



# STORYBOARDPRO

Toon Boom Storyboard Pro 5.5  
リリースノート

---

## 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.



	
ブラシツール	最大のブラシサイズが、500から1600に増加しました。

## エクスポート

コンフォーメーション	<p>プロジェクトの書き出しコマンドで、AAF形式がサポートされ、Avid Media ComposerからStoryboard Pro への変更が可能になりました。</p> <p>エクスポートプロジェクトダイアログボックス内の、「レンダリングエリアをシーンカメラに展開」が新しく加わったオプションです。これは、シーンのすべてのパネル上でカメラがカバーするエレメントを使用し、パネルをレンダリングします。</p>
AAFエクスポート	ステレオトラックは、AAFにエクスポートする際に、二つのモノラルオーディオトラックではなく、単一のステレオトラックとしてエクスポートされます。
キャプション	キャプションのテキストは、ビットマップ、ムービー、EDL、AAF、およびXMLにエクスポートするときにオーバーレイとして、レンダリングできます。これは、エクスポートダイアログボックスのキャプションタブから行います。
ビットマップエクスポート	<p>PNGは、ビットマップにエクスポートするときに、エクスポート形式として使用できるようになりました。</p> <p>ビットマップエクスポートダイアログボックス内の、「レンダーエリアをシーンカメラに展開」という新しいオプションが加わりました。これは、シーンのすべてのパネルでカメラがカバーするエレメントを使用し、パネルをレンダリングするために使用されます。</p>
シーンをフリップ	シーン内のすべてのパネルを反転させる新しい機能です。
PDF	<p>「スタティックカメラを是正」というオプションは、PDFをエクスポートするときに使用できるようになりました。</p> <p>PDFプロファイルのエクスポートとインポートが可能になりました。</p>

## サウンド編集

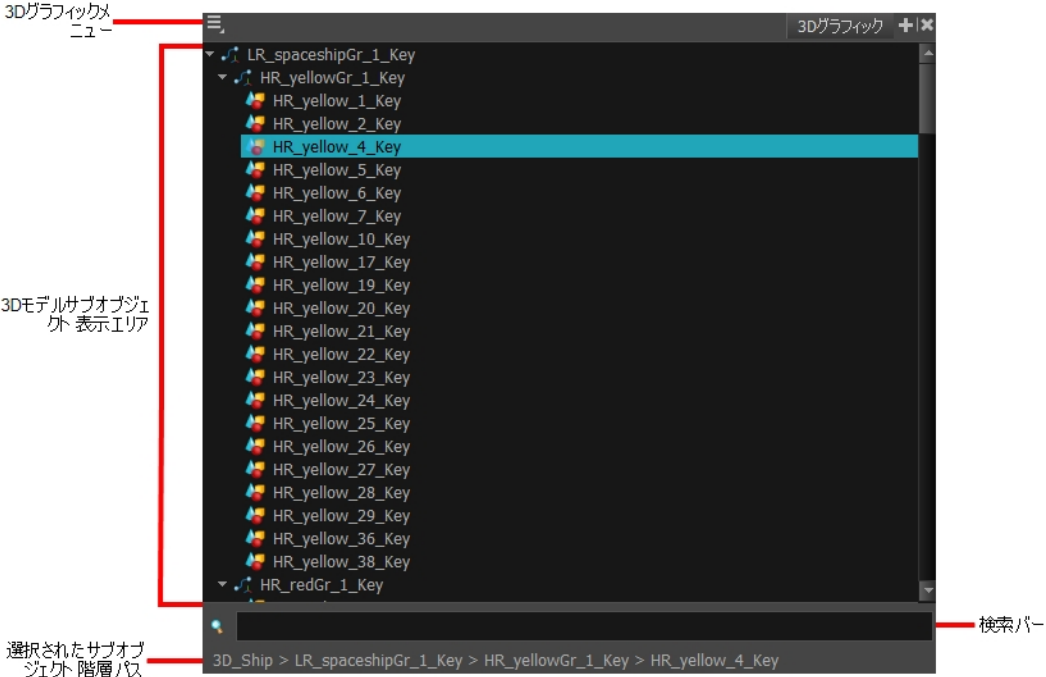
サウンド編集	トランジション中のオーディオクリップは、パネルの尺を変更したときのトランジショ
--------	---

