



STORYBOARDPRO

Toon Boom Storyboard Pro 5.5
ユーザーガイド

法的通知

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

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

toonboom.com

免責事項

本ガイドの内容は、特定の制限付き保証と例外、および関連使用許諾契約に基づく責任限度額の対象となり、Adobe®Flash®ファイル形式(SWF)の特別条件によって補足されます。詳細は、使用許諾契約および特別条件をご覧ください。

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

全体または一部を複製することは固く禁じられています。

商標

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

発行日

2018/08/03

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

コンテンツ

コンテンツ	3
第1章: Storyboard Pro	18
Toon Boom Storyboard Pro をはじめる	19
第2章: プロジェクト	23
プロジェクトの作成	25
ようこそ画面からのプロジェクトの作成	26
ファイルメニューからのプロジェクトの作成	27
Final Draft(ファイナルドラフト) からプロジェクトを作成する	28
Harmonyからプロジェクトを作成する	32
カスタム解像度の作成	33
プロジェクトを開きます。	35
保存について	36
プロジェクトの保存	37
プロジェクトを1つのファイルとして保存する	38
キャッシュからプロジェクトを回復する	41
プロジェクトの最適化について	42
プロジェクトを最適化する	43
描画の最適化	44
最適化のベストプラクティス	45
プレーンベクターとテクスチャーブラシ	46
ビットマップインポートの最適化	47
描画の平坦化	48
プロジェクトプロパティについて	49
プロジェクトのバックアップについて	50
プロジェクトのバックアップ	51
バックアップを復元する	52
第3章: インターフェース	53
トップメニュー	53

ツールバーのツール	54
絵コンテツールバー	54
プレイバックツールバー	54
サムネイルビュー	54
ステージビュー	54
パネルビュー	54
メニューについて	55
ビューについて	56
ビューの追加	58
ビューの名前変更	61
ビューの終了	62
ビューの移動	63
ビューのサイズを変更	64
ビューの展開または折り畳み	65
ツールバーについて	66
ツールバーの開け閉め	67
ツールバーの移動	68
ツールバーのカスタマイズ	69
ワークスペースについて	71
ワークスペースの読み込み	73
ワークスペースの作成	74
ワークスペースの名前の変更	75
ワークスペースの保存	76
ワークスペースの削除	77
ワークスペースの表示と非表示	78
ワークスペースリストの並べ替え	79
既定のワークスペースを復元	80
インターフェイスナビゲーション	80
第4章: 絵コンテの構造	83

シーンについて	85
シーンを作成する	86
画像をシーンとしてインポートする	88
シーンを削除する	91
シーンの名前を変更する	92
名前のロックとロック解除	94
シーンを分割	95
すべてのパネルの選択	97
シーンをフリップさせる	98
シーンの展開と折り畳み	100
折り畳んだシーンの作業	101
パネルについて	102
パネルを作成する	103
パネルの名前を変更	105
パネルの削除	107
パネルの複製	108
パネルを移動する	109
パネルの色をカスタマイズする	112
複数のプロジェクト間でのパネルをコピー&ペーストする方法	113
シーケンスについて	116
シーケンスの作成	117
シーケンスの名前の変更	119
シーケンスの削除	121
シーケンスの結合と分割	122
シーケンス内のすべてのパネルを選択する	124
アクトについて	125
アクトを有効にする	126
新規アクトを開始	127
アクトの連結	128

アクトのすべてのパネルを選択する	129
サムネイルの再生	130
第5章: キャプション	131
スクリプトのインポート	132
キャプションの追加	135
キャプションの名前の変更	138
キャプションの削除	139
デフォルトのパネルキャプションについて	140
キャプションのレイアウトを既定として保存	141
キャプションの展開と折りたたみ	142
キャプションを隠す	144
キャプションにテキストを追加する	145
キャプションテキストの書式設定	147
既定のキャプション形式の設定	148
キャプション内のテキストの検索	149
CSVからキャプションを更新する	151
第6章: レイヤー	153
レイヤータイプについて	155
レイヤーの展開と折り畳み	156
レイヤーの追加	157
レイヤーの選択	158
レイヤーの名前の変更	159
レイヤーの削除	160
レイヤーのコピー	161
レイヤーの複製	163
レイヤーの順序変更	164
レイヤーのグループ化	166
レイヤーの表示と非表示	168
レイヤーのロックとロック解除	170

背景レイヤーの切り替え	171
レイヤーの透過性度の変更	172
レイヤーのマージ(結合)	173
レイヤーの変換	176
レイヤーのぼかし	178
自動マットレイヤーの生成	180
ビットマップレイヤーの解像度の変更	182
レイヤーレイアウトをデフォルトとして設定する	183
イメージをレイヤーとしてインポートする	184
ベクタ変換オプションの設定	185
第7章: 描画	189
描画ツールについて	190
描画ツール	190
ブラシツールについて	191
ベクトルブラシと鉛筆	191
テクスチャーブラシ	192
ビットマップレイヤーでのブラシ	192
ブラシモードについて	196
自動フラット化	196
背面描画モード	196
ブラシツールを使用した描画	197
ベクトルブラシプリセットの使用	199
ビットマップブラシのプリセットを使用	202
ダイナミックブラシの使用	205
テクスチャ付きブラシを使った描画	207
ビットマップブラシを使用した描画	211
鉛筆ツールについて	213
鉛筆モードについて	214
背面描画モード	214

オートフラットモード	214
ギャップモードを自動で閉じる	215
鉛筆ツールを使用した描画	216
鉛筆プリセットの使用	218
長方形、楕円、線のツールについて	222
長方形、楕円、および線のモードについて	223
背面描画モード	223
スナップモード	224
オートフィルモード	224
オートフラットモード	224
ギャップモードを自動で閉じる	225
長方形、楕円、線ツールを使用した描画	226
消しゴムツールについて	227
消去	228
消しゴムのプリセットを使用	229
選択ツールについて	230
選択モードについて	231
投げ縄とマーキーモード	231
スナップモード	231
カラーモードで選択	231
シーン内のすべての描画を選択	232
選択	233
選択範囲を90度回転する	237
選択範囲をフリップングする	238
選択範囲をフラット化	239
オブジェクトのグループ化	240
ストロークの変換	241
色で選択ツールを使用する	242
カッターツールについて	243

カッターモードについて	244
投げ縄とマーキーモード	244
先端スタイルモード	244
マウスジェスチャーモードを使う	244
アンチエイリアスモード	244
カッティング	246
輪郭エディタツールについて	247
輪郭エディタモードについて	248
投げ縄、マーキーモード	248
輪郭モードにスナップ	248
輪郭エディタツールによる形状(シェイプ)変更	249
選択のスムージング	251
パスツールについて	252
パスツールを使用して描画をデフォーム(変形)する	253
テキストツールについて	254
テキストを追加する	255
テキストの書式設定	256
テキストボックスのサイズを変更	259
テキストのブレイク(分割)	260
ツールプリセットについて	261
ツールプリセットの作成	262
ツールのプリセットを更新	264
ツールプリセットの削除	265
ツールプリセットのインポートとエクスポート	266
ツールプリセットレイヤーの選択のロック	267
描画ガイドについて	268
描画ガイドの追加	270
描画ガイドの名前変更	271
描画ガイドの削除	272

アクティブな描画ガイドの選択	273
描画ガイドの切り取り	274
描画ガイドのコピー	275
描画ガイドの編集	276
描画ガイドリストの並べ替え	278
描画ガイドによる背景レイアウトの描画	279
描画ガイドによるフリーハンドのパス描画	280
描画ガイドによる消去	281
描画ガイド基準線の表示	282
描画ガイド軸表示の最小化	283
描画ガイドの編集を防止する	284
描画ガイドの有効化と無効化	285
ガイド軸を手動でロックおよびロック解除する	286
描画ガイドのインポートとエクスポート	287
描画スペースの効率性について	288
グリッドを表示する	289
ライトテーブルを使用する	290
オニオンスキンについて	291
オニオンスキンの設定	292
オニオンスキンの描画をフリッピング	294
オニオンスキンのプレビューを拡大する	295
クイックスワップショートカットについて	296
アンチエイリアス OpenGL ライン	297
描画ツールのカーソルを変更する	299
描画スペースナビゲーションについて	300
ステージビューの拡大	301
ステージビューのパン	302
ステージビューを回転する	303
描画の共有	304

第8章: カラー	305
カラースウォッチについて	306
現在の色を変更する	307
カラースウォッチの追加	310
カラースウォッチの名前変更	312
カラースウォッチの削除	313
グラデーションを作成する	314
カラーパレットの共有	315
カラーツールについて	316
ペイントツールについて	317
ペイントモードについて	318
ペイントする	320
スポイトツールの使用	321
グラデーションの編集 - テクスチャツールの使用	323
隙間閉鎖ツールの使用	326
第9章: ライブラリー	327
ライブラリーの構造について	328
ライブラリの作成	329
ライブラリを開く	330
フォルダー名の変更	331
ライブラリを閉じて、フォルダを削除する	332
ライブラリの更新	333
テンプレートについて	334
テンプレートを作成する	335
テンプレートの削除	337
テンプレートのインポート	338
サムネイルの生成	341
ライブラリの検索	343
ファイルのインポートについて	345

画像のインポート	346
オーディオファイルのインポート	347
Flashムービー(SWF)のインポート	348
Harmony テンプレートのインポート	349
3Dオブジェクトのインポート	351
第10章: タイミング	353
パネルの尺について	354
パネルの尺の変更	355
パネルのイン/アウトポイントの設定	359
現在のフレームでパネルを分割	361
シーンの尺をロックする	362
すべてのパネルを前方に選択	364
アニメティックを再生する	365
マーカーについて	366
現在のフレームにマーカーを作成する	367
マーカーの削除	368
マーカーの編集	369
マーカーツールチップの表示	370
マーカーの移動	371
Toon Boom Harmony にマーカーをエクスポートする	372
第11章: ステージング	373
ピボットポイントレイヤーを調整する	374
トランスフォームのリセット	376
3Dワークスペースにおけるステージングについて	377
シーンを3Dに変換する	378
2D にシーンをリセット	379
オブジェクトのトップビューとサイドビューを表示	380
2D オブジェクトを3D 空間に配置する	381
3D 空間での2D オブジェクトの変更	386

第12章: 3D オブジェクト	387
スケール因数の決定	388
3Dオブジェクトのプレスケールリングについて	389
3Dオブジェクトのインポート	390
3D オブジェクトを置き換え	392
3Dオブジェクトの追加	393
3Dオブジェクトの表示	394
3D 空間の移動	395
3Dナビゲーションツールを使用した移動	396
3D 飛行ナビゲーションツールを使用した移動	397
3Dオブジェクトの表面上に2Dレイヤーを作成する	398
2Dと3Dオブジェクトの相互作用について	399
3Dオブジェクトの位置付けについて	401
3D オブジェクトの回転	404
3D オブジェクトをスケールリングする	405
エレメントのサイズの維持	406
3D サブオブジェクトの配置	408
3D オブジェクトの位置をリセット	410
サーフェスまたはグラウンドへのスナップ	411
第13章: モーション	415
アニメートモードについて	415
レイヤーをアニメーション化する	416
カメラのアニメーション化	419
3Dオブジェクトのアニメーション化	422
3Dモデルオブジェクトのアニメーション化	423
イージング	427
パスの変更	428
パスの変更	429
キーフレームのコピーとペースト	432

