



# STORYBOARDPRO

Toon Boom Storyboard Pro 5.5  
参考ガイド

---

## 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](http://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
<b>第1章: ダイアログボックスについて .....</b>	<b>9</b>
高度 マージ絵コンテウインドウ .....	10
ブラー(ぼかし) ダイアログボックス .....	12
ビットマップレイヤー解像度の変更ダイアログボックス .....	13
エンコードとフォントの選択ダイアログボックス .....	14
カラーピッカーウインドウ .....	15
構造 - プロジェクトのエクスポートダイアログボックス .....	17
構造 - 選択したパネルのエクスポートダイアログボックス .....	21
構造 - トラックしたパネルのエクスポートダイアログボックス .....	25
デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス .....	29
方向ブラー(ぼかし) ダイアログボックス .....	30
ビットマップのエクスポートダイアログボックス .....	32
CSVにエクスポートウインドウ .....	39
EDL / AAF / XMLにエクスポートダイアログボックス .....	41
FBXエクスポートダイアログボックス .....	46
レイアウトのエクスポートダイアログボックス .....	48
ムービーにエクスポートダイアログボックス .....	51
PDFエクスポートウインドウ .....	54
サウンドトラックのエクスポートダイアログボックス .....	57
Toon Boomダイアログボックスにエクスポート .....	59
絵コンテの抽出ダイアログボックス .....	63
テキスト検索ウインドウ .....	64
Flashエクスポート設定ダイアログボックス .....	65
オートマットの生成ダイアログボックス .....	67
CSVをインポートウインドウ .....	68
イメージ(画像)のインポートダイアログボックス .....	69
プロジェクトのインポートウインドウ .....	72

リストピッカーダイアログボックス .....	73
ツールプリセットの管理ダイアログボックス .....	74
マーカーダイアログボックス .....	76
レイヤーのマージ(結合)ダイアログボックス .....	77
絵コンテのマージ(結合)ダイアログボックス .....	79
マルチホイールカラーウィンドウ .....	81
新しいプロジェクトウィンドウ .....	83
新しい解像度ウィンドウ .....	85
新しいツールプリセットダイアログボックス .....	87
プロジェクトの最適化ダイアログボックス .....	89
パネルPDFオプションウィンドウ .....	90
PDFエクスポートビュー/ウィンドウ .....	92
PDFプロファイルダイアログボックス .....	94
プロジェクトのプロパティダイアログボックス .....	109
ラジアルズームブラー(放射状ズームぼかし)ダイアログボックス .....	117
サウンド録音ダイアログボックス .....	119
音声注釈の記録ダイアログボックス .....	120
パネルダイアログボックスの名前を変更する .....	121
シーンの名前変更ダイアログボックス .....	122
シーケンスダイアログボックスの名前を変更 .....	124
スクリプトマネージャダイアログボックス .....	125
フォントの選択ダイアログボックス .....	127
キャプションの表示/非表示ダイアログボックス .....	128
パネルをスマート追加ダイアログボックス .....	129
サウンド設定ダイアログボックス .....	130
絵コンテ分割ダイアログボックス .....	132
レイヤーモーションダイアログボックスを拡張 .....	133
ツールバーマネージャダイアログボックス .....	134
トラックの変更ダイアログボックス .....	135

ようこそ画面 .....	136
WMV設定ダイアログボックス .....	138
ワークスペースマネージャーダイアログボックス .....	140
<b>第2章: メニューについて .....</b>	<b>141</b>
メインメニュー .....	142
カメラメニュー .....	143
キャプションメニュー .....	144
編集メニュー .....	146
ファイルメニュー .....	147
ヘルプメニュー .....	153
レイヤーメニュー .....	154
再生メニュー .....	157
サウンドメニュー .....	158
絵コンテメニュー .....	159
ツールメニュー .....	163
ウインドウメニュー .....	169
メニューを見る .....	171
3D グラフィックビューメニュー .....	172
ガイドの表示メニュー .....	174
ビューのポイントメニュー .....	175
ファイルメニュー .....	176
<b>第3章: ツールバーについて .....</b>	<b>183</b>
カメラツールバー .....	184
座標ツールバー .....	185
ツールバーの編集 .....	186
ファイルツールバー .....	187
レイヤーツールバー .....	188
ナビゲーションツールバー .....	190
追加ボタン .....	190

オニオンスキンツールバー .....	191
再生ツールバー .....	192
スクリプトツールバー .....	194
サウンド ツールバー .....	195
絵コンテツールバー .....	196
テキストの書式設定 ツールバー .....	198
ツールプリセット ツールバー .....	199
ツールバーのツール .....	200
表示 ツールバー .....	203
ワークスペースツールバー .....	205
<b>第4章: ツールのプロパティについて .....</b>	<b>207</b>
ブラシツールのプロパティ .....	209
カメラツールプロパティ .....	211
隙間をふさぐツールプロパティ .....	214
輪郭エディタツールプロパティ .....	215
表面 (サーフェイス) ツールプロパティにレイヤーを作成する .....	216
カッターツールプロパティ .....	217
スポイトツールプロパティ .....	218
消しゴムツールプロパティ .....	219
レイヤー変換ツールプロパティ .....	221
サイズツールプロパティの管理 .....	224
ペイント、非ペイントとアンペイントツールプロパティ .....	225
鉛筆 ツールプロパティ .....	227
パースツールプロパティ .....	229
長方形、楕円、および線ツールプロパティ .....	230
カラーツールプロパティで選択 .....	232
ツールプロパティを選択する .....	234
テキストツールプロパティについて .....	236
ズームツールプロパティ .....	237

<b>第5章: ビューについて</b> .....	<b>239</b>
3Dグラフィックビュー .....	241
カメラビュー .....	243
カラービュー .....	247
関数 グラフビュー .....	248
ガイドビュー .....	254
レイヤービュー .....	256
ライブラリビュー .....	259
メッセージログビュー .....	261
パネルビュー .....	262
ピッチモードビュー .....	266
スクリプトエディタビュー .....	267
ステージビュー .....	269
絵 コンテビュー .....	274
サムネールビュー .....	276
タイムラインビュー .....	278
ツールプロパティビュー .....	280
トップビューとサイドビュー .....	281
ステータスバー .....	281
軸 .....	281
<b>第6章: ワークスペースについて</b> .....	<b>283</b>
ピッチモードワークスペース .....	284
サムネールビュー .....	286
コントロールパネル .....	287
絵 コンテの再生 .....	288
カメラビューの移動 .....	289
パネルビュー .....	290

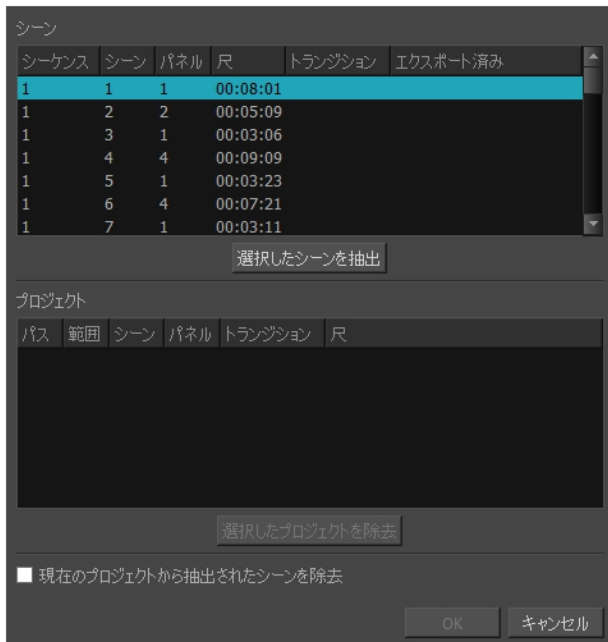




# 第1章: ダイアログボックスについて

Storyboard Pro で作業中、実行しているタスクに応じて、パラメータ、オプション、その他多くの設定を行うダイアログボックスが表示されます。

ウィンドウでは、パラメータを設定し「ウィンドウ」を開いた状態で作業を続けることが可能な為、設定をさらに微調整することができます。こちらはダイアログボックスとウィンドウの例です。



ダイアログボックス

## 高度 マージ絵コンテウインドウ

高度 マージ絵コンテウインドウでは、プロジェクト内で変更された様々な部分のシーンを統合して、元のプロジェクトに戻すことができます。

シーンをマージして置き換えるには、マスタープロジェクトのコピーをそのままにしておく必要があります。

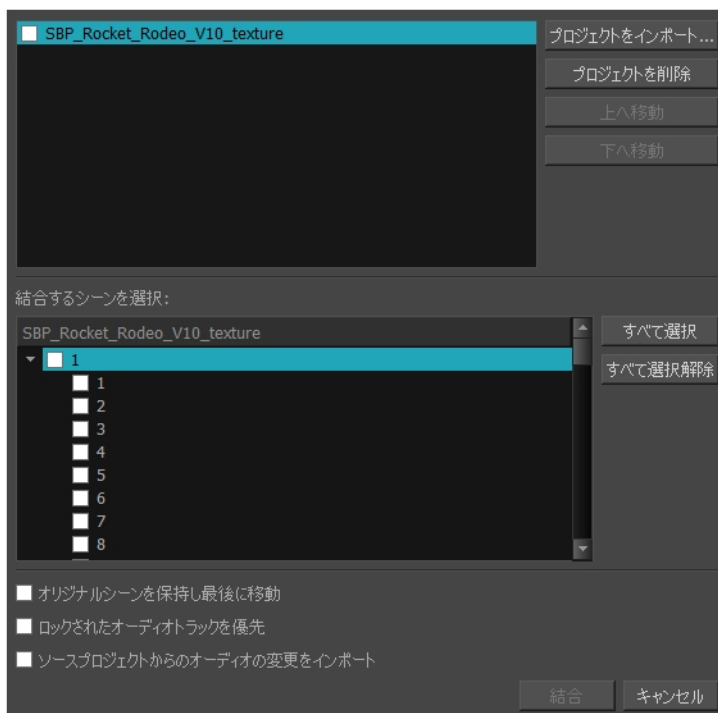
マージと、マージ/置換の違いは何ですか？ プロジェクトをマージするときは、2つのプロジェクトが1つに統合されます。各プロジェクトは、サムネイルビューとタイムラインビューに順番に表示されます。マージと置換は、シーンの変更をマスタープロジェクトに戻します。変更されたシーンは、すべて新しいシーンに置き換えられます。オプションとして、確認のために元のファイルのコピーを保持することができます。

**メモ:** プロジェクトをマージ(結合)すると、マスタープロジェクトのサウンドが、パネルと同期するために移動します。サウンドは、それらの名前に基づいてパネルに従います。それらを維持するために、異なるシーンの抽出物を配布する前に、シーンやパネルの名前をロックすることが重要です。

### 高度 マージ絵コンテウインドウへのアクセス方法

1. マスタープロジェクトを開きます。
2. **ファイル > プロジェクトの管理 > 結合して置換え**を選択します。

高度 結合 絵コンテダイアログボックスが開きます。



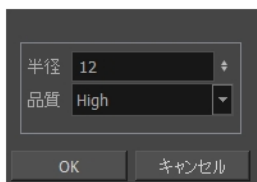
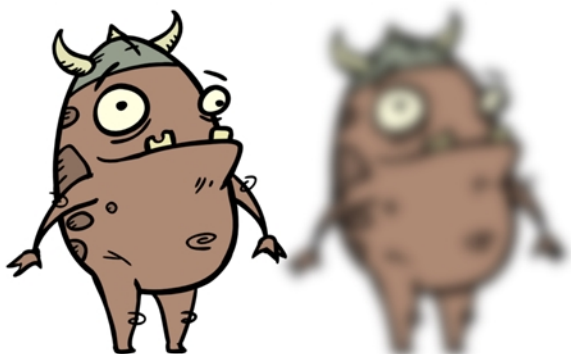
パラメータ	説明
-------	----

Storyboard Pro プロジェクトのリスト	現在のファイルとマージする為、選択された Storyboard Pro プロジェクトファイルのリストを表示します。
プロジェクトをインポートする	Storyboard Pro プロジェクトファイルを選択して、現在のファイルとマージ/置換します。
プロジェクトを削除する	不要な Storyboard Pro プロジェクトファイルを選択し、リストから削除することができます。
上へ移動/下へ移動	ファイルを、現在のファイルに関連してインポートする順序に整理できます。
マージするシーンを選択する	
全て選択し、全て削除する	リストされた全てのシーンを選択または選択解除、
元のシーンを保存して最後に移動する	保持するマスタープロジェクトの最後に配置される元のシーンのコピー。コピーの名前には、オリジナルのシーン名から続く、"1_orig" によって順次プレフィックスが付けられます。
ロックされたオーディオトラックを尊重する	保証 マージと置換の間に、ロックされたオーディオトラックは同期されません。選択を解除すると、ロックされているかどうかにかかわらず、オーディオトラックが同期されます。
ソースプロジェクトからオーディオの変更をインポートする	許可するオーディオで行われた変更は、置換えられるシーンに適用されます。

## ブラー(ぼかし) ダイアログボックス

T-SBADV-007-003

ブラーエフェクト(ぼかし効果)は、柔らかく、かすんだり、画像をあらゆる方向に均等に覆い隠します。このエフェクトは、イメージを曇らし、鮮明にしたくない場合に便利です。たとえば、大気の観点の法則のため、シーンの背面またはバックグラウンドにある描画オブジェクトをぼやかし、表示させることができます。他の用途としては、雪、星、影など自然に硬い輪郭を持たない物体の一般的な軟化などです。



### ブラー(ぼかし) ダイアログボックスの表示方法

- レイヤー> bitmapレイヤーにエフェクトを適用 > ブラー

パラメータ	説明
半径	ブラーのサイズ値が大きいほど、ブラーの強さまたは伸びが大きくなります。
品質	低速で正確な動作の場合はHigh(強)を選択し、より粗い外観の高速動作の場合はLow(弱)を選択します。

## ビットマップレイヤー解像度の変更ダイアログボックス

「ビットマップレイヤーの解像度を変更」ダイアログボックスでは、プロジェクトのニーズに合わせてビットマップレイヤーの解像度を変更できます。



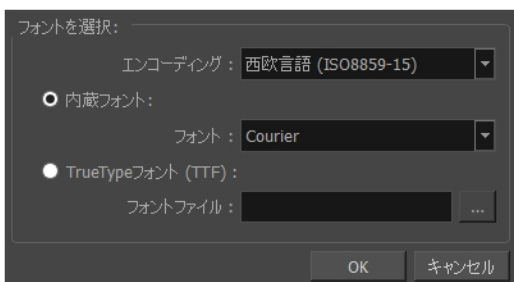
### ビットマップレイヤー解像度の変更ダイアログボックスにアクセスする方法

1. レイヤービューで、解像度を変更するビットマップレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ レイヤーを右クリックし、**ビットマップレイヤーを変更**を選択します。
  - ▶ **レイヤー > ビットマップレイヤーの解像度を変更**を選択する。

パラメーター	説明
プロジェクトの解決	プロジェクトを最初に作成したときに設定されるプロジェクトの解像度。
キャンバスサイズ	
幅 因数と幅	キャンバスの幅をパーセントまたはピクセルで設定します。
高さ 因数と高さ	パーセントまたはピクセルでキャンバスの高さを設定できます。
ピクセル密度	
解像度 因数	ビットマップレイヤーの解像度を設定します。
ビットマップを再 サンプル	カバーする領域を変更することなく、ビットマップレイヤーの解像度を変更します。

## エンコードとフォントの選択ダイアログボックス

「エンコードとフォント選択」ダイアログボックスでは、Unicode文字をPDFドキュメントにエクスポートするときに、言語エンコードと埋め込みPDFフォントを選択できます。これらは、テキストをPDFで表示するために使用されます。



### エンコードとフォント選択ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 編集 > エクスポート > PDFにエクスポートウィンドウで、**新規プロファイル**アイコンをクリックします。  
PDFプロファイルのダイアログが開きます。
2. **一般**タブを選択します。
3. フォントフィールドにある[...]をクリックしブラウズします。

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

## カラーピッカーウィンドウ

カラーピッカーウィンドウでは、カラーの選択とカスタマイズ、無地またはグラデーションカラーの作成、カラーズウォッチへのカラーの保存、マルチホイールカラーウィンドウの表示を行うことができます。



### カラーピッカーウィンドウにアクセスする方法

1. カラービューで、**折り畳み/展開** 矢印をクリックし、カラーエリアが展開されていることを確認します。
2. 現在のカラーズウォッチをダブルクリックします。

カラーピッカーウィンドウが開きます。

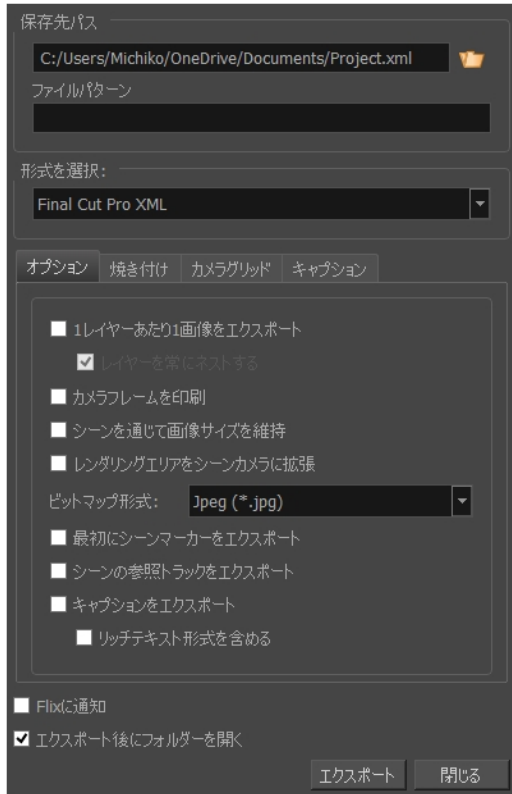
パラメーター	説明
カラースライダー	カラーピッキングエリアで選択されたカラーのグラデーションを表示します。
カラーピッキングエリア	ドラッグして、色を選択できるカーソルで範囲を表示します。次のいずれかのオプションを選択すると、この表示が変わります:H, S, V, R, B, または B.
カラーの追加	選択した色を、カラーライブラリに追加します。
カラーズウォッチ	定義した色を保存できます。
マルチホイールモード	マルチホイールモードウィンドウを開く—参照 <a href="#">マルチホイールカラーウィンドウ(ページ 81)</a> 。
現在の色	現在の色を左側に表示します。右側は現在あなたが修正しているところです。
カラースケール	カラーピッキング領域とカラースライダー領域で、選択された色相とその異なる値を表示します。
スポイト	画面上の任意の場所から色を選択できます。スポイトを押しながら、希望の色にドラッグして離し、色を選択します。

H, S, V	カラーピッキング領域に選択した色の、色相、彩度または値を表示します。
RGB	赤、緑、青のカラーホイールを表示します。
アルファ	値を入力するか、スライダーをドラッグして透過度レベルを変更します。
無地	偶数で均一な色を作成する
グラデーション	線形または放射状のグラデーションを作成できます。
グラデーションスケール	色の範囲と矢印を表示します。矢印を移動してグラデーションの色を定義します。
グラデーションプレビュー	グラデーションスケールの矢印を移動する際、グラデーションのプレビューを表示します。
リニア	線形グラデーションを作成します。
ラジアル	放射状 (円形) グラデーションを作成します。



## 構造 - プロジェクトのエクスポートダイアログボックス

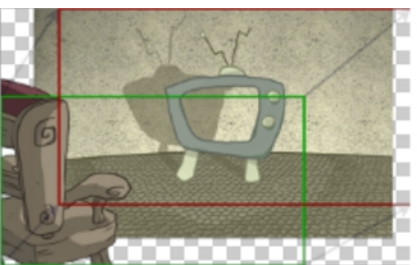
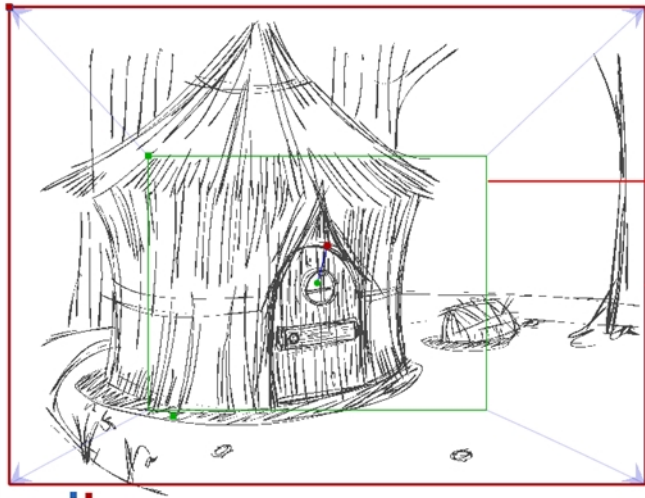
プロジェクトのエクスポートダイアログボックスでは、XMLまたはAAF形式を使用し、絵コンテをサードパーティのソフトウェアにエクスポートできます。プロジェクトを編集し、変更をインポートすることができます Storyboard Pro。

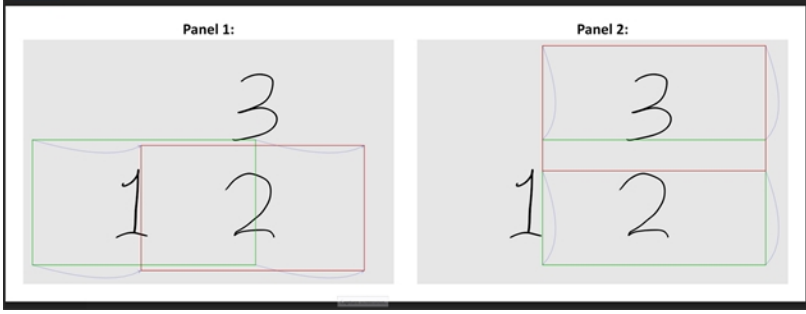


### 「プロジェクトのエクスポート」ダイアログボックスにアクセスする方法

- 。 **ファイル > 構造 > プロジェクトをエクスポート** を選択します。

パラメーター	説明
デスティネーションパス(宛先パス)	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、このフィールドを空白のままにします。
フォーマットを選択	
フォーマット	エクスポートフォーマット、Final Cut Pro XML、またはMedia Composer AAFを選択できます。
オプション	
レイヤーごとに、1つのイメージをエクスポート	各パネルレイヤーを、1つのフラット画像ファイルにまとめるのではなく、レイヤーを別々の画像に保持します。AAFがエクスポート形式として選択されている場合、このオプ

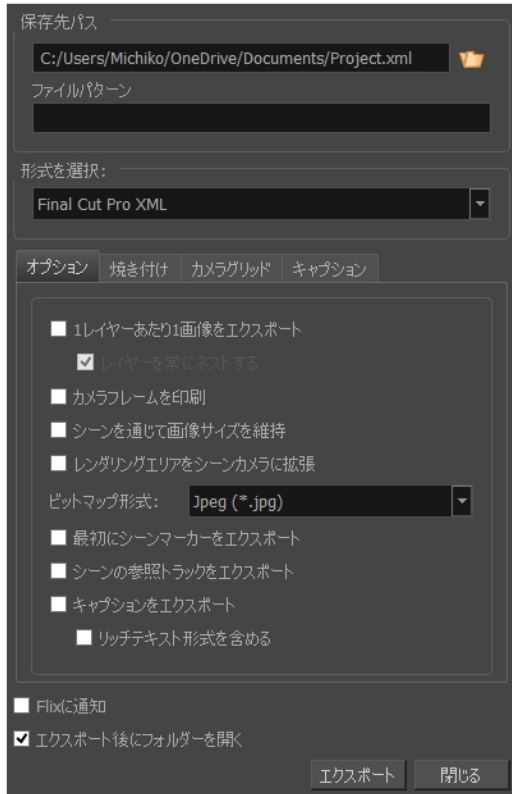
<p>する</p>	<p>ションは使用できません。</p>
	<p><b>常にネストレイヤー:</b> 1つのクリップ内に、シーンのレイヤーをネストします。このオプションの選択を解除すると、レイヤーはクリップにネストされず、単一のビデオトラックとしてエクスポートされます。これは、パネルがレイヤーモーションまたはカメラモーションのいずれかを持つ限り、両方をネストすることなく、エクスポートが出来ないためです。パネルにレイヤーとカメラの両方の動きが含まれている場合、パネルはV1トラックオプションにネストされ、1つのクリップ内にシーンのレイヤーがネストされます。</p>
<p>カメラフレームを印刷する</p>	<p>カメラフレームをビットマップイメージに印刷します。パネルの最初の位置は緑色で、カメラの最後の位置は赤色です。</p> 
<p>シーン全体のイメージサイズを維持する</p>	<p>各パネルのカメラフレームと動きに応じて、イメージファイルのサイズが異なることを防ぎます。カメラのズームイン時に、画像がピクセル化されないようにするには、画像を大きくレンダリングする必要があります。カメラが最も拡大されているエリアは、プロジェクトの解像度と同じサイズである必要があります。これは、画像の残りの部分は、最小のエリアに比例してエクスポートすることを意味します。</p> <p>次の例を参考にして下さい:</p>  <p>プロジェクト 解像度: 720 x 540 ピクセル  より小さいカメラフレーム 解像度: 720 x 540 ピクセル  最大のカメラフレーム 解像度: 1354 x 1016 ピクセル</p>
<p>レンダリングエリアを、シーンカメラに展開する</p>	<p>エクスポートされた、各ビットマップイメージのレンダリングエリアは、シーンのカメラ全体の動きに合わせて拡張されます。これは、サードパーティのソフトウェアでカメラの動きをリフレーミングする場合に便利です。</p>

	
ビットマップフォーマット	<p>ビットマップイメージ形式を選択できます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TARGA形式(拡張子:tga)</li> <li>• Photoshop形式(拡張子:psd)</li> <li>• PNG形式(拡張子:png)</li> <li>• JPEG形式(拡張子:jpg)</li> </ul>
シーン開始時にマーカーをエクスポート	<p>各シーンの先頭に章マーカーを配置します。これらのマーカーは、Final Cut ProからStoryboard Proに準拠する際、各シーンのインポイントを見つけるのに使用されます。マーカーの名前は、「シーン:」の後にそれぞれのシーン名が続き、固有のシーンIDと章マーカーがコメントとして含まれています。</p>
シーンリファレンストラックのエクスポート	<p>シーン名が書き込まれたビットマップイメージを生成します。</p>
キャプションのエクスポート	<p>エクスポート時に、全てのキャプションが含まれている為、サードパーティ製ソフトウェアのコメント(メタデータ)として表示できます。キャプションのデータを編集して、Storyboard Proに準拠させることができます。</p> <p><b>リッチテキスト形式を含める:</b>キャプションをRTF形式でエクスポートします。キャプションを、読みやすいテキストとしてエクスポートするには、このオプションの選択を解除します。</p>
焼き付け	
シーン名とパネル番号を印刷する	<p>シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。</p>
カメラグリッド	
プロジェクトセーフティー	<p>ビデオの安全なエリアを印刷します。</p>
4:3 安全	<p>カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3の安全エリアを印刷します。</p>
4:3 参照	<p>カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3エリアを印刷します。</p>
キャプション	
キャプションを印刷	<p>キャプション(なし)を印刷しないか、プロジェクトのキャプションの1つを選択して、エクス</p>

	<p>ポートされたビットマップに印刷するかを選択します。デフォルトでは、Storyboard Pro プロジェクトにはアクションメモ、ダイアログ、スラッシング、メモのキャプションがありますが、プロジェクトにカスタムキャプションがあれば印刷することもできます。</p>
フォント	<p>キャプションを印刷するフォントを選択します。デフォルトでは、Arialで印刷されます。</p>
高さ %	<p>エクスポートされた、ビットマップの高さに対するキャプション行のサイズを設定します。例えば、3%の高さのキャプションを使用し、1080ピクセルでビットマップをエクスポートする場合、各キャプションの行の高さは32ピクセルになります。</p>
ポジション	<p>ビットマップの上左、上中央、上右、下左、下中央または下右のいずれかにキャプションを印刷します。デフォルトでは、キャプションはボトムセンターに印刷されます。</p>
最大ライン数	<p>各パネルに印刷する、キャプション行の最大量を設定します。キャプションに最大行以上の文字が必要な場合は、末尾に省略記号 (...) が付けられ切り取られます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大行数 × 高さ%」の値で計算されたスペースの上部に揃えられます。したがって、この設定が高すぎてキャプションが下部に印刷されている場合、下部よりも画像の中央付近に表示されることがあります。</p> </div>
テキストカラー	<p>キャプションを印刷するフォントの色を選択します。</p>
バックグラウンド (Bg) カラー	<p>キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスをオフにすると、キャプションはレンダリングされた画像に直接印刷されます。それ以外の場合は、選択した色の長方形のボックスに印刷されます。</p>
Flixに通知	<p>新しいXMLデータをエクスポートするとFlixにメッセージが送信され、アセットデータベースが自動的に更新されます。Flixはコンピュータにインストールする必要があります。</p>
エクスポート後、フォルダを開く	<p>エクスポート後にフォルダを開きます。</p>

## 構造 - 選択したパネルのエクスポート ダイアログボックス

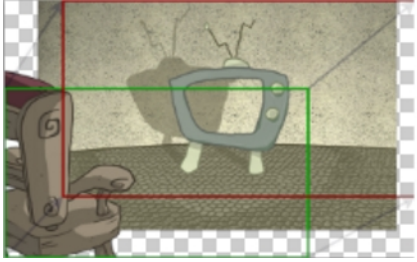
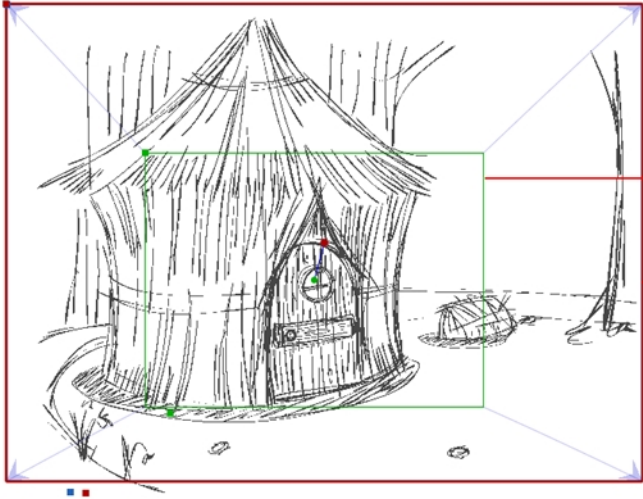
「選択したパネルをエクスポート」ダイアログボックスでは、XMLまたはAAF形式を使用して、選択したパネルをサードパーティのソフトウェアにエクスポートできます。その後、パネルを編集しその変更をStoryboard Proにインポートすることができます。

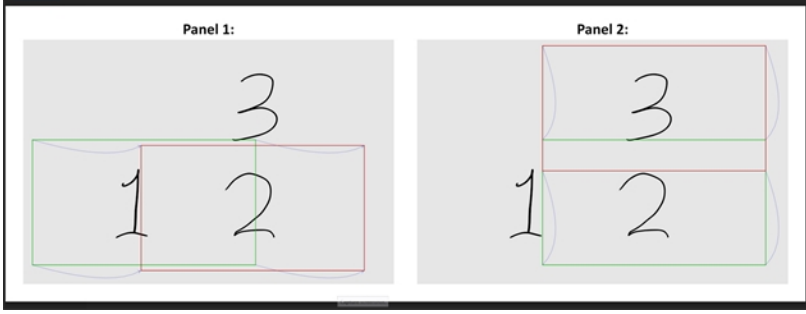


### 「選択したパネルをエクスポート」ダイアログボックスにアクセスする方法

- ファイル > 構造 > 選択したパネルをエクスポート を選択します。

パラメーター	説明
デスティネーションパス(宛先パス)	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、このフィールドを空白のままにします。
フォーマットを選択	
フォーマット	エクスポートフォーマット、Final Cut Pro XML、またはMedia Composer AAFを選択できます。
オプション	
レイヤーごとに、1つの	各パネルレイヤーを、1つのフラット画像ファイルにまとめるのではなく、レイヤーを別々

<p>イメージをエクスポートする</p>	<p>の画像に保持します。AAFがエクスポート形式として選択されている場合、このオプションは使用できません。</p>
	<p><b>常にネストレイヤー:</b> 1つのクリップ内に、シーンのレイヤーをネストします。このオプションの選択を解除すると、レイヤーはクリップにネストされず、単一のビデオトラックとしてエクスポートされます。これは、パネルがレイヤーモーションまたはカメラモーションのいずれかを持つ限り、両方をネストすることなく、エクスポートが出来ないためです。パネルにレイヤーとカメラの両方の動きが含まれている場合、パネルはV1トラックオプションにネストされ、1つのクリップ内にシーンのレイヤーがネストされます。</p>
<p>カメラフレームを印刷する</p>	<p>カメラフレームをビットマップイメージに印刷します。パネルの最初の位置は緑色で、カメラの最後の位置は赤色です。</p> 
<p>シーン全体のイメージサイズを維持する</p>	<p>各パネルのカメラフレームと動きに応じて、イメージファイルのサイズが異なることを防ぎます。カメラのズームイン時に、画像がピクセル化されないようにするには、画像を大きくレンダリングする必要があります。カメラが最も拡大されているエリアは、プロジェクトの解像度と同じサイズである必要があります。これは、画像の残りの部分は、最小のエリアに比例してエクスポートすることを意味します。</p> <p>次の例を参考にして下さい:</p>  <p>プロジェクト 解像度: 720 x 540 ピクセル  より小さいカメラフレーム 解像度: 720 x 540 ピクセル  最大のカメラフレーム 解像度: 1354 x 1016 ピクセル</p>
<p>レンダリングエリアを、シーンカメラに展開する</p>	<p>エクスポートされた、各ビットマップイメージのレンダリングエリアは、シーンのカメラ全体の動きに合わせて拡張されます。これは、サードパーティのソフトウェアでカメラの動きをリフレーミングする場合に便利です。</p>

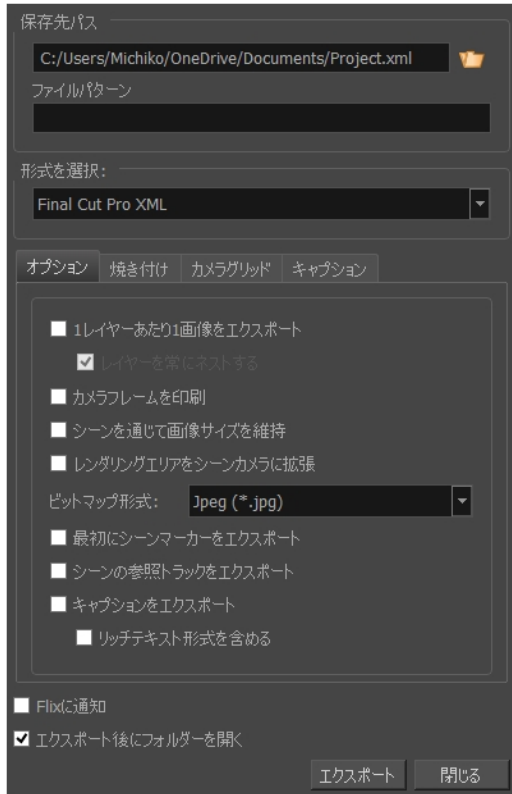
	
ビットマップフォーマット	<p>ビットマップイメージ形式を選択できます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TARGA形式(拡張子:tga)</li> <li>• Photoshop形式(拡張子:psd)</li> <li>• PNG形式(拡張子:png)</li> <li>• JPEG形式(拡張子:jpg)</li> </ul>
シーン開始時にマーカーをエクスポート	<p>各シーンの先頭に章マーカーを配置します。これらのマーカーは、Final Cut ProからStoryboard Proに準拠する際、各シーンのインポイントを見つけるのに使用されます。マーカーの名前は、「シーン:」の後にそれぞれのシーン名が続き、固有のシーンIDと章マーカーがコメントとして含まれています。</p>
シーンリファレンストラックのエクスポート	<p>シーン名が書き込まれたビットマップイメージを生成します。</p>
キャプションのエクスポート	<p>エクスポート時に、全てのキャプションが含まれている為、サードパーティ製ソフトウェアのコメント(メタデータ)として表示できます。キャプションのデータを編集して、Storyboard Proに準拠させることができます。</p> <p><b>リッチテキスト形式を含める:</b>キャプションをRTF形式でエクスポートします。キャプションを、読みやすいテキストとしてエクスポートするには、このオプションの選択を解除します。</p>
焼き付け	
シーン名とパネル番号を印刷する	<p>シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。</p>
カメラグリッド	
プロジェクトセーフティー	<p>ビデオの安全なエリアを印刷します。</p>
4:3 安全	<p>カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3の安全エリアを印刷します。</p>
4:3 参照	<p>カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3エリアを印刷します。</p>
キャプション	
キャプションを印刷	<p>キャプション(なし)を印刷しないか、プロジェクトのキャプションの1つを選択して、エクス</p>

	<p>ポートされたビットマップに印刷するかを選択します。デフォルトでは、Storyboard Pro プロジェクトにはアクションメモ、ダイアログ、スラッシング、メモのキャプションがありますが、プロジェクトにカスタムキャプションがあれば印刷することもできます。</p>
フォント	<p>キャプションを印刷するフォントを選択します。デフォルトでは、Arialで印刷されます。</p>
高さ %	<p>エクスポートされた、ビットマップの高さに対するキャプション行のサイズを設定します。例えば、3%の高さのキャプションを使用し、1080ピクセルでビットマップをエクスポートする場合、各キャプションの行の高さは32ピクセルになります。</p>
ポジション	<p>ビットマップの上左、上中央、上右、下左、下中央または下右のいずれかにキャプションを印刷します。デフォルトでは、キャプションはボトムセンターに印刷されます。</p>
最大ライン数	<p>各パネルに印刷する、キャプション行の最大量を設定します。キャプションに最大行以上の文字が必要な場合は、末尾に省略記号 (...) が付けられ切り取られます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大行数 × 高さ%」の値で計算されたスペースの上部に揃えられます。したがって、この設定が高すぎてキャプションが下部に印刷されている場合、下部よりも画像の中央付近に表示されることがあります。</p> </div>
テキストカラー	<p>キャプションを印刷するフォントの色を選択します。</p>
バックグラウンド (Bg) カラー	<p>キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスをオフにすると、キャプションはレンダリングされた画像に直接印刷されます。それ以外の場合は、選択した色の長方形のボックスに印刷されます。</p>
Flixに通知	<p>新しいXMLデータをエクスポートするとFlixにメッセージが送信され、アセットデータベースが自動的に更新されます。Flixはコンピュータにインストールする必要があります。</p>
エクスポート後、フォルダを開く	<p>エクスポート後にフォルダを開きます。</p>



## 構造 - トラックしたパネルのエクスポート ダイアログボックス

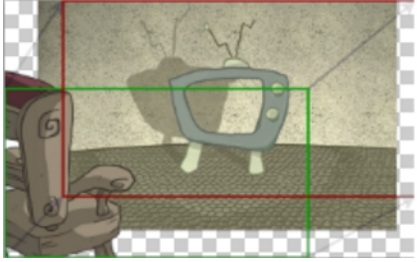
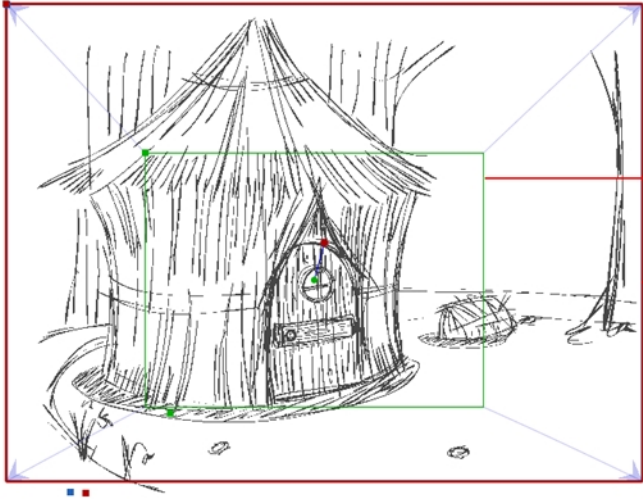
トラックしたパネルのエクスポートダイアログボックスでは、トラック(追跡)したパネルをXMLまたはAAF形式を使用し、サードパーティのソフトウェアにエクスポートできます。パネルを編集し、変更を Storyboard Proにインポートすることができます。

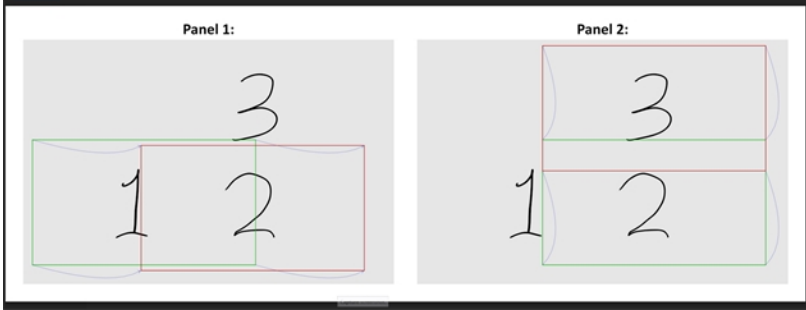


### トラックしたパネルをエクスポートするダイアログボックスにアクセスする方法

- **ファイル > 構造 > トラックしたパネルをエクスポート** を選択します。

パラメーター	説明
デスティネーションパス(宛先パス)	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、このフィールドを空白のままにします。
フォーマットを選択	
フォーマット	エクスポートフォーマット、Final Cut Pro XML、またはMedia Composer AAFを選択できます。
オプション	
レイヤーごとに、1つの	各パネルレイヤーを、1つのフラット画像ファイルにまとめるのではなく、レイヤーを別々

<p>イメージをエクスポートする</p>	<p>の画像に保持します。AAFがエクスポート形式として選択されている場合、このオプションは使用できません。</p>
	<p><b>常にネストレイヤー:</b> 1つのクリップ内に、シーンのレイヤーをネストします。このオプションの選択を解除すると、レイヤーはクリップにネストされず、単一のビデオトラックとしてエクスポートされます。これは、パネルがレイヤーモーションまたはカメラモーションのいずれかを持つ限り、両方をネストすることなく、エクスポートが出来ないためです。パネルにレイヤーとカメラの両方の動きが含まれている場合、パネルはV1トラックオプションにネストされ、1つのクリップ内にシーンのレイヤーがネストされます。</p>
<p>カメラフレームを印刷する</p>	<p>カメラフレームをビットマップイメージに印刷します。パネルの最初の位置は緑色で、カメラの最後の位置は赤色です。</p> 
<p>シーン全体のイメージサイズを維持する</p>	<p>各パネルのカメラフレームと動きに応じて、イメージファイルのサイズが異なることを防ぎます。カメラのズームイン時に、画像がピクセル化されないようにするには、画像を大きくレンダリングする必要があります。カメラが最も拡大されているエリアは、プロジェクトの解像度と同じサイズである必要があります。これは、画像の残りの部分は、最小のエリアに比例してエクスポートすることを意味します。</p> <p>次の例を参考にして下さい:</p>  <p>プロジェクト 解像度: 720 x 540 ピクセル  より小さいカメラフレーム 解像度: 720 x 540 ピクセル  最大のカメラフレーム 解像度: 1354 x 1016 ピクセル</p>
<p>レンダリングエリアを、シーンカメラに展開する</p>	<p>エクスポートされた、各ビットマップイメージのレンダリングエリアは、シーンのカメラ全体の動きに合わせて拡張されます。これは、サードパーティのソフトウェアでカメラの動きをリフレーミングする場合に便利です。</p>

	
ビットマップフォーマット	<p>ビットマップイメージ形式を選択できます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TARGA形式(拡張子:tga)</li> <li>• Photoshop形式(拡張子:psd)</li> <li>• PNG形式(拡張子:png)</li> <li>• JPEG形式(拡張子:jpg)</li> </ul>
シーン開始時にマーカーをエクスポート	<p>各シーンの先頭に章マーカーを配置します。これらのマーカーは、Final Cut ProからStoryboard Proに準拠する際、各シーンのインポイントを見つけるのに使用されます。マーカーの名前は、「シーン:」の後にそれぞれのシーン名が続き、固有のシーンIDと章マーカーがコメントとして含まれています。</p>
シーンリファレンストラックのエクスポート	<p>シーン名が書き込まれたビットマップイメージを生成します。</p>
キャプションのエクスポート	<p>エクスポート時に、全てのキャプションが含まれている為、サードパーティ製ソフトウェアのコメント(メタデータ)として表示できます。キャプションのデータを編集して、Storyboard Proに準拠させることができます。</p> <p><b>リッチテキスト形式を含める:</b>キャプションをRTF形式でエクスポートします。キャプションを、読みやすいテキストとしてエクスポートするには、このオプションの選択を解除します。</p>
焼き付け	
シーン名とパネル番号を印刷する	<p>シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。</p>
カメラグリッド	
プロジェクトセーフティー	<p>ビデオの安全なエリアを印刷します。</p>
4:3 安全	<p>カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3の安全エリアを印刷します。</p>
4:3 参照	<p>カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3エリアを印刷します。</p>
キャプション	
キャプションを印刷	<p>キャプション(なし)を印刷しないか、プロジェクトのキャプションの1つを選択して、エクス</p>

	<p>ポートされたビットマップに印刷するかを選択します。デフォルトでは、Storyboard Pro プロジェクトにはアクションメモ、ダイアログ、スラッシング、メモのキャプションがありますが、プロジェクトにカスタムキャプションがあれば印刷することもできます。</p>
フォント	<p>キャプションを印刷するフォントを選択します。デフォルトでは、Arialで印刷されます。</p>
高さ %	<p>エクスポートされた、ビットマップの高さに対するキャプション行のサイズを設定します。例えば、3%の高さのキャプションを使用し、1080ピクセルでビットマップをエクスポートする場合、各キャプションの行の高さは32ピクセルになります。</p>
ポジション	<p>ビットマップの上左、上中央、上右、下左、下中央または下右のいずれかにキャプションを印刷します。デフォルトでは、キャプションはボトムセンターに印刷されます。</p>
最大ライン数	<p>各パネルに印刷する、キャプション行の最大量を設定します。キャプションに最大行以上の文字が必要な場合は、末尾に省略記号 (...) が付けられ切り取られます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大行数 × 高さ%」の値で計算されたスペースの上部に揃えられます。したがって、この設定が高すぎてキャプションが下部に印刷されている場合、下部よりも画像の中央付近に表示されることがあります。</p> </div>
テキストカラー	<p>キャプションを印刷するフォントの色を選択します。</p>
バックグラウンド (Bg) カラー	<p>キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスをオフにすると、キャプションはレンダリングされた画像に直接印刷されます。それ以外の場合は、選択した色の長方形のボックスに印刷されます。</p>
Flixに通知	<p>新しいXMLデータをエクスポートするとFlixにメッセージが送信され、アセットデータベースが自動的に更新されます。Flixはコンピュータにインストールする必要があります。</p>
エクスポート後、フォルダを開く	<p>エクスポート後にフォルダを開きます。</p>

## デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス

デフォルトのキャプション形式ダイアログボックスでは、プロジェクトに追加された全ての新しいキャプションの既定のフォントフェイスとフォントサイズを設定できます。

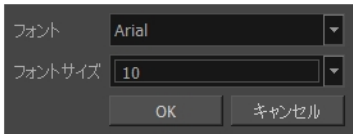
デフォルトのキャプション形式は、以前は空だったキャプションフィールドにキャプションを入力する際、自動的に適用されますが、既存のキャプションまたは既存のキャプションに入力された新しいテキストの形式には影響しません。

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

### デフォルトのキャプションの形式ダイアログボックスにアクセスする方法

1. トップメニューから、**キャプション > キャプションデフォルトフォーマット** を選択。

デフォルトキャプション形式ダイアログボックスが開きます。



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

## 方向ブラー(ぼかし) ダイアログボックス

T-SBADV-007-005

方向ブラー(ぼかし)エフェクトは、画像を1つの輪郭エッジから別の方向、または角度に引き寄せて塗りつぶすモーションブラーを作成します。このエフェクトは、高速で走行している車に続く色のスジなど、速度の印象を作成するのに便利です。ブラー(ぼかし)の外観は、複数の繰り返しを適用した場合にガウスのぼかしを使用して得られる外観と似ています。



### 方向ブラー(ぼかし) ダイアログボックスにアクセスする方法

- レイヤー > bitmapレイヤーにエフェクトを適用 > ブラーを選択します。

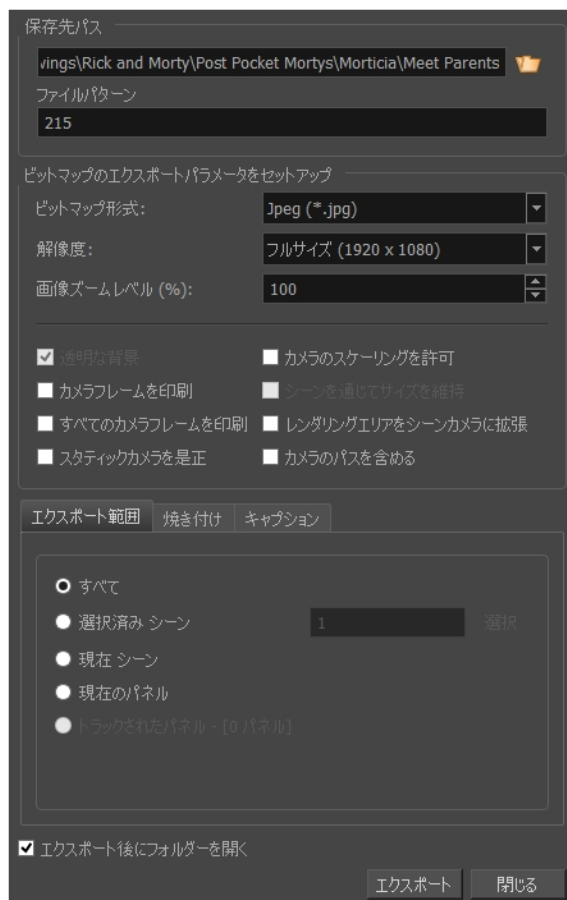
パラメータ	説明
長さ	ブラーの長さ
幅	ブラーの太さ
アングル	ブラーが適用される方向: 横、上、下、90度、45度など。
双方向	ピクセルの両側にブラーを適用します。
フォールオフ	ブラーが、画像の端からぼやけていく距離。0と1の間の値を選択します。フォールオフの値が0の場合、ブラー(ぼかし)がゆっくりとフェードアウトし、文字のエッジからブラーの最も遠いエッジに、均等にブラーが分散されます。フォールオフの値

	が1になると、ブラー(ぼかし)が素早くフェードアウトするため、ブラーは画像のエッジに最も近づきます。
反復数	画像にブラー(ぼかし)が適用された回数。反復回数が増えると、色間のスムーズなトランジションが作成され、ブラー(ぼかし)が増加しますが、レンダリング時間も長くなります。

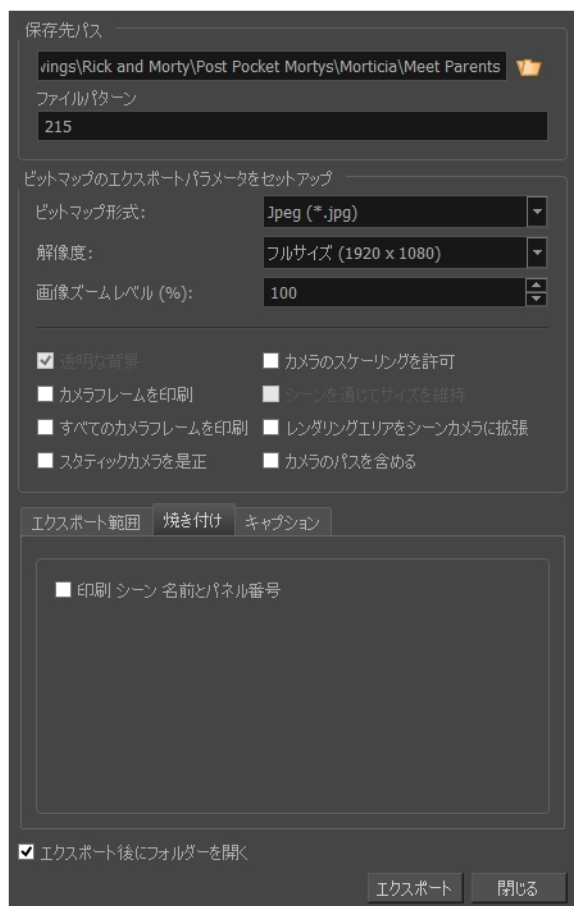
## ビットマップのエクスポート ダイアログボックス

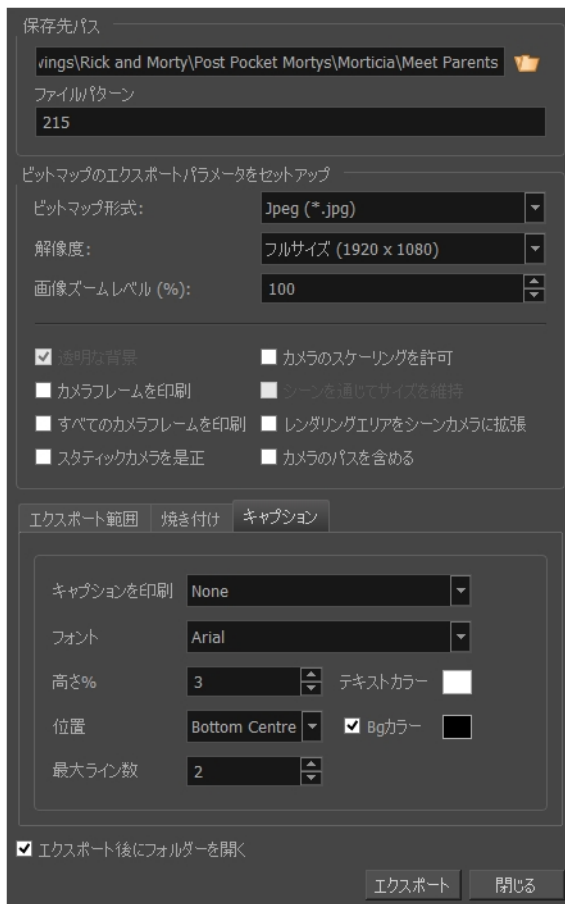
「ビットマップのエクスポート」ウィンドウでは、絵コンテプロジェクトを.jpg、.tga、.psd、または.png形式のビットマップファイルにエクスポートすることが可能です。エクスポートされたデータには、絵コンテの各パネルごとに、個別のビットマップファイルが含まれています。

**メモ:** .psdファイルの場合、変換アニメーションおよびトランジションアニメーションはエクスポートされません。ただし、カメラの動きは独立したレイヤーにレンダリングされます。








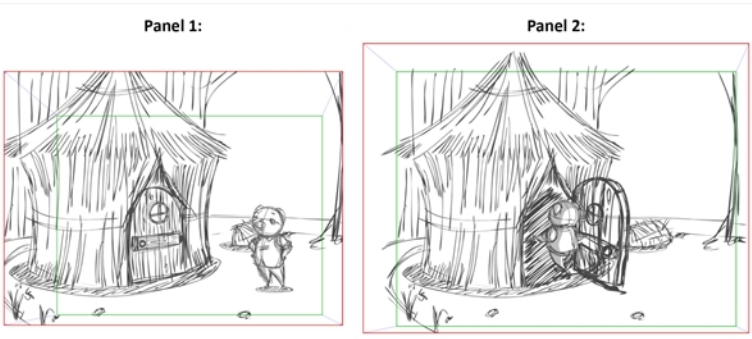
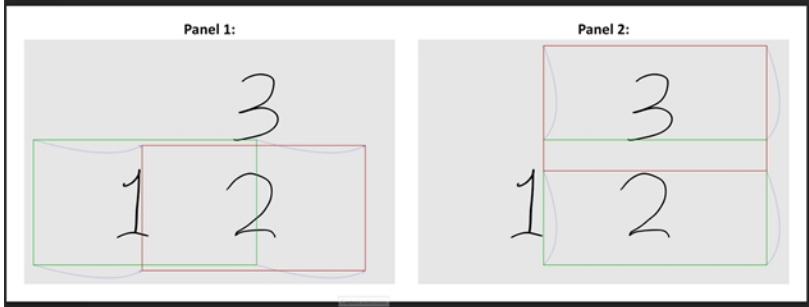


## 「ビットマップにエクスポート」ウィンドウにアクセスする方法

- ・ **ファイル > エクスポート > ビットマップ** を選択します。

パラメータ	説明
保存先パス	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	可能なのは、ファイル名のプレフィックス(接頭辞)を入力します。このフィールドを空白のままにすると、デフォルトで、ビットマップファイルの名前は次のようになります: <b>絵コンテ名 - ショット名 パネル番号 .psd / tga / jpg</b> .
ビットマップのエクスポート・パラメータをセットアップ	
ビットマップフォーマット	ビットマップフォーマットで、ビットマップファイルを.psd、.jpg、.tga、または.png形式に設定します。
解像度:	解像度を、現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、半分のサイズ、またはフルサイズに設定します。

画像ズームレベル(%)	画像の倍率を設定します。0~400の値を入力します。デフォルト値は85%です。
透明な背景	このオプションは、Adobe Photoshop (.psd)ファイル形式が選択されている場合にのみ使用できます。デフォルトでは、このオプションは有効になっています。不透明な白い背景の代わりに、透明な背景を持つ.psdファイルをエクスポートします。
カメラフレームを印刷	カメラフレームの黒い枠線を画像ファイルにエクスポートします。
スタティックカメラを是正	このオプションを有効にすると、カメラに回転がある場合、カメラフレームはまっすぐに表示され、代わりにイメージが回転します。無効にすると、カメラフレームは回転したように表示され、イメージはまっすぐになります。
カメラのパスを含める	<b>カメラパスを含める:</b> カメラのパスとコントロールポイントがイメージ内に表示されることを確認します。このオプションを無効にすると、カメラフレーム領域を超えると、トリミングされたように見える場合があります。
カメラのスケーリングを許可	<p>このオプションはデフォルトで有効になっています。これにより、カメラのクローズアップがシーンに含まれている場合、エクスポートされた画像がより大きくなります。最も近いカメラフレームは、少なくとも選択された解像度サイズになります。このようにして、最も近いカメラフレームをズームインすると、画像はピクセル化されて表示されません。無効にすると、エクスポートされたイメージは選択した解像度のサイズになります。</p> <p>次の例では、カメラはズームアウトしますが、最も近い(最小の)カメラフレームがエクスポート解像度のサイズと正確に一致するようにイメージがエクスポートされます。こうすると、画像が最も近いカメラフレームにズームインされている際、画像は縮尺されません。</p> 
シーンを通じてサイズを維持	エクスポートされたパネルの要素、が同じシーンの異なるパネルにわたってサイズを保持します。たとえば、カメラが2つの異なるパネルを通して、キャラクターをズームインするシーンエクスポートする場合、このオプションは、エクスポートされたイメージの両方で、文字が同じサイズになるようにします。このオプションをオフにした場合と、同じ状況では、両方のビットマップは最も近いカメラフレームが選択されたエクスポート解像度と同じ大きさになるように、十分な大きさになります。

	<p>次の例では、カメラは2つのパネル全体でシーンをズームアウトします。エクスポートされたイメージでは、シーンエレメントは同じサイズですが、カメラのズームアウト時にイメージキャンバスのサイズが大きくなります。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> 既定では、エクスポートされたビットマップは 4096 × 4096 ピクセルより大きくすることができないため、カメラのズームでシーンをエクスポートするときに、このオプションが期待どおりに動作しない可能性があります。</p> </div>
<p>レンダリングエリアを、シーンカメラに展開する</p>	<p>デフォルトでは、エクスポートされたパネルは、パネル内のカメラの移動によってカバーされるエリアのみをカバーします。このオプションを有効にすると、エクスポートされたパネルは、シーン内の全てのパネルのカメラ動作がカバーするエリアをカバーします。このようにして、シーン内の全てのエクスポートされたパネルが結合されると、シーンのエレメントは全て互いに適切な位置になります。</p> <p>次の例では、最初のパネルでは「1から2」、2つ目のパネルでは「2から3」になりますが、両方のパネルが「1から2から3」までのカメラ全体の動きをカバーするようにエクスポートされます。</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>カメラフレームを印刷する</p>	<p>カメラのフレームをエクスポートした画像に印刷します。パネルにカメラの動きがある場合は、パネルの最初と最後にカメラの位置を示すカメラフレームが印刷されます。</p>
<p>全てのカメラフレームを印刷</p>	<p>パネル内の各カメラキーフレームのカメラフレームを印刷します。</p>
<p>エクスポート範囲タブ</p>	
<p>すべて</p>	<p>絵コンテ全体をエクスポートする。</p>

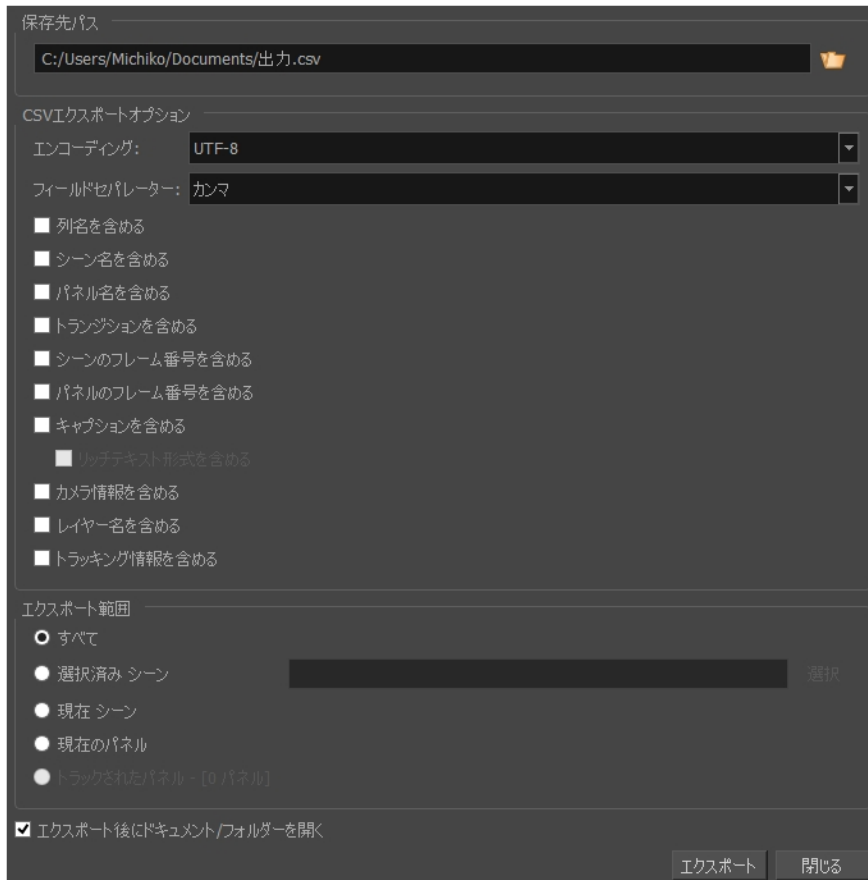
選択済みシーン	このオプションを選択し、 <b>選択</b> をクリックして、エクスポートする特定のシーンを選択できるシーンピッカーダイアログボックスを開きます。プロジェクトにシーケンスが含まれている場合は、シーケンスごとにシーンを選択することもできます。
現在シーン	現在選択されているシーンのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択されているパネルのみをエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 panel]	トラック済みとしてマークされたパネルをエクスポートします。オプションの横にトラック済みパネルの数が表示されます。
焼き付けタブ	
印刷シーン名前とパネル番号	シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。
キャプションタブ	
キャプションを印刷する	キャプション(なし)を印刷しないか、プロジェクトのキャプションの1つを選択し、エクスポートしたムービーに印刷するかを選択します。デフォルトでは、Storyboard Proプロジェクトにはアクションノート、ダイアログ、スラッキング、履歴のキャプションがありますが、カスタムキャプションの印刷を選択することもできます。
フォント	キャプションを印刷するフォントを選択します。デフォルトでは、Arialで印刷されます。
高さ%	エクスポートされたムービーの高さに対する、キャプション行のサイズを設定します。たとえば、高さ3%のキャプションを使用して1080ピクセルでムービーをエクスポートする場合、各キャプション行の高さは32ピクセルになります。
ポジション	パネルの上左、上中央、上右、下左、下中央または下右のいずれかにキャプションを印刷します。デフォルトでは、キャプションはボトムセンターに印刷されます。
Max ライン	各パネルに印刷するキャプション行の最大量を設定します。キャプションに最大行以上の文字が必要な場合は、末尾に省略記号 (...) を付けて切り取られます。  <b>メモ:</b> キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大行数 × 高さ%」の値で計算されたスペースの上部に揃えられます。したがって、この設定が高すぎてキャプションが下部に印刷されている場合、下部よりも画像の中央付近に表示されることがあります。
テキストカラー	キャプションを印刷するフォントの色を選択します。
バックグラウンド (Bg) カラー	キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスをオフにすると、キャプションはレンダリングされた画像に直接印刷されます。それ以外の場合は、選択した色の長方形のボックスに印刷されます。
エクスポート後にフォルダ	エクスポートされたフォルダの準備ができたなら、その場所と内容を表示できます。

を開く	
-----	--

## CSVにエクスポートウィンドウ

CSVにエクスポートウィンドウでは、絵コンテプロジェクトのデータをコンマ区切り値(\*.csv)ファイル形式でエクスポートすることができます。

このデータは、Microsoft Excel などのコンマ区切り値ファイルをサポートする全てのアプリケーションで表示できます。Microsoft Excel がインストールされていない場合は、.csvファイルをコンピュータに保存し、別のアプリケーションでファイルを開くことができます。



### 「CSVにエクスポート」ウィンドウにアクセスする方法

1. **ファイル > エクスポート CSV** を選択します。

パラメータ	説明
保存先パス	保存先パスフィールドに、絵コンテプロジェクトデータ用のフォルダの場所と名前を指定します。
CSVにエクスポートオプション	
エンコーディング	エンコーダのタイプを選択できます。
フィールドセパレーター	使用するフィールドセパレーターを選択します。オプションが含まれます:コンマ、セミicolon、タブまたは縦棒(パイプ)。

エクスポート範囲	可能なのは、絵コンテ全体、特定のショット、または最後に選択したパネルをエクスポートするかどうかを決定します。ショット名 の間にスペースを入力するか、「選択」をクリックし「シーンピッカー」ダイアログボックスを開きます。シーケンスでシーンを選択することが出来ます。(プロジェクトにシーケンスが含まれている場合)
エクスポート後にドキュメント/ フォルダーを開く	Microsoft Excel またはCSV形式を認識するその他のアプリケーションで直接CSV ファイルを開きます。



## EDL / AAF / XMLにエクスポートダイアログボックス

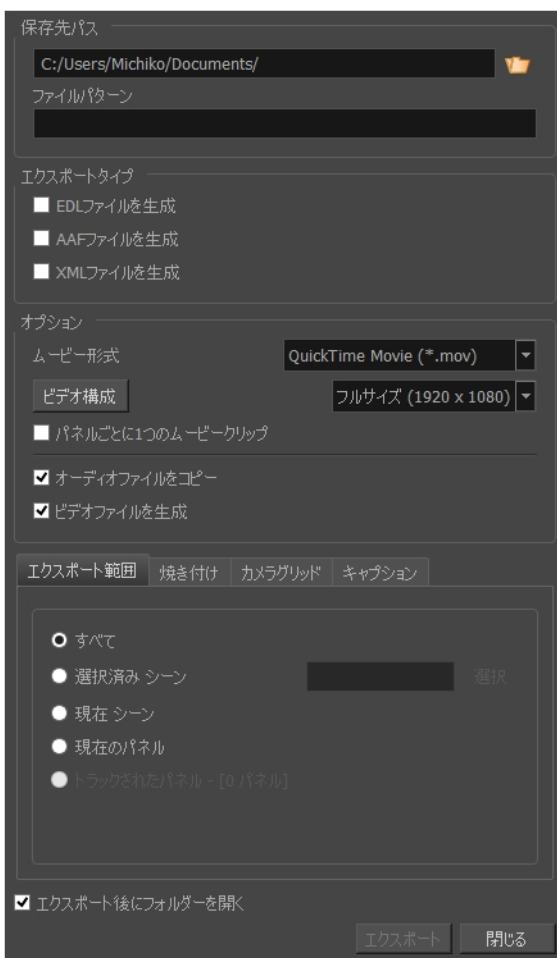
「EDL / AAF / XMLにエクスポート」ウィンドウでは、絵コンテプロジェクトをEDLまたはXML形式を使用してApple Final Cut Proに、またはAAF形式を使用してAdobe Premiere、Avid Xpress、またはSony Vegasに直接エクスポートすることができます。

Storyboard Pro で編集されたタイミング、モーション、およびサウンドは保存されます。

### Export to EDL / AAF / XMLウィンドウにアクセスする方法

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

「EDL / AAF / XMLにエクスポート」ウィンドウが開きます。



パラメータ	説明
保存先パス	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、このフィールドを空白のままにします。次の変数を使用して、ファイル名パターンを定義できま

	<p>す:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t =プロジェクトのタイトル</li> <li>• %a =アクト名 (アクトが有効な場合)</li> <li>• %q =シーケンス名 (プロジェクトがシーケンスを含んでいる場合)</li> <li>• %s =シーン名</li> <li>• %p =パネル名</li> <li>• %l =レイヤー名 (レイヤーごとに1つのイメージをエクスポートするとき)</li> </ul> <p>%記号と変数文字の間に、数字を追加して使用する、最小文字数を定義することができます。</p>
<p>エクスポートタイプ</p>	
	<p>タイミング情報 (パネルとオーディオトラックのタイムコード) を格納する形式を選択できます。フォーマットは、保存先アプリケーションに応じて選択されます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>EDLファイルを生成する:</b>Final Cut Pro 7、Avid Media Composer、およびAdobe Premiereにインポートできます。</li> </ul> <div data-bbox="745 1026 1349 1283" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>メモ:</b> EDL形式の制限により、最初の4つのサウンドトラックのみをエクスポートすることができ、プロジェクトで複数回使用されるサウンドクリップは、エクスポートされた順序で1回だけ表示されます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>AAFファイルを生成する:</b>Avid Media Composer、Avid Xpress、Sony Vegas、Adobe Premiereにインポートできます。</li> </ul> <div data-bbox="745 1453 1349 1829" style="border: 1px solid #90EE90; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>メモ:</b> AAF形式の制限により、スライドインとスライドアウトのトランジションが、ディゾルブトランジションに変換されます。クロックワイプトランジションは、常に12時 (0度) の時計回りのトランジションとしてエクスポートされます。Edge Wipetランジションは、Horizontal、Vertical、またはCorner Wipetランジションとしてエクスポートされます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>XMLファイルを生成する:</b>Final Cut Pro 7とAdobe Premiereでインポートすることが出来ます。</li> </ul>

	<p><b>メモ:</b> 上記の編集システムでない場合は、仕様を確認してインポート可能なフォーマットを確認してください。</p>
EDL、AAF、XMLファイルを生成する	EDL、AAF、またはXMLファイルを生成します。
<b>オプション</b>	
ムービー形式	<p>ムービークリップは、QuickTime Player がインストールされている場合、WindowsまたはMac OS上で、WindowsではWindows Media Video(*.wmv)形式、QuickTime Movie(*.mov)形式でエクスポートすることができます。このオプションは、1つのムービー形式しかエクスポートできない場合は変更できません。</p> <p><b>メモ:</b> すべての編集システムがWindows Media Videoファイルのインポートをサポートしているわけではありません。サポートされているムービーファイルの種類については、ソフトウェアのマニュアルを参照してください。</p>
ビデオ構成	<p>ビデオ設定を構成するには、このボタンをクリックします。QuickTimeでエクスポートするときに、ビデオコーデック/フレームレート/品質を設定できます。Windowsでエクスポートするときメディアビデオでは、ビデオのビットレートと可変ビットレートの品質を設定できます。絵コンテを、完全な解像度でエクスポートする必要がない場合があるため、ビデオ設定ボタンの解像度ドロップダウンを使用して、出力解像度を定義できます。プロジェクトの解像度の「フル」「1/2」または「1/4」を選択できます。</p>
パネルごとに1つのムービークリップ	シーンごとに複数の QuickTime ムービークリップ (複数のパネルが含まれている場合があります) をエクスポートします。
ビデオファイルを生成	EDLファイル、AAFファイル、またはXMLファイルのみを生成する必要がある場合は、このオプションの選択を解除して、ビデオファイルをレンダリングしないようにします。
オーディオファイルをコピー	デフォルトでは、プロジェクトのサウンドファイルは、エクスポート時にEDL / XML / AAFファイルおよび、ビデオファイルと同じディレクトリにコピーされます。プロジェクトで繰り返し使用されるサウンドクリップは、EDL / XML / AAFシーケンスで1回のみコピーされ、複数回リンクされます。このオプションをオフにすると、プロジェクトのサウンドトラックと、その編集データは引き続きEDL / XML / AAFシーケンスにエクスポートされます。実際のサウンドファイルのみが失われます。
<b>エクスポート範囲タブ</b>	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートする。
選択済みシーン	このオプションを選択し、 <b>選択</b> をクリックして、エクスポートする特定のシーンを選択できるシーンピッカー ダイアログボックスを開きます。プロジェクトにシーケンスが含まれている場合は、シーケンスごとにシーンを選択することもできます。
現在シーン	現在選択されているシーンのみをエクスポートします。

現在のパネル	現在選択されているパネルのみをエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 panel]	トラック済みとしてマークされたパネルをエクスポートします。オプションの横にトラック済みパネルの数が表示されます。
焼き付けタブ	
印刷タイムコード	ビデオのプロジェクトタイムコードを、ビデオのオーバーレイとして出力します。
印刷シーン名前とパネル番号	シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。
追加の尺を印刷	単位、およびリピートメニューで定義されている、ビデオに追加の尺を出力します。
単位	タイムコードまたはフレーム単位を使用して、追加の尺情報を表示します。
リピート	パネル、シーンまたはシーケンスごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	
プロジェクトセーフティー	ビデオの安全なエリアを印刷します。
4:3 セーフティー	カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3の安全エリアを印刷します。
4:3 参照	カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3エリアを印刷します。
キャプションタブ	
キャプションを印刷する	キャプション(なし)を印刷しないか、プロジェクトのキャプションの1つを選択し、エクスポートしたムービーに印刷するかを選択します。デフォルトでは、Storyboard Proプロジェクトにはアクションノート、ダイアログ、スラッグ、履歴のキャプションがありますが、カスタムキャプションの印刷を選択することもできます。
フォント	キャプションを印刷するフォントを選択します。デフォルトでは、Arialで印刷されます。
高さ%	エクスポートされたムービーの高さに対する、キャプション行のサイズを設定します。たとえば、高さ3%のキャプションを使用して1080ピクセルでムービーをエクスポートする場合、各キャプション行の高さは32ピクセルになります。
ポジション	パネルの上左、上中央、上右、下左、下中央または下右のいずれかにキャプションを印刷します。デフォルトでは、キャプションはボトムセンターに印刷されます。
Max ライン	各パネルに印刷するキャプション行の最大量を設定します。キャプションに最大行以上の文字が必要な場合は、末尾に省略記号 (...) を付けて切り取られます。  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p><b>メモ:</b> キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大行数 × 高さ%」の値で計算されたスペースの上部に揃えられます。したがって、この設定が高すぎてキャプションが下部に印刷されている場合、下部よりも画像の中央付近に表示されることがあります。</p> </div>

テキストカラー	キャプションを印刷するフォントの色を選択します。
バックグラウンド (Bg) カラー	キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスをオフにすると、キャプションはレンダリングされた画像に直接印刷されます。それ以外の場合は、選択した色の長方形のボックスに印刷されます。
エクスポート後、フォルダを開く	エクスポート後にフォルダを開きます。

## FBXエクスポートダイアログボックス

FBXのエクスポートダイアログボックスでは、絵コンテプロジェクトをFBX形式でエクスポートしてシーン内の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エクスポートダイアログボックスへのアクセス方法

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。



パラメータ	説明
保存先パス	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、このフィールドを空白のままにします。
オプション	
カメラフレームのエクスポート	カメラフレームの黒い枠線がシーンに含まれます。
ワンクリップ	<b>シーン毎</b> : シーン毎にクリップを1つエクスポートする。
	<b>プロジェクト毎</b> : 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。
	<b>シーケンス毎</b> : 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。

エクスポート範囲	
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。
エクスポート後にフォルダを開く	エクスポート後にフォルダを開きます。

## レイアウトのエクスポートダイアログボックス

レイアウトのエクスポートウィンドウでは、プロジェクトの一部または全てのシーンをレイアウトイメージにエクスポートすることができます。これを使用し、制作中のシーンの様々なアスペクトを操作するときにシーンエレメントを適切に配置できます。たとえば、Harmonyでレイアウトをインポートして、設定を加速し、シーンのエレメントとカメラのキーフレームを適切に配置することができます。また、.psd形式にエクスポートされたレイアウトは、シーンのレイアウト、アクション、およびカメラの動きに適切に適合するように、シーンの背景アートを作成するためのベースとすることができます。

レイアウトイメージは、すべてのレイヤーを結合してレンダリングすることも、レイヤーごとに1つのイメージにレンダリングすることもでき、オプションでカメラのキーフレームとムーブメントを含めることもできます。レイアウトは.psd(別々のレイヤー)、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。

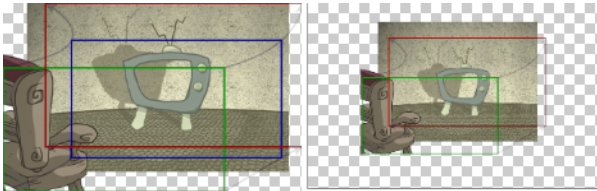
### レイアウトのエクスポートウィンドウにアクセスする方法

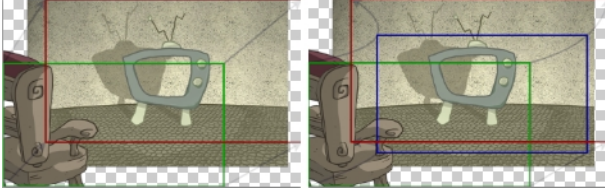
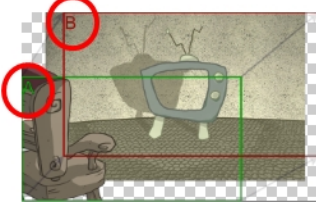
- **ファイル > エクスポート > レイアウト** を選択します。



パラメータ	説明
保存先パス	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。



ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、このフィールドを空白のままにします。
オプション	
ファイル形式	レイアウトをエクスポートするためのイメージフォーマットを選択できます。Jpeg (*.jpg), Targa (*.tga), Photoshop (*.psd) または Portable Network Graphics (*.png).
ベース画像サイズ	解像度を、現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、半分のサイズ、またはフルサイズに設定します。
レンダリングエリアを拡張	<p>エリアを展開し、レイアウトにレンダリングします。デフォルトでは、カメラでカバーされるシーンのエリアのみがレンダリングされ、エクスポートされたレイアウトイメージはカメラフレームのエッジでトリミングされます。このオプションを有効にすると、レンダリングエリアの周囲にスペースが追加され、カメラフレームの外に余分な詳細がキャプチャされます。デフォルトでは、レンダリング領域が10% 拡張されています。この比率を変更するには、オプションの右側にある入力フィールドを使用します。</p> 
最小カメラフレームに合わせて画像を拡大	カメラのクローズアップがシーンに含まれているときに、エクスポートされた画像がより大きくなるようにして、最も近いカメラフレームが少なくとも選択された画像サイズのサイズになるようにします。このようにして、最も近いカメラフレームをズームインすると、画像はピクセル化されて表示されません。無効にすると、エクスポートされたイメージのサイズは、選択した基本イメージサイズとレンダーエリアの拡張オプションに基づいて決まります。
画像サイズを制限	「最小カメラフレームまで画像を拡大」オプションが有効になっている場合、画像の拡大があまり大きくなりすぎないようにします。有効にすると、画像の幅と高さはデフォルトで4096ピクセルに制限されます。
レイヤーごとに、1つのイメージをエクスポートする	各レイヤーを別々のイメージファイルとしてエクスポートします。
レイヤーモーションをカメラに適用	レイヤーとカメラの動きを組み合わせ、レイヤー上の真の位置にある最後のカメラフレームを印刷します。
カメラフレームを印刷	各シーンの最初と最後のカメラフレームを、エクスポートされたレイアウトイメージに出力します。psd形式でエクスポートする場合、カメラフレームは別のレイヤーに印刷されます。
各カメラキーフレームのフレームを印刷	シーンに複雑なカメラの動きが含まれている場合は、各カメラのキーフレームがレイアウトにプリントされます。

	
<p>カメララベルを印刷</p>	<p>各カメラフレームの左上隅に、カメラの位置ラベルを追加します。カメラフレームには、それぞれの順序を示すアルファベットの文字が付けられています。</p> 
<p>エクスポート範囲</p>	<p>プロジェクト全体(すべて)、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネル、トラックパネルをエクスポートするかどうかを決定します。選択したシーンをエクスポートするときは、「選択」をクリックしシーンピッカーダイアログボックスを開くことで、エクスポートするシーン(シーケンスが含まれているシーケンス)を選択できます。</p>
<p>エクスポート後にフォルダを開く</p>	<p>エクスポート後にフォルダを開きます。</p>

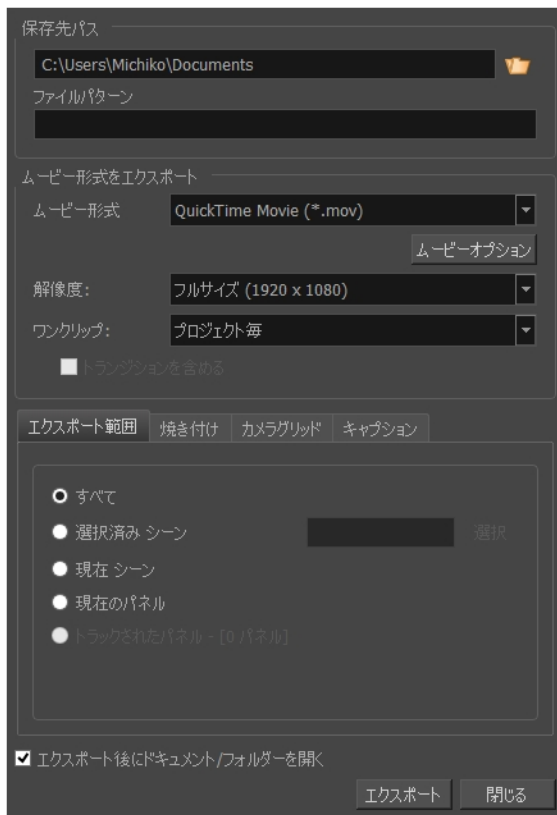
## ムービーにエクスポートダイアログボックス

ムービーのエクスポートウィンドウでは、絵コンテとアニメーションをムービーファイルとしてエクスポートしたり、共有、再生することができます。ムービーファイルをさまざまな形式 (QuickTime, SWF movie (Flash), jpeg, targa) で、イメージシーケンスとしてエクスポートすることができます。

### ムービーにエクスポートウィンドウにアクセスする方法

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ウィンドウが開きます。



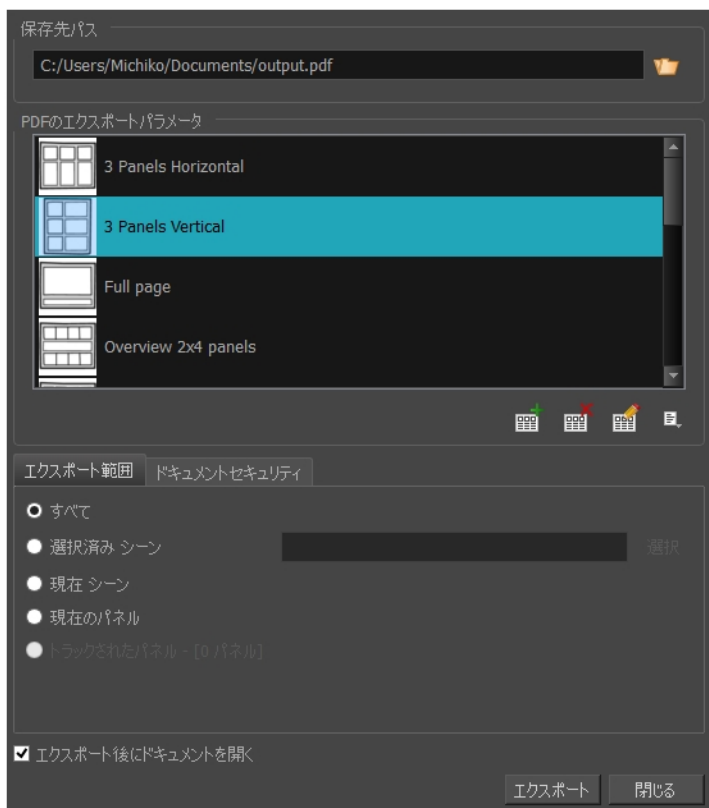
パラメータ	説明
保存先パス	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、このフィールドを空白のままにします。
ムービー形式をエクスポート	
ムービー形式	エクスポートされたムービーのフォーマットを指定します。選択肢: Windows Media Video (*.wmv), QuickTime Movie (*.mov), Flash (.swf), Jpeg (*.jpg), Targa (.tga) そして Portable Network Graphics (*.png)

	<p><b>メモ:</b> 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。</p>
ムービーオプション	ムービー設定ダイアログボックスを開き QuickTime ムービーをエクスポートするためのパラメータを設定できます。QuickTimeが選択されたエクスポート形式の場合、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。
解像度	解像度を、現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、半分のサイズ、またはフルサイズに設定します。
ワンクリップ	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。
トランジションを含める	エクスポートムービーファイルにトランジションを含める。
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートする。
選択済みシーン	このオプションを選択し、 <b>選択</b> をクリックして、エクスポートする特定のシーンを選択できるシーンピッカーダイアログボックスを開きます。プロジェクトにシーケンスが含まれている場合は、シーケンスごとにシーンを選択することもできます。
現在シーン	現在選択されているシーンのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択されているパネルのみをエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 panel]	トラック済みとしてマークされたパネルをエクスポートします。オプションの横にトラック済みパネルの数が表示されます。
焼き付けタブ	
印刷タイムコード	ビデオのプロジェクトタイムコードを、ビデオのオーバーレイとして出力します。
印刷シーン名前とパネル番号	シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。
追加の尺を印刷	単位、およびリポートメニューで定義されている、ビデオに追加の尺を出力します。
単位	タイムコードまたはフレーム単位を使用して、追加の尺情報を表示します。
リポート	パネル、シーンまたはシーケンスごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	

プロジェクトセーフティー	ビデオの安全なエリアを印刷します。
4:3 セーフティー	カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3の安全エリアを印刷します。
4:3 参照	カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3エリアを印刷します。
キャプションタブ	
キャプションを印刷する	キャプション(なし)を印刷しないか、プロジェクトのキャプションの1つを選択し、エクスポートしたムービーに印刷するかを選択します。デフォルトでは、Storyboard Proプロジェクトにはアクションノート、ダイアログ、スラッシング、履歴のキャプションがありますが、カスタムキャプションの印刷を選択することもできます。
フォント	キャプションを印刷するフォントを選択します。デフォルトでは、Arialで印刷されます。
高さ%	エクスポートされたムービーの高さに対する、キャプション行のサイズを設定します。たとえば、高さ3%のキャプションを使用して1080ピクセルでムービーをエクスポートする場合、各キャプション行の高さは32ピクセルになります。
ポジション	パネルの上左、上中央、上右、下左、下中央または下右のいずれかにキャプションを印刷します。デフォルトでは、キャプションはボトムセンターに印刷されます。
Max ライン	各パネルに印刷するキャプション行の最大量を設定します。キャプションに最大行以上の文字が必要な場合は、末尾に省略記号 (...) を付けて切り取られます。  <b>メモ:</b> キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大行数 × 高さ%」の値で計算されたスペースの上部に揃えられます。したがって、この設定が高すぎてキャプションが下部に印刷されている場合、下部よりも画像の中央付近に表示されることがあります。
テキストカラー	キャプションを印刷するフォントの色を選択します。
バックグラウンド (Bg) カラー	キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスをオフにすると、キャプションはレンダリングされた画像に直接印刷されます。それ以外の場合は、選択した色の長方形のボックスに印刷されます。
エクスポート後にドキュメント/フォルダーを開く	エクスポート後にフォルダを開きます。

# PDFエクスポートウィンドウ

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



## PDFにエクスポートウィンドウにアクセスする方法

1. エクスポート > PDF を選択します。

パラメータ	説明
保存先パス	作成しているPDFファイルの名前と場所を指定できます。
PDFエクスポートパラメーター	
3 Panels Horizontal	これはプリントされた絵コンテの、クラシックなレイアウトです。1つのページに3つのパネル(キャプションを含む)が、水平に配置されています。
3 Panels Vertical	これはプリントされた絵コンテの、クラシックなレイアウトです。1つのページに3つのパネル(キャプションを含む)が、縦に並べられています。
Full Page	このレイアウトは、キャプションを含むページごとに1つの大きなパネルで構成されています。
Overview 2x4 Panels	このレイアウトは、ページごとに8つのパネルの合計で2行4列に編成、真ん中にキャプション付きで、構成されています。

Overview 4x3 Panels	このレイアウトは、ページあたり合計12個のパネルで構成され、3行4列に編成されています。キャプションは含まれません。
Typical Japanese Format	このレイアウトは、ページごとに合計5つのパネルから構成され、ページの左側に配置されています。キャプションと尺は、右側の2つの連続する行に揃えられます。PDFリーダーとシステムでは、PDFファイルを正しく表示するために、追加のフォントパッケージが必要な場合があります。
Alternate Vertical Layout	このレイアウトは、ページの左側に一列に並んだ合計5ページのパネルで構成されています。キャプションは各パネルの適切なサイズで整理されています。このエクスポートには、カットと尺の列も含まれ、新しいシーンの開始時に各シーンの長さが表示されます。
Overview 8x10	このレイアウトは、1ページに合計80枚のパネルで構成され、10行4列に構成されています。キャプションは含まれません。
Alternate Japanese Format	このレイアウトは、ページの左側に一列に並んだ合計5ページのパネルで構成されています。このエクスポートには、各シーンの終わり近くに表示される(オプションとして)ダイアログ、アクション、スラッグ、ノート、時間(尺)の縦列が含まれます。シーン名は、シーンの最初のパネルの上部に表示されます。キャプションのタイトルは上部に表示され、各パネルで繰り返されません。合計の尺はページの下部に表示されます。
新規プロフィール	完全に新しいレイアウトを作成します。
プロフィールを複製	選択したレイアウトのコピーをリストから作成します。
プロフィールを編集	選択したレイアウトをリストから編集できます。
プロフィールを削除	選択したレイアウトをリストから削除します。
ドキュメントセキュリティ	
パスワード保護が必要	PDFファイルにパスワード保護を追加します。
マスターパスワード	管理者パスワードを入力します。このパスワードの所有者は、管理者となります。文書のセキュリティに縛られることはありません。パスワードは6文字以上でなければなりません。
ユーザーパスワード	ユーザーのパスワードを入力します。このパスワードの所有者は、管理者では無い為、定義したセキュリティオプションの範囲内となります。パスワードは6文字以上でなければなりません。
確認	マスターとユーザーのパスワードを再入力し再確認します。
印刷可能	絵コンテを印刷する権限をユーザーに与えます。
すべて編集	ユーザーに次のPDF権限を与えます: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ドキュメントの変更</li> <li>• ドキュメントアセンブリ</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• フォームフィールドの入力</li> <li>• 署名</li> <li>• テンプレートページの作成</li> </ul>
コピー	<p>ユーザーに次のPDF権限を与えます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• コンテンツのコピー</li> <li>• アクセシビリティのためのコンテンツコピー</li> </ul>
編集	<p>ユーザーに次のPDF権限を与えます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• コメントする</li> <li>• フォームフィールドの入力</li> <li>• 署名</li> </ul>
保護設定を記憶	設定をデフォルトのままにする。
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートする。
選択済みシーン	このオプションを選択し、 <b>選択</b> をクリックして、エクスポートする特定のシーンを選択できるシーンピッカーダイアログボックスを開きます。プロジェクトにシーケンスが含まれている場合は、シーケンスごとにシーンを選択することもできます。
現在のシーン	現在選択されているシーンのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択されているパネルのみをエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 panel]	トラック済みとしてマークされたパネルをエクスポートします。オプションの横にトラック済みパネルの数が表示されます。
エクスポート後にドキュメントを開く	エクスポート後にPDFを開く



## サウンドトラックのエクスポート ダイアログボックス

サウンドトラックのエクスポートウィンドウでは、プロジェクトのサウンドトラックをオーディオの.wavファイルとしてエクスポートすることができます。様々なサウンドトラックを、1つのオーディオファイルとしてエクスポートしたり、全てのサウンドトラックを別々にエクスポートすることができます。

### サウンドトラックをエクスポートウィンドウにアクセスする方法

1. **ファイル > エクスポート > サウンドトラック** を選択します。

サウンドトラックのエクスポートウィンドウが開きます。



パラメータ	説明
保存先パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのファイルパターンは %t-A%n.wav. です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• %t = プロジェクトのタイトル</li> <li>• %n = サウンドトラックの番号</li> </ul>
オプション	
サウンドトラックを個別に処理	個々のサウンドトラックとして、エクスポートする様々な音のレイヤーをエクスポートします。

すべてのサウンドトラックを結合	すべてのサウンドレイヤーを1つのサウンドトラックにマージ(結合)します。
サウンドをブレイクしない	サウンドレイヤーをコンプリートなサウンドトラックとして書き出します。サウンドレイヤーを個別にエクスポートするかマージするかによって、「1つのサウンドトラックがエクスポート」されるか、「レイヤーごとに1つのサウンドトラックがエクスポート」されます。
シーン毎にサウンドをブレイク	サウンドトラックを、シーンごとにサウンドファイルに分割します。サウンドレイヤーを個別にエクスポートするか、マージしたかに応じて「1つのサウンドトラックがシーンごと」にエクスポートされるか、「レイヤーごとに1つのサウンドトラックがシーンごと」にエクスポートされます。
シーケンス毎にサウンドをブレイク	シーケンスごとに、サウンドファイルでサウンドトラックを分割します。サウンドレイヤーを個別にエクスポートするか、マージしたかに応じて、「1つのサウンドトラックが、シーケンスごと」にエクスポートされるか、「1つのレイヤーにつき、1つのサウンドトラックがシーケンスごと」にエクスポートされます。
アクト毎にサウンドをブレイク	サウンドトラックを演技ごとのサウンドファイルに分割します。サウンドレイヤーを個別にエクスポートするか、マージするかに応じて、「1つのサウンドトラックが1つのアクションごと」にエクスポートされるか、「1つのレイヤーにつき1つのサウンドトラックが1つのアクションごと」にエクスポートされます。
サウンドの設定	
サンプルレート	Khz のサンプルレート値を選択できます。値を大きくすると、音質は向上しますが、ファイルが重くなります。
ビット深度	オーディオファイルのビット深度を、8または16ビットに設定します。ビット値が高いほど音質は良くなりますが、ファイルは重くなります。  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> Windows では、オーディオはQuickTime Playerがインストールされていない限り、16ビットでしかエクスポートできません。</p> </div>
チャンネル	エクスポートされた、オーディオファイルのチャンネルを、モノラルまたはステレオに選択できます。
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテのすべてのサウンドトラックをエクスポートします。
選択済みシーン	このオプションを選択し、「選択」をクリックして、エクスポートする特定のシーンを選択できる、シーンピッカーダイアログボックスを開きます。プロジェクトにシーケンスが含まれている場合は、シーケンスごとにシーンを選択することもできます。
現在のシーン	現在選択されているシーンの、サウンドトラックのみをエクスポートします。
エクスポート後にフォルダを開く	Storyboard Pro は、エクスポートされたオーディオファイルを含むフォルダを自動的に開きます。

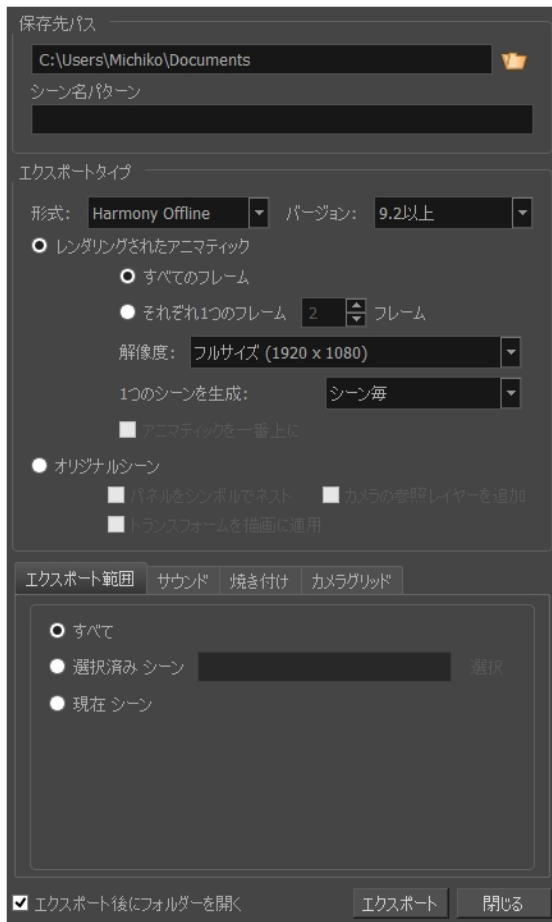
## Toon Boomダイアログボックスにエクスポート

Toon Boomにエクスポートウィンドウでは、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。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。レイヤー、レイヤーモーション、カメラの動きなど、絵コンテの次のエレメントがエクスポートされます。

### Toon Boomにエクスポートウィンドウへのアクセス方法

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。



パラメータ	説明
保存先パス	
パス	作成するXML / AAFファイルの名前と場所を指定します。
ファイルパターン	ファイル名のパターンを設定します。デフォルトのパターンを使用するには、この

	フィールドを空白のままにします。
<b>エクスポートタイプ</b>	
フォーマット	Harmony Offlineシーン、Harmony Databaseシーン、またはAnimate / Animate Proシーンにアニメティックをエクスポートする可否を選択できます。
バージョン	Harmony OfflineまたはHarmony Databaseシーンをエクスポートする際、Harmonyバージョン7.8またはHarmonyバージョン9.2以降と互換性のあるシーンをエクスポートする可否を選択できます。
<b>エクスポートスタイル</b>	
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。
	<b>すべてのフレーム:</b> 全ての絵コンテプロジェクトをレンダリングします。
	<b>それぞれ1つのフレーム:</b> 指定したフレーム数ごとに、1つのフレームのみをレンダリングします。たとえば、5つのフレームごとにレンダリングするよう選択すると、5フレームごとに新しいイメージが表示され、それぞれのイメージが保持され、タイミングを維持します。
	<b>解像度:</b> プロジェクトのレンダリングサイズを選択できます。フルサイズ、半分のサイズまたは、1/4サイズ。
	<b>1つのシーンを生成:</b> シーンまたは、選択したシーケンスとパネルでシーンを生成します。
	<b>アニメティックを1番上に:</b> シーケンスやアクトに基づいてシーンを生成する場合、このオプションが使用可能になります。有効にすると、アニメティックがレンダリングされHarmonyまたは Animate の最上部のレイヤーとカラムとして配置されます。
オリジナルシーン	エクスポート 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。
	<b>パネルをシンボルでネスト:</b> Harmonyまたは Animate にエクスポートすると、パネルのコンテンツはシンボル内にネストされます。ルートタイムラインに、複数のレイヤーがあるのではなく、1つのレイヤーを持つことになります。コンテンツを編集するには、シンボルを入力する必要があります。
	<b>カメラの参照レイヤーを追加:</b> 他のレイヤーの上に様々なカメラフレームを含むレイヤーを追加し、HarmonyおよびAnimateの参照として使用します。
	<b>トランスフォームを描画に適用:</b> 各パネルの最初と最後の位置に変換を適用します。中間のアニメーションは失われます。

エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートする。
選択済みシーン	このオプションを選択し、 <b>選択</b> をクリックして、エクスポートする特定のシーンを選択できるシーンピッカーダイアログボックスを開きます。プロジェクトにシーケンスが含まれている場合は、シーケンスごとにシーンを選択することもできます。
現在のシーン	現在選択されているシーンのみをエクスポートします。
サウンド	
オリジナルファイルを保持	元のサウンドファイルをすべて保持して使用します。
サウンドトラックを個別に処理	サウンドトラックごとに、1つのオーディオファイルを作成します。
すべてのサウンドトラックを結合	1つのオーディオファイルを作成し、絵コンテの全サウンドトラックからサウンドを収集します。
ファイルパターン	エクスポートされた、オーディオファイルのファイル名パターンを設定します。
サンプルレート	Khzサンプルレート値を選択します。値を大きくするほど音質は向上しますが、ファイルは重くなります。
ビット深度	オーディオファイルのビット深度を、8または16ビットに設定します。ビット値が高いほど音質は良くなりますが、ファイルは重くなります。  <b>メモ:</b> Windowsでは、オーディオはQuickTime Playerがインストールされていない限り16ビットでしかエクスポートできません。
チャンネル	エクスポートされたオーディオファイルのチャンネルを、モノラルまたはステレオに選択できます。
焼き付けタブ	
印刷タイムコード	ビデオのプロジェクトタイムコードを、ビデオのオーバーレイとして出力します。
印刷シーン名前とパネル番号	シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。
追加の尺を印刷	単位、およびリピートメニューで定義されている、ビデオに追加の尺を出力します。
単位	タイムコードまたはフレーム単位を使用して、追加の尺情報を表示します。
リピート	パネル、シーンまたはシーケンスごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	
プロジェクトセーフティー	ビデオの安全なエリアを印刷します。
4:3 セーフティー	カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3の安全エリアを印刷します。

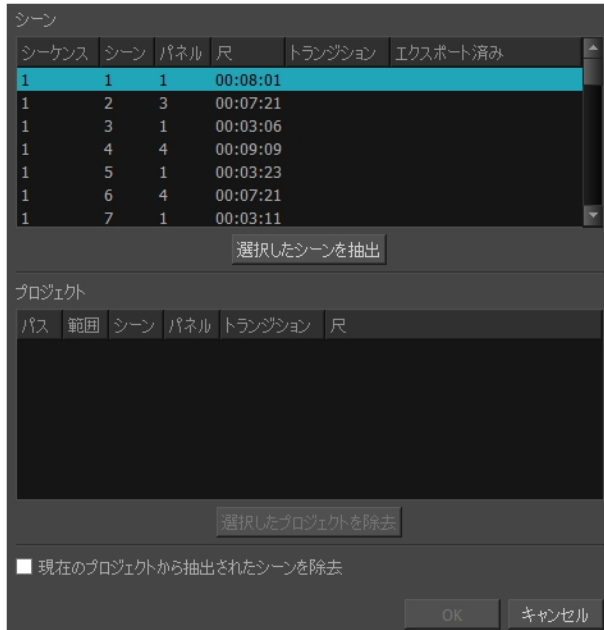
4:3 参照	カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、4:3エリアを印刷します。
エクスポート後にフォルダを開く	エクスポート後にフォルダを開きます。

## 絵コンテの抽出ダイアログボックス

絵コンテの抽出ダイアログボックスは、絵コンテをいくつかのパートに分割します。絵コンテの各パーツのエクスポートは、別のファイルとして保存されます。絵コンテ全体のコピーをそのまま保存することも、プロジェクトを別々のファイルに分割することもできます。

### 絵コンテの抽出ダイアログボックスにアクセスする方法

1. **ファイル > プロジェクト管理 > 抽出** を選択します。



絵コンテの抽出ウィンドウが開きます。

パラメータ	説明
シーン	抽出に含めるシーンを選択できます。
選択したシーンを抽出する	「新規絵コンテプロジェクト」ダイアログボックスを開き、新しい絵コンテプロジェクトの名前を指定できます。選択したシーンがこのプロジェクトに配置されます。
プロジェクト	プロジェクトのリストを表示します。
選択したプロジェクトを削除	抽出されたシーンを含むプロジェクトを表示します。
現在のプロジェクトから抽出されたシーンを削除する	抽出したシーンをプロジェクトから削除します。絵コンテプロジェクト全体をそのままにしたい場合は、このオプションの選択を解除します。

# テキスト検索ウィンドウ

「テキスト検索」ウィンドウでは、テキストの特定のパートを見つける。これは、プロジェクトに多数のキャプションとテキストがある場合に非常に便利になります。

## テキストの検索方法 Windows

1. パネルまたは絵コンテビューで任意のキャプションフィールドを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ キャプションメニューをクリックし **キャプション内のテキストを検索** を選択します。
  - ▶ **キャプション > キャプション内のテキストを検索** を選択します。
  - ▶ Ctrl+Shift+F (Windows) または ⌘+Shift+F (Mac OS X) を押します。

キャプション内のテキストを検索ダイアログボックスが開きます。



パラメーター	説明
検索	検索する単語を入力することができます。
置換	あなたが検索している単語を、置き換える単語を入力することができます。
大文字と小文字を区別	単語の大文字小文字は、検索ファクターとして含まれています。
テキストフィールド	ここで検索に関する情報が表示されます。
方向	
前方および後方	単語を順方向、または逆方向に検索します。
検索	検索で見つかった、最初の単語を検索し、絵コンテまたはパネルビューに表示します。単語は青で強調表示されます。
置換	検索した単語を、置換フィールドで指定した単語に置き換えます。
すべて置換	検索している単語のすべてのインスタンスの置換えや、置換フィールドで指定した単語に置換えます。



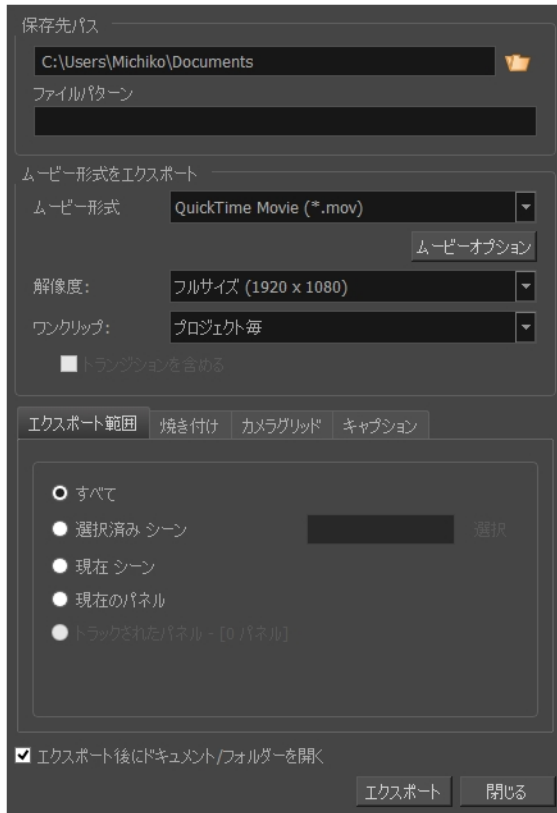
## Flashエクスポート 設定 ダイアログボックス

Flashエクスポート 設定 ダイアログボックスでは、エクスポートするムービーの画質を圧縮して設定できます。

### Flashエクスポート 設定 ダイアログボックスにアクセスする方法

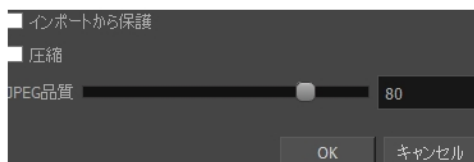
1. **ファイル > エクスポート > ムービー**を選択します。

ムービーにエクスポート ウィンドウが開きます。



2. Destination Path (宛先パス) でムービーを保存するフォルダーを選択します。
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、**Flash (\*.swf)** を選択します。
  - ▶ ドロップダウンメニューから解像度を選択します。これは、現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、半分のサイズ、またはフルサイズになります。
4. **オプション** をクリックします。

Flashエクスポート 設定 ダイアログボックスが開きます。



パラメーター	説明
インポートから保護	ムービーが別のアプリケーションにインポートされないように保護します。
圧縮	ムービーを軽い形式に圧縮します。ムービーの品質は低下する可能性がありますが、軽いファイルが作成されます。
JPEG品質	ビデオ画像の品質を設定します。  100 = 完全なクォリティー、50 = 平均的なクォリティーの約 1/5 のサイズ、25 = 中クォリティー、高画像解像度の損失が発生し始める。10 = 低クォリティー、"マクロブロックング" または大きなピクセル化が明白になる。1 = 最低クォリティー、色とディテールの極端な損失、画像は事実上認識不可能になります。

## オートマットの生成ダイアログボックス

「オートマットの生成」ダイアログボックスでは、スケッチオブジェクトをすばやく埋めることができ、オブジェクトの背後にあるものはすべて隠すことができます。



### 自動マット生成ダイアログボックスにアクセスする方法

1. レイヤー > 自動マットを生成 を選択します。

パラメーター	説明
半径	マット生成に使用される半径。デフォルト値は200です。最小値は1、最大値は9999です。
マットカラー	現在選択されている色を使用するか、マット生成にカスタム色を使用します。カスタムカラーが選択されている場合は、ダイアログボックスのカラーアイコンをクリックして、目的のカラーを編集して設定します。
ストロークを保存先にコピーする	オンにすると、レイヤーストロークがマットレイヤーにコピーされます。

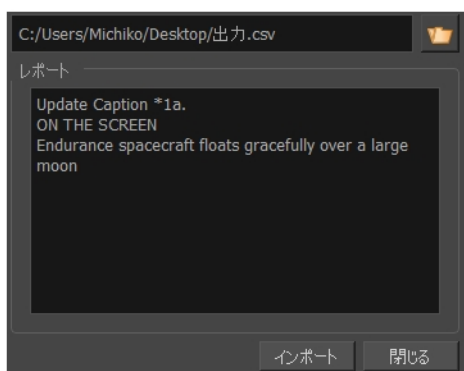
## CSVをインポート ウィンドウ

CSVをインポートウィンドウでは、ダイアログなどの大きな変更がある場合は、スプレッドシートを更新してください。この方法で作業すると、更新されたCSVを Storyboard Pro にインポートして、すべてのキャプションフィールドを更新できます。

### 「CSVにエクスポート」ウィンドウにアクセスする方法

1. 更新する Storyboard Pro プロジェクトを開きます。
2. **ファイル > CSVからキャプションを更新** を選択します。

CSVのインポートウィンドウが開きます。



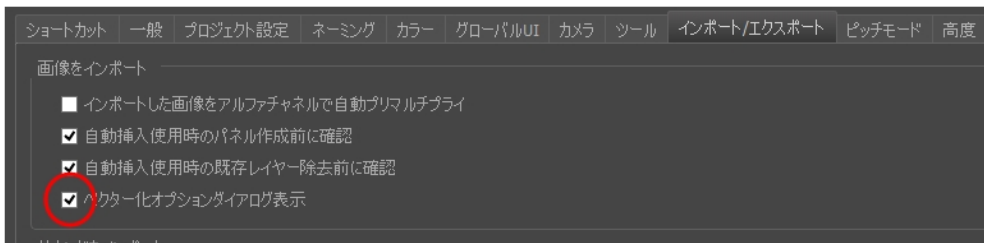
パラメーター	説明
フォルダの場所	.csv ファイルを見つけることができます。
レポート	更新されたキャプションフィールドを表示します。*.csv ファイルで変更したキャプションも、Storyboard Pro プロジェクトのキャプションフィールドで更新されます。Storyboard Pro からエクスポートされたCSVファイルはUTF-8です。すべての文字がラテン文字セットの一部である場合、CSVファイルはMicrosoft Excelで変更できます。非ラテン文字を使用する場合は、Open Officeを使用してCSVファイルを編集できます。Storyboard Pro からエクスポートされたCSVファイルは、Microsoft ExcelまたはOpen Officeで編集できます。Excelでは英字以外の文字は正しく表示されず、Storyboard Pro にインポートする際、認識されません。

## イメージ(画像)のインポートダイアログボックス

「イメージ(画像)をインポート」ダイアログボックスでは、イメージをプロジェクトにレイヤーまたはシーンとしてインポートすることができます。インポートされた画像はカラーでベクトル化され、カメラフレームにフィットします。

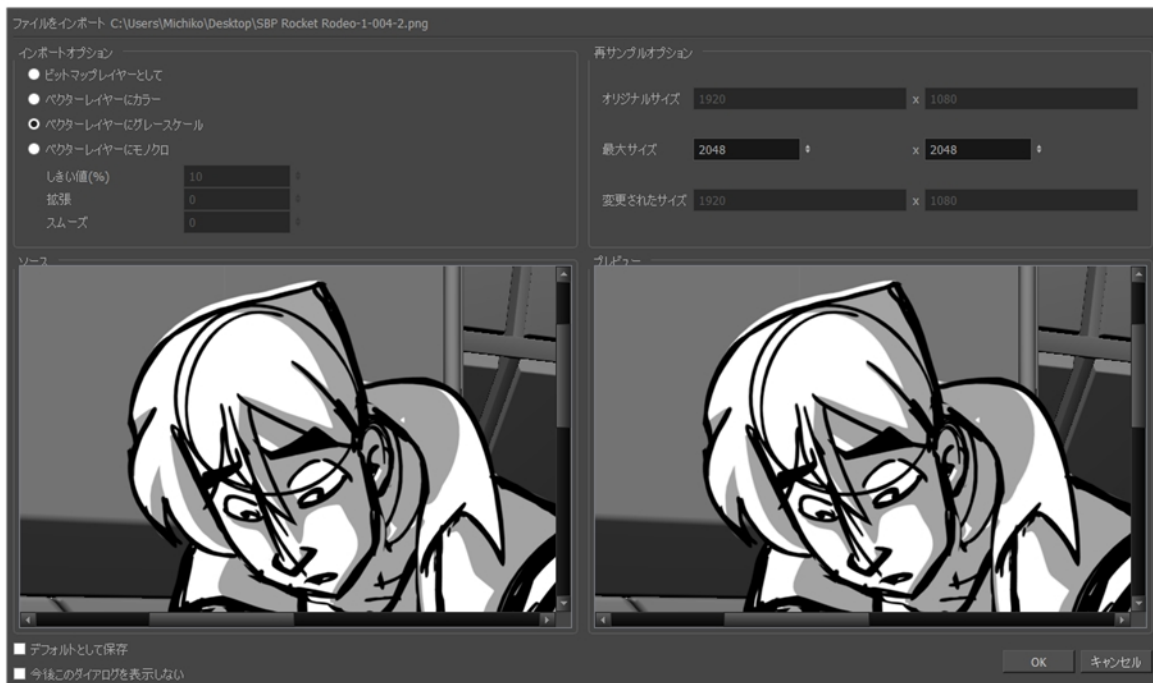
### イメージのインポートダイアログボックスにアクセスする方法

- 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。**
- 環境設定ダイアログボックスにて、**インポート/エクスポート** タブ を選択します。
- ベクター化オプションダイアログ表示** オプションを選択します。



- ファイル > インポート > レイヤーとしての画像** を選択します。
- 表示されたブラウザで、インポートする画像を選択します。

### イメージ(画像)のインポートダイアログボックス



プレビューエリアには、元画像が左に表示され、結果画像が右に表示されます。結果の画像のプレビューは、パラメータを変更するたびに自動的に更新されます。

パラメーター	説明
画像をインポート	
ビットマップレイヤーとして	インポートされたイメージの正確なルックスを保持し、ビットマップレイヤーにインポートします。
ベクターレイヤーにカラー	インポートされたイメージの正確な外観を保持し、ベクトルレイヤーにインポートします。
ベクターレイヤーにグレースケール	選択した画像をベクトルレイヤーのグレースケールとしてインポートします。
ベクターレイヤーにモノクロ	イメージをブラックラインアートとしてインポートします。
	<b>しきい値 Threshold (%)</b> : 画像のノイズをフィルター処理します。ノイズは、スキャンした画像に汚れやかすかなスポットが付くことがあります。たとえば、値が70%に設定されている場合、70%未満のすべてのカラー値は白に変換され、最終イメージでは無視されます。値を100%に設定すると、完全に黒い線のみが保持されます。
	<b>拡張</b> : 1~100の値を入力し、太い線またはビットマップの外端を太くします。ラインアートが細かすぎたり、薄い理由で、ソフトウェアの視認性が向上しない場合は、このオプションを使用します。
	<b>スムーズ</b> : 滑らかさのレベルを設定するには、1~5の値を入力します。滑らかさは、ギザギザや不完全さに匹敵しますが、ですがディテールが大きく損なわれます。
再サンプルオプション	
オリジナルサイズ	インポートされたイメージの元サイズ。
最大サイズ	インポートしたイメージを縮小するために、特定の最大サイズを入力します。画像の元の比率は、操作中に保持されます。スケールサイズのフィールドで、スケーリング処理によって得られる最終的な値を確認できます。これらのフィールドを使用してイメージをスケールアップするのは出来ないため、注意してください。
変更されたサイズ	画像をプロジェクトにインポートした後に、拡大縮小される最終サイズを表示します。
ソース	インポートしたソースイメージを表示します。
プレビュー	パラメータを調整する際、画像のプレビューを表示します。
デフォルトとして保存	現在の設定を保存します。このダイアログボックスを開くたびに、新しい既定のパラメーターは自動的に設定されます。「ベクトル化オプションの表示」ダイアログの設定を解除しても、イメージのインポートコマンドではこの新しいデフォルトが使用されます。
このダイアログを非表示にする	「プリファレンス(設定)」ダイアログボックスの、「ベクター化オプションを表示」ダイア

	ログボックスのオプションをここから直接選択解除します。
--	-----------------------------

# プロジェクトのインポートウィンドウ

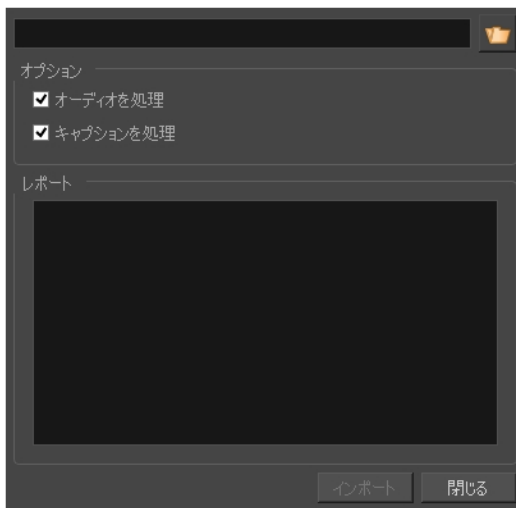
「プロジェクトをインポート」ウィンドウでは、Final Cut Proにエクスポートした、XML ファイルをインポートして編集を完了できます。

**メモ:** アニマティックプロジェクトを、XML ファイル形式でエクスポートする方法については、サードパーティのソフトウェアのマニュアルを参照してください。

**重要:** 変更されたコンフォーメーションXMLまたはAAFファイルは、最初にエクスポートされた元のプロジェクトにのみインポートできます。

## プロジェクトのインポートウィンドウにアクセスする方法

1. オリジナルの絵コンテプロジェクトで、**ファイル > 構造 > アニマティックプロジェクトをインポート** を選択します。

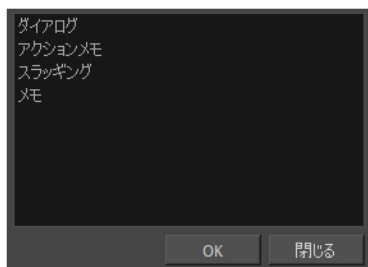


パラメータ	説明
オプション	
オーディオの処理	オーディオトラックは適合されます。このオプションはデフォルトで有効になっています。オーディオに適合しない場合は、このオプションの選択を解除します。
プロセスキャプション	キャプションは適合されます。すべてのキャプションは、Storyboard Pro に再度インポート時に更新されます。このオプションはデフォルトで有効になっています。キャプションに従わない場合は、このオプションの選択を解除します。
レポート	構造プロセスに関連するエラー情報を表示します。



## リストピッカーダイアログボックス

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



### リストピッカーダイアログボックスにアクセスする方法

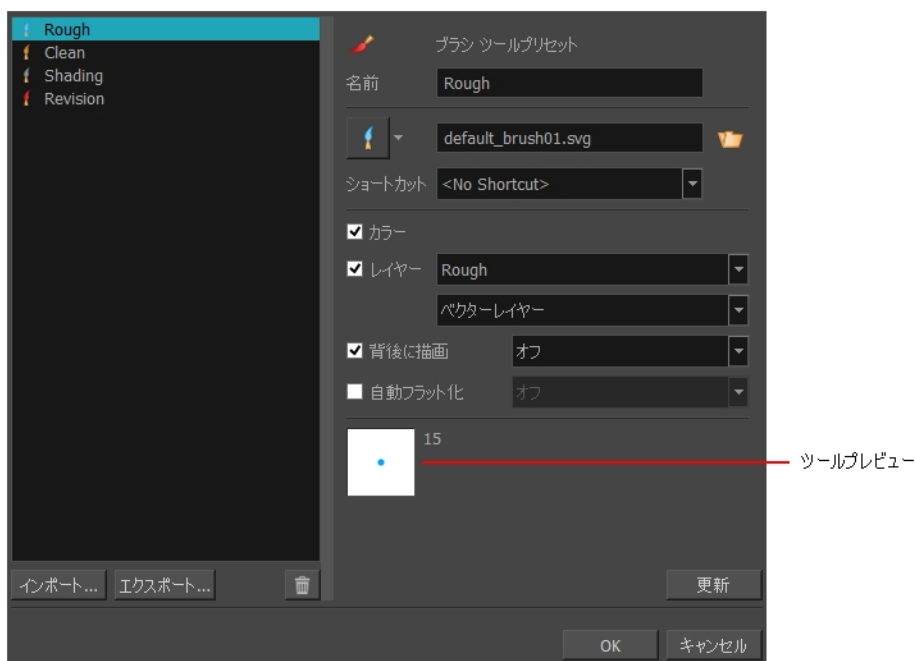
1. 「パネルPDFオプション」ダイアログボックスで、「すべてのキャプションをエクスポートする」オプションをオフにしてから、キャプションリスト フィールドの「参照」ボタンをクリックします。

## ツールプリセットの管理ダイアログボックス

「ツールプリセットの管理」ダイアログボックスでは、既存のツールプリセットをインポート、エクスポート、削除、および更新できます。ツールプリセットに加えた変更は、ツールプリセットツールバーに反映されます。

### ツールプリセットの管理 ダイアログボックスにアクセスする方法

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

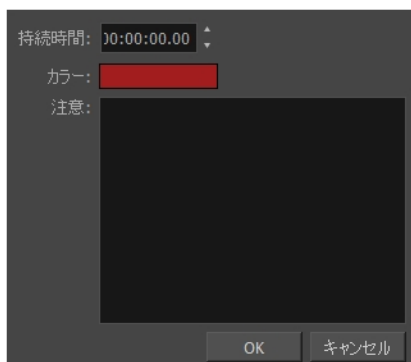


パラメータ	説明
ツールプリセットのリスト	現在選択されているツールプリセットの名前。
インポート	他の Storyboard Pro アーティストが作成したツールプリセットをインポートすることができます。。
エクスポート	ツールプリセットをエクスポートして他の Storyboard Pro アーティストと共有することができます。。
	選択したツールプリセットを削除します。
名前	現在選択されているツールプリセットの名前。
アイコン	選択したツールプリセットに、関連付けるアイコンを選択したり、独自のもアップロードできます。
ショートカット	可能なのは、キーボードショートカットを設定すると、プリセットにすばやくアクセスできます。既定では、ショートカットは割り当てられません。キーボードショートカットを割り当てるには、編集 > 環境設定 > ショートカット > ツールプリセット (Windows) または Storyboard Pro > 環境設定 > ショートカット > ツールプリ

	<b>セット</b> (Mac OS X)を選択します。
カラー	新しいツールプリセットに現在の色を含みます。
レイヤー	ツールのプリセットがクリックされたときに、現在のパネルで使用する描画レイヤーを選択できます。プリセットを選択すると、割り当てられたレイヤーが存在する場合はそれが選択され、存在しない場合は作成されます。パネルを変更すると、グローバルナビゲーション設定に応じて、レイヤーが検索されます。存在しない場合は、最初のレイヤーが選択されます。 <b>レイヤーオプション</b> を選択し、ツールプリセットにレイヤーを割り当て、レイヤーがベクターかビットマップかを決定します。
背後に描画	このオプションを選択すると、指定した描画の後のオプションがツールプリセットに保存されます。選択を解除すると、ツールのプリセットをクリックすると、現在の描画の状態は変更されません
オートフラット化	このオプションを選択すると、指定した自動フラット化(平坦)状態がツールプリセットに保存されます。選択を解除後、ツールプリセットをクリックすると、現在の自動フラット化(平坦)状態は変更されません
ツールのプレビュー	色ツールのプリセットのサイズが表示されます。

## マーカーダイアログボックス

マーカーダイアログボックスでは、マーカーの以前の設定、または既定のパラメータを変更できます。



### マーカーダイアログボックスにアクセスする方法

- 絵コンテ > マーカー > マーカーを編集 を選択します。

パラメータ	説明
尺	タイムコード内の、マーカーの尺を表現します。既定値は00:00:00.00です。このパラメータは、既定値が変更されるまで、マーカーのツールヒントには表示されません。
カラー	マーカーの色を設定します。既定値は赤色です。このパラメータが変更されると、新しい色が設定されるまで、その後に追加されたすべてのマーカーがこの色になります。
メモ	マーカーに名前を付けます。メモは、マーカーによってマークされた時点で発生するアクション、ノイズ、オブジェクトなどを表すことができます。このパラメータは、テキストフィールドに何か入力されていない限り、マーカーのツールヒントには表示されません。

## レイヤーのマージ(結合) ダイアログボックス

レイヤーのマージ(結合) ダイアログボックスでは、選択したレイヤーを結合できます。

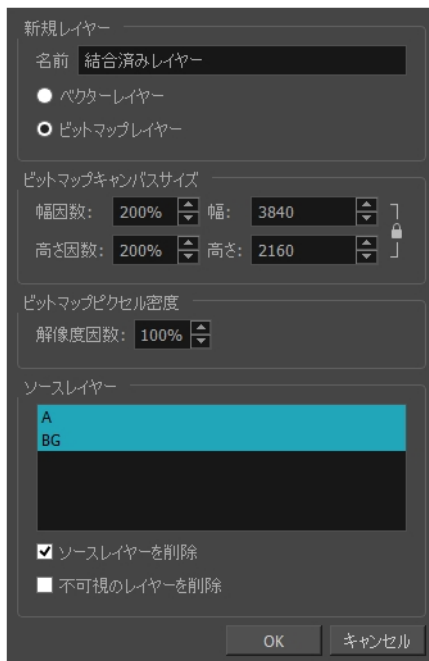
「レイヤーの結合」ダイアログボックスを使用すると、レイヤーをマージするときの制御がより多くなります。新しいレイヤーに名前を付けたり、ベクトルレイヤーまたはビットマップレイヤーを指定したり、ソースレイヤーを選択することができます。

レイヤーを結合した後は、レイヤーを編集することもできます。ただし、ソースレイヤー内で以前に定義されたモーションは失われます。レイヤーの編集を許可しない場合は、変換モーションは保持されます。たとえば、.swfファイルを使用していて、そのレイヤーを編集する場合は、選択したレイヤーが保持されます。残りのレイヤーは、このレイヤーの一部にはなりません。

### レイヤーのマージ(結合) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. マージ(結合)するレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
  - 右クリックし、**レイヤーを結合**を選択します。
  - **レイヤー > レイヤーを結合**を選択します。

レイヤーのマージ(結合) ダイアログボックスが表示されます。



パラメータ	説明
新しいレイヤー	
名前	新しいレイヤーの名前。
ベクトルレイヤー	マージされたレイヤーを、ベクターレイヤーにします。選択したビットマップレイヤーが、

	ベクトルに変換されます。
ビットマップレイヤー	マージされたレイヤーをビットマップレイヤーにします。あなたの選択にベクトルレイヤーがあった場合、それらはビットマップに変換されます。
ビットマップキャンバスサイズ	マージされたレイヤーがビットマップの場合は、ビットマップキャンバスのサイズパラメータを設定します。幅、高さ、または解像度因数を調整します。これらの3つのパラメータはリンクされています; 1つを変更すると、他も変更されます。
幅因数と幅	キャンバスの幅をパーセントまたはピクセルで設定します。
高さ因数と高さ	パーセントまたはピクセルでキャンバスの高さを設定できます。
ビットマップピクセル密度	
解像度因数	ビットマップレイヤーの解像度を設定します。
ソースレイヤ	
ソースレイヤーの削除	ソースレイヤーを削除します。
不可視レイヤーの削除	不可視または非表示のレイヤーを削除します。このオプションは、ソースレイヤの削除オプションが選択されている場合にのみ使用できます。削除するかどうかに関わらず、リストから選択した場合でも、非表示のレイヤーはマージされません。

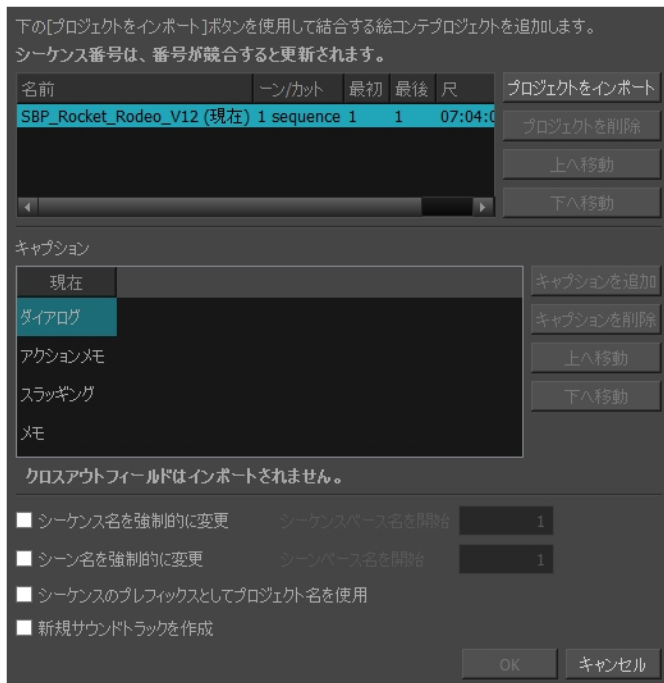
## 絵コンテのマージ(結合) ダイアログボックス

絵コンテの結合 ダイアログボックスでは、複数のファイルに分割、または抽出された絵コンテプロジェクトを再構築できます。複数のプロジェクトを1つにマージすることで、1つの最終 Storyboard Pro プロジェクトを行うことができます。

### 絵コンテのマージ(結合) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. **ファイル > プロジェクトの管理 > マージ(結合)** を選択します。

絵コンテのマージ(結合) ウィンドウが開きます。



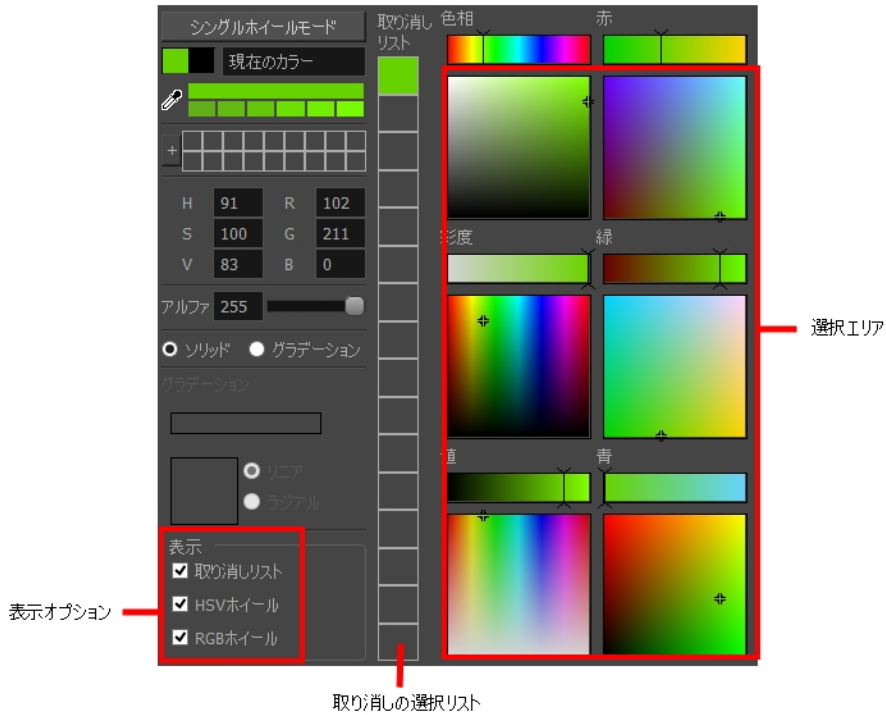
パラメータ	説明
Storyboard Pro プロジェクトのリスト	現在のファイルとマージする為、選択された Storyboard Pro プロジェクトファイルのリストを表示します。
プロジェクトをインポートする	Storyboard Pro プロジェクトファイルを選択して、現在のファイルとマージ(結合)します。
プロジェクトを削除する	不要な Storyboard Pro プロジェクトファイルを選択し、リストから削除することができます。
上へ移動/下へ移動	ファイルを、現在のファイルに関連してインポートする順序に整理できます。
キャプション	
キャプションの追加	キャプション削除後に、気が変わった場合はキャプションを元に戻すことができます。
キャプションの削除	キャプションを削除して、マージ(結合)されたプロジェクトにインポートできないようにします。削除は、グレーでそのキャプションを強調表示されます。

上へ移動/下へ移動	キャプションテキストを上下に移動できます。
シーン番号の強制	既定では、シーン番号は番号の競合を避けるために更新されますが、シーンの番号付けを強制的に行うことができます。
開始シーンの基本名	「シーン番号の強制」オプションが選択されている場合は、このフィールドに数値を入力します。入力した番号は、上記のプロジェクトリストのインポート セクションの最初のシーンに割り当てられます。
プロジェクト名をシーンのプレフィックス(接頭辞)として使用	新しくマージ(結合)されたファイル内のすべてのシーンで、インポートされたプロジェクトの名前を使用します。シーンの新しい名前は、元のファイルによってプレフィックスとして結合されたファイル内の番号になります。
新しいサウンドトラックの作成	インポートされた、各プロジェクトのサウンドエレメントを、タイムラインビューの別のサウンドトラック(行)に配置します。それ以外の場合、すべてのサウンドエレメントは、新しくマージされたプロジェクトの同じサウンドトラックに表示されます。



## マルチホイールカラーウィンドウ

マルチホイールカラーウィンドウでは、色の選択とカスタマイズ、単色またはグラデーションの作成、カラーストレージライブラリへの色の保存、カラーピッカーウィンドウの表示、および操作の取り消しを行うことができます。



### マルチホイールカラーウィンドウにアクセスする方法

1. カラービューで、**折り畳み/展開** 矢印をクリックし、カラーエリアが展開されていることを確認します。
2. 現在のカラーウォッチをダブルクリックします。  
カラーピッカーウィンドウが開きます。
3. **マルチホイール** をクリックします。  
マルチホイールカラーウィンドウが開きます。

パラメータ	説明
シングルホイールモード	カラーピッカーウィンドウを開きます—参照 <a href="#">カラーピッカーウィンドウ(ページ15)</a> 。
現在の色	現在の色を左側に表示します。右側は現在あなたが修正しているところです。
カラー-slider	カラーピッキングエリアで選択されたカラーのグラデーションを表示します。
カラーピッキングエリア	ドラッグして、色を選択できるカーソルで範囲を表示します。次のいずれかのオプションを選択すると、この表示が変わります:H, S, V, R, B, または B.
スポイト	画面上の任意の場所から色を選択できます。スポイトを押しながら、希望の色にドラッグして離し、色を選択します。

カラースケール	カラーピッキング領域とカラースライダー領域で、選択された色相とその異なる値を表示します。
カラーの追加	選択した色を、カラーライブラリに追加します。
カラーストレージライブラリ	定義した色を保存できます。
アルファ	値を入力するか、スライダーをドラッグして透過度レベルを変更します。
無地	偶数で均一な色を作成する
グラデーション	線形または放射状のグラデーションを作成できます。
グラデーションスケール	色の範囲と矢印を表示します。矢印を移動してグラデーションの色を定義します。
グラデーションプレビュー	グラデーションスケールの矢印を移動する際、グラデーションのプレビューを表示します。
リニア	線形グラデーションを作成します。
ラジアル	放射状 (円形) グラデーションを作成します。
ビュー	
元に戻すリスト	元に戻すリストを表示または非表示にします。
HSV ホイール	HSV カラーホイールを表示または非表示にします。
RGB ホイール	RGB カラーホイールを表示または非表示にします。
元に戻すリスト	リスト内のスウォッチをクリックし、元に戻すことができるアクションのリストを表示します。
HSV	カラーピッキング領域に選択した色の、色相、彩度または値を表示します。
RGB	赤、緑、青のカラーホイールを表示します。

## 新しいプロジェクトウィンドウ

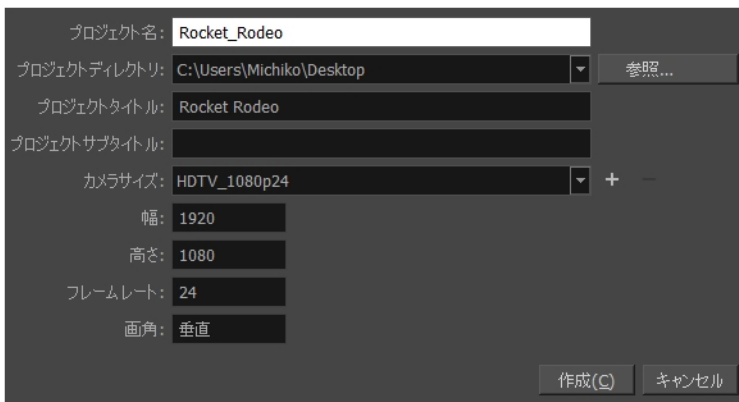
新しいプロジェクト ウィンドウでは、新しいプロジェクトを作成できます。プロジェクトをすでに開いていて、新しいプロジェクトを作成する場合は、「ファイル」メニューを使用します。プロジェクトを初めて保存すると、プロジェクトディレクトリの内容が表示されます。

### 新しいプロジェクトウィンドウにアクセスする方法

1. 次のいずれかを実行します:

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

新規プロジェクト ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
プロジェクト名	絵コンテプロジェクトの名前。この名前はファイル名として表示されます。
プロジェクトディレクトリ	新しいプロジェクトの場所。
プロジェクトのタイトル	プロジェクトの名前。プロジェクト名と、プロジェクトタイトルに同じ名前を使用することをお勧めします。
プロジェクトサブタイトル	PDFのエクスポートの適切なページに表示されるタイトル。
カメラサイズ	プロジェクトに対して、選択する解像度の一覧が表示されます。
幅	カメラサイズメニューから選択した解像度のパラメータ。これらのパラメータは変更できないことに注意してください。
高さ	
フレームレート	
視野	
追加	カスタム解像度を作成できる、新しい解像度 ウィンドウを開きます。。

削除	カメラサイズメニューから、カスタム解像度を削除します。
----	-----------------------------

## 新しい解像度 ウィンドウ



新しい解像度 ウィンドウでは、カスタム解像度を作成できます。新しい解像度は、「新しいプロジェクト」ウィンドウと「ようこそ」画面の両方の「カメラのサイズ」メニューに表示されます。

### 新しい解像度 ウィンドウにアクセスする方法

1. ようこそ画面、または新規プロジェクトウィンドウで、追加 ボタンをクリックし新しい解像度をリストに追加します。

新規解像度 ボックスが開きます。

パラメータ	説明
解像度名	これは、カスタム解像度を与える名前です。新しい解像度は、「新しいプロジェクト」ウィンドウと「ようこそ」画面の両方の「カメラのサイズ」メニューに表示されます。
解像度	
幅	これは、作成される解像度の幅です。
高さ	これは、作成される解像度の高さです。
縦横比	カメラフレーミングの水平と垂直の寸法の比を表示します。各解像度設定には、変更できない既定のアスペクト比があります。
視野	
水平フィット	画像の高さに拡大または縮小して(変形なし)、シーンフレームの最大限の高さ(配置グリッド)に合わせます。

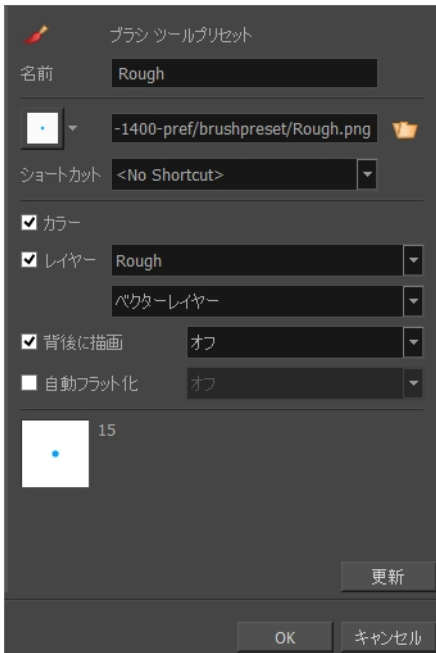
	 <p>左右フィット配置ルール の画像</p> <p>シーンフレーム(グリッド)</p> <p>カメラ解像度</p>
<p>垂直フィット</p>	<p>シーンフレーム(アラインメントグリッド)の高さ全体に一致するように、画像の高さを拡大/縮小します(歪ませず)。</p>  <p>上下フィット配置ルール の画像</p> <p>シーンフレーム(グリッド)</p> <p>カメラ解像度</p>
<p>カスタム画角</p>	<p>このオプションを選択した後、カメラのコーンアングルの値を度で入力します。この値を大きくすると、カメラのコーンが広がります(角度がより鈍さを増します)。FOVを広げるとグリッドが作成され、すべてのエレメントがさらに遠くに表示されます。デフォルト値を小さくすると、逆の効果が得られます。</p>
<p>フレームレート</p>	
<p>プリセット</p>	
<p>1秒あたりのフレーム数</p>	<p>プロジェクトのフレームレートを設定します。30fpsなど、フレームレートが高いほど、アニメーションが速く再生されます。フレームレートが低くなればなるほど(例えば12fps)、アニメーションが遅くなります。毎秒12フレーム以下になることは避けてください。アニメーションの再生が不安定になります。人間の目は、流動的なアニメーションにするのに最低でも毎秒12フレーム必要です。</p>

## 新しいツールプリセット ダイアログボックス

「新しいツールプリセット」ダイアログボックスでは、新しいツールプリセットを作成できます。まずツールを選択し、プロパティを調整してから、ツールプリセットを作成する必要があります。ツールプリセットを作成したら、微調整したり、キーボードショートカットを作成したりすることができます。全てのツールプリセットは、ツールプリセットバーに表示されます。

### 新しいツールプリセットダイアログボックスに アクセスする方法

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



パラメータ	説明
名前	現在選択されているツールプリセットの名前。
アイコン	選択したツールプリセットに、関連付けるアイコンを選択したり、独自のもアップロードできます。
カラー	新しいツールプリセットに現在の色を含みます。
ショートカット	可能なのは、キーボードショートカットを設定すると、プリセットにすばやくアクセスできます。既定では、ショートカットは割り当てられません。キーボードショートカットを割り当てるには、 <b>編集 &gt; 環境設定 &gt; ショートカット &gt; ツールプリセット</b> (Windows) または <b>Storyboard Pro &gt; 環境設定 &gt; ショートカット &gt; ツールプリセット</b> (Mac OS X) を選択します。
レイヤー	ツールのプリセットがクリックされたときに、現在のパネルで使用する描画レイヤーを選択できます。プリセットを選択すると、割り当てられたレイヤーが存在する場合はそれが選択され、存在しない場合は作成されます。パネルを変更すると、グローバルナビゲーション設定に応じて、レイヤーが検索されます。存在しない場合は、最

	初のレイヤーが選択されます。レイヤー オプションを選択し、ツールプリセットにレイヤーを割り当て、レイヤーがベクターかビットマップかを決定します。
背後に描画	このオプションを選択すると、指定した描画の後のオプションがツールプリセットに保存されます。選択を解除すると、ツールのプリセットをクリックすると、現在の描画の状態は変更されません
オートフラット化	このオプションを選択すると、指定した自動フラット化(平坦)状態がツールプリセットに保存されます。選択を解除後、ツールプリセットをクリックすると、現在の自動フラット化(平坦)状態は変更されません
ツールのプレビュー	色ツールのプリセットのサイズが表示されます。



## プロジェクトの最適化 ダイアログボックス

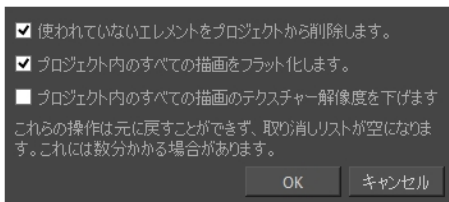
プロジェクトの最適化 ダイアログボックスでは、プロジェクト内のすべての描画を平坦化し、未使用のファイルを削除して、テクスチャのサイズを小さくします。

**メモ:** 異なる色で描かれたストロークは、一緒に平坦化されません。

### プロジェクトの最適化 ダイアログボックスにアクセスする方法

1. **ファイル > プロジェクトの最適化** を選択します。

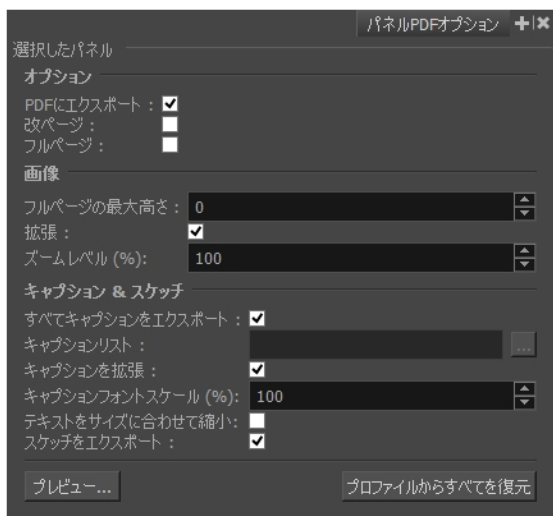
プロジェクトの最適化 ダイアログボックスが表示されます。



パラメーター	説明
プロジェクトから未使用の要素を削除します:	絵コンテを作成すると、パネルやレイヤーの削除、描画の更新、サウンドのリンク解除などが行われます。これらのファイルの一部は、バックアップの目的で保持されますが、容量を増やしハードドライブ上のプロジェクトのサイズを大きくします。このオプションは不要な要素を削除します。
プロジェクト内の描画を平坦化する:	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。
プロジェクト内の、すべての描画のテクスチャ解像度を下げる	テクスチャーの解像度が低下し、プロジェクトファイルのサイズが小さくなります。解像度は 72 dpi を下回ることができないように設定されています。  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>重要: 警告:</b> これは、解像度を下げた後に取り消すことはできません。これらの操作は元に戻せず、取り消しリストは空になります。</p> </div>

# パネルPDF オプションウィンドウ

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



## パネルPDF オプションウィンドウにアクセスする方法

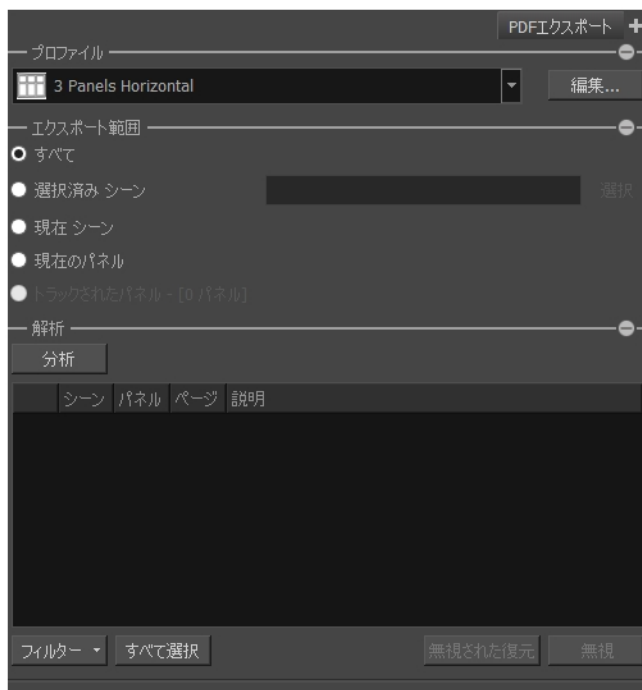
1. ウィンドウ>パネルPDFオプション を選択します。

パラメーター	説明
オプション	
PDFへのエクスポート	選択したパネルのみを、PDFにエクスポートします。このオプションはデフォルトで有効になっています。この特定のパネルをエクスポートしない場合は、このオプションの選択を解除します。
強制的に新しいページ	新しいページでパネルを起動します。
全ページ	全ページにパネルを印刷します。
イメージ	
全ページの最大高さ	フルページパネルの、最大イメージの高さを設定できます。横方向のみに適用されます。0 = 制限なし。
展開	複数のパネルにまたがって、カメラの動き (パン、チルト、ズームなど) を画像に表示します。
ズームレベル (%)	パネル内にパネルが表示される割合を、パーセントで指定します。
キャプションとスケッチ	
すべてのキャプションをエクスポートする	このオプションはデフォルトで有効になっています。このパネルからのすべてのキャプションは、PDFにエクスポートされます。エクスポートする、特定のキャプションを選

	<p>択する場合は、このオプションの選択を解除し、「キャプションリスト」オプションを使用して選択を行います。</p>
キャプションリスト	<p>このオプションは、「すべてのキャプションをエクスポート」オプションが有効になっている場合は使用できません。使用可能な場合は、「参照」ボタンをクリックして、エクスポートする特定のキャプションを選択するためのリストピッカーを開きます。</p>
キャプションをスプレッド (展開)	<p>テキストまたはスケッチにボックスを適用し、必要に応じて次のパネルに展開します。</p> <p>このオプションが選択されていない場合、キャプションテキストは、ボックス内で使用可能なエリアに対して長すぎるか大きすぎる場合にかットされます。</p>
キャプションフォントスケール (%)	<p>倍率を選択すると、このパネルのキャプションにテキストが表示されます。</p>
テキストを縮小して収まるようにする	<p>パネルに収まらない場合は、キャプションのサイズを小さくします。</p>
スケッチのエクスポート	<p>このパネルのスケッチキャプションフィールドをエクスポートします。</p>
プレビュー	<p>他のパネルの現在の既定のPDFエクスポートプロファイルを使用して、選択したパネルを含むページのクイックPDFを作成します。</p>
すべてのプロファイルから復元	<p>現在の既定のPDFエクスポートプロファイルのオプションを返します。</p>

# PDF エクスポートビュー/ウィンドウ

PDF エクスポートビュー/ウィンドウでは、絵コンテプロジェクトを pdf ファイルとしてエクスポートできます。



## PDF エクスポートビュー/ウィンドウにアクセスする方法

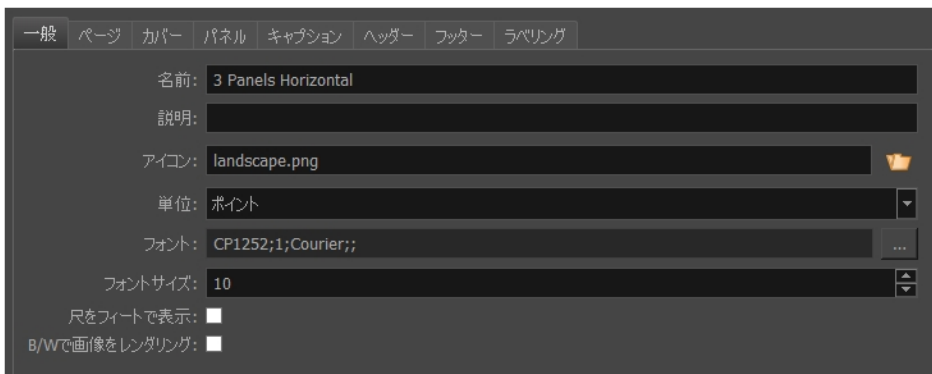
1. ウィンドウ > PDFエクスポート を選択します。

パラメーター	説明
プロファイル	
ドロップダウンメニュー	エクスポートのプロファイルを選択できます。
編集	選択したプロファイルを編集できる「PDF プロファイル」ダイアログボックスを開きます。
エクスポート範囲	
すべて	デフォルトでは、全てがエクスポート範囲に設定されています。つまり、絵コンテプロジェクト全体がエクスポートされます。
選択済みシーン	このオプションを選択し、 <b>選択</b> をクリックして、エクスポートする特定のシーンを選択できるシーンピッカーダイアログボックスを開きます。
現在のシーン	現在選択されているシーンのみを、PDFにエクスポートします。
現在のパネル	選択したパネルのみを、PDFにエクスポートします。
トラックされたパネル	トラック済みとしてマークされたパネルをエクスポートします。トラック済みパネルの

	数は、オプションの横に表示されます。
解析	
分析	<p>PDF オプションの解析を開始します。</p> <p>問題が無かった場合、リストは空のままで分析ボタンの横に <b>Done! (完了)</b> と表示されます。</p> <p>問題が発生した場合は、リストエリアに表示されます。見つかった問題の説明と同様に、シーン、パネル、ページ番号が示されます。</p>
フィルタ	<p>メニューを使用すると、解析で表示する問題の種類を選択できます。</p> <p>次のオプションがあります: テキストオーバーフロー、テキストオーバーラップ、カメラのパンの問題。</p>
全て選択	
復元の無視	無視された問題をリセットし、その横にある赤い X をリスト内で削除します。
無視	PDF 分析中に発生した問題の一覧から、懸案事項を削除します。
プレビュー	選択したシーンの PDF プレビューを生成します。シーン内で複数のパネルを選択すると、完全なシーンがプレビューされます。
エクスポート	絵コンテの PDF ファイルをエクスポートします。

## PDF プロファイルダイアログボックス

「PDF プロファイル」ダイアログボックスでは、絵コンテから PDF ドキュメントをエクスポートするために、使用する特定のプロファイルを変更または作成できます。



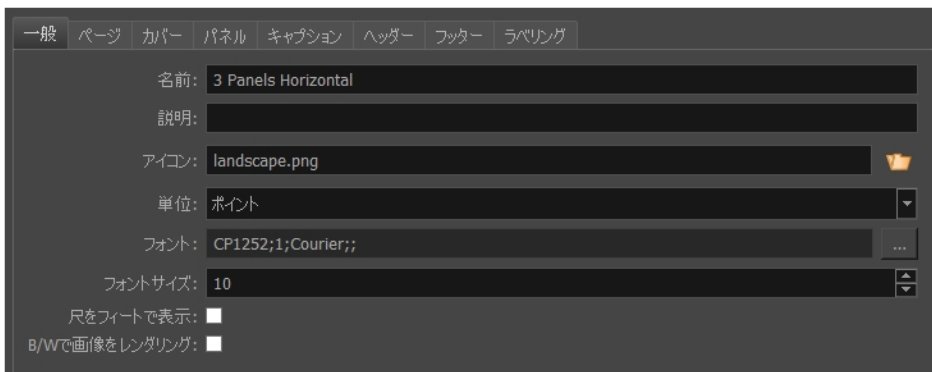
### PDF プロファイルダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを実行します:

- PDF エクスポートビューまたはウィンドウで、**編集** をクリックします。
- トップメニュー > ファイル > エクスポート > PDF へアクセスします。PDF にエクスポート ダイアログボックスで をクリックします。
- トップメニュー > ファイル > エクスポート > PDF へアクセスします。PDF にエクスポートダイアログボックスで、 をクリックして **プロファイルの編集** を選択します。

### 一般タブ

一般 タブでは、PDF 用にパーソナライズされたレイアウトを設定できます。



パラメーター	説明
名前	カスタムレイアウトの名前を入力するか、既存の名前を編集できます。

説明	レイアウトの簡単な説明を入力します。この説明は「PDFプロファイル」ダイアログボックスにのみ表示されます。
アイコン	作成しているカスタムレイアウトを表すイメージファイルを選択できます; プロファイルリストに表示されます。最良の結果を得るには、画像が45×45ピクセルである必要があります。
単位	「PDFプロファイル」ダイアログボックスの、ページ/パネル/ヘッダーとフッタータブで使用される測定単位(ポイント、mm、cmまたはインチ)を選択できます。単位測定は、パネル/ヘッダーまたはフッターのマージン/間隔/高さ/幅に使用されます。
フォント	システムにインストールされているフォントを選択して、PDFドキュメントのすべてのテキストに使用できます。  PDFドキュメントにUnicode文字をエクスポートするには、[...] ボタンをクリックし、PDFドキュメントのテキストを表示する為に使用する言語エンコーディングと、埋め込みPDFフォントを選択します。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義します。
尺をフィートで表示	尺値をフィートで設定します。フィート測定は、主にトラディショナルを好むアニメーターによって使用されていました。XSheetでは、フィートに16個のフレームが含まれています。
B/Wで画像をレンダリングする	色の代わりに、黒白のPDFを作成します。

## ページタブ



パラメーター	説明
ページ形式	印刷するページの種類を選択してください:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 11x17</li> <li>• A3</li> <li>• A4</li> <li>• 法的</li> <li>• レター</li> <li>• カスタム</li> </ul> <p>カスタムを選択した場合は、必要な幅と高さを入力します。</p>
カスタム幅	あなたの希望するPDFの幅を入力することができます。この値は、「PDFプロフィール」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
カスタムの高さ	あなたの希望するPDFの高さを入力することができます。この値は、「PDFプロフィール」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
向き	PDFを縦向き、または横向きに設定できます。 次のオプションがあります: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0度</li> <li>• 90度</li> <li>• 180度</li> <li>• 270度</li> </ul>
テーブルタイトルの表示	<p>メインテーブルで使用するタイトルを設定できます。</p> <p>各エントリを区切るには、セミコロン (;) を使用します。タイトルの後にフォントサイズを指定することもできます。絵コンテ内の列数よりも、多くのタイトルを書き込む場合、PDFは最初書き込まれたもののみを使用します。フォントサイズの値は、タイトルとコマの後に記述する必要があります。</p> <p>各タイトルがキャプションのネーミングを尊重していることを確認するには、タイトルとして &lt;caption_titles&gt; を記述します。このエントリは、絵コンテ内のすべてのキャプションに影響します。</p> <p>例: カット; 画像、15; キャプション、15; 時間</p>
回転	印刷されたページの、絵コンテの時計回り回転角度を設定できます。
1枚あたりのページ数	各シートに印刷する、絵コンテページの数を選択できます。
ページレイアウトの反転	パネルに関連するキャプションの位置を、反転させることができます。
上マージン	トップページの端からの距離を入力できます。この値は、「PDFプロフィール」ダイアロ



	グボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
下マージン	ページの下端からの距離を入力できます。この値は、「PDFプロファイル」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
左マージン	左ページの端からの距離を入力できます。この値は、「PDFプロファイル」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
右マージン	右ページの端からの距離を入力できます。この値は、「PDFプロファイル」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
背景画像	カバー以外の、すべてのページで透かしとして使用するイメージを選択できます。

## カバータブ



パラメーター	説明
カバーを表示	カバーをPDFの最初のページとして挿入します。
背景画像	カバー上の「透かし (watermark)」として使用するイメージ (.bmp、.jpg、または .png) を選択できます。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで、定義されているプロジェクトのタイトルが表示されます。
サブタイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのサブタイトルを表示します。プロパティは、トップメニュー>絵コンテ>プロパティで見つけることができます。
尺を表示	選択した絵コンテパネルの尺 (タイムコードまたはフレームとして) を表示します。
日付を表示	エクスポートの日付を表示します。
改訂履歴を含める	カバーページに改訂履歴を含めることができます。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名が表示されます。

## パネルタブ

一般 ページ カバー **パネル** キャプション ヘッダー フッター ラベリング

行の数: 1 列の数: 3

パネルの縦の間隔: 9 パネルの横の間隔: 9

パネル画像を表示:  画像ズームレベル (%): 100

パネル画像にフレームを表示:  画像解像度 (DPI): 150

フルページパネルの最大画像高さ(縦のみ - 0 は無制限): 0

新規ページでシーンを開始:  シーンの尺を表示:

新規ページのシーケンスを開始:  パネルの尺を表示:

新規ページのアクトを開始:  シーケンス名を表示:

パネルヘッダーを表示:  アクト名を表示:

パネルヘッダーをフレーム化:  シーケンス名をシーン名のプレフィックスとして使用:

パネルの合計数を表示:  アクト名をシーン名のプレフィックスとして使用:

パネル名を表示:  選択したキャプションを表示:  ダイアログ

パネルを拡張:  パネルの高さを最大化:

カメラパスをフィット:  シーンを通じてサイズを維持:

静止カメラを是正:  3Dパネル用のインとアウトのサムネール:

トランジションを表示:  パネルとしてのトランジション:

ボードに"パネルなし"を表示:  パネルを右に表示:

カメラをレンダリング:  4:3エリアを表示:

カメラキーフレームを表示:  4:3安全フレームを表示:

ハッシュマークを表示:  安全フレームを表示:

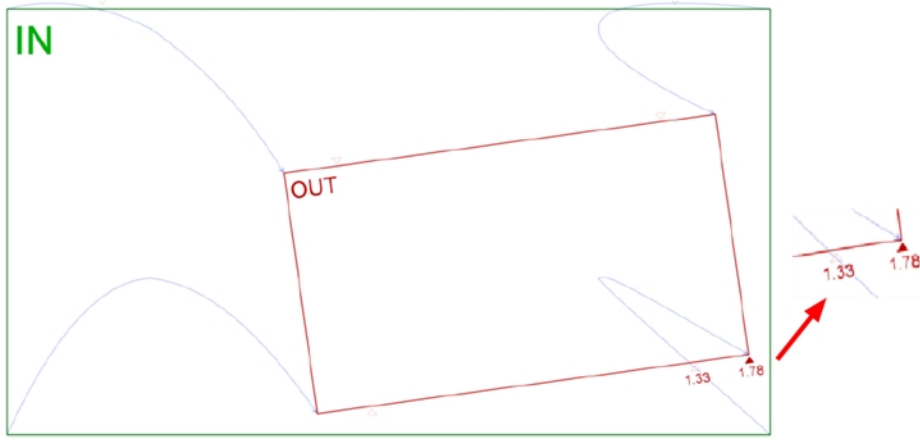
カメララベルを表示:

すべてのデフォルトを復元 OK キャンセル

パラメーター	説明
行の数	ページごとに表示されるパネル行の数を定義します。
パネルの縦の間隔	パネル間の垂直方向の間隔を定義します。この値は、「PDFプロファイル」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
パネルの水平方向の間隔	パネル間の水平方向の間隔を定義します。この値は、「PDFプロファイル」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
列の数	ページごとに表示される、パネル列の数を定義します。
パネルイメージの表示	各パネルのビジュアルコンテンツを表示します。
フレームパネルイメージ	各ページの、パネルのビジュアルコンテンツの周囲に四角形を表示します。
画像のズームレベル (%)	元のサイズに対する割合で、パネル内のイメージを表示します。
画像の解像度 (DPI)	PDF 絵コンテ内のエクスポートされたイメージの DPI 値を定義します。既定値は 150 です。値を大きくすると、画像の鮮明度が向上し、PDF の最終的なファイル

	サイズも増加します。
フルページパネルの最大画像高さ(ランドスケープのみ - 0 =ノーリミット)	フルページのとときに、パネルが持つことができる最大の高さを定義します。
新しいページでのシーンの開始	新しいシーンを新しいページで開始します。
新しいページでのシーケンスの開始	新しいページで、それぞれの新規シーケンスの開始を行います。
新しいページでアクトを開始	新しいページに対して各新規のアクトを開始します。
パネルヘッダーの表示	各パネルのショット名、パネル番号、および尺をヘッダーとして表示します。
フレームパネルヘッダー	各ページの、パネルヘッダーの周囲に四角形を表示します。
パネルの合計数を表示	パネルヘッダーの、シーン内のパネルの総数を表示します。
シーンの尺の表示	各シーンの尺を表示します。
パネルの尺を表示	各パネルの尺を表示します。
シーケンス名を表示	シーケンスの名前を表示します。
アクト名を表示	アクトの名前を表示します。このオプションは、デフォルトでは淡色表示になっています。これを有効にするには、環境設定 ダイアログボックスの「全般」タブで「有効にする」というオプションをオンにします。
シーン名プレフィックスとしてシーケンス名を使用	シーケンス名を、シーン名の一部として表示します。たとえば、シーン18が2番目のシーケンスに表示された場合、次のように書き込まれます。2-18.  このオプションは、シーン名プレフィックスとして、アクト名を使用すると同時に設定することもできます。その場合、そのシーケンスのプレフィックスの前に、アクトのプレフィックスが表示されます。したがって、2番目のシーケンスからシーン18が最初のアクトにある場合、次のように記述されます。1-2-18.
シーン名プレフィックスとしてアクト名を使用	シーン名の一部としてアクト名を表示します。たとえば、シーン18が最初のアクトに表示されている場合、次のように記述されます。1-18.  このオプションは、シーン名プレフィックスとして、使用シーケンス名と同時に設定することもできます。その場合、シーケンスのプレフィックスは、アクトのプレフィックスの後に表示されます。したがって、2番目のシーケンスからシーン18が最初のアクトにある場合、次のように記述されます。1-2-18.
選択したキャプションの表示	選択したキャプションを表示します。
パネルの展開	複数のパネルにまたがって、カメラの動き(パン、チルト、ズームなど)を画像に表示します。
カメラのパスを合わせる	1つのパネルスペースに、カメラの動きが含まれていることを確認します。

静止カメラの修正	カメラフレームを出カイメージのフレームに合わせます。出カイメージは、カメラフレームの内容と一致します。
トランジションの表示	トランジション情報 (トランジションの種類と尺) を表示します。
ボードに「パネルなし」を表示	パネルのイメージを×に置き換え、その上に「パネルなし」というテキストを表示します。これは、同じページにパネルを表示するための、十分な領域がない場合に使用されます。イメージを持つパネルは通常、次のページまたは画像を表示するのに十分なスペースを持つ最も近いものに表示されます。
パネルの高さを最大化	パネルの高さの最大値を表示します。
シーン全体のサイズを維持	印刷された絵コンテの、すべてのパネルを同じサイズに保ちます。
3D パネルのサムネール	ユーザーがパネルの両端にスナップショットを追加したかのように、3D パネルのサムネールとアウトサムネールをレンダリングします。
パネルとしてのトランジション	トランジションをパネルとして表示します。
右側にパネルを表示	垂直縦断を使用する場合は、左側ではなく、ページの右側に画像が表示されます。
レンダーカメラ	PDF エクスポートでカメラフレームとカメラパスを表示します。これらを非表示にするオプションを無効にします。アクセスするオプションを有効にします。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• カメラのキーフレームを表示する</li> <li>• ハッシュマークの表示</li> <li>• カメララベルを表示</li> <li>• 4:3 エリアを表示</li> <li>• 4:3 安全エリアを表示</li> <li>• 安全エリアを表示</li> </ul>
カメラのキーフレームを表示	エクスポートしたイメージに異なるカメラキーフレームを印刷します。各パネルの実際のカメラキーフレームは、in と out のフレームだけではなく、レンダリングされます。この変更を確認するには、「カメラのレンダリング」オプションを有効にします。
ハッシュマークの表示	カメラフレームの下部にあるハッシュマーク (小さな三角形) を表示し、カメラの比率を示します。この変更を確認するには、「カメラのレンダリング」オプションを有効にします。

	
カメララベルを表示	カメラの in と out のラベルを絵コンテに印刷します。ただし、「カメラキーフレームの表示」オプションが選択されている場合は、各カメラのキーフレームを表す文字 (a、B、C など) に置き換えられます。この変更を確認するには、「カメラのレンダリング」オプションを有効にします。
4:3 エリアを表示	カメラの動きを持っている、絵コンテの各パネルに4:3 エリアを印刷します。この変更を確認するには、「カメラのレンダリング」オプションを有効にします。
4:3 安全エリアを表示	カメラの動きを持っている、絵コンテの各パネルに4:3 安全エリアを印刷します。この変更を確認するには、「カメラのレンダリング」オプションを有効にします。
安全エリアを表示	カメラの動きがある絵コンテの各パネルに、安全エリアを印刷します。この変更を確認するには、「カメラのレンダリング」オプションを有効にします。

## キャプションタブ

一般 ページ カバー パネル **キャプション** ヘッダー フッター ラベリング

キャプションリスト:  すべて

空のキャプションを表示:

改訂履歴を含める:

トリムキャプション:

フレームキャプション: ボックス

キャプションフォント: CP1252;1;Courier;;

キャプションフォントサイズ: 10

キャプションフォントスケール (%): 100

キャプションの最小フォントサイズ: 4

テキストをサイズに合わせて縮小:

キャプション名の特定フォント:

キャプションタイトルのフォント: CP1252;1;Courier-Bold;;

キャプションタイトルのフォントサイズ: 10

プレーンテキストでキャプションを出力:

スケッチを表示:

空のスケッチを表示:

スケッチの高さポリシー: 自動高さ

スケッチの高さ: 50

スケッチのレンダリング方法: フィット

キャプション & スケッチを拡張:

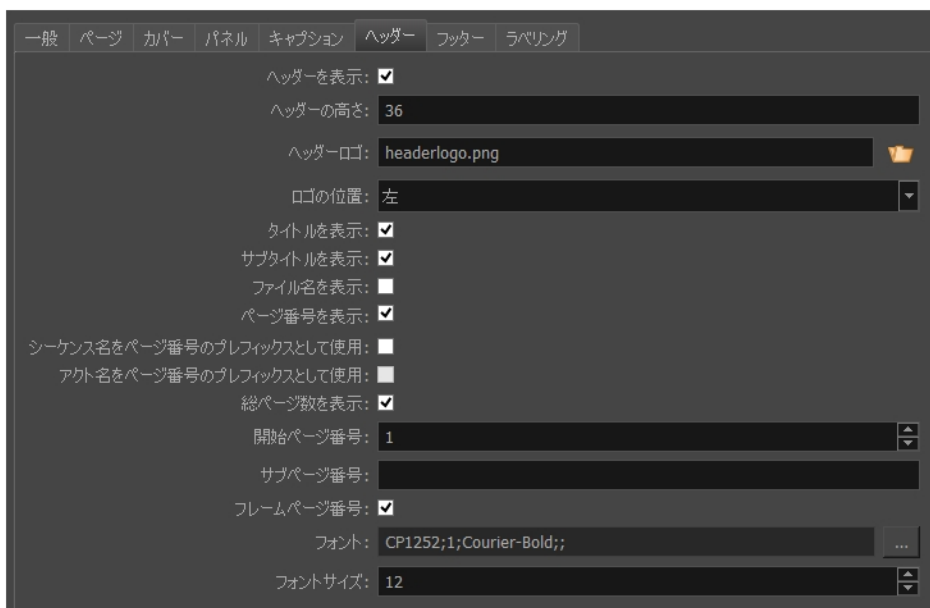
均等配分:

パラメーター	説明
キャプションリスト	すべてのキャプションがPDFに含まれています。ブラウザボタンを有効にする為、このオプションの選択を解除することができます。「参照」ボタンをクリックすると、すべてのキャプションのリストが表示されます。エクスポートするものを選択します。
空のキャプションを表示	プロジェクトの空のキャプションをPDFに含めます。
改訂履歴を含める	改訂ノート新しいキャプションとして追加します。改訂ノートは、変更あったとマークされたパネル上にものみ存在可能です。
キャプションをトリム	キャプションの後の、空白行を削除します。
キャプションをフレーム	キャプションの枠組みを決めることができます。次のオプションがあります: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ボックス:</b> 各ページのキャプションの周囲に、黒い矩形を表示します。</li> <li>• <b>上の行:</b> 各キャプションの上に行を表示します。</li> <li>• <b>フレームなし:</b> キャプションの周りにはフレームは表示されません。</li> </ul>
キャプションフォント	キャプションのフォントを選択できます。
キャプションフォントサイズ	フォントのサイズを定義します。

キャプションフォントスケール (%)	フォントをPDFフォントに変換する際に、使用される倍率を決定します(画面解像度と印刷解像度の比)。
キャプションの最小フォントサイズ	キャプションを縮小する時に、使用する最小フォントサイズを設定します。
テキストを収縮させる	パネルに収まらない場合は、キャプションのサイズを小さくします。
キャプション名の特定のフォント	キャプションタイトルフォントと、キャプションタイトルのフォントサイズオプションを有効にします。
キャプションタイトルフォント	キャプションタイトルのフォントを選択できます。
キャプションタイトルフォントサイズ	キャプションタイトルのフォントのサイズを設定します。
プレーンテキストでのキャプションの出力	インターフェイスの、キャプションフィールドにある可能性のある太字、イタリック体などのテキスト書式は無視されます。
スケッチを表示	スケッチキャプションを絵コンテに印刷します。このオプションを有効にする必要があります: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 空のスケッチを表示</li> <li>• スケッチの高さポリシー</li> <li>• スケッチの高さ</li> <li>• スケッチのレンダリング方法</li> </ul>
空のスケッチを表示	スケッチキャプションが空でもキャプションを印刷します。この変更を表示するには、「スケッチを表示」オプションを有効にします。
スケッチの高さポリシー	スケッチキャプションの高さルールを設定します: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>自動高さ:</b>現在のレイアウトで使用可能なスペースに応じて、各スケッチパネルの高さを Storyboard Pro が自動的に定義できるようにします。</li> <li>• <b>均等に分散:</b>絵コンテ全体に同じサイズのスケッチボックスをキープします。それ以外の場合、キャプションボックスは、各スケッチのコンテンツに個別に適合するように設定されます。</li> <li>• <b>固定高さ:</b>絵コンテ全体に同じ高さを維持します。</li> <li>• <b>固定高さ:</b>スケッチの高さフィールドを有効にします。スケッチの高さフィールドでは、スケッチキャプションの最大高さを定義できます。</li> </ul> この変更を表示するには、「スケッチを表示」オプションを有効にします。
スケッチの高さ	スケッチキャプションの最大高さを定義します。スケッチ高さポリシーで「最大高さを選択」を設定し、このオプションを使用可能にします。この値は、「PDFプロファイル」ダイアログボックスの、「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。

	この変更を表示するには、「スケッチを表示」オプションを有効にします。
スケッチのレンダリング方法	<p>スケッチキャプションでの、スケッチの表示方法のルールを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>クロップ</b>:スケッチは元のアスペクトを保持し、現在のスケッチキャプションのサイズに合わない場合は切り取られます。</li> <li>• <b>フィット</b>:スケッチの高さがキャプションの高さに収める為、幅の超過部分が切り取られることがあります。</li> <li>• <b>スケッチ</b>:スケッチは、キャプションフィールドの内側に収まるようにサイズが変更され、切り取られません。</li> </ul> <p>この変更を表示するには、「スケッチを表示」オプションを有効にします。</p>
スプレッドキャプションとスケッチ	テキストまたはスケッチにボックスを適用し、必要に応じて次のパネルに展開します。このオプションの選択を解除すると、キャプションテキストまたはボックス内で使用可能なスペースが長すぎる、大きすぎる、などの理由でスケッチが切り取られます。
均等に分散する	絵コンテ全体に、同じサイズのキャプションボックスを保持します。このオプションの選択を解除すると、コンテンツに合わせてキャプションボックスが設定されます。

## ヘッダータブ



パラメーター	説明
ヘッダーの表示	各ページにヘッダーを表示します(カバーを除く)。ヘッダーには、絵コンテのプロパティで適用されているプロジェクトタイトル、プロジェクトサブタイトル、プロジェクトエピソードが含まれます。



ヘッダーの高さ	カバーを除く各ページのフッターのサイズを入力します。この値は、「PDFプロフィール」ダイアログボックスの「全般」タブに設定されたユニットタイプを反映するように書き込まれます。
ヘッダーのロゴ	ヘッダーに表示する画像(.bmp、.jpg、または.png)を選択できます。ヘッダーの高さに合わせてロゴを拡大/縮小します。
ロゴの位置	ヘッダーのロゴの位置を設定します。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで、定義されているプロジェクトのタイトルが表示されます。プロパティは、トップメニュー>絵コンテ>プロパティで見つけることができます。
サブタイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのサブタイトルを表示します。プロパティは、トップメニュー>絵コンテ>プロパティで見つけることができます。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名が表示されます。
ページ番号を表示	各ページのヘッダーにページ番号を表示します(カバーを除く)。次のオプションに影響します: <ul style="list-style-type: none"> <li>「ページ番号をプレフィックスとしてシーケンス名」を使用する</li> <li>ページ番号プレフィックスとしてアクト名を使用する</li> <li>総ページ数を表示する</li> <li>開始ページ番号</li> <li>サブページ番号</li> </ul>
「ページ番号をプレフィックスとしてシーケンス名」を使用する	シーケンス番号をページ番号の一部として表示します。例えば、25ページのパネル(または少なくとも最初のパネル)が3番目のシーケンスにある場合、ページ番号はPage 3-25のように表示されます。  このオプションは、「アクト名をページ番号のプレフィックス」と同時に設定することもできます。そうすると、アクトのプレフィックスはシーケンスのプレフィックスの前に現れます。したがって、25ページ目のパネルが最初の行為にもある場合、ページ番号セクションは次のように表示されます:ページ1_3-25。この例では、行番号の後にアンダースコアが使用されます。これは、シーケンスのプレフィックスが後に続くためです。
ページ番号プレフィックスとしてアクト名を使用する	行番号をページ番号の1部として表示します。例えば、25ページのパネル(または少なくとも最初のパネル)が最初の行為にある場合、ページ番号はPage 1-25と表示されます。  このオプションは、「ページ番号をプレフィックスとしてシーケンス名」と同時に設定することもできます。そうすると、アクトのプレフィックスはシーケンスのプレフィックスの前に現れます。したがって、25ページ目のパネルも3番目のシーケンスにある場合、ページ番号セクションはPage1_3-25と表示されます。この例では、行番号の後にアンダースコアが使用されます。これは、シーケンスのプレフィックスが後に続くためです。

総ページ数を表示する	現在のページ番号と、絵コンテの総ページ数を表示します。この変更を表示するには、「ページ番号を表示」オプションを有効にします。たとえば、このオプションを有効にすると、「3/7ページ」と表示されますが、このオプションを無効にすると「3ページ」と表示されます。
開始ページ番号	ページ番号付けを開始する最初の番号を定義します。この変更を表示するには、「ページ番号を表示」オプションを有効にします。
サブページ番号	2つの他のパネル間に、新しいパネルを挿入するか、2つの他のシーン間に新しいシーンを挿入するには、このオプションを使用します。デフォルトでは、ページに1,2,3,4などの番号が付けられます。  このフィールドにサブページ番号を適用することができます。たとえば、サブページを1に設定すると、ページは11,12,13,14などと表示されます。サブページを_aとして設定すると、ページは1_a、1_b、1_c、1_dなどと表示されます。サブページを-1に設定すると、ページは1-1、1-2、1-3、1-4、などと表示されます。この変更を表示するには、「ページ番号を表示」オプションを有効にします。
フレームページ番号	各ページヘッダーのページ番号周囲に、四角形を表示します。
フォント	システムにインストールされている任意のフォントを選択して、PDF文書のフッターテキストを選択できます。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義します。

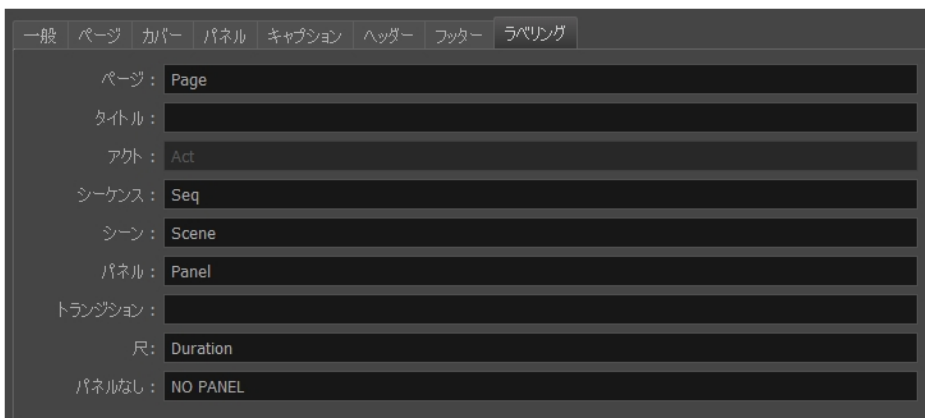
## フッタータブ



パラメーター	説明
フッターの表示	各ページにフッターを表示します(カバーを除く)。フッターには、絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトの著作権が含まれています。
フッターの高さ	カバーを除く各ページのフッターのサイズを入力します。この値は「PDFプロファイル」ダイアログボックスの「全般」タブに設定された、ユニットタイプを反映するようにエクスポートされます。

フッターのロゴ	フッターのロゴとして使用するイメージファイル(.bmp, .jpg or .png)を選択できます。フッターの高さに合わせ、ロゴを拡大/縮小します。
フォント	システムにインストールされている任意のフォントを選択して、PDF文書のフッターテキストを選択できます。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義します。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで、定義されているプロジェクトのタイトルが表示されます。
タイトルフォント	フッター内のタイトルのフォントを選択できます。
タイトルフォントのサイズ	フッター内のタイトルのフォントサイズを設定します。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名が表示されます。
ページの尺を表示	ページあたりの尺を表示します。たとえば、(03:11)

## ラベリングタブ



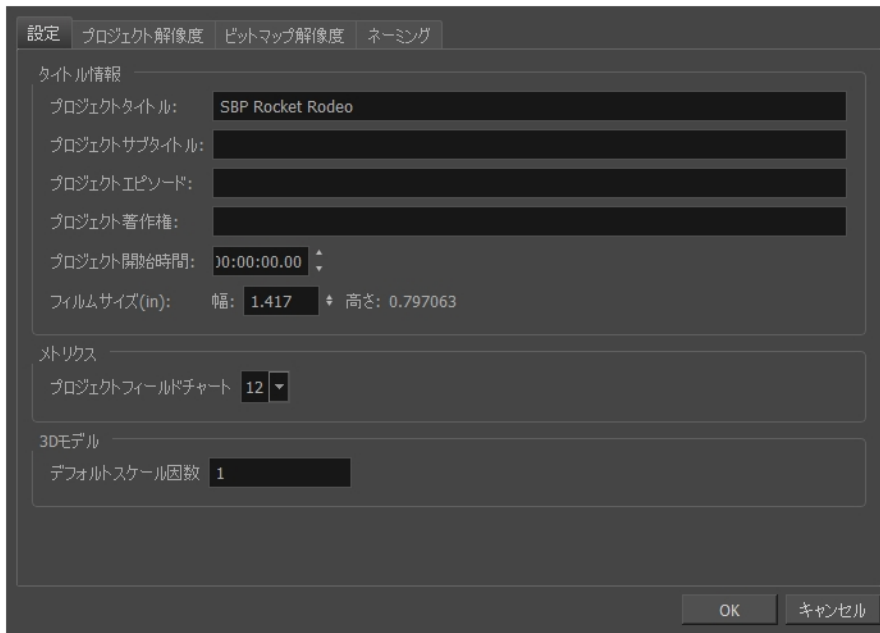
**メモ:** ラベルの末尾に %1 を追加して、ラベルと対応する番号を同じ行に配置します。

パラメーター	説明
ページ	ワード ページ の代わりに入力することができます。
タイトル	ワードのタイトルの代わりに入力できます。
アクト	あなたは、ワード アクト の代用を入力することができます。  このオプションは、デフォルトでは淡色表示になっています。これを有効にするには、環境設定 ダイアログボックスの「一般」タブで「アクトを有効化」オプションをオンにします。次に、PDF プロファイル ダイアログボックスの「パネル」タブで「アクト名の表示」オプションを選択します。
シーケンス	ワード シーケンス の代用を入力できます。

	この変更を確認するには、PDFプロファイルダイアログボックスの「パネル」タブで「シーケンス名の表示」オプションを選択します。
シーン	シーンの代わりにワードを入力できます。
パネル	パネルの代わりにワードを入力できます。
トランジション	トランジションの代わりにワードを入力できます。 この変更を確認するには、PDFプロファイルダイアログボックスの「パネル」タブで、「パネルとしてトランジション」オプションを選択します。
尺	尺の代わりにワードを入力できます。
パネルなし	パネルなしの代わりにワードを入力できます。 この変更を確認するには、PDFプロファイルダイアログボックスの「パネル」タブで「ボード上にパネルなしを表示しない」オプションを選択します。

## プロジェクトのプロパティダイアログボックス

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



### プロジェクトのプロパティダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ **絵コンテ > プロパティ** を選択します。
  - ▶ **Alt + Return** を押します。

### 設定 タブ

設定 タブでは、プロジェクトの名前付けスキームと、現在のプロジェクトの開始時刻を定義できます。

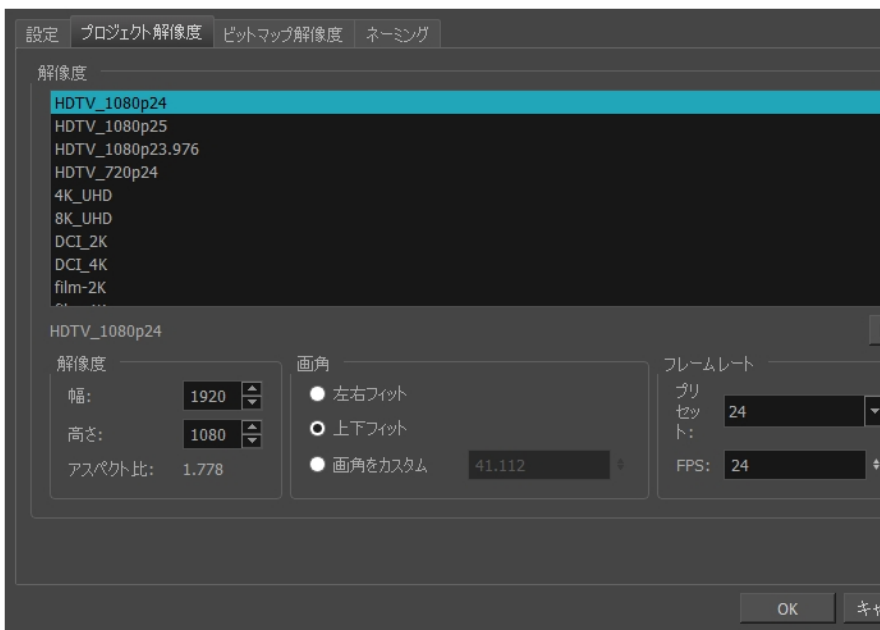


パラメータ	説明
タイトル情報	<p><b>プロジェクトのタイトル:</b>既定では、このプロジェクトの作成時にプロジェクトのタイトルが入力されていない場合は、プロジェクト名がこのフィールドに表示されます。プロジェクト名は、Storyboard Pro プロジェクトファイルの名前です。プロジェクトタイトルは、すべてのPDFレンダリングに表示されるタイトルです。多くの場合、同じでなければなりません。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>メモ:</b> 特殊文字 (! " / \$) は、オペレーティングシステムに干渉するため、プロジェクト名に使用できません。ただし、プロジェクトタイトルで使用できます。</p> </div> <p><b>プロジェクトサブタイトル:</b>すべてのPDFレンダリングの、適切な場所に表示されるプロジェクトサブタイトルの名前です。</p> <p><b>プロジェクトのエピソード:</b>エピソードの番号。「エピソード」という単語が数字の横に表示されるようにする場合は、フィールドにもそれを含める必要があります。このフィールドに入力された情報は、すべてのPDFレンダリングのプロジェクトサブタイトルの後に表示されます。</p> <p><b>プロジェクト著作権:</b>著作権の日付です。これは月と年、または年だけである場合もあります。この情報は、すべてのPDFレンダリングでページの下部に表示されます。</p> <p><b>プロジェクトの開始時刻:</b>この時間は、プロジェクトのEDL (Editing Decision List - 編集決定リスト) を生成するときに重要です。EDLは、一般的にサードパーティの編集ソフトウェアによって使用されます。例えば、Final Cut Pro などです。</p>

	EDL は、プロジェクトのパネルをサードパーティ製ソフトウェアのタイムラインに、どのように分配するかを決定します。このフィールドに入力した数値は、タイムラインビューの開始時刻としても表示されます。
	<b>フィルムサイズ:</b> 3Dシーンで作業する場合、フィルムサイズによってカメラの焦点距離が決まります。3D エLEMENTの作成に使用した3D ソフトウェアで、使用したものと同じ値を使用する必要があります。1.417 の値は35mm フィルムに相当します。
メトリクス	<b>プロジェクトフィールドチャート:</b> プロジェクトのフィールドスタンダード(標準)を設定します。
3Dモデル	<b>既定の尺度係数:</b> 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。

## プロジェクトの解像度 タブ

プロジェクトの解像度 タブでは、プロジェクトの解像度/縦横比/ビューのフィールド、および現在のプロジェクトのフレームレートを定義できます。



パラメータ	説明
解像度	プロジェクトの解像度を定義できます。プロジェクトの解像度は、絵コンテを作成するプロダクションの形式と一致する必要があります。
	<b>HDTV:</b> それは1フレームあたり、スキャンラインの2倍の標準数を持っているので、標準テレビよりも高品質の画像を提供します。優れた品質を利用するには、出力デバイスがHDTV テクノロジと互換性があり、この解像度設定を有効にする必要があります。

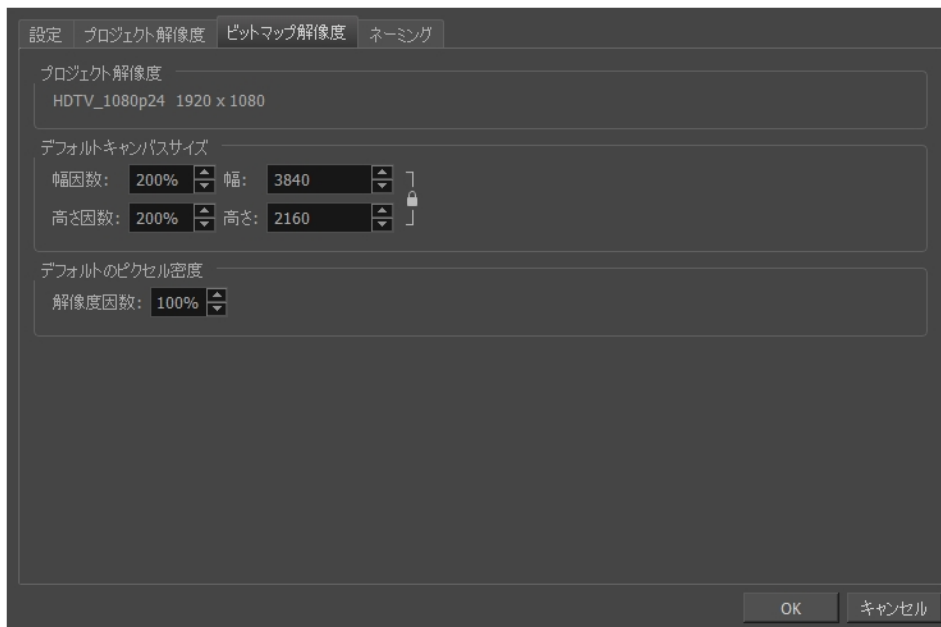
	<p><b>HDTV_Vertical:</b>HDTV_Vertical の「垂直解像度」とは、描画グリッドがカメラフレームにどのように収まるかを指します。12または16のフィールド描画グリッドで作業する場合、グリッドはカメラフレームとは異なる縦横比になります。垂直方向に合わせると、カメラフレームの上下にグリッドが収まります。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>メモ:</b> HDTV_Vertical 形式は、画像を HD プロジェクトに取り込むときに最適です。</p> </div> <p><b>film-1.33:</b>標準の4:3 ピクセル縦横比に準拠した、ワイドスクリーンフィルムフォーマットに適用されます。</p> <p><b>film-1.66:</b>ピクセルの幅が高さよりも大きい16:9 ピクセル縦横比に準拠した、ワイドスクリーンフィルムフォーマットに適用されます。</p> <p><b>film-1.66_Vertical:</b>これは本質的にフィルム-1.66と同じです。描画グリッドがカメラフレームにどのように収まるかを示します。12または16のフィールド描画グリッドで作業する場合、グリッドはカメラフレームとは異なる縦横比になります。垂直方向に合わせると、カメラフレームの上下にグリッドが収まります。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>メモ:</b> film-1.66_vertical ビューは、画像をフィルムプロジェクトにインポートするのに理想的です。</p> </div> <p><b>NTSC:</b>アメリカ、日本、韓国、台湾、ビルマ、およびいくつかの太平洋諸島諸国と領土、地域のほとんどで使用されている、標準的なアナログテレビ放送システムです。これは、コンピュータおよびテレビ画面用にどのように長方形のピクセルが表示されたかに関する北米規格に準拠しています。この形式は、HDTV でほとんどの地域で置き換えられています。</p> <p><b>PAL:</b>西欧、アジア、オーストラリア、アフリカ、いくつかの北米諸国など、世界の大部分で放送テレビシステムで使用されているアナログテレビのエンコードシステム。この解像度は、長方形のピクセルが異なる向きで表示されるため、テレビおよびコンピュータ画面用のヨーロッパ形式で最も効果的でした。この形式は、HDTV でほとんどの地域で置き換えられています。</p> <p><b>低:</b>このフォーマットは、ビデオファイルのサイズや高速ダウンロードが、品質よりも優先されるウェブ向けのビデオに最適です。</p>
解像度	<p><b>幅:</b>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。</p> <p><b>高さ:</b>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。</p> <p><b>縦横比:</b>縦横比は、プロジェクトが高さで割った幅のピクセル数を表します。Storyboard Pro は常に正方形ピクセルで動作します。1:1 の縦横比は、カメラフレームが正方形であり、高さを定義するのと同じ幅を定義するピクセル数が同じで</p>



	あることを示します。縦横比は、カメラフレームの幅と高さの値を入力すると自動的に定義されます。
視野	シーン内の描画グリッドに、カメラフレームがどのように収まるかを定義します。3Dで作業する場合、別のカスタムFOVがより一般的かもしれないので、プロジェクト内のシーンのデフォルトFOVとしてここで設定できます。FOVは、カメラのレンズを切り替えるために、個々の3Dシーンのために調整することができます。
	<b>水平フィット:</b> 描画グリッドをカメラフレームの幅に合わせます。
	<b>垂直フィット:</b> 描画グリッドをカメラフレームの上下に合わせます。
フレームレート	プロジェクトのフレームレートを設定できます。フレームレートが高いほど、たとえば30 fpsの場合、アニメーションが滑らかになりますが、重くなります。フレームレートを低くすると、例えば12 fps、アニメーションがぎこちなく見えるかもしれませんが、軽量化されます。

## ビットマップの解像度 タブ

ビットマップの解像度 タブでは、ビットマップレイヤーを作成するときの既定の解像度を定義できます。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。

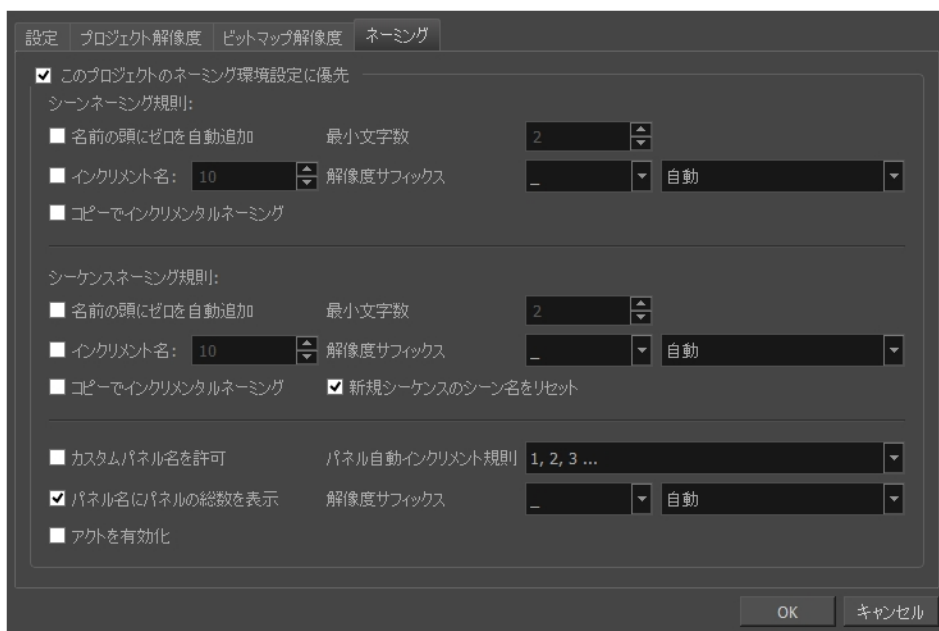


パラメータ	説明
プロジェクトの解決	プロジェクトを最初に作成したときに設定されるプロジェクトの解像度。
既定のキャンバスサイズ	ビットマップレイヤーが作成される、デフォルトの解像度を定義します。解像度は、カメラがデフォルトの位置にあるときにカメラフレームに収まるピクセル数に基づいています。

	<p><b>メモ:</b> 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、<b>ビットマップレイヤの解像度を変更する</b>を選択します。</p>
幅因数と幅	キャンバスの幅をパーセントまたはピクセルで設定します。
高さ因数と高さ	パーセントまたはピクセルでキャンバスの高さを設定できます。
ロック/アンロック	幅/高さ因数と幅/高さのパラメータをロックして、1つを変更すると、他方の値に相当する値が表示されます。
既定のピクセル密度	
解像度因数	

## ネーミングタブ

ネーミングタブでは、すべてのオプションがパネルウィンドウに影響します。このタブで行った変更は、Storyboard Proの設定を上書きし、現在のプロジェクトにのみ影響します。既定の設定は、作成した新しいプロジェクトに対しても有効です。



パラメータ	説明
このプロジェクトのネーミング設定を上書きする	選択すると、このプロジェクトの現在の設定が上書きされ、このタブのすべてのオプションがアクティブになります。

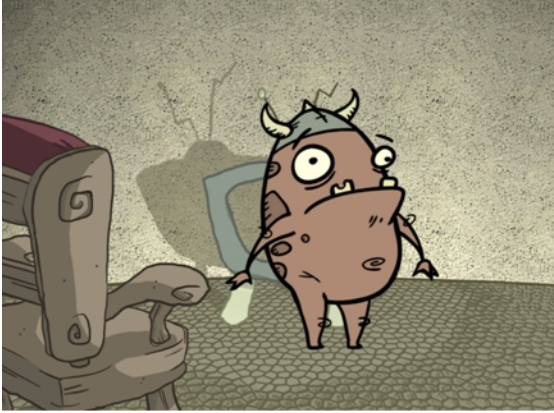
シーン/シーケンスのネーミング規則	<p><b>名前の頭に0を自動追加:</b> シーンまたはシーケンス名の前に「0」を自動的に追加します。</p>
	<p><b>インクリメント名:</b> ビットマップイメージをインポートするときに、「ベクタオプション」ダイアログボックスを開きます。</p>
	<p><b>コピーでインクリメンタルネーミング:</b> ビットマップイメージをインポートするときに、「ベクタオプション」ダイアログボックスを開きます。</p>
	<p><b>分.文字数:</b> 先行にゼロを使用するときに、シーン名に含まれる最小文字数を指定します。</p>
	<p><b>解決のサフィックス:</b> 新しいシーンにサフィックスを追加すると、名前が既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。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。<b>なし:</b> 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.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。<b>自動:</b> 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, などです。<b>数値:</b> 数値のサフィックスを使用します。例:12_1, 12_2, などです。<b>大文字:</b> 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, などです。<b>小文字:</b> 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, などです。</p>
	<p><b>新規シーケンスのシーン名をリセット:</b> 既定では、このオプションは有効になっています。新しいシーケンスを作成するたびに、シーンの名前付けスキームがリセットされます。</p> <p>たとえば、名前は次のようになります。Seq 1, Scene 1, Seq 1, Scene 2, Seq 2, Scene 1.無効にすると、シーン番号は常に増分されます。例えば、Seq 1, Scene 1, Seq 1, Scene 2, Seq 2, Scene 3.</p>
	<p><b>カスタムパネル名を許可:</b> 全てのパネルのカスタム名を入力出来るように、「パネル」フィールドをアクティブにします。</p>
	<p><b>パネル名のパネルの総数を表示:</b> 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。</p>
	<p><b>アクトを有効化:</b> アクトフィールドと、アクト番号を表示します。</p>
	<p><b>パネル自動インクリメント規則:</b> デフォルトでは、パネル名には数値が付けられません。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。</p>
<p><b>解像度 サフィックス:</b> 新しいシーンにサフィックスを追加すると、名前が既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。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。<b>なし:</b> 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</p>	

	<p>す。例:12.A.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:<b>自動</b>: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, などです。<b>数値</b>:数値のサフィックスを使用します。例:12_1, 12_2, などです。<b>大文字</b>: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, などです。<b>小文字</b>: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, などです。</p>
--	--

## ラジアルズームブラー(放射状ズームぼかし) ダイアログボックス

T-SBADV-007-007

ラジアルズームブラー(放射状ズームぼかし) エフェクトは、中心点の周りにぼかしを作成し、ズームまたは回転するカメラの外観をシミュレートします。



オリジナル画像



中心点から放射状に広がるラジアルズームぼかしを持つ画像



### ラジアルズームブラー(放射状ズームぼかし) ダイアログボックスにアクセスする方法

- レイヤー>ビットマップレイヤーに効果を適用 > ラジアルズームブラーを選択します。

パラメータ	説明
フォーカス	
(x) と (y) 軸	中心に対して個別にxとy座標を設定できます。
ブラー効果(ぼかし)	レイヤーに適用されるぼかしの量。
方向	
プリセット	プリセットぼかしの種類を選択できます。プリセットの放射状、ズーム、スパイラルブ

	ラーのセットを使用して、開始することができます。その後、ぼかしをカスタマイズするタイプを調整することができます。
カスタム	カスタムぼかし方向を選択できます。ぼかし線の方向の値を入力して、独自のぼかしを作成します。
双方向	ピクセルの両側にぼかしを適用します。

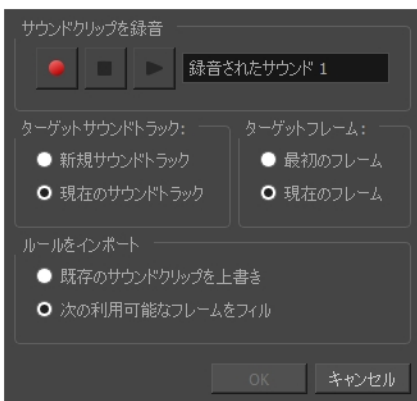
## サウンド録音 ダイアログボックス

サウンド録音ダイアログボックスでは、サウンドを Storyboard Pro に直接録音し、タイムラインに挿入することができます。

### サウンド録音 ダイアログボックスにアクセスする方法

1. タイムラインビューで、必要に応じて新しいオーディオトラックを追加します。
2. 録音を開始するフレームに再生ヘッドを配置し、サウンドガイドを録音したいオーディオトラックを選択します。
3. **ファイル > インポート > サウンドを記録** を選択します。

録音 サウンド ダイアログボックスが表示されます。



パラメータ	説明
サウンドの録音	録音、再生/停止し、サウンドの記録に名前を付けることができます。
ターゲットサウンドトラック	
新規サウンドトラック	録音したサウンドクリップを、新しいオーディオトラックに配置します。
現在のサウンドトラック	録音したサウンドクリップを、現在のオーディオトラックに配置します。
ターゲットフレーム	
最初のフレーム	インポートされたサウンドクリップを、最初のフレームから配置します。
現在のフレーム	録音したサウンドクリップを、現在のフレームから開始します。
ルールをインポート	
既存のサウンドクリップを上書きする	既定では、サウンドを録音すると、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。
次の利用可能なフレームを埋める	サウンドクリップを、既存のサウンド選択の後に最初に使用可能な空のフレームに配置します。

## 音声注釈の記録 ダイアログボックス

音声注釈を録音する]ダイアログボックスでは、コンピュータに接続されたマイクと Storyboard Pro を使ってボーカル注釈を作成できます。

### 音声注釈の録音 ダイアログボックスにアクセスする方法

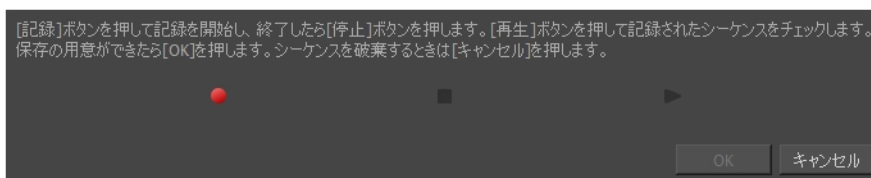
1. サムネイルビューで、音声注釈の録音するパネルを選択します。
2. パネルビューを表示

音声注釈 セクションは、パネルの一部として表示されます。



3. 音声注釈の録音 ボタンをクリックします。

音声注釈の録音 ダイアログボックスが表示されます。



アイコン	ツール名	説明
	録音	あなたの声の注釈を記録します。マイクが正しく機能していることを確認してください。
	停止または再生	録音を停止または再生します。
	録音したサウンドを再生	録音した音声注釈を再生します。



## パネルダイアログボックスの名前を変更する

パネル名の変更 ダイアログボックスでは、選択したシーケンスの名前を変更できます。パネルビューでパネルの名前を変更できます。

### パネル名を変更 ダイアログボックスにアクセスする方法

- サムネイルビューで、名前を変更するためのパネルを選択します。



- 絵コンテ > パネル名を変更 を選択します。

リネームパネルダイアログボックスが開きます。

パラメーター	説明
新しい名前	パネルの新しい名前。
その後のパネル用の名前変更ルール	
現在のパネルのみ:	選択したパネルのみの名前を変更します。
パネル番号を付け直す	現在のパネルと、それに続くすべてのパネルの番号を変更します。
選択したパネルの番号を再設定	複数選択の最初に選択されたパネルと、複数選択の一部であるすべての後続のパネルの番号を変更します。
プレフィックスのみ番号変更する	選択されたパネルから、パネルの数値がプレフィックスを付け直します。新しい名前は、数値をする必要があります。
パネル番号を付け直す	名前の変更プロセスによって影響を受ける、すべてのパネルの今の名前と、新しい名前が表示されます。

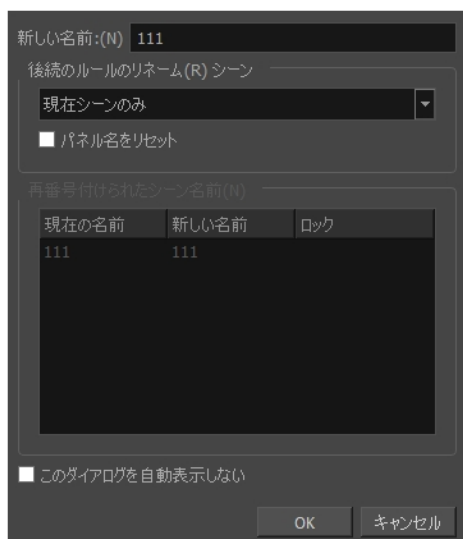
## シーンの名前変更 ダイアログボックス

シーンの名前変更 ダイアログボックスでは、選択したシーンの名前を変更できます。パネルビューで、シーンの名前を変更できます。

### シーンの名前を変更 ダイアログボックスにアクセスする方法

- サムネイルビューで、名前を変更するシーンを選択します。
- 絵コンテ > パネル名を変更 を選択します。

シーン名変更 ダイアログボックスが開きます。



パラメーター	説明
新しい名前	シーンの新しい名前。
後続のシーケンスの名前を変更するルール	
現在シーンのみ	選択したシーンのおよびその後のシーン名を変更します。
シーン番号を変更	現在のシーンと、それに続くすべてのシーンの番号を変更します。
選択したシーンの番号を変更	マルチセレクションの最初に選択されたシーンと、選択の一部である次のシーンの番号を変更します。
プレフィックスのみ番号変更	選択されたシーンから始まるシーンの、数値プレフィックスの番号を変更します。新しい名前は数値でなければなりません。
パネル名をリセット	現在のパネル時間、自動増分のルールに従ってすべてのパネル名をリセットします。
番号変更されたシーン名	表示 すべてのシーンの現在および新しい名前は、名前変更プロセスの影響を受けます。

---

このダイアログを非表示にする	シーンを移動するたびに、このダイアログボックスが自動的に開かないようにします。
----------------	---

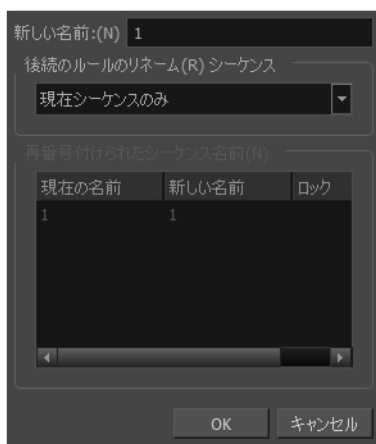
## シーケンス ダイアログ ボックスの名 前を変更

シーケンス名 の変更 ダイアログボックスでは、選 択したシーケンスの名 前を変更 できます。パネルビューでシーンの名 前を変更 できます。

### シーケンス名を変更 ダイアログ ボックスにアクセスする方法

- サムネイルビューで名 前を変更 する順序を選 択します。
- 絵コンテ > シーケンス名を変更 を選 択します。

シーケンス名 を変更 ダイアログ ボックスが開きます。



パラメーター	説明
新しい名前	シーケンスの新しい名前。
後続のシーケンスの名 前を変更 するルール	
現在シーケンスのみ	選 択したシーケンスのみの名 前を変更 します。
シーケンスを番号を変 更	現 在 のパネルと、それに続くすべてのシーケンスの番号を変更 します。
選 択したシーケンス番 号を変 更	複 数選 択の最初に選 択されたシーケンスだけでなく、複 数選 択のすべての後 続のシーケンス番号を変更 します。
プレフィックスのみ番号 変 更する	選 択されたシーケンスから始まる、シーケンスの数 値プレフィックスの番号を変更 します。新しい名前は、数 値をする必要があります。
番号変 更されたシーケンスの 名 前	名 前の変 更プロセスによって影 響を受ける、すべてのシーケンスの今 の名 前と、 新しい名 前が表示されます。

## スクリプト マネージャ ダイアログボックス

スクリプト マネージャ ダイアログボックスでは、スクリプトを選択したり、スクリプトをカスタマイズしてスクリプトツールバーに追加したりすることができます。選択したスクリプトを実行することもできます。



### スクリプト マネージャ ダイアログボックスにアクセスする方法

1. ウィンドウ > ツールバー > スクリプト を選択します。

スクリプト ツールバーが表示されます。



スクリプトを管理    スクリプトを停止

2. スクリプトの管理 ボタンをクリックします。

スクリプト マネージャ ダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
ファイル	Storyboard Pro で実行してスクリプトツールバーに追加できる、JavaScript ファイルのリスト。
機能リスト	選択した JavaScript ファイルの機能リスト。
ツールバーにて	スクリプトツールバーの機能。
矢印	左/右:スクリプト ツールバーから選択した機能を追加または削除できます。 アップ/ダウン:スクリプトツールバーの機能の順序を変更できます。
実行	選択した機能を実行します。

アイコンのカスタマイズ	スクリプト ツールバーに追加される選択した機能を表すアイコンを選択できます。
ツールヒントのカスタマイズ	ボタンにツールヒントを追加して、その機能を識別して説明します。

## フォントの選択 ダイアログボックス

ピッチモード ワークスペース、またはビューでは、キャプションの表示/非表示 ダイアログボックスで、キャプションフィールドのテキストの書式を設定できます。

デフォルトでは、選択されたキャプションフィールドは黒の背景と灰色のフォントを持ちます。色とフォントを変更することができます。

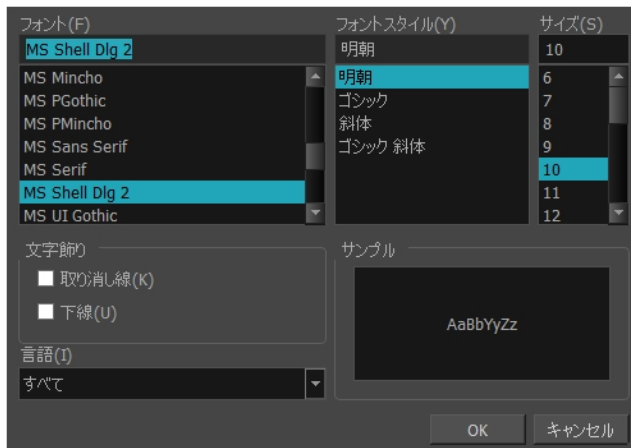
WOLF  
"Then I'll huff, and I'll puff, and I'll blow your house in."

### フォントの選択 ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを選択します:

- ▶ ピッチモード ワークスペース: ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペース > Pitch Mode を選択します。
- ▶ ピッチモード ビュー: ウィンドウ > ピッチモード ビュー を選択します。

フォントの選択 ダイアログボックスが表示されます。



パラメータ	説明
フォント	テキストのフォントを選択できます。
フォントスタイル	選択したテキストのスタイルを設定できます。
サイズ	選択フォントのサイズを変更できます。
エフェクト	選択したテキストを取り消して下線を引くことができます。
サンプル	選択したフォントと、設定したパラメータのプレビューが表示されます。
ライティング(書)システム	選択したテキストを異なる書記体系に変更します。

## キャプションの表示/非表示 ダイアログボックス

「キャプションの表示/非表示」ダイアログボックスでは、表示/非表示するキャプションを決定できます。

### キャプションの表示/非表示のダイアログボックスにアクセスする方法

1. **キャプション > キャプションの表示/非表示** を選択します。

キャプションの表示/非表示 ダイアログボックスが表示されます。



パラメーター	説明
ダイアログ、アクションメモ、スラッシング、メモ。	選択したキャプションを表示できます。選択解除したキャプションは表示されません。



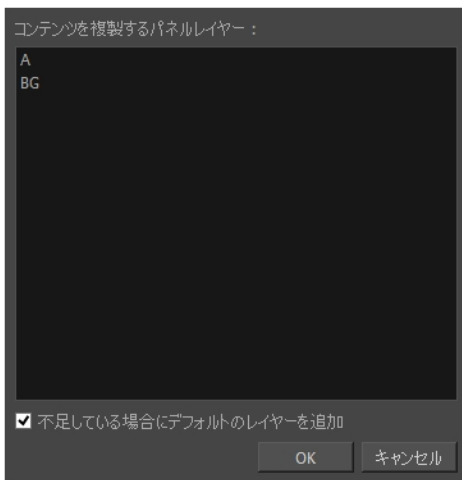
## パネルをスマート追加 ダイアログボックス

「パネルをスマート追加」ダイアログボックスでは、選択した特定の要素を含む新しい重複パネルを作成できます。

### パネルをスマート追加ダイアログボックスにアクセスする方法

- サムネイルビューで、新しいパネルに重複する要素を格納しているパネルを選択します。
- 次のいずれかを実行します:
  - 絵コンテ > パネルをスマート追加 を選択します。
  - 絵コンテツールバーで、パネルをスマート追加 ボタンをクリックします。

#### パネルをスマート追加ダイアログボックス



パラメータ	説明
パネルのレイヤーを複製する	選択可能 新しいパネルにコピーする要素を含むレイヤー。
欠落している場合、デフォルトレイヤーを追加 オプションを選択します。	作成 新しいパネルのデフォルトのレイヤーが、スマート追加パネルの選択リストに含まれていない場合。

## サウンド設定 ダイアログボックス

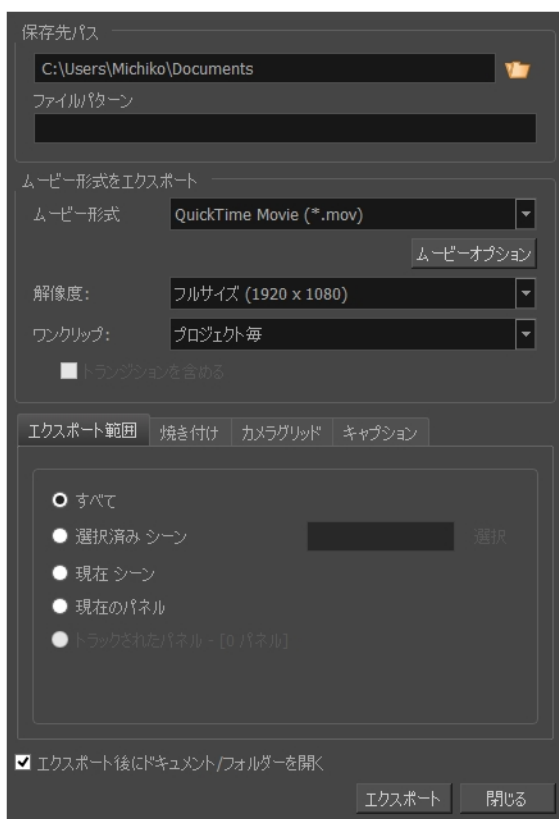
サウンドの設定 ダイアログボックスを使用して、QuickTime ムービーをエクスポートするときに音のパラメーターを設定できます。QuickTimeムービー設定の一部は、Storyboard Pro プロジェクトまたはエクスポート設定によってオーバーライドされます。

サウンド設定ダイアログボックスは、ムービーに「エクスポート」ダイアログボックス、「ムービー設定」ダイアログボックスからアクセスできます。

### サウンドの設定 ダイアログボックスにアクセスする方法

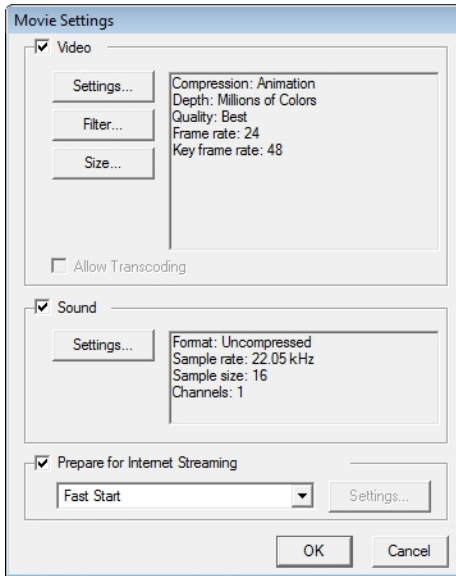
1. **ファイル > エクスポート > ムービー** を選択します。

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。



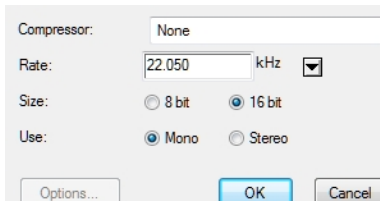
2. **ムービーオプション** をクリックします。

ムービー設定 ダイアログボックスが表示されます。



1. サウンドセクションで、**設定** をクリックします。

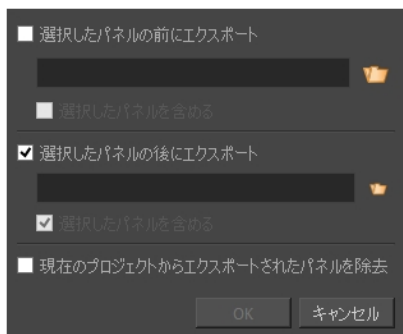
「サウンド設定」ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
圧縮	デフォルトの圧縮設定はなしです。これにより、情報を失うことなく元のサウンドファイルが保持されます。ただし、圧縮されていないサウンドファイルでは、必然的にビデオ全体のサイズに "重み" が追加されます。
レート	レートについては、サウンドファイルの元のプロパティを確認し、一致させることをお勧めします。たとえば、ファイルに 48 khz のオーディオサンプルレートがあり、22.05 khz のコンバージョン率を選択した場合、サウンドは同じ速度で再生されますが、より高い周波数が欠落しています。  標準のフィルム音質の場合は、44.1 khz、または 48 khz の DVD 品質を選択します。それより低いと、音が鈍くなったり暗くなったりします。録音された声のようなものにはそれほど重要ではありませんが、音楽の場合は聞こえに違いがあります。  もしファイルサイズが、インターネット用のビデオなどである場合、低いレートがより現実的かもしれません。
サイズと使用	サイズと使用のパラメーターが関連しています。元のサウンドファイルが、1つのチャンネル(モノラル)で録音された場合、2つのチャンネル(ステレオ)オプションを選択する理由はありません。Monoは16ビットチャンネルをサポートできますが、余分な情報は不要です。Monoは一般的に8ビットと16ビットのステレオとペアになっています。

## 絵コンテ分割ダイアログボックス

絵コンテの分割ダイアログボックスでは、絵コンテを2つの部分に分割できます。各パーツは、別のファイルとして保存できます。プロジェクトの前半、プロジェクトの後半、またはその両方を保存するかどうかを選択できます。元のプロジェクトをそのまま保存するか、元のプロジェクトからパネルを削除するかを選択することもできます。選択したパネルが分割ポイントを決定します。



### 絵コンテ分割ダイアログボックスにアクセスする方法

1. タイムラインで、分割するパネルに赤色の再生ヘッドをドラッグします。
2. **ファイル > プロジェクト管理 > 分割** を選択します。

パラメータ	説明
選択したパネルの前にエクスポート	選択したパネルの前にある全てのパネルを、新しいファイルにエクスポートします。
選択したパネルの後にエクスポート	選択したパネルの後にある全てのパネルを、新しいファイルにエクスポートします。
選択したパネルを含める	選択したパネルをエクスポートに含めます。
現在のプロジェクトからエクスポートされたパネルを削除します。	現在のプロジェクトからエクスポートを選択したパネルを削除します。このオプションを選択しないと、絵コンテコピーがそのまま残っており、一方または両方の部門が新しいプロジェクトファイルとなります。

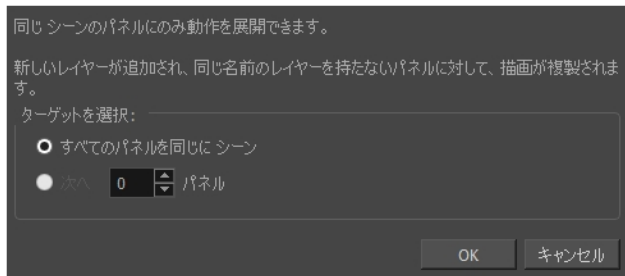
## レイヤー モーションダイアログ ボックスを拡張

「レイヤーモーションを拡張」ダイアログボックスでは、「同じショット内の全パネル」または「同じショット内の現在のパネルの後」の指定された数の隣接パネルに、現在のレイヤモーションを拡張することができます。

新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内で同じ名前を持たないパネルの為に、描画が複製されます。

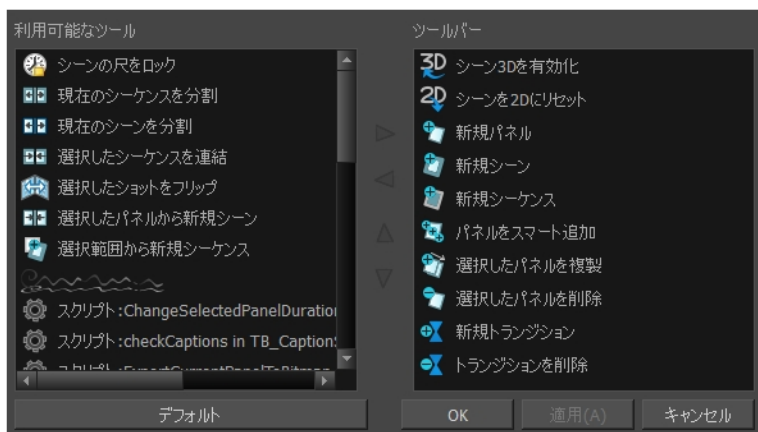
### レイヤのモーションの拡散ダイアログボックスにアクセスする方法

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 > レイヤーモーションを拡張** をクリックします。
  - ▶ レイヤーツールバーで、**レイヤーモーションを拡張** ボタンをクリックします。それをカスタマイズすることによってレイヤー ツールバーにこのボタンを追加する必要があります。  
レイヤーモーションを拡張ダイアログボックスが開きます。



## ツールバーマネージャダイアログボックス

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



### ツールバーマネージャダイアログボックスにアクセスする方法

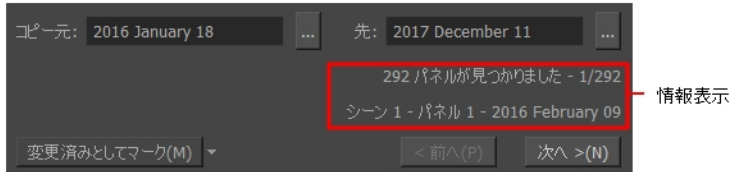
1. ツールバーの任意のボタンで、右クリック (Windows) または Ctrl+クリック (Mac OS X) を選択し、**カスタマイズ** を選びます。

ツールバーマネージャダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
使用可能なツール	ツールバーに追加できるツールの一覧を表示します。
デフォルト	ツールバーを、このツールバーで使用可能な既定のツールにリセットします。
矢印	選択した項目をリストの上、または下に移動したり、ツールバーから項目を追加/削除したりして、リストを整理できます。
ツールバー	選択したツールバーで利用できるツールを表示します。

## トラックの変更ダイアログボックス

トラックの変更ウィンドウでは、日付ごとの変更を追跡できます。絵コンテが非常に大きくなった場合、特定の日付に加えられた変更を追跡する方が簡単かもしれません。



### トラックの変更ウィンドウにアクセスする方法

- 絵コンテ > 変更履歴 > 日付による変更履歴の追跡 を選択します。

パラメータ	説明
コピー元と先	可能なのは、変更をトラックする、特定の時間範囲を定義します。特定の日(1日)に行われた変更を追跡する場合は、その日の日付を「開始」フィールドと「終了」フィールドの両方に配置します。「開始」ボタンをクリックし、開始日を選択します。変更が発生した日付のみが使用可能になります。他の日付は淡色表示されます。
情報提供	最初の行には、定義された時間範囲内で変更された絵コンテ内のパネル数と、現在選択されているパネルが表示されます。2行目には、現在選択されているパネルの関連情報(パネルのシーン/パネルの名前/最後に変更された日付など)が表示されます。
変更済みとしてマーク	現在の日付で編集集中として、現在選択されているパネルをマークします;これは既定のオプションです。ボタンをクリックしてアクティブにします。
シーン変更済みとしてマーク	現在の日付で、編集集中として現在選択されているパネルのシーンをマークします。
すべてを変更済みとしてマーク	すべての絵コンテパネルを、現在の日付で編集集中としてマークします。
前と次	1つの変更済みパネルから、次のパネルへナビゲートします。

## ようこそ画面

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

## WMV設定ダイアログボックス

WMV設定ダイアログボックスでは、Windows Media Videoムービーをエクスポートするときに、ビデオとオーディオの設定を行うことができます。

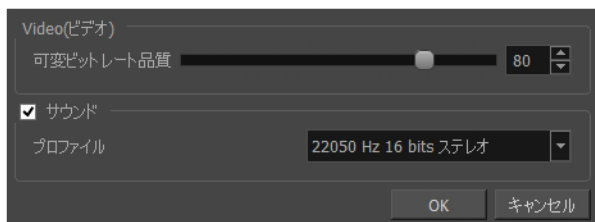
WMV設定ダイアログボックスは、ムービーにエクスポートダイアログボックスから、アクセスできます。EDL / AAF / XMLにエクスポートダイアログボックスからもアクセスできます。後者の場合、EDL / AAF / XMLシーケンスをエクスポートするときに、オーディオがビデオファイルにエクスポートされないため、サウンドオプションはありません。

**メモ:** Windows Media Videoにエクスポートオプションは、Windowsでのみ使用できます。

### ムービーのエクスポート時に「WMV設定」ダイアログボックスにアクセスする方法

1. トップメニューから **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. ムービーフォーマットを、Windows Media Video(\*.wmv)に設定します。
3. **ムービー設定** をクリックします。

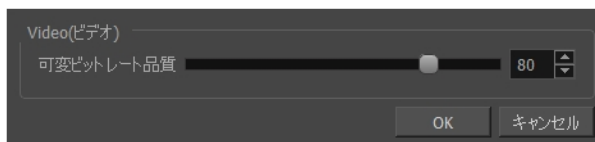
WMV設定ダイアログボックスが開きます。



### EDL / AAF / XMLファイルのエクスポートするときに、WMV設定ダイアログボックスにアクセスする方法

1. トップメニューから **ファイル > エクスポート > EDL/AAF/XML** を選択します。  
EDL/AAF/XMLにエクスポートダイアログボックスが開きます。
2. ムービーフォーマットを、Windows Media Video(\*.wmv)に設定します。
3. **ビデオ構成** をクリックします。

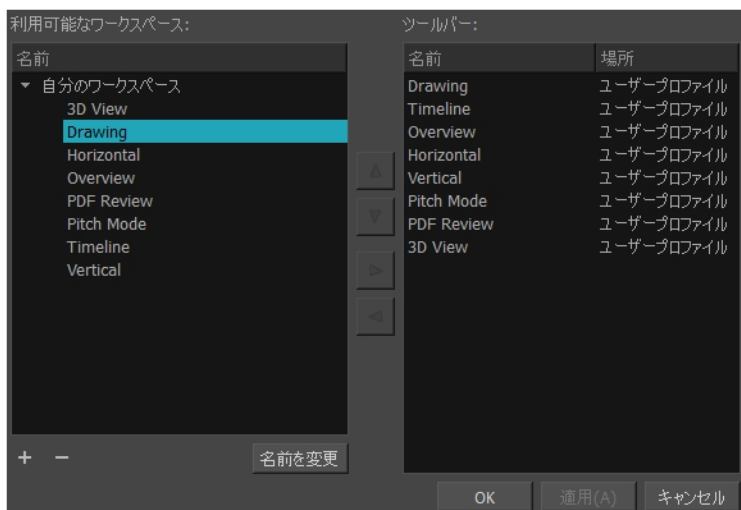
WMVの設定ダイアログボックスが開き、ビデオオプションのみが表示されます。



パラメータ	説明
ビデオ	
可変ビットレート品質	ビデオストリームの品質設定を、5～100の範囲で選択できます。エクスポートの品質が高いほど、結果のファイルが大きくなります。
サウンド	
プロファイル	<p>オーディオストリームのオーディオサンプルレート、サンプルサイズ、およびチャンネルモードのプリセットの組み合わせから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>サンプルレート</b>:使用可能なサンプルレートは8000 Hz、16000 Hz、22050 Hz、44100 Hzです。既定の設定は、22050 Hz です。標準のフィルム品質については、44100 Hzを選択してください。</li> <li>• <b>サンプルサイズ</b>:使用可能なサンプルサイズは、サンプルレートが低い場合は8ビット、サンプルレートが高い場合は16ビットです。8ビットのオーディオは精度に欠けますが、必要なディスク容量は少なくなります。パブリッシュには16ビットオーディオが標準です。</li> </ul> <div data-bbox="594 884 1354 1016" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>メモ:</b> 8ビットオーディオでのエクスポートは、QuickTimeがインストールされている場合にのみ可能です。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>チャンネルモード</b>:モノラルサウンドは、すべてのスピーカーで同じサウンドを出力しますが、ステレオサウンドは左右のスピーカーで異なるトラックを出力します。</li> </ul>

## ワークスペースマネージャー ダイアログボックス

「ワークスペースマネージャ」ダイアログボックスでは、選択したワークスペースをカスタマイズ/新しいワークスペースの作成/ワークスペースを編成/名前変更することができます。



### ワークスペースマネージャー ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを実行します:

- ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペースマネージャー を選択します。
- ウィンドウ > ツールバー > ワークスペース を選択し、ワークスペースのツールバーのワークスペースマネージャー ボタンをクリックします。

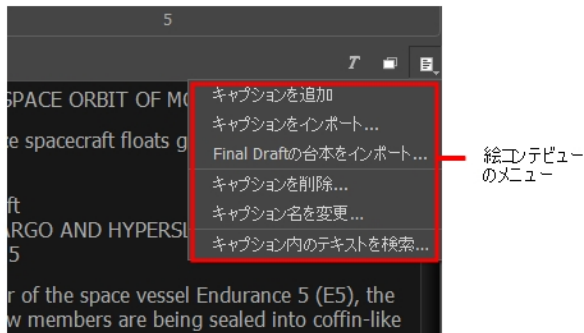
パラメータ	説明
使用可能なワークスペース	使用可能なワークスペースのリストを表示します。
選択したワークスペースを複製	選択したワークスペースをコピー
ワークスペースを削除	選択したワークスペースを削除
矢印	選択した項目を、リストの上または下に移動したり、選択したワークスペースに項目を追加/削除したりして、リストを整理できます。
名前を変更	選択したワークスペースの名前を変更することができます。
ツールバー	選択したワークスペースで利用可能なツールバーが表示されます。

## 第2章: メニューについて

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

**トップメニュー:** Storyboard Pro インターフェースの最上部に位置するトップメニューには、ほぼ全て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要素に応じて、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。

**ビューメニュー:**一部のビューには、そのビューに特有のコマンドが含まれた独自のメニューがあります。ビューメニューにアクセスするには、ビューの右上にあるビューメニュー ボタンをクリックします。



**コンテキストメニュー:**各ビューには、反復アクションのコマンドを含むコンテキストメニューがあります。コンテキストメニューは、ビューの上で右クリック(Windows) または Ctrl+click (Mac OS X) で表示できます。



## メインメニュー

## カメラメニュー

カメラメニューを使用すると、カメラの動きをシーンに追加して、アニメティクスを強化できます。カメラの動きの例は、カメラがワイドショットから移動して、クローズアップまでズームインしたい場合です。

### カメラメニューへのアクセス方法

- ▶ インターフェイスの上部にあるカメラを選択します。

コマンド	説明
選択したパネルからカメラをコピーする	選択したカメラのキーフレームを、選択したパネルからコピーします。
選択したパネルに、カメラを貼り付けてフィットする	選択したパネルに、コピーしたカメラのキーフレームを貼り付けます。
カメラのキーフレームをステージビュー位置に合わせる	元の比率を保持したまま、ステージビューで使用可能な現在のスペースにカメラフレームを合わせます。これは3Dシーンで非常に便利です。
パネルの先頭にカメラのキーフレームを合わせる	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。
現在のフレームでのカメラキーフレームの整列	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。
パネルの最後に、カメラキーフレームを合わせる	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。
現在のフレームでの、カメラキーフレームの削除	赤色の再生ヘッドの現在位置で、カメラのキーフレームを削除します。
選択したカメラキーフレームを削除する	選択したカメラのキーフレームを削除します。
選択したカメラキーフレームをリセットする	
カメラのリセット	シーン内のすべてのキーフレームを削除し、元の静止カメラに戻します。
キーフレーム同期モード	
なし	パネルの長さを変更したときに、キーフレームをそのままの位置に維持します。シーンの範囲内にはないキーフレームは失われます。
カメラ基準に	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。
ショットに比例	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。

## キャプションメニュー

「キャプション」メニューでは、パネルや絵コンテビューにキャプションを追加できます。また、キャプションの削除、名前の変更、フォーマット設定、および検索が可能です。

### キャプションメニューへのアクセス方法

- ▶ インターフェイスのトップで **キャプション** を選択します。

コマンド	説明
絵コンテにキャプションを追加する	絵コンテビューにキャプションを追加できます。絵コンテビューのデフォルトでは、スクリプトと呼ばれる1つのキャプションフィールドしかありません。
パネルにキャプションを追加する	パネルに新しいキャプションを追加できます。各パネルには、次の2つのキャプションフィールドがあります:ダイアログとアクションノート。
現在のパネルにスケッチを追加する	トラディショナルな絵コンテのように、パネルのキャプションに描かれた表示を追加することができます。まず、パネルにスケッチキャプションを追加する必要があります。  <b>メモ:</b> 絵コンテビューにスケッチキャプションを追加することはできません。
キャプションの削除	
パネル:ダイアログ	<p>不必要なキャプションを削除するパネルまたは絵コンテから、キャプションを削除できます。</p> <p><b>メモ:</b> テキストまたはスケッチを含むキャプションを削除すると、それらは永久に削除されます。</p>
パネル:アクションメモ	
絵コンテ:スクリプト	
キャプションの名前変更	
パネル:ダイアログ	<p>不必要なキャプションの名前を変更するパネルまたは絵コンテの、キャプション名を変更できます。</p>
パネル:アクションメモ	
絵コンテ:スクリプト	
キャプションをフォーマットする	絵コンテのキャプションにテキストを読み込んだり、ドラッグ、ドロップ、テキストを入力したりすると、キャプションのフォーマットウィンドウを使用して強調表示できます。
キャプション内のテキストを検索	キャプションを検索して、テキストの特定の部分を見つけることができます。これは、プロジェクトに多数のキャプションとテキストがある場合に便利です。
キャプションのレイアウトをデフォルトとして	現在のキャプションの組み合わせと、レイアウトを保存します。今後の



保存する	Storyboard Pro プロジェクトのデフォルト キャプションレイアウトとして保存することができます。次に作成するプロジェクトには、デフォルトでこのレイアウトが自動的に作成されます。
表示/非表示 キャプション	キャプションを表示または非表示にして、プロジェクトを合理化します。
キャプションデフォルトフォーマット	プロジェクトに追加される、新しいキャプションのデフォルト キャプション フォントとフォントサイズを設定します。

## 編集メニュー

編集メニューでは、アクションの繰り返しや取り消し、選択したオブジェクトの切り取り/コピー/ペースト、オブジェクトの選択と操作、設定ダイアログボックスにアクセスできます。

### 編集メニューにアクセスする方法

- トップメニューから **編集** を選択します。

コマンド	説明
取り消し	プロジェクトに、最後に加えられた変更を削除します。Storyboard Pro は、複数を元に戻すことができるので、あなたが行った変更を元に戻すことができます。
やり直し	元に戻した操作をやり直します。このコマンドは、元に戻すコマンドを使用した後でのみ有効です。
カット	選択したオブジェクトを削除します。オブジェクトまたはそのプロパティを、別のオブジェクトにペーストすることができます。
コピー	選択したオブジェクト、とプロパティをコピーします。
ペースト	切り取りまたはコピーしたオブジェクトを、ビュー内で選択した場所に配置します。
削除	選択したオブジェクトを削除します。
全て選択	描画、タイムライン、およびカメラビューの現在の描画ウィンドウ内の、すべての描画オブジェクトを選択します。これにより、移動時に複数のオブジェクトを1つに管理できます。
アクト内の全てのパネルを選択する	アクト内のすべてのパネルを選択できます。
シーン内の全てのパネルを選択する	シーン内のすべてのパネルを選択できます。
シーン内のすべての描画を選択	シーン内のすべての描画を選択できます。
全て選択解除	描画ビューと、カメラビューで選択した全てのオブジェクトの選択を解除します。
描画選択をグループ化	選択した描画オブジェクトを「カメラ」ビューまたは「描画」ビューでグループ化します。
グループ化を解除	カメラビューで選択したグループをグループ解除します。
設定	設定ダイアログボックスを開き、Storyboard Pro の環境設定を設定します。

## ファイルメニュー

「ファイル」メニューでは、ファイルの開閉、保存、最適化、インポートおよびエクスポートができます。

### ファイルメニューにアクセスする方法

- トップメニューから **ファイル** を選択します。

コマンド	説明
新規	既に関いているシーンを閉じたまま、新しいプロジェクトを作成します。新しいプロジェクト ダイアログボックスが開き、ディレクトリ、名前、および解決の情報が求められます。
Final Draftから新規	Final Draftスクリプトを使用して、新しいStoryboard Pro プロジェクトを作成します。これは、シーンやパネルの作成を処理するだけでなく、自動的に適切なキャプション内のすべてのテキストを挿入する時間を節約できます。
Harmonyシーンから新規	Harmonyシーンからプロジェクトを作成できます。これを行う前に、Harmonyでプロジェクトのパネルとして使用するフレームを、マークする必要があります。フレームは、"EM" という注釈列でマークする必要があります。マークが付けられたフレームごとに、パネルがStoryboard Pro で作成されます。フレームをマークしない場合は、各Harmonyシーンの最初のフレームが使用されます。  すべての異なるHarmonyシーンを1つのフォルダにグループ化する必要があります。Storyboard Pro は、Harmonyシーンごとに1つのシーンを作成します。Harmonyシーンの、注釈列に複数のEM マーカーが含まれている場合は、Storyboard Pro では、シーン内に多数のパネルが作成されます。
開く	プロジェクトファイルを参照できる、「プロジェクトを開く」ダイアログボックスが表示されます。新しいプロジェクトは現在のものから開くことができ、前のプロジェクトは終了します。
最近のファイルを開く	最近開いたプロジェクトの一覧を表示します。
クリア	最近開いたプロジェクトのリストをクリアします。
閉じる	現在開いているプロジェクトを閉じますがStoryboard Pro アプリケーションは閉じません。
保存	開いているプロジェクト、描画、パレット、パレットリストに加えたすべての変更を保存します。展開したプロジェクトで作業している場合、変更内容はローカルキャッシュに保存されます。
名前を付けて保存	現在のファイルを、別の名前と別の場所に保存します。  プロジェクトの現在の状態を、別のプロジェクトとして保存します。名前を付けて保存 ウィンドウでは、保存する前にこのプロジェクトの新しい名前と、別の場所を入力するよう求められます。これにより、新しいプロジェクトの完全なプロジェクトディレクトリが作成されます。

	<p><b>メモ:</b> プロジェクト名は、23文字を超えることはできません。より長い名前を使用するには、環境設定ダイアログボックスで、「プロジェクト名の長さ制限を無効」オプションを選択します。</p> <p>.sbpzファイルとして保存することで、プロジェクトを1つのファイルとして保存することもできます。</p>
保存してパック	解凍したプロジェクトを保存し、元のzip形式のプロジェクトファイルに再圧縮します。。
プロジェクト マネージメント	
分割	絵コンテを2つの部分に分割します。各パーツは、別のファイルとして保存できます。プロジェクトの前半、プロジェクトの後半、またはその両方を保存することができます。また、元のプロジェクトをそのまま保持したり、元のプロジェクトからパネルを削除します。選択したパネルが分割ポイントを決定します。
抽出	絵コンテを分割します。各エクスポートは異なるファイルとして保存されます。絵コンテ全体のコピーをそのまま保存することも、プロジェクトを別々のファイルに分割することもできます。
統合(マージ)	絵コンテプロジェクトを分割または抽出して分割した後、すべてのファイルを1つのプロジェクトファイルに再構築できます。マージ(結合) コマンドを使用すると、複数のプロジェクトを1つの最終 Storyboard Pro プロジェクトにまとめることができます。
挿入	絵コンテプロジェクトを分割した後、別のプロジェクトファイルからシーンを再統合できます。
統合と置換え	<p>プロジェクトの様々な部分が完了し、すべてをマスタープロジェクトに戻す準備ができたなら、変更したシーンを簡単に結合して置き換えることができるようになります。シーンを結合および置換するには、マスタープロジェクトのコピーをそのまま保持する必要があります。</p> <p>マージと、マージ/置換の違いは何ですか?プロジェクトをマージすると、2つのプロジェクトが1つに結合されます。各プロジェクトは、サムネイルとタイムラインビューで順次表示されます。マージと置換は、シーンの変更を統合してマスタープロジェクトに戻します。変更されたシーンは新しいものに置き換えられます。オプションとして、確認のために元のファイルのコピーを保持することができます。</p> <p><b>メモ:</b> プロジェクトをマージすると、マスタープロジェクトのサウンドが、パネルと同期するために移動します。サウンドは名前に基づいてパネルに従うため、シーンとパネル名をロックして、異なるシーンの抽出を配布する前に、それらを保持することが重要です。</p>
バックアップを復元して開く	以前にバックアップしたプロジェクトのバージョンを見つけて開くことができます。
絵コンテをバックアップ	プロジェクトの圧縮バージョンを作成します。作業をバックアップすることで、破損

	したファイルに対するセーフティネットが提供され、プロダクションの以前の段階から戻って作業したい場合に備えて、プロジェクトの複数のバージョンを異なる段階で使用できます。
プロジェクトを最適化	プロジェクトの最適化 ダイアログボックスが開き、未使用の要素を削除したり、すべての描画を平坦化したり、プロジェクトのテクスチャ解像度を縮小したりできます。これにより、プロジェクトのファイルサイズが縮小され、プロジェクトで作業できる速度が向上します。
最適化された描画の作成	Storyboard Pro で再生オプションを使用する場合、ソフトウェアは全ての描画ストロークから作成されるファイル形式*.tvgs(Toon Boomベクトルグラフィックス)のポジションを算出する必要があります。この計算は、再生速度を遅くする傾向があります。しかし、この問題を回避する方法もあります。  2番目のファイル形式*.tvgo(Toon Boomベクトルグラフィック最適化)で、すべてのピクセル位置情報があらかじめ計算されています。これらの描画を使用すると、再生が大幅に高速化されます。
すべてのサムネイルを再生成	サムネイルビューで、最新のサムネイルを取得できます。描画すると、一連の小さな画像(サムネイル)が生成されます。これらのサムネイルは、環境設定 ダイアログボックス(詳細設定 タブの「サムネイル更新前の遅延」パラメータ)で指定した更新期間に基づいて自動的に更新されます。  サムネイルはすぐに更新できます。これにより、サムネイルとタイムラインビューでキャッシュされた、すべてのサムネイルが取り除かれ、新しいサムネイルが強制的に再生成します。
インポート	
画像をシーンとして	1つまたは複数の画像をインポートし、それぞれに新しいシーンを自動的に作成させます。これは、背景やスキャンした絵コンテなど、追加したいビットマップイメージがある場合に便利です。  サポートされている画像形式 は:.bmp、.jpg、.omf、.opt、.pal、.png、.psd、.scan、.sgi、.tga、.tif、.tvg、.yuv です。
レイヤーをシーンとして	シーンを構築するときに、背景やオーバーレイのビットマップイメージを使用することができます。また、作成するベクトル描画の参照として、イメージをインポートすることもできます。  Storyboard Pro を使用すると、様々なビットマップ形式 (.jpe、.jpeg、.jpg、.opt、.pal、.png、.psd、.omf、.scan、.sgi、.tga、.tvg、.yuv) を使用して、ベクトルアニメーション化されたコンテンツと組み合わせ、豊かでユニークなグラフィックススタイルを作成できます。  1つの画像(または同じフォルダにある複数の画像)を新しいレイヤーにインポートすることができます。

	<p><b>重要:</b> Storyboard Pro では、8ビット CMYKまたは16ビット RGBまたは CMYK形式の.psdファイルのインポートはサポートされていません。現在、8ビット RGBA形式の.psdファイルのみをインポートできます。</p>
サウンドファイル	<p>サウンドクリップ (.aif、.aiff、mp3、および .wav) を最初のフレーム、現在のフレームでオーディオトラックにインポートできます。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。</p>
サウンドの録音	<p>Storyboard Pro からサウンドを直接録音し、タイムラインビューに挿入します。</p>
エクスポート	
ビットマップ	<p>絵コンテプロジェクトを.psd(別々のレイヤー)、.tga、.jpg、または.png形式のビットマップファイルにエクスポートすることができます。絵コンテの各パネルに、別々のビットマップファイルがエクスポートされます。.psdファイルのエクスポートの際、アニメーションとランジションは書き出されませんが、カメラの動きは独立したレイヤーにレンダリングされます。.psdファイルの場合、トランスフォームアニメーションとランジションアニメーションはエクスポートされません。ただし、カメラの動きは独立したレイヤーにレンダリングされます。</p>
レイアウト	<p>シーンをレイアウトイメージにエクスポートし、アニメーションシーンを設定したり、シーンのレイアウトやカメラの動きに基づいて背景アートを作成したりすることができます。レイアウトイメージは、「すべてのレイヤーを結合してレンダリングする」か、「レイヤーごとに1つのイメージでレンダリングする」ことができ、オプションでカメラフレームとムーブメントを含めることもできます。レイアウトは.psd(別々のレイヤー)、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。</p>
現在の画像	<p>現在のフレームを.jpeg、.psd、.tga、または.pngイメージにエクスポートすることができます。.psdファイルには、レイヤー名で名前が付けられたパネル内の各レイヤーが含まれます。</p> <p><b>メモ:</b> キャプションやカメラフレームは、イメージファイルにエクスポートされません。</p>
CSV	<p>絵コンテプロジェクトのデータを、コンマ区切り値 (.csv) ファイル形式で表示します。このデータは、Microsoft Excelなどのコンマ区切り値ファイルをサポートする、すべてのアプリケーションで表示できます。Microsoft Excelがインストールされていない場合は、.csvファイルをコンピュータに保存し、そのファイルを別のアプリケーションで開くことができます。</p>
EDL/AAF/XML	<p>絵コンテが完成したら、Non-linear Editing (NLE) システムに送信し、実際の編集スイートでアニメーションを完成させ、テレビで直接リターンしたり、プレエディティングマップとして使用し絵コンテのシーンを、最終的な素材(実写で撮影したもの、2Dまたは3Dソフトウェアからレンダリングしたもの)と、置き換えることができます。</p>

	<p>絵コンテプロジェクトをエクスポートして、Storyboard Pro、で編集したタイミング、モーション、サウンドをEDLまたはXML形式で、直接Apple Final Cut Pro 7またはAdobe Premiereに、またはAAFフォーマットを使用しAvid Xpress、Sony Vegas、またはAdobe Premiereに保存できます。</p>
ムービー	<p>絵コンテとアニメティックをムービーファイルとしてエクスポートし、効率的なタイミングリファレンスを簡単に共有および再生できます。ムービーファイルは、別のムービー形式 (Windows Media ビデオ、QuickTime または Flash)、およびイメージシーケンス (.jpeg, .tga または .png) でエクスポートできます。</p>
PDF	<p>絵コンテプロジェクトを .pdf ファイルとしてエクスポートし、後で電子的に印刷または共有することができます。これは、紙の上のトラディショナルな絵コンテを表現するために、ビジュアルを設定する方法を見つける場所です。PDFにエクスポートする際には、さまざまなオプション、設定、およびカスタマイズが可能です。</p>
サウンドトラック	<p>サウンドファイルを統合されたサウンドトラック、または一連の個別ファイルとしてエクスポートします。エクスポートされたサウンドトラックは*.wavファイルとして生成されます。</p>
Toon Boomに	<p>Harmony、Animate 2、Animate Pro 2のシーンファイルとしてアニメティックを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。</p> <p>絵コンテの以下のエレメントはToon Boomプロジェクトにエクスポートされます:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• レイヤー</li> <li>• レイヤーモーション</li> <li>• カメラの動き</li> </ul> <p>Toon Boomにエクスポートする前に、レイヤービューを使って特定のレイヤーの選択を解除することができます。レイヤービューで、エクスポート先セクションのToon Boomオプションの選択を解除します。このレイヤーは引き続きToon Boomにエクスポートされますが、無効になります。いつでもシンボルを入力し、再度有効にすることができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> レイヤーモーションでのトランジションとホールドはサポートされていません。</p> </div>
FBX	<p>絵コンテプロジェクトをFBX形式でエクスポートすることができます。これにより、モーションデータ (エレメントモーションまたはカメラの角度/ズーム)、および2Dおよび3Dエレメントをシーンに保存できます。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。</p>

	これらのエレメントは、Storyboard Pro で終了したときにのみ、FBXにエクスポートする必要があります通常、エレメントを Storyboard Pro に戻すことはできません。
構造	
プロジェクトをインポートする	Storyboard Pro プロジェクトをFinal Cut Pro( Appleのサードパーティ製編集ソフトウェア) またはMedia Composer( Avidサードパーティ製編集ソフトウェア) にエクスポートできます。その後、プロジェクトを編集し、変更機能を使用し変更を Storyboard Pro プロジェクトにインポートすることができます。コンフォメーションのエクスポートでは、アニメーションプロジェクト構造全体とパネルの画像を含むXMLまたはAAFファイルが生成されます。その後、XMLをFinal Cut Proに、AAFをMedia Composerにインポートして、アニメティックを再作成することができます
選択したパネルをエクスポートする	選択したパネルのみをエクスポートすることができます。
トラックされたパネルをエクスポートする	トラックパネルのみをエクスポートすることができます。
アニメティックプロジェクトをインポートする	<p>サードパーティ製のソフトウェアに、プロジェクトのコンフォメーション(XMLまたはAAF) をインポートして編集を完了したら、XMLまたはAAFファイルとして再度エクスポートし Storyboard Pro プロジェクトに戻す必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>メモ:</b> アニメティックプロジェクトをXMLまたはAAFファイル形式でエクスポートする方法については、サードパーティのソフトウェアドキュメントを参照してください。</p> </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>重要:</b> 構造が変更されたXMLまたは、AAFファイルは最初にエクスポートされた元のプロジェクトにのみインポートできます。</p> </div>
CSVからキャプションを更新する	プロジェクト内のキャプションを更新できます。プロジェクトから.csvシート(コンマ区切りの値) を生成する場合は、ファイルを更新して Storyboard Pro にインポートすることができます。これにより、すべてのキャプションフィールドが自動的に更新されます。まず、現在のプロジェクトからCSVを生成する必要があります。
終了	アプリケーションを閉じる



## ヘルプメニュー

ヘルプメニューでは、Storyboard Pro のマニュアル、ウェルカム画面とエンドユーザー使用許諾契約書を表示したり、Toon Boom のWebサイトにアクセスしたり、製品名とバージョン番号を特定したりすることができます。

### ヘルプメニューへのアクセス方法

- インターフェイスのトップで **ヘルプ** を選択します。

コマンド	説明
オンラインヘルプ	Storyboard Pro のヘルプシステムを開き、システムの使い方をご説明します。これにはインターネット接続が必要です。
はじめに	ブラウザウィンドウで Storyboard Pro スタートガイド (PDF形式) を開きます。Acrobat Readerが必要です。
Storyboard Pro のウェブ	Toon Boom ウェブサイトを開くと、コミュニティ > フォーラム のセクションがあります。
カスタマーエクスペリエンス向上プログラム	<p>カスタマーエクスペリエンス向上プログラムにより、Toon Boom は使用情報を収集することができます。データには個人を特定できる情報は含まれておらず、あなたを特定するために使用することはできません。データは、基本的なハードウェアの説明、プロジェクトの要約、および使用情報で構成されます。この情報は、ソフトウェアの改善の為にだけでなく、同じ理由で第三者と共有する為にも使用されます。</p> <p>このプログラムはデフォルトで有効になっていますが、任意です。参加したくない場合は、初めてソフトウェアを起動する時や、グローバルな設定を使う際、またはコマンドラインアークギュメントでオプトアウト (不参加) 設定をすることができます。</p>
エンドユーザープログラム使用許諾契約書を表示	エンドユーザーライセンス契約を表示します。
クリックして更新	Storyboard Pro のアップデートをチェックします。
デバッグモード	実行されたアクションやノードなど、各レンダリングフレームに関する正確な情報を収集し、表示するためのデバッグモードを有効にします。この情報は、メッセージログビューで表示できます。
情報	製品名とバージョン番号を識別します。

## レイヤーメニュー

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

### レイヤメニューにアクセスする方法

- インターフェイスの上部にあるレイヤーを選択します。

コマンド	説明
新規	
ベクトルレイヤー	選択したパネルにベクターレイヤーまたはビットマップレイヤーを追加します。パネルにレイヤーを無制限に追加できます。
ビットマップレイヤー	
グループレイヤー	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。
レイヤーをコピー	描画をコピーして絵コンテの他のパネルで再利用できます。同様のオブジェクトを再描画するのではなく、新しいレイヤーにコピーした後に、描画オブジェクトと変換を変更することもできます。  レイヤーをコピーすると、新しいパネルに元のレイヤー名が保持されます。同じ名前のレイヤーがすでに存在する場合は、そのレイヤーに新しい名前を付けたり、既存のレイヤーを上書きするように求められます。
レイヤーを貼り付け	レイヤーをコピーしたら、選択したパネルにそのレイヤーのインスタンスを配置できます。コピーされたレイヤーはクリップボードに置かれ、必要に応じて数多くのインスタンスを貼り付けることができます。
レイヤーの複製	1回の操作で簡単にコピーして貼り付けることができます。レイヤーをコピーするのとは異なり、他のパネルに複数のレイヤーのコピーを貼り付けることはできません。  レイヤを複製することは、1つのパネル内でのみ可能です。複製されたレイヤーは名前を保持し、番号が付加されます。
レイヤー名を変更する	レイヤー名を変更することができます。
レイヤーの削除	レイヤーを削除することができます。
レイヤの透過性度の変更	レイヤーの透過性度を調整できます。  <b>メモ:</b> Toon BoomまたはFBX形式にエクスポートするときは、レイヤーの透過性はサポートされません。
ビットマップレイヤーの解像度変更	ビットマップレイヤーの解像度を変更して、プロジェクトのニーズに合わせて行うことができます。

選択したレイヤーをマージ(結合)する	レイヤーを素早く簡単に組み合わせることができます。すべてのレイヤーがベクターレイヤーである場合、新しいレイヤーはベクターになります。選択したレイヤーがすべてビットマップの場合、結果的にレイヤーはビットマップになります。  ベクトルとビットマップが混在している場合、結果的にレイヤーはビットマップです。新しくマージ(結合)されたレイヤーは編集可能です。
レイヤーをマージ(結合)する	「レイヤーを結合」ダイアログボックスを使用し、レイヤーを結合できます。これにより、レイヤーをマージする際のコントロールが強化されます。新しいレイヤーに名前を付けたり、ベクトルレイヤーまたはビットマップレイヤーを指定したり、ソースレイヤーを選択することができます。
選択したレイヤーをグループ化する	選択したレイヤーをグループ化またはグループ解除できます。
選択したレイヤーのグループ化を解除する	
ベクトルレイヤーに変換する	あるタイプのレイヤーから別のタイプのレイヤーに切り替えることができます。たとえば、ベクターレイヤーで開始した場合は、それをビットマップレイヤーまたは描画レイヤーに切り替えることができます。
ビットマップレイヤーに変換する	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p><b>メモ:</b> ベクトルからビットマップに変換すると、ベクトルデータが失われるので、ベクトルに変換すると、内部にビットマップを持つベクトル領域が得られます</p> </div>
描画に変換する	
描画の共有	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。
共有描画からリンクを解除する	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。
ビットマップレイヤーをブラー(ぼかし)する	ぼかしたいレイヤーがベクターレイヤー上にある場合は、まずそれをビットマップレイヤーに変換する必要があります—参照
自動マットの生成	「オートマット」ダイアログボックスを開き、スケッチオブジェクトを塗りつぶし、オブジェクトの背後にあるものをすべて隠すことができます。選択したベクターレイヤーに「オートマットの生成」を適用すると、新しいレイヤーを作成できます。このメニューオプションは、レイヤーが選択されていない場合、またはベクトルレイヤーの場合はグレー表示されます。
配置	
レイヤーを最前面に移動	選択したレイヤーを、現在のパネル内のレイヤーの一番上に移動します。
レイヤーを前面に移動	現在のパネルで選択したレイヤーを1つ上に移動します。
レイヤーを背面に移動	選択したレイヤーを現在のパネルの1つ下に移動します。

レイヤーを最背面に移動	選択したものを、現在のパネルのレイヤーの一番下に移動します。
次のレイヤーを選択する	次のレイヤーを選択します。
前のレイヤーを選択	前のレイヤーを選択できます。
レイヤーのロック/ロック解除	現在選択されているレイヤーをロックして、レイヤー上のオブジェクトが変更されないようにします。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。
レイヤーの表示/非表示	多くのレイヤーを扱うときに便利なレイヤーを表示、または非表示にすることができます。
背景レイヤーを切り替える	特定のレイヤーを背景エレメントとして設定できるため、オニオンスキンに干渉出来ません。時には、作業中にオニオンスキンを特定のレイヤーに適用しないことが役立ちもします。
レイヤーをカメラに整列する	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。
レイヤーの終了位置を開始位置にコピー	現在のレイヤーから最後のフレームの位置を使用し、最初のフレームの位置にペーストします。
レイヤーの開始位置を終了位置にコピー	現在のレイヤーから最初のフレームの位置を使用し、最後のフレームに貼り付けます。
レイヤーションの拡散	同じショット内の、すべてのパネルまたは同じショット内の現在のパネルの後の、指定された数の隣接パネルに現在のレイヤーモーションを拡散できます。  新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内で同じ名前を持たないパネルに対して、描画が複製されます。
トランスフォームをリセット	レイヤーをデフォルトの状態に戻します。
選択した3Dサブオブジェクトをリセットする	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。
ピボット	
ピボットをリセット	ピボットをカメラフレームの中央のデフォルト位置に戻します。
選択範囲の中心にピボット	ピボットを選択範囲の中心に配置します。
レイヤーレイアウトをデフォルトに設定する	パネルにレイヤーレイアウトを設定したら、そのパネルを選択しこのレイアウトをデフォルトのレイアウトとし保存して、新しいパネルが追加される度に使用することができます。

## 再生メニュー

再生メニューを使用すると、いつでも開発プロセス中の、プロジェクトをアニメーションとして Storyboard Pro でプレビューできます。再生ツールバーを使用すると、変換やトランジションなどのビジュアルコンテンツをプレビューして、サウンドと同期させることができます。

### 再生メニューへのアクセス方法

- インターフェイスの上部にある再生を選択します。

コマンド	説明
再生	アニメティック再生して停止します。
選択範囲を再生	タイムライン、またはサムネイルビューで選択したパネルを再生します。
ループ	繰り返しあなたのアニメティックをいつまでも再生します
音声再生	音声再生中に、サウンドトラックを再生します。
再生範囲に音声を含める	有効にして、最後のパネルのエンドでサウンドトラックが終了すると、最後のパネルのエンドで停止せず、サウンドトラックの最後まで再生が続きます。
カメラのプレビュー	カメラの移動とトランジションをプレビューできます。カメラプレビューを有効にしている時に、赤い再生ヘッドをドラッグすると、カメラ視点に合わせステージビューが調整されます。
最初のパネル	赤い再生ヘッドを最初のパネルに移動します。
前のシーン	赤の再生ヘッドを前のシーンに移動します。
前のパネル	赤い再生ヘッドを前のパネルに移動します。
最初のフレーム	赤い再生ヘッドを最初のフレームに移動します。
前のフレーム	赤い再生ヘッドを前のフレームに移動します。
次のフレーム	赤い再生ヘッドを次のフレームに移動します。
最後のフレーム	赤い再生ヘッドを最後のフレームに移動します。
次のパネル	赤い再生ヘッドを次のパネルに移動します。
次のシーン	赤い再生ヘッドを次のシーンに移動します。
最後のパネル	赤い再生ヘッドを最後のパネルに移動します。
フレームに移動	フレームに移動 ダイアログボックスが開き、赤い再生ヘッドがタイムラインビューに配置されるフレーム番号を入力できます。

## サウンドメニュー

サウンドメニューでは、絵コンテにサウンドを追加することができます。

### サウンドメニューにアクセスする方法

- ▶ インターフェイスの上部にある **サウンド** を選択します。

コマンド	説明
新しいオーディオトラック	タイムラインビューに新しいオーディオトラックを追加します。
現在のオーディオトラックを削除します。	現在のオーディオトラックを削除します。この作業を行うと、オーディオトラックのすべてのサウンドも削除されます。
現在のフレームでクリップを分割	現在のフレームで選択したサウンドクリップを分割します。
波形を表示します。	オーディオトラックの波形を表示します。
音量エンベロープを表示	オーディオ波形が表示されている場合、このオプションは各サウンドクリップの再生音量を表示します。
サウンドクリップ名を表示	クリップ名を表示または非表示。既定では、オーディオブロックの名前が表示されます。
サウンドスクラブ	タイムラインビューでスクラブしながら、サウンドを前後に再生できます。
サウンドクリップを上書き	このオプションを有効にすると、別のサウンドをドラッグアンドドロップして上書きすることができます。
オーディオトラックをクリックするとフレームを変更する	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。
すべてのオーディオトラックのロック	すべてのオーディオトラックのロックオーディオトラックがすでにロックされている場合は、「すべてのオーディオトラックをロック」コマンドが、「すべてのオーディオトラックのロック解除」に変更されます。

## 絵コンテメニュー

絵コンテメニューでは、パネル/シーン/シーケンス/トランジションを操作できます。注釈を記録/変更を追跡/プロジェクトのプロパティを表示および編集したりすることもできます。

### 絵コンテメニューへのアクセス方法

- ▶ インターフェースのトップから、絵コンテを選択します。

コマンド	説明
新規	
新規パネル	現在のパネルの後に新しいパネルを作成します。
前に新規パネル	現在のパネルの前に新しいパネルを作成します。
新規シーン	現在のシーンの後に新しいシーンを作成します。
前に新規シーン	現在のシーンの前に新しいシーンを作成します。
選択したパネルからの新しいシーン	選択したパネルから新しいシーンを作成します。
新規シーケンス	選択したシーンから新しいシーケンスを作成します。
セレクションから、新シーケンス	サムネイルビューまたはタイムラインビューで、選択した1つ以上のシーンから新しいシーケンスを作成します。  選択した項目が新しいシーケンスになります。これが、プロジェクトに最初に追加されたシーケンスである場合、その前または横のすべてのシーンがシーケンスとしても結合され、シーケンスマーカーがサムネイルまたはタイムラインビューに表示されます。選択範囲が既存のシーケンスの一部であった場合は、それに応じて分割されます。  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> シーンを最初に分割しない限り、1つのシーンを2つ以上の異なるシーケンスに分割することはできません。</p> </div>
新アクトをはじめ	シーケンス内で新しいアクトを開始します。絵コンテプロジェクトでアクトを有効にすると、絵コンテが1つの長いアクトで構成されていることが示されます。いくつかの小さなアクトでそれをブレイクしなければなりません。プロジェクトをアクトに分割する前に、ストーリー内の各アクトの開始パネルを定義する必要があります。
スマート追加パネル	別のパネルの要素を含む新しいパネルを作成します。
選択したパネルを複製する	選択したパネルを複製します。既存のパネルを複製する必要がある場合に使用します。
パネルの削除	選択したパネルを削除。1つ(最小数)のパネルがあるため、空のプロジェクトを作成することは不可能です。

パネルの名前を変更	1つまたは、複数のパネルの名前を変更することができます。既定では、名前の変更パネルオプションはロックされています。パネルの名前を変更する前に、環境設定ダイアログボックスで、このオプションのロックを解除する必要があります。
シーンの名前の変更	
シーケンスの名前の変更	シーケンスの名前を変更できます。プロジェクトにシーケンスを追加すると、シーケンスフィールドが「パネル」ビューに表示され、選択したシーケンスの名前を表示し、必要に応じて編集することができます。
シーンとパネル名のロック	シーンとパネル名をロックします。
シーンとパネル名のロックを解除する	シーンとパネル名のロックを解除します。
シーンの尺をロック	プロジェクト内のすべてのシーンの尺をロックします。これにより、パネルを追加/複製/削除するときに、各シーンの現在の長さが保持されます。
現在のフレームでパネルを分割	現在のパネルを2つに分割し、元のパネルと同じパネルを2つ生成します。レイヤーを含むすべてのエレメントは、両方のパネルにあります。各パネルの長さは、操作を実行するときに、赤い再生ヘッドの位置によって決まります。
パネルを現在のフレームに移動	赤の再生ヘッドの位置によって決定される特定のフレームに、そのインとアウトポイントを移動することによって、パネルの尺と位置を調整できます。
現在のフレームをパネルの終了に移動	<b>メモ:</b> 指定するフレームは、インまたはアウトポイントを変更するパネルの、現在の位置に含まれている必要があることに注意してください。
パネルにフレームを追加	パネルの尺を一度に1フレームずつ調整できます。
パネルからフレームを削除	<b>メモ:</b> デフォルトでは、パネルの尺を変更するとパネル内の既存のカメラおよびレイヤーキーフレームの位置が、パネルの新しい尺に調整されます。ただし、キーフレームの位置は常にフレーム全体であるため、一度に1フレームずつパネルの尺を調整すると、期待どおりに調整されないことがあります。この動作は、レイヤーキーフレームでは変更できません。
現在のシーンを分割	現在のシーンを2つに分割したり、3つのパーツに分割したりできます。 シーンを分割すると、既定では、現在のパネルの前に分割されます。 <b>メモ:</b> シーンを分割するときに、3つのパーツに分割され、選択されたパネルが分離されるように、これを設定で変更することができます。



現在のシーケンスを分割	シーケンスを2つに分配します。
選択したシーケンスを連結	選択した2つのシーケンスを連結します。
選択したアクトを連結する	選択したアクトを連結します。一度アクトが分割されていても、それらはいつでもアクトに連結することが可能です。
変更履歴の追跡	
自動トラックモード	あなたのプロジェクトの変更を自動的に検出することができ、サムネイルとタイムラインビューに通知を追加します。
日付による変更履歴の追跡	日付から、変更履歴を追跡できます。絵コンテが非常に大きくなると、特定の日付に加えられた変更履歴を追跡しやすくなる場合があります。日付による検索 ダイアログボックスが開き、変更履歴をより効率的に追跡するためのオプションが表示されます。
変更を検証	自動追跡モード機能を使用すると、変更の検証オプションを使用して、これらの変更をフォローアップできます。  自動追跡モードを使用するとき、プロジェクトに加えられた変更をフォローアップできます。
スナップショットの追加	スナップショット マーカーを追加して、エクスポートする PDF ファイルでパネル内のどのフレームを表示するかを指定できます。デフォルトでは、エクスポートする PDF ファイルには、各パネルの最初のフレームのみが表示されます。場合によっては、パネルから特定のフレームまたは複数のフレームを表示する必要があります。
パネルの尺の変更	選択したパネルの尺を変更できます。
トランジションの追加	シーン間のトランジションを追加できます。トランジションが作成されたら、それをカスタマイズすることができます。
トランジションの削除	選択したトランジションを削除します。
トランジションの尺を削除	選択したトランジションの尺を変更できます。
現在のシーンで3Dを有効にする	<p>選択したシーンを3Dに変換して、3D空間で2Dおよび3Dレイヤーを移動/回転させることができます。シーンに3Dオブジェクトがない場合でも、2DオブジェクトをZ軸に沿って移動して、プレーンエフェクトを作成できます。3Dシーンでは、カメラツールを使用して、カメラを3D空間に移動することもできます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> シーンを3Dに変換することは、プロジェクト全体ではなく、選択したシーンにのみ適用されます。</p> </div>
シーンを2Dにリセット	<p>Storyboard Pro はシーンを2Dにリセットできます。これを行うと、次のことが起こります:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• インポートされた3Dモデルは削除されます。</li> <li>• 3Dカメラの移動は削除されます。</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D で移動および回転された2D レイヤーは、2D に戻され、それらの変換が削除されます。</li> </ul>
音声注釈の記録	<p>音声注釈を記録できます。あなたのコンピュータとStoryboard Pro に正しく接続されたマイクが必要になります。</p> <p>音声注釈が記録された後、音声注釈 セクションには、注釈の合計数/シーケンス内の現在のボイス注釈の順序/パネルに関連付けられている音声注釈の合計数が示されます。音声注釈を記録すると、上書きされることなくシーケンス内に蓄積します。任意の注釈を選択して再生することができます。</p>
プロパティ	プロジェクトのプロパティ設定を変更可能な、「プロジェクトのプロパティ」ダイアログボックスを開きます。

## ツールメニュー

Tools]メニューを使用すると、Storyboard Pro で作業するために必要なすべての主要ツールにアクセスできます。

### ツールメニューにアクセスする方法

- ▶ インターフェースのトップから、ツールを選択します。

コマンド	説明
選択	カメラビューからエレメントを選択できます。
カラーで選択	カラービューで選択した色で、描画または描画されたすべての描画パーツをすばやく選択できます。
輪郭エディター	ベクターライン上のポイントを追加/削除/変更し、それらをコントロールできます。
カッター	描画エリアを移動/コピー/切り取り/削除するために、切り取ることができます。
パース	描画セレクションを変形させ、その視点を変更できます。
ブラシ	あたかもペイントブラシで作成されたかのように、太くて細い線のエフェクトで輪郭形状を作成するための感圧ツール。
鉛筆	文字ノード、カットアウトパペット(人形)、クリーンなアニメーションなどの最終イメージを描画するための感圧ツール。中央のベクトル形状を作成します。
消しゴム	描画のパーツを正確に消去するための感圧式ツール。
長方形	直線を描き、編集することができます。
楕円	
線	
テキスト	様々なフォントやテキストの属性を使用してプロジェクト様々なフォントと、テキスト属性を使用してプロジェクトにテキストを入力できます。トにテキストを入力することができます。
ペイント	空っぽのエリアと、塗りつぶしエリアの両方をペイントできます。
非ペイント部分をペイント	空のゾーンのみをペイントできます。行と塗りつぶされたゾーンは変更されません。
アンペイント	空の領域と、塗りつぶされた領域の両方を未塗装にできます。
隙間閉鎖	最も近い2つの点の間に、小さな目に見えないストロークを作成することで、描画の小さな隙間を閉じることができます。
グラデーション/テクスチャーの編集	特定のゾーン内のグラデーションまたは、テクスチャーの色の変更ができます。
スポイト	描画から直接色を選択できます。

手	カメラまたはビューをパンすることができます。
ズーム	描画またはカメラのビューを、拡大/縮小することができます。
回転ビュー	実際のアニメーションディスクと同じように、描画またはカメラビューを回転させることができます。パースビューでも使用できます。
3Dナビゲーション	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。
3d フライングナビゲーション	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。
配置	
最前面へ移動	選択したアートを前面(上)に移動します。
前面へ移動	選択したアートを、1レベル前に移動します(正面に近づける)。
背面に移動	選択したアートを1レベル下(後ろ)に移動します。
最背面に移動	選択したアートをすべて(下/後ろ)の背後に移動します。
トランスフォーム(変形)	
左右反転	現在の選択範囲を水平方向に反転します。
垂直反転	現在の選択範囲を垂直方向に反転します。
90度右回転	現在の選択範囲を時計回りに90度回転します。
90度左回転	現在の選択範囲を反時計回りに90度回転します。
180度回転	現在の選択範囲を180度回転します。
変換	
鉛筆線をブラシストロークに	中心線のペンシルストロークを等高線ブラシストロークに変更します。
ブラシストロークを鉛筆線に	<p>中心線(ペンシル)ストロークを等高線(ブラシ)ストロークに変更します。</p> <p>ベクターレイヤーで描画する場合は、ブラシストロークを鉛筆の線に変更し、輪郭の線を中心線の鉛筆の線に変換したい場合があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> ブラシから鉛筆への変換時に線の太さ情報が失われます。</p> </div>
ストロークを鉛筆線に	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。
テキストレイヤーを分割	テキストフィールドに含まれるテキストは、単一の描画オブジェクトとして扱われます。このオプションは、各文字が個別に選択して変更できる個別の描画オブジェクトになるようにテキストを区切ります。

	<p><b>メモ:</b> テキストが通常の描画オブジェクトに2回分割された後、描画上で消しゴムツールなどのすべての描画ツールを使用できます。テキスト上にパースペクティブツールを使用する場合は、テキストをベクターレイヤー上に作成してから別々にブレイクする必要があります; すると、その上にパースペクティブツールを使用することができます。</p>
レイヤートランスフォーム	カメラビューでレイヤーの位置、スケール、回転、スキューを調整します。
サイズの管理	レイヤーをZ軸上で移動するときにスケーリングして、カメラのサイズを保持します。
サーフェス(表面)上にレイヤーを作成	ホバリングされたサーフェスの上に新しいレイヤーを作成します。
カメラ	カメラの動きをシーンに追加したり、キーフレームを設定して時間の経過とともにアニメーションを作成したりできます。
再フレーム	<p>シーン全体のパネルコンテンツの位置を設定して、定義したカメラフレームに合うようにします。</p> <p><b>メモ:</b> 再フレームツールを使用してカメラフレームを設定すると、元の位置にリセットすることはできません。</p>
フラット化(平坦)	統合(マージ)描画オブジェクトとブラシストロックを、単一のレイヤーにマージします。多くのブラシストロックで描画、または線を修正するために新しい線を描画する場合、それらをすべて単一のシェイプにまとめると便利です。デフォルトでは、線は互いに重ねて描画されます。線を再ペイントしたり、シェイプを変更したりする場合は、線が平らになっていると簡単になります。

## 表示メニュー

表示メニューでは、ズーム/パン/回転することで表示を操作できます。また、グリッドを表示してサイズを変更したり、オンスキン機能を使用して描画をヘルプしたり、プレビューの解像度を設定することもできます。

### 表示メニューにアクセスする方法

- ・ インターフェースのトップから、**表示** を選択します。

コマンド	説明
フルスクリーンの切り替え	<p>選択したビューを3段階でフルスクリーンに拡大します。</p> <p>「1」選択したビューが最大幅または高さに拡大されますが、ツールのプロパティは保持されます。</p>

	「2」ビューはフルスクリーンに拡大されます。 「3」ビューは元のサイズに戻ります。
ズームイン	ビューをズームインします。
ズームアウト	ビューをズームアウトします。
ズームをリセット	ビューのズームをデフォルトの位置にリセットします。
ビューを時計回りに回転	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。
ビューを反時計回りに回転	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。
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。
選択したものを見る	ステージビューを選択した描画レイヤーに対して垂直にし、描画することができます。これは、3D空間で2Dレイヤーを回転させ、ステージビューが描画レイヤーに対して垂直ではなくなり描画することが出来ない場合に便利です。
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。
ステージビューをリセット	
デフォルト 描画 エリア	デフォルトの描画 エリアを表示するように、ステージビューをリセットします。デフォルトの描画 エリアは、デフォルトのカメラフレーム内にあるスペースです(カメラが変更される前の状態)。
現在のパネルの概要	ステージビューをリセットして、現在のパネル全体を表示します
カメラの概要	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。
カメラのフレームを開始	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。
カメラフレームの終了	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。
ビューのポイント(画角)モード	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。
プロジェクトレベル	プロジェクト全体の1つのグローバルな視点。
シーンレベル	シーンごとに1つの視点。
パネルレベル	パネルごとのビューの1つのポイント。
グリッド	
グリッドを表示	グリッドを表示します。

グリッドアウトラインのみ	グリッドのアウトラインのみを表示します。
アンダーレイ	描画エレメントの下にグリッドを表示します。
オーバーレイ	描画エレメントの上にグリッドを表示します。
正方形のグリッド	標準の正方形のグリッドを表示します。
12フィールドグリッド	12フィールドサイズのグリッドを表示します。
16フィールドグリッド	16フィールドサイズのグリッドを表示します。
ワールドグリッド	オブジェクトを、拡大縮小するときに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や、参照点が必要なときに便利です。
エクストラ	
カメラマスク	シーンフレームの周囲に、黒いマスクを表示または非表示にして、カメラフレームの外側に何も表示されないようにします。これは、シーンの構図を見やすくするように設定しているときに便利です。
セーフエリアを表示	テレビの安全ゾーンと、カメラフレームの中央を表示または非表示にします。安全エリアは、シーンの解像度、および安全ゾーンとフレームの中心に適応します。
4:3 安全エリアを表示	TV安全ゾーンとカメラフレームの中心を、通常の4:3解像度で表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合、プロジェクトのテレビフォーマットへの変換を事前に、また簡単に計画することができます。この方法で、両方の解像度に合わせてプロジェクトを作成できます。
4:3 エリアを表示	カメラフレームの中心と、テレビの安全エリアを使用せずに4:3解像度のエリアを表示または非表示にします。
ストロークの表示	描画内のストロークを表示して、見えない線が目立つようにします。
完全なカメラパスを表示	シーン内の関連するすべてのカメラのキーフレームとパスを表示します。このボタンを無効にすると、ステージビューにはパネルに含まれるキーフレームのみが表示されます。
レイヤーのパスを表示	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。
オニオンスキン	
前の描画なし	前の描画のオニオンスキンを削除し、次の描画のみを表示します。
前の描画	前の描画を表示します。
前の2つの描画	前の2つの描画を表示します。
前の3つの描画	前の3つの描画を表示します。
次の描画なし	次の描画の、すべてのオニオンスキンを表示しないでください。
次の描画	次の描画のオニオンスキンを表示します。

次の2つの描画	次の2つの描画のオニオンスキンを表示します。
次の3つの描画	次の3つの描画のオニオンスキンを表示します。
ライトテーブル	あなたが見ることができるようにライトテーブルをオンにします。ライトテーブルをオンにすると、前のレイヤーとその後のアクティブなレイヤーが、ウォッシュアウトされた色で表示されます。デザイン、アニメーション、またはクリーンアップする際、他のレイヤーを表示するのに便利です。
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。



## ウィンドウメニュー

ウィンドウメニューでは、このようなことが可能です。ワークスペースを、作業スタイルに合わせてカスタマイズし、新しいワークスペースとして保存し、ワークスペースツールバーからロードします。Storyboard Pro で様々なツールバーやビューを表示/非表示することもできます

### ウィンドウメニューにアクセスする方法

- トップメニューから **ウィンドウ** を選択します。

コマンド	説明
ワークスペース	
ワークスペースマネージャー	ワークスペースマネージャーを開き、ワークスペースの変更/作成/削除/名前の変更/順序の変更を行うことができます。
ワークスペースを保存	現在のワークスペースと変更内容を保存します。
ワークスペースを別名で保存	現在のワークスペースを新しい名前ですべて保存します。
ワークスペース	3Dエレメント/描画/概要/PDFのレビュー/ピッチモード/タイムライン/水平および垂直ビューを操作するために、特別に設計されたワークスペースを開くことができます。
ツールバー	これらのツールバーを表示または非表示することができます: サイドビュー/ワークスペース/座標/オニオンスキン/再生/スクリプト/ツールプリセットを表示、非表示にすることができます。
3Dスケマティック	3Dスケマティックビューを表示/非表示にします。
関数グラフ	関数グラフビューを表示/非表示にします。
カメラビュー	カメラビューを表示/非表示にする
カラー	カメラビューを表示/非表示にする
レイヤー	レイヤープロパティビューを表示または非表示にします。
ライブラリ	ライブラリビューを表示/非表示にする
メッセージログ	メッセージログビューを表示/非表示にする
パネル	パネルビューを表示/非表示にする
パネルPDFオプション	パネルPDFオプションビューを表示/非表示にする
PDFエクスポート	PDFエクスポートビューを表示/非表示にする
ピッチモードビュー	ピッチモードビューを表示/非表示にする
サイドビュー	サイドビューを表示/非表示にする
Storyboard Pro ビュー	Storyboard Pro ビューを表示/非表示にする
絵コンテ	絵コンテビューを表示/非表示にする

サムネール	サムネールビューを表示/非表示にする
タイムライン	タイムラインビューを表示/非表示にする
ツールプロパティ	ツールプロパティビューを表示/非表示にします。
トップ	トップビューを表示/非表示にする
スクリプトエディター	スクリプトエディタービューを表示/非表示にします。
既定のワークスペースを復元	現在の変更が気に入らないか、誤っていくつかのウィンドウを閉じた場合、修正された作業エリアを、元のデフォルトレイアウトに戻します。

## メニューを見る

## 3D グラフィックビューメニュー

3D グラフィックビューメニューでは、サブオブジェクトの選択やサブオブジェクトの無効化や有効化など、3D グラフィックビューに関連するコマンドにアクセスできます。

### 3Dグラフィックビューへのアクセス方法

- 3D グラフィックビューの左上隅で、メニュー ボタンをクリックします。

コマンド	説明
編集	
全て選択	3D グラフィック のすべての項目 (3D モデルのすべての部分) を選択します。
全て選択解除	3D グラフィック のすべての項目 (3D モデルのすべての部分) の選択解除します。
最初の「子」サブオブジェクトを選択	選択した「親」サブオブジェクトの、最初の「子」サブオブジェクトにジャンプします。【次の「兄弟」のサブオブジェクトメニューオプションを選択】を使用して、「子」のリストを続行します。
「親」サブオブジェクトの選択	選択した「子」サブオブジェクトの「親」サブオブジェクトにジャンプします。
次の「兄弟」サブオブジェクトを選択	同じ「親」サブオブジェクトの、次の「子」サブオブジェクトを選択します。
以前の「兄弟」サブオブジェクトを選択	同じ「親」サブオブジェクトの、前の「子」サブオブジェクトを選択します。
サブ オブジェクト	
有効にする	選択したサブオブジェクトを3D グラフィックリストで有効にします。サブオブジェクトを有効にすると、カメラおよびステージビューに3D モデルの対応する箇所が表示されます。このコマンドで複数選択することができます。
無効にする	選択したサブオブジェクトを3D グラフィックリストで無効にします。サブオブジェクトを無効にすると、カメラおよびステージビューに3D モデルの対応する箇所は表示されません。また、このサブオブジェクトの「子」サブオブジェクトを無効にします。サブオブジェクトの形状を非表示にすることはできず、また同時に無効にすることもできません。このコマンドで複数選択することができます。
シェイプを表示	選択したサブオブジェクトのシェイプを3D グラフィックリストで表示します。サブオブジェクトのシェイプを表示すると、カメラビューとステージビューにサブオブジェクトが表示されます。このコマンドで複数選択することができます。

<p>シェイプを隠す</p>	<p>選択したサブオブジェクトを3D グラフィックリストで無効にします。サブオブジェクトのシェイプを非表示にすると、カメラおよびステージビューでサブオブジェクトが非表示になります。サブオブジェクトのシェイプを非表示にすることはできず、また同時に無効にすることもできません。このコマンドで複数選択することができます。</p>
<p>サブツリーを分割する</p>	<p>3Dオブジェクトを含むレイヤーが複製されます。この新しいレイヤーでは、選択されたサブオブジェクトとその「子」オブジェクトが表示され、他のすべてのオブジェクトは非表示になります。この新しいレイヤーでは、選択されたサブオブジェクトとその「子」オブジェクトが表示され、他のすべてのオブジェクトは非表示になります。新しいレイヤーは元のレイヤーにグループ化されます。元のレイヤー内のあらゆる変換は、親グループに送られます。複数のサブオブジェクトの分割を選択した場合は、すべてのサブオブジェクトとその「子」が新しく作成されたレイヤーに表示されます。</p>
<p>分割する</p>	<p>3Dオブジェクトを含むレイヤーが複製されます。この新しいレイヤーでは、選択されたサブオブジェクトが表示され、他のすべてのオブジェクトは輪郭が非表示になります。元のレイヤーでは、選択されたノードの輪郭は非表示になっています。新しいレイヤーは元のレイヤーにグループ化されます。元のレイヤー内のあらゆる変換は、親グループに送られます。複数のサブオブジェクトの分割を選択した場合は、すべてのサブオブジェクトが新しく作成されたレイヤーに表示されます。</p>
<p>拡張モード</p>	
	<p>コンプリートされた、サブオブジェクトの階層を表示します。このモードでは選択また、操作もできない3Dモデルのサブオブジェクトもすべて見ることが出来ます。</p>

## ガイドの表示メニュー

ガイドビューでは、描画ガイドのリストを管理できます。

コマンド	説明
ガイド名の変更	選択した描画ガイドの名前を変更します。
カット	選択した描画ガイドをリストから切り取り、クリップボードに追加します。
コピー	選択した描画ガイドをクリップボードにコピーします。
ペースト	クリップボードから、ガイドリストへのペースト描画ガイド。ペーストされたガイドが、現在のパネルの選択されたガイドの下に挿入されます。
ガイドをインポート	インポートは、ソースファイルからガイドを作成し、現在のパネルのガイドリストの一番下に挿入します。ガイドが重複しないように、ガイドが重複して表示されません。
選択したガイドをエクスポートする	選択した描画ガイドを目的のファイルにエクスポートします。

## ビューのポイント メニュー

ビューのポイント メニューでは、パネルをめく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。ビューモードの現在のポイントは、ビューモードのポイントに従ってリセットされるため、異なるリセットビューコマンドの動作にも影響します。

### ビューのポイント メニューにアクセスする方法

- ▶ ステージビューのステータスバーで、表示メニューの「ポイント」をクリックし、選択範囲を作成します。



- ▶ ビュー/視点モードを選択します。

パラメータ	説明
プロジェクト	プロジェクトのパネルのステージビューのズーム、パン、および回転の値を保持します。
シーン	現在のシーンの一部であるパネルのステージビューのズーム、パン、および回転の値を保持します。
パネル	プロジェクトのすべてのパネルに、独自のズーム、パン、回転の値を割り当てることができます。

## ファイルメニュー

「ファイル」メニューでは、ファイルの開閉、保存、最適化、インポートおよびエクスポートができます。

### ファイルメニューにアクセスする方法

- トップメニューから **ファイル** を選択します。

コマンド	説明
新規	既に関いているシーンを閉じたまま、新しいプロジェクトを作成します。新しいプロジェクト ダイアログボックスが開き、ディレクトリ、名前、および解決の情報が求められます。
Final Draftから新規	Final Draftスクリプトを使用して、新しいStoryboard Pro プロジェクトを作成します。これは、シーンやパネルの作成を処理するだけでなく、自動的に適切なキャプション内のすべてのテキストを挿入する時間を節約できます。
Harmonyシーンから新規	Harmonyシーンからプロジェクトを作成できます。これを行う前に、Harmonyでプロジェクトのパネルとして使用するフレームを、マークする必要があります。フレームは、"EM" という注釈列でマークする必要があります。マークが付けられたフレームごとに、パネルがStoryboard Pro で作成されます。フレームをマークしない場合は、各Harmonyシーンの最初のフレームが使用されます。  すべての異なるHarmonyシーンを1つのフォルダにグループ化する必要があります。Storyboard Pro は、Harmonyシーンごとに1つのシーンを作成します。Harmonyシーンの、注釈列に複数のEM マーカーが含まれている場合は、Storyboard Pro では、シーン内に多数のパネルが作成されます。
開く	プロジェクトファイルを参照できる、「プロジェクトを開く」ダイアログボックスが表示されます。新しいプロジェクトは現在のものから開くことができ、前のプロジェクトは終了します。
最近のファイルを開く	最近開いたプロジェクトの一覧を表示します。
クリア	最近開いたプロジェクトのリストをクリアします。
閉じる	現在開いているプロジェクトを閉じますがStoryboard Pro アプリケーションは閉じません。
保存	開いているプロジェクト、描画、パレット、パレットリストに加えたすべての変更を保存します。展開したプロジェクトで作業している場合、変更内容はローカルキャッシュに保存されます。
名前を付けて保存	現在のファイルを、別の名前と別の場所に保存します。  プロジェクトの現在の状態を、別のプロジェクトとして保存します。名前を付けて保存 ウィンドウでは、保存する前にこのプロジェクトの新しい名前と、別の場所を入力するよう求められます。これにより、新しいプロジェクトの完全なプロジェクトディレクトリが作成されます。



	<p><b>メモ:</b> プロジェクト名は、23文字を超えてはできません。より長い名前を使用するには、環境設定 ダイアログボックスで、「プロジェクト名の長さ制限を無効」オプションを選択します。</p> <p>.sbpzファイルとして保存することで、プロジェクトを1つのファイルとして保存することもできます。</p>
保存してパック	解凍したプロジェクトを保存し、元のzip形式のプロジェクトファイルに再圧縮します。。
プロジェクト管理	
分割	絵コンテを2つの部分に分割します。各パーツは、別のファイルとして保存できます。プロジェクトの前半、プロジェクトの後半、またはその両方を保存することができます。また、元のプロジェクトをそのまま保持したり、元のプロジェクトからパネルを削除します。選択したパネルが分割ポイントを決定します。
抽出	絵コンテを分割します。各エクスポートは異なるファイルとして保存されます。絵コンテ全体のコピーをそのまま保存することも、プロジェクトを別々のファイルに分割することもできます。
統合(マージ)	絵コンテプロジェクトを分割または抽出して分割した後、すべてのファイルを1つのプロジェクトファイルに再構築できます。マージ(結合) コマンドを使用すると、複数のプロジェクトを1つの最終 Storyboard Pro プロジェクトにまとめることができます。
挿入	絵コンテプロジェクトを分割した後、別のプロジェクトファイルからシーンを再統合できます。
統合と置換え	<p>プロジェクトの様々な部分が完了し、すべてをマスタープロジェクトに戻す準備ができたなら、変更したシーンを簡単に結合して置き換えることができるようになります。シーンを結合および置換するには、マスタープロジェクトのコピーをそのまま保持する必要があります。</p> <p>マージと、マージ/置換の違いは何ですか?プロジェクトをマージすると、2つのプロジェクトが1つに結合されます。各プロジェクトは、サムネイルとタイムラインビューで順次表示されます。マージと置換は、シーンの変更を統合してマスタープロジェクトに戻します。変更されたシーンは新しいものに置き換えられます。オプションとして、確認のために元のファイルのコピーを保持することができます。</p> <p><b>メモ:</b> プロジェクトをマージすると、マスタープロジェクトのサウンドが、パネルと同期するために移動します。サウンドは名前に基づいてパネルに従うため、シーンとパネル名をロックして、異なるシーンの抽出を配布する前に、それらを保持することが重要です。</p>
バックアップを復元して開く	以前にバックアップしたプロジェクトのバージョンを見つけて開くことができます。
絵コンテをバックアップ	プロジェクトの圧縮バージョンを作成します。作業をバックアップすることで、破損

	したファイルに対するセーフティネットが提供され、プロダクションの以前の段階から戻って作業したい場合に備えて、プロジェクトの複数のバージョンを異なる段階で使用できます。
プロジェクトを最適化	プロジェクトの最適化 ダイアログボックスが開き、未使用の要素を削除したり、すべての描画を平坦化したり、プロジェクトのテクスチャ解像度を縮小したりできます。これにより、プロジェクトのファイルサイズが縮小され、プロジェクトで作業できる速度が向上します。
最適化された描画の作成	Storyboard Pro で再生 オプションを使用する場合、ソフトウェアは全ての描画ストロークから作成されるファイル形式 *.tvgs( Toon Boomベクトルグラフィックス)のポジションを算出する必要があります。この計算は、再生速度を遅くする傾向があります。しかし、この問題を回避する方法もあります。  2番目のファイル形式 *.tvgo( Toon Boomベクトルグラフィック最適化)で、すべてのピクセル位置情報があらかじめ計算されています。これらの描画を使用すると、再生が大幅に高速化されます。
すべてのサムネイルを再生成	サムネイルビューで、最新のサムネイルを取得できます。描画すると、一連の小さな画像 (サムネイル) が生成されます。これらのサムネイルは、環境設定 ダイアログボックス (詳細設定 タブの「サムネイル更新前の遅延」パラメータ) で指定した更新期間に基づいて自動的に更新されます。  サムネイルはすぐに更新できます。これにより、サムネイルとタイムラインビューでキャッシュされた、すべてのサムネイルが取り除かれ、新しいサムネイルが強制的に再生成します。
インポート	
画像をシーンとして	1つまたは複数の画像をインポートし、それぞれに新しいシーンを自動的に作成させます。これは、背景 やスキャンした絵コンテなど、追加したいビットマップイメージがある場合に便利です。  サポートされている画像形式 は:.bmp、.jpg、.omf、.opt、.pal、.png、.psd、.scan、.sgi、.tga、.tif、.tvgs、.yuv です。
レイヤーをシーンとして	シーンを構築するときに、背景 やオーバーレイのビットマップイメージを使用することができます。また、作成するベクトル描画の参照として、イメージをインポートすることもできます。  Storyboard Pro を使用すると、様々なビットマップ形式 (.jpe、.jpeg、.jpg、.opt、.pal、.png、.psd、.omf、.scan、.sgi、.tga、.tvgs、.yuv )を使用して、ベクトルアニメーション化されたコンテンツと組み合わせ、豊かでユニークなグラフィックススタイルを作成 できます。  1つの画像 (または同じフォルダにある複数の画像) を新しいレイヤーにインポートすることができます。

	<p><b>重要:</b> Storyboard Pro では、8ビット CMYK または 16ビット RGB または CMYK 形式の .psd ファイルのインポートはサポートされていません。現在、8ビット RGBA 形式の .psd ファイルのみをインポートできます。</p>
サウンドファイル	<p>サウンドクリップ (.aif、.aiff、mp3、および .wav) を最初のフレーム、現在のフレームでオーディオトラックにインポートできます。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。</p>
サウンドの録音	<p>Storyboard Pro からサウンドを直接録音し、タイムラインビューに挿入します。</p>
エクスポート	
ビットマップ	<p>絵コンテプロジェクトを .psd (別々のレイヤー)、.tga、.jpg、または .png 形式のビットマップファイルにエクスポートすることができます。絵コンテの各パネルに、別々のビットマップファイルがエクスポートされます。.psd ファイルをエクスポートする際、アニメーションとランジションは書き出されませんが、カメラの動きは独立したレイヤーにレンダリングされます。.psd ファイルの場合、トランスフォームアニメーションとランジションアニメーションはエクスポートされません。ただし、カメラの動きは独立したレイヤーにレンダリングされます。</p>
レイアウト	<p>シーンをレイアウトイメージにエクスポートし、アニメーションシーンを設定したり、シーンのレイアウトやカメラの動きに基づいて背景アートを作成したりすることができます。レイアウトイメージは、「すべてのレイヤーを結合してレンダリングする」か、「レイヤーごとに1つのイメージでレンダリングする」ことができ、オプションでカメラフレームとムーブメントを含めることもできます。レイアウトは .psd (別々のレイヤー)、.tga、.jpg、または .png 形式でエクスポートできます。</p>
現在の画像	<p>現在のフレームを .jpeg、.psd、.tga、または .png イメージにエクスポートすることができます。.psd ファイルには、レイヤー名で名前が付けられたパネル内の各レイヤーが含まれます。</p> <p><b>メモ:</b> キャプションやカメラフレームは、イメージファイルにエクスポートされません。</p>
CSV	<p>絵コンテプロジェクトのデータを、コンマ区切り値 (.csv) ファイル形式で表示します。このデータは、Microsoft Excel などのコンマ区切り値ファイルをサポートする、すべてのアプリケーションで表示できます。Microsoft Excel がインストールされていない場合は、.csv ファイルをコンピュータに保存し、そのファイルを別のアプリケーションで開くことができます。</p>
EDL/AAF/XML	<p>絵コンテが完成したら、Non-linear Editing (NLE) システムに送信し、実際の編集スイートでアニメーションを完成させ、テレビで直接リターンしたり、プレディティンクマップとして使用し絵コンテのシーンを、最終的な素材 (実写で撮影したもの、2D または 3D ソフトウェアからレンダリングしたもの) と、置き換えることができます。</p>

	<p>絵コンテプロジェクトをエクスポートして、Storyboard Pro、で編集したタイミング、モーション、サウンドをEDLまたはXML形式で、直接Apple Final Cut Pro 7またはAdobe Premiereに、またはAAFフォーマットを使用しAvid Xpress、Sony Vegas、またはAdobe Premiereに保存できます。</p>
ムービー	<p>絵コンテとアニメティックをムービーファイルとしてエクスポートし、効率的なタイミングリファレンスを簡単に共有および再生できます。ムービーファイルは、別のムービー形式 (Windows Media ビデオ、QuickTime または Flash)、およびイメージシーケンス (.jpeg, .tga または .png) でエクスポートできます。</p>
PDF	<p>絵コンテプロジェクトを .pdf ファイルとしてエクスポートし、後で電子的に印刷または共有することができます。これは、紙の上のトラディショナルな絵コンテを表現するために、ビジュアルを設定する方法を見つける場所です。PDF にエクスポートする際には、さまざまなオプション、設定、およびカスタマイズが可能です。</p>
サウンドトラック	<p>サウンドファイルを統合されたサウンドトラック、または一連の個別ファイルとしてエクスポートします。エクスポートされたサウンドトラックは*.wavファイルとして生成されます。</p>
Toon Boomに	<p>Harmony、Animate 2、Animate Pro 2のシーンファイルとしてアニメティックを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。</p> <p>絵コンテの以下のエレメントはToon Boomプロジェクトにエクスポートされます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• レイヤー</li> <li>• レイヤーモーション</li> <li>• カメラの動き</li> </ul> <p>Toon Boomにエクスポートする前に、レイヤービューを使って特定のレイヤーの選択を解除することができます。レイヤービューで、エクスポート先セクションのToon Boomオプションの選択を解除します。このレイヤーは引き続きToon Boomにエクスポートされますが、無効になります。いつでもシンボルを入力し、再度有効にすることができます。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> レイヤーモーションでのトランジションとホールドはサポートされていません。</p> </div>
FBX	<p>絵コンテプロジェクトをFBX形式でエクスポートすることができます。これにより、モーションデータ(エレメントモーションまたはカメラの角度/ズーム)、および2Dおよび3Dエレメントをシーンに保存できます。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。</p>

	これらのエレメントは、Storyboard Pro で終了したときにのみ、FBXにエクスポートする必要があります通常、エレメントをStoryboard Proに戻すことはできません。
構造	
プロジェクトをインポートする	Storyboard Pro プロジェクトをFinal Cut Pro( Appleのサードパーティ製編集ソフトウェア) またはMedia Composer( Avidサードパーティ製編集ソフトウェア) にエクスポートできます。その後、プロジェクトを編集し、変更機能を使用し変更をStoryboard Pro プロジェクトにインポートすることができます。コンフォメーションのエクスポートでは、アニメーションプロジェクト構造全体とパネルの画像を含むXMLまたはAAFファイルが生成されます。その後、XMLをFinal Cut Proに、AAFをMedia Composerにインポートして、アニメティックを再作成することができます
選択したパネルをエクスポートする	選択したパネルのみをエクスポートすることができます。
トラックされたパネルをエクスポートする	トラックパネルのみをエクスポートすることができます。
アニメティックプロジェクトをインポートする	<p>サードパーティ製のソフトウェアに、プロジェクトのコンフォメーション(XMLまたはAAF) をインポートして編集を完了したら、XMLまたはAAFファイルとして再度エクスポートしStoryboard Pro プロジェクトに戻す必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>メモ:</b> アニメティックプロジェクトをXMLまたはAAFファイル形式でエクスポートする方法については、サードパーティのソフトウェアドキュメントを参照してください。</p> </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>重要:</b> 構造が変更されたXMLまたは、AAFファイルは最初にエクスポートされた元のプロジェクトにのみインポートできます。</p> </div>
CSVからキャプションを更新する	プロジェクト内のキャプションを更新できます。プロジェクトから.csvシート(コンマ区切りの値)を生成する場合は、ファイルを更新してStoryboard Proにインポートすることができます。これにより、すべてのキャプションフィールドが自動的に更新されます。まず、現在のプロジェクトからCSVを生成する必要があります。
終了	アプリケーションを閉じる



## 第3章: ツールバーについて

Storyboard Pro インターフェイスには、多くの便利なツールにアクセスできるツールバーが含まれています。

ツールバーの追加、移動、閉じる、カスタマイズもできます。

各ツールバーの詳細については。

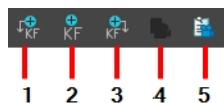
Storyboard Pro で利用可能なツールバーは次のとおりです。

- カメラ
- 座標
- 編集
- ファイル
- レイヤー
- ナビゲーション
- オニオンスキン
- プレイバック
- スクリプト
- サウンド
- 絵コンテ
- ビュー
- ワークスペース
- ツールプリセット
- ツール

## カメラツールバー

カメラツールバーを使用すると、選択したパネルの先頭または最後にキーフレームを追加し、キーフレームをコピーして貼り付けることができます。

このツールバーはデフォルトの Storyboard Pro ワークスペースの一部です。ただし、ツールバーを非表示にして、作業領域を使い易くすることができます。



1. 現在のパネルの最初にキーフレームを追加
2. 現在のパネルにキーフレームを追加
3. 現在のパネルの最後にキーフレームを追加
4. 選択したパネルからカメラをコピー
5. 選択したパネルにペーストしてフィット

### カメラツールバーを表示または非表示にする方法

- ・ ウィンドウ > ツールバー > カメラ。

アイコン	ツール名	説明
	パネルの先頭にキーフレームを追加する	現在選択されているパネルの先頭に、キーフレームを追加します。
	現在のパネルにキーフレームを追加する	現在のフレームに、タイムライン上の赤い再生ヘッドの位置によって決まるキーフレームを追加します。
	現在のパネルの最後にキーフレームを追加する	現在選択されているパネルの最後に、キーフレームを追加します。
	選択したパネルからカメラをコピーする	選択したカメラのキーフレームを、選択したパネルからコピーします。
	選択したパネルに、カメラを貼り付けてフィットする	選択したカメラのキーフレームを、選択したパネルから貼り付けます。



## 座標ツールバー

座標ツールバーは、キーフレームまたはコントロールポイントのパラメータをカメラまたはタイムラインビューに表示します。位置、スケール、回転座標などのキーフレームとコントロールポイントのパラメータを編集できます。



### 座標ツールバーにアクセスする方法

1. ウィンドウ > ツールバー > 座標 を選択します。

パラメーター	説明
トランスレート	変換フィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Z変換値が表示されます。正確な値を入力すると、レイヤーの最初のフレームと最後のフレームの位置を設定できます。デフォルトでは、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、自動的にアクティブになります。
スケール	スケールフィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Zスケールリング値が表示されます。正確な値を入力して、レイヤーの最初のフレームと最後のフレームサイズを設定できます。デフォルトでは、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、自動的にアクティブになります。
回転	回転フィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Z回転値が表示されます。正確な値を入力すると、レイヤーの最初のフレームと最後のフレームの回転を設定できます。デフォルトでは、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、自動的にアクティブになります。
スキュー	スキューフィールドには、選択したオブジェクトのスキュー値が表示されます。正確な値を入力すると、オブジェクトのスキューを設定できます。

## ツールバーの編集

編集 ツールバーを使用すると、描画オブジェクトの切り取り、コピー、貼り付け、および削除ができます。







このツールバーはデフォルトの Storyboard Pro ワークスペースの一部です。ただし、ツールバーを非表示にして、作業領域を使い易くすることができます。

元に戻す/やり直すことができるアクションをリストアップする、「元に戻す/やり直し」メニューもあります。たとえば、ストロークをカットすると、ストロークを元に戻すことができるように「元に戻す」メニューにストロークが表示されます。



### 編集ツールバーにアクセスする方法

- 。 ウィンドウ > ツールバー > 編集 を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	カット	選択したオブジェクトを削除します。次に、オブジェクトまたはそのプロパティを別のオブジェクトに貼り付けることができます。
	コピー	選択したオブジェクトとプロパティをコピーします。
	ペースト	コピーしたオブジェクトとプロパティを貼り付けます。
	削除	選択したオブジェクトを削除します。
	取り消し	直前に行った操作を元に戻します。
	やり直し	直前に行った操作をやり直します。このコマンドは、元に戻すコマンドを使用した後にのみアクティブになります。

## ファイルツールバー

ファイルツールバーでは、新しいプロジェクトを作成したり、既存のプロジェクトを開いたり、現在のプロジェクトの保存、また別の名前でも保存したりすることができます。

このツールバーはデフォルトのStoryboard Pro ワークスペースの一部です。ただし、ツールバーを非表示にして、作業領域を使い易くすることができます。



### ファイルツールバーにアクセスする方法

- ・ ウィンドウ > ツールバー > ファイル を選択します。

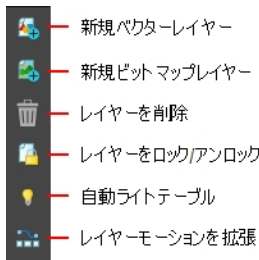
アイコン	ツール名	説明
	新規	新しいプロジェクトを作成できます。
	開く	既存のプロジェクトを開くことができます。プロジェクトが既に開いている場合は、最初に保存する必要があります。
	保存	現在のプロジェクトを保存します。
	名前を付けて保存	現在開いているプロジェクトを、別の名前でも保存します。

## レイヤーツールバー

レイヤーツールバーを使用すると、ベクタレイヤーとビットマップレイヤーを追加および削除できます。また、ロックしレイヤーのロックを解除、ライトテーブルをオンにするだけでなく、すべてのパネルまたはそれらの一部だけでレイヤーの動きを広げることができます。

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。

このツールバーはデフォルトの Storyboard Pro ワークスペースの一部です。ただし、ツールバーを非表示にして、作業領域を使い易くすることができます。



ワークフローの効率を向上させる場合は、レイヤーツールバーを水平方向に表示できます。ツールバーの新しい位置を確認するには、Storyboard Pro を再起動してください。

### レイヤーツールバーを表示または非表示にする方法

- ウインドウ > ツールバー > レイヤー を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	新ベクトルレイヤー	レイヤーリストに、ベクターレイヤーを追加します。
	新ビットマップレイヤー	レイヤーリストにビットマップレイヤーを追加します。
	レイヤーの削除	選択したレイヤーを削除します。
	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または解除します。
	自動ライトテーブル	ライトテーブルをオンにします。
	レイヤーモーションを拡散	同じショット内で、現在のレイヤーモーションをすべてのパネルまたは指定した数のパネルに、現在のパネルの後に拡張することができます。新しいレイヤーが追加され、定義された範囲に同じ名前を持たないパネルに対して描画が複製されます。

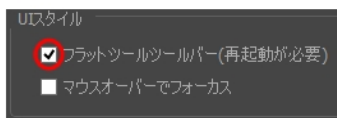
### フラット (水平) ツールバーとしてレイヤーツールバーを表示する方法

- 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。

3. **Global UI** タブを選択します。

4. UI Style セクションの、**平坦化 (フラット) ツールバー** オプションを選択します。



5. **OK(はい)** をクリックし、再起動します Storyboard Pro。

## ナビゲーションツールバー

ナビゲーションツールバーを使用すると、パネルの最初と最後のフレームをすばやく表示できます。これらのボタンは、再生ヘッドがパネルの始点または終点にあるときに灰色になります。



### ナビゲーションツールバーにアクセスする方法

- ウインドウ > ツールバー > ナビゲーション を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	最初のフレーム	レイヤーアニメーションの最初のフレームを表示します。
	最後のフレーム	レイヤーアニメーションの最後のフレームを表示します。

## 追加ボタン

パネルとシーンの間を、移動するためのナビゲーションツールバーに追加できるボタンがあります。

追加できるツールは次のとおりです:

アイコン	ツール名	説明
	プロジェクトの最初のフレーム	絵コンテの最初のパネルを、最初のフレームに表示します。
	前のシーン	前のシーンを表示します。
	前のパネル	前のパネルを表示します。
	次のパネル	次のパネルを表示します。キーボードショートカット: A
	次のシーン	次のシーンを表示します。キーボードショートカット: F
	プロジェクトの最後のフレーム	絵コンテの最後のパネルを、最後のフレームに表示します。

## オニオンスキンツールバー

オニオンスキンツールバーには、ステージビューの次の描画と、前の図が表示されます。



1. オニオンスキン
2. 前を表示
3. 次を表示
4. フリップブック
5. 再生
6. オニオンスキンを拡張

### オニオンスキンツールバーにアクセスする方法

- ・ ウィンドウ > ツールバー > オニオンスキン を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	オニオンスキン	オニオンスキンをオンまたはオフにします。
	前のパネルなし	前のパネルが表示されません。
	前のパネル	前のパネルを赤色で表示します。
	2つ前のパネル	前の2つのパネルを赤色で表示します。
	3つ前のパネル	前の3つのパネルを赤色で表示します。
	次のパネルなし	次のパネルは表示されません。
	次の描画	次のパネルを緑色で表示します。
	2つ先のパネル	次の2つのパネルを緑で表示します。
	3つ先のパネル	次の3つのパネルを緑色で表示します。
	フリップブック	オニオンスキンの描画間をすばやく移動できます。
	再生	パネルの再生を開始および停止します。
	オニオンスキンを拡張	表示 既定の3つ以上前の描画と、次の3つの描画。前後の15枚の描画の一部、または全部を見ることができます。表示する描画の数を設定すると、オニオンスキンを展開する際、デフォルトとして使用されます。環境設定ダイアログボックス(カメラタブの、オニオンスキンとライトテーブルセクション)で、使用可能なオニオンスキンレベルのデフォルト数を設定できます。

## 再生ツールバー

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

名前	アイコン	説明	アクセス
最初のフレーム		再生ヘッドを、パネルの最初のフレームに移動します。	再生 > 最初のフレームを選択するか、Homeを押します。
最後のフレーム		再生ヘッドを、パネルの最後のフレームに移動します。	再生 > 最後のフレームを選択するか、Endを押します。
選択範囲の最初のフレームに移動		パネル選択の最初に、再生マーカーを自動的に配置します。この選択には、1つまたは複数のパネルを指定できます。タイムラインビューでは、選択範囲の最初のパネルの最初のフレームに赤いマーカーの位置が表示されます。	--
再生の選択		選択したパネルを再生します。	再生 > 選択範囲を再生を選択するか、Shift+Enterを押します。
再生		絵コンテの再生を開始および停止します。	再生 > 再生を選択します。
ループ		再生を繰り返します。	再生 > ループを選択します。
サウンド		再生中のサウンドを有効にします。	再生 > オーディオプレイバックを選択します。
カメラ		カメラの移動とトランジションをプレビューできます。	再生 > カメラプレビューを選択します。



			す。
--	--	--	----

## スクリプトツールバー



スクリプトツールバーを使用すると、スクリプトマネージャダイアログボックスを開いて、現在実行中のスクリプトを停止できます。



スクリプトを管理   スクリプトを停止

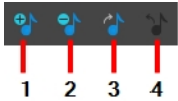
### スクリプトツールバーにアクセスする方法

1. ウィンドウ > ツールバー > スクリプト を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	スクリプトの管理	スクリプトマネージャダイアログボックスが開き、スクリプトを選択し、スクリプトをカスタマイズしてスクリプトツールバーに追加することができます。選択したスクリプトを実行することもできます—参照 <a href="#">スクリプトマネージャダイアログボックス</a> (ページ125).
	スクリプトの停止	現在実行中のスクリプトを停止します。

## サウンド ツールバー


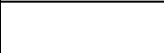
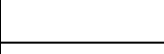

サウンドのツールバーで可能なことサウンドクリップ (.wav、.aif、.aiff、または.mp3) を、最初のフレーム、または現在のフレームのオーディオトラックにインポートします。サウンドクリップが、プロジェクトにまだ存在しない場合は、Storyboard Pro は、現在の場所から絵コンテプロジェクトフォルダー内のオーディオフォルダーにファイルをコピーします。タイムラインビューで作業する必要があります。MP3 ファイルは、圧縮ファイル形式であるため、長いシーケンスには推奨されません。最適な結果を得るには、長いシーケンスでの作業時に .wav または .aif のサウンドファイルを使用します。



1. 新規オーディオトラック
2. 現在のオーディオトラックを削除
3. サウンドファイルをインポート
4. サウンドクリップを削除

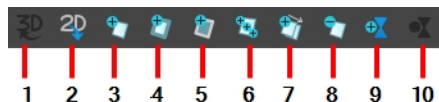
### サウンドツールバーを表示または非表示にする方法

- ウィンドウ > ツールバー > サウンド を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	新しいオーディオトラック	タイムラインビューに新しいオーディオトラックを追加します。
	現在のオーディオトラックを削除します。	現在選択されているオーディオトラックとそのサウンドを削除します。
	サウンドファイルのインポート	「サウンドクリップのインポート」ダイアログボックスを開き、そこからサウンドクリップを選択して設定します
	サウンドクリップの削除	選択したサウンドクリップを削除します。

## 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 |

### 絵 コンテツールバーにアクセスする方法

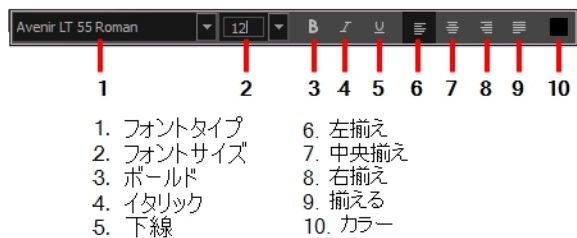
▸ ウィンドウ > ツールバー > 絵 コンテ を選択します。

名前	アイコン	説明	アクセス
3D有効化		3D空間に2Dオブジェクトを移動して回転できるように、シーンを3Dに変換します。	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		シーンを2Dにリセットこれを行うと、次のことが起こります: <ul style="list-style-type: none"> <li>インポートされた3Dモデルは削除されます。</li> <li>3Dカメラの動きが削除されます。</li> <li>3Dで移動および回転された2Dレイヤーは2Dに戻され、これらの変換が削除されます。</li> </ul>	絵 コンテ > シーンを2Dにリセットを選択します。
新規パネル		現在のパネルの後に新しいパネルを作成します。	絵 コンテ > 新規 > 新規パネルを選択するか、Pを押します。
新規シーン		現在選択されているシーンの後に新しいシーンを作成します。	絵 コンテ > シーンの作成を選択します。
新規シーケンス		プロジェクトに新しいシーケンスを追加し、サムネイルおよびタイムラインビューのシーケンスマーカーを表示します。	絵 コンテ > 新規 > 新規シーケンスを選択します。

パネルをスマート追加			絵コンテ > パネルをスマート追加を選択します。
選択したパネルを複製する		選択したパネルを複製します。既存のパネルを複製する必要がある場合に使用します。	絵コンテ > 選択したパネルを複製を選択します。
選択したレイヤーを削除		選択したパネルを削除します。1つ(最小数)のパネルがあるため、空のプロジェクトを作成することは不可能です。	
新しいトランジション			絵コンテ > トランジションを追加を選択します。
トランジションの削除			絵コンテ > トランジションの削除を選択します。

# テキストの書式設定 ツールバー

テキストの書式設定 ツールバーを使用して、キャプション内のテキストの書式を設定できます。



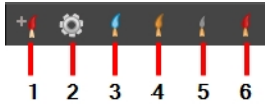
## テキスト書式設定ツールバーにアクセスする方法

1. パネルまたは絵コンテビューで、キャプションのテキストフォーマット ボタンをクリックします。
2. キャプションで、フォーマットするテキストを選択します。

アイコン	ツール名	説明
--	フォントタイプ	テキストのフォントを選択できます。
--	フォントサイズ	テキストのフォントサイズを選択できます。
	Bold(太字)	選択したテキストを太字にします。
	Italic(イタリック)	選択したテキストを斜字にします。
	Underline(アンダーライン)	選択したテキストにアンダーラインを追加します。
	左寄せ	選択したテキストを左寄せにします。
	中央	選択したテキストを中央に表示します。
	右寄せ	選択したテキストを右寄せにします。
	両端揃え	選択したテキストを両端揃えにします。
■	カラー	選択したテキストの新しい色を選択できる、「色の選択」ダイアログボックスを開きます。

## ツールプリセット ツールバー

ツールプリセットツールバーを使用すると、新しいツールプリセットを作成し、既存のツールプリセットを管理できます。使用可能なデフォルトのブラシプリセットも4つあります。



1. 新規ツールプリセット
2. プリセットを管理
3. ラフブラシ
4. クリーンブラシ
5. シェードブラシ
6. リビジョンブラシ

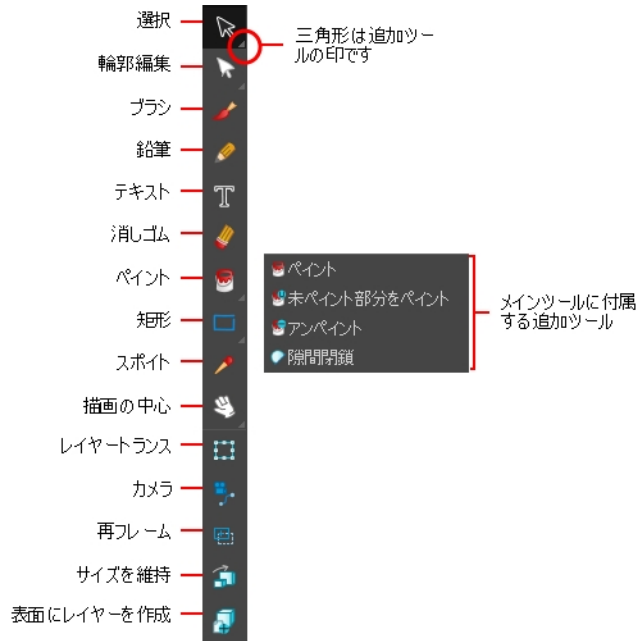
### ツールプリセットのツールバーにアクセスする方法

- ウィンドウ > ツールバー > ツールプリセット を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	新しいツールプリセット	「新規ツールプリセット」ダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスでは、カスタムツールプリセットを作成し、ツールプリセットツールバーに追加して迅速にアクセスできます。
	ツールプリセットの管理	ツールのプリセットの管理 ダイアログボックスを開き、既存のツールのプリセットを更新および削除し、ツールのプリセットをインポートおよびエクスポートすることができます。
	粗いブラシ	青いブラシは、ラフ画を素早く作成します。
	クリーンなブラシ	描画にクリーンな線を作成するための黒いブラシ。
	シェイディングブラシ	シェーディングのために設定されたブラシ。描画したストロークは、オブジェクトの背後に表示されます。
	修正ブラシ	描画を修正するための赤いブラシです。このブラシを有効にすると、現在のパネルのリビジョンレイヤーが作成されます。

## ツールバーのツール

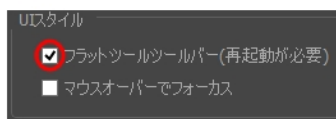
ツールバーには、Storyboard Pro で作業するために必要なすべての主要ツールが含まれています。既定のワークスペースでは、このツールバーはインターフェイスの左端側にあります。ツールの右下隅にある小さな三角形は、メインツールの下に追加のツールを示します。これらのツールにアクセスするには、追加のツールが表示されるまで、マウスの左ボタンを押したまま、それを選択します。



ワークフローの効率が高い場合は、ツールバーを横に表示できます。ツールバーの新しい位置を確認するには、Storyboard Pro を再起動してください。

### ツールバーをフラット (水平) ツールバーとして表示する方法

- 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。
- Global UI タブを選択します。
- UI Style セクションの、平坦化 (フラット) ツールバー オプションを選択します。



- OK (はい) をクリックし、再起動します Storyboard Pro。



ツール名	アイコン	説明
選択		カメラビュー からエレメントを選択 できます。
カッター		描画 エリアを移動/コピー/切り取り/削除 するために、切り取ることが できます。
カラーで選択		ステージビューでクリックした色 で、ペイントまたは描画されたすべ てのアートワークを、すばやく選択 するためのモードです。この作業 は1つのレイヤーで行います。
輪郭エディター		ベクターライン上 のポイントを追加/削除/変更し、それらをコント ロールできます。
パース		描画 セレクションを変形させ、その視 点を変更 できます。
グラデーション/テクス チャーの編集		特定のゾーン内 のグラデーションまたは、テクスチャの色 の位置 を 変更 できます。
ブラシ		あたかもペイントブラシで作成されたかのように、太くて細い線の エフェクトで輪郭形状を作成するための感圧ツール。
鉛筆		文字ノード、カットアウトパペット(人形)、クリーンなアニメーション などの最終イメージを描画するための感圧ツール。中央のベクト ル形状を作成します。
テキスト		様々なフォントやテキストの属性を使用してプロジェクトに様々な フォントと、テキスト属性を使用してプロジェクトにテキストを入力 できます。トにテキストを入力することができます。
消しゴム		描画のパーツを正確に消去するための感圧式ツール。
ペイント		空っぽのエリアと、塗りつぶしエリアの両方をペイント できます。
非ペイント部分をペ イント		空のゾーンのみをペイント できます。行と塗りつぶされたゾーンは 変更されません。
未ペイント		空の領域と、塗りつぶされた領域の両方を未塗装に できます。
隙間閉鎖		最も近い2つの点の間に、小さな目に見えないストロークを作成 することで、描画の小さな隙間を閉じることができます。
線		直線を描き、編集 することができます。
長方形		四角形を描き、編集 することができます。
楕円		あなたが編集可能な楕円を描きます。
スポイト		描画から直接色を選択 できます。
モーフィング		さまざまな種類のヒントを配置して、モーフィングシーケンスを制 御して、Storyboard Pro が必要な方法でアニメーションを変形 させるのに役立ちます。
手		カメラまたはビューをパンすることができます。

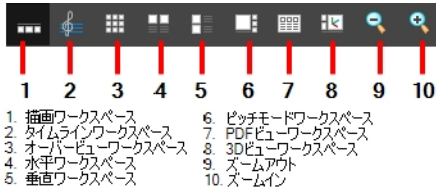
ズーム		描画またはカメラのビューを、拡大/縮小することができます。
回転ビュー		実際のアニメーションディスクと同じように、描画またはカメラビューを回転させることができます。パースビューでも使用できます。
3Dナビゲーション		次を使用して3Dシーン内を移動できます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>マウスの左ボタンで回転します。</li> <li>マウスの中央ボタンでパンします。</li> <li>マウスの右ボタンでズームイン、ズームアウトします。</li> </ul>
3D フライングナビゲーション		次を使用して3Dシーン内を移動できます: <ul style="list-style-type: none"> <li>マウスを使用し回転させます。</li> <li>マウスホイールを使用して前後に移動させます。</li> <li>矢印キーとPgUp / PgDnを使用して、6方向すべてに移動させます。</li> </ul>
レイヤートランスフォーム		全体的な選択範囲を作成して、1つのユニットとして位置変更、拡大縮小、回転、スキューできます。カットアウトキャラクターに便利です。
カメラ		シーンやパネルのフレーミングを変更したり、カメラのアニメーションを作成したりできます。
再フレーム		シーン全体のパネルコンテンツの位置を設定して、定義したカメラフレームに収まるようにします。
サイズを維持		上または側面ビューでZ軸の要素を移動すると、カメラビューに視覚スケールが保持されます。
サーフェス(表面)上にレイヤーを作成		マウスカーソルでホバーしている面の上に新しいレイヤーを作成します。

## 表示ツールバー

表示ツールバーを使用すると、さまざまなワークスペースを切り替えたり、各ワークスペースのメインエリアを拡大/縮小したりできます。

初めて Storyboard Pro を開くと、デフォルトの描画ワークスペースがロードされます。合計8つのワークスペースが準備されています。

キーボードショートカット「3～8」を使用し、対応するワークスペースを開きます。PDFビューのキーボードショートカットはありません。ビューツールバーのボタンを使用する必要があります。



### ビューのツールバーを非表示する方法

- ・ ウィンドウ > ツールバー > ビュー(表示) を選択します。

ワークスペース	アイコン	説明
描画		このワークスペースは、絵コンテを効率的に描画することができるように設計されています。メインスペースは大きなステージビューで、サムネイルビューは最下部にあります。また、このワークスペースを使用すると、パネルや絵コンテのビューだけでなく、すべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
タイムライン		このワークスペースは、アニメーション作成のプロセスを念頭に置いて設計されています。メインスペースは大きなステージビューで、タイムラインビューは最下部にあり、パネル、トランジション、およびサウンドのタイミングを簡単に編集できます。また、このワークスペースを使用すると、パネルや絵コンテのビューだけでなく、すべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
オーバービュー		このワークスペースは、プロジェクトの組織概要を提供するように設計されています。主なスペースは、パネルの順序を効率的に再編成できるサムネイルビューです。
水平		このワークスペースは、プロジェクトをクラシックな「水平」紙の絵コンテレイアウトとして表示します。メインスペースには、一度に3つのパネルが表示され、下にパネル情報が表示されます。
垂直		このワークスペースでは、プロジェクトをクラシックな「縦」紙の絵コンテレイアウトとして表示します。メインスペースには、一度に2つのパネルが表示され、それぞれの側面にパネル情報が表示されます。
ピッチモード		このワークスペースは、他のワークスペースとは異なるビューセットで、プロジェクトを表示します。アクセスは、特定数の機能にのみ与えられます。これは話に集中する表示領域を最大化します。  ピッチモードワークスペースは、ディスプレイ画面全体を占有します。ツールバーやトップメニューはありません。

ワークスペース	アイコン	説明
		ん。
PDFビュー		このワークスペースは、PDFエクスポートをすばやくセットアップするために必要なビューを使用し、プロジェクトを表示します。
3Dビュー		このワークスペースは、カメラ/トップ/タイムライン/レイヤーのビューを含む、3Dオブジェクトの操作に適したビューでプロジェクトを表示します。

## ワークスペースツールバー

ワークスペースツールバーを使用すると、別のワークスペースに切り替えることができます。また、ワークスペースの名前変更/並べ替え/カスタムワークスペースを作成したりできます。



### ワークスペースツールバーの表示/非表示する方法

- ウィンドウ > ツールバー > ワークスペース を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	ワークスペースメニュー	デフォルトのワークスペースを切り替えることができます。
	ワークスペースマネージャー	ワークスペースマネージャダイアログボックスが開きます



## 第4章: ツールのプロパティについて

ツールバーの各ツールには、実行しているタスクに従ってカスタマイズできる一連のプロパティがあります。ブラシツールなどの一部のツールは、カスタマイズしてプリセットとして保存することができます。ツールバーからツールを選択すると、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

Storyboard Proで利用可能なツールのプロパティです:

- ブラシ
- カメラ
- 隙間閉鎖
- 輪郭エディター
- カッター
- スポイト
- 楕円
- 消しゴム
- レイヤートランスフォーム
- 線
- サイズを維持
- ペイント
- 未ペイント部分をペイント
- パース
- 長方形
- 再フレーム
- 選択
- テキスト
- アンペイント

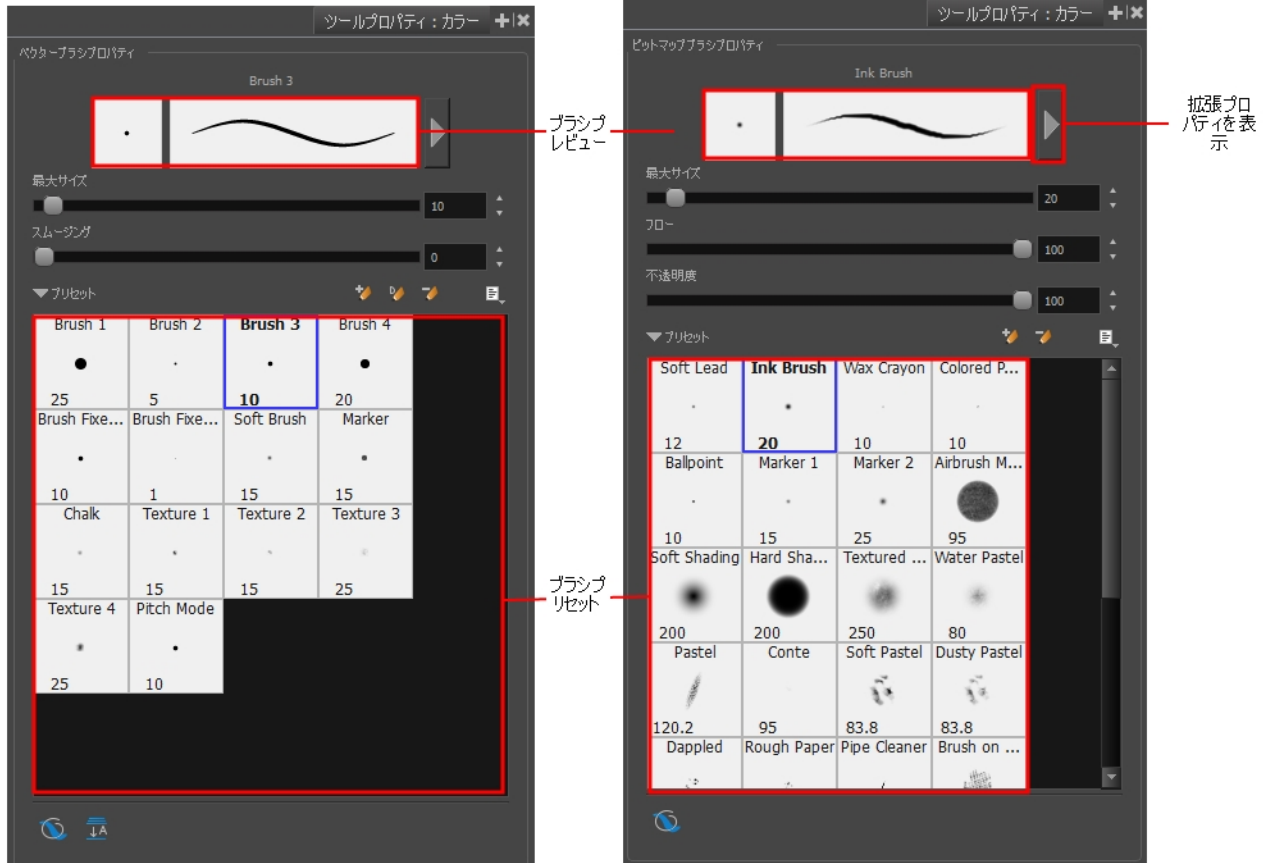
- ズーム



## ブラシツールのプロパティ

ブラシツールは、ベクトルレイヤーとビットマップレイヤーを描画したり、スケッチしたりするために使用されます。

ブラシツールは圧力に敏感で、描画がブラシで作成されたかのように、太い線や細い線のエフェクトで輪郭シェイプを作成することができます。



ベクターレイヤーで使用できるブラシツールプロパティ

ビットマップレイヤーで使用できるブラシツールプロパティ

### ブラシツールプロパティへのアクセス方法

1. ステージビューで、レイヤーを選択します。
2. ツールバーのブラシ ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
ブラシプロパティ		
--	ブラシプレビュー	選択したブラシのプレビューを表示します。
--	拡張プロパティを表示する	ブラシのプロパティ ウィンドウを開きます。

--	最大サイズ	線の最大幅を定義します。
	フロー(ビットマップブラシのみ)	ペイントがブラシから流れる割合の範囲を設定します。アナログ作品は、ペンの利用がベターです。フローが大きいほど、より多くのインクが出てきます。これにより、より一貫したラインの色とテクスチャが得られます。フローが明るい場合は、ラインの色とテクスチャが斑点になることがあります。フローは、ペンタブレットの筆圧感度で動作します。
	不透明(ビットマップブラシのみ)	可能なのは、ブラシストロークの透過性を設定します。これは、ペンタブレットの筆圧感度で動作します。
--	スムージング(ベクトルブラシのみ)	ベクターレイヤーでは、中心線に追加されるコントロールポイントの数を定義します。
--	ブラシプリセット	選択したレイヤーのタイプに応じて、使用可能なプリセットが表示されます。
	新規ブラシ	新しいブラシプリセットを作成できます。
	新規ダイナミックブラシ	ベクターレイヤー上の描画で、繰り返したいパターンを含むブラシを作成できます。
	ブラシを削除	現在選択されているブラシを削除します。
	ブラシメニュー	ブラシプリセットの作成、ブラシの削除と名前の変更、ブラシのインポートとエクスポート、ブラシプリセット表示の設定にアクセスできます。
操作		
	背後描画	ベクターレイヤー上に描画する場合、DB(背後にドロ)モードでは既存のアートの背後にペイントできます。デフォルトでは、ツールをリリースするまで、ストロークは作業上に表示されます。ストロークのライブプレビューが必要な場合は、表示 > リアルタイムプレビューを選択します。
	フラット化(ベクトルブラシのみ)	オブジェクトとブラシストロークを1つのレイヤーにマージします。

## カメラツールプロパティ

カメラツールを使用すると、カメラをアニメートできます。追加、削除、コピー、貼り付け、リセットなど、キーフレームを操作できます。その後、ファンクションエディタを使用して微調整することができます。



### カメラツールプロパティへのアクセス方法

1. ツールバーのカメラ ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

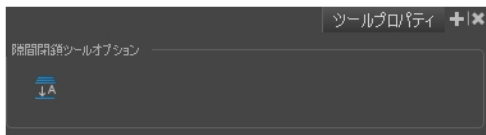
アイコン	ツール名	説明
カメラトランスフォーム		
	パネルの先頭に、キーフレームを追加する	現在選択されているパネルの先頭に、キーフレームを追加します。 <b>カメラ &gt; パネルの最初にカメラキーフレームを追加</b> から選択できます。
	現在のフレームの先頭に、キーフレームを追加する	現在のフレームの先頭に、キーフレームを追加します。 <b>カメラ &gt; 現在のフレームにカメラキーフレームを追加</b> から選択できます。
	現在のパネルの最後に、キーフレームを追加する	現在選択されているパネルの最後に、キーフレームを追加します。 <b>カメラ &gt; パネルの最後にカメラキーフレームを追加</b> から選択できます。

	カメラのリセット	選択したシーンのすべてのキーフレームを削除し、元の静止カメラに戻します。
	選択したパネルから、カメラをコピーする	選択したパネルに、カメラのキーフレームをコピーします。
	選択したパネルに、カメラを貼り付けてフィットする	選択したパネルに、コピーしたカメラのキーフレームを貼り付けます。
--	イーズイン	カメラの動きが始まる速度を設定します。  徐々に変化するカメラの動きが始まる最初のフレームの後に、尺のイーズインを入力することができます。たとえば、フレーム1から10まで通常のカメラの速度にゆっくりと加速したい場合は、値10を入力します。
--	イーズアウト	カメラの動きが終了する速度を設定します。  カメラの動きの段階的な変化が始まる最初のフレームの後に、尺のイーズアウトを入力することができます。カメラの動きの変化が、緩やかな最後のフレームの前のフレーム数を入力します。
キーフレーム		
	キーフレームのリセット	選択したキーフレームのリセット
	キーフレームの削除	選択したキーフレームの削除
	カメラのキーフレームをステージビュー位置に合わせる	元の比率を維持したまま、ステージビューで使用可能な現在のスペースにカメラフレームをフィットさせます。これは3Dシーンで非常に便利です。 <b>カメラ&gt; ステージビューの位置でカメラキーフレームを整列</b> でも選択できます。
	選択したキーフレームに移動	再生ヘッドを、タイムラインビューで選択したキーフレームに移動します。3Dで作業し、カメラビューと組み合わせて使用する場合、このオプションは、ショットを正しくフレームするために非常に便利です
	関数エディタ	関数カーブと、パラメータを編集できる関数エディタを開きます。これは、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整のための視覚的なグラフです。関数エディタを使用すると、複数の関数をバックグラウンドで参照として表示できます。
	オフセット	カメラのフレーム中心点の位置を設定します。フィールドは、それぞれX位置、Y位置、およびZ位置を表します(トラックを移動またはトラックアウトして動かすことができます)。  カメラツールを使用し、ステージまたはカメラビューからカメ

		ラフレームを配置することもできます。
	フォーカルの長さ	カメラの焦点距離の値を設定します。デフォルトでは、フォーカルの長さの値は36ミリメートルに設定されています。フォーカルの長さがショットの角度値を決定する為です。
	回転	カメラの回転値を設定します。2Dプロジェクトで作業する場合は、最後のフィールドだけがアクティブになり、カメラをZ軸(左右)で回転させることができます。3Dプロジェクトで作業する場合、3つのフィールドがアクティブになり、それぞれX、Y、Z軸の回転値を表します。  カメラツールを使用して、ステージまたはカメラビューからカメラフレームを回転することもできます
スタティック属性		
	ピボット	3Dが有効になっている時に、カメラのハンドルのピボット位置を表示します。ただし、実際のカメラ位置には影響しません。
	ニアプレーン	カメラが位置しているカメラコーンの点。
	ファープレーン	カメラコーンの遠端。ファープレーンの外側は見えません。
シーン/パネルの尺	---	選択したシーン、またはパネルの長さをタイムコード形式で表示します。デフォルトのパネル長さは、1秒に設定されています。

## 隙間をふさぐツールプロパティ

隙間を閉じるツールを使用すると、描画の小さな隙間を閉じ、最も近い2つの点の間に、目に見えないストロークを作成できます。これでゾーンが閉じます。隙間を越えて直接トレースする必要はありません。数mm離れたところに描画すると、隙間は自動的に2つの最も近い点を選択し、隙間を閉じます。



### 隙間閉鎖 ツール プロパティへのアクセス方法

1. ステージビューで、ベクターレイヤーを選択します。
2. ツールバーの隙間閉鎖 ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
	フラット化 (平坦)	オブジェクトとブラシストロークを1つのレイヤーにマージします。

## 輪郭エディタツールのプロパティ

輪郭エディタを使用すると、描画のシェイプを変更できます。図形の周りにベクトル点を表示し、鉛筆線の中心ベクトル点をポイントすることで、これらの点を引っ張ったり押ししたりして、ブラシの線の太さを調整することができます。ポイントを選択して削除することができます。各点には、2つの点間の曲線を修正するための2つのベジェハンドルがあります。ポイント間の線分を直接引っ張ったり押ししたりすることで、シェイプを修正できます。中央鉛筆ライン、輪郭シェイプブラシライン、または基本的な楕円または正方形から、精巧なシェイプを作成するために使用できます。



### 輪郭エディタツールのプロパティへのアクセス方法

- ▶ ツールバーの輪郭エディタ ボタンをクリックします。

アイコン	ツール名	説明
輪郭エディターオプション		
	投げ縄	フリーハンドの選択を行うためのモード。
	マーキー	長方形の選択を行うためのモード。
	輪郭にスナップ	選択範囲または、点を既存の線にスナップするモード。アンカーポイントの配置に役立つガイドラインが一時的に表示されます。
操作		
	スムーズ	選択されたストロークを滑らかにし、余分なポイントを削除します。

## 表面 (サーフェイス) ツールプロパティにレイヤーを作成する

カメラビューで作業中の、サーフェス上のレイヤー作成ツールを使用すると、ホバーしている3Dオブジェクトのサーフェス上に、新しいベクターまたはビットマップレイヤーを作成できます。新しいレイヤーは、クリックしたZ奥行きのポイントに配置され、カメラと垂直になり、描画を開始できます。



### 表面にレイヤーを作成 ツールのプロパティにアクセスする方法

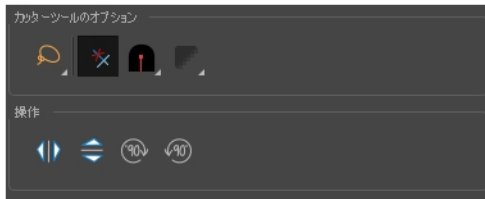
- ツールバーで、表面 (サーフェイス) 上にレイヤーを作成 ボタンをクリックします。  
ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

パラメーター	説明
表面 (サーフェイス) ツールプロパティにレイヤーを作成する	
ベクトルレイヤー	ホバーしている、3Dオブジェクト上に新しいベクターレイヤーを作成します。
ビットマップレイヤー	ホバーしている3Dオブジェクト上に新しいビットマップレイヤーを作成します。



## カッターツールのプロパティ

カッターツールを使用すると、描画を移動/コピー/削除するために切り取ることができます。



### カッターツールのプロパティにアクセスする方法

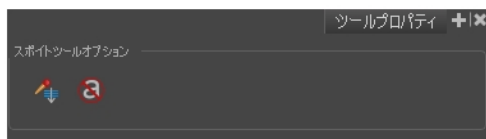
1. ツールバーのカッター ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
カッターツールのオプション		
	投げ縄	フリーハンドの選択を行うためのモード。
	マーキー	長方形の選択を行うためのモード。
	マウスジェスチャーモードを使う	投げ縄 選択タイプを使用する場合、マウスジェスチャーオプションを使用すると、マウスをドラッグするだけで、アートワーク内の行の余分なセクションを自動的に削除できます。
	先端スタイル	ラウンド、フラット、または傾斜のペン先のスタイルを選択できます。
	アンチエイリアス	ビットマップレイヤーで、描画を切り取る際に線を滑らかにします。このオプション選択を解除すると、カットラインがギザギザになります。
操作		
	左右反転	選択範囲を水平方向に反転します。
	上下反転	選択範囲を垂直方向に反転します。
	90度右回転	選択範囲を、時計回りに90度ずつ回転します。
	90度左回転	選択範囲を、反時計回りに90度ずつ回転します。

## スポイトツールのプロパティ

スポイトツールを使用するとカラービューに移動せずに描画からカラーを選択します。スポイトで色を選択すると、色はカラースウォッチリストに追加されません。現在の色になります。



### スポイトツールのプロパティに アクセスする方法

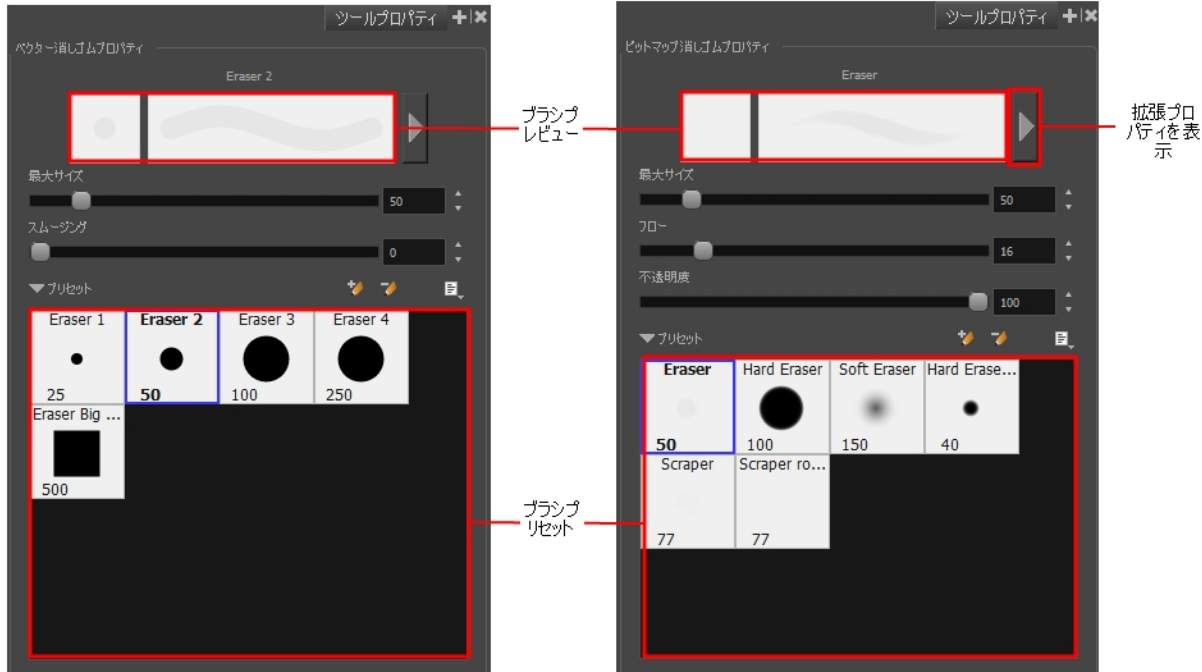
1. ステージビューで、レイヤーを選択します。
2. ツールバーで、スポイト ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
	全レイヤーのサンプル	全てのレイヤーを合成した色を選択できます。
	トランスペアレンシー(透明性)	このオプションを選択すると、100%の不透明度でアルファチャンネルを無視しカラーを選択できます。  このオプションを選択解除すると、色を選択する際、ストロークのアルファチャンネルの値が保持されます。

## 消しゴムツールのプロパティ

消しゴムツールは、ブラシツールのように圧力に敏感で、描画の一部を消去するときの精度が向上します。選択ツールを使用して、描画オブジェクトを選択し、消去する代わりに削除することもできます。



ベクターレイヤーで使用できる消しゴムツールプロパティ

ビットマップレイヤーで使用できる消しゴムツールプロパティ

### 消しゴムツールのプロパティにアクセスする方法

1. ステージビューで、レイヤーを選択します。
2. ツールバーで、消しゴム ボタンをクリックします。

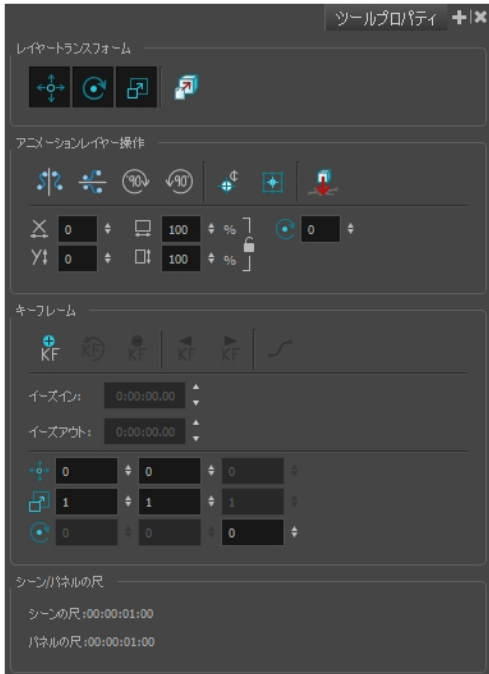
ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
消しゴムツールのプロパティ		
--	ブラシプレビュー	選択したブラシのプレビューを表示します。
--	拡張プロパティを表示する	ブラシのプロパティ ウィンドウを開きます。
--	最大サイズ	線の最大幅を定義します。
--	スムージング	ベクターレイヤーでは、中心線に追加されるコントロールポイントの数を定義します。
--	フロー	ビットマップレイヤーでは、描画時にカラーが流れるレートを設定できます。
--	透過性	ビットマップレイヤーでは、ストロークの透過性を設定でき

		ます。
--	ブラシプリセット	選択したレイヤーのタイプに応じて、使用可能なプリセットが表示されます。
	新規ブラシ	新しいブラシプリセットを作成できます。
	ブラシを削除	現在選択されているブラシを削除します。
	ブラシメニュー	ブラシプリセットの作成、ブラシの削除と名前の変更、ブラシのインポートとエクスポート、ブラシプリセット表示の設定にアクセスできます。

## レイヤー変換ツールのプロパティ

レイヤー変換ツールを使用すると、選択したレイヤーの変換コントロールの表示/非表示を切り替えたり、反転、回転、平行移動、拡大縮小を行うことができます。その後、ファンクションエディタを使用して微調整することができます。



### レイヤー変換ツールのプロパティにアクセスする方法

1. ツールバーで、レイヤー変換 ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

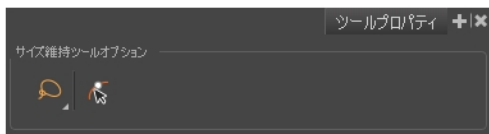
アイコン	ツール名	説明
レイヤートランスフォーム		
	トランスレートコントロールを表示	レイヤーのレイヤー変換ツールを使用するときに、ステージビューのトランスレートコントロールを表示または非表示にします。既定では、コントロールが表示されます。
	回転コントロールの表示	レイヤーのレイヤー変換ツールを使用するときに、ステージビューの回転コントロールを表示または非表示にします。既定では、コントロールが表示されます。
	スケールコントロールを表示する	レイヤーのレイヤー変換ツールを使用するときに、ステージビューのスケールコントロールを表示または非表示にします。既定では、コントロールが表示されます。
	3d サーフェスにスナップ	2D レイヤーまたは3D モデルを3D サーフェスにスナップし、それを操作できます。

アニメイト化したレイヤーの操作		
	垂直反転	選択範囲を垂直方向に反転します。
	左右反転	選択範囲を水平方向に反転します。
	90度右回転	選択範囲を、時計回りに90度ずつ回転します。
	90度左回転	選択範囲を、反時計回りに90度ずつ回転します。
	ピボットをリセット	ピボットをリセット ボタンは、現在のレイヤーのピボットポイントを、カメラフレームの中央の元の位置にリセットします。 <b>レイヤー &gt; ピボット &gt; ピボットをリセット</b> を選択します。
	選択範囲の中心にピボット	デフォルトでは、ピボットはカメラフレームの中央に配置されます。このボタンを使用して、選択したレイヤーの中心に基点を設定します。 <b>レイヤー &gt; ピボット &gt; 選択範囲の中心にピボット</b> を選択します。
	地面にスナップ	レイヤーを、その直下のサーフェスにスナップすることで、レイヤーの角度が保持され、レイヤーの最下点がサーフェスに接続されます。
	オフセット X	X 軸に沿って選択範囲の位置を変更する値を入力できます。
	オフセット Y	Y 軸に沿って選択範囲の位置を変更する値を入力できます。
	幅	選択範囲の幅を変更する値を入力できます。
	高さ	選択範囲の高さを変更する為、値を入力できます。
	ロック	幅と高さの値間の比率を、ロックまたは解除します。
	アングル	特定の値を入力し、選択範囲を回転できます。正の値は、反時計回りに回転させ、負の値は時計回りに回転させます。  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>メモ:</b> このフィールドは、2Dモードで作業する場合にのみ使用できます。 </div>
キーフレーム		
	キーフレームの追加	選択したレイヤーにキーフレームを追加します。
	キーフレームのリセット	すべての位置の値を既定値にリセットします。
	キーフレームの削除	選択したキーフレームをレイヤーから削除します。

	前のフレーム	前のキーフレームを表示します。
	次のキーフレーム	次のキーフレームを表示します。
	関数エディタ	関数カーブと、パラメータを編集できる関数エディタを開きます。これは、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整のための視覚的なグラフです。関数エディタを使用すると、複数の関数をバックグラウンドで参照として表示できます。
--	イーズイン	レイヤーの動きを開始する速度を設定できます。  徐々に変化するレイヤーの動きが始まる最初のフレームの後に、イーズの尺を入力することができます。たとえば、フレーム1から10まで通常のカメラの速度にゆっくりと加速したい場合は、値10を入力します。
--	イーズアウト	レイヤーの動きが終了する速度を設定できます。  レイヤー移動の緩やかな変化が始まる最初のフレームの後に、イーズアウトの尺を入力することができます。最後のフレームの前のフレーム数を入力して、レイヤーの移動の変化を緩やかにします。
	オフセット	XとY軸に沿ってレイヤーを配置できます。  <b>メモ:</b> このフィールドは、2Dモードで作業する場合にのみ使用できます。
	スケール	選択したレイヤーを垂直および水平にスケールリングできます。  <b>メモ:</b> このフィールドは、2Dモードで作業する場合にのみ使用できます。
	回転	選択したレイヤーを、時計回りと反時計回りに回転させます。
シーン/パネルの尺	---	選択したシーン、またはパネルの長さをタイムコード形式で表示します。デフォルトのパネル長さは、1秒に設定されています。

## サイズツールのプロパティの管理

サイズの維持 ツールを使用すると、側面または上面のビューで Z 軸に移動するときに、エレメントの視覚的な尺度を保持できます。Z 軸上に描画レイヤーを移動すると、カメラのサイズが維持されるようにスケーリングされます。



### サイズの管理 ツールのプロパティに アクセスする方法

- ツールバーで、サイズの管理 ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
サイズ管理 ツールのプロパティ		
	投げ縄	長方形の選択を行うためのモード。
	マーキー	フリーハンドの選択を行うためのモード。
	ペグ選択モード	ペグと描画レイヤーの選択を切り替えることができます。ペグレイヤーを選択するには、このオプションを選択します。描画レイヤーを選択するには、このオプションをオフにします。



## ペイント、非ペイントとアンペイントツールのプロパティ

ペイントツールには次の3つのモードがあります。ペイント、非ペイントとアンペイント



### 非ペイントまたはアンペイントツール プロパティへのアクセス方法

1. ツールバーで、ペイント、非ペイントまたはアンペイン ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

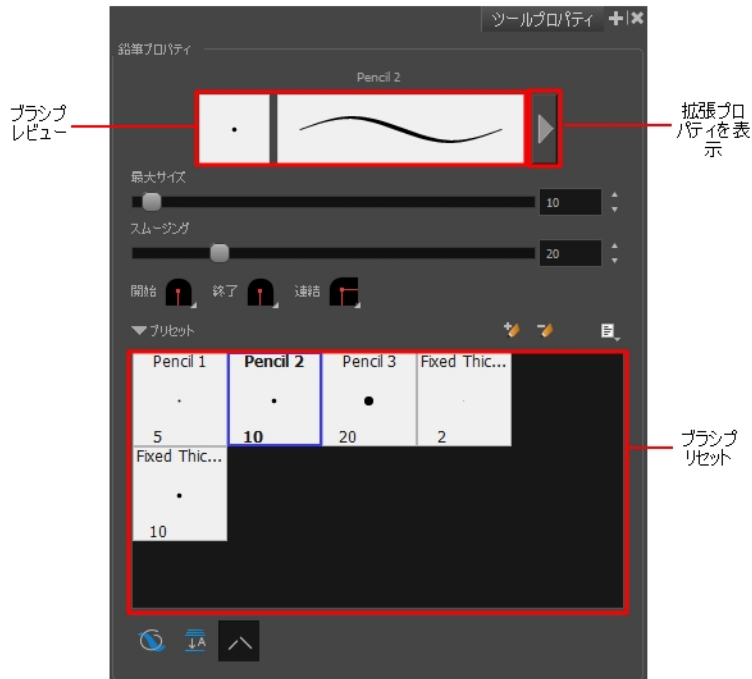
アイコン	ツール名	説明
ペイントツールのオプション		
	投げ縄	長方形の選択を行うためのモード。
	マーキー	フリーハンドの選択を行うためのモード。
	ペイント	空のエリアや、塗りつぶし領域など、ツールが触れるすべてのエレメントをペイントするモードです。
	非ペイント部分をペイント	空のゾーンのみを描画するためのモード。任意の行または塗りつぶされたゾーンは変更されません。
	アンペイント	空の領域や塗りつぶし領域など、ツールが触れるすべての部分をペイントしないモードです。
	表示描画に適用	現在のフレームの、別のレイヤーにある複数の描画にペイントを適用します。
	自動隙間閉鎖	「隙間閉鎖」オプションは、描画の小さな隙間をペイントするときに使用されます。ブラシツールまたは隙間閉鎖ツールを使用し手動で閉じる必要はありません、選択されたモードに従ってペイントしている間 Storyboard Pro は描画を分析し隙間閉鎖を行います。

		次の4つのモードがあります:隙間閉鎖なし、小さな隙間閉鎖、中くらいの隙間閉鎖、そして大きなギャップを閉じます。
ビットマップオプション		
--	アルファ	
--	カラー許容値	
--	最大オーバーラップ	
	アンチエイリアス	ビットマップレイヤーで、描画を切り取る際に線を滑らかにします。このオプション選択を解除すると、カットラインがギザギザになります。

## 鉛筆ツールプロパティ

鉛筆ツールを使用すると、ベクターレイヤー上に描画する中央線が作成され、前のストロークの上に各行が追加されます。

鉛筆ツールを選択すると、「ツールのプロパティ」ビューに、鉛筆線の描画方法を制御する様々な鉛筆モードが表示されます。



### 鉛筆ツールのプロパティにアクセスする方法

1. ステージビューで、レイヤーを選択します。
2. ツールバーで、鉛筆 ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
鉛筆 プロパティ		
--	ブラシプレビュー	選択したブラシのプレビューを表示します。
--	拡張プロパティの表示	ブラシのプロパティ ウィンドウを開きます。
--	最大サイズ	線の最大幅を定義します。
--	スムージング	ベクターレイヤーでは、中心線に追加されるコントロールポイントの数を定義します。
	開始	行の先頭をラウンドまたはフラットにします。

	終了	行の終わりをラウンドまたはフラットにします。
	連結	連結部を丸く、ギザギザに、斜めにする。
	新規ブラシ	新しいブラシプリセットを作成できます。
	ブラシを削除	現在選択されているブラシを削除します。
	ブラシメニュー	ブラシプリセットの作成、ブラシの削除と名前の変更、ブラシのインポートとエクスポート、ブラシプリセット表示の設定にアクセスできます。
--	ブラシプリセット	選択したレイヤーのタイプに応じて、使用可能なプリセットが表示されます。
操作		
	背後描画	ベクターレイヤー上に描画する場合、DB(背後にドロー)モードでは既存のアートの背後にペイントできます。デフォルトでは、ツールをリリースするまで、ストロークは作業上に表示されます。ストロークのライブプレビューが必要な場合は、表示 > リアルタイムプレビューを選択します。
	フラット化(平坦)	オブジェクトとブラシストロークを1つのレイヤーにマージします。
	自動隙間閉鎖	自動的に目に見えないストロークでストロークを閉じます。

## パースツールのプロパティ

パースペクティブツールを使用すると、描画を変形してそのパースを変更できます。



### パースツールのプロパティにアクセスする方法

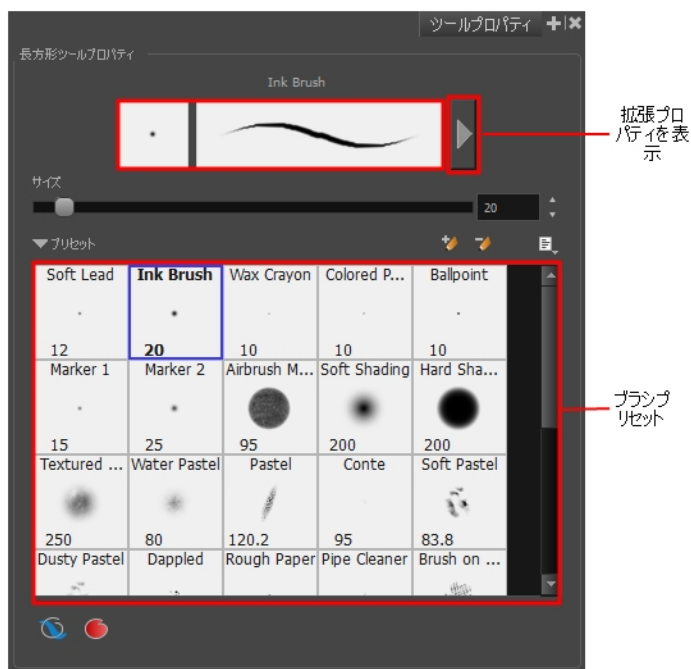
1. ツールバーの **パース** ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
パースツールのプロパティ		
	投げ縄	フリーハンドの選択を行うためのモード。
	マーキー	長方形の選択を行うためのモード。
	輪郭にスナップ	選択したアンカーのスナップモードは、任意の既存のラインをポイントします。アンカーポイントの配置に役立つガイドラインが一時的に表示されます。
	スナップと整列	選択したアンカーのスナップモードは、任意の既存のラインをポイントします。アンカーポイントの配置に役立つガイドラインが一時的に表示されます。
	グリッドにスナップ	オブジェクトをグリッドにスナップするモード。
操作		
	左右反転	選択範囲を水平方向に反転します。
	垂直反転	選択範囲を垂直方向に反転します。
	90度右回転	選択範囲を、時計回りに90度ずつ回転します。
	90度左回転	選択範囲を、反時計回りに90度ずつ回転します。

## 長方形、楕円、および線ツールのプロパティ

長方形、楕円、線ツールを使用すると、より複雑な描画に簡単に変形できる描画を描けます。



### 長方形、楕円、および線ツールのプロパティにアクセスする方法

1. ステージビューで、レイヤーを選択します。
2. ツールバーで、長方形、楕円、または線 (ライン) ボタンを選択します。

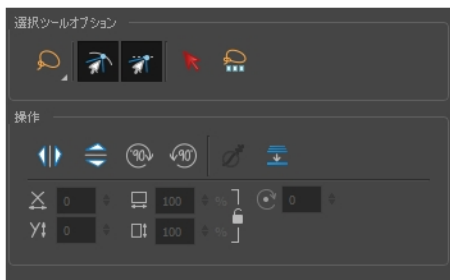
ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
長方形、楕円、線のプロパティ		
--	ブラシプレビュー	選択したブラシのプレビューを表示します。
--	拡張プロパティの表示	ブラシのプロパティ ウィンドウを開きます。
--	サイズ	線のサイズを定義します。
--	スムージング	ベクターレイヤーでは、中心線に追加されるコントロールポイントの数を定義します。
--	ブラシプリセット	選択したレイヤーのタイプに応じて、使用可能なプリセットが表示されます。
	新規ブラシ	新しいブラシプリセットを作成できます。
	ブラシを削除	現在選択されているブラシを削除します。

	ブラシメニュー	ブラシプリセットの作成、ブラシの削除と名前の変更、ブラシのインポートとエクスポート、ブラシプリセット表示の設定にアクセスできます。
	背後描画	ベクターレイヤー上に描画する場合、DB(背後にドロ)モードでは既存のアートの背後にペイントできます。デフォルトでは、ツールをリリースするまで、ストロークは作業上に表示されます。ストロークのライブプレビューが必要な場合は、 <b>表示 &gt; リアルスティックプレビュー</b> を選択します。
	自動的に塗りつぶす	長方形と楕円を、現在の色で自動的に塗りつぶします。

## カラーツールのプロパティで選択

カラーツールで選択はステージビューでクリックした色で、ペイントまたは描画されたすべての描画パーツを、すばやく選択できます。



### カラーで選択ツールのプロパティにアクセスする方法

1. ツールバーの、カラーで選択 ボタンをクリックします。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
カラーツールオプションによる選択		
	投げ縄	長方形の選択を行うためのモード。
	マーキー	フリーハンドの選択を行うためのモード。
	輪郭にスナップ	選択したアンカーのスナップモードは、任意の既存のラインをポイントします。アンカーポイントの配置に役立つガイドラインが一時的に表示されます。
	スナップと整列	選択したアンカーのスナップモードは、任意の既存のラインをポイントします。アンカーポイントの配置に役立つガイドラインが一時的に表示されます。
	カラーで選択	ステージビューでクリックした色で、ペイントまたは描画されたすべてのアートワークを、すばやく選択するためのモードです。この作業は1つのレイヤーで行います。
	描画のシーンですべてを選択	すべてのレイヤーのシーン内の全描画を選択します。
操作		
	左右反転	選択範囲を水平方向に反転します。
	垂直反転	選択範囲を垂直方向に反転します。
	90度右回転	選択範囲を、時計回りに90度ずつ回転します。



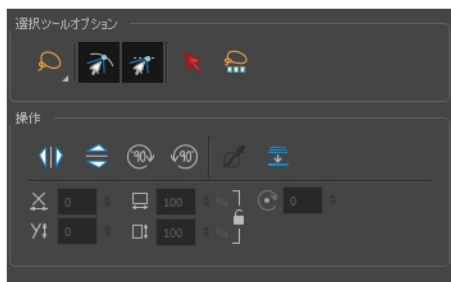
	90度左回転	選択範囲を、反時計回りに90度ずつ回転します。
	スムーズ	選択されたストロークを滑らかにし、余分なポイントを削除します。
	フラット化(平坦)	オブジェクトとブラシストロークを1つのレイヤーにマージします。
	オフセット X	X 軸に沿って選択範囲の位置を変更する値を入力できます。
	オフセット Y	Y 軸に沿って選択範囲の位置を変更する値を入力できます。
	幅	選択範囲の幅を変更する値を入力できます。
	高さ	選択範囲の高さを変更する為、値を入力できます。
	ロック	幅と高さの値間の比率を、ロックまたは解除します。
	角度	特定の値を入力し、選択範囲を回転できます。正の値は、反時計回りに回転させ、負の値は時計回りに回転させます。

## ツールプロパティを選択する

選択ツールでは、ステージビューでストロークを選択し、境界ボックスの異なるハンドルを使用して、再配置/回転/スケーリング/傾斜などの基本的な変換を適用できます。

選択ツールを使用して、ストロークやテキストなどのオブジェクトを選択すると、そのプロパティはパネルビューのツールプロパティビューに表示されます。たとえば、鉛筆が選択されている場合、鉛筆セクションが表示されるか、テキストが選択されている場合は、テキストセクションが表示されます。

**メモ:** 選択ツールは、オブジェクトのスケール/オフセット/回転に使用する場合、レイヤーまたはパネルの切り替え時に選択を保持します。



### 選択ツールのプロパティにアクセスする方法

1. ツールバーで、選択 ボタンを選択します。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
ツールオプションの選択		
	投げ縄	長方形の選択を行うためのモード。
	マーキー	フリーハンドの選択を行うためのモード。
	輪郭にスナップ	選択したアンカーのスナップモードは、任意の既存のラインをポイントします。アンカーポイントの配置に役立つガイドラインが一時的に表示されます。
	スナップと整列	選択したアンカーのスナップモードは、任意の既存のラインをポイントします。アンカーポイントの配置に役立つガイドラインが一時的に表示されます。
	カラーで選択	ステージビューでクリックした色でペイント、または描画されたすべての描画パーツをすばやく選択するためのモードです。
	描画のシーンですべてを選択	すべてのレイヤーのシーン内の全描画を選択します。

操作		
	左右反転	選択範囲を水平方向に反転します。
	垂直反転	選択範囲を垂直方向に反転します。
	90度右回転	選択範囲を、時計回りに90度ずつ回転します。
	90度左回転	選択範囲を、反時計回りに90度ずつ回転します。
	スムーズ	選択されたストロークを滑らかにし、余分なポイントを削除します。
	フラット化(平坦)	オブジェクトとブラシストロークを1つのレイヤーにマージします。
	オフセット X	X 軸に沿って選択範囲の位置を変更する値を入力できます。
	オフセット Y	Y 軸に沿って選択範囲の位置を変更する値を入力できます。
	幅	選択範囲の幅を変更する値を入力できます。
	高さ	選択範囲の高さを変更する為、値を入力できます。
	ロック	幅と高さの値間の比率を、ロックまたは解除します。
	角度	特定の値を入力し、選択範囲を回転できます。正の値は、反時計回りに回転させ、負の値は時計回りに回転させます。

## テキストツールのプロパティについて

テキストツールでは、さまざまなフォントおよびテキスト属性を使用してプロジェクトにテキストを追加できます。テキストオブジェクトは描画の一部であるため、同じ方法で操作できます。テキストツールは、ベクトルレイヤーとビットマップレイヤーの両方で使用できます。



### テキストツールのプロパティにアクセスする方法

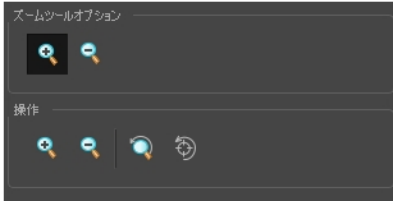
- ツールバーで、テキスト ボタンを選択します。

ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
テキストツールのプロパティ		
--	フォント	テキストのフォントを選択できます。
	Bold(太字)	選択したテキストを太字で表示。
	Italic(イタリック)	選択したテキストを斜体にします。
--	アラインメント(配置)	左、右、中央揃えされたテキストを揃えることができます。
--	サイズ	選択フォントのサイズを変更できます。
--	カーニング	文字と文字の間隔を変更します。
--	自動カーニング	「自動カーニング」オプションを選択すると、デフォルトに基づいて自動的にカーニングを設定できます。負の値を設定すると、文字の重なりを作成する各文字間の間隔が減少し、正の値が増加します。
--	インデント	テキストの最初の行にインデントを増減させます。正の値を設定すると、段落の最初の行が右側に、負の値が左側に設定されます。
--	行間	テキストの各行の間のスペースを増減させます。

## ズームツールプロパティ

ズームツールを使用すると、ステージ/カメラ/3D スケマティック/サイドビュー/トップビューを拡大または縮小できます。ズームレベルと、表示をリセットすることもできます。



### ズーム ツールのプロパティに、アクセスする方法

- ステージ/カメラ/3Dスケマティック/サイド/トップビューで、ツールバーのズーム ボタンをクリックします。  
ツールのプロパティが、ツールプロパティビューに表示されます。

アイコン	ツール名	説明
	ズームイン	ステージ/カメラ/3Dスケマティック/サイド/トップビューを、ズームインまたはズームアウトできます。
	ズームアウト	ステージ/カメラ/3Dスケマティックビューを、ズームアウトできます。
	ズームのリセット	ズームレベルをデフォルトに戻します。
	ビューのリセット	ステージ/カメラ/3Dスケマティック/サイド/トップビューを、デフォルトのサイズにリセットします。



## 第5章: ビューについて

Storyboard Pro ユーザーインターフェースは、それぞれが特定の目的のために設計された異なるビューで構成されています。新しいビューを、タブまたはウィンドウとして追加することによって、ビューの位置やアクセス性などを変更できます。ビューの場所をスワップするだけでなく、次の操作を行うこともできます。

- ビューの追加
- ビューをタブする
- ビューをドックする
- ビューのドックを解除する
- ビュー名を変更する
- ビューを閉じる
- ビューを動かす
- ビューをリサイズする
- ビューを畳む
- ビューを展開する

Storyboard Pro のビューの詳細については、リファレンスガイドを。

Storyboard Pro で利用可能なビューの全リストは次のとおりです。

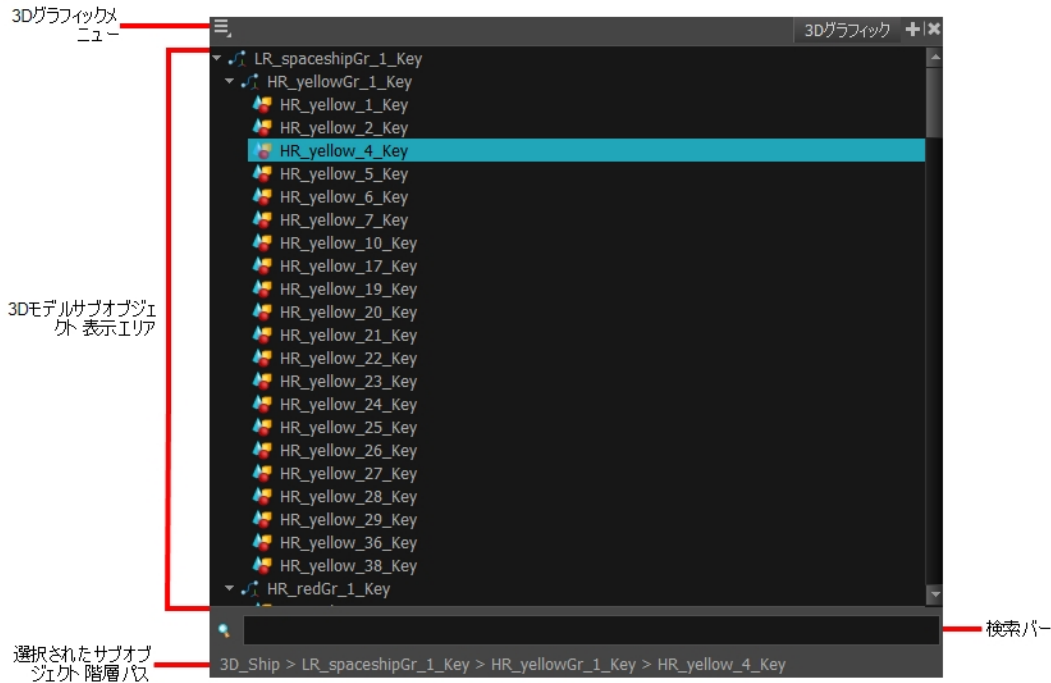
- 3Dスケマティック
- カメラ
- カラー
- 関数グラフ
- ガイド
- レイヤー
- ライブラリ
- メッセージログ
- パネル
- パネルPDFオプション
- PDFエクスポート
- ピッチモード
- スクリプトエディター

- サイド
- ステージ
- 絵コンテ
- サムネール
- タイムライン
- ツールプロパティ
- トップ



## 3Dグラフィックビュー

3Dグラフィックビューでは、3Dモデルを構成するサブオブジェクトを表示できます。



### 3Dグラフィックビューへのアクセス方法

1. 次のいずれかを実行します:

- トップメニューから **ウィンドウ > 3Dグラフィック** を選択します。
- 他のビューから **ビューの追加** ボタンをクリックし、**3Dグラフィック** を選択します。

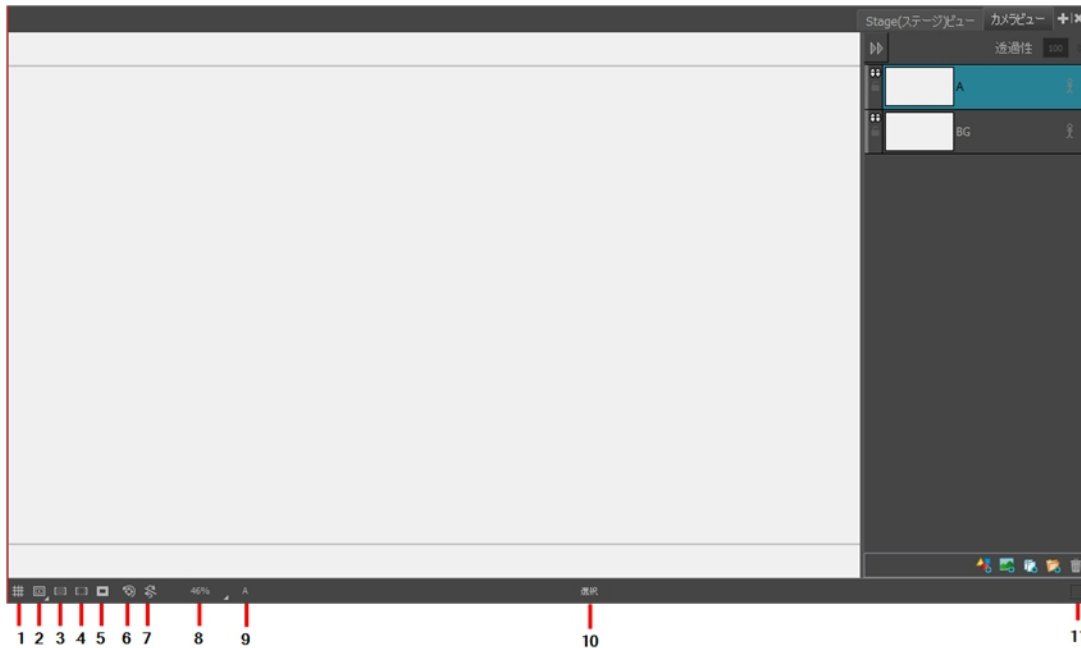
セクション	説明
3Dグラフィックメニュー	このメニューからコマンドにアクセスします。
3Dモデルサブオブジェクト表示エリア	選択した3Dモデルの部品(サブオブジェクト)を表示します。
選択されたサブオブジェクト階層パス	選択したサブオブジェクトの「親」階層チェーンを3Dモデル内に表示します。
検索バー	このフィールドを使用して、3Dモデル内の特定のサブオブジェクトを検索します。
サブオブジェクトアイコン	<b>タイプ</b>
	3Dモデルのサブオブジェクト表示領域では、幾何学を含むサブオブジェクトの前にこのアイコンが表示されます。幾何学サブオブジェクトにはトランスフォーメーションがあります。

	3D モデルのサブオブジェクト表示領域では、トランスフォーメーションを含むサブオブジェクトの前にこのアイコンが表示されます。
<b>サブオブジェクトテキストのカラー</b>	<b>状態</b>
白色	サブオブジェクトの輪郭が表示され、サブオブジェクトが有効になります。
赤色	サブオブジェクトとその「子」は無効です。
黄色	サブオブジェクトの輪郭は非表示になっています。
無効	サブオブジェクトの「親」の1つが無効になります。

## カメラビュー

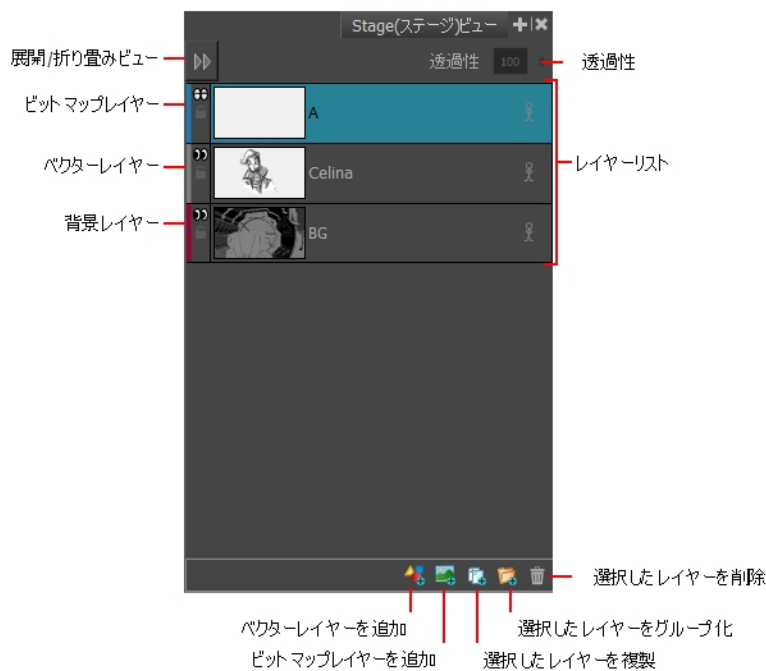
シーンをプレビューする為にカメラビューに切り替えると、パースはカメラレンズからのものなので、カメラがあるキーフレームから別のキーフレームに移動するときにキャプチャするものを正確に見ることができます。

ステータスバーは、ステージビューとカメラビューの下部にあり、デフォルトで表示されます。ステータスバーには、絵コンテプロセスのアニメティックステージで最も頻繁に使用されるツールへのショートカットが含まれています。



- |                         |             |             |
|-------------------------|-------------|-------------|
| 1. グリッド                 | 5. カメラマスク   | 9. レイヤー名    |
| 2. 安全フレーム/安全フレームマ<br>スク | 6. ビューをリセット | 10. ツール名    |
| 3. 4:3セーフティ             | 7. 回転をリセット  | 11. カラーピッカー |
| 4. 4:3フレーム              | 8. ズーム比     |             |

**メモ:** 作業に必要なスペースがさらに必要な場合は、カメラビューでステータスバーを非表示にすることができます。環境設定ダイアログボックス内で、(押す Ctrl+U (Windows) または ⌘+, (Mac OS X)) または、カメラタブを選択し、**ステータスバーを表示** オプションのチェックを外します。



## カメラビューへのアクセス方法

- ビューエリアにて、ビューの追加 ボタンをクリックし、カメラを選択します。

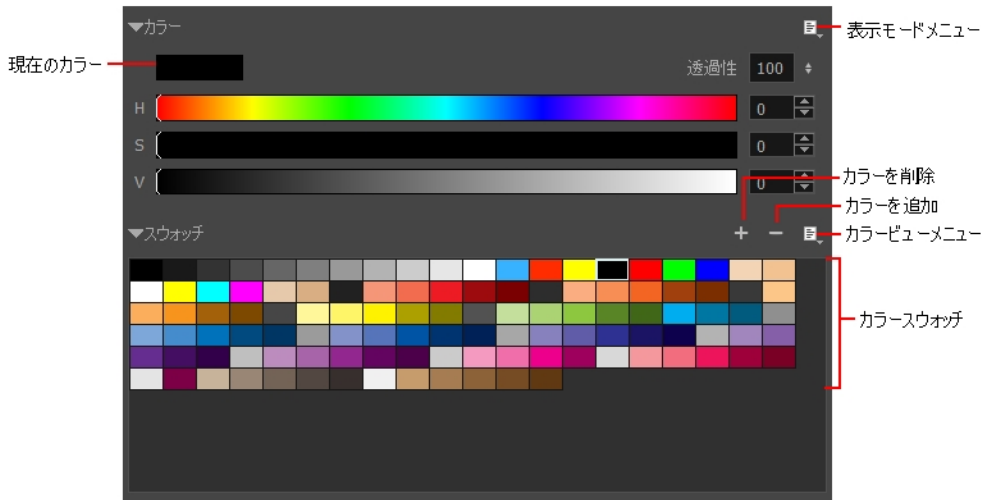
ツール名	アイコン	説明
グリッド		<p>ステージビューとカメラビューにグリッドを表示します。デフォルトのサイズは標準の12フィールドのアニメーショングリッドですが、別を選択することもできます。</p> <p>また、表示 &gt; グリッド &gt; グリッドを表示 を選択するか、Ctrl+G (Windows) または ⌘+G (Mac OS X) を押します。</p>
安全エリア		<p>テレビの安全ゾーンと、カメラフレームの中央を表示または非表示にします。安全エリアは、シーンの解像度、および安全ゾーンとフレームの中心に適応します。</p> <p>トップフィールドから、この機能にアクセスするには、表示 &gt; エクストラ &gt; 4:3安全エリアを選択することもできます。</p> <p>環境設定ダイアログボックスで独自の安全制限を定義することができます</p>
安全エリアマスク		<p>ボードを表示している際、「TV安全エリアをグレーのレイヤーで表示する」カメラビューとステージビューのオプションです。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> アクションと、タイトルセーフエリアマスクを表示するキーボードショートカットを作成できます。</p> </div>

4:3 安全		<p>TV安全ゾーンとカメラフレームの中心を、通常の4:3解像度で表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合、プロジェクトのテレビフォーマットへの変換を事前に、また簡単に計画することができます。この方法で、両方の解像度に合わせてプロジェクトを作成できます。</p> <p><b>表示 &gt; エクストラ &gt; 4:3安全エリア</b>を選択することもできます。</p>
4:3 エリア		<p>カメラフレームの中心と、テレビの安全エリアを使用せずに4:3解像度のエリアを表示または非表示にします。</p> <p><b>表示 &gt; エクストラ &gt; 4:3エリア</b>を選択することもできます。</p>
カメラマスク		<p>シーンフレームの周囲に、黒いマスクを表示または非表示にして、カメラフレームの外側に何も表示されないようにします。これは、シーンの構図を見やすくするように設定しているときに便利です。</p> <p><b>表示 &gt; エクストラ &gt; カメラマスク</b>を選択することもできます。</p>
ビューをリセット		<p>ステージビューでパン、ズーム、回転をリセットし、初期設定に戻します。</p> <p><b>表示 &gt; ビューをリセット</b>を選択するか、Shift+Mを押します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> このオプションで動作します。 <a href="#">カメラビュー (ページ 243)</a></p> </div>
回転をリセット		<p>ステージビューまたはカメラビューで行われた回転をリセットし、ディスプレイを初期回転設定に戻します。</p> <p><b>表示 &gt; 回転をリセット</b>を選択するか、Shift+Xを押します。</p>
ズーム比	-	<p>ステージまたはカメラビューの表示を、拡大/縮小できます。カメラのフレームサイズを、ステージビューのサイズと常に一致させる場合は、<b>ビューに合わせる</b>オプションを選択します。</p>
レイヤー名	-	<p>現在のパネルの選択したレイヤーの名前が表示されます。</p>
ツール名	-	<p>選択したツールの名前を表示します。オーバーライドするキーボードショートカットを使用して、ツールをオーバーライドすると、ツールの名前は赤色に変わります。</p>
カラーピッカー	■	<p>カラービューで現在選択されている色を表示します。カラースウォッチをクリックし、カラーピッカーを開き、新しいカラーを選択することができます。</p>
レイヤーリスト	-	<p>レイヤーリストは、シーンのレイヤーを重ね合わせて最終的な画像を形成する場所です。</p>

		<p>パネルでイメージをインポートしたり、描画したりすると、実際にそのレイヤーの1つにアートワークが追加されます。デフォルトでは、背景レイヤ(BG) および前景レイヤ(A) を含む、2つのレイヤーが各パネルにあります。レイヤーを追加すると、アルファベット順に後続の文字が自動的に割り当てられますが、名前を変更することもできます。また、パネルで選択されたレイヤーがない場合は、選択したレイヤーの上または他のレイヤーの最上部に配置されます。</p>
ベクトルレイヤーを追加		レイヤーリストに、ベクターレイヤーを追加します。
ビットマップレイヤーを追加する		レイヤーリストにビットマップレイヤーを追加します。
選択したレイヤーを複製する		<p>選択したレイヤーを複製するので、1回の操作で簡単にコピー&amp;ペーストできます。レイヤーをコピーするのは異なり、レイヤーの複数のコピーを、他のパネルに貼り付けることはできません。レイヤーをコピーするのは、1つのパネル内でのみ可能です。重複したレイヤーは名前を保持し、番号が付いています。</p>
選択したレイヤーをグループ化する		<p>選択したレイヤをグループ化する。グループ化されたレイヤーには Group という名前が付けられ、アンダースコアと数字が付加されます。たとえば、Group_1。グループを作成するたびに、番号が大きくなります。</p>
選択したレイヤーを削除する		選択したレイヤーを削除します。

## カラービュー

カラービューでは、カラーを作成します;それはまた、描画やペインティングの為に必要です。



### カラービューにアクセスする方法

- ▶ パネルビューで「ビューを追加」ボタンをクリックし、カラーを選択します。

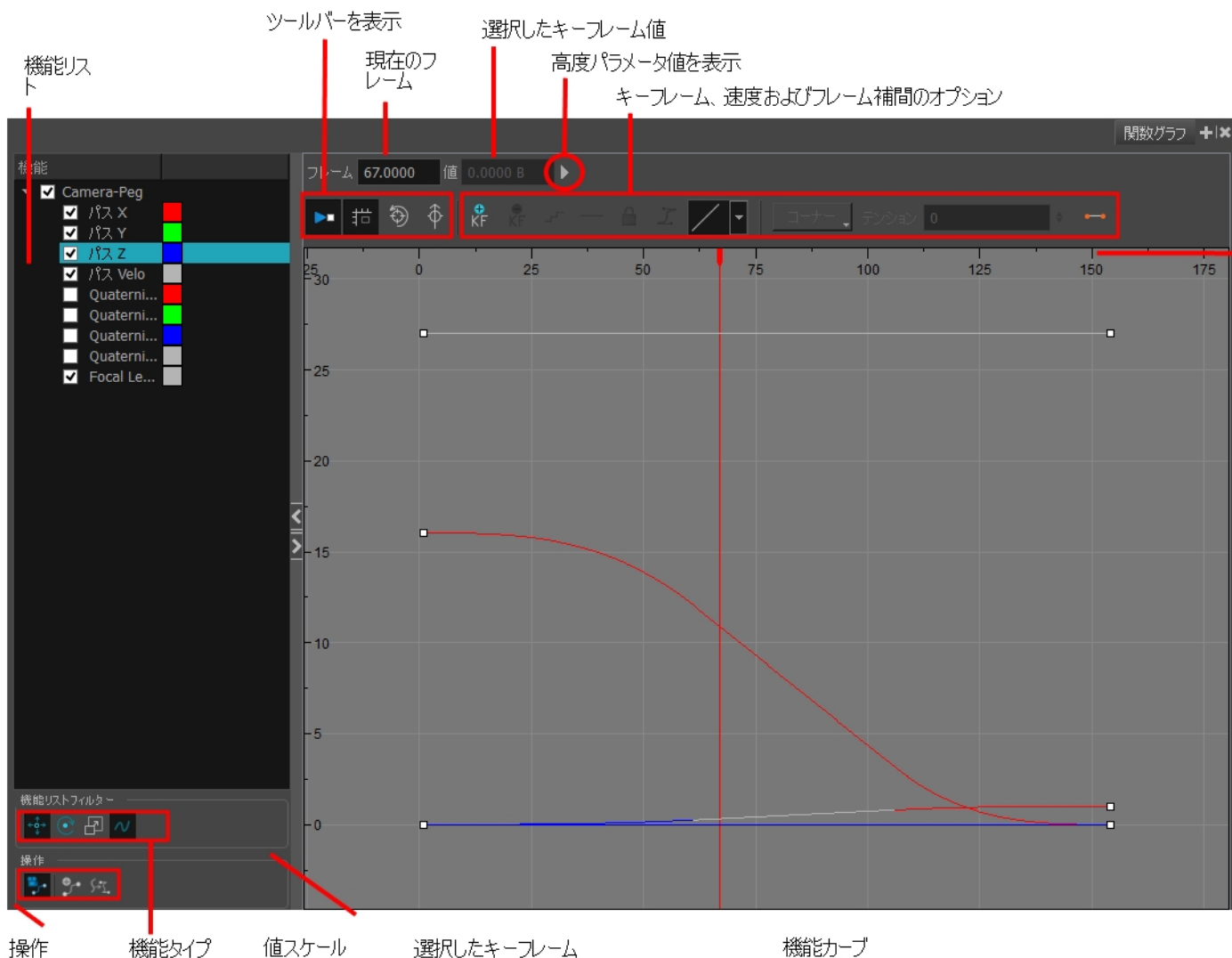
アイコン	ツール名	説明
現在の色	--	現在選択されているカラーズウォッチを表示します。
ディスプレイモードメニュー		表示モードをHSVまたはRGBに変更できます。
カラーを削除		「カラーの削除」ボタンを使用すると、カラービューから選択したカラーズウォッチを削除できます。
カラーの追加		現在の色から新しいカラーズウォッチを作成できます。新しいカラーズウォッチは、カラーズウォッチの最後に追加されます。
カラービューメニュー		新しい色やテクスチャを作成したり、色を削除したり、表示モードをカラーズウォッチから一覧に切り替えたり、色をインポート/エクスポートしたり、パレットを保存したりできます。
カラーズウォッチ	--	現在使用可能な色を表示します。新しいカラーズウォッチを作成すると、リストの最後に追加されます。

## 関数グラフビュー

関数 エディタビューを使用すると、関数カーブとパラメータを編集できます。これは、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整のための視覚的なグラフです。関数 エディタビューでは、複数のファンクションをバックグラウンドで参照として表示できます。

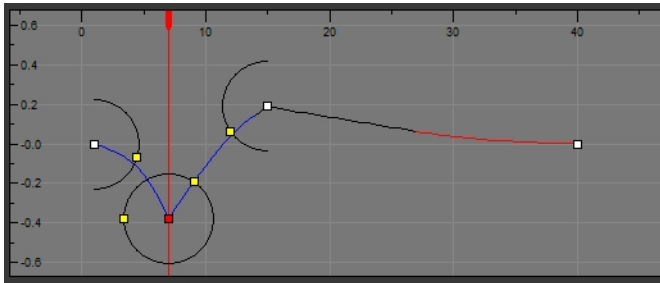
モーションパスは操作が簡単です。理解すべき重要な概念の1つは、軌跡にキーフレームとコントロールポイントの両方が含まれていることです。両方を使用してパスをシェイプできます。それぞれに独自の動作がありますが、キーフレームだけがタイムラインビューに表示されます。

- **キーフレーム**には、指定されたフレームの変換値と空間内の位置があります。キーフレームは時間内にロックされます。
- **コントロールポイント**には位置がありますが、固定フレームまたはタイミングはありません。主に軌道を変形させるために使用されます。コントロールポイントで使用できる速度ハンドルはありません。速度セグメントは、キーフレーム間でのみ設定され、カーブと軌跡がよりスムーズになります。コントロールポイントは、3D パスにのみ追加できます。

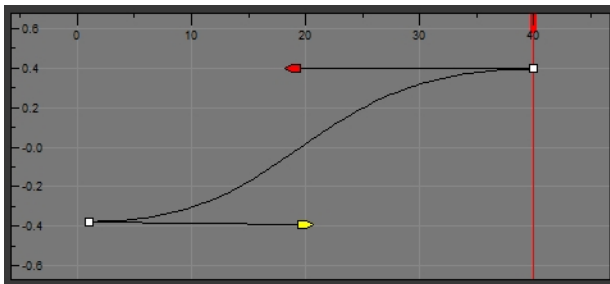




関数グラフで作業するには2つの方法があります — イーズタイプ関数とベジェタイプ関数です。これらの機能の使用は個人的な好みです。イーズ機能を使用する場合、フレームカウントでイーズインとイーズアウトの値を設定できます。; ベジェにはこの機能はありません。




イーズ機能


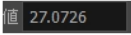



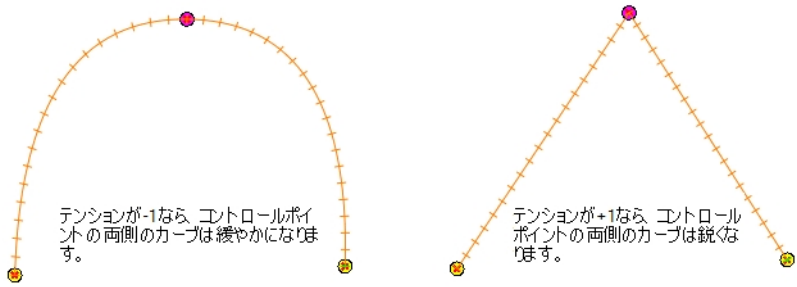
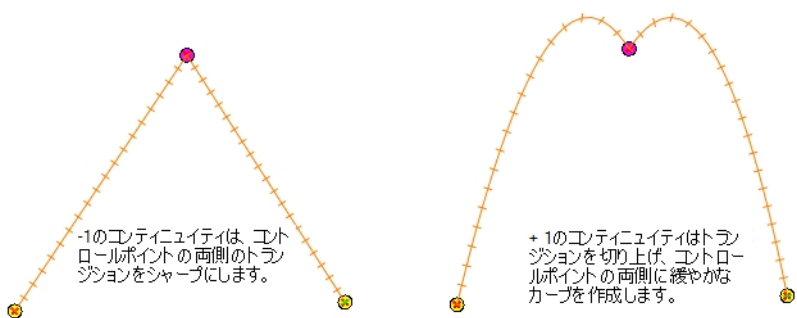
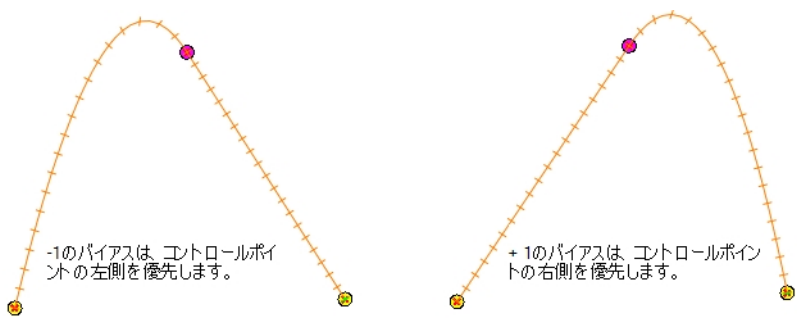
ベジェ機能

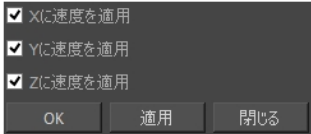



## 関数グラフビューへのアクセス方法

- 次のいずれかを実行します:
  - ビューエリアで、ビューの追加 ボタンをクリックし、**関数グラフ** を選択します。
  - ウィンドウ > 関数グラフ** を選択します。
 関数グラフが表示され、空白になります。
- ステージビューまたはカメラビューから、関数を含むレイヤーを選択します。

パラメーター	説明
機能リスト	 <p>レイヤーを対応するすべての機能が表示されます。表示および編集するすべての</p>

	<p>機能を選択します; 表示したくないものを非表示にします。</p> <p>機能を表示するには、そのチェックボックスを選択します。機能を非表示にするには、そのチェックボックスの選択を解除します。</p> <p>カラーボックスをダブルクリックし、表示されるダイアログボックスから別の色を選択することにより、機能の色を変更することができます。</p>
	現在のシーンフレームを表示します。
	選択したキーフレームの値を表示します。
ツールバーの表示	編集エリアの表示方法を変更できます。グリッドを非表示にしたり、現在のフレームとの同期を無効にしたり、ズームレベルをリセットしたり、関数の表示を正規化して値の範囲に関係なく比較したりすることができます。
現在のフレームを表示	現在選択されているフレームを表示します。
グリッドの切り替え	グリッドの表示/非表示
ビューのリセット	より見やすくするために、キーフレームの水平 および垂直 ビューを最適化します。
ビューを垂直方向にリセット	より見やすくするために、キーフレームの水平 および垂直 ビューを最適化します。
	矢印をクリックすると、様々なパラメータにアクセスでき、選択したキーフレームの周りのカーブを調整し、レイヤーアニメーションを変更できます。
右角度	速度以外のパスが選択されている場合に使用できます。イーズ関数では、これは選択したキーフレームの右側の線の角度値です。ベジェ関数では、これは選択したキーフレームの右側にあるハンドルの角度値です。
左角度	速度以外のパスが選択されている場合に使用できます。イーズ関数では、これは選択したキーフレームの左側の線の角度値です。ベジェ関数では、これは選択したキーフレームの左側にあるハンドルの角度値です。
右イーズアウト	イーズ関数に適用されます。右の速度が緩みます。イーズアウト中に含まれるフレームの数。
左イーズアウト	イーズ関数に適用されます。左の速度が緩みます。イーズアウト中に含まれるフレームの数。
右長さ	速度以外のパスが選択されている場合に使用できます。選択したキーフレームの右側にあるベジェハンドルの長さの値。
左長さ	速度以外のパスが選択されている場合に使用できます。選択したキーフレームの左側にあるベジェハンドルの長さの値です。
テンション値	速度パスが選択時に使用できます。コントロールポイントまたはキーフレーム通過時に、パスがどのくらい急に曲がるかを制御します。値が高いほど、カーブがよりシャープになります。値が小さいほど、カーブは緩やかになります。

	
連続性	<p>速度パスが選択時に使用できます。ポイントで結合されたセグメント間の、トランジションの滑らかさを制御します。</p> 
バイアス	<p>速度パスが選択時に使用できます。パスの傾きを制御すると、モーションポイントの片側または他方に向かって流れます。</p> 
キーフレーム、速度、および補間オプション	このツールバーを使用すると、キーフレームの追加と削除、速度カーブの調整、セグメントのモーションまたはストップモーションキーフレームへの調整、および速度の設定を行い、一定の進行ではないステップを作成できます。
キーフレームの追加	現在のフレームに、キーフレームを追加します。
キーフレームの削除	選択したキーフレームを削除します。
保持値エディタ	選択したフレーム数で、同じ値を保持する階段状のカーブを作成します。これは2つの描画をアニメートする際、うまくいきます。その2つのフレームに同じ関数値を保持したい場合に適しています。
モーションキーフレームを停止するように変形させる	モーションキーフレームをストップモーションキーフレームに変換します。

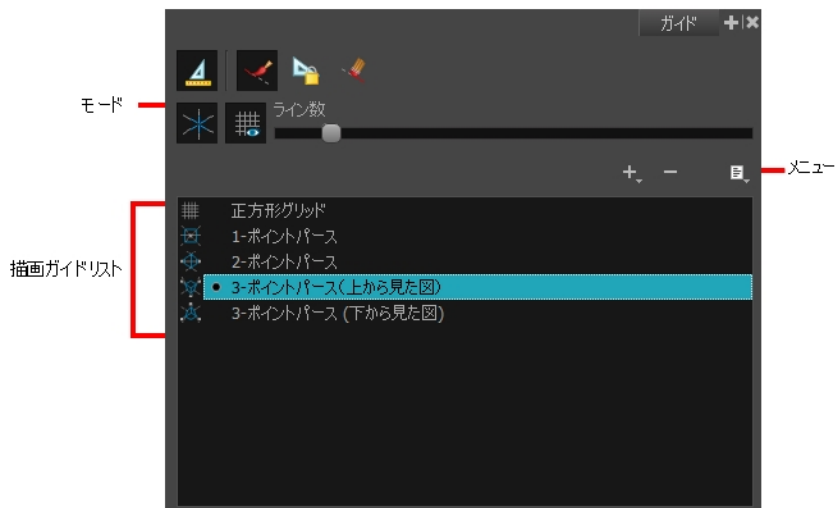
時間でロック	キーフレームをコントロールポイントに変換するか、コントロールポイントをキーフレームに変換します。具体的には、ポイントが特定のフレーム(キーフレーム)にロックされているか、特定の位置にのみロックされているかどうかを示し、他のポイントが追加、移動、または調整(コントロールポイント)されると自由にカーブが流れることができます。
速度エディターを適用	速度エディターダイアログボックスにアクセスします。速度は、x、y、またはz軸に独立して適用することができます。 
	アニメーションのイーゼイン/アウトタイプを定義します。下矢印をクリックすると、速度プリセットの選択肢にアクセスできます。
	様々なベジェハンドル操作オプションにアクセスできます。下矢印をクリックして、事前定義されたオプションを選択します。
	速度移動時のテンションの値を入力できます。値が高いほど、速度曲線にはより大きな張力がかかります。
コマ撮りキーフレーム	モーションキーフレームをコマ撮りキーフレームに変換します。同じ値が次のキーフレームまですべてのフレームに適用されます。次のキーフレームに達すると、モーションは次のキーフレームの位置に変わります。
機能リストフィルター	カテゴリ内のすべての機能をすばやく選択または選択解除できます。
モーションを表示する	モーションに関連する機能を表示します。
回転を表示	回転に関連する機能を表示します。
スケールを表示	スケールに関連する機能を表示します。
その他を表示	モーション/回転/スケールを表示、に含まれていない他のパラメータを表示します。
操作	カメラ機能を表示したり、他の編集可能な機能を追加したり、ベジェに変換したりできます。
カメラ機能の表示	カメラに関連する機能を表示します。
編集可能な機能を追加	可能にキーフレームのないレイヤーの機能を表示します。
ベジェ機能に変換する	イーズ機能から、ベジェ機能に切り替えることができます。ベジェ曲線各キーフレームの使いやすさと使いやすさを調整します。ハンドルを水平に引くほど、アニメーションは遅くなります。ハンドルを垂直に引くほど、アニメーションは速くなります。
値スケール	表示されている編集エリア値の範囲を表示します。これは、キーフレームの値を知るために参照することができます。
選択したキーフレーム	選択したキーフレームが赤で表示されます。選択すると、キーフレーム値が対応するフィールドに表示されます。

関数カーブ	キーフレームからキーフレームに向かう細い線が実際の曲線です。2つのキーフレームの間に位置する曲線のセクションをセグメントと呼びます。
フレームスケール	フレームスケールは、表示された編集エリアのフレーム範囲を表示します。これは、キーフレームの現在のフレームを知るために参照することができます。


# ガイドビュー

ガイドビューでは、特定の絵コンテパネルの描画ガイドを管理できます。パースを使用し、描画を作成する際に役立つ描画ガイドを使用します。

ガイドの、追加/選択/名前の変更/削除/切り取り/コピー/ペースト/並べ替えができます。ガイドはファイルにエクスポートし、後で再インポートすることもできます。



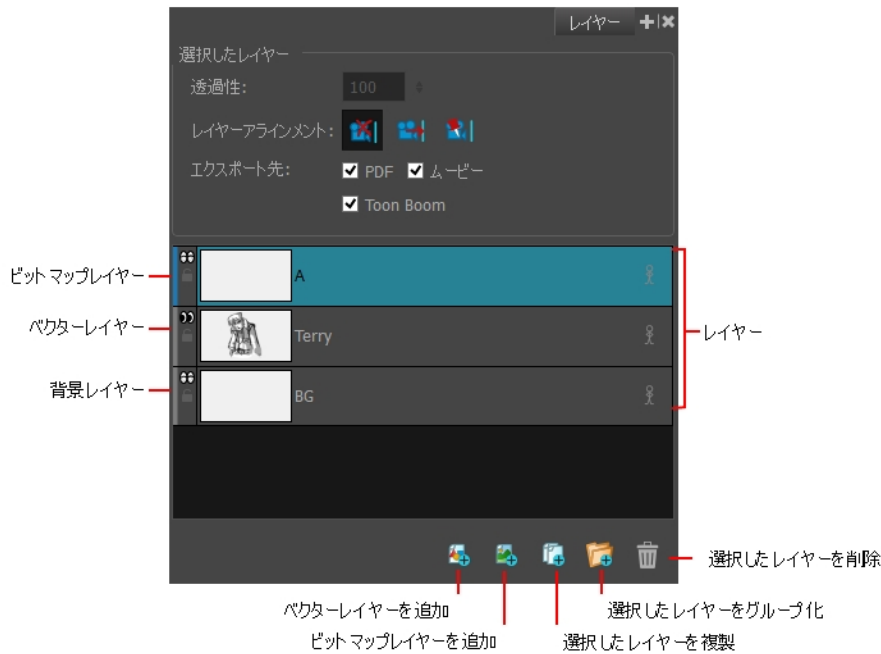
アイコン	名前	説明
モード		
	ガイドを有効にする	描画ガイドをオン/オフします。これがマスタースイッチです。
	ガイドと整列する	有効になっている場合: <ul style="list-style-type: none"> <li>ブラシ/鉛筆/線/、および(オプションで) 消しゴムツールは描画ガイドにより、直線のみを描画/消去するよう制約されています。</li> </ul> 無効にした場合: : <ul style="list-style-type: none"> <li>描画ツールは描画ガイドに制約されていないため、フリーハンドのストロークを行うことができます。このガイドは視覚的補助としてのみ機能します。</li> </ul>
	ロックガイド	描画中に誤って変更されないように、描画ガイドの編集をロックします。
	消しゴムでガイドを有効化	描画ガイドを、消しゴムツールで使用する可否を切り替えます。
	フルカーソル表示	有効になっている場合:

		<ul style="list-style-type: none"> <li>描画ガイド軸は、描画エリアの端まで延長されています。</li> </ul> <p>無効にした場合::</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>描画ガイドの軸は短いです。</li> <li>ストロークを描いている間、描画軸が消えます。</li> </ul>
	参照線を表示する	消失点に向かって、まとまる線で構成されるビジュアルリファレンスの表示を切り替えます。
	ライン数	基準線密度を調整します。
メニュー		
	新しいガイド	新しい描画ガイドをリストに追加します。オプションは次のとおりです: <ul style="list-style-type: none"> <li>正方形のグリッド</li> <li>1-ポイントパース</li> <li>2-ポイントパース</li> <li>3-ポイントパース(上から見た図)</li> <li>3-ポイントパース(下から見た図)</li> </ul>
	ガイドを削除	選択した描画ガイドを、クリップボードに追加せずにリストから削除します。
	ガイドビューメニュー	参照 <a href="#">ガイドの表示メニュー</a>
描画ガイドリスト		
	パースガイド	

# レイヤービュー

レイヤービューは、シーンのレイヤーを重ね合わせて最終的な画像を形成する場所です。

パネルでイメージをインポートしたり、描画したりすると、実際にそのレイヤーの1つにアートワークが追加されます。デフォルトでは、背景レイヤ(BG) および前景レイヤ(A) を含む、2つのレイヤーが各パネルにあります。レイヤーを追加すると、アルファベット順に後続の文字が自動的に割り当てられますが、名前を変更することもできます。また、パネルで選択されたレイヤーがない場合は、選択したレイヤーの上または他のレイヤーの最上部に配置されます。



## レイヤービューにアクセスする方法

- ▶ パネルビューで「ビューを追加」ボタンをクリックし、レイヤーを選択します。

ツール名	アイコン	説明
選択されたレイヤー		
透過性	--	選択されたレイヤーの透過性度を調整できます。
レイヤーアライメント	--	レイヤーをカメラに合わせる。
		<p><b>アラインメントなし:</b>レイヤーはカメラから独立しています。</p> <p>レイヤーが整列なしに設定されていて、フェイスカメラに切り替えると、オフセットとスケールは保持されますが、回転は削除されます。レイヤーが「整列なし」に設定されていて、「カメラにピン留めする」に切り替えると、すべてのレイヤー変換がリセットされ、アニメーションが削除されます。</p>
		<b>フェイスカメラ:</b> このレイヤーはカメラに向くよう配置されているた

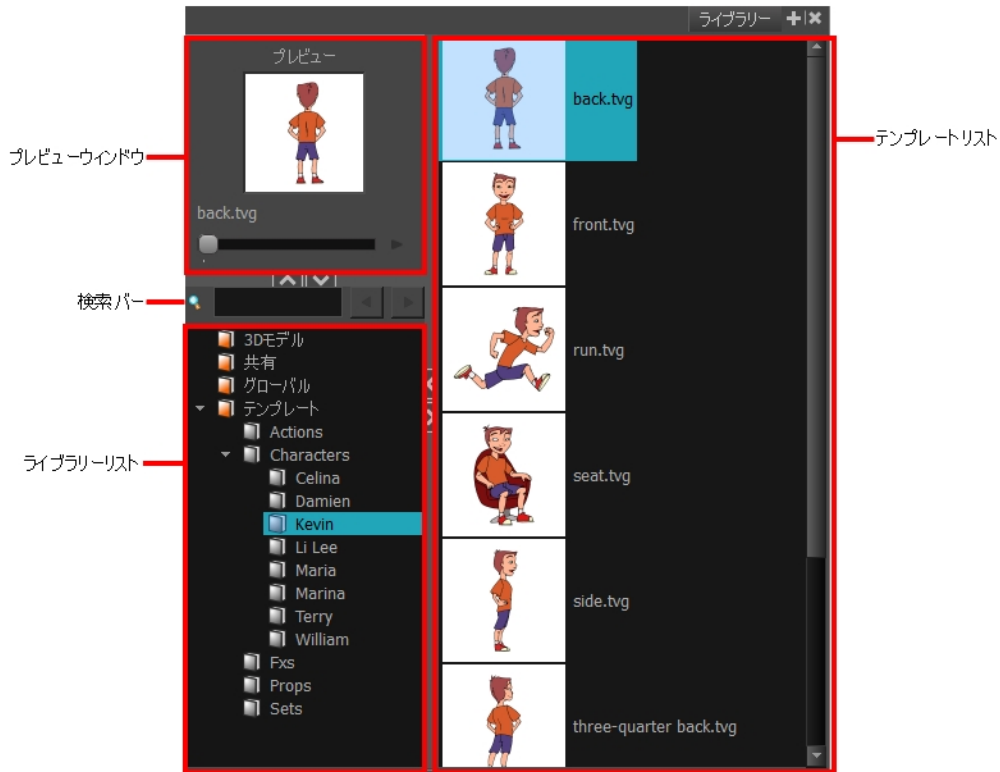


		<p>め、ピボットポイントを中心に回転しカメラに常に向いています が、カメラは移動しません。</p> <p>レイヤーをカメラに設定してカメラに固定すると、レイヤー変換はすべてリセットされ、アニメーションは削除されます。</p> <p>レイヤーがカメラに設定されていて、アラインメントなしに切り替えると、オフセットとスケーリングが保持されます。レイヤーが現在のフレームでカメラに向くように、回転キーフレームを変更する必要があります。</p>
		<p><b>カメラにピン止め:</b> レイヤーはカメラの視点に向いています。基本的に、レイヤーは常にカメラと共に移動します。</p> <p>レイヤーが「カメラに固定」に設定されていて、「整列なし」または「カメラの向き」に切り替えると、レイヤーは現在のフレームの位置にとどまります。</p> <p>レイヤーが「カメラに固定」に設定されていて、「整列なし」または「カメラの向き」に設定されている場合は、レイヤー変換がカメラと組み合わせられます。レイヤーは、現在のフレームの所定位置に残されます。</p>
エクスポート	--	<b>PDF:</b> プロジェクトをPDFにエクスポートする際、選択したレイヤーを含めるかどうかを選択できます。
	--	<b>ムービー:</b> プロジェクトをビデオファイル、または画像シーケンスにエクスポートする際、選択したレイヤーをレンダリングする可否を選択できます。。
	--	<b>Toon Boom:</b> プロジェクトをToon Boom Harmonyシーンにエクスポートするときに選択したレイヤーを含めるかどうかを選択できます。
ベクトルレイヤーを追加		レイヤーリストに、ベクターレイヤーを追加します。
ビットマップレイヤーを追加する		レイヤーリストにビットマップレイヤーを追加します。
選択したレイヤーを複製する		選択したレイヤーを複製するので、1回の操作で簡単にコピー&ペーストできます。レイヤーをコピーするのとは異なり、レイヤーの複数のコピーを、他のパネルに貼り付けることはできません。レイヤーをコピーするのは、1つのパネル内でのみ可能です。重複したレイヤーは名前を保持し、番号が付いています。
選択したレイヤーをグループ化する		選択したレイヤーをグループ化する。グループ化されたレイヤーには Group という名前が付けられ、アンダースコアと数字が付加されます。たとえば、Group_1。グループを作成するたびに、番号が大きくなります。
選択したレイヤーを削除する		選択したレイヤーを削除します。

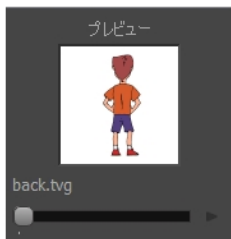
る		
---	--	--

## ライブラリビュー

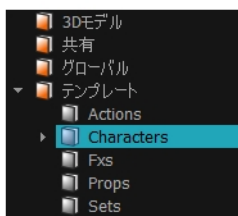
ライブラリビューは、テンプレートを作成および管理するために使用されます。



ライブラリビューのプレビューウィンドウでは、選択したテンプレートの内容をプレビューできます。ライブラリビューのプレビューウィンドウでオーディオファイルをプレビューすることはできません。



ライブラリリストは、異なるライブラリとサブフォルダをナビゲートするために使用されます。ここから新しいライブラリを開いたり、閉じたり、作成したりすることもできます。



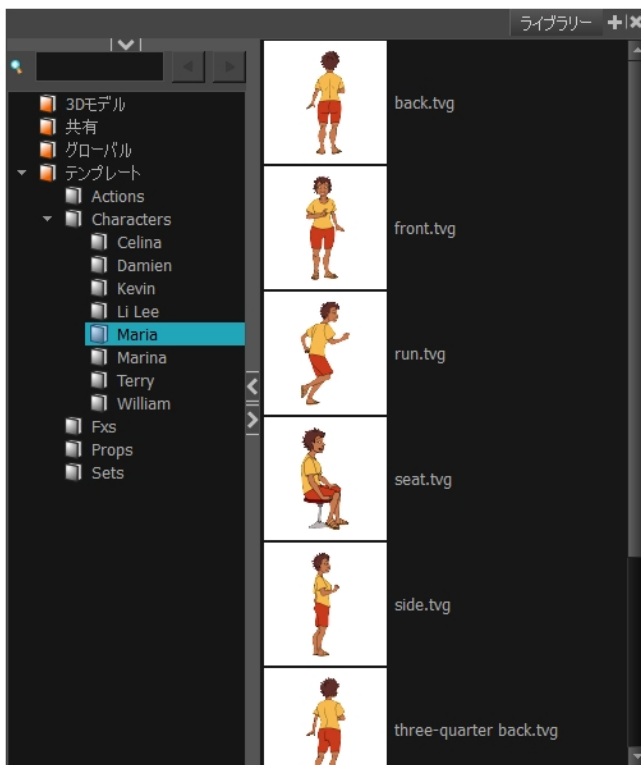
ライブラリビューには、次の2つの既定のライブラリフォルダがあります。

- **グローバル**:これは、テンプレートを整理するために使用できる空のフォルダです。このライブラリは、異なるプロジェクト間で自動的に共有されます。このライブラリフォルダは、サブフォルダを使用して整理できます。グローバルライブラリ内のアイテムを保存すると、既定では、コンピューター上のドキュメントフォルダ内の場所に保存されます。
- **テンプレート**:このフォルダには、Storyboard Pro で提供され、ハードドライブに保存されているデフォルトのテンプレートが含まれています。このライブラリの内容は、異なるプロジェクト間で自動的に共有されます。

**メモ:** ファイルが保存されているパスを確認するには、フォルダの上にカーソルを置き、パスを表示します。

選択したライブラリリストに含まれるテンプレートは、ライブラリビューの右側にサムネイル、リスト、または詳細として表示できます。

ライブラリビューの右側で右クリックし **ビュー > リスト**、**サムネイル** または **詳細** を選択します。



### ライブラリビューにアクセスする方法

- ▶ パネルビューで、ビューを追加 ボタンをクリックし、**ライブラリ** を選択します。

## メッセージログビュー

メッセージログビューには、レンダリングタスク中に収集された情報 (フレームや各レンダリングされた時間など) を表示します。このビューには、カラーリカバリ操作のリストも含まれています。

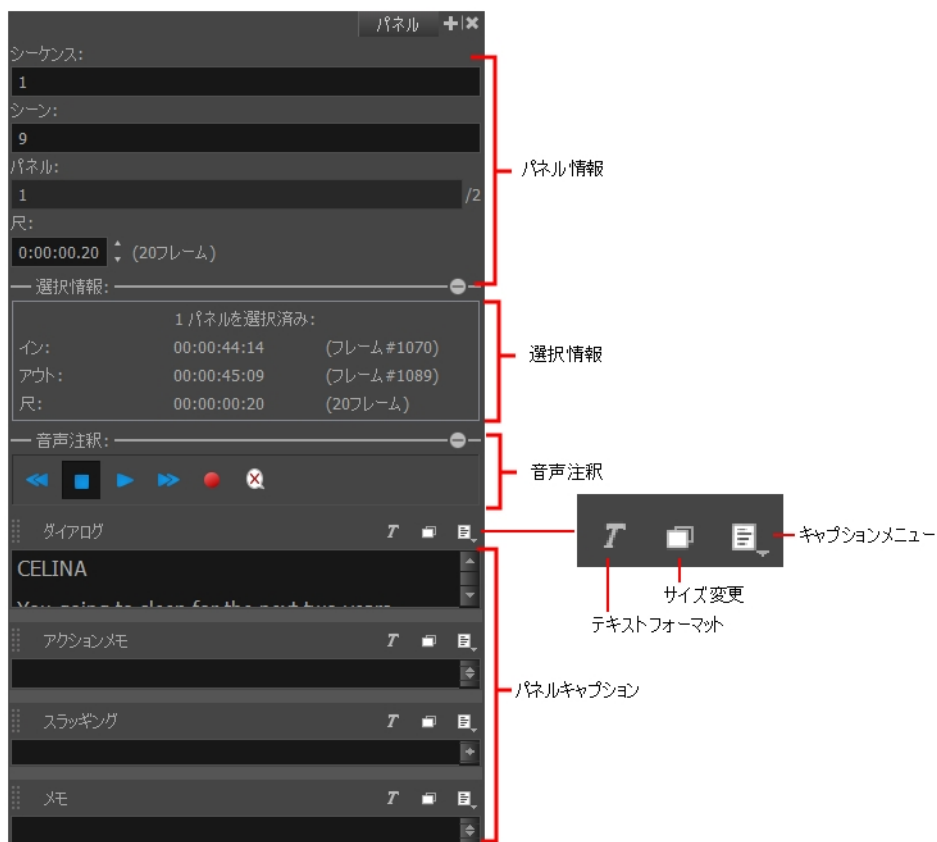
```
日付 - 時間 :Fri Dec 29 09:23:26 2017
アプリケーション:Storyboard Pro
バージョン:Toon Boom Storyboard Pro, Storyboard Pro (StoryboardPro.exe) /バージョン 14.10.0 ビルド 12243 2017-02-09 12:19:40
O/ユーザー名:Michi
デバッグモード:オフ
T 09:24:09.914 Fbx IOフレームワークの初期化
T 09:24:15.345 Starting Storyboard Pro daemon.
T 09:24:15.361 Alembic IOフレームワークを初期化中
T 09:24:15.366 Collada IOフレームワークの初期化
T 09:24:19.166 ロックファイルが正常に作成されました、 C:/Users/Michiko/Desktop/Toon Boom Stuff/Rocket Ranger Project/SBP_Rocket_Rodeo_V12/SBP_Rocket_Rodeo_V12.sboard.lock
T 09:24:20.547 アイコンが見つかりません:C:/Program Files (x86)/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro 5.5/resources/icons/exposure_point.png.
T 09:24:20.547 アイコンが見つかりません:C:/Program Files (x86)/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro 5.5/resources/icons/exposure_point_cur.png.
T 09:24:21.855 Failed to read texture file with path: 'C:/Users/gdemers/Desktop/Gene - Creative Services/Current/Rocket_Rodeo_Project/RR_3D_Assets/Moon_FINAL/textures/LR_textures/TX_moonDiff_
```

### メッセージログビューにアクセスする方法

- ウィンドウ > メッセージログを選択します。

## 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。



### パネルビューにアクセスする方法

- ▶ パネルビューエリアで、ビューの追加 ボタンをクリックし、**パネル**を選択します。

アイコン	ツール名	説明
--	パネル情報	パネルビューのこのセクションでは、現在のパネルの尺、名前、それが含まれているシーンの名前などの情報が表示されます。いくつかのフィールドを編集することができます。
	選択情報	このパネルビューの折りたたみ可能なセクションは、選択したパネルの数、現在の選択範囲内外の情報、選択したパネルの尺などの情報です。これらのフィールドは参照専用です。編集できません。  折り畳み ボタンをクリックしてセクションを非表示に

		し、スクリプトキャプションフィールドのスペースを空けます。折り畳まれている場合は、展開 ボタンをクリックすると、セクション全体が再び表示されます。
	音声注釈	パネルに音声注釈を追加することが可能です。この折り畳み可能なセクションは、これらの注釈をコントロール/編集するために使用されます。
	テキストの書式設定	スクリプトキャプション領域に、テキストを書式設定するためのテキスト書式ツールバーを表示します。
	サイズ変更	2つ以上のパネルがある場合、3つの異なるサイズでパネルのサイズを変更します。パネルを完全に開き、中型パネルを開くか、パネルを折りたたむ。  参照
	キャプションメニュー	キャプションの追加、インポート、削除、名前変更のコマンドにアクセスできます。ファイナルドラフトで作成したスクリプトをインポートすることもできます。
--	パネルキャプション	ひとまとめに <b>パネルキャプション</b> と呼ばれるいくつかのフィールドがあります。キャプションとは、プロジェクト内の情報を整理し、その情報をパネルに結び付ける方法のことです。それらは完全にカスタマイズ可能です。既定の名前は次のとおりです： <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ダイアログ</b>: 現在のパネルで、このショット間に発生するスクリプトから、ダイアログを入力またはコピー/ペーストします。</li> <li>• <b>アクションメモ</b>: パネルで発生する、アクションに関連するメモを入力またはコピー/ペーストします。</li> <li>• <b>スラッキング</b>: 絵コンテのタイミングを参照するメモを追加します。スラッキングは、コンテに対するダイアログの、個々の記録された行のタイミングです。</li> <li>• <b>メモ</b>: 現在のパネル、またはそれが表すショットに関連するものを追加します。たとえば、ショットに取り組むクルーは、ショットを完成させるために必要な小道具、周囲の音、連続性の注意、または必要な装備を必要とします。</li> </ul> <p>キャプションフィールドには、既定で名前が付けられており、キャプションメニュー ボタンをクリックして「キャプションの名前変更」オプションを選択すると、これらの</p>

		<p>フィールドの名前を簡単に変更できます。キャプションの名前を変更し、これらの名前をプロジェクト全体にわたって保持することが確実な場合は、<b>キャプション &gt; キャプションのレイアウトをデフォルトとして保存</b> をトップメニューから選択して、新しい名前を既定として設定できます。</p>
--	--	--

## テキストフォーマット (書式) ツールバーを表示する方法

1. テキストフォーマット (書式) ボタンをクリックします。

テキストフォーマットツールバーが表示されます。



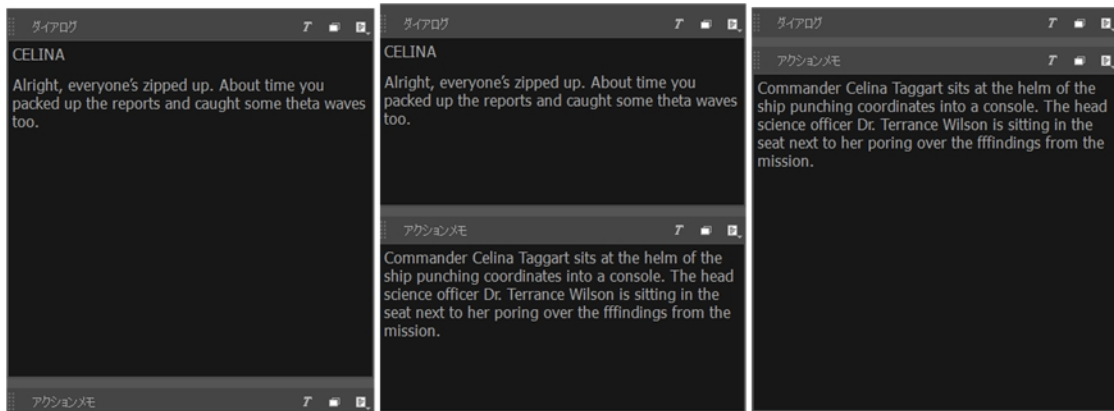
2. パネル内のテキストをフォーマットする。

## パネルのサイズを変更する方法

1. 2つ以上のパネルがある場合は、次のいずれかの操作を行います:

- ▶ サイズ変更 ボタンをクリックします。

パネルは、パネルのサイズを最大限に表示するか、中間サイズのパネルを表示するか、パネルを折りたたんで内容を非表示にします。



パネル1は最大限に表示されます。  
パネル2が折り畳まれています。

両方のパネルが中サイズで表示されます。

パネル1が折り畳まれています。  
パネル2は最大限に表示されます。

- ▶ 2つのパネルの間にあるバーに、カーソルを合わせます。バーが青色に変わって、仕切りアイコンが表示されたら、上または下にドラッグしてパネルのサイズを変更します。

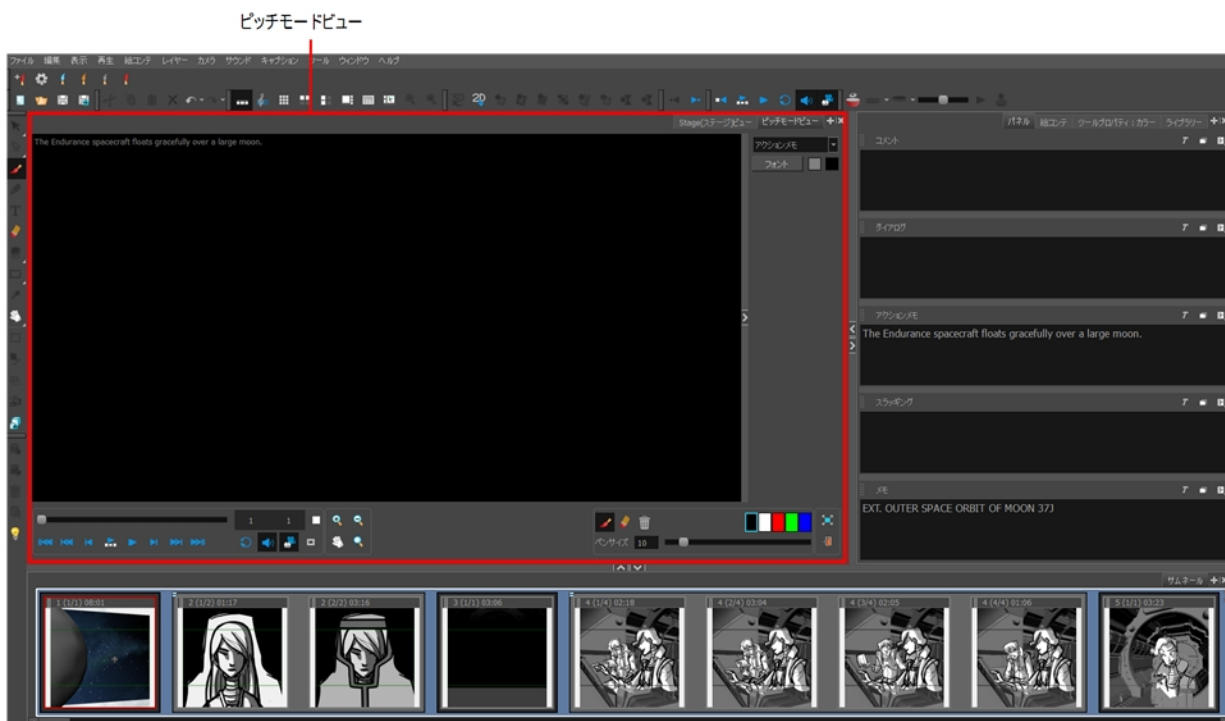




## ピッチモードビュー

ピッチモードビューは、絵コンテをピッチングするために最適化されています。ピッチモードビューを使用すると、使用できないツールや機能が淡色表示されます。描画レイヤーにはアクセスできなくなります。通常モードに戻るには、ピッチモードビューを閉じる必要があります。

ピッチモードの表示に似た、ピッチモードのワークスペースもあります。このワークスペースは、画面全体を占有し、特定の数のツールにのみアクセスを提供します—参照 [ピッチモードワークスペース \(ページ284\)](#)。



### ピッチモードビューにアクセスする方法

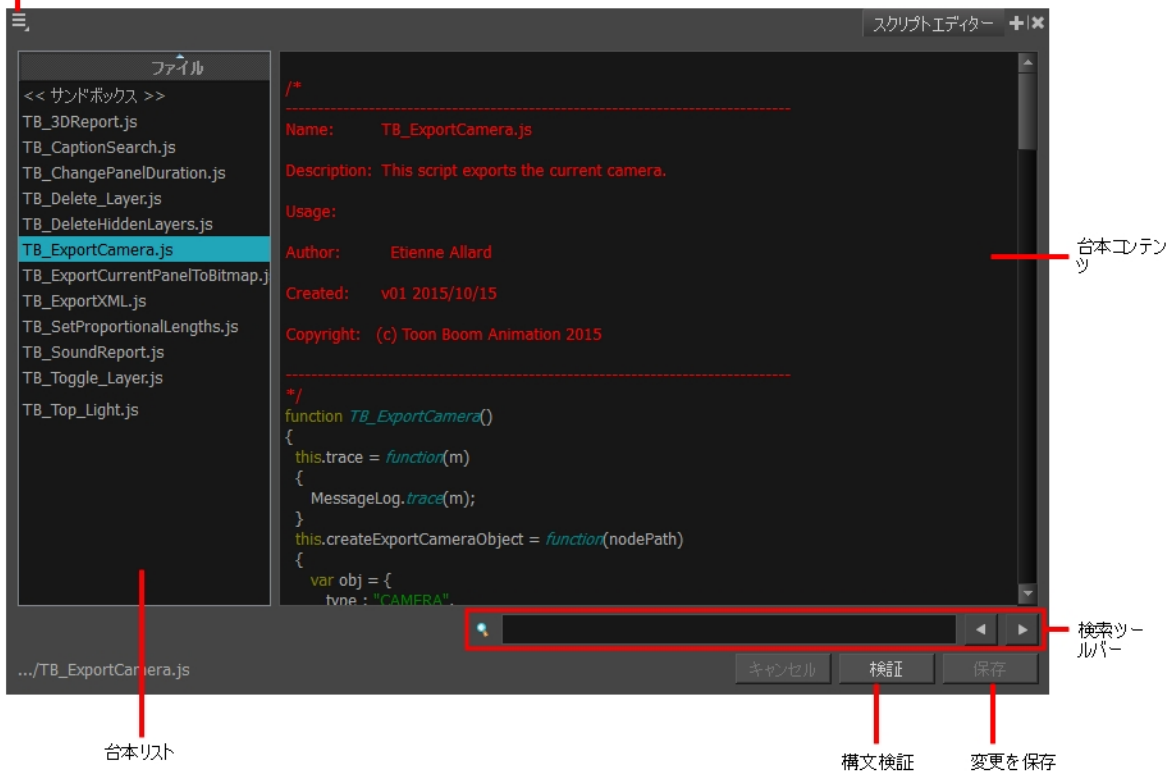
1. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ ウィンドウ>ピッチモードビューを選択します。
  - ▶ パネルビューで、ビューの追加 ボタンをクリックし、ピッチモードビューを選択します。

## スクリプトエディタビュー

スクリプトエディタビューは、Qt スクリプトをサポートしています。

Qt スクリプトは、インターフェイスでサポートされている多くの関数へのアクセスを提供します。Qt Scriptを使用すると、様々な Storyboard Pro 機能を自動化して、さまざまな繰り返しタスクの完了をスピードアップすることができます。スクリプトエディタビューでは、既存のスクリプトを編集したり、新規作成したりできます。

台本エディタメニュー



### スクリプトエディタビューにアクセスする方法

次のいずれかを実行します:

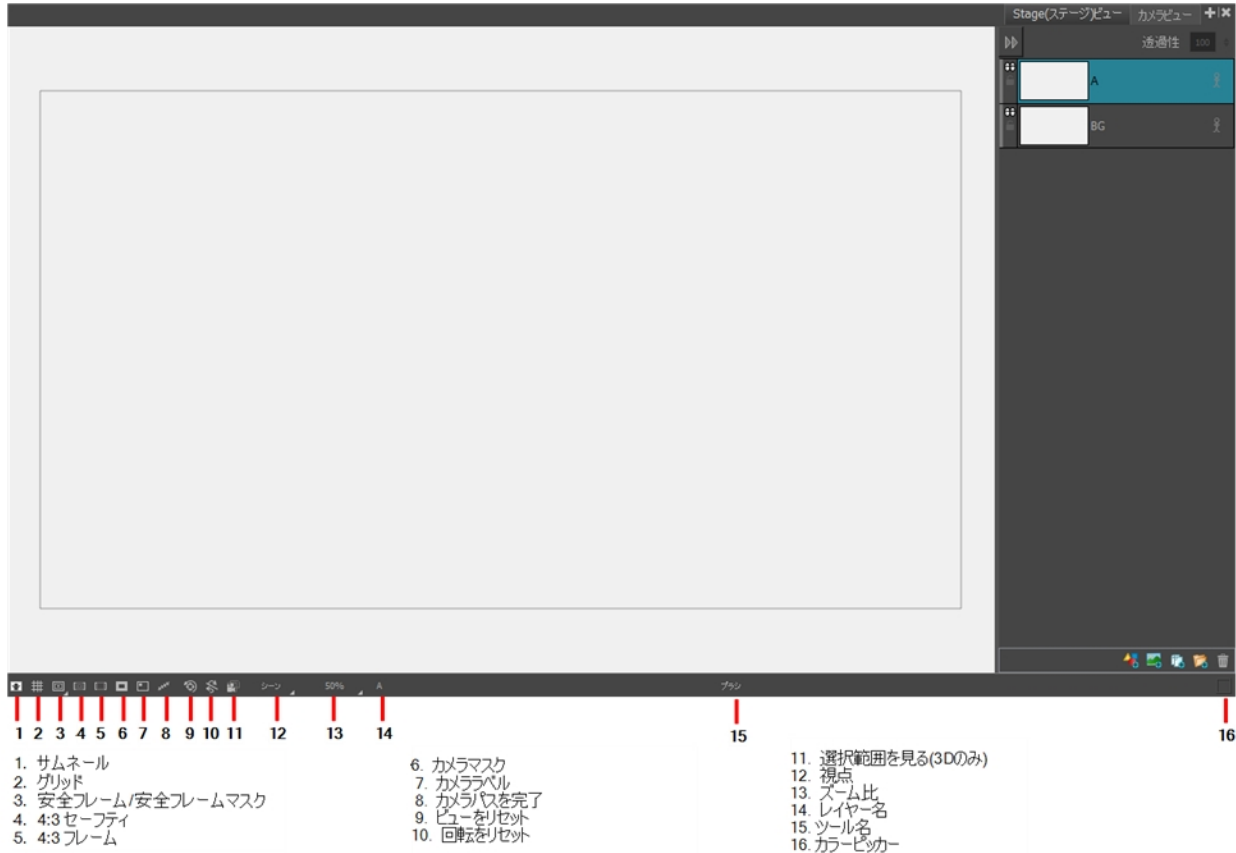
- トップメニューから **ウインドウ > スクリプトエディター** を選択します。
- 他のビューのいずれかから、ビューの追加 ボタンをクリックし、**スクリプトエディタ** を選択します。

パラメータ	説明
スクリプトリスト	スクリプトエディタビューの左側では、既存のすべてのスクリプトファイルが一覧表示され、このビューで変更できます。スクリプト形式はJavaScriptです。ファイルをクリックすると、そのコンテンツがビューのスクリプトコンテンツウインドウに表示されます。
スクリプトの内容	スクリプトエディタビューの右側で、選択したスクリプトの内容が表示され、編集することができます。

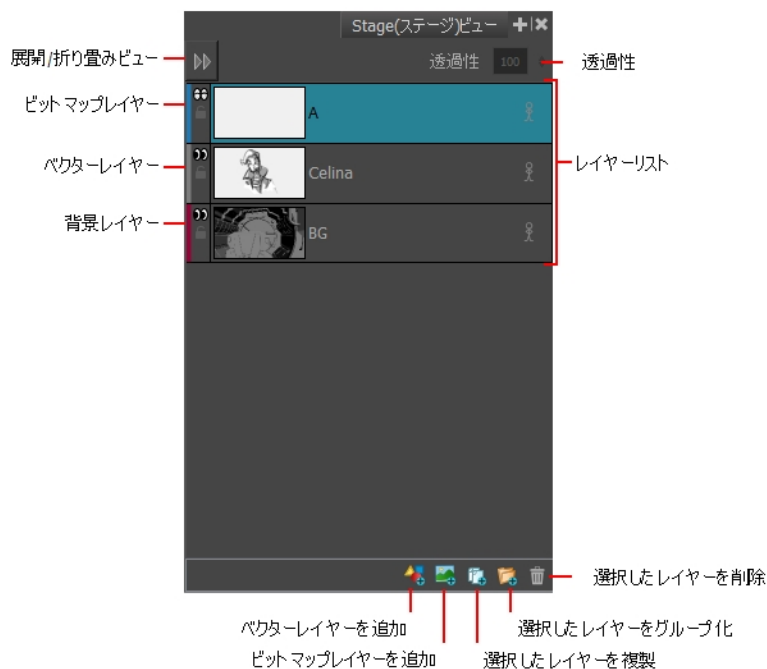
検索ツールバー	検索ツールバーを使用すると、選択したスクリプトコンテンツ内の文字列を検索できます。前へ/次へボタンを使用して、結果をナビゲートできます。
検証	この関数は、現在表示されているスクリプトの構文を検証し、見つかったエラーを一覧表示します。
保存	スクリプトの変更が完了したら、 <b>変更を保存</b> をクリックして変更を保存します。

## 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。



**メモ:** 作業により多くのエリアが必要な場合は、ステージビューでステータスバーを非表示にすることができます。環境設定ダイアログボックス内で、(押す Ctrl+U (Windows) または ⌘+, (Mac OS X)) または、カメラタブを選択し、**ステータスバーを表示** オプションのチェックを外します。



## ステージ ビューにアクセスする方法

- ビューエリアで、ビューの追加 ボタンをクリックし、**ステージ** を選択します。

ツール名	アイコン	説明
サムネール		選択したパネルのサムネイルが表示されます。
グリッド		ステージビューとカメラビューにグリッドを表示します。デフォルトのサイズは標準の12フィールドのアニメーショングリッドですが、別を選択することもできます。  また、表示 > グリッド > グリッドを表示 を選択するか、Ctrl+G (Windows) または ⌘+G (Mac OS X) を押します。.
セーフ(安全) エリア		テレビの安全ゾーンと、カメラフレームの中央を表示または非表示にします。安全エリアは、シーンの解像度、および安全ゾーンとフレームの中心に適応します。  トップフィールドから、この機能にアクセスするには、表示 > エクストラ > 4:3安全エリアを選択することもできます。  環境設定ダイアログボックスで独自の安全制限を定義することができます
セーフ(安全) エリアマスク		カメラとステージビューを使用して、ボードを表示しているときにTVセーフエリアを示すグレーのレイヤーオプションをオンにします。  安全ゾーンをグレーアウトすることが可能です。アイコン上でマウスの左ボタンを押したまま、セーフエリアマスクを選択しま

		<p>す。</p> <p>トップメニューからこの機能にアクセスすることもできます。<b>表示 &gt; エクストラ &gt; 安全エリアを表示</b></p> <p>環境設定ダイアログボックスで独自の安全制限を定義することができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> アクションと、タイトルセーフエリアマスクを表示するキーボードショートカットを作成できます。。</p> </div>
4:3 安全		<p>TV安全ゾーンとカメラフレームの中心を、通常の4:3解像度で表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合、プロジェクトのテレビフォーマットへの変換を事前に、また簡単に計画することが出来ます。この方法で、両方の解像度に合わせてプロジェクトを作成できます。</p> <p><b>表示 &gt; エクストラ &gt; 4:3安全エリア</b>を選択することもできます。</p>
4:3 エリア		<p>カメラフレームの中心と、テレビの安全エリアを使用せずに4:3解像度のエリアを表示または非表示にします。</p> <p><b>表示 &gt; エクストラ &gt; 4:3エリア</b>を選択することも出来ます。</p>
カメラマスク		<p>シーンフレームの周囲に、黒いマスクを表示または非表示にして、カメラフレームの外側に何も表示されないようにします。これは、シーンの構図を見やすくするように設定しているときに便利です。</p> <p><b>表示 &gt; エクストラ &gt; カメラマスク</b>を選択することも出来ます。</p>
カメララベル		<p>現在のパネルのカメラ移動の開始と終了位置に、カメラフレームの左上隅にあるインとアウトの表示/非表示を切り替えます。カメラツールを選択すると、ラベルが別のカメラのキーフレームを明確に示すアルファベット ラベルに切り替わります。</p>
完全なカメラパス		<p>シーン内の関連するすべてのカメラのキーフレームとパスを表示します。このボタンを無効にすると、ステージビューにはパネルに含まれるキーフレームだけが表示されます。</p> <p><b>表示 &gt; 完全なカメラパス</b>を表示を選択して、この機能にアクセスすることもできます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> このオプションは、パネルの互換性モードによってカメラでは使用できません。</p> </div>
ビューをリセット		<p>ステージビューでパン、ズーム、回転をリセットし、初期設定に</p>

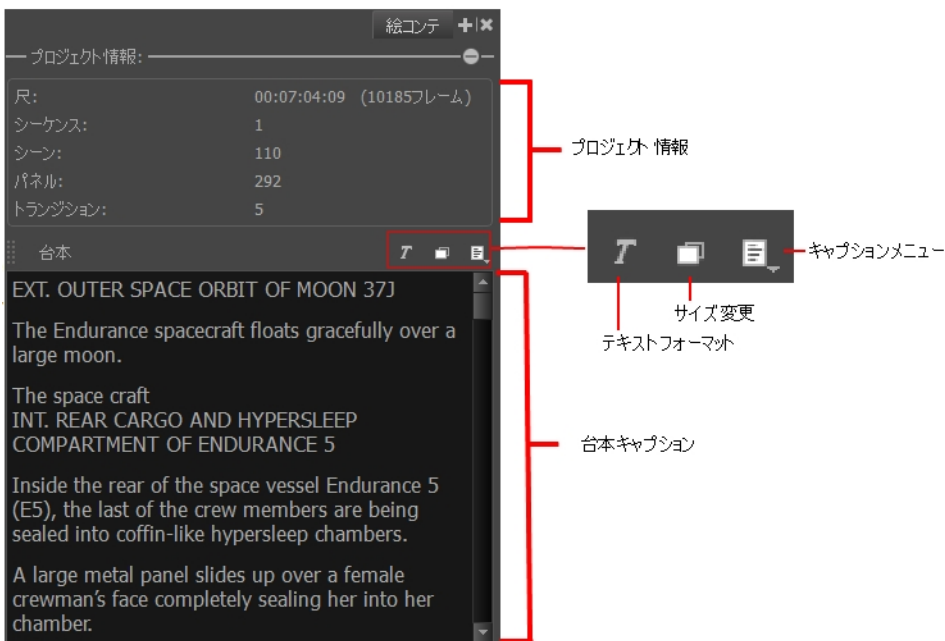
		<p>戻します。</p> <p><b>表示 &gt; ビューをリセット</b> を選択するか、Shift+Mを押します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> このオプションで動作します。 <a href="#">ステージビュー</a> (ページ269)</p> </div>
回転をリセット		<p>ステージビューまたはカメラビューで行われた回転をリセットし、ディスプレイを初期回転設定に戻します。</p> <p><b>表示 &gt; 回転をリセット</b> を選択するか、Shift+Xを押します。</p>
選択したものをみる (3Dのみ)		<p>2Dレイヤーを3D空間で回転させると、ステージビューが描画レイヤーに対して垂直でなくなり、描画が不可能になることがあります。このオプションでは、ステージビューを選択した描画レイヤーを垂直にして、描画することができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>メモ:</b> このオプションは、3D空間で作業する場合に使用します。</p> </div>
視点	-	<p>ビューのポイントメニューでは、パネルをめく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。ビューモードの現在のポイントは、ビューモードのポイントに従ってリセットされるため、異なるリセットビューコマンドの動作にも影響します。—参照 <a href="#">ビューのポイントメニュー</a> (ページ175)。</p>
ズーム比	-	<p>ステージまたはカメラビューの表示を、拡大/縮小できます。カメラのフレームサイズを、ステージビューのサイズと常に一致させる場合は、<b>ビューに合わせる</b> オプションを選択します。</p>
レイヤー名	-	<p>現在のパネルの選択したレイヤーの名前が表示されます。</p>
ツール名	-	<p>選択したツールの名前を表示します。オーバーライドするキーボードショートカットを使用して、ツールをオーバーライドすると、ツールの名前は赤色に変わります。</p>
カラーピッカー	■	<p>カラービューで現在選択されている色を表示します。カラーウォッチをクリックし、カラーピッカーを開き、新しいカラーを選択することができます。</p>
レイヤーリスト	-	<p>レイヤーリストは、シーンのレイヤーを重ね合わせて最終的な画像を形成する場所です。</p> <p>パネルでイメージをインポートしたり、描画したりすると、実際にそのレイヤーの1つにアートワークが追加されます。デフォルトでは、背景レイヤ (BG) および前景レイヤ (A) を含む、2つのレイヤーが各パネルにあります。レイヤーを追加すると、アルファベッ</p>



		ト順に後続の文字が自動的に割り当てられますが、名前を変更することもできます。また、パネルで選択されたレイヤーがない場合は、選択したレイヤーの上または他のレイヤーの最上部に配置されます。
ベクトルレイヤーを追加		レイヤーリストに、ベクターレイヤーを追加します。
ビットマップレイヤーを追加		レイヤーリストにビットマップレイヤーを追加します。
選択したレイヤーを複製		選択したレイヤーを複製するので、1回の操作で簡単にコピー&ペーストできます。レイヤーをコピーするのとは異なり、レイヤーの複数のコピーを、他のパネルに貼り付けることはできません。レイヤーをコピーするのは、1つのパネル内でのみ可能です。重複したレイヤーは名前を保持し、番号が付いています。
選択したレイヤーをグループ化		選択したレイヤーをグループ化する。グループ化されたレイヤーには Group という名前が付けられ、アンダースコアと数字が付加されます。たとえば、Group_1。グループを作成するたびに、番号が大きくなります。
選択したレイヤーを削除		選択したレイヤーを削除します。

## 絵コンテビュー

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。



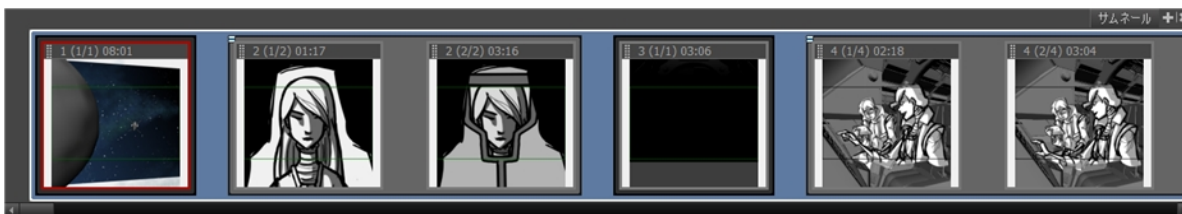
### 絵コンテビューにアクセスする方法

- 次のいずれかを実行します:
  - ビューエリアで、ビューの追加 ボタンをクリックし、**絵コンテ**を選択します。
  - ウィンドウ > 絵コンテ**を選択します。

アイコン	ツール名	説明
--	プロジェクト情報	次の情報を表示する折り畳み可能なセクション: 尺、アクトの数、シーケンス、シーン、パネル、およびトランジション。
	テキストの書式設定	スクリプトキャプション領域に、テキストを書式設定するためのテキスト書式ツールバーを表示します。
	サイズ変更	2つ以上のパネルがある場合、3つの異なるサイズでパネルのサイズを変更します。パネルを完全に開き、中型パネルを開くか、パネルを折りたたむ。
	キャプションメニュー	キャプションの追加、インポート、削除、名前変更のコマンドにアクセスできます。ファイナルドラフトで作成したスクリプトをインポートすることもできます。

--	スクリプトキャプション	パネルキャプションと同様に、絵コンテキャプションは完全にカスタマイズ可能です。違いは、ここに格納する情報は特定のパネルではなく、絵コンテ全体に関連していることです。このデフォルトのキャプションフィールドは、スクリプト用に特別に用意されています。
----	-------------	--

## サムネイルビュー



サムネイルビューは、年代順に、プロジェクトのすべてのパネルを表示します。このビューを使用すると、絵コンテをナビゲートしたり、パネルと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することができます。

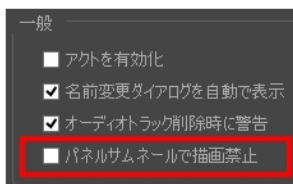
デフォルトでは、サムネイルビューで描画することはできず、ブラウズボタンもありません。設定ダイアログボックスで変更が可能です。

### サムネイルビューにアクセスする方法

1. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ ビューエリアで、ビューの追加 ボタンをクリックし、サムネイルビューを選択します。
  - ▶ ウィンドウ > サムネイルを選択します。

### サムネイルビューでの描画を有効にする方法

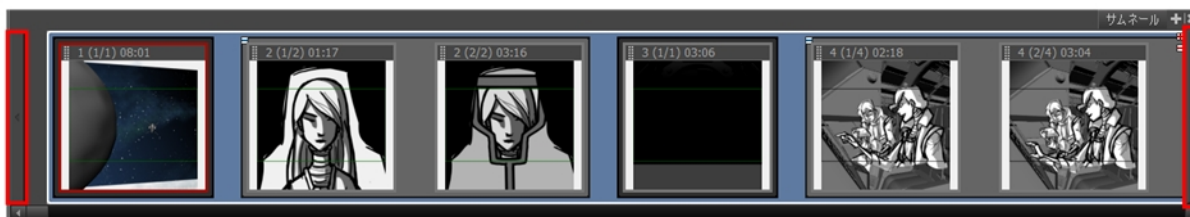
1. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ **編集 > 環境設定 (Windows)** または **Storyboard Pro > 環境設定 (Mac OS X)** を選択します。
  - ▶ **Ctrl+U (Windows)** または **⌘+, (Mac OS X)** を押します。
2. 環境設定ダイアログボックスにて、**一般** タブを選択します。
3. 一般セクションで、**パネルサムネイルで描画禁止** オプションの選択を解除します。



### 次のサムネイルと前のサムネイルを表示する方法

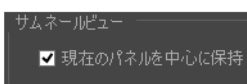
1. 環境設定ダイアログボックスにて、**グローバルUI** タブを選択します。
2. サムネイル表示セクションで、**次と前のボタンを表示** オプションを選択します。

サムネイルビューには、次のサムネイルと、前のサムネイルを表示するための2つのボタンが表示されます。



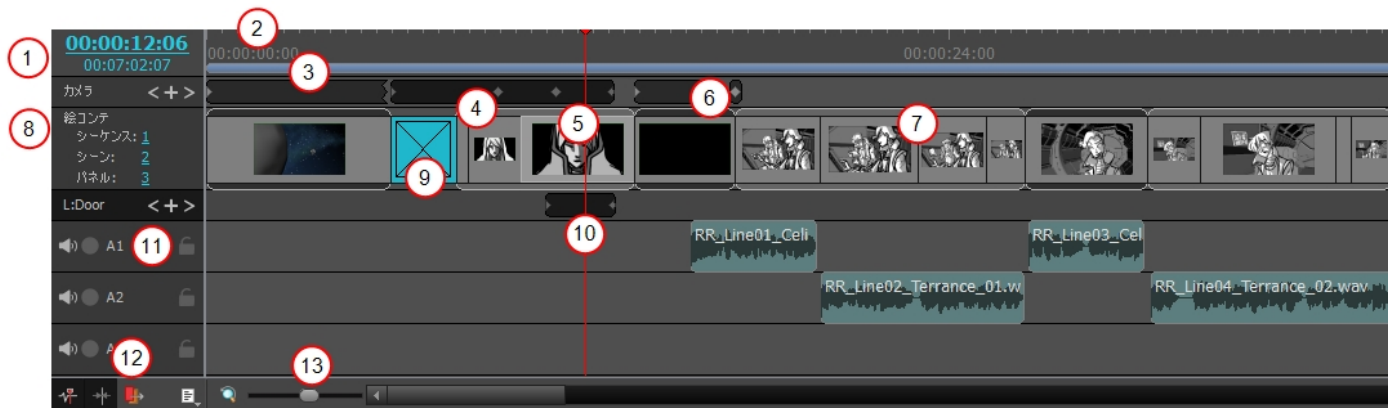
## 現在のパネルを中央に維持する方法

1. 環境設定ダイアログボックスにて、**グローバルUI** タブを選択します。
2. サムネイル表示セクションで、**現在のパネルを中央に表示** オプションを選択します。



## タイムラインビュー

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

1. 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。

## 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

特定のツールについては、次を参照してください。 [ツールのプロパティについて \(ページ207\)](#)。

### ツールのプロパティビューにアクセスする方法

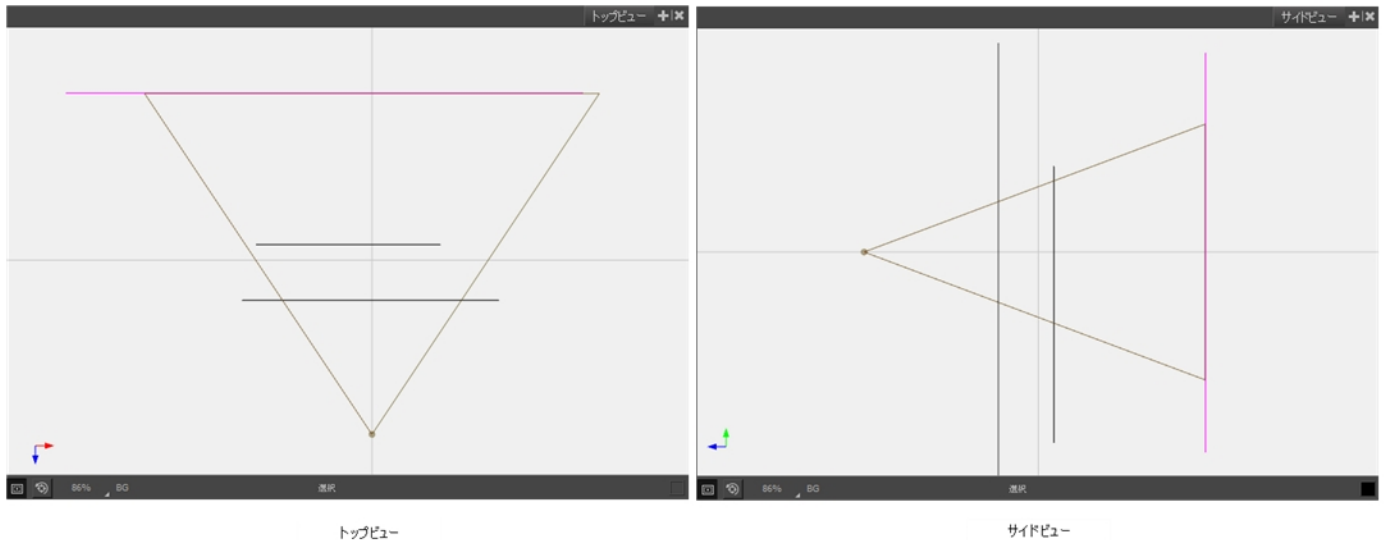
1. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ ビューエリアで、ビューの追加 ボタンをクリックし、**ツールプロパティビュー**を選択します。
  - ▶ **ウィンドウ > ツールプロパティビュー**を選択します。



## トップビューとサイドビュー

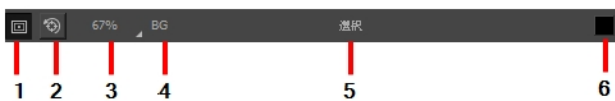
トップビューとサイドビューは、シーンの空間を上から見たものです。ビューには、カメラが見ることができる表示領域も表示されます。

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、大きくなったりのように見えます。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。



## ステータスバー

ステータスバーは、トップおよびサイドビューの下部にあり、3Dオブジェクトの表示/レイヤー名の確認/現在のツールの識別/カラーピッカーツールへのアクセスに役立つツールが含まれています。



- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. 安全フレーム   | 4. レイヤー名   |
| 2. ビューをリセット | 5. ツール名    |
| 3. ズーム比     | 6. カラーピッカー |

## 軸

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  
す。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。



X(赤)軸とZ(青)軸



Y(緑)軸とZ(青)軸

## トップビューとサイドビューにアクセスする方法

1. 次のいずれかを実行します:
  - ▶ ビューエリアで、ビューを追加 ボタンをクリックし、トップビューまたは サイドビュー を選択します。
  - ▶ ウィンドウ>トップビューまたは サイドビュー を選択します。

## 第6章: ワークスペースについて

Storyboard Pro ワークスペースはいくつかのビューから構成されています。ワークスペースをカスタマイズして、新しいワークスペースとして保存し、ワークスペースツールバーから読み込む事が出来ます。

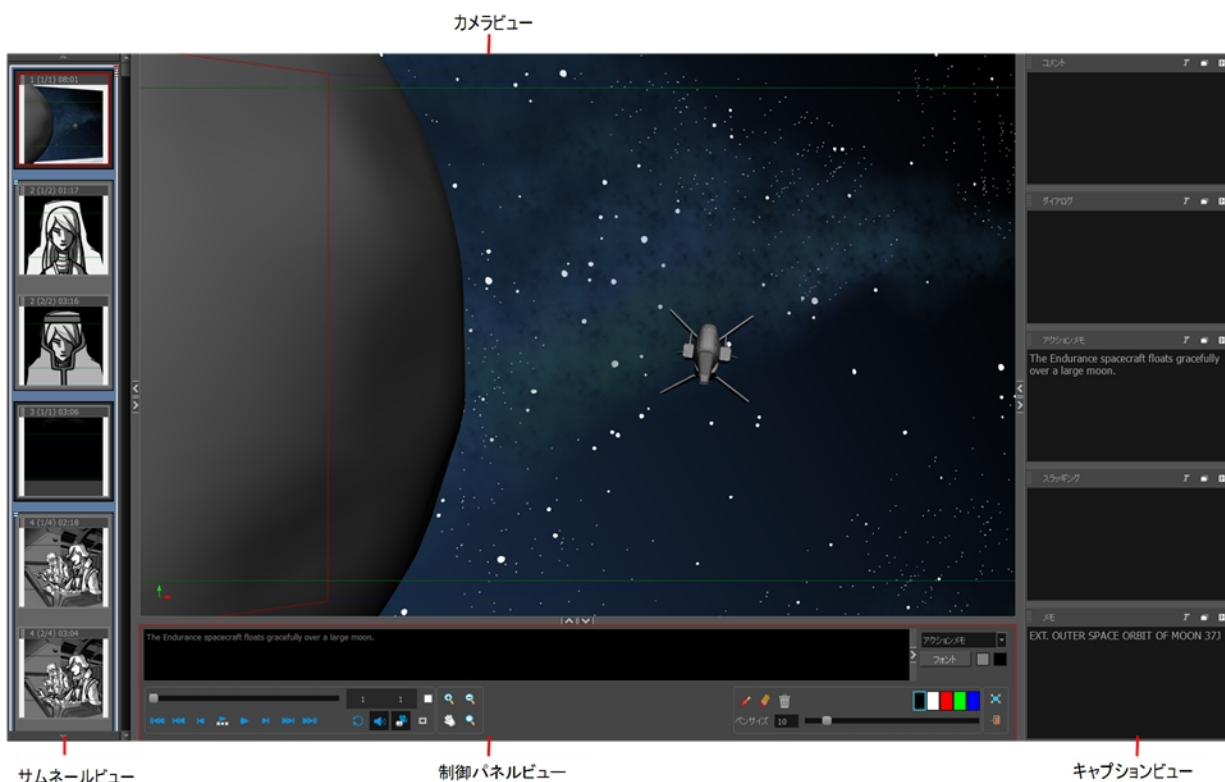
初めて Storyboard Pro を開くと、デフォルトの描画ワークスペースがロードされます。合計8つのワークスペースが準備されています。

ワークスペース	アイコン	説明
描画		このワークスペースは、絵コンテを効率的に描画することができるように設計されています。メインスペースは大きなステージビューで、サムネイルビューは最下部にあります。また、このワークスペースを使用すると、パネルや絵コンテのビューだけでなく、すべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
タイムライン		このワークスペースは、アニメーション作成のプロセスを念頭に置いて設計されています。メインスペースは大きなステージビューで、タイムラインビューは最下部にあり、パネル、トランジション、およびサウンドのタイミングを簡単に編集できます。また、このワークスペースを使用すると、パネルや絵コンテのビューだけでなく、すべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
オーバービュー		このワークスペースは、プロジェクトの組織概要を提供するように設計されています。主なスペースは、パネルの順序を効率的に再編成できるサムネイルビューです。
水平		このワークスペースは、プロジェクトをクラシックな「水平」紙の絵コンテレイアウトとして表示します。メインスペースには、一度に3つのパネルが表示され、下にパネル情報が表示されます。
垂直		このワークスペースでは、プロジェクトをクラシックな「縦」紙の絵コンテレイアウトとして表示します。メインスペースには、一度に2つのパネルが表示され、それぞれの側面にパネル情報が表示されます。
ピッチモード		このワークスペースは、他のワークスペースとは異なるビューセットで、プロジェクトを表示します。アクセスは、特定数の機能にのみ与えられます。これは話に集中する表示領域を最大化します。  ピッチモードワークスペースは、ディスプレイ画面全体を占有します。ツールバーやトップメニューはありません。
PDFビュー		このワークスペースは、PDFエクスポートをすばやくセットアップするために必要なビューを使用し、プロジェクトを表示します。
3Dビュー		このワークスペースは、カメラ/トップ/タイムライン/レイヤーのビューを含む、3Dオブジェクトの操作に適したビューでプロジェクトを表示します。

## ピッチモードワークスペース

ピッチモードワークスペースには、他のワークスペースとは異なるビューのセットが含まれており、表示画面全体が占有されます。アクセスは、特定の数の機能にのみ与えられます。これにより、ツールバーやボタンなど邪魔なものを除去して、視聴空間を最大限に活用し、視聴者がストーリーに専念できるようにします。また、他のワークスペースでは使用できない簡単なコメント機能も備えています。このワークスペースのビューには、タブまたは名前がありません。ビューを追加または削除することはできません。ただし、サイドビューを一時的に非表示にしてカメラビューを最大化することもできます。

また、ピッチモードのワークスペースとほぼ同じように動作するが、他のビューやメニューへのアクセスを提供するピッチモードのビューもあります。



### ピッチモードのワークスペースにアクセスする方法

次のいずれかを実行します:

- ビューツールバーにて、ピッチモード (Pitch Mode) ボタンをクリックします。



- ワークスペースツールバーから、ピッチモード (Pitch Mode) を選択します。
- ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペース > Pitch Mode を選択します。

- 「8」を押します。

### ピッチモードのワークスペースを終了する方法

- コントロールパネルビューで、ピッチモードの終了ボタンをクリックします。

**メモ:** ワークスペースを終了するには、トップメニューを使用し別のワークスペースに切り替えることもできます。

## サムネイルビュー

サムネイルビューは、他のワークスペースと「表示」メニューにあるサムネイルビューとよく似ています。これにより、絵コンテ内のシーン、パネル、およびトランジションを表示できます。主な違いは、パネルに含まれている描画レイヤーを見ることが出来ないことで、すべてのレイヤーの合成イメージのみが表示されます。—参照 [サムネイルビュー \(ページ 276\)](#)。

デフォルトのキーボードショートカット A と F を使用して、サムネイルをクリックせずに簡単にナビゲートできます。

## コントロールパネル

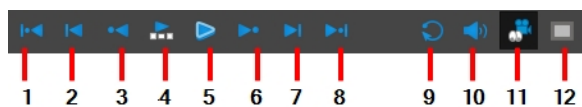
コントロールパネルビューでは、絵コンテを再生したり、現在のパネルのダイアログまたは選択したキャプションを参照したり、コメントの設定やツールにアクセスしたりできます。



1. シーンスクラパー
2. プレイバックツールバー
3. カメラとオーディオツール
4. コメント設定とツール
5. 全画面モード
6. ピッチモードを終了
7. 選択したキャプション設定

## 絵コンテの再生

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、リアルタイムで再生してタイミングを確認することができます。



- |               |               |
|---------------|---------------|
| 1. 最初のパネル     | 7. 次のシーン      |
| 2. 前のシーン      | 8. 最後のパネル     |
| 3. 前のパネル      | 9. ループモード     |
| 4. 選択したパネルを再生 | 10. オーディオモード  |
| 5. すべてのパネルを再生 | 11. カメラモード    |
|               | 12. カメラマスクモード |



## カメラビューの移動

カメラビューで拡大、または縮小する場合は、コントロールパネルビューの「ビュー」ツールを使用できます。



- ▶ カメラビュー内を移動するには、コントロールパネルビューの「カメラモード」ボタンの選択を解除します。

アイコン	ツール名	キーボードショートカット
	ズームイン	2
	ズームアウト	1
	パン	Spacebar
	ズームツール	ズームインのため2 ズームインのため1 ズームツールを選択したら、Alt を押さえ、クリックしてズームアウトします。

## 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キャプションが表示されます。絵コンテで使用できるダイアログ、アクションメモ、またはその他のキャプションを確認できます。コメントキャプションを追加、削除、または編集することもできます。