルをドラッグすることができます。選択範囲の他のパネルをクリックすると、他のパネルの選択が解除されます。



選択したパネルをシーンから削除することができます。まっすくな赤い線が現れたら、2つのシーン間にパネルをドラッグアンドドロップしてください。



別のシーンで選択したパネルを結合できます。貼り付けるシーンの端にパネルをドラッグし、右向きまたは左向きのブラケットが表示されたらパネルをドロップするだけです。



第6章: レイヤーの使用方法

あなたが達成しようとしているグラフィックスやアートワークの種類、ビットマップやベクトルに応じて、いくつかのタイプのレイヤーが利用できます。

ビットマップレイヤー: 小さなドットに似た、グリッド上のピクセルで構成されたビットマップグラフィックスを使用できます。これは、作成している描画またはインポートするアートワークを構成します。ビットマップグラフィックスは、より自然でソフトな外観を作品に与えます。色はピクセルごとに定義されます。

ベクトルレイヤー: スケーラブルな、多くのオブジェクトで構成された2Dグラフィックスを作成できます。各オブジェクトは、ピクセルではなく数式で作成されるため、常に最高品質で表示されます。それらはスケーラブルであるため、ベクトルオブジェクトは解像度に依存しません。ベクトルオブジェクトのサイズを増減することができ、線は鮮明でシャープなままであり、漫画には理想的です。ベクトルレイヤーでは、ストローク全体で色が定義されます。

ベクターオブジェクトは、コントロールハンドルを使用して編集/変換できる線/曲線/図形で構成されています。ベクターグラフィックスは、ビットマップグラフィックスのような長方形に限定されません。ベクトルオブジェクトを他のオブジェクトに配置することができ、下のオブジェクトが表示されます。

3D レイヤー: インポートされた3Dオブジェクト (.fbx) を操作できます。ライブラリに3Dオブジェクトをインポートした後、レイヤーリストを追加して3Dレイヤーを自動的に作成することができます。

グループレイヤー: ベクトル、ビットマップ、および3Dレイヤーで構成できる複数のレイヤーをグループ化することができます。

レイヤーの追加

パネルにレイヤーを無制限に追加できます。

パネルにレイヤーを追加する方法

- サムネイルビューまたはタイムラインビューで、新規レイヤーを追加するパネルを選択します。
- 次のいずれかを実行します:
 - レイヤー > **新規** > **ベクターレイヤー** をまたは **新規ビットマップレイヤー** を選択します。
 - これらのエリアのいずれかで、ベクトルレイヤーの追加 または ビットマップレイヤーの追加 ボタンをクリックします。レイヤーツールバー、ステージビューのレイヤーリスト、またはレイヤーパネル。

レイヤーの削除

不要になったレイヤーを削除できます。これにより、プロジェクトはきれいに整えられます。

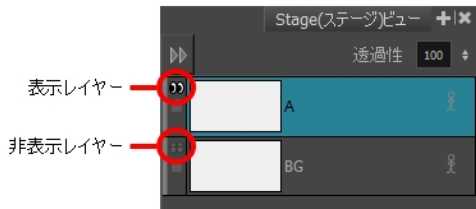
パネルからレイヤーを削除する方法

- サムネイルビューでレイヤーを選択します。
- 次のいずれかを実行します:

- ・ レイヤー>レイヤーを削除 をクリックします。

レイヤーの表示/非表示

多くのレイヤーで作業している場合、特定のレイヤーを非表示にすると便利かもしれません。



また、グループレイヤを表示/非表示にすることもできます。こうすると、すべてのサブレイヤーの表示/非表示、および各サブレイヤーの表示/非表示アイコンの状態が尊重されます。たとえば、1つの非表示レイヤーと2つの表示レイヤーを含むグループレイヤーを非表示にする場合、グループ内のレイヤーのすべてが非表示になります。グループレイヤーを表示すると、各レイヤーの可視性状態が保持されるため、1つの非表示レイヤーと、2つの表示レイヤーが再度表示されます。



グループレイヤーは表示されます。サブレイヤーの2つは表示され、1つは非表示です。

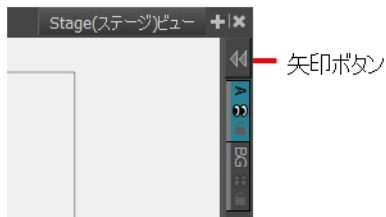


グループレイヤーとすべてのサブレイヤーは非表示です。各サブレイヤーの可視性(表示/非表示)は保持されます。

メモ: レイヤーをマージ(結合)すると、隠しレイヤーは除外され、マージが解除されたままになります。

ステージビューでレイヤーを表示する方法

- ▶ ステージビューで、矢印ボタンをクリックしてレイヤーリストを展開します。



レイヤーを表示または非表示する方法

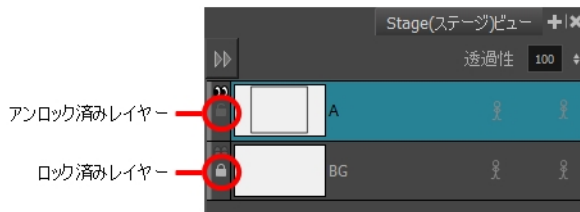
1. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ステージまたはレイヤービューで、レイヤーを選択します。
 - ▶ サムネイルビューで、レイヤーのタブをクリックします。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ レイヤーを表示/非表示 アイコンをクリックします。
 - ▶ レイヤー > レイヤーを表示/非表示 をクリックします。

レイヤーのロック/ロック解除

選択したレイヤーをロックして、そのレイヤー上のすべてのオブジェクトが変更不可にできます。ロックされると、レイヤーのロックを解除してレイヤー上のオブジェクトを変更できます。

ロックまたはレイヤーのロックを解除する方法

1. レイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ レイヤーのロックアイコンをクリックします。



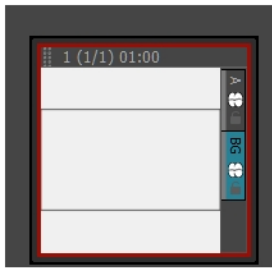
第7章: 描く方法

Storyboard Pro、を起動すると、現在選択されているパネルとレイヤーを描画することができます。まず、描画レイヤーの種類をベクトルまたはビットマップを選択する必要があります。これらのツールは、そのようなタイプのレイヤーで使用できるようにします。

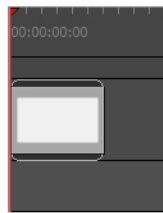
これらは、Storyboard Pro で描画を開始する一般的な手順です

描く方法

1. タイムラインまたはサムネイルビューで、パネルをクリックします。

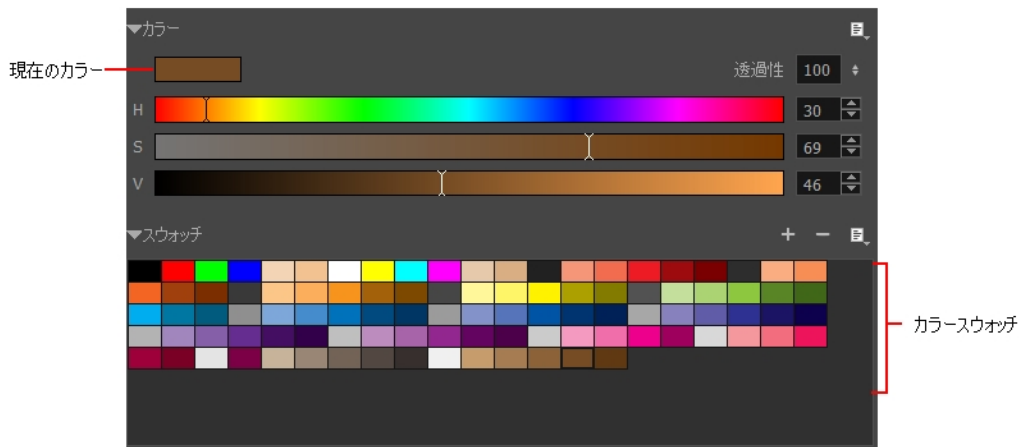


サムネイルビューの選択済みパネル



タイムラインビューの選択済みパネル

2. 描画するベクターレイヤーまたはビットマップレイヤーを選択します。
3. ツールバーにて、ブラシ ツールを選択するか、Alt+Bを押します。
4. ステージビューで、描画を開始します。
5. 現在の色を変更するには、カラービューでスライダを調整するか、カラーズウォッチをクリックしてその色を使用します。



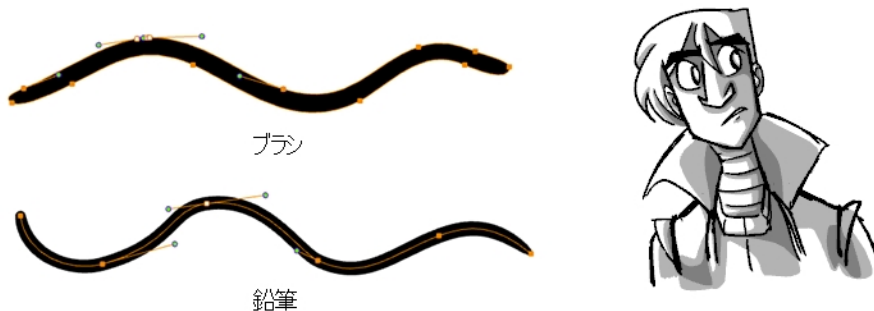
ベクターレイヤーでの描画

ベクトルレイヤーを使用すると、多くの個別のスケラブルなオブジェクトで構成される2Dグラフィックスを作成できます。各オブジェクトは、ピクセルではなく数式で作成されるため、常に最高品質で表示されます。それらはスケラブルであるため、ベクトルオブジェクトは解像度に依存しません。ベクトルオブジェクトのサイズを増減することができ、線は鮮明でシャープなままであり、漫画には理想的です。ベクトルレイヤーでは、ストローク全体で色が定義されません。