レイヤモーションの拡散	435
第14章: カメラ	437
ステージとカメラビューについて	438
カメラの位置決め	440
カメラをリセット	441
カメラのコピーとペースト	442
カメラ動作について	445
キーフレームの追加	447
キーフレームの削除	451
キーフレームをアニメーション化する	452
キーフレームのタイミング	455
キーフレームとサウンドトラックのスナップ	457
キーフレームの同期モードについて	458
キーフレームの同期	459
パネル間のカメラモーションの拡散	460
3Dカメラ動作について	461
3Dカメラのアニメーション	463
2Dレイヤーをカメラに合わせる	466
カメラパスについて	468
コントロールポイントの追加	470
コントロールポイントの削除	472
テンション、コンティニューイティ、バイアスの調整	473
第15章: サウンド	475
オーディオトラックについて	477
新規オーディオトラック	478
オーディオトラックの削除	479
オーディオトラックのミュート	480
ソロモード	481
オーディオトラックのロック	482

サウンドのエクスポート	484
サウンドクリックについて	486
サウンドクリップのインポート	487
サウンドクリップの削除	489
すべてのサウンドクリップを選択する	490
サウンドクリップの移動	492
サウンドクリップを色でマークする方法	493
サウンドクリップの分割	494
音の長さやタイミングを調整する	495
サウンドクリップのスクラブ	496
サウンド表示について	497
オーディオトラックの高さの設定	498
波形の表示	499
音量エンベロープの調整	500
サウンドクリップ名を表示または非表示	502
サウンドガイドの録音	503
サウンドクリップのコピーとペースト	505
第16章: トランジション	507
ディゾルブ	507
エッジワイプ	507
クロックワイプ	507
スライド	508
トランジションの追加	509
トランジションの削除	510
トランジションタイプの変更	511
トランジションの尺の変更	512
第17章: 絵コンテのピッチ	513
ピッチモードワークスペースへのアクセスと終了	514
キャプションの表示	515

キャプションのカスタマイズ	516
絵コンテの移動	517
描画の修正	518
音声注釈の記録	520
絵コンテの移動	522
第18章: 絵コンテのスーパービジョン	523
変更のトラック(追跡)について	524
トラックの変更	525
変更の検証	527
音声注釈について	529
音声注釈の記録	530
音声注釈の再生	531
音声注釈の削除	532
プロジェクト管理	533
絵コンテの分割	534
絵コンテの抽出	535
絵コンテプロジェクトのマージ(結合)	537
シーンを挿入する	539
シーンのマージ(と置換)	540
第19章: 書き出し	543
ファイル名のパターンについて	544
レイヤーエクスポート設定について	545
PDFへの書き出しについて	546
PDFエクスポートの設定	547
PDFへのエクスポート	549
PDFへのセキュリティの追加	553
カスタムPDFプロファイルの作成	555
カスタムPDFプロファイルのインポートとエクスポート	556
スナップショット マーカーの追加	559

スナップショット マーカーの削除	560
ムービーの書き出しについて	561
QuickTimeムービーのエクスポート	562
Windows Media Videoムービーのエクスポート	567
SWFムービーのエクスポート	571
画像シーケンスのエクスポート	575
EDL、AAFまたはXMLファイルのエクスポート	578
構造について	583
XMLの構造について	585
AAF コンフォメーションについて	586
構造のためのエクスポート	588
アニメティックのインポート	591
Flixへのエクスポート	593
現在のイメージをエクスポートする	594
ビットマップへのエクスポート	595
レイアウトのエクスポート	600
「Toon Boom」へエクスポート	603
サウンドトラックのエクスポート	609
CSVにエクスポート	612
FBXファイルのエクスポート	614
第20章: スクリプト	617
スクリプトのインポート	618
スクリプトの作成	619
外部スクリプトエディタの使用	623
ツールバーボタンへのスクリプトのリンク	624

第1章: Storyboard Pro

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

あなたがアニメーション、ライブアクションプロダクション、イベントをプランニングしているかどうか... Storyboard Pro はあなたの絵コンテ全体とアニメーションプロジェクトを難なく処理します。スクリプトや画像の読み込み、描画、キャプションの編集、レイヤーやカメラの動き、サウンドの編集まで!

真の3D空間でプロジェクト計画を立てましょう。3Dモデルのインポートにより、3D空間内での2Dアセットの位置付けと印象的な3Dカメラの動き。

Storyboard Pro には、PDF、画像、ムービーファイル、さらにはサードパーティ製の編集ソフトウェアまで幅広い描画ツールとエクスポートオプションが用意されています。

Toon Boom Storyboard Pro をはじめる

T-SBFND-002-001

Windows と Mac OS X の上で Toon Boom Storyboard Pro を実行することができます。

Mac OS X の場合、Apple QuickTime Player は、オーディオをインポートするだけでなく、ムービーをエクスポートして再生する必要があります。

Windows では、Windows Media Video (*.wmv) 形式でムービーをエクスポートしたり、オーディオをインポートしたり再生したりするために、Windows Media Player が必要です。さらに、QuickTime プレイヤーを Storyboard Pro ビデオを QuickTime Movie (*.mov) 形式でエクスポートするようにインストールできますが、ソフトウェアを使用する必要はありません。

Windows 10 までの、Windows バージョンでは、PDF 文書を表示するには Adobe Reader が必要です。

はじめるには Storyboard Pro

1. Storyboard Pro をダブルクリックします。  アイコンを実行するか、次のいずれかの操作を行います:
 - Windows: 次の手順でスタートします。 **スタート > プログラム > Toon Boom Animation > Toon Boom Storyboard Pro > Storyboard Pro.**
 - Mac OS X: 選択します **アプリケーション > Toon Boom Storyboard Pro > Storyboard Pro.**

Storyboard Pro が開きます。初めて Storyboard Pro を起動するときは、次の画面が表示されます。探索したい場合は、ボタンの1つをクリックしてください。または、**閉じる (Close)** をクリックします。



2番目のようこそ画面が表示されます。



Apple QuickTime Playerのインストール方法

- このリンクに移動し、インストラクションに従ってください:
 - Windows: apple.com/quicktime/download/pc
 - Mac OS X: apple.com/quicktime/download/mac

Adobe Readerのインストール方法

- このリンクに移動し、インストラクションに従ってください:
 - Windows: adobe.com/support/downloads/pc
 - Mac OS X: adobe.com/support/downloads/mac

Windows Media Playerのインストール方法

Windows Media Playerは、ほとんどのバージョンのWindowsにプレインストールされています。過去に無効になっていた場合は、次の操作を実行して再度有効にすることができます:

1. スタートメニューの検索バーから、コントロールパネルを検索し、コントロールパネルを起動します。
2. コントロールパネルから、**プログラム > Windowsの機能** を有効または無効にします。
3. Windowsの機能のリストでMedia Featuresチェックボックスを見つけ、Windows Media Playerが含まれていることを確認します。両方のチェックボックスを有効にし、確認します。

4. インストールが完了するを待ちます。

5. 再起動します。

利用可能なメディア機能やWindows Media Playerが表示されない場合は、Windowsの特定のバージョンのメディア機能パックをインストールすることによって追加出来る可能性があります。

- **Windows 7:** <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=16546>
- **Windows 8:** <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30685>
- **Windows10:** <https://support.microsoft.com/en-us/kb/3010081>

メモ: Windows Media Playerは、Windows 7 Starter および Windows 7 Home Basicではサポートされていません。

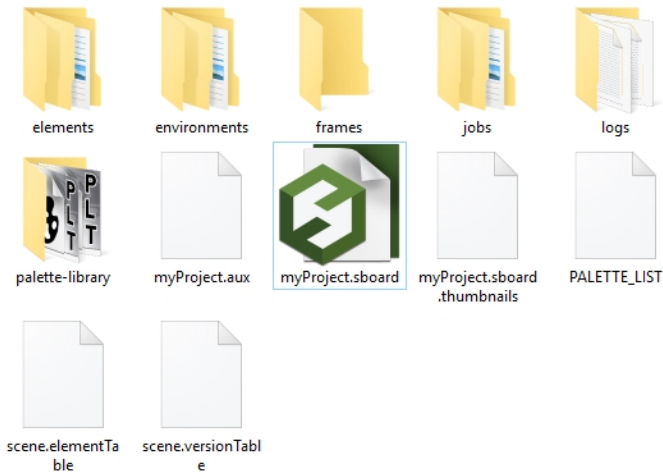
第2章: プロジェクト

Storyboard Pro で作成された全てのプロジェクトは、独立しておりコンピュータに対してローカルなものです。プロジェクトを作成して開くには、いくつかの方法があります。ウェルカム画面、ファイルメニュー、最終ドラフトスクリプト、またはトゥーンブーンHarmonyシーンからプロジェクトを作成できます。

Storyboard Pro のプロジェクトは複数のファイルで構成されています。描画とカラーパレットはプロジェクトに埋め込まれていません。それらは別々のリンクされたファイルです。したがって、プロジェクトをアーカイブまたは共有する場合は、フォルダ構造に含まれる全てのファイルが必要となります。

メモ: プロジェクトは開いたディレクトリとして保存することも、単一のファイルとして保存することもできます。1つのファイルに切り替えるには、こちらを参照ください。 [プロジェクトを1つのファイルとして保存する \(ページ38\)](#)

シーンに含まれるファイル構造の例です。より多くの機能を使用して作業すると、構造内に異なるフォルダが表示されることがあります。



Storyboard Pro プロジェクトフォルダには、フレーム、オーディオ、エレメントなどのフォルダがあります。

フォルダ/ファイル	コンテンツ
オーディオ	インポートされた全てのオーディオファイルが含まれます。
エレメント	すべての描画ファイルが含まれます。
背景	最初に Harmony サーバーのデータベース構造の環境レベルで保存しエクスポートされたパレットファイル、または後で Harmony Stand Alone の背景レベルでインポートされる Harmony サーバーのシーンのパレットを含みます。これは、Toon Boom へのエクスポートとの互換性のためです。
フレーム	ノードビューで書き込みノードのデフォルト設定を使用している場合、レンダリング後の最終フレームが含まれます。
ジョブ	最初に Harmony サーバーのデータベース構造の環境レベルで保存しエクスポートされたパレットファイル、または後で Harmony Stand Alone の背景レベルでインポ

	トされる Harmony サーバー のシーンのパレットを含みます。これは、Toon Boom へのエクスポートとの互換性のためです。
ログ	Storyboard Pro で作業中の操作とプロセスの痕跡が含まれています。これはデバッグに便利です。
パレットライブラリー	パレットファイルが含まれています。
*.sboard	これはメインの Storyboard Pro ファイルです。これは、ソフトウェアを起動してプロジェクトをロードするためにクリックする必要があるファイルです。このファイルは、ディレクトリ内の他の全ファイルにリンクします。
PALETTE_LIST	これは、プロジェクト内のすべての異なるパレットのリストです。

プロジェクトの作成

プロジェクトを作成する際、ようこそ画面または、ファイルメニューどちらかを Storyboard Pro で利用するか選択できます。Final Draftスクリプト、またはHarmonyシーンからプロジェクトを作成することもできます。

