



STORYBOARDPRO

Toon Boom Storyboard Pro 5.5
環境設定ガイド

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

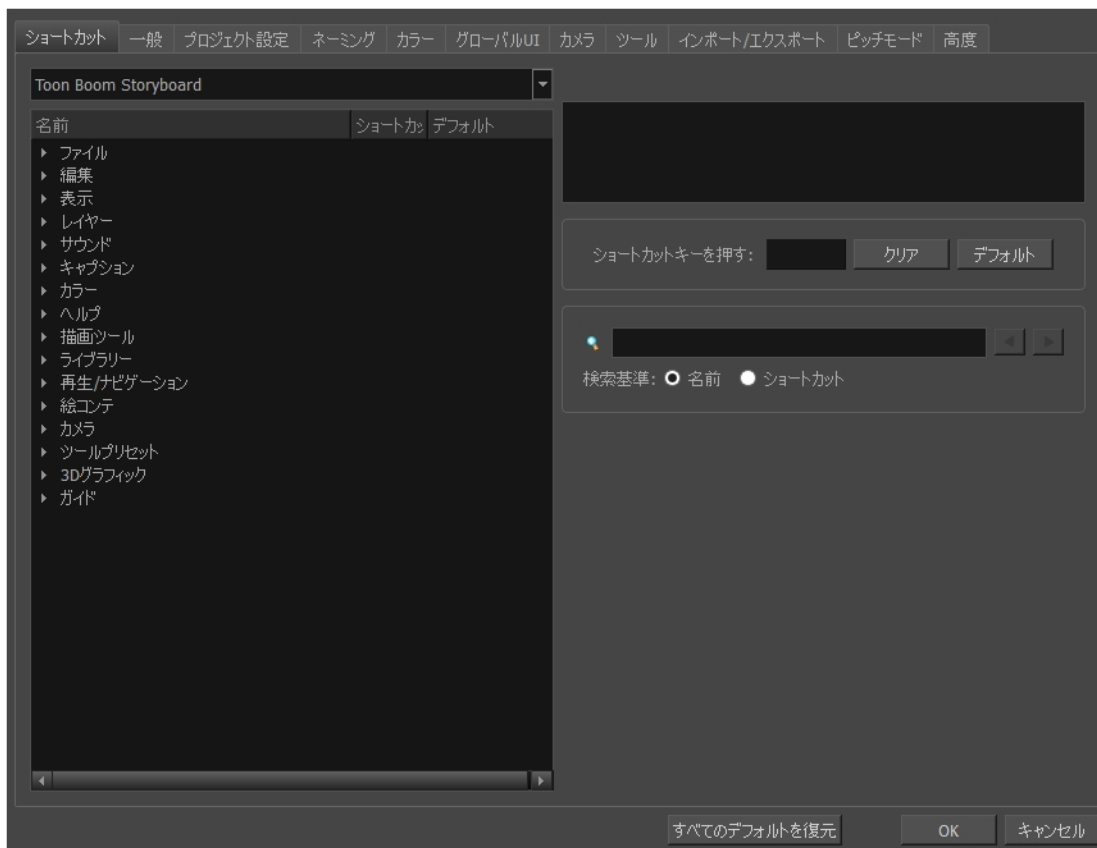
Copyright © 2017 Toon Boom Animation Inc., a Corus Entertainment Inc. company. All rights reserved.

コンテンツ

コンテンツ	3
第1章: 環境設定	4
環境設定 (プリファレンス) の移行	6
環境設定ファイルの場所	7
ショートカット設定	9
一般設定	11
プロジェクトの設定	15
ネーミング設定	17
色の設定	19
グローバルUIの設定	21
カメラ設定	23
ツールの設定	27
インポート/エクスポートの設定	29
ピッチモードの設定	31
高度な設定	33

第1章: 環境設定

環境設定 ダイアログボックスでは、作業スタイルに合わせて設定を調整し、より効率的に作業することができます。



「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
- 一般
- プロジェクトの設定
- ネーミング
- カラー
- Global UI
- 3d スケマティック UI
- カメラ
- ツール
- インポート/エクスポート

- ピッチモード
- 高度

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。

環境設定ダイアログボックスにアクセスする方法

次のいずれかを実行します:

- **編集 > 環境設定 (Windows)** または **Storyboard Pro > 環境設定 (Mac OS X)** を選択します。
- を押します。

環境設定 (プリファレンス) の移行

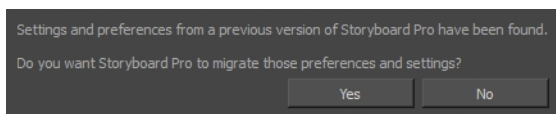
Storyboard Pro の新しいバージョンにアップグレードする場合は、以前の設定を古いバージョンから移行できます。これは、新しいソフトウェアバージョンの最初の起動時に行うことができます。