ベクトルオブジェクトを、他のベクトルオブジェクトの上に置くことは出来ませんが、各オブジェクトは引き続き独立して操作可能です。

ベクターレイヤーで描画する場合は、ブラシ、ペンシル、またはテクスチャ付きブラシを使用します。

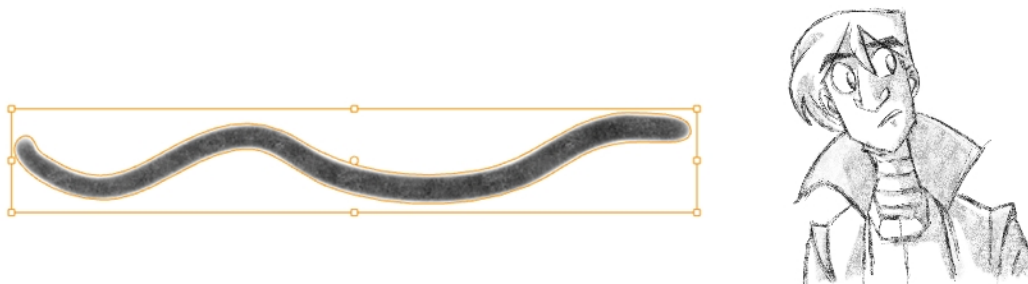
ベクターブラシまたは鉛筆の使用



ベクトルストロークは、非常に軽いファイルを生成し、再生中に効率を犠牲にする必要がないため、長いプロジェクトに最適です。また、輪郭線エディタまたはパースツールを使用して、線を描いた後に線の形を変更することもできます。ストロークは、描画が平坦になるまで別々の線として保存されます。

- **メリット:**ファイルサイズは軽いです。
- **デメリット:**自然なメディアスタイルの、テクスチャ描画はできません。
- **お勧めの使い方:**クリーン描画、スケッチベクトル描画、異なる距離から再利用したい描画(近距離、中程度、遠方)。

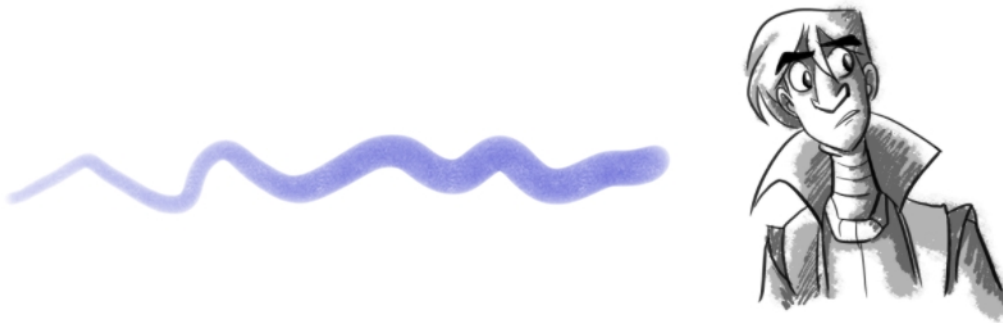
テクスチャ付きブラシの使用



テクスチャ付きブラシを使用すると、例えば紙の上の鉛筆で作業するような、自然なメディアに近い感じの線を作成できます。このようなストロークでは、ストロークを描いた後でもストロークを動かすことができます。この種の線では、輪郭エディタまたはパースツールを使用することはできません。

- **メリット:**自然なメディアの感触を得ることができます。線を描いた後でも、線の位置を変更することも出来ます。
- **デメリット:**ファイルサイズが大きくなる可能性があります。ストロークの一部は平坦化が可能ですが、異なる色を使用すると平坦化することはできません。また、ラインの全長に1つのカラー/シェードを適用することもできます。
- **お勧めの使い方:**テクスチャ描画の後で、ラインの位置を調整することができます。

ビットマップレイヤーでの描画



ビットマップレイヤーを使用すると、2Dグラフィックスを作成できます。作成するビットマップラインは、小さなドットに似たグリッド上のピクセルで構成され、作成している描画またはインポートするアートワークを構成します。ビットマップグラフィックスは、より自然でソフトな外観を作品に与えます。色はピクセル単位で定義されます。

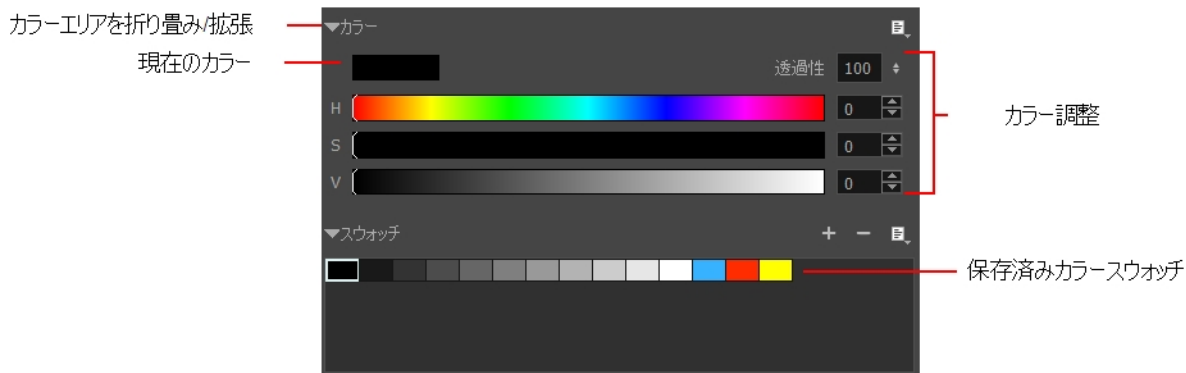
ビットマップレイヤーに描画するのは、PhotoshopまたはPainterでビットマップツールを使用し描画するのと似ています。ビットマップストロークを選択して移動できます。ただし、ストロークを重ねると、それらをマージ(平坦化)します。線を描く代わりに、個々のピクセルを配置しています。これにより、ブラシ自体を細かくコントロールしたり、描画の陰影や色をコントロールすることができます。ただし、輪郭エディタまたはパースツールでストロークを編集することはできません。ベクトルレイヤーのテクスチャブラシよりも、テクスチャ情報を格納する方が効率的です。テクスチャで多くの描画を作成する場合、これはより良い選択肢かもしれません。

- **メリット:**ファイルのサイズは、ベクトルレイヤーのテクスチャブラシを使用する場合、各ストロークを個別に記憶する必要はありませんので、重くはなりません。また、描画のスタイルを完全に芸術的にコントロールできます。
- **デメリット:**それらを描画した後、ラインは変更できません。単に描画したり消したり、まるで紙の上で作業している感じです。また、複数の行程で描画を再利用する事が困難になる場合があります。
- **お勧めの使い方:**テクスチャが多い描画を作成し、自然なメディアの感触を出したい場合。幅広いカラーやシェーディングが必要な場合には特に大きなメリットがあります。

第8章: ペイントする方法

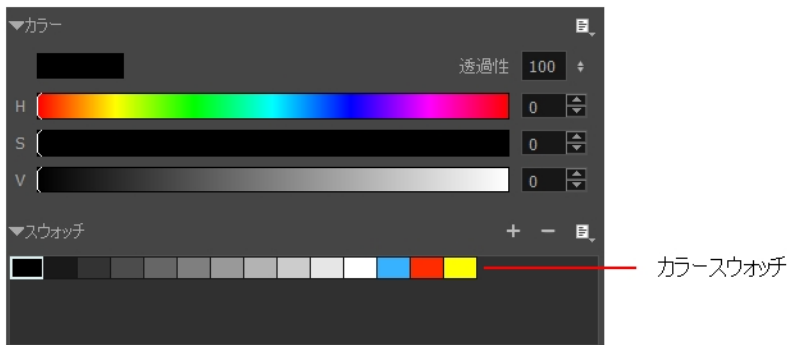
描画をペイントして色を選択するには、ツールプロパティビューの下部にある、カラービューを使用します。左上隅にある現在のカラーズウォッチは、現在の色を示します。下のスライダを使用して、現在の色と透過性度を変更するか、現在のカラーズウォッチをダブルクリックし、色選択ツールを開きます。

色を頻繁に使用する場合は、カラーズウォッチを作成してこの色を保存して再利用できます。



描画を描く方法

- 次のいずれかを実行します:
 - ツールバーで、ペイント ツールを選択します。
 - ツール > ペイント を選択します。
 - 「Alt+I」を押します。
- ツールのプロパティとカラービューで、カラーズウォッチをクリックしてカラーを選択します。



- ステージビューで、描画するエリアをクリックして描画を開始します。ご注意: ペイントするエリアを閉じる必要があります。ゾーンをペイントしたり、同時に複数のゾーンを描画する「投げ縄ツール」や、選択範囲をトレースする「マーキー」をクリックをすることができます。



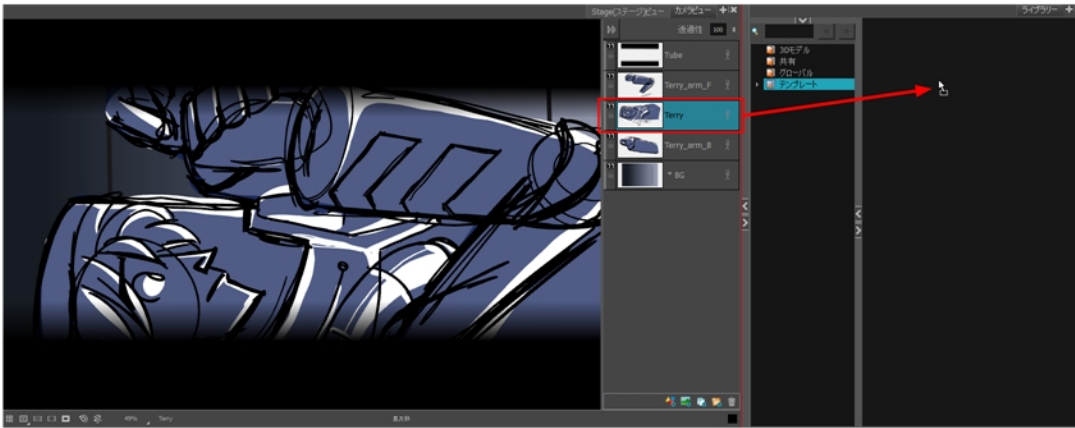
第9章: テンプレートの作成方法

テンプレートはライブラリに保存されたアートワークのコピー(インスタンス)で、さまざまなシーンで再利用できます。テンプレートがライブラリに保存されると、必要な回数だけ任意のプロジェクトからテンプレートにアクセスできます。テンプレートをインポートすると、アートワークのコピーがプロジェクトに作成されますが、ライブラリのテンプレートにはリンクされません。つまり、元のテンプレートに影響を与えずにプロジェクト内のアートワークを変更できます。

ステージまたはサムネイルビューからテンプレートを作成できます。

ステージビューからテンプレートを作成する方法

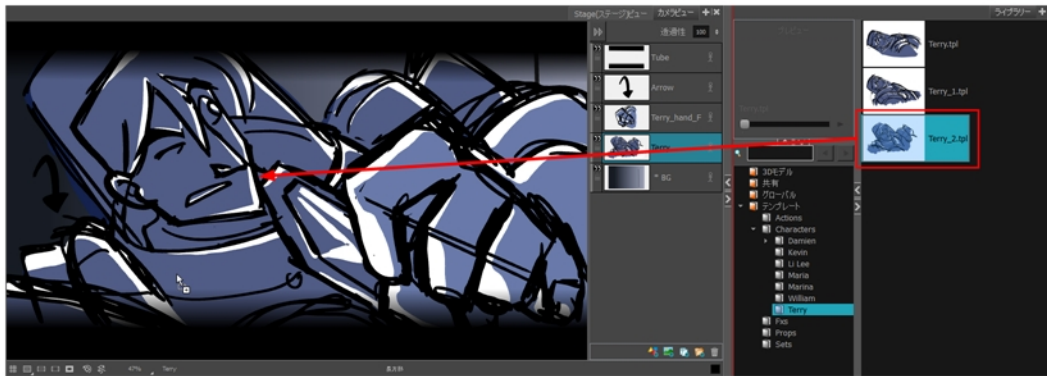
1. ライブラリビューで、テンプレートを保存するフォルダを選択します。
2. ステージビューで、1つまたは複数のレイヤータブを選択し、それらをライブラリビューの右側にドラッグします。



3. 「名前の変更」ダイアログボックスで、新しいテンプレートに名前を付けます。テンプレートを作成した後に名前を変更するには、テンプレートを右クリックして、**名前の変更**を選択します

ステージビューでテンプレートをインポートする方法

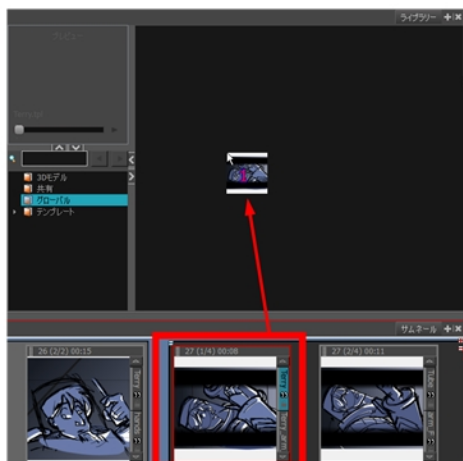
1. サムネイルビューで、テンプレートを挿入するパネルを選択します。
2. ライブラリビューで、挿入するテンプレートを選択します。
3. 選択したテンプレートを、ステージビューにドラッグします。



パネル全体のテンプレートを選択したパネルにドラッグすると、テンプレートの全ての内容が既存の選択されたパネルに追加されます。

サムネイルビューからテンプレートを作成する方法

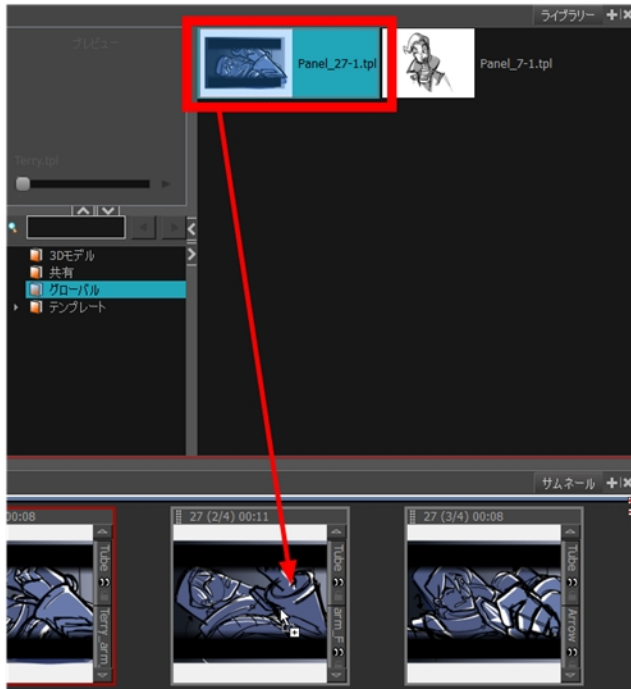
1. ライブラリビューで、テンプレートを保存するフォルダを選択します。
2. サムネイルビューで、パネルを選択してライブラリビューの右側にドラッグします。



3. 「名前の変更」ダイアログボックスで、新しいテンプレートに名前を付けます。テンプレートを作成した後に名前を変更するには、テンプレートを右クリックして、**名前の変更**を選択します

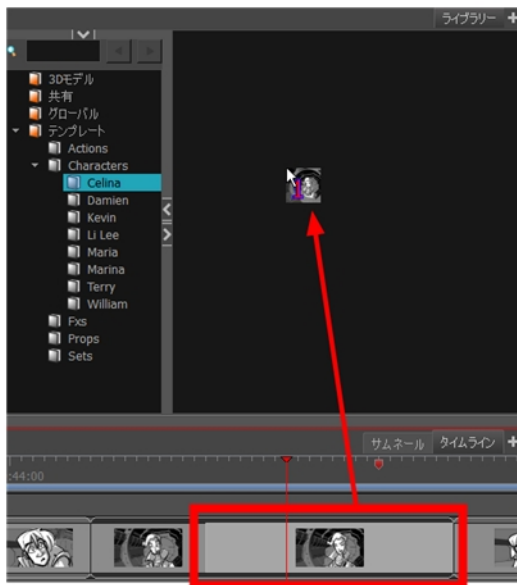
サムネイルビューでのテンプレートのインポート方法

1. サムネイルビューで、テンプレートを挿入するパネルを選択します。
2. ライブラリビューで、挿入するテンプレートを選択します。
3. 選択したテンプレートを、サムネイルビューで選択したパネルにドラッグします。



タイムラインビューからテンプレートを作成する方法

1. ライブラリビューで、テンプレートを保存するフォルダを選択します。
2. タイムラインビューで、パネルまたはサウンドクリップを選択して、ライブラリビューの右側にドラッグします。

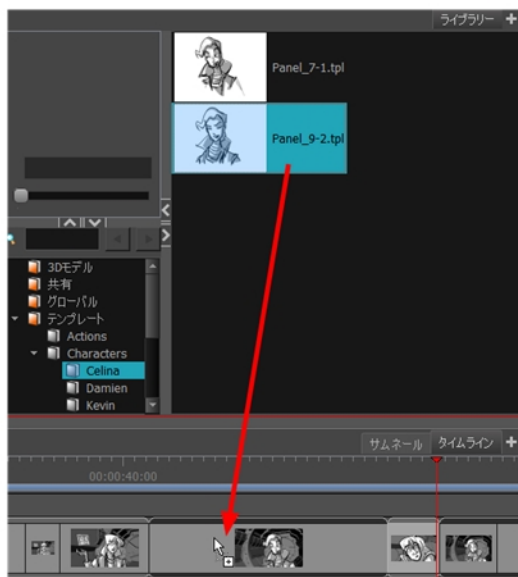


3. 「名前の変更」ダイアログボックスで、新しいテンプレートに名前を付けます。
テンプレートを作成した後に名前を変更するには、テンプレートを右クリックして、**名前の変更** を選択し

ます

タイムラインビューのテンプレートをインポートする方法

1. タイムラインビューで、テンプレートを挿入するパネルを選択します。
2. ライブラリビューで、挿入するテンプレートを選択します。
3. 選択したテンプレートを、タイムラインビューの選択したパネルにドラッグします。



サウンドクリップテンプレートを挿入する場合は、テンプレートをタイムラインビューのサウンドレイヤーにドラッグします。

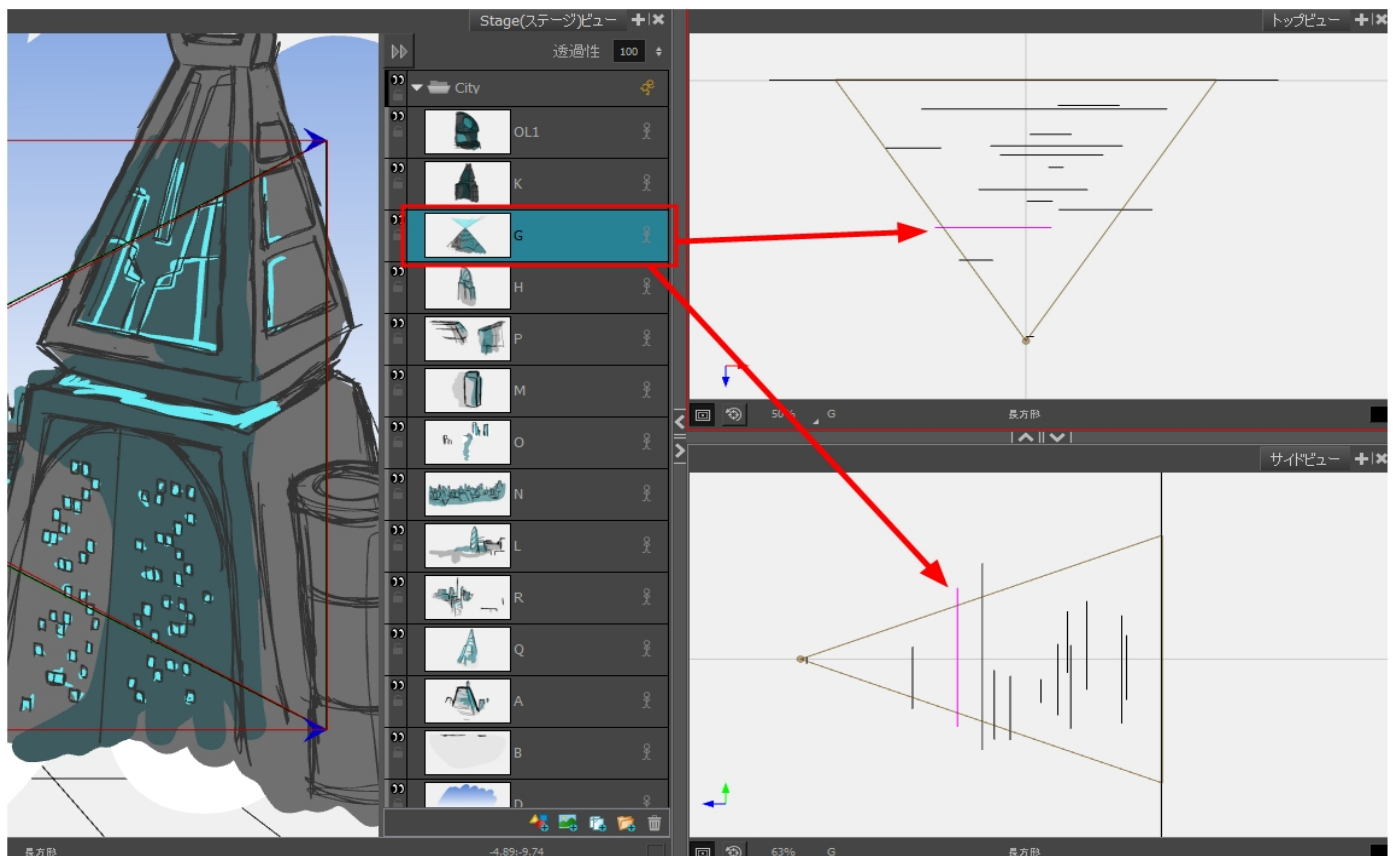
第10章: 3Dワークスペースでの作業方法

Storyboard Pro は3Dオブジェクトをプロジェクトにインポートすることで、アニメーションを3次元にします。配置、操作、3D オブジェクトを変更、およびあなたのストーリーに深さを追加できます。

オブジェクトのトップビューとサイドビューを表示

トップビューとサイドビューは、シーンの空間を上から見たものです。ビューには、カメラが見ることができる表示領域も表示されます。

エレメントをZ軸に沿って移動すると、オブジェクトが小さくなったり、大きくなったりするようになります。これは、パース効果のためです。つまり、カメラに近いエレメントはより大きく見え、遠くにあるエレメントは小さく見えます。このため、配置後にエレメントのサイズを変更する必要があります。



このシーンの各エレメントは3Dスペースの異なる位置に配置されているため、トップビューおよびサイドビューではっきりと確認できます。

ステージビューには、南北 (NS)、東西 (EW)、前/後 (FB) のオフセット位置が表示されますが、サイドビューとトップビューを使用してエレメントの位置を変更できます。

- **トップビュー:**EW (東西) とFB (前/後) の位置を表示します。
- **サイドビュー:**NS (南北) とFB (前/後) の位置を表示します。

エレメントの位置を変更すると、その内容全てに影響します。

これらはシーン内の2Dレイヤーなので、トップビューとサイドビュー(その側から見ているため)の線として表示されません。3Dオブジェクトをインポートすると、トップおよびサイドビューに完全な3Dオブジェクトが表示されます。

トップビューとサイドビューを表示する方法

- ▶ パネルビューで、ビューの追加 ボタンをクリックし、**サイドビュー**または**トップビュー**を選択します。

シーンを3Dに変換する

デフォルトは、新しく作成されたシーンは2Dモードに設定されているため、2Dでいくつかのシーンを作業する予定がある場合は、プロジェクトに不要な機能で邪魔されることはありません。シーンを3Dに変換することで、3D空間内の2Dおよび3Dレイヤーを移動して回転させることができます。つまり、シーンに3Dオブジェクトがなくても、2DオブジェクトをZ軸に沿って移動させて、マルチプレーンエフェクトを作成することができます。3Dシーンでは、カメラツールを使用してカメラを3D空間内で移動することもできます。

メモ: シーンを3Dに変換するのは、プロジェクト全体にはではなく、選択したシーンだけに適用されます。

3D のオプションを有効にする方法

- サムネイルビューで3Dに変換し、シーンを選択します。
- 次のいずれかを実行します:
 - ▶ 絵コンテツールバーで、3Dを有効 ボタンをクリックします。
 - ▶ 絵コンテ > 現在のシーンで3Dを有効化 を選択します。

シーンを2Dにリセットする

Storyboard Pro 2Dにシーンをリセットできます。これを行うと、以下のことが起こります:

- インポートした3Dモデルが削除されます。
- 3Dカメラの動きが削除されます。
- 3Dで移動および回転された2Dレイヤーは2Dに戻され、これらの変換が削除されます。

シーンを2Dに戻す方法

- 次のいずれかを実行します:
 - ▶ 絵コンテツールバーで、シーンを2Dにリセット ボタンをクリックします。
 - ▶ 絵コンテ > シーンを2Dにリセット を選択します。

3Dオブジェクトをライブラリにインポートする

プロジェクトを作成するときに、さまざまなタイプの3Dファイルをインポートできます。サポートされている3Dファイルフォーマットは: *.osb, *.3ds, *.obj, *.fbx, *.dae (Collada) および *.abc (Alembic)です。3Dモデルをインポートすると、そのモデルに従って自動的に3Dモデルフォルダ内のライブラリに追加されます。3Dモデルをプロジェクトファイル内で簡単に再利用できます。

メモ: テクスチャをモデルにパッケージ化することができる為、.fbx形式を使用することをお勧めします。

3Dモデルをライブラリに読み込むと、シーンに配置するたびに元のモデルを参照し続けます; つまり、3Dモデルのコピーは作成しません。3Dモデルライブラリは、プロジェクトのローカルライブラリでもあるため、3Dモデルを各プロジェクトにインポートする必要があります。

3D オブジェクトをライブラリにインポートする方法

1. ライブラリビューで3Dモデルライブラリのフォルダを右クリックし、**インポートするファイル**を選択します。
ブラウザウィンドウが開きます。
2. 3Dファイルを見つけて **開く(OOPEN)** をクリックします。
選択した3Dファイルは、ライブラリビューの形式に従ってラベルが付いたフォルダに表示されます(たとえば、*.osbファイルの場合はOsModels)。
3. インポートしたモデルの、形式を表すサブフォルダを選択します。そのフォーマットに一致するすべての3Dモデルが、ライブラリタブに表示されます。
4. 3Dモデルをステージビューにドラッグします。
3Dモデルは元のサイズで表示され、NS / EW / FBのゼロ位置に配置されます。3Dモデルは3つすべてのビューウィンドウに表示されます。

メモ: ライブラリの3Dモデルフォルダから3Dモデルを削除すると、プロジェクトで使用されているモデルのすべてのインスタンスが一度に削除されます。操作を確認またはキャンセルするよう警告するメッセージが表示されます。

3Dワークスペースに2Dエレメントの位置付け

3D空間では、1つの2Dオブジェクトを操作できます。また、Z軸に沿って複数の2Dオブジェクトをずらして、プレーンを作成したり、平面を回転させて、片面が開いた空間を構築することもできます。

3D空間に2Dエレメントを配置する方法

1. ライブラリビューから、1つまたは複数のエレメントをシーンにドラッグします。デフォルトでは、エレメントは3D空間のNS / EW / FBオフセットのゼロ位置に表示されます。

2. ツールバーのレイヤートランスフォーム(変換) ボタンをクリックします。
3. ステージビューで、シーンのエレメントを選択します。

エレメントを囲む境界ボックスが表示され、レイヤーが上部と側面ビューで紫色でハイライト表示されます。

4. オブジェクトを移動し、3D空間内の目的の場所に配置します。エレメントを正しい位置に移動させるビューを使用します:

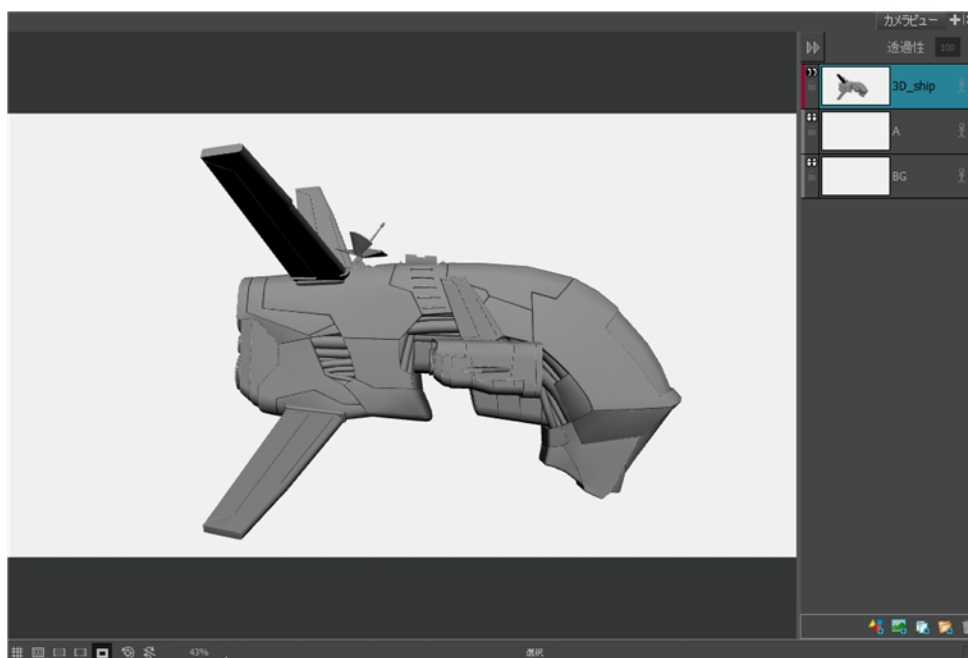
- ▶ ステージビュー:EW(東西)とNS(南北)の位置を変更します。
- ▶ トップビュー:EW(東西)とFB(前後)の位置を表示します。
- ▶ サイドビュー:NS(南北)とFB(前/後)の位置を変更します。

3D空間で周りのエレメントをドラッグすると、エレメントの位置は自動的にほかのビューに変更します。

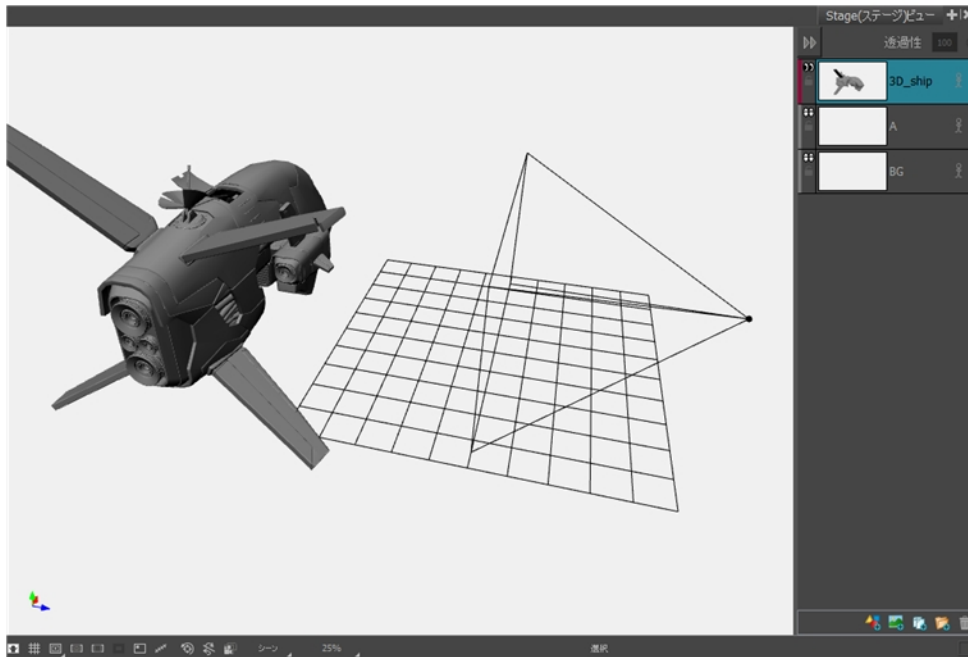
カメラビューでパネルをプレビューする

ステージビューでは、ステージ上に立っているかのように、様々なエレメントを見ることが出来ます。パースは空間内の固定点からのものです。

シーンをプレビューする為にカメラビューに切り替えると、パースはカメラレンズからのものなので、カメラがあるキーフレームから別のキーフレームに移動するときにキャプチャするものを正確に見ることができます。



カメラビューには、カメラの視点から現在のフレームが表示されます。最初のキーフレームのカメラが宇宙船の方を向いているため、宇宙船の側面が表示されています。



ステージビューのパスがデフォルト位置でロックされているため、そのパスからオブジェクトが表示されています。この宇宙船は上の図と同じ位置にありますが、ステージビューのパスから表示されているため、アングルが異なっています。

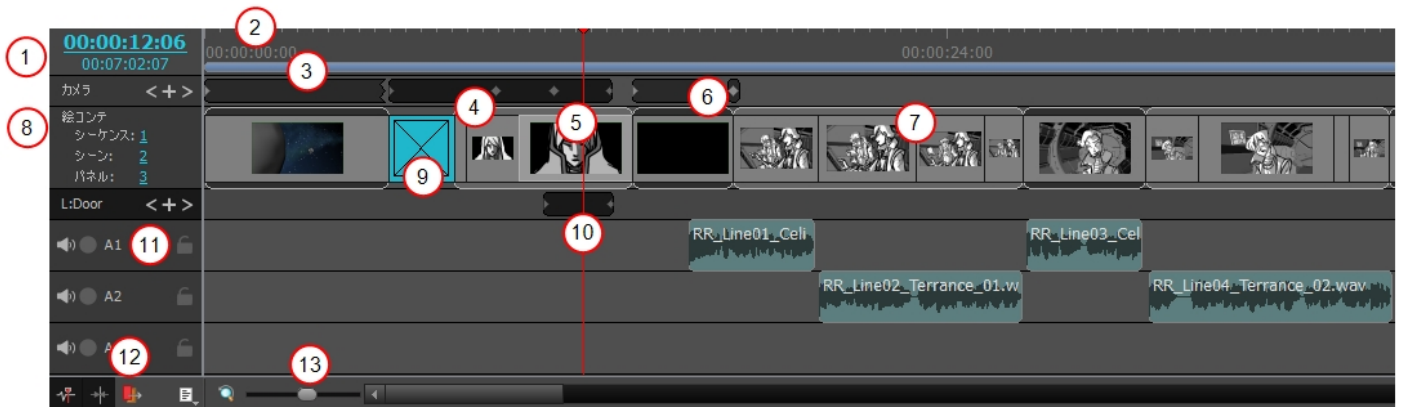
したがって、カメラの位置を変更した場合、特にカメラのフォーカスを変更した場合は、カメラビューを使用しカメラの動きを正確にプレビューします。

第11章: アニマティックの作成方法

アニメティックは、サウンド、カメラの動き、アニメーション、およびシーンの切り替えを追加する絵コンテの次のステップです。Storyboard Proには、最終ビデオフォーマットにエクスポートする前に、絵コンテをサウンドと同期させたり、カメラ/レイヤーの動きやトランジションを追加するのに必要なすべてのツールがあります。

タイムラインビューについて

タイムラインビューでは、シーンのビジュアルとサウンドのタイミングを組み立てます。サウンドトラックレイヤーを追加したり、サウンドトラックにインポートされたオーディオファイルを編集したりすることができます。トランジションを追加して、選択したパネルまたは絵コンテ全体の再生をこのビューから制御することもできます。



1	現在のタイムコード(再生ヘッドの位置)がタイムラインビューの左上隅に表示されます。プロジェクトの尺の合計が現在のタイムコードで表示されます。
2	さまざまなアクト名と始まりは、タイムラインビューの上部に小さなフラグで示されます。
3	シーケンスは、青色のバーとして表示されます。
4	シーンは、パネルの上下にグレーのフレームで表されます。
5	各パネルでは、サムネールが表示されます。
6	カメラの動きは、カメラトラックでは黒いバーとして表示され、キーフレームでは、青いひし形(選択時)として表示されます。
7	シーンの下にオーディオのブロックが表示されます。
8	現在のシーケンス/シーン/パネル名が、パネル行の先頭に表示されます。
9	トランジションはシーン間に青い四角で表示されます。
10	レイヤーの移動は、レイヤートラックで黒いバー/青いひし形(選択されている場合)でキーフレームとして表示されます。
11	サウンドトラック名と、ミュートとロックのアイコンがオーディオ行の先頭に表示されます。
12	オーディオを操作するサウンドのオプションがあります。

13 ズームツールを使用すると、タイムラインビューのフレーム幅が拡大/縮小されます。

タイムラインビューにアクセスする方法

- 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ビューエリアにて、ビューの追加 ボタンをクリックし、**タイムライン**を選択します。
 - ▶ **ウインドウ > タイムライン**を選択します。

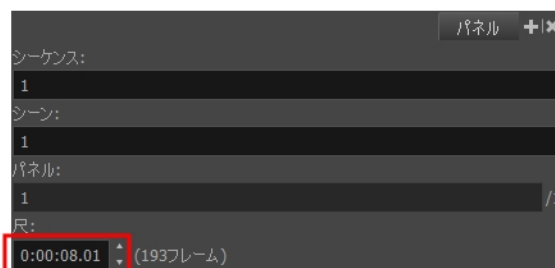
パネルの尺の設定

パネルの尺を正確に設定するには、パネルビューを使用します。パネルビューには、選択したパネルの正確なタイムコード情報が表示されます。Storyboard Pro メニューのパネルに、「パネルを追加する」コマンドと「パネルからフレームを削除」コマンドを使用して、選択したパネルの長さをフレームごとに調整することもできます。



パネルビューでパネルの持続時間を設定する方法

- タイムラインまたはサムネイルビューで、パネルを選択します。
- パネルビューの尺フィールドで、上下の矢印を使用するか、値を入力して、選択したパネルを長くまたは短くします。





レイヤーをアニメーション化する

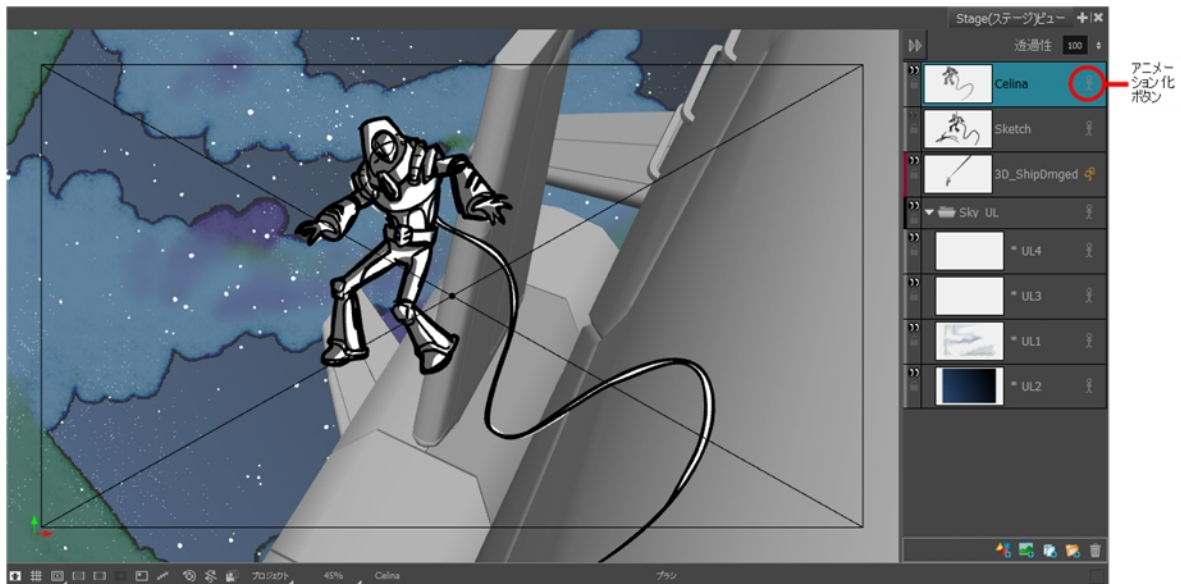
デフォルトでは、レイヤーはアニメートされません。レイヤーをアニメーション化するには、目的の位置にキーフレームを設定することによって開始します。レイヤーを移動し、アニメーションに必要な多くのキーフレームを設定する変換ツールを使用することができます。タイムラインビューの、レイヤートラックコントロールを使用して、キーフレームとタイミングを編集できます。

レイヤーからキーフレームを削除する場合は、アニメートボタンをクリックして、すべてのレイヤーをクリアすることができます。クリアされると、キーフレームはクリアされ、レイヤーは現在のフレームの位置に残ります。

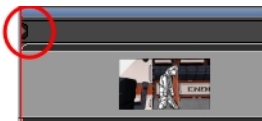
レイヤーをアニメーション化する方法

1. 「タイムライン」または「サムネイル」ビューで、アニメートするレイヤーを含むパネルを選択します。
2. ステージまたはカメラビューで、アニメートするレイヤーを選択し、アニメート  ボタンをクリックします。

アニメートボタンが黄色になり、図形を変更: 

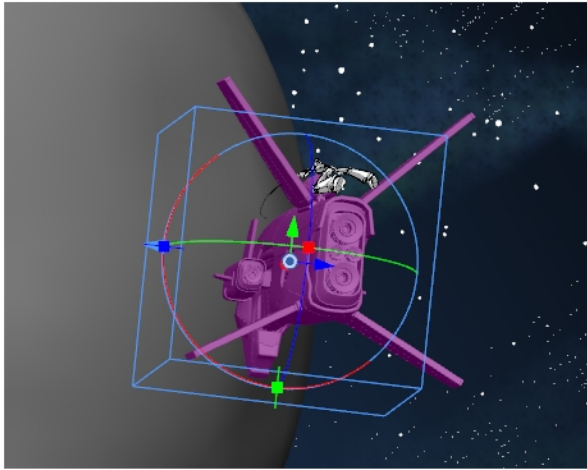


タイムラインビューでは、現在のフレームが現在のパネルの最初のフレームになります。



3. ツールバーのレイヤートランスフォーム(変換)ボタンをクリックします。

3Dマニピュレータが表示され、3D空間内で2Dレイヤーを回転させ、配置することができます。



4. シーンでエレメントを選択し、初期状態に配置します。トランスフォームハンドルを使用してレイヤーを拡大縮小、回転、移動します。




5. レイヤートランスフォームツールのプロパティで、キーフレームを追加ボタンをクリックしてキーフレームを設定します。
現在のフレームにキーフレームが追加されます。
6. 同じエレメントを選択して、次の状態に配置します。アニメーションが完成するまでキーフレームの設定を続けます。
7. 再生 ボタンをクリック、エレメントのアニメーションを表示します。

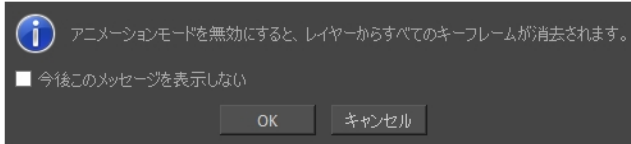
メモ: また、座標ツールバーを使用して、選択したレイヤーの平行移動、スケール、回転の値を入力することもできます。

すべてのキーフレームをクリアする方法

1. アニメーションが含まれているレイヤーを選択します。これは、黄色のアニメイトアイコンで示されます。

2. アニメイト  アイコンをクリックします。

アニメートモードをオフにすると、次のメッセージが表示されます。



3. OK(はい) をクリックします。

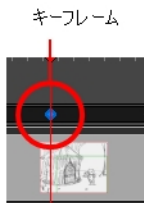
すべてのキーフレームがクリアされ、レイヤーは現在のフレームの位置にとどまります。アニメーションが含まれていないことを示すために、レイヤーのアニメートアイコンがグレー表示されます。

カメラのアニメーション化

シーンのアニメーションカメラを作成するには、少なくとも2つのキーフレームが必要です。移動する予定がある場合は、カメラの位置を変更する前にこれらのキーフレームを作成します。

現在のフレームにキーフレームを追加する方法

1. タイムラインビューで、赤い再生ヘッドをキーフレームを追加するフレームにドラッグします。
2. ツール内のカメラ ツールを選択。
3. 次のいずれかを実行します:
 - **カメラ > 現在のフレームにカメラキーフレームを追加**を選択
 - ツールプロパティビューでは、キーフレームを追加する ボタンをクリックします。




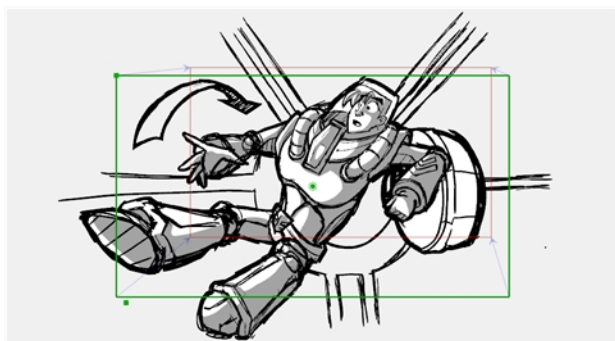
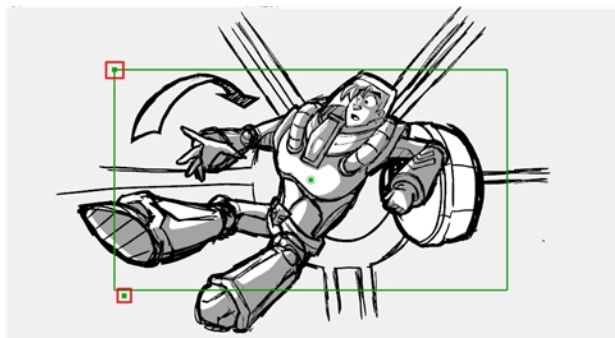
赤い再生ヘッドの正確な位置にタイムラインビューでキーフレームが追加されます。

カメラのキーフレームを2Dプロジェクトに配置する方法


1. 次のいずれかを実行します:
 - ツールバーの、カメラ ツールを選択します。
 - **ツール > カメラ**を選択します。
2. ステージビューで、変更するカメラのキーフレームを選択します。

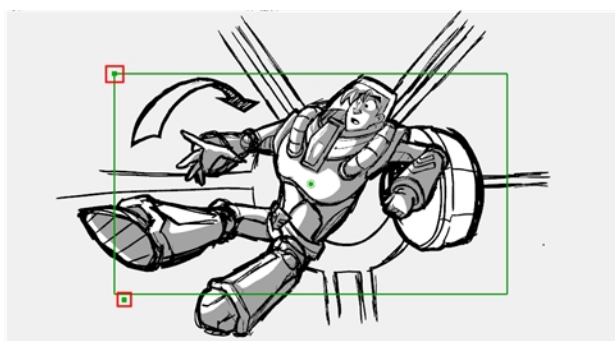
3. 次のいずれかの方法を使用して、カメラのキーフレームを変更:

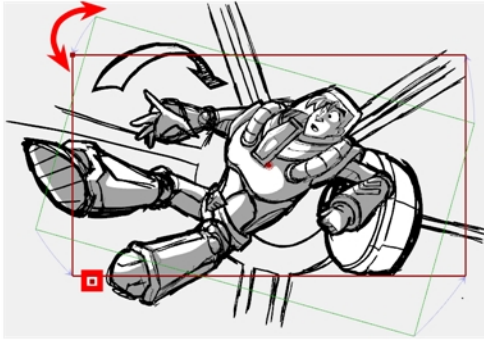
- **トラックイン、トラックアウト:** 選択したキーフレームをZ軸に沿って配置し、トラックイン/トラックアウトの動きを作成するには、トラック  アイコンが表示されているときにフレームの左上隅をドラッグします。




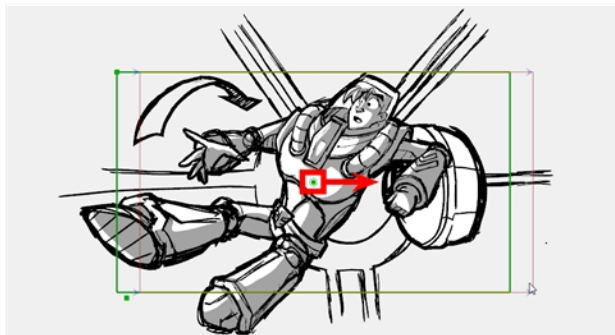
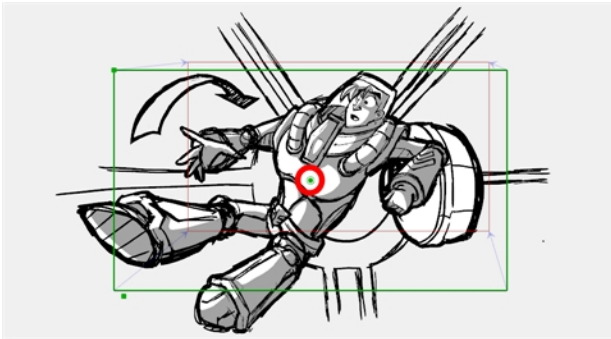
マウスを離すと、キーフレームが設定され、カメラの動きの方向を示す青い矢印が表示されます。この場合、位置Aから位置Bにズームアウトします。

- **回転:** 選択したキーフレームを回転するには、回転  アイコンが表示されているときに、フレームの左上隅をドラッグします。





- **移動:** 選択したキーフレームを移動するには、ドラッグ  アイコンが表示されているときに、中央のピボットポイント、またはカメラフレームの外側のエッジからフレームをドラッグします。



キーフレームBはキーフレームAの右にドラッグされました。カメラがパンすると左から右にパンします。

- **ナッジ(微調整):** キーボードの矢印キーを押して、選択したキーフレームを移動することもできます。

この時点で、希望ならばBポジションのキーフレームを選択し、それを新しい場所に移動することができます。シーンを再生すると、カメラは位置AからBに移動します。

サウンドの追加

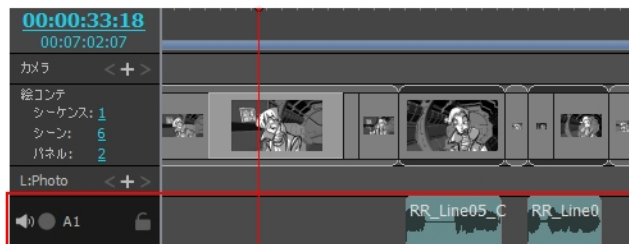
プロジェクトに新しいオーディオトラックを追加できます。これを行うには、タイムラインビューで作業する必要があります。

オーディオトラックを追加する

1. 次のいずれかを実行します:

- サウンド > **新規オーディオトラック** を選択します。
- タイムラインビューで、サムネール下のエリアを右クリックして **新規オーディオトラック** を選択します。
- サウンドツールバーで、**新規オーディオトラック** ボタンをクリックします。

新規オーディオトラックを追加後、サウンドをインポートできます。



オーディオトラックを追加する方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - サウンド > **新規オーディオトラック** を選択します。
 - タイムラインビューで、サムネール下のエリアを右クリックして **新規オーディオトラック** を選択します。
 - サウンドツールバーで、**新規オーディオトラック** ボタンをクリックします。

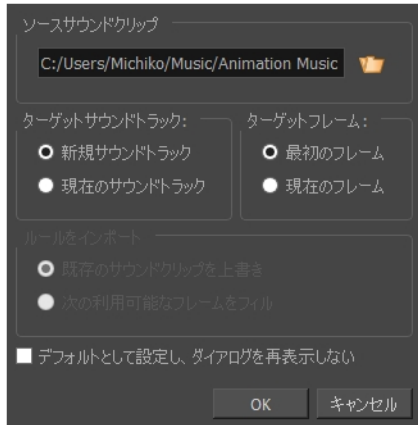
サウンドクリップのインポート

まずサウンドクリップ (.wav、.aif、.aiff、または.mp3) を、最初のフレーム、または現在のフレームのオーディオトラックにインポートします。サウンドクリップが、プロジェクトにまだ存在しない場合は、Storyboard Proは、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をコピーします。タイムラインビューで作業する必要があります。MP3 ファイルは、圧縮ファイル形式であるため、長いシーケンスには推奨されません。最適な結果を得るには、長いシーケンスでの作業時に .wav または .aif のサウンドファイルを使用します。

サウンドクリップをインポートする方法

1. タイムラインビューで、オーディオトラックを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - **ファイル > サウンドのインポート** を選択します。
 - オーディオトラックを右クリックし、**サウンドクリップのインポート** を選択します。

サウンドクリップのインポートダイアログボックス



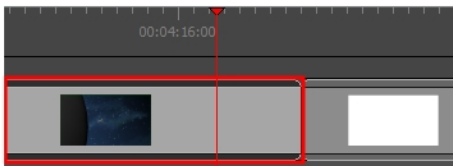
3. インポートするサウンドクリップを選択するには、ファイルパスを入力するか、「参照」ボタンを使用してファイルを検索します。
4. ターゲットサウンドトラックセクションで、オーディオトラックを作成し、そのトラックをクリップにインポートするか、選択したオーディオトラックにクリップをインポートするかを指定します。
5. ターゲットフレームセクションで、サウンドが始まるフレームを指定します。
6. 現在のサウンドトラックオプションを選択した場合は、インポートルールを指定します:
 - ・ **既存のサウンドクリップを上書きします:** 既定では、サウンドをインポートすると、ターゲットフレームに存在するサウンドが置き換えられます。
 - ・ **次の使用可能なフレームを入力します:** サウンドクリップを、既存のサウンド選択の後、最初に使用可能な空のフレームにインポートします。
7. 次にサウンドをインポートした際、現在の設定を使用し自動的にサウンドを選択するために、ブラウザボックスを開く場合は **デフォルトとして設定し、再度ダイアログを表示しないオプション**を選択します。

トランジションの作成

シーン間にトランジションを追加すると、ストーリーを移動させるのに効果的です。

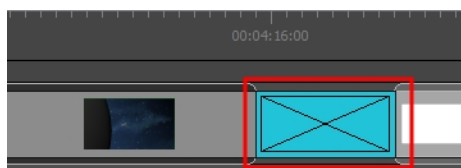
トランジションを追加する方法

1. タイムラインビューで、トランジションを追加するシーンを選択します。



2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ 絵コンテツールバーで、**新規トランジション** ボタンをクリックします。

- ▶ **絵コンテ>トランジションの追加** を選択します。
- ▶ シーンのスサムネイルを右クリックし、**トランジションの追加** を選択します。



第12章: エクスポートの方法

絵コンテやアニメティックが完成したら、画像、PDF、またはムービーファイルとしてエクスポートすることになります。サードパーティのソフトウェアや、エクスポートスナップショットで、ムービーを編集するかどうかによって、Storyboard Pro はいくつかのエクスポート形式をサポートしています。

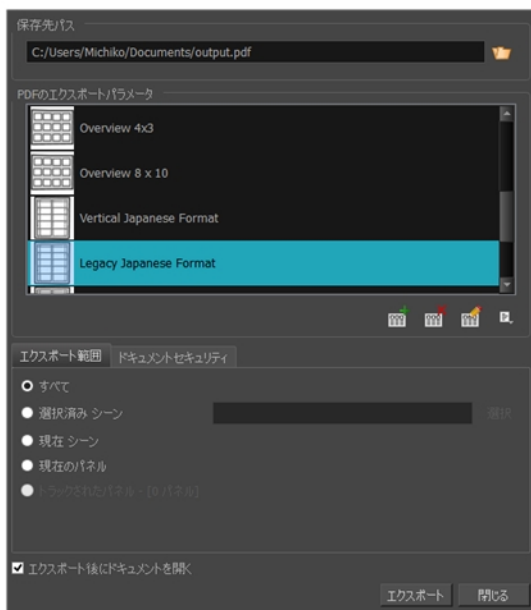
PDFへのエクスポート

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、電子的に印刷または共有することができます。ここでは、ビジュアルを設定しクラシックな絵コンテを紙にしたり、他の任意のフォーマットを表現することができます。

PDFをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > PDF** を選択します。

「PDFにエクスポート」ウィンドウが開きます。



2. 保存先パスフィールドに、場所とファイルの名前を指定します。
3. 「PDFエクスポートパラメータ」セクションで、PDFファイルのレイアウトを選択します。
4. エクスポート範囲セクションで、絵コンテ全体、特定のショット、または現在選択されているパネルを含むファイルを、生成するか選択します。
5. エクスポート後、ドキュメントを開くオプションを選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

ムービーのエクスポート

絵コンテとアニメーションを作成したら、それをムービーファイルとしてエクスポートして、効率的なタイミング基準を簡単に共有し再生することが可能です。ムービーファイルは、様々なムービー形式 (Windows Media Video、QuickTime、

Flash) で、イメージシーケンス(.jpeg、.tga、または.png)としてエクスポートすることが可能です。

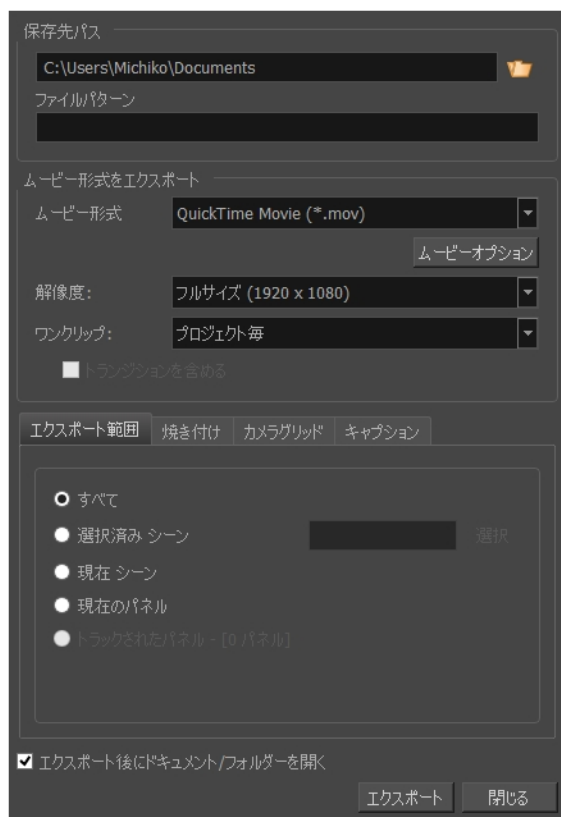
QuickTimeのエクスポート形式を選択した場合、QuickTimeムービー設定の一部はStoryboard Proプロジェクト、またはエクスポート設定によって上書きされます。QuickTimeにエクスポートする時のデフォルトのコーデックは、Mac OS XでネイティブにサポートされているH.264です。

メモ: Windows Media Video形式をエクスポートするオプションは、Windowsでのみ使用可能で、QuickTimeムービーをエクスポートするオプションは、QuickTimeがインストールされている場合にのみ使用できます。

ムービーをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > ムービー**を選択します。

ムービーにエクスポートダイアログボックスが開きます。



2. 保存先パスで、ムービーを保存するフォルダーを選択します。正確なパスを入力するか、ブラウズ ボタンを使用し、システム上の特定のフォルダを参照できます。
3. Export Movie Format (ムービーのエクスポート形式) パネルから:
 - ムービーフォーマットメニューから選択:

- **QuickTime Movie (*.mov)** QuickTime ビデオファイルのエクスポート形式
 - **Windows Media Video (*.wmv)** Windows ビデオファイルのエクスポート形式
 - **Flash (*.swf)** Flashファイルのエクスポート形式
 - **Jpeg (*.jpg), Targa (*.tga) または Portable Network Graphics (*.png)** イメージ(画像)シーケンスのエクスポート形式
- 解像度メニューから、解像度を選択します:1/4サイズ、1/2のサイズ、またはフルサイズになります。
4. QuickTime ムービー (*.mov) または Windows Media ビデオ (*.wmv) 形式でエクスポートする場合は、**ムービーオプション**をクリックして、ビデオとオーディオの設定を変更します。Flash (*.swf) をエクスポートする場合は、Flashのエクスポート設定を変更する**オプション**をクリックします。

メモ: これらの QuickTime ムービーのオプションについての詳細を学ぶには、[QuickTime ドキュメンテーション](#)を参照してください。

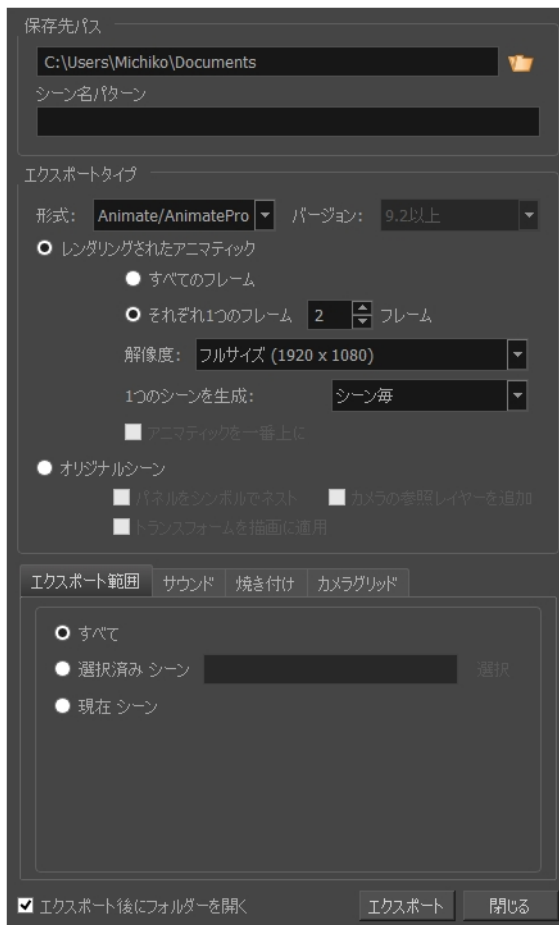
Toon Boomへのエクスポート

Storyboard Pro を使用すると、アニメティックをHarmonyシーンファイルとしてエクスポートすることができます。絵コンテプロジェクト全体、または選択したシーンをエクスポートすることができます。エクスポートが完了すると、エクスポート先のソフトウェアで開くことができます。この新しいシーンを最初に保存すると、使用したソフトウェアに応じて、エクスポートされたファイルが適切なフォーマットに変換されます。絵コンテの以下のエレメントがエクスポートされます: レイヤー、レイヤーモーション、およびカメラの動きが含まれます。

Toon Boomへのエクスポート方法

1. **ファイル > エクスポート > Toon Boomへエクスポート** を選択します。

Toon Boom へエクスポートダイアログボックスが開きます。



1. 保存先パスで、絵コンテプロジェクトを保存するフォルダーを選択します。正確なパスを入力するか、ブラウザボタンを使用し、システム上の特定のフォルダを参照できます。エクスポート中にStoryboard Pro はいくつかのファイルを生成するので、エクスポートされたプロジェクト用のフォルダの作成が必要です。
2. エクスポートタイプセクションで、エクスポートする Toon Boom アニメーションソフトウェアを選択します。

メモ: エクスポートが Harmony サーバー または Harmony Stand Alone に対して作成されるかどうかを判断するには、フォーマットメニューで独立型エクスポートのために、**オフライン** オプションを選択するか、またはサーバー形式の場合は **データベース**へを選択します。使用している Harmony のバージョンに応じて、7.8 または 9.2 またはそれ以上を選択します。

3. 次のいずれかのオプションを選択します:

- **レンダリング済みアニメティック:** エクスポート 絵コンテはビットマップイメージでレンダリングされ、Animate/Animate Pro/Harmony scene にエクスポートされます。あなたの絵コンテの各シーン

に、Animate/Animate Pro/Harmony シーンが作成されます。3Dコンテンツがあり、Animate、Animate Pro、またはHarmony 9.2以前にエクスポートする場合は、このオプションを使用します。また、ビットマップ描画レイヤーを使用している場合は、Harmonyにエクスポートすることもできます。

- 絵コンテは、ベクター描画、レイヤー、カメラ設定がそのまま維持されるプロジェクトで使用できます。あなたの絵コンテの各ショットまたはシーンに対して、Harmony/Animate シーンが作成されます。をエクスポートするには、**オリジナルのシーン** を選択してください

4. エクスポート後、ドキュメント/フォルダを開くオプションを選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

FBXへのエクスポート

FBX形式での絵コンテプロジェクトのエクスポートシーン内の2Dおよび3Dエレメントだけでなく、エレメントモーションまたはカメラの角度/ズームからのモーションデータを保存することができます。FBXにエクスポートしたら、サードパーティの3Dアプリケーションで絵コンテエレメントを開いて、引き続き作業することができます。これらのエレメントは、Storyboard Proで終了するとFBXにエクスポートされます。通常、これらのエレメントをStoryboard Proに戻すことはできません。

FBX ファイルをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > FBX** を選択します。

FBXにエクスポート ダイアログボックスが開きます。



2. 保存先パス セクションで、ブラウズ ボタンをクリックし、画像シーケンスを保存するフォルダを選択します。
3. ファイルパターン フィールドで、エクスポートしたファイルの名前を入力します。
4. シーン、カメラフレームの黒い境界線を追加するには、**カメラのフレームをエクスポート** オプションを選択します。
5. 1つのクリップリストから、次のいずれかを選択します:

- ▶ **シーン毎**: シーン毎にクリップを1つエクスポートする。
 - ▶ **プロジェクト毎**: 1つのクリップをプロジェクト全体にエクスポートする。
 - ▶ **シーケンス毎**: シーン毎にクリップを1つエクスポートする。このオプションは、プロジェクトにシーケンスが含まれている場合にのみ表示されます。
6. エクスポート範囲セクションで、エクスポートされたファイルに含めるシーンの数を選択します:
- ▶ **すべて**: プロジェクトのすべてのシーンを含みます。
 - ▶ **現在のシーン**: このダイアログボックスを開いた時に選択したシーンのみが含まれます。
7. **OK(はい)** をクリックします。
- オブジェクトは、指定したフォルダにFBXファイルとして保存されます。