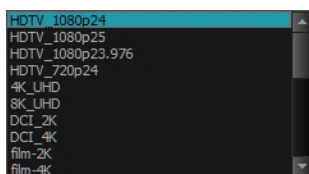
ようこそ画面からのプロジェクトの作成

T-SBFND-002-003

ウェルカム画面からプロジェクトを作成することができます。

ウェルカム画面からプロジェクトを作成する方法

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



5. **新規(プロジェクトの作成)** をクリックします。

ファイルメニューからのプロジェクトの作成

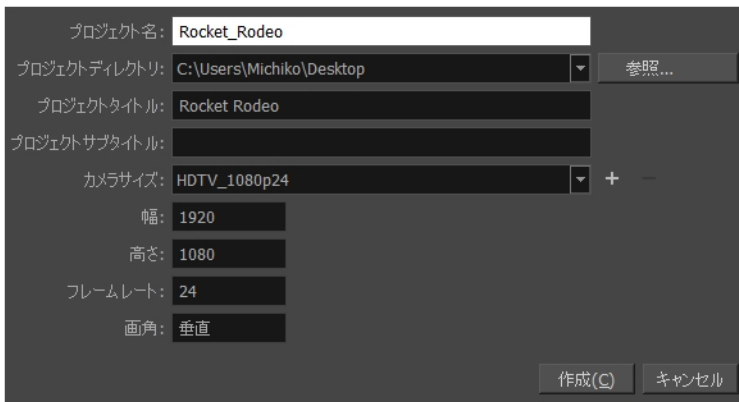
T-SBFND-002-004

ファイルメニューも利用できます。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。

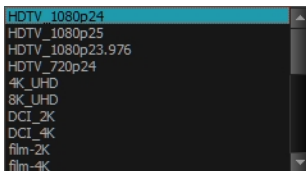
ファイルメニューからプロジェクトを作成する方法

- 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。



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



- 新規 (プロジェクトの作成) をクリックします。

Final Draft(ファイナルドラフト) からプロジェクトを作成する

T-SBADV-001-001

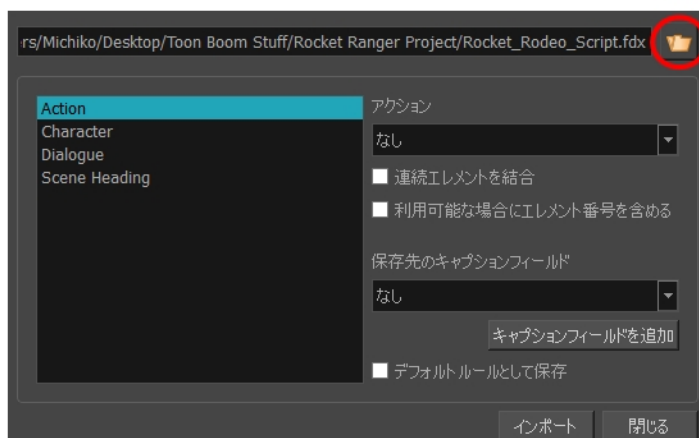
Storyboard Pro を使用すると、Final Draft(ファイナルドラフト) スクリプトを使用して新しい Storyboard Pro プロジェクトを作成できます。この機能は、シーンとパネルの作成処理するだけでなく、全てのテキストを適切なキャプションに自動的に挿入するので、時間の節約になります。

Final Draftのバージョン7を使用している場合は、この機能を使用するために必要な *.xml ファイルを生成するためにFinal Draft Taggerを使用する必要があります。エクスポートを作成した後、Final Draftスクリプトからプロジェクトを作成する手順に従います。

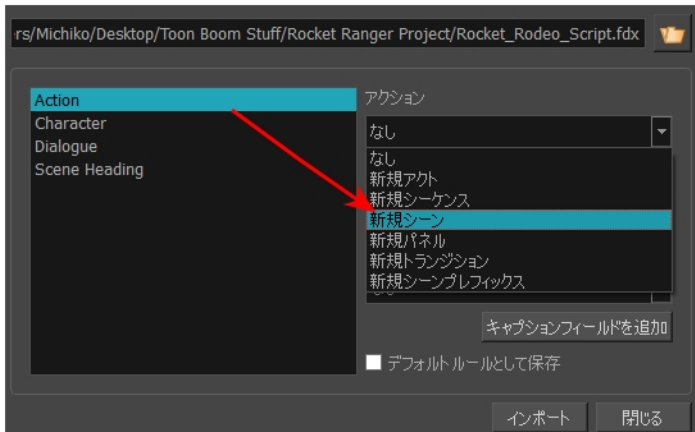
メモ: Final Draft 8 は、Final Draft Tagger からエクスポートして *.xml ファイルを生成する必要がある、古い *.fdr とは対照的に、新しいファイル形式 *.fdx を使用して直接 Storyboard Pro にインポートすることができます。

Final Draft スクリプトからプロジェクトを作成する方法

1. **ファイル > Final Draft から新規** を選択します。
「Final Draftからインポート」ウィンドウが開きます。
2. ボタンを使用し、Final Draft からエクスポートされた*.fdxまたは*.xmlファイルを検索します。ファイルを選択すると、ウィンドウ内の他のオプションがアクティブになります。

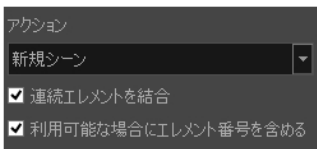


3. 左側の列からタグを選択し、アクションメニューから項目を選択します。

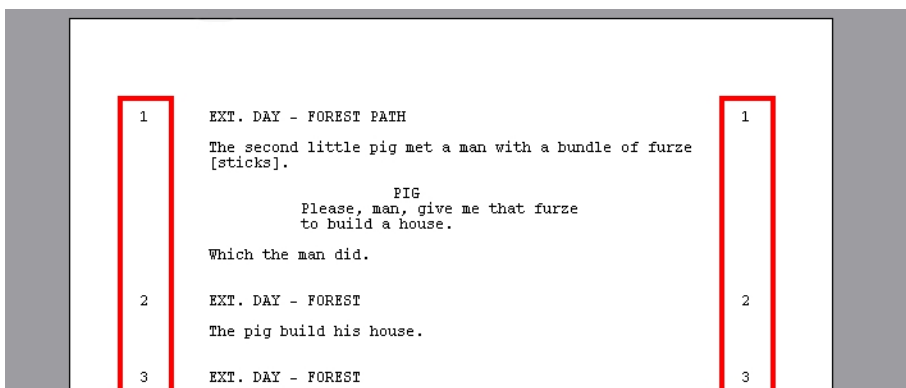


選択したタグ、アクションは新規シーンに割り当てられます。このタグが*.fdxまたは*.xmlスクリプトで検出されるたびに、新規シーンが作成されます。

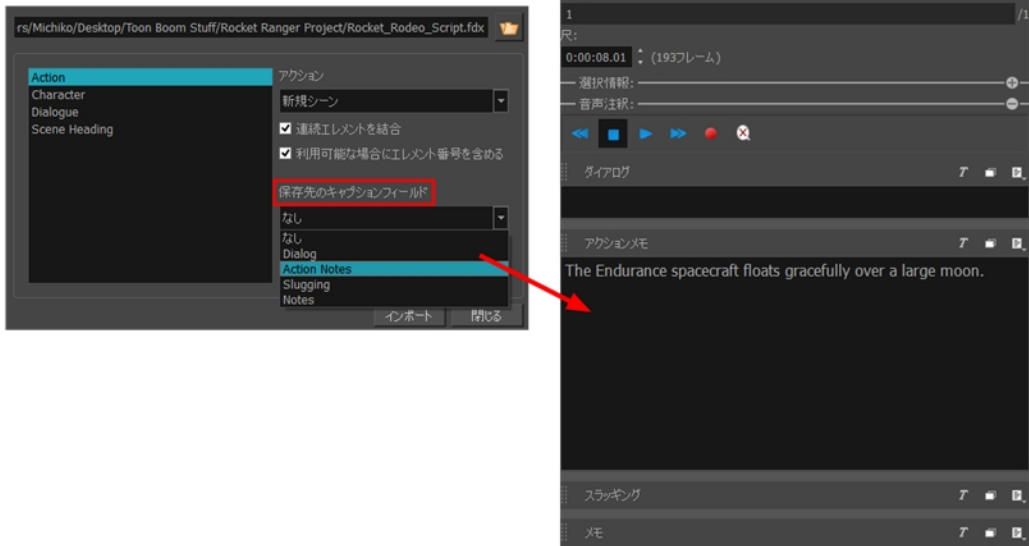
4. 選択したタグについて、次のオプションを設定するかどうかを決定します:



- 連続エレメントを結合:** 選択したタグが、スクリプト内で連続して発生する場合は、選択したタグを同じタグと結合します。例えば、Final Draftスクリプトに表示される全てのダイアログタグに対して、新しいパネルを作成することができます。ただし、アクションタグのために「1つの行に3つのダイアログタグ」がある場合、このオプションを選択すると、「これらの3行のダイアログタグが同じパネル」にまとめられます。
- 利用可能な場合はエレメント番号を含める:** Final Draftスクリプトには、シーンの変更を示す文書の左右の余白に沿った番号があります。これらを Storyboard Pro プロジェクトにインポートするには、このオプションを選択します。



5. 保存先のキャプションフィールドメニューから、パネルウィンドウで選択したタグに、関連付けられたテキストを配置する場所を選択します。



上記の例では、Storyboard Pro は、Final Draftファイルのアクションタグに関連付けられた全てのテキストを取得し、このプロジェクトで作成する新しいシーンごとに、パネルウィンドウのアクションメモセクションに配置します。

Final Draftからインポートダイアログボックスには、最も一般的なタグのサンプル設定のリストがあります:

	アクション	連続エレメントを結合	保存先のキャプションフィールド
アクション	パネル		アクションメモ
キャラクター	なし		ダイアログ
ダイアログ	なし	有効化	ダイアログ
シーン見出し	新しいショット	有効化	スラッグイング
トランジション	新しいトランジション		メモ
括弧内	なし		なし

自分のスタイルのスクリプトで様々な設定を試してみて、あなたに最適なものを見てください。設定が正しければ、**デフォルトルールとして保存** オプションを必ず選択してください。これらの設定は、次回のFinal DraftスクリプトからStoryboard Proプロジェクトを作成したときにデフォルトとして使用されません。

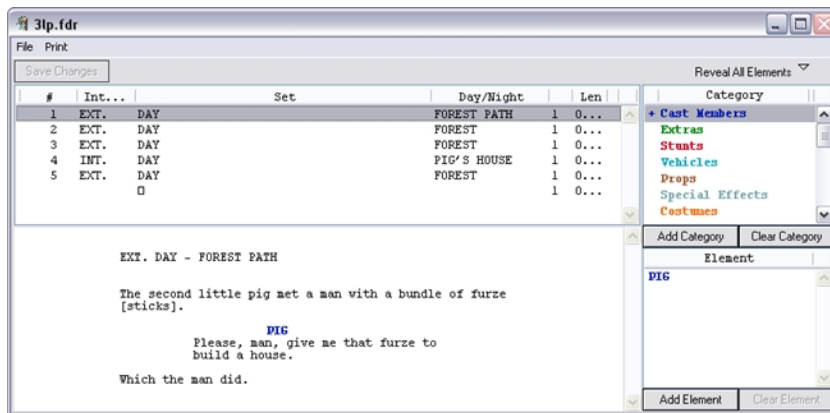
6. インポートパラメータの設定が完了したら **インポート** をクリックします。