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方法

1. 起動 Storyboard Pro

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. OK(はい) をクリックします。

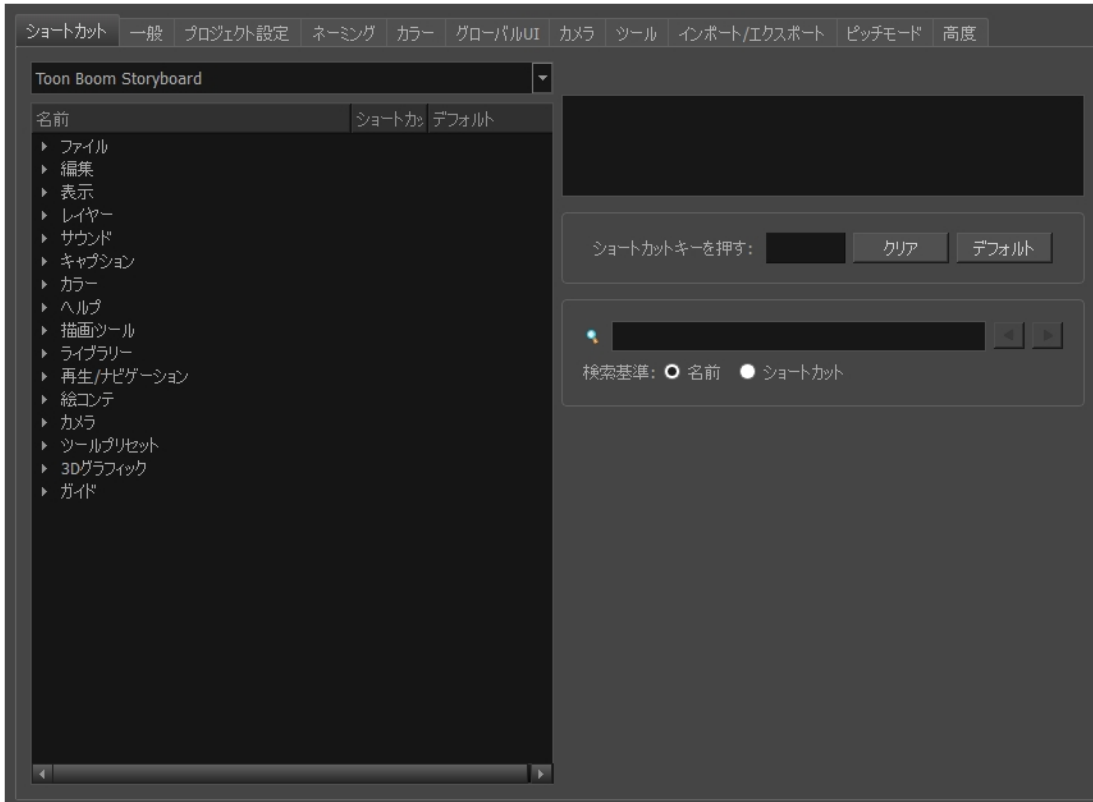
環境設定ファイルの場所

T-SBADV-003-001

環境設定 ダイアログボックスのオプションを変更すると、それらは Toon Boom Storyboard Pro という名前のフォルダに保存されます別のコンピュータで同じ環境設定を使用する場合は、このフォルダをコピーします。

- **Windows:**
 - C:\Users\[user_name]\AppData\Roaming\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro\full-1400-pref
- **Mac OS X:** Mac OS X では、ライブラリフォルダは隠しフォルダです。フォルダを表示するには、Finder's Go の「移動」メニューを表示するときに Alt キーを押し続けます。
 - /Users/[user_name]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro/full-1400-pref

ショートカット設定



作業をスピードアップするために、すべてのキーボードショートカットをカスタマイズできます。Harmonyに精通している場合は、Storyboard Pro キーボードショートカットセットを使用することもできます。

一部のツールまたはコマンドには、既定のキーボードショートカットが割り当てられていません。参考になれば、それらを追加することができます。既存のキーボードショートカットをカスタマイズする場合は、名前またはショートカットで検索を実行できます。

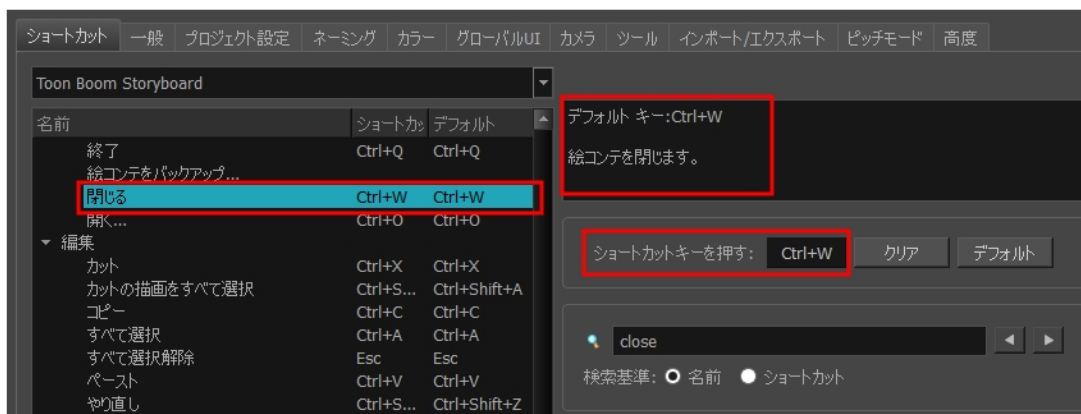
キーボードショートカットセットを切り替える方法

- 次のいずれかを実行します:
 - Windows: **編集 > 環境設定** を選択します。
 - Mac OS X: **Storyboard Pro > 環境設定** を選択します。
 - Ctrl + U (Windows/Linux) または ⌘ + U (Mac OS X) を押します。
- 環境設定ダイアログボックスにて、**ショートカット** タブを選択します。
- ショートカットセットリストから、目的のセットを選択します。



キーボードショートカットを検索する方法

1. 環境設定ダイアログボックスにて、**ショートカット** タブを選択します。
2. キーボードショートカット検索セクションで、次のオプションを選択します:
 - ▶ **名前** キーボードショートカットを検索する
 - ▶ **ショートカット** は、ショートカットを有効にする実際のキーでキーボードショートカットを検索します。
3. 検索フィールドに、キーボードショートカットまたはそのショートカットキーの名前を入力します。
左パンでキーボードショートカットが強調表示されます。ショートカットは右パンに表示されます。



4. 必要に応じて、別のキーボードショートカットを設定します。
5. **OK(はい)** をクリックします。

一般設定

スクリプトとパネルの編集に関するプリファレンスは、主に「一般」タブでグループ化されています。

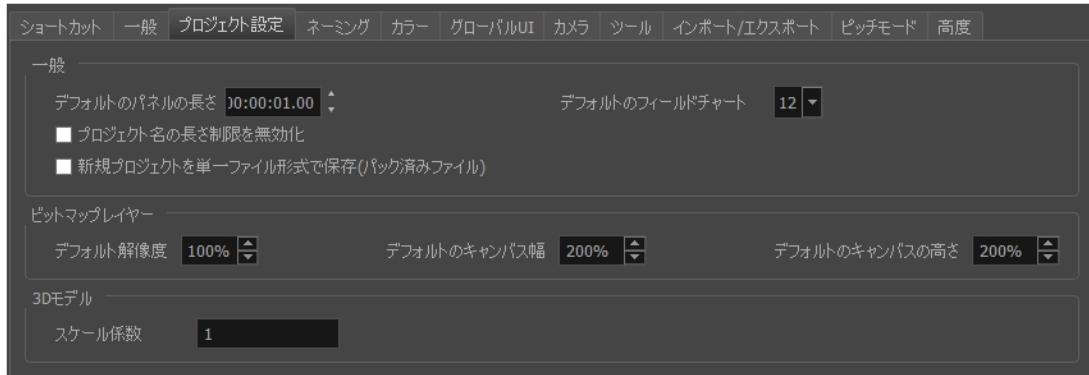


パラメーター	説明
一般	
パネルへの自動的な一般サムネイル	サムネイルがパネルに対して自動的に生成される可否を決定します。
名前の変更ダイアログを自動的に表示する	周りのシーンを移動すると、シーンの変更するように求められます。シーンの変更ダイアログボックスが表示されます。このオプションはデフォルトで有効になっています。このオプションの選択を解除すると、既存のシーンは元の名前を保持し、シーン名変更ダイアログボックスを開かずに新しいシーンに自動的に名前が付けられます。
パネルのサムネイルでの描画を禁止する	デフォルトでは、この設定が有効になっているため、サムネイル表示のパネル上の描画はできません。すべての描画ツールを「サムネイル」ビューで直接使用する場合は、このオプションをオフにします。
新しいシーケンスを自動作成	デフォルトは、新しい絵コンテプロジェクトには、シーケンスなしで作成されます。このオプションを選択すると、新しいプロジェクトがシーケンスで自動的に作成されます。
ライブラリのサムネイルを自動的に生成する	サムネイルが、ライブラリビューで自動的に生成される可否を決定します。デフォルトでは、このオプションは有効です。
アクトを有効にする	新しいアクトを開始し、選択したアクトを結合します。これは、タイムラインビューに表示されます。

	Storyboard Pro では、シーンやアクトのパネルを編成できます。デフォルトでは、スクリプトはすべてのスクリプトに関連しないため、使用できません。ストーリーがアクト内に分割されている場合、これらのセクションを表示および操作するには、このオプションを選択します。
用語スタイル	
ライブアクション	Storyboard Pro でライブアクションの用語を使用できます。アクト、シーン、ショットそしてパネルを含みます。
アニメーション	Storyboard Pro でアニメーション使用の用語を使用できます。アクト、シーケンス、シーンそしてパネルを含みます。
シーン	
「現在のシーンを分割する」コマンドを実行するときにシーンを分けます。	デフォルトではこのオプションは無効になっています。これは、 絵コンテ>現在のシーンを分割 コマンドを使用すると、現在のシーンが選択されたパネルの前に2つに分割されることを意味します。有効にすると、シーンが3つに分割され、選択されたパネルが中央に隔離されます。複数のパネルを選択し、「現在のシーンを分割」コマンドを使用すると、選択された各パネルが別々のシーンに分割されます。
ログファイル内のシーン名を追跡する	ログファイル内のシーン/ショット名を追跡します。
レイヤー	
グローバルレイヤーナビゲーションを有効にする	パネル間を移動しながらレイヤーの選択を維持します。
ブラプリセットレイヤー選択ロックを有効にする	選択したブラプリセットで、指定されたレイヤーにレイヤー選択を保持します。
デフォルトレイヤーアラインメント	<p>なし:レイヤーの作成時に使用されるデフォルトの配置を設定します。</p> <p>カメラに面する:このレイヤーはカメラに向くように配置されているため、ピボットポイントを中心に回転しカメラに常に向いていますが、カメラは移動しません。3D空間に、2Dレイヤーを配置する場合は、このオプションを使用します。</p> <p>カメラにピン止め:レイヤーはカメラの視点に向いています。レイヤーは常にカメラで移動します。このオプションを使用する利点は、単にシーン内のすべての上に描画することができます。</p>
プロジェクトを最適化	
最大テクスチャ解像度	「プロジェクトの最適化」ダイアログボックスで、「テクスチャの縮小」オプションを使用すると、テクスチャの解像度が下がります。値は1フィールドあたりのドット数 (dpi) です。
閉じる時に未使用の要素を削除する	プロジェクト内の未使用要素を閉じる際、削除します。

3D機能	
3D機能を有効にする(再起動が必要)	デフォルトでは、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、2次元以上のシーンで2Dで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、マルチプレート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。

プロジェクトの設定



パラメーター	説明
一般	
デフォルトのパネル長さ	新しく作成されたパネルの既定の長さ(秒単位)。
プロジェクト名の長さの制限を無効にする	Storyboard Pro との互換性のために、プロジェクト名の長さは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、この制限が解除されます。
単一のファイル形式で新しいプロジェクトを保存 (パックされたファイル)	次のファイル名拡張子を持つ、単一のファイル形式で新しいプロジェクトを保存します: .sbpz. プロジェクトは zip ファイルに保存されます。
既定のフィールドチャート	プロジェクトのフィールドスタンダード(標準)を設定します。
ビットマップレイヤー	
デフォルトの解像度	ビットマップレイヤーが作成される、デフォルトの解像度を定義します。解像度は、カメラがデフォルトの位置にあるときにカメラフレームに収まるピクセル数に基づいています。
既定のキャンバスの幅	<p>メモ: ビットマップ描画レイヤー比率を個別に調整できます。たとえば、カメラのズームを使用している場合は、その描画を高解像度にすることができます。そのため、ズームインするとピクセルが表示されません。これを調整するには、レイヤーを右クリックして、ビットマップレイヤーの解像度を変更するを選択します。</p>
既定のキャンバスの高さ	
3Dモデル	
スケール因数	プロジェクトの3Dモデルを使用する場合は、スケールファクターを設定します。

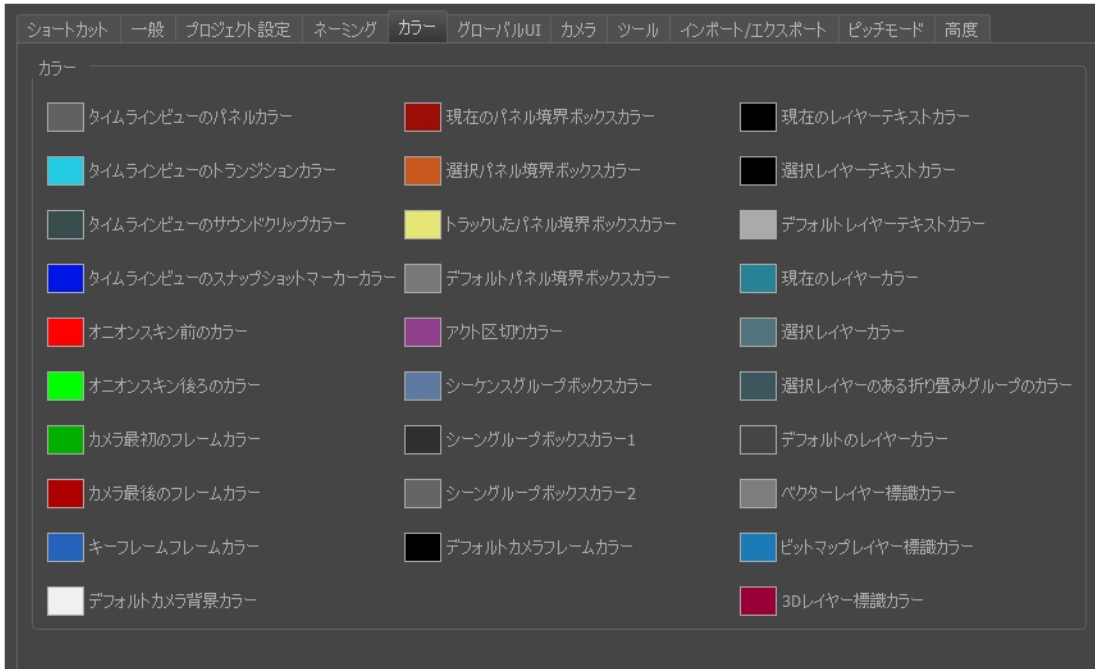
ネーミング設定



パラメータ	説明
シーン/シーケンス名	
自動的に先行ゼロを追加	シーンまたはシーケンス名の前に「0」を自動的に追加します。
インクリメント名:	インクリメント番号を定義できます。既定では、新しいシーケンスを追加すると、インクリメントは1になります。
コピーに対する増分のネーミング	<p>デフォルトでは、シーケンスをコピーするときに、コピー元と同じ番号が付けられますが、サフィックスが追加されます。たとえば、シーケンス2のコピーには2_Aという名前が付けられます。</p> <p>このオプションが選択されている場合、シーケンスのコピーには、確立されたインクリメント規則に従って、次に使用可能なシーケンス番号を使用し名前が付けられます。たとえば、シーケンス2のコピーは、シーケンス3と呼ばれます。</p>
最小文字数	先行にゼロを使用するときに、シーン名に含まれる最小文字数を指定します。
解像度 サフィックス	<p>新しいシーンにサフィックスを追加すると、名前が既に使用中のときに使用するサフィックスパターンを設定できます。</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記号を選択することができます:</p> <ul style="list-style-type: none"> なし: すぐに次のシーンの名前にサフィックスが表示されます。例:12A. _ : アンダースコアの後にサフィックスが表示されます。例:12_A. . : ピリオドの後にサフィックスが表示されます。例:12.A. <p>使用するサフィックスの種類を選択することができます:</p> <ul style="list-style-type: none"> 自動: 大文字アルファベット サフィックスを使用します。サフィックスが2に達す

	<p>ると、番号の前にAで始まります。例:12_A, 12_B, (...), 12_1A, 12_1B, などは。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 数値:数値のサフィックスを使用します。例:12_1, 12_2, などは。 ● 大文字:大文字アルファベット サフィックスを使用します。例:12_A, 12_B, などは。 ● 小文字:小文字アルファベット サフィックスを使用します。例:12_a, 12_b, などは。
パネル	
カスタムパネル名を許可する	デフォルトでは、Storyboard Pro のパネル名を変更することはできませんが、必要に応じてこの動作を変更することができます。このオプションを選択すると、絵コンテ > パネル名を変更コマンドと、パネルビューのパネル名フィールドがアクティブになります。
パネル名の、パネル合計数を表示する	パネルフィールドの最後に、選択したパネルのシーンのパネルの合計数を示すカウンタを表示します。
パネルの自動インクリメントルール	デフォルトでは、パネル名には数値が付けられます。このオプションでは、他の3つのアルファベット順のインクリメントルールから選択できます。それぞれの違いは、パネルZに到達したときの動作です。
解像度サフィックス	<p>新しいシーンにサフィックスを追加すると、名前が既に使用中のときに使用するサフィックスパターンを設定できます。</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記号を選択することができます:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● なし:すぐに次のシーンの名前にサフィックスが表示されます。例:12A. ● _:アンダースコアの後にサフィックスが表示されます。例:12_A. ● .:ピリオドの後にサフィックスが表示されます。例:12.A. <p>使用するサフィックスの種類を選択することができます:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自動:大文字アルファベット 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、番号の前にAで始まります。例:12_A, 12_B, (...), 12_1A, 12_1B, などは。 ● 数値:数値のサフィックスを使用します。例:12_1, 12_2, などは。 ● 大文字:大文字アルファベット サフィックスを使用します。例:12_A, 12_B, などは。 ● 小文字:小文字アルファベット サフィックスを使用します。例:12_a, 12_b, などは。

色の設定



パラメーター	説明
カラー	<p>インターフェイス内の様々なエレメントの色を変更できます。たとえば、カメラビューの背景色を灰色から白色に変更することができます。</p> <p>色を変更するには、アプリケーションを再起動するか、ビューを閉じてから再度開く必要があります。</p> <p>カラーをクリックし、新しいカラーを設定する「カラーピッカー」ダイアログボックスを開きます。</p>

グローバルUI の設定



パラメーター	説明
尺をタイムコード形式で表示する	
タイムラインルーラーにタイムコードを表示する	タイムラインルーラーにタイムコード形式の尺を表示します。このオプションを選択解除すると、尺がフレームとして表示されます。
描画と、概要レイアウトのサムネイルパネルにタイムコードを表示する	サムネイルパネルのヘッダーに、タイムコード形式の尺を表示します。このオプションを選択解除すると、尺がフレームとして表示されます。
デフォルトタイムコード開始時間	プロジェクトの、デフォルト開始タイムコードを定義します。
エクスポート文書にタイムコードを表示する (PDFなど)	選択した絵コンテパネルの尺を、タイムコード形式でドキュメントに出力します。このオプションを選択解除すると、尺がフレームとして印刷されます。
タイムラインビューの尺を変更している間に、オーバーレイにタイムコードを表示する	タイムラインビューでパネルを調整するときに、時間をタイムコード形式で表示します。このオプションを選択解除すると、尺がフレームとして表示されます。
サムネイルビュー	
現在のパネルを中央に維持	現在のパネルを、サムネイルビューの中央に維持します。
次と前のボタンの表示	サムネイルビューに「前へ」ボタンと「次へ」ボタンを表示します。

UIスタイル	
フラットツールバー	<p>ツールバーを展開できます。ネストされたツールセットはなくなります。新しいインタフェースを表示するには、Storyboard Pro を閉じて再起動する必要があります。ツールバーにデフォルトのツールセットが表示されます。自分の作業パターンに合わせて、ツールバーに表示するアイコンをカスタマイズすることもできます。</p> <p>フラットツールバー環境設定を有効にすると、ツールバーに表示するツールをカスタマイズ可能です。これにより、デフォルトのツールセットを変更して、あまり使わないツールを使用頻度の高いツールに置き換えることができます。このカスタマイズは、ツールバーマネージャーから行います。</p>
マウスオーバーでフォーカス	<p>デフォルトでは無効です。Toon Boom Storyboard Pro で、操作またはキーボードショートカットを作業中のビューで機能させるには、そのビューにフォーカスが必要ありません。フォーカスが特定のビューにある場合、フレームの周囲に赤い四角形が表示されます。フォーカスを行うには、ビューまたはビューのヘッダーをクリックする必要があります。</p> <p>「マウスオーバーでフォーカス」設定を有効にすると、ビューをクリックする必要はありません。マウスがビューに入るとすぐに実行されます。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>メモ:「マウスオーバーでフォーカス」設定を有効にすると、トップメニューに進む途中でビューフォーカスが変更される可能性があるため、トップメニューからの特定の操作は使用出来ない場合があります。この場合、キーボードショートカットとクイックアクセスメニュー(右クリックメニュー)を使用してください。</p> </div>
圧縮情報スタイル	パネル、サムネイル、絵コンテビューの情報を短くします。
ダークスタイルシートを使用する(再起動が必要)	アプリケーションは、ユーザーインターフェイスのためにダークスキンを読み込みます。
タッチインターフェース	
ジェスチャーをサポート	OpenGLビューのジェスチャータッチインターフェースを有効にします。Mac OS X では、2本指のドラッグジェスチャーをズームまたはパンとして解釈するかどうかを決定します。
スクロール方向を反転	スクロール方向を反転します。
タッチ感度	タッチ感度を制御 Windows では、高い数値は、ペンの上でスケール/回転を優先します。Mac OS X では、高い数値ほどペンに対する応答が遅くなります。
タブレットサポート	
Qt Wintabタブレットサポートを使用する(再起動が必要)	Wacom以外のタブレットを使用している場合は、オフセットまたは筆圧の感度に問題がある場合は、このオプションの選択を解除し(再起動)します。

カメラ設定

ショートカット 一般 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 ビッチモード 高度

オプション

ステータスバーを表示 ズームスライダーを表示

オニオンスキンとライトテーブル

シェードを有効化 前のパネルの最大数 3

ショット(シーン)境界越えを有効化 次のパネルの最大数 3

カメラモーションを適用 ライトテーブル不透明度(%) 50

描画グリッド

ワールドグリッドサイズ 36

視点

ズームレベル プロジェクト解像度に対して ビューモードをリセット ビューを描画エリアにリセット

視点 シーンレベル

安全フレーム

アクション安全フレーム(%) 10 タイトル安全フレーム(%) 20

アクション安全フレームマスク色 不透明度(%) 60 タイトル安全フレームマスク色 不透明度(%) 40

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 0 パネル互換モードでカメラ(再起動が必要)

デフォルトのコンティニューティ 0 高度なカメラ操作を許可(再起動が必要)

デフォルトのバイアス 0 カメラスケールをフォーカルの長さとして表示

パラメータ	説明
オプション	
ステータスバーの表示	カメラビューでは、ステータスバーを表示します。
ズームスライダーの表示	ステータスバーにズームスライダーを表示。
オニオンスキンとライトテーブル	
シェードを有効化	前のオニオンスキン描画は、薄い赤色のシェードで表示され、次のオニオンスキン描画は薄い緑色のシェードで表示されます。
ショット境界越えを有効化	現在のショット、またはシーン外のパネルからオニオンスキンレイヤーの表示を有効にします。
カメラモーションを適用	オニオンのスキンレイヤーでカメラの動きを可能にします。
前のパネルの最大数	この値は、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ます。既定値は3です。
次のパネルの最大数	この値は、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ます。既定値は3です。
ライトテーブル不透明度(%)	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、現在選択されていない全てのレイヤーに適用される透過性度のパーセンテージに対応します。

描画グリッド	
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同じサイズの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点が必要な場合に便利です。
視点	
視点	<p>パネルをめくっているときに、ステージビューの現在位置 (ズーム、パン、回転) が記憶されるレベルを決定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • プロジェクト: プロジェクト全体の1つのグローバルな視点。 • シーン: シーンごとに1つの視点。 • パネル: パネルごとのビューの1つのポイント。
ズームレベル	<p>ステージビューでズーム動作を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • プロジェクトの解決に関連して: プロジェクトの解像度に応じて、ズーム情報と設定を行います。 • ビューに関連: ズーム情報と設定を、画面上のステージビューのサイズに合わせて調整します。
ビューモードをリセット	<p>ステージビューで、ビューのリセットコマンドを使用する場合は、Storyboard Pro の動作を選択します。これらのオプションは、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"> • ビューを描画エリアにリセットする: ビューを元の描画エリアを含むようにリセットします。 • ビューをカメラオーバービューにリセットする: パネル内の、カメラの動きの概要を含むようにビューをリセットします。 • ビューをカメラ開始にリセットする: ビューをカメラの位置に合わせてリセットします。 • ビューをカメラ終了にリセットする: ビューをリセットして、カメラのアウトポジションのフレームを設定します。 • ビューを現在のパネルオーバービューにリセットする: フレーム内の、すべてのカメラ移動情報を含めるようにビューをリセットします。
セーフエリア	
アクションセーフエリア(%)	カメラまたはステージビューで、セーフエリアモードを使用する場合、この値はアクションセーフエリアとして定義されたスクリーンのパーセンテージに対応します
アクションセーフエリアのマスクカラーと透過性 (%)	カメラまたはステージビューで、セーフエリアモードを使用する場合、このオプションを使用し、アクションセーフエリアマスクとその透過性度に使用する色を定義できます。
タイトルセーフエリア(%)	カメラまたはステージビューで、セーフエリアモードを使用する場合、この値はタイトルセーフエリアとして定義された画面の割合に対応します。

タイトルセーフエリアのマスクカラーと透過性 (%)	カメラまたはステージビューでセーフエリアモードを使用する場合、このオプションを利用すると、タイトルセーフエリアマスクおよびその透過性度に使用される色を定義できます。
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値	デフォルト値は、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時に、パスが急激にどのくらい大きくなるかを制御するように設定されています。テンションが-1の場合、キーフレームの両側のカーブが増加します。テンションが+1の場合、キーフレームの両側のカーブをシャープにします。
デフォルトのコンティニューイティ値	デフォルト値は、ポイントによって結合されたセグメント間の遷移の滑らかさを制御するように設定されています。連続の-1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の連続は、キーフレームの両側に2つの緩やかな曲線を作成します。
デフォルトのバイアス値	デフォルト値は、モーションポイントの片側または他の側に向かって流れるように、パスの傾斜を制御するように設定されています。-1のバイアスはキーフレームの左側を優先します。+1のバイアスはキーフレームの右側を優先します。
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で作業できます。
高度なカメラ操作を許可(再起動が必要)	カメラツールのプロパティビューで、通常使用できる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、パネル互換モードオプションでカメラを選択する必要があります。
カメラスケールをフォーカルの長さとして表示	画角ではなくフォーカルの長さについてカメラのスケールを操作します。

ツールの設定



パラメータ	説明
一般	
変換ツールを用いて回転レバーを使用します。	選択ツール、切り取りツール、および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。ハンドルを使用すると、簡単にストロークを操作できます。
描画	
「投げ縄で選択」を既定値として使用します。	このオプションを有効にすると、選択ツールは投げ縄セレクトとして動作します。このオプションを無効にすると、選択ツールは長方形セレクトとして動作します。
消しゴムとブラシを同期させる	ブラシと消しゴムを同期させるので、同じサイズになります。デフォルトでは、このオプションは選択解除されています
境界ボックス選択ツールは移動可能です	特定のストロークにカーソルを置かなくても、境界ボックスの内容を移動できます。これは以下のツールに当てはまります: 選択は、色で選択とカッターでします。
ブラシサイズカーソル	このオプションを有効にすると、ブラシツールはブラシサイズをカーソルの周りの円として表示します。
ストロークテクスチャ品質	ブラシのストロークに対して非常に低い値と、非常に高い値の間のテクスチャのクオリティ値を指定します。またはデフォルト値の設定に応じます。
描画を平坦化するとき警告する	プロジェクトで描画が平坦化されると、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ブラシ、または鉛筆の線ストロークをフラットにします。つまり、オーバーラップする全てのストロークは、単一のストロークとして編集は出来ませんが、描画されたオブジェクト全体としてのみ編集できます。
トランスフォーム(変形)	
トランスフォーム(変形)ツールで描画ピボットを使用する(再起動が必要)	選択したレイヤーの、フレーム中心にレイヤートランスフォーム(変形)ツールのピボットを配置します。選択を解除すると、選択したレイヤーの境界ボックスの中央に「最後のフレームトランスフォーム(変形)」と「最初のフレームトランスフォーム(変

	形)「ツールのピボット」が表示されます。
--	----------------------

インポート/エクスポートの設定



パラメーター	説明
画像をインポート	
Alpha(アルファ) チャンネルで画像を自動的にインポート	レイヤーのアルファ値でチャンネルを前処理し、不透明なレイヤーにします。これは、他のエフェクトや特定の合成状況で使用されるレイヤーを作成する場合に役立ちます。半透明イメージをインポートする場合は、このオプションを使用します。PSDイメージをインポートする場合は、このオプションを選択解除します。
自動挿入使用時、パネルを作成する前に確認をする	ファイル > 画像をシーンとしてインポートする コマンドを使用する場合、インポート時に作成するエレメントがプロジェクトに存在しない場合、エレメントの作成を求めるプロンプトが表示されます。
自動挿入を使用する際、既存のレイヤーを削除する前に確認をする	ファイル > 画像をシーンとしてインポートする コマンドを使用する場合、インポート時に作成するエレメントが、プロジェクトにすでに存在する場合は、元のエレメントを削除または保存するかを確認するメッセージが表示されます。
ベクトル化オプションの表示ダイアログ	ビットマップイメージをインポートするときに、「ベクタオプション」ダイアログボックスを開きます。
サウンドのインポート	
デフォルトのサウンドのインポート設定を使用し、	サウンドファイルをインポートするときに、インポートサウンドファイルの設定ダイアログボックスを開くのを拒否または許可します。選択すると、設定ダイアログは開きませ

ダイアログを表示しない	ん。デフォルト設定が使用されます。選択を解除すると、毎回設定ダイアログボックスが開き、毎回設定調整が可能となります。
焼き付け	
フォント	エクスポート>ムービーコマンドを使用するときに、タイムコードを印刷するフォントを選択できます。このメニューには、お使いのシステムで使用可能なすべてのフォントが表示されます。
ポジション	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:上部左、上部中央、上部右、下部左、下部中央、下部右。
カラー	デフォルトでは、タイムコードはアニメティックで黒で印刷されます。カラーズウォッチをクリックして、カラーの選択ダイアログボックスを開き、お好みの色を選択します。
背後にボックスを描画	タイムコードの後ろに、色付きの四角形を配置します。これは、カラフルでコントラストの高いアニメティック上で、フォントカラーが目立たない場合にとても便利です。
高さ%	タイムコードのフォントサイズの高さ(パーセンテージ)を設定します。
印刷値	ビットマップイメージをインポートするときに、「ベクタオプション」ダイアログボックスを開きます。
背景カラー	カラーズウォッチをクリックし、表示される色の選択ダイアログボックスで色を選択します。これは、タイムコードの後ろに描画オプションが選択されている場合、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	ムービーにエクスポートダイアログボックスで、「印刷タイムコード」オプションを選択すると、各パネルのデフォルトの開始タイムコードを定義します。
ビットマップへのエクスポート	
ビットマップエクスポートに許容されるサイズの制限	ビットマップをエクスポートするときにサイズ制限があります。このオプションを選択すると、以下の2つのフィールドでサイズ制限を定義できます。
幅の最大サイズ	「ビットマップのエクスポートに使用できる制限サイズ」オプションが選択されている場合は、このフィールドを使用して、エクスポートしたイメージが持つことができる最大の高さ(ピクセル単位)を設定します。
高さの最大サイズ	「ビットマップのエクスポートに使用できる制限サイズ」オプションが選択されている場合は、このフィールドを使用して、エクスポートしたイメージが持つことができる最大の高さ(ピクセル単位)を設定します。
Toon Boomへエクスポート	
カメラペグのみのZ値	Z深度値0のカメラをエクスポートします。Zの深さの値はペグにあります。これにより、Xsheetでカメラのフィールド値を見やすくなります。Xsheetから、カメラの動きを編集する場合は、この設定を有効にすることをお勧めします。

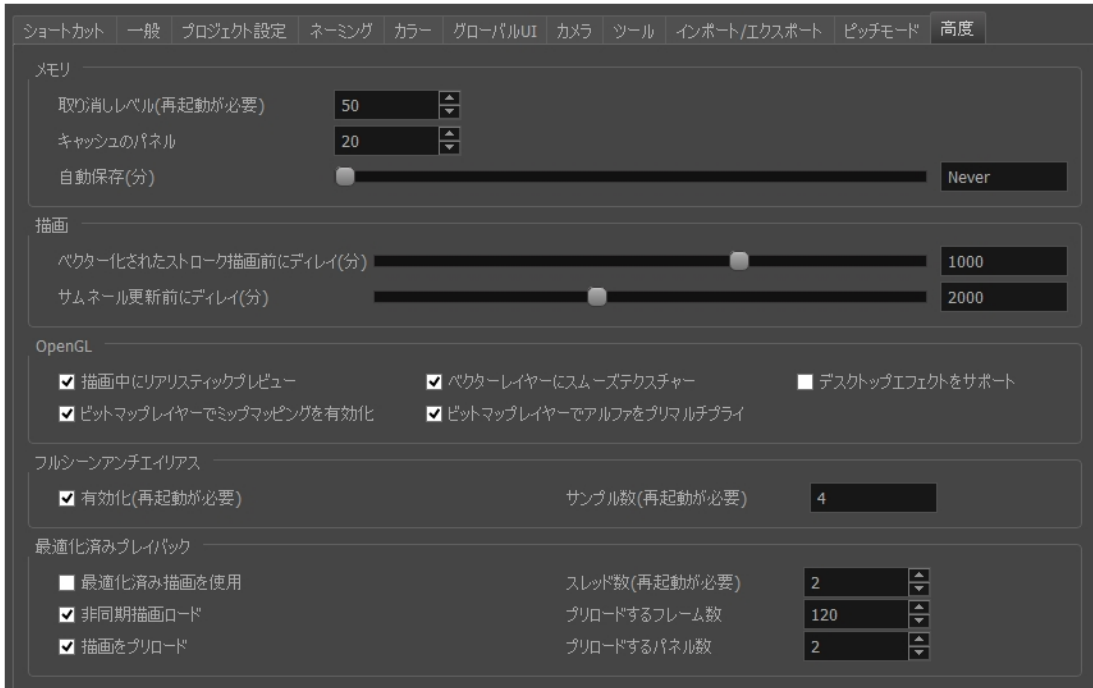
ピッチモードの設定

ピッチモードでの作業中に、ディスプレイを最適化できるいくつかの設定があります。



パラメーター	説明
メモリ	
ピッチモードワークスペースでの自動保存を無効にする	<p>ピッチモードで作業しているときに、自動保存機能をオフにして、システムの保存が継続さ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: この設定は、詳細設定 タブで「自動保存」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	
再生ツールを表示する	コントロールパネルビューの「再生」ツールバーを表示します。
表示ツール	コントロールパネルビューの「表示」ツールバーを表示します。
サウンドツールを表示する	コントロールパネルビューに音声注釈ツールを表示します。
描画ツールの表示	コントロールパネルビューに「描画とコメント」ツールが表示されます。

高度な設定



パラメータ	説明
メモリ	
取り消しレベル(再起動が必要)	元に戻すリストによって保持される、アクションの数を決定します。既定では、50アクションはリストに格納されます。必要に応じて番号を変更できます。
キャッシュのパネル	Storyboard Pro で作業するときは、OpenGLの描画がキャッシュに読み込まれ、表示と再生が最適化されます。キャッシュに読み込まれた、描画の数を増減することができます。既定値は20です。
自動保存(分)	デフォルトでは、自動保存設定は無効になっているので、あなたの作品を自動保存することはありません。スライダーを使用し、作業が自動的に保存される時間間隔(分単位)を選択して、自動保存設定を有効にすることができます。
描画	
ベクトル化されたストロークを描画する前の遅延(ミリ秒)	描画の際、Storyboard Pro では、ストロークはベクトル化されます。描画ツールを放すと、線がベクトル化されます。一連の線を素早くスケッチすると、ベクトル化プロセスが描画アクションに干渉することがあります。これを避けるには、遅延値(遅延)を増やしてベクトル化プロセスを遅らせることができます。
サムネイル更新前の遅延(ミリ秒)	描画を修正すると、サムネイルビューと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、更新プロセスが遅延する為、描画中にアプリケーションが遅くなることはありません。ミリ秒数が低いほど、更新が速くなります。逆も同様です。

OpenGL	
描画中のリアルなプレビュー	既存のアートの背後に描くための、背面描画モードでシェイプのライブプレビューを提供します。このモードを使用すると、描画モードで描画しながら、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にする	アンチエイリアシングされた、ミップマップテクスチャを生成します。標準以外のグラフィックスカードを使用し、ビットマップレイヤーを操作するときにパフォーマンスを向上させるには、このオプションを選択解除します。ミップマッピングは、ローレベルのビデオカードでいくつかの問題を引き起こす可能性があります。
ベクトルレイヤーのスムーズテクスチャ	ビットマップを使用して、色や透過性度、ベクトル描画レイヤーに適用されている、テクスチャのベクターブラシなどのベクターブラシストロークの外観が向上します。
ビットマップレイヤーでアルファを事前に作成	ビットマップイメージをインポートするときに、「ベクタオプション」ダイアログボックスを開きます。
デスクトップエフェクトのサポート	Windows 7、Windows Vista、および Mac OS X エフェクトとの互換性を向上します。これにより、フルシーンのアンチエイリアスオプションが選択されている際、グラフィック合成の問題が発生するのを防ぎます。
フルシーンアンチエイリアス	
有効化(再起動が必要)	描画するときにスムーズな線や、アンチエイリアスされた描画エリアを表示します。この値は、ステージビューで使用されている現在のレベルに合わせて変更できます。デフォルトでは、このオプションは選択解除されています。
サンプル数(再起動が必要)	アンチエイリアシングプロセスに使用するサンプルの数を入力できます。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に相当します。この技術はスーパーサンプリングと呼ばれます。サンプル数が多いほど、アンチエイリアシングの品質は向上しますが、計算にかかる時間は長くなります。既定値は4です。
最適化されたプレイバック	
最適化されたデスクトップを使用する	ビットマップイメージをインポートするときに、「ベクタオプション」ダイアログボックスを開きます。
非同期描画の読み込み	パネルを再生しながら、描画を背景に読み込むことができます。このように、再生は連続的です。同時にロードされる、並行絵コンテの数を指定することができます。これは、マシンのコア数に応じて設定する必要があります。
描画をプリロード	再生中に読み込む描画、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)	ビットマップイメージをインポートするときに、「ベクタオプション」ダイアログボックスを開きます。
プリロードするフレーム数	Storyboard Pro はフレーム数を調べ、使用されている描画の数を確認します。各パネルの各レイヤーは描画です。短いパネルが多い場合は、長いパネルが1枚ある場合よりも、多くの描画が表示されます。

プリロードするパネル数	Storyboard Pro は指定された数のパネルを探して、それらのパネル内の描画の数を決定します。各パネルの各レイヤーは、描画であることに注意してください。長いパネルがある場合は、指定されたフレーム数ではなく、いくつかのパネルを先読みすることになります。
-------------	---