	ンと同期します。
	低音量のオーディオクリップの波形の表示を改善しました。波形は、線形関数ではなく対数関数を使用して表示されます。
	最終パネルの長さを超えて、サウンドを再生出来るようにする新しいオプションが加わりました。
	オーディオトラックのソロモードでは、他のトラックをミュートせずにトラックを分離することができます。

## タイムライン

フレーム	選択したパネルでフレームを追加したり削除したりする新しいコマンドです。
マーカー	マーカーをタイムラインに追加できるようになりました。これらのマーカーは、ショートカットがコマンドに設定されている場合、再生中に追加できます。
オーディオ	複数のトラックにオーディオをコピー&ペーストすることが可能になりました。
ズーム	タイムラインのズームレベルは、プロジェクトの長さに適応します。ズームアウトしてタイムライン全体を見ることができます。
ボリューム	ボリュームキーフレームは、オーディオクリップを分割するときに保持されます。

## 変更と改善

環境設定	Storyboard Pro 5.5の初回起動時に、以前のバージョンの設定を移行することができます。
3Dグラフィックビュー	<p>3Dスキマティックビューは、3Dグラフィックビューに置き換えられました。</p>  <p>The screenshot shows a 3D Graphics View window with a tree view of assets. The tree is expanded to show a hierarchy: 3D_Ship &gt; LR_spaceshipGr_1_Key &gt; HR_yellowGr_1_Key &gt; HR_yellow_4_Key. A red box highlights the tree structure, and a red arrow points to the search bar at the bottom right.</p>

キャプション	デフォルトのフォントと、フォントサイズをキャプションに設定できるようになりました。
テレビとアクションセーフガイド	TVおよびアクションセーフガイドはマスクとして表示できます。ステージビューのステータスバーのセーフエリアボタンをクリックして保持すると、表示モードを切り替えることができます。
プロジェクトの最初のフレーム/プロジェクトの最後のフレーム	「最初のパネルと最後のパネルに移動」を、「プロジェクトの最初のフレームと最後のフレームに移動」へ置換えました。
QuickTimeは必須ではなくなりました。	QuickTimeはWindowsでサウンドをインポートして再生する必要がなくなりました。 QuickTimeはWindowsでムービーを作成する必要はありません。Storyboard ProではWMV形式でムービーを生成できるようになりました。
Retina	Retinaおよび高画素密度ディスプレイのサポート。MacOSでは、OpenGLビューはretinaディスプレイを使用しません。

## Toon Boom Storyboard Pro 5.1.1

Toon Boom Storyboard Pro 5.1.1. の新しい機能、変更、および改善点は次のとおりです。

- [Storyboard Proの変更点 5.1.1 \(12.6.2.12144\) \(ページ7\)](#)
- [Storyboard Proの変更点 5.1.1 \(12.6.2.12026\) \(ページ8\)](#)
- [Storyboard Proの変更点 5.1.1 \(12.6.2.11710\) \(ページ8\)](#)
- [Storyboard Proの変更点 5.1.1 \(12.6.2.11648\) \(ページ9\)](#)
- [Storyboard Proの変更点 5.1.1 \(12.6.2.11592\) \(ページ9\)](#)

### Storyboard Proの変更点 5.1.1 (12.6.2.12144)

機能	説明
プロジェクト管理	SBPZ形式でプロジェクトを抽出または分割することが可能になりました。
バックファイル(.sbpz)	<p>SBPZファイルの保存が取り消されたとき、または失敗したときに、保存せずにプロジェクトを閉じることを許可するダイアログボックスを削除しました。SBPZへの保存に失敗した場合は、「別名で保存」コマンドを使用して別の場所または別の形式で保存します。</p> <p>SBPZファイルを開くときに使用されるプロジェクトキャッシュの場所を指定するために使用される "PROJECT_CACHE_FOLDER_ROOT" と呼ばれる隠し設定が追加されました:</p> <p>PROJECT_CACHE_FOLDER_ROOT:この設定が空の場合、StoryboardProはSBPZファイルが開かれたときに、そのデフォルトの場所を使用して展開します。環境変数は、MacOSでは\$VARNAMEまたは\${VARNAME}、Windowsでは%VARNAME%がサポートされています。例えば:</p> <pre>&lt;if condition="windows"&gt; &lt;string id="PROJECT_CACHE_FOLDER_ROOT" value="%TEMP%/StoryboardPro Project Cache" shortDesc="Root folder used for unpacking projects. " longDesc="" facilityOverride="true"/&gt; &lt;/if&gt;</pre>

修正

- 修正済み:Windowsプラットフォームで4GBを超えるSBPZファイルの保存点。
- 修正済み:シーン内に3Dモデルを含むテンプレートをドロップした後、元に戻すとクラッシュする可能性の問題。

## Storyboard Proの変更点 5.1.1 (12.6.2.12026)

### 修正

- 修正済み:複数のレイヤーが選択されていて、その中の1つが空の場合、選択色でクラッシュする問題。
- 修正済み:Mac OS Sierraでの言語検出日本語と中国語のロケールが検出されず、英語で始まっていた問題。
- XMLエクスポートでの23.876 NDFタイムコードのサポートが追加されました。

## Storyboard Proの変更点 5.1.1 (12.6.2.11710)

機能	説明
バック済みファイル(.sbpz)	バック済みプロジェクト(.sbpz)ファイルの新しいアイコン変更。
	ファイルブラウザでプロジェクトをダブルクリックして開くときの回復を促し、クラッシュ後にキャッシュにプロジェクトが表示される。
	プロジェクト復元、スキップ、または削除するオプションを使用するには、「プロジェクト復元」ダイアログボックスを改善。
	バックされたプロジェクト(.sbpz)を結合して使用し、プロジェクト管理コマンドを挿入できるようになりました。
	回復されたプロジェクトを閉じるときに保存するように要求し、現在のセッションで変更は行われません。
絵コンテのバックアップファイル(.sboard)	.sbbkpを開くときに使用可能な.sboardファイルのリストを表示し、.sboardファイルのどれもアーカイブの名前と一致しません。

### 修正

- 修正済み:ライトカラーインターフェイスを使用する場合の、ツールプロパティのロック/アンロックスケール比ボタンの色。
- 修正済み:複数の共有描画に同じ名前が付いている場合、パネルを複製しても右共有描画は使用されない点。
- 修正済み:プロジェクトのマージダイアログが開かれ、ファイルブラウザでプロジェクトをダブルクリックしたときにクラッシュしていた点。
- 修正済み:プロジェクトを終了して「保存しない」をクリックすると、.sboardへの変更が.sbpzに保存されていた点。



- 修正済み:「名前を付けて保存」コマンドを実行し、キャッシュに保存する前に行った変更は「名前を付けて保存」コマンドを使用して通常の .sboard に保存しても、バックされたファイルに保存されなかった点。
- 修正済み:ファイル>保存してバックコマンドを使用した後、保存操作中にStoryboard Proが閉じられた場合、バックされたプロジェクト (.sbpz) を破損または削除されていた点。
- 修正済み:.sbpz 形式で新しいプロジェクトを作成するときに、同じ名前のプロジェクトに対する検証がない点。

## Storyboard Proの変更点 5.1.1 (12.6.2.11648)

### 修正

- 修正済み:「名前を付けて保存」を使用すると、現在の .sboard のコピーが作成されていた点。
- 修正済み:複数の .sboard がバックアップにある場合、誤ったプロジェクトが .sbbkp ファイルから開かれていた点。Storyboard Proは、.sbbkp ファイルと同じ名前の .sboard を開いていた点。

## Storyboard Proの変更点 5.1.1 (12.6.2.11592)

機能	説明
3d スケマティック	親と子のサブオブジェクトだけでなく、兄弟を選択するショートカットコマンドを追加しました。これらのショートカットコマンドは、3D スケマティックカテゴリにあり、次のようにネーミングされます。子サブノードを選択し、次の兄弟サブノードを選択し、親サブノードを選択して、前の兄弟サブノードを選択します。

### 修正

- 修正済み:プロジェクト名とプロジェクトタイトルを入力した後、[プロジェクトの作成] ボタンが淡色表示される特殊なケース。
- 修正済み:テンプレートの作成後に、既定値を使用しなかった新しいビットマップレイヤーのキャンバスサイズ。
- 修正済み:解除は遠近法ツールで SHIFT を使用してベクトルストロークを設定し、選択範囲全体を解除していた点。
- 修正済み:Harmonyで作成されたテンプレートには、サブオブジェクトに対する静的変換があります。これらは Storyboard Pro ではインポートできなかった点。



## Toon Boom Storyboard Pro 5.1 (12.6.1.11319)

Toon Boom Storyboard Pro 5.1の新しい機能と改善点

### 機能

機能	説明
レイヤーのアニメーション化	タイムラインビューの新しいレイヤートラックを使用すると、レイヤーキーフレームを設定し、それらの間をナビゲートできます。
オブジェクトを選択せずにボックスの中身の境界を移動	選択したオブジェクトをストロークの上に置かなくても、選択したオブジェクトを移動しやすくするために、環境設定ダイアログボックス(ツールタブ)の <b>選択ツール境界ボックスは移動可能</b> オプションを設定できます。これは境界ボックスの内側の任意の場所に、カーソルとその内容を移動することができます。このオプションは、これらのツールに適用されます。選択は、色で選択とカッターでします。
Toon Boomへエクスポート	Toon Boomにエクスポートすると、オーディオファイルのサンプルレート、ビット深度、チャンネル、ファイル名パターンを設定できるようになりました。
一つのファイルとしてプロジェクトを保存します。	プロジェクトのファイルを、1つのファイルに保存(パッキング)することで、ファイル数を減らしてプロジェクトの整合性を保護することができます。バックプロジェクトファイルは .sbpz 拡張子が付きます。
Storyboard Proを、中国語と日本語で	Storyboard Proは、中国語と日本語で利用可能です。またこれらの言語でスタートガイドを利用できます。
PDFエクスポート	日本語特有のPDFエクスポートプロファイルの名前を変更、修正されました。

### 修正

- タイムラインビューで新しく追加したカメラのキーフレームを移動するときに、発生したクラッシュを修正しました。
- 分割メニュー項目が無効で、有効なパネルの上に再生ヘッドがなかったときに起こる問題を修正しました。コマンドを使用すると、クラッシュを引き起こす可能性があります。
- ここで、いくつかの特定のケースで再生プロジェクトがクラッシュするレンダリングスレッドの問題を修正しました。
- 適切にそれらを再利用せずに新しいモデルを作成し、3Dモデルフォルダー以外のライブラリフォルダーからプロジェクトに、3Dモデルをドラッグすると起こる問題を修正しました。
- Storyboard Pro 4.2で作成したビットマップレイヤーテンプレートが、最新バージョンのStoryboard Proで使用されたときに正しく変換されないことがあるという問題を修正しました。
- 二回ビットマップのレイヤーとしてイメージをインポートすると、インポートしない最初のイメージのクローンが生じてしまう問題を修正しました。
- 固定ベクトルレイヤーに変換し、ビットマップレイヤーボタンに変換した時、彼らが正しく動作していません。

- 問題を修正しました。どこファイル名と予想されるファイル名 別丁度 100 フレームのシーンと Toon Boom をエクスポートする場合。
- コマンドラインから呼び出すことができますので、exportToFCPXML スクリプト関数を修正しました。
- 圧縮型値はビデオ設定が、ダイアログボックスで保持されない問題を修正しました。
- タイムラインで複数のサウンドを上書きするとサイズを変更し、間違った音を削除問題を修正しました。
- タイムラインビューで音を移動するときに表示される、タイムコード オーバーレイの色を修正しました。
- 現在のフレームのオプションで分割パネルを使用すると、すべてのレイヤーのアニメーションができます。
- レイヤーリストには、リストでレイヤー数が多いがあるレイヤーの状態を変更する場合は、スクロールします。
- [変更履歴の追跡]ダイアログボックスで、改行が適切に表示されるようになりました。
- ペンスタイルの読み込みと保存がより強くなりました。
- 消しゴムのプリセットのリストが変更されています。
- PDFへエクスポートと、Toon Boomへエクスポートウィンドウは、より広い範囲の解像度に合わせて変更されました。
- PDF エクスポートの変換の問題を修正しました。
- 特定のサムネイルを右クリックしたときに、ダブルドロップダウンメニューが表示される問題を修正しました。
- .osbファイルを Storyboard Pro の中国語バージョンでインポートできない問題を修正しました。
- ヘルプ印刷のコマンドラインは、-helpオプションを指定して実行するように更新されました。

## Toon Boom Storyboard Pro 5 (12.5.1.11135)

Toon Boom Storyboard Pro 5の改善点

### Storyboard Pro の変更点 (12.5.1.11135)

- 自動保存タイマーの問題を修正しました。

### . Storyboard Pro の変更点 (12.5.1.11100)

- タイムラインビューで、特定の操作によってオーディオコンテンツが失われる可能性がある問題を修正しました。



# Toon Boom Storyboard Pro 5

Toon Boom Storyboard Pro 5の新しい機能、変更、および改善点は次のとおりです

## 機能

Storyboard Pro 5は以前のバージョンと下位互換性があります。これは、以前のバージョンで作成されたプロジェクトをStoryboard Pro 5で開くことができることを意味します。ただし、Storyboard Pro 5ではプロジェクトファイル形式が変更されています。この新しいバージョンで保存されたプロジェクトは、以前のバージョンでは開くことができません。

## 3D

機能	説明
3D表面にスナップ	レイヤートランスフォーム(変形)ツールの新しいオプションは、変更が何であっても、モデルが表面との接触を維持できるようにします。これにより、ショットをブロックする時間が大幅に短縮され、2Dアートワークでも機能します。
グラウンドにスナップ	レイヤー変換ツールの新しいオプションを使用すると、レイヤーをそのすぐ下の表面にスナップすることができます。レイヤーの角度が保持され、レイヤーの最下点が表面に接続します。
表面上にレイヤーを作成する	カメラビューで「新しいレイヤーを表面上に作成」ツールを使用すると、ホバーしている3Dオブジェクトの表面上に新しいベクターまたはビットマップレイヤーを作成できます。新しいレイヤーは、クリックしたZ深度のポイントに配置されます。
ナビゲーション	3ボタンのマウス操作では、Shift + Ctrlキーを押しながら左、中央、右のマウスボタンを使用してステージビューをすばやく移動できます。
	3Dナビゲーションと3D飛行ナビゲーションは、マウスボタン/マウスホイール/矢印キーを使用して、ステージビューで3Dシーンをナビゲートするための新しいツールです。これらのツールはツールバーから利用できます。
3Dインポート形式	Storyboard Proでは3D形式をプロジェクトの3Dエレメントとしてインポートできるようになりました。新しいフォーマットは、二つの一般的なデータ交換フォーマットです。Collada(.dae)とAlembic(.abc)。
サイズツールの更新	新しいサイズ維持ツールを使用すると、エレメントの視覚スケールのサイズを、サイドビューまたはトップビューでZ軸方向に移動しながら保持することができます。Z軸上で描画レイヤーを移動すると、それらのレイヤーはカメラのサイズを保持するように拡大/縮小されます。このツールはツールバーから利用できます。
3Dオブジェクトスケールリング	インポートの前に3Dオブジェクトの倍率を設定すると、ワークフローがより効率的になります。インポートする3Dオブジェクトの数と、3Dアプリケーションを作成するために使用した3Dオブジェクトの数に応じて、2つの場所でスケールファクタを設定できます。
サブオブジェクトをアニメートする	シーンに3Dオブジェクトを追加した後、オブジェクトの一部をアニメートすることができます。サブオブジェクトと呼びます。

FBX変換オプション	3Dオブジェクトを読み込むときは、3Dファイルを直接ファイル形式に変換して保存するという新しいオプションがあります。次回にシーンを読み込んだときに、Storyboard Pro がそれらを元に戻す必要がないので、より速くなります。これにより、複数の3Dファイル(相対パスを持つ)が一つのファイルに格納されてロードされる状況で、ワークフローが改善されます。
3Dオブジェクトのウォッシュ表示	3Dオブジェクトを使って作業する場合、ウォッシュされた色でレイヤーを表示できます。これにより、複数の3Dオブジェクトをより簡単に扱うことができます。

## レイヤー

機能	説明
ステージビュー/レイヤービューのレイヤーリスト	ステージビューと、レイヤービューのレイヤーリストが再設計されました。
レイヤーのグループ化	レイヤーをグループ化して作業を整理し、レイヤーのリストを整理した状態に保つことができます。選択したレイヤーをグループ化したり、空のグループレイヤーを作成したり、レイヤーを追加することができます。
レイヤーのアニメーション化	開始フレームと終了フレームだけでなく、複数のキーフレームを使用して2Dレイヤーをアニメートできるようになりました。レイヤーを選択したら、新しいアニメートボタンをアクティブにし、レイヤートランスフォームツールを使用してエレメントを移動し、キーフレームを設定します。

## 描画

機能	説明
描画の共有	複数のパネルにまたがる描画がある場合、描画を共有(リンク)することができます。このようにして、描画のいずれかの変更は、他のすべてのインスタンスに影響し、絵コンテを管理および制作する際の効率が向上します。
カスタマイズ可能なヒント	新しいカスタマイズ可能なビットマップ描画ツールのヒントを使用すると、チップの真円度、硬度、角度を変更したり、ランダム性を追加することができます。
ペイントツール	ペイントツールは、ラスター(ビットマップ)レイヤーで使用できるようになりました。

## モーション

機能	説明
機能エディタビュー	この新しいビューでは、機能カーブとパラメータを編集できます。これには、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整に関する視覚的なグラフが含まれています。関数エディタビューでは、複数の関数をリファレンスとして、バックグラウンドで表示できます。



## エクスポート

機能	説明
QuickTimeにエクスポートする	QuickTimeにエクスポートする際の、デフォルトのコーデックはH.264です。これはMac OS X によってネイティブにサポートされています。
Flix にエクスポートします。	Storyboard Pro からFlixへのエクスポートを合理化するための新しいオプションと機能が追加されました。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flixに「プロジェクトのエクスポート」ダイアログボックスを表示し、資産データベースを更新します。Flixはコンピュータにインストールする必要があります。</li> <li>• Flixからプロジェクトを直接開いてプロジェクトのパネルを選択する機能。</li> <li>• ボタンのタッチでFlixにエクスポートするスクリプト。</li> </ul>
コンフォメーション	XMLコンフォメーションの改善 <ul style="list-style-type: none"> <li>• リッチテキスト形式でエクスポートするオプションを使用して、キャプションをXMLのメタデータとしてエクスポートする新しいオプション。</li> <li>• プロセスキャプションと呼ばれるキャプションに合致するように、XMLを適合させる場合の新しいオプション。このオプションは、「プロジェクトのインポート」ウィンドウで使用できます。</li> <li>• コンフォメーション&gt; プロジェクトをエクスポートを使用してXMLにエクスポートするときに、エクスポートされたXMLの名前を指定できるようになりました。</li> </ul>
日本語 PDF プロファイル	代替日本語フォーマットと呼ばれる、PDFへのエクスポートのための新しいプロファイルが利用可能です。

## その他

機能	説明
Qtアプリケーションのスクリプティング	Qtアプリケーションスクリプティングにより、資産をより効率的に管理できます。手動タスクを自動化するスクリプトを作成したり、すばやくアクセスできる新しいツールを作成することができます。
23.976 NDF タイムコード	タイムラインで23.976のNDFタイムコードをサポートすることで、アニメティクスをStoryboard Pro から編集スイートにシームレスに転送できます。このフレームレートを使用して、EDL、AAF、およびXMLを使用して、パネル、サウンド、トランジション、タイミングを含むアニメティクスとタイムラインを直接編集スイートにエクスポートすることができます。 <p>このフレームレートは、ここで利用できます：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• プロジェクトのプロパティダイアログボックス(「プロジェクト解決」タブ)</li> <li>• ようこそ画面 (カメラサイズ、HDTV_1080p23.976)</li> </ul>
ズームタイムライン	新しいズームツールを使用すると、タイムラインビューでフレームの幅を増減できま

	す。ズームツールは、タイムラインビューの左下にあります。
--	------------------------------

## 変更と改善

機能	説明
ダークスタイルインタフェース	Storyboard Pro はデフォルトで暗いテーマに設定されました。「環境設定」ダイアログボックス(「グローバルUI」タブ)でライトテーマに切り替えることができます。
用語	3D ノードビューの名前が3D スケマティックに変更されました。 ノードという用語はサブオブジェクトに変更されました。
環境設定ダイアログボックス	<b>新しいタブ:</b> カラーという新しいタブがあります。グローバルUIタブから転送されたカラー設定が含まれています。 <b>一般タブ:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>(新規) デフォルトのレイヤーアライメント:レイヤーの作成時に使用されるデフォルトの配置を設定します。</li> <li>3D の実験的な機能オプションは削除されました。</li> </ul> <b>「詳細設定」タブ:</b> フルシーンのアンチエイリアシングでは、デフォルトのサンプル数が4に設定されるようになりました。このオプションは、デフォルトで有効になっています。
レイヤー	最初と最後のフレーム変換ツールはレイヤー変換ツールに置き換えられました。 レイヤーをカメラと整列させる際、レイヤーを整列しないように設定するか、ピンをカメラに向けると、動作が変更されます。
ビットマップ描画ツール	改良されたラスタ(ビットマップ)描画ツール。
ナビゲーションツールバー	パネルの最初と最後のフレームに移動しやすくするため、ナビゲーションツールバーがデフォルトで Storyboard Pro のワークスペースに表示され、二つのツールが含まれています。最初のフレームと最後のフレーム。
カメラの動き	カメラツールを使用するときは、カメラをX軸とY軸で回転させ、カメラの中心をX、Y、またはZ軸上にドラッグして移動させることができます。
コンフォメーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>FCPまたはPremiere Proでネストが作成されると、確認プロセスが改善されました。</li> <li>FCP / Premiere Proで追加されたイメージをインポートする際に、XMLを適合させるときに(正しくフレーム化されていない状態)いくつかの問題が修正されました。</li> <li>PSDイメージ形式のXMLにエクスポートするときに、レイヤーを含むPSDへのエクスポートを改善しました。レイヤーの数は、現在平坦化されずに維持されます。</li> </ul>