- これで、新しいプロジェクトを作成するように求められます。現在のシーンの変更を保存し、スクリプトから生成された新しいプロジェクトが開かれる前に、その変更を保存するように求められます。

新しいStoryboard Proプロジェクトの作成の詳細については、こちらを参照ください。[プロジェクトの作成 \(ページ25\)](#)。

スクリプトをXMLとしてエクスポートする方法

- Final Draft Taggerを開始します。
- ファイル > インポート** を選択するか、Ctrl+Iを押します。
インポートダイアログボックスが開きます。
- ブラウザで、スクリプトファイルを選択し **開く(Open)** をクリックします。
あなたのスクリプトはFinal Draft Taggerに表示されます。



- ファイル > エクスポートEDL/AAF/XML..** を選択します。
- Final Draft Taggerを閉じて、前のセクションのように *.xml ファイルをインポートします。

Harmonyからプロジェクトを作成する

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。

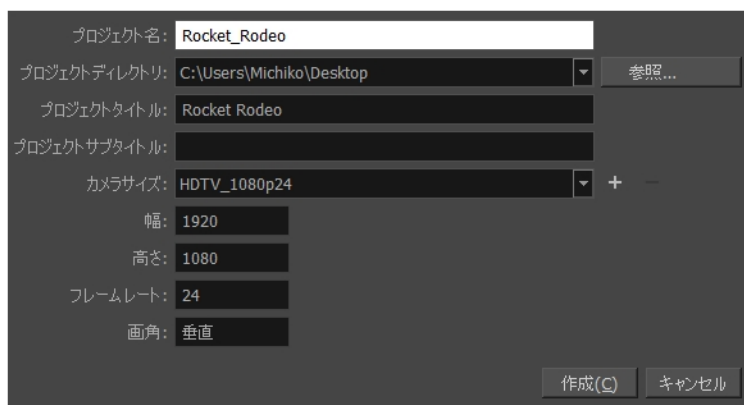
すべての異なるHarmonyシーンを1つのフォルダにグループ化する必要があります。Storyboard Pro は、Harmonyシーンごとに1つのシーンを作成します。Harmonyシーンの、注釈列に複数のEM マーカーが含まれている場合は、Storyboard Pro では、シーン内に多数のパネルが作成されます。

Harmony シーンからプロジェクトを作成する方法

1. トップメニューから、**ファイル > Harmonyシーンから新規** を選択。

新規プロジェクトダイアログボックスが開きます。

2. 「プロジェクトディレクトリ」フィールドに、新しいプロジェクトの場所を指定します。



3. 「プロジェクト名」フィールドに、プロジェクトの名前を入力します。この名前はファイル名として使用されます。
4. 「プロジェクトタイトル」フィールドに、プロジェクトタイトルの名前を入力します。プロジェクトタイトルのプロジェクト名を使用することをお勧めします。

プロジェクトサブタイトルの名前を入力することもできますが、必須ではありません。これらのタイトルは、PDFレンダリングの適切なページに表示されます。

5. 「解決方法」セクションで、プロジェクトの解像度を選択します—参照 [カスタム解像度の作成](#)。
6. **作成** をクリックします。

Harmonyシーン選択ディレクトリウィンドウが開きます。

7. 作成した、複数のHarmonyシーンを含むフォルダを選択します; Harmonyシーンフォルダを直接選択しないでください。 **フォルダを選択** をクリックします。

各シーンファイルのフォルダ名は、作成されたシーンに名前を付けるために使用されます。パネルはサムネイルビューとタイムラインビューで作成されます。

カスタム解像度の作成

ウェルカム画面、または新規プロジェクトウィンドウから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。

カスタム解像度が不要になった場合は、簡単に削除することができます。ただし、Storyboard Pro の工場出荷時の解像度は削除できません。

カスタム解像度を作成する方法

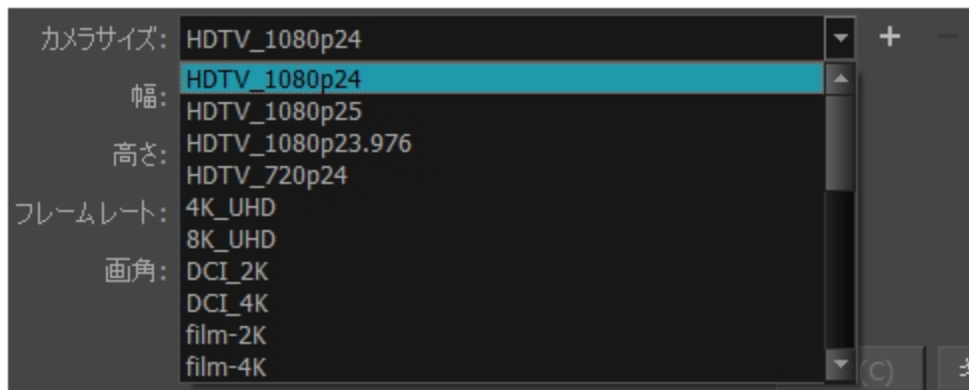
1. ようこそ画面、または新規プロジェクトウィンドウで、追加 ボタンをクリックし新しい解像度をリストに追加します。

新規解像度 ボックスが開きます。

- **解像度名:**新しい解像度の名前を入力します。
- **幅/高さ:**解像度の幅、または高さをピクセル単位で入力します。これらの2つのパラメータはリンクされています。;一方を変更すると他方が変更されます。
- **視野:**水平または、垂直解像度を使用するように視野を設定するか、カスタム視野を入力します。
- **フレームレート:**1秒あたりの、シーンフレームレートを入力します。

カスタム解像度を削除する方法

1. ウェルカム画面、または新規プロジェクトウィンドウで、カメラサイズメニューからカスタム解像度を選択します。



2. 削除 ボタンをクリックします。

選択したカスタム解像度が、リストから削除されます。

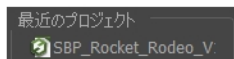
プロジェクトを開きます。

T-SBFND-002-006

既存のプロジェクトは、Storyboard Pro を起動するときによろこ画面 から開くことができます。Storyboard Pro を既
に開いている場合は、ファイルメニューからプロジェクトを開くことができます。

よろこ画面からプロジェクトを開く方法

1. 開始 Storyboard Pro.
2. 最近使ったプロジェクト セクションで、次のいずれかの操作を行います:
 - 一覧からプロジェクトを選択します。

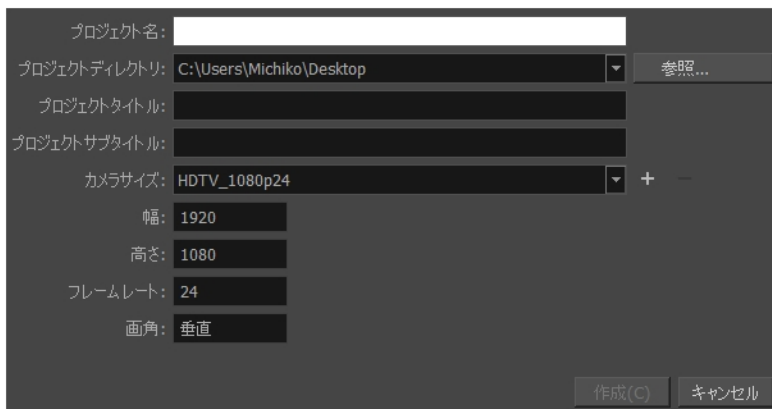


- **プロジェクトを開く**をクリックし、表示されるブラウザからプロジェクト (*.sboard ファイル) を選択し
ます。

ファイルメニューからプロジェクトを開く方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - **ファイル > 開く** を選択します。
 - ファイルツールバーの、**ブラウズ** ボタンをクリックします。
 - **Ctrl+O** (Windows) または **⌘+O** (Mac OS X) を押します。

プロジェクトを開くウィンドウが開きます。



2. *.sboard ファイルを探して選択します。
3. **開く(Open)** をクリックします。

保存について

定期的にプロジェクトを保存することが重要です。保存されたプロジェクトの構造の詳細については、参照 [プロジェクト](#) (ページ23)。

プロジェクトの現在の状態を、新しい状態として保存するには、「名前を付けて保存」コマンドを使用します。「名前を付けて保存」ウィンドウでは、新しい名前を付けて保存する前に、このプロジェクトの別の場所を選択するように求められます。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。

作業内容を自動的に保存することもできます。参照 この機能の詳細については、環境設定ガイドを参照してください。

Storyboard Pro プロジェクトは多くの小さなファイルで構成されています。プロジェクトの各描画はファイルで、10,000を超えるファイルを含むプロジェクトになる可能性があります。これにより、ストレージソリューションにはファイル数が多くなり、ファイルシステムとバックアッププロセス無理をします。

1つのファイルにプロジェクトを保存 (パッキング) することにより、ファイル数を減らしてプロジェクトの完全性を保護することができます。パックされたプロジェクトファイルには.sbpz拡張子が付加されます。

メモ: 参照 [プロジェクト管理](#) (ページ533) を参照してください。

プロジェクトの保存

プロジェクトをそのまま保存することも、新しいコピーとして保存することもできます。

プロジェクトを保存する方法

- **ファイル > 保存** を選択します。
- 「Ctrl + S (Windows/Linux) または ⌘ + S (Mac OS X)」を押します。

コピーとしてプロジェクトを保存する方法 (名前を付けて保存)

1. **ファイル > 名前を付けて保存** を選択します。
2. 「名前を付けて保存」ダイアログボックスで、新しいアーカイブの場所を参照し、プロジェクトのコピーに新しい名前を付けます。
3. **Save(保存)** をクリックします。

プロジェクトを1つのファイルとして保存する

T-SBADV-003-005

Storyboard Pro プロジェクトは多くの小さなファイルで構成されています。プロジェクトの各描画はファイルで、10,000を超えるファイルを含むプロジェクトになる可能性があります。これにより、ストレージソリューションにはファイル数が多くなり、ファイルシステムとバックアッププロセス無理をします。

1つのファイルにプロジェクトを保存 (パッキング) することにより、ファイル数を減らしてプロジェクトの完全性を保護することができます。パッキングされたプロジェクトファイルには.sbpz拡張子が付加されます。

パッキングされたファイル (*.sbpz) の場所は、現在のプロジェクトファイルと同じ場所にはありません。たとえば、パッキングされたファイルを会社のサーバーに保存し、現在のバージョンをローカルコンピュータに保存することができます。

パッキングされたファイルは、ファイル > 開くコマンドを使用するか、エクスプローラ (Windows) または Finder (Mac OS X) でダブルクリックして通常の方法で開くことができます。パッキングされたファイルは、コンピュータ上の一時フォルダに展開されます。

- Windows: \Users\[username]\Documents\Toon Boom Animation\StoryboardPro Project Cache
- Mac OS X: /Users/[username]/Documents/Toon Boom Animation/StoryboardPro Project Cache

Storyboard Pro でプロジェクトを開くときは、.sbpzファイル (パッキングされたプロジェクト) を選択できます。このファイルは、保存とパッキングを実行すると更新されます。.sboardプロジェクトを開いた場合は、パッキングされた形式で名前を付けて保存することができます。その後、そのファイル (パッキング/圧縮されたもの) は保存とパッキングによって更新されます。

メモ:

- アンパッキングされたプロジェクトは、最近のプロジェクトのリストには表示されないため、誤ってプロジェクトをキャッシュに開くことはありません。
- 複数のユーザーが同じパッキングプロジェクトを同時に開くことはできません。
- パッキングされたプロジェクトで作業しているときに、プロジェクトを自動的に保存するように Storyboard Pro が設定されている場合、自動保存はプロジェクトキャッシュに保存されます。

プロジェクトを1つのファイルとして保存する方法

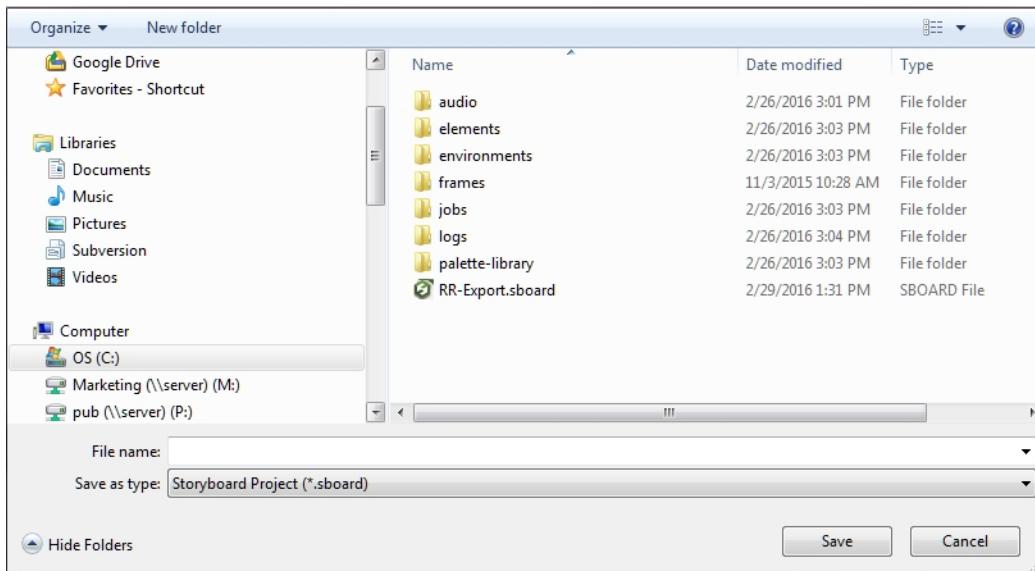
1. 次のいずれかを実行します:
 - **編集 > 環境設定** (Windows) または **Storyboard Pro > 環境設定** (Mac OS X) を選択します。
 - を押します。
2. **プロジェクト設定** タブを選択します。
3. **新しいプロジェクトを1つのファイル形式で保存** オプションを選択し、OK をクリックします。



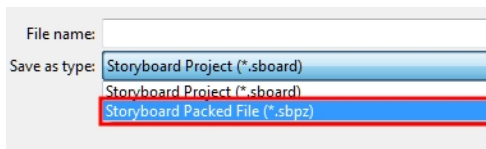
標準の Storyboard Pro プロジェクトをパックされたプロジェクトに変換する方法

1. **ファイル > 名前を付けて保存** を選択します。

名前を付けて保存 ウィンドウが開きます。



2. ファイル名 フィールドで、あなたのパックされたファイルに名前を付けます。
3. ファイルの種類リストから、**Storyboard Packed File (*.sbpz)** を選択します。



4. **Save(保存)** をクリックします。

プロジェクトは保存され、指定した場所に圧縮されます。

解凍したプロジェクトを保存する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- **ファイル > 保存** を選択し、プロジェクトをローカルキャッシュに保存します。
- パックされたプロジェクト用に指定した場所に、プロジェクトをパックするには、**ファイル > 保存してパック** を選択します。

展開されたプロジェクトは保存され、元のzip形式のプロジェクトファイルにパックされます。

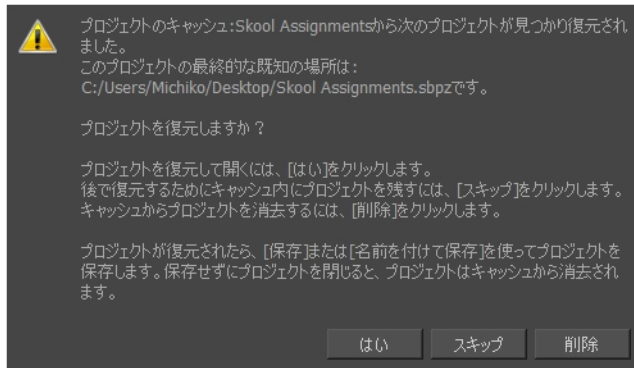
メモ: プロジェクトに既にファイルがある場合は、「保存」コマンドを使用して、プロジェクトをローカルに保存し、「保存してパック」コマンドを使用してzipファイルに保存します。

キャッシュからプロジェクトを回復する

T-SBADV-003-006

Storyboard Pro が予期せず終了した場合、プロジェクトはローカルキャッシュに保存された最新バージョンに復元できません。

Storyboard Pro 起動時に、常にキャッシュフォルダをスキャンして、プロジェクトをリカバリします。アプリケーションを起動するだけで、次のプロンプトが表示されます。



この段階では、次の3つの選択肢があります:

- プロジェクトを回復して開くには、「はい」をクリックします。Storyboard Pro は、メインインターフェイスを開き、キャッシュで利用可能な最新の保存をロードします。

プロジェクトが回復されると、アプリケーションを閉じる前にプロジェクトの"保存"または"名前を付けて保存"することが重要です。

- すぐに回復する必要がなく、プロジェクトをキャッシュに残したい場合は、「スキップ」をクリックします。Storyboard Pro の次の起動時に、プロジェクトの回復プロンプトが再び表示されます。
- プロジェクトを回復する必要がない場合は、「削除」をクリックしてキャッシュを削除できます。この操作は元に戻せず、キャッシュは消去されます。

重要: 何の作業を行っているか、把握している場合에만、スキップと削除を使用してください。迷う場合は、「はい」をクリックし、名前を付けて保存 コマンドを使用し、プロジェクトを新しい場所に復元することで、回復に進むことをお勧めします。

メモ: Storyboard Pro では、一度に1つのプロジェクトのみを回復することを提案します。したがって、複数のプロジェクトがキャッシュにある場合は、Storyboard Pro の複数のタスクがそれらすべてを回復する必要があります。

プロジェクトの最適化について

T-SBFND-002-007

ファイルサイズと速度に満足していない場合は、プロジェクトを最適化するために出来ることがいくつかあります。

メモ: Toon Boom Storyboard Pro には、フォルダの数を減らす最適なファイル構造があります。このためにプロジェクトがこのバージョンで保存されると、それらは Storyboard Pro 2 で開くことが出来ません。しかし、Toon Boom Storyboard Pro は完全に下位互換性があり、古いバージョンの Storyboard Pro で作成されたファイルを開きます。

プロジェクトを最適化する

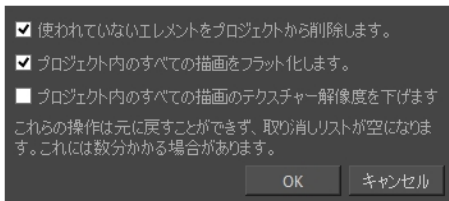
T-SBFND-002-008

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、テクスチャサイズを小さくすることで、プロジェクトを最適化できます。

プロジェクトを最適化する方法

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。



2. 1つ、または複数のサブオブジェクトを選択します:

- **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。

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。

- **プロジェクト内の、すべての描画のテクスチャ解像度を縮小します:** テクスチャの解像度が低下し、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。

メモ: 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。

描画の最適化

T-SBFND-002-009

Storyboard Pro で再生オプションを使用する場合、ソフトウェアはすべての*.tvg (Toon Boom ベクタグラフィックス) ファイルの位置を計算する必要があります。これは、すべての描画ストロークから作成されたファイル形式です。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は、*tvgo (トゥーンブームベクタグラフィック最適化)、それはすべてのピクセル位置情報を事前に計算されています。これらの描画を使用して、大幅に再生をスピードアップする必要があります。

再生を最適化し、最適化された描画を作成する方法

1. **編集 > 環境設定** を選択します。
環境設定のダイアログが開きます。
2. 詳細設定 タブの「最適化済みプレイバック」セクションで、「**最適化済み描画を使用**」オプションを選択します。
3. 再生を最適化するには、「**非同期描画読み込み**」オプションを選択します。再生中にソフトウェアが、特にテキストが重く複雑なパネルに遭遇する場合があります。この現象が発生し、このオプションが選択解除されると、フレームの読み込み中に再生が一時停止されます。このオプションを選択すると、再生が続き、描画が利用可能になるとすぐに読み込まれます。描画の読み込み中に、短い点滅が表示されることがあります。
4. 「**描画をプリロード**」オプションを選択すると、再生中に描画をメモリに読み込んで再生を強化することができます。Storyboard Pro は、2つのオプションの間に、より多くの描画をプリロードして、再生中に適切なオプションを使用するかを決定します。
 - **プリロードするフレーム数**: Storyboard Pro はフレーム数を調べ、使用されている描画の数を確認します。各パネルの各レイヤーは描画です。短いパネルが多い場合は、長いパネルが1枚ある場合よりも、多くの描画が表示されます。
 - **プリロードするパネルの数**: Storyboard Pro は指定された数のパネルを探して、それらのパネル内の描画の数を決定します。各パネルの各レイヤーは、描画であることに注意してください。長いパネルがある場合は、指定されたフレーム数ではなく、いくつかのパネルを先読みすることになります。
5. **OK(はい)** をクリックします。
6. **ファイル > 最適化済み描画を作成** を選択します。

最適化のベストプラクティス

T-SBFND-002-010

Storyboard Pro で作業する場合は、ファイルのサイズを低くして、再生速度を速く保つために従う必要があります。それらの為にベストプラクティスがあります。

プレーンベクターとテクスチャブラシ

T-SBFND-002-011

レイヤーを描画する際、ブラシツールで作成した全ての線はベクタ要素です。ブラシには2種類あります:

- **プレーンブラシ:**デフォルトではブラシツールは、カラーまたはグラデーションのいずれかで塗りつぶされたベクトルストロークを作成します。ベクトルストロークは非常に少量のメモリしか使用せず、ピクセル情報を含まず、数学的関数のみを含んでいる為、スピーディーに使用することができます。
- **テクスチャブラシ:**このタイプのブラシは、ストロークのベクター輪郭も生成しますが、ビットマップテクスチャで埋められます。これらのテクスチャを使用すると、クレヨンやエアブラシを使用して描かれた線に似た、自然な見た目のブラシストロークを持つ描画を作成できます。

ベクトルストローク内にマップされたビットマップイメージを使用している為、テクスチャブラシは色で塗りつぶされたブラシストロークよりもはるかに多くのメモリと処理時間を使用します。したがって、ファイルサイズを軽くし、描画速度を速くしたい場合は、通常のブラシだけを使用してシーンを描画します。テクスチャブラシを使用する場合は、テクスチャブラシに適したサイズのビットマップを使用することが重要です。

メモ: ベクトルレイヤーの代わりにビットマップレイヤーを使用すると、個々のベクトルストロークは作成されません。代わりに、個々のピクセルが配置され、各ピクセルのRGBAに関する情報が記録されます。この為、多くのシェーディングや様々なテクスチャ、色を使用し作業する場合、ビットマップレイヤーは実際にはベクトルレイヤーのテクスチャブラシよりも効率的です。—こちらを参照 [描画 \(ページ189\)](#).

ビットマップインポートの最適化

T-SBFND-002-012

Storyboard Proを使用すると、別のソフトウェアで描いたビットマップや、スキャンしたイメージを読み込んで絵コンテを作成できます。インポートのプロセス中、画像はベクトル化されビットマップ塗りつぶしとして、ベクトルボックスの新しいシーンに配置されます。ビットマップイメージの解像度は、プロジェクトのファイルサイズや、Storyboard Proでのプロジェクト作業中の機能速度に影響を及ぼします。絵コンテにビットマップをインポートする際、PDFやアニメティックの品質を向上させることはないため、高解像度を使用する必要はほとんどありません。プロジェクトの解像度に近い解像度で、ビットマップをインポートする必要があります。たとえば、NTSCプロジェクトでは、解像度720 x 480または72 dpiのビットマップを使用すると問題ありません。

描画の平坦化

T-SBFND-002-013

Storyboard Pro では、ベクトルレイヤー内のストロークは独立しています。必要に応じて、特定のストロークを選択し、その位置、スケール、回転、スキュー、カラーなどを編集することができます。ただし、この柔軟性は、特にスケッチに多くのストロークがある場合 (スケッチで頻繁に発生する)、使用されるメモリとリソースの量を増加させます。

すべての描画を同時にフラット化できます。ただし、部分的な柔軟性を保ちながら、描画時に意図的に描画を平坦化したり、描画後に選択し、ファイルのサイズやリソースを最小限に抑えることができます。同じ色のすべてのストロークを同じレイヤーの重なったエリアで取得し、それらを平坦化してベクトルの輪郭を持つ単一の描画を作成することができます。

同じ色の鉛筆の線を一緒に平らにすることができます。行に複数の色が使用されている場合は、複数の行セットが作成されます。鉛筆の線のサイズは、フラットに影響しません。

ツールメニューの「展開」オプションを使用すると、Storyboard Pro は自動的にすべてのテキストチャをトリミングし、表示されていないテキストチャエリアを削除して描画サイズを縮小します。

描くときにストロークをフラット化する方法

1. ツールバーで、ブラシ ツールを選択します。
2. ツールプロパティビューで、自動フラット化 ボタンをクリックします。
3. ステージビューで、最初の描画をスケッチします。

ストロークは自動的に平坦化されます。

既存の描面を平坦化する方法

1. ツールバーの、選択 ツールをクリックします。
2. ステージビューで、ストロークのグループを選択します。
 - ストロークのグループを選択しないと、レイヤー全体が平坦化されます。
 - 複数のレイヤーを選択できるため、レイヤーは個別にフラット化されます。
3. ツール > フラット化 を選択するか、Alt+Shift+F を押します。

プロジェクトプロパティについて

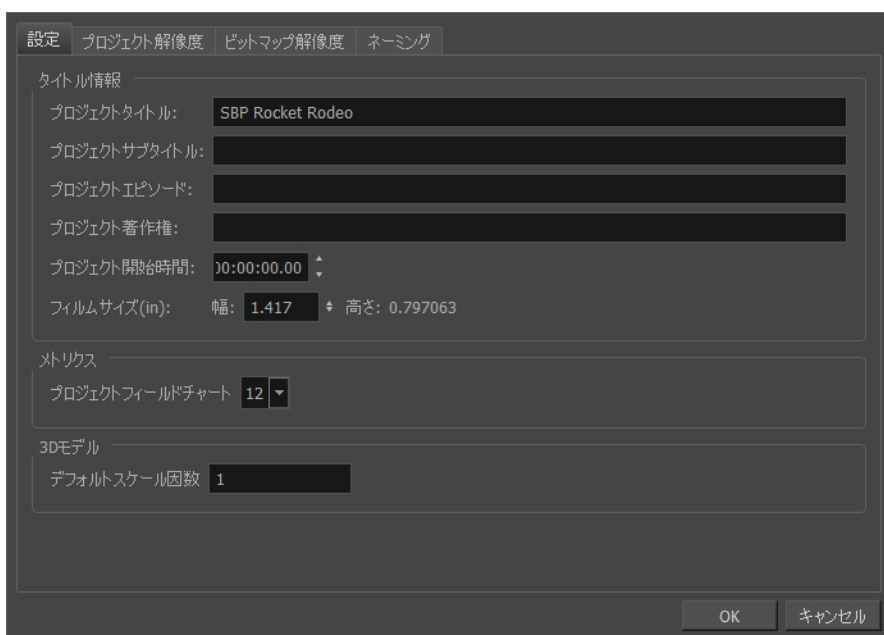
T-SBFND-002-014

新しいプロジェクトを作成したら、名前と解像度を選択します。ただし、後でこれらの初期設定を変更することは可能です。プロジェクトのプロパティダイアログボックスでは、解像度/プロジェクト名/著作権/フィールドグラフのサイズ/フレームレートなどのすべてのグローバルプロジェクトプロパティを使用できます。。

プロジェクトのプロパティにアクセスする方法

- **絵コンテ > プロパティ**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が表示されます。



プロジェクトのバックアップについて

T-SBADV-001-002

絵コンテプロジェクトに取り組む際には、頻繁に保存することをお勧めします。各就業時間の終わりに、あなたの仕事内容をバックアップすることをお勧めします。バックアップと保存の違いは、バックアップがプロジェクトの圧縮されたバージョンであることです。作業をバックアップすると、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する必要がある場合に備え、プロジェクトの複数のバージョンを異なる段階に置くことができます。

プロジェクトのバックアップ

T-SBADV-001-003

バックアップファイル(*.sbbkp)を保存する場所は、必ずしも現在のプロジェクトファイルが保存されている場所と同じである必要はありません。例えば、現在のバージョンがコンピュータのどこかに保存されていても、会社のサーバーにバックアップを保存できます。

現在の Storyboard Pro プロジェクトをバックアップする方法

1. **ファイル > 絵コンテをバックアップ...**を選択します。

絵コンテをバックアップの作成ウィンドウが開きます。

2. コンピュータ上の場所を参照して、このバックアップファイルを保存します。日付またはバージョン番号で、名前を変更することもできます。

3. **OK**をクリックします。

*.sbbkp ファイルが作成され、割り当てられた場所に保存されます。

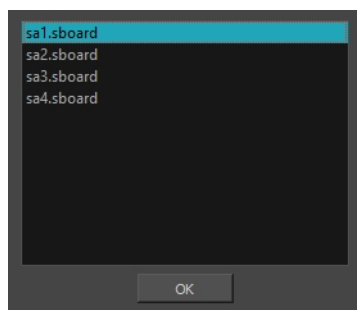
バックアップを復元する

T-SBADV-001-004

時に、作業しているプロジェクトのバックアップを復元する必要があります。

バックアップファイルを復元して開く方法

- 次のいずれかを実行します:
 - ファイル > バックアップを復元して開くを選択します。絵コンテバックアップを開くウィンドウで、*.sbbkp ファイルを探して選択します。
 - お使いのコンピューターの *.sbbkp ファイルを保存した場所に移動し、そのアイコンをダブルクリックします。ブラウザー ウィンドウで、復元されたファイルを保存する場所を選択します。
- 複数のプロジェクトが.sbbkp ファイルに存在する場合、Storyboard Pro は使用するものを選択するように求めます。



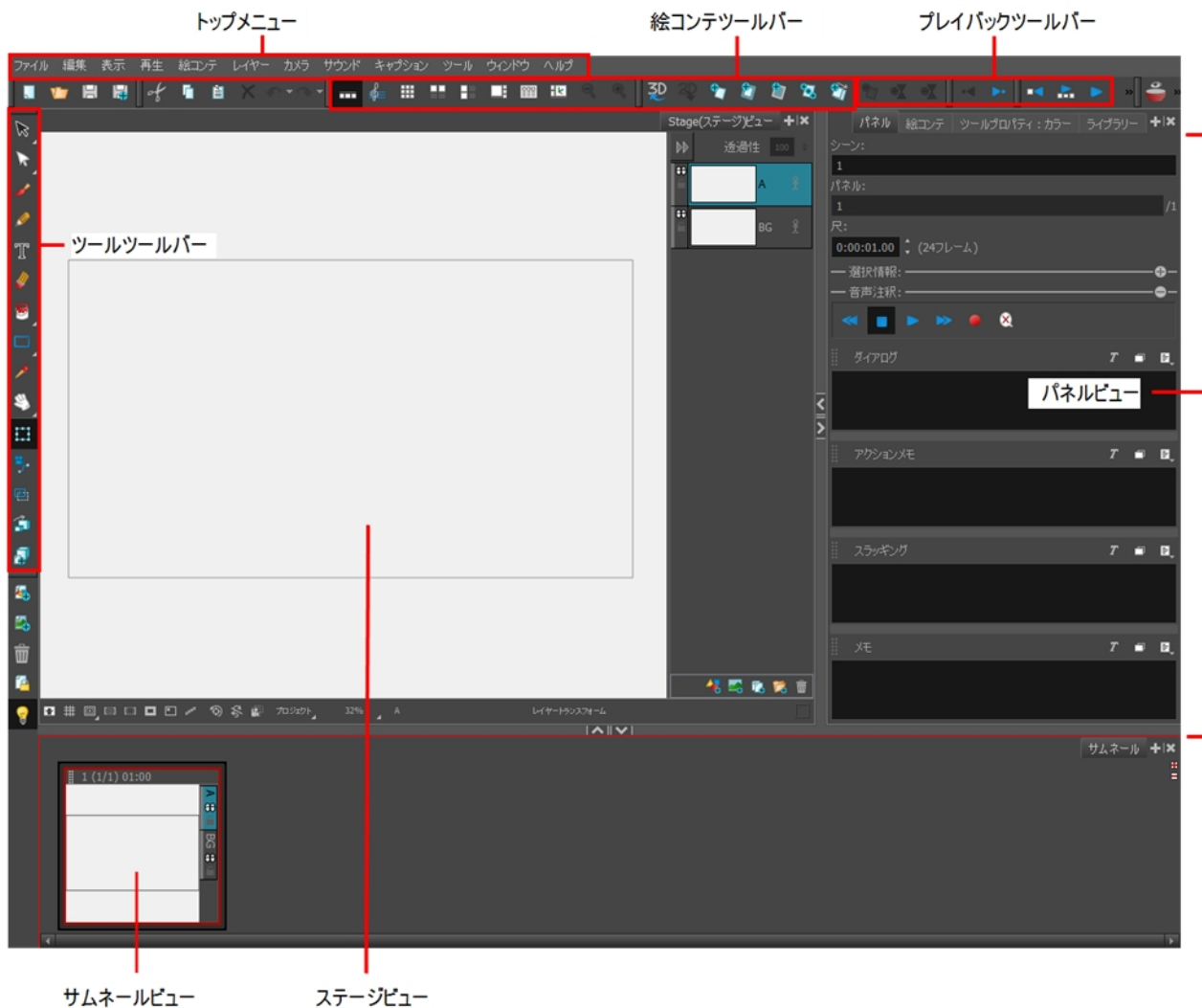
- 目的のプロジェクトを選択します。
 - OK(はい) をクリックします。
- プロジェクトは Storyboard Pro で開きます。

第3章: インターフェース

T-SBFND-003-001

Storyboard Pro インターフェースを管理する方法を理解することで、効率的に作業し、作業スペースを有効に整理するのに役立ちます。様々な操作を実行する為に、使用できる多くのビューとツールバーがあります。あなたはおそらく Storyboard Pro インターフェースでも自分のやり方で作業するでしょう。

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



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エレメントに応じて、いくつかのコマンドが使用可能であり、他のコマンドは使用できません。

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。

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。

プレイバックツールバー

再生ツールバーを使用すると、絵コンテを再生できます。トランジションとサウンドを使用してアニメティックを作成すると、ステージビューでリアルタイムに再生してタイミングを確認することができます。デフォルトのワークスペースでは、このツールバーはインターフェイスの上部にあります。

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。

ステージビュー

ステージビューは、Storyboard Pro の操作の中心です。これらのビューで構築、描画、ペイント、カメラをアニメートする、レイヤーを作成して、結果を参照してください。

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。

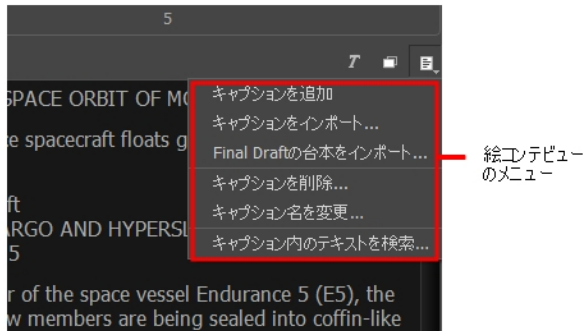
メモ: デフォルトでは、ワークスペースを変更すると自動的に保存されます。デフォルトのワークスペースを復元するには、**ウインドウ > デフォルトのワークスペースを復元** を選択します。「環境設定」ダイアログボックスの「ワークスペースを自動保存」オプションの選択を解除して、この動作を防ぐことができます—参照 [一般設定](#) ← プリファレンスガイド。

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。



ビューについて

T-SBFND-003-002

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参照。

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

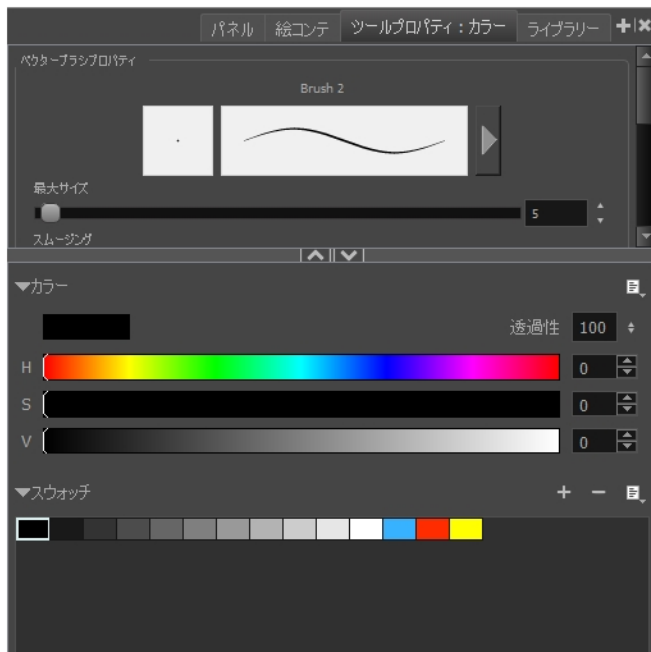
- スクリプトエディター
- サイド
- ステージ
- 絵コンテ
- サムネール
- タイムライン
- ツールプロパティ
- トップ

ビューの追加

T-SBFND-003-002

ビューには特定のグループ機能が含まれており、スクリーンのどこにでも配置できます。タブ、ドッキング、ビューのドッキング解除が出来ます。

カラービューは、Storyboard Pro の他のビューとは少し異なります。デフォルトでは、カラービューはツールプロパティビューの一部で、個別のビューではありません。2つのビューを分割し、それらを1つのビューに再統合したい場合は、**ウィンドウ > デフォルトのワークスペースを復元** を選択して下さい。



デフォルトのドッキングされたカラービュー



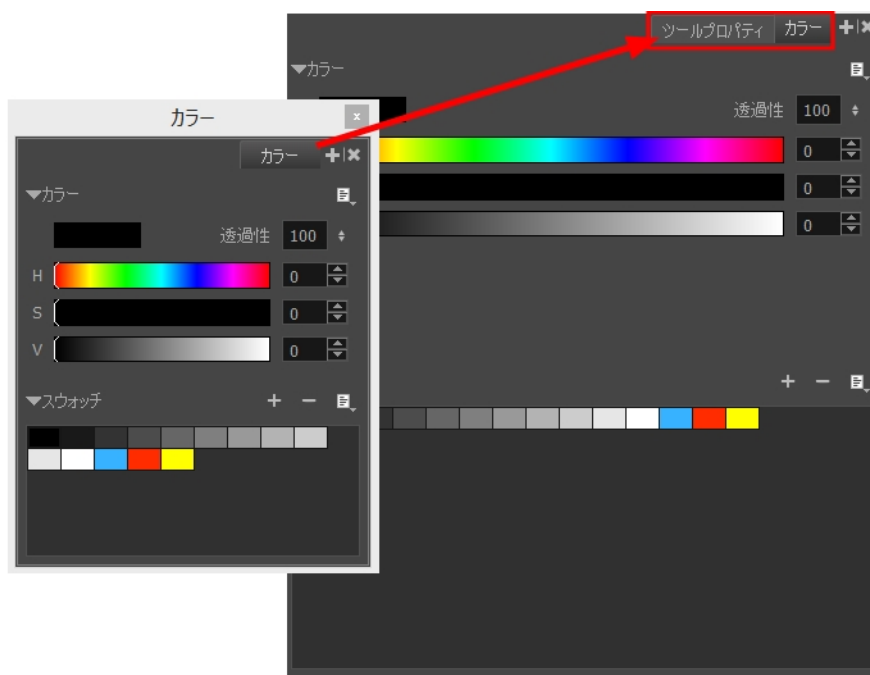
ウィンドウのカラービュー

ビューの追加

1. 次のいずれかを実行します:
 - ウィンドウをクリックしリストから、ビューを選択します。
 - パネルビューでは、ビューメニューをクリックしリストから、ビューを選択します。

ビューのドッキング

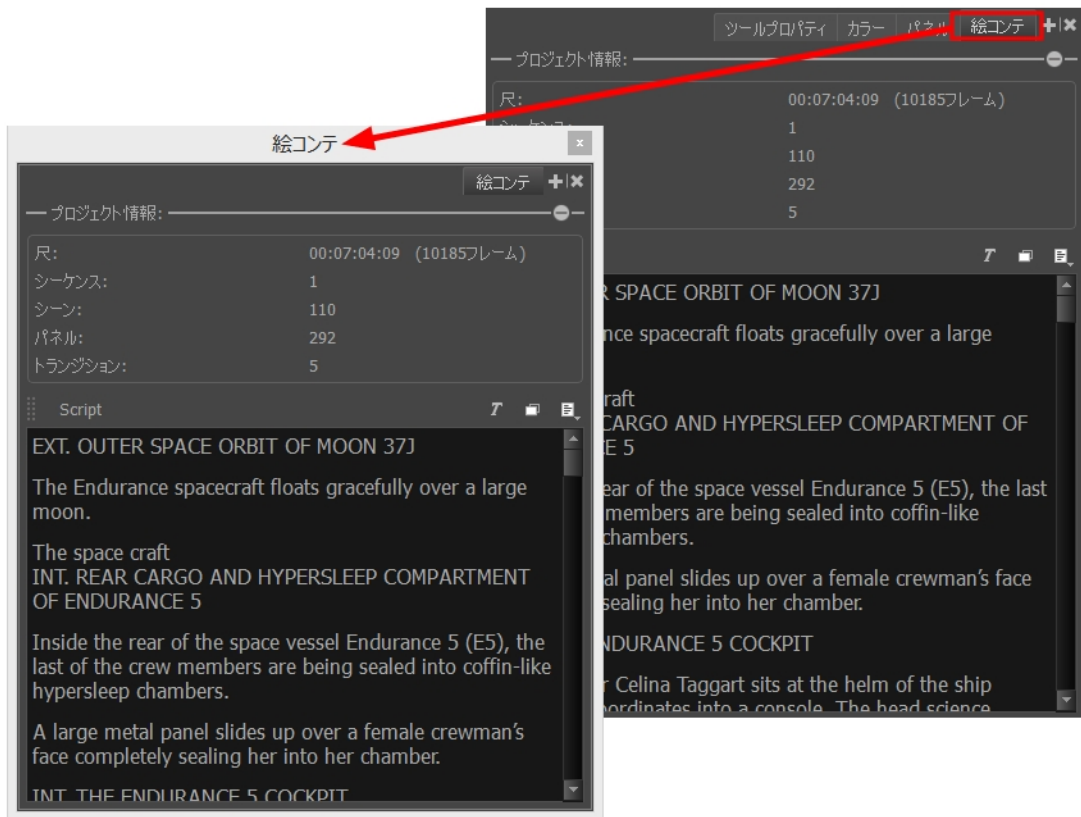
- ウィンドウのタブをパネルビューにドラッグし、タブエリアにドロップします。
ビューがパネルビューに追加されます。



ビューのドッキング解除

1. パネルビューで、そのタブをクリックしビューを選択します。
2. 選択したビューを新しい場所にドラッグし、パネルビューから離します。

ビューはウィンドウになります。



ビューの名前変更

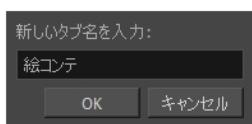
T-SBFND-003-003

利便性のため、ビューの名前を変更できます。行くと、新しい名前はビューを開いている限り有効になります。ビューを閉じて再度開くと、タブに表示されている名前がデフォルトの名前に戻ります。

ビュー名を変更する方法

1. 名前を変更するビューで、表示メニュー ボタンをクリックします。
2. 一覧から、**タブ名を変更** を選択します。

ビュータブの名前を変更 ダイアログ ボックスが開きます。



3. 名前を変更するタブの新しい名前を入力し、はい(OK) をクリックします。

ビューの終了

T-SBFND-003-003

ワークスペースに、使用していないビューがある場合は、ビューを閉じてスペースを合理化することができます。

ビューを閉じる方法

1. 終了するビューで、ボタンをクリックします。
2. 複数のタブがある場合は、Shift を押してビューを閉じる ボタンをクリックします。



すべてのタブは同時に閉じられます。

メモ: デフォルトのワークスペースを復元するには、**ウインドウ > デフォルトのワークスペースを復元** を選択します。

ビューの移動

T-SBFND-003-004

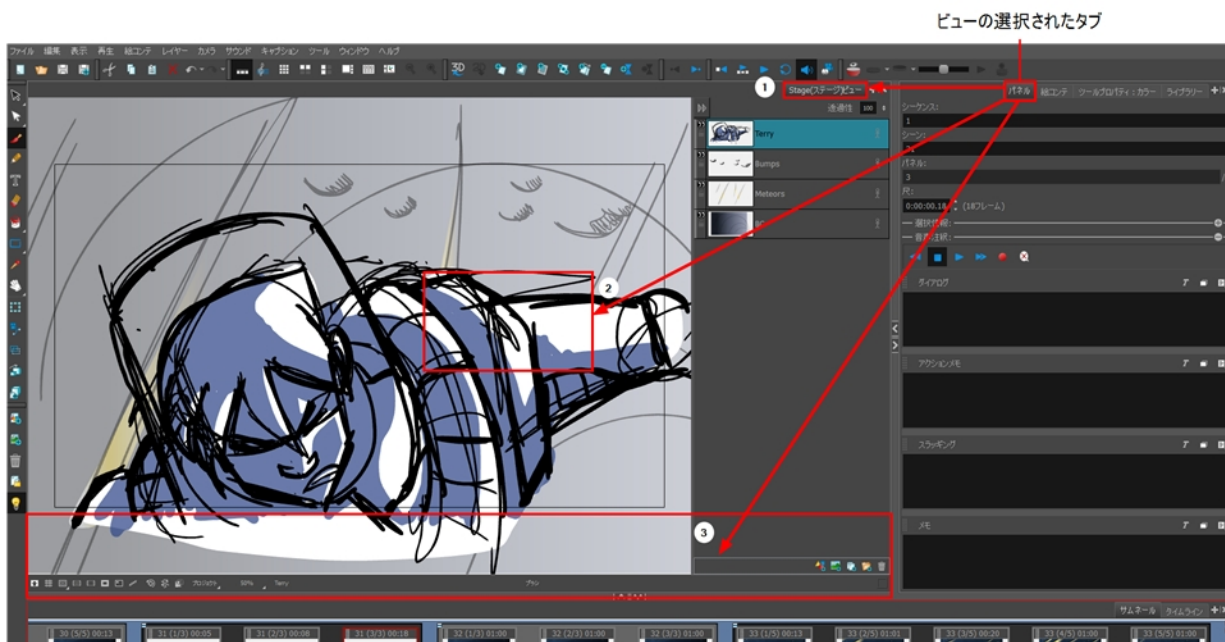
ビューの移動とグループ化、フローティングウィンドウの作成、または個々のエリアへのドッキングを行うことができます。

メモ: カラービューは、他のビューと同様に、ドッキングして、それを解除することができます。最初にカラービューを開くと、ドッキングされます。自由に移動することができる、独自のウィンドウになるように、それをアンドックすることができます。

ビューを移動する方法

1. ビューのタブを選択して、ビューセパレータ、上部エリア、または別のビューのタブ上にドラッグします。
2. ビューの使用可能な場所を示す、四角形のアウトラインが表示されたら(下の1、2、3を参照)、マウスボタンを離してビューを位置にドロップします。

ビューは、タブ付きウィンドウ、フローティングウィンドウ、または新しいドッキングされたウィンドウになります。



ビューのサイズを変更

T-SBFND-003-005

ビューのサイズを変更すると、ワークスペースをカスタマイズできます。ワークスペース内の、ビューの幅と高さを変更することができます。

ビューのサイズを変更する方法

1. サイズを変更するビューの端にカーソルを置きます。
2. サイズ変更カーソルが表示されたら、ウィンドウの側面を、希望の幅または高さにはドラッグします。



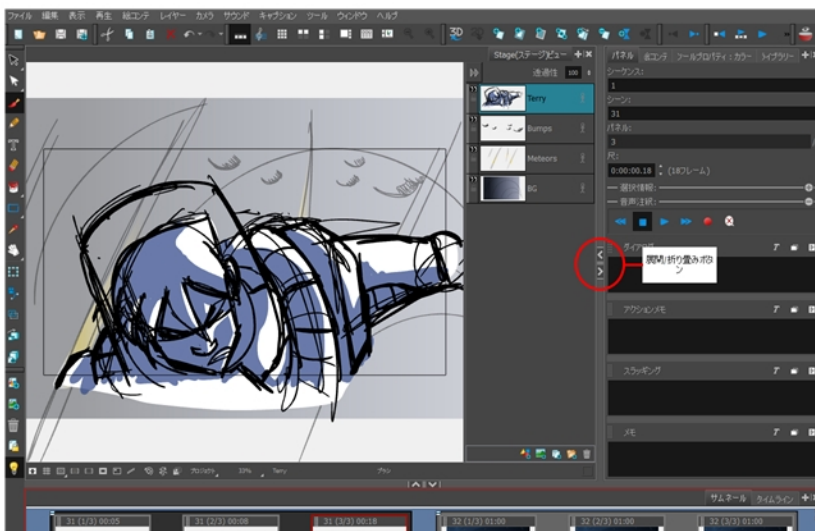
ビューの展開または折り畳み

T-SBFND-003-006

ビューを一時的に展開または折り畳むことで、ワークスペースをワークフローに合わせて操作できます。ビューの展開状態、または折り畳まれた状態は、ワークスペースの変更の一部として保存されます。

ビューを展開または折り畳む方法

1. 非表示にするビューの端にある「展開/折り畳み」ボタンをクリックします。



ビューは折り畳まれ、展開/折りたたみボタンだけが表示されます。

2. 展開/折り畳みボタンをクリックすると、ビューが再び表示されます。

ツールバーについて

T-SBFND-003-007

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リファレンスガイドにて。

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

ツールバーの開け閉め

T-SBFND-003-007

ツールバーをワークスペースに追加したり、頻繁に使用しないツールバーを閉じることは簡単です。

ツールバーの追加

- ▶ ウィンドウ > ツールバー > チェックを入れます。

ツールバーを閉じる


- ▶ ウィンドウ > ツールバー > チェックを外します。

ツールバーの移動

T-SBFND-003-008

ツールバーを移動して、インターフェイスの上部またはビューの横に配置できます。

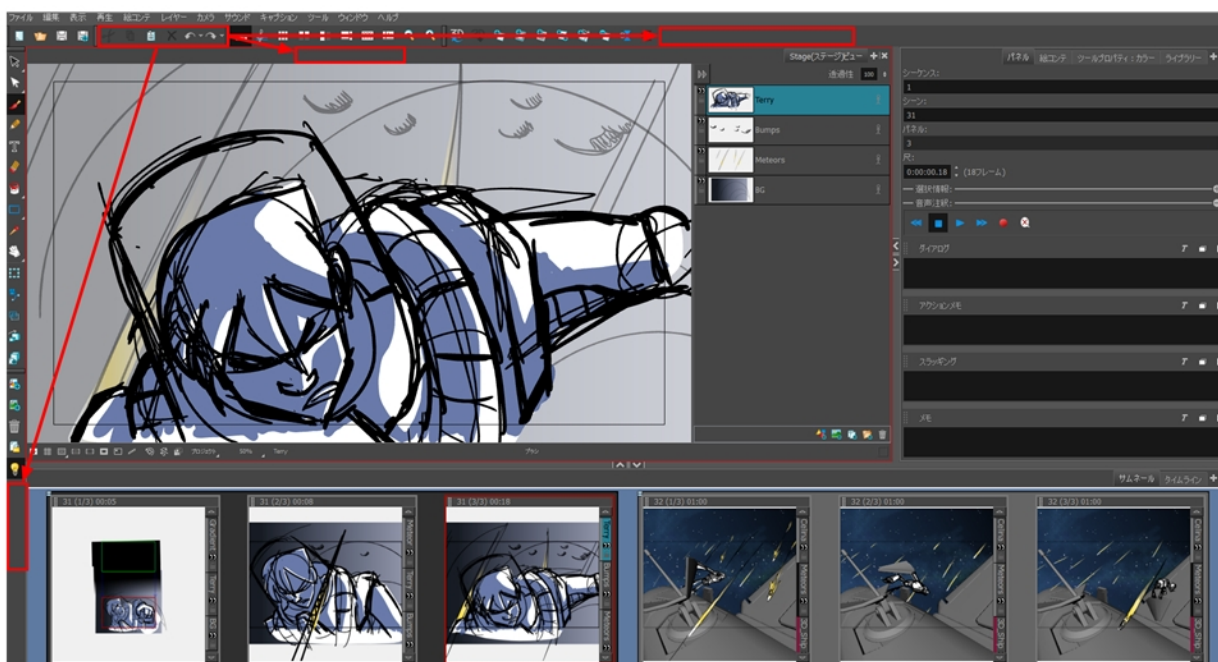
ツールバーを移動する方法

1. アンカーポイント  をクリックし、インターフェイスの上部または側面にあるツールバーエリアにドラッグして、移動するツールバーを選択します。



ツールバーをドラッグすると、ツールバーの使用可能な場所を示す、四角形の輪郭が表示されます。

2. ツールバーを離して位置にドロップします。



ツールバーのカスタマイズ

T-SBFND-003-009

いくつかのツールバーは、お気に入りのツールとオプションでカスタマイズできます。作業環境に合わせて、ツールバーを整理することもできます。

カスタマイズ可能なツールバーは次のとおりです:

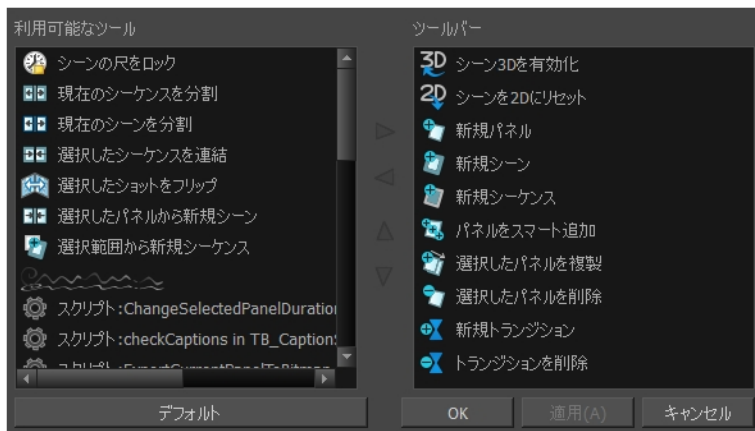
- レイヤー
- 絵コンテ
- ナビゲーション
- サウンド
- ツール

ツールバーは、「フラットツール」ツールバーの、プリファレンスが有効な場合にのみカスタマイズできます。この環境を使用すると、ドロップダウンリストの一部をグループ化する代わりに、すべてのツールを表示できます。

ツールバーをカスタマイズする方法

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。



2. 次のいずれかを実行します:

- **ツールバーに新しいアイコンを追加する:**「利用可能なツール」リストからツール/コマンドを選択し、右矢印ボタンをクリックします。
- **ツールバーからアイコンを削除する:**「利用可能なツール」リストからツール/コマンドを選択し、右矢印ボタンをクリックします。

- **ツールバーのアイコンを並び替える:** ツールバーのリストでツール/コマンドを選択し、上向き または下向き 矢印ボタンをクリックして位置を変更します。
3. 変更を適用してウィンドウを閉じるには、**適用** をクリックしてツールバーマネージャダイアログボックスを閉じずに変更を適用するか、**OK(はい)** をクリックします。

フラットツールのツールバー設定を有効にする方法

1. 次のようにして環境設定ダイアログボックスを開きます:
 - **ファイル > 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. **グローバルUI** タブを選択します。
3. ツールバーセクションで、**フラットツールツールバー オプション**を選択します。
4. Storyboard Pro を再起動します。ソフトウェアを再起動すると、ツールバーをカスタマイズできます。

ワークスペースについて

T-SBFND-003-010

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。

カスタマーワークスペースを作成または変更すると、そのファイルは Toon Boom Storyboard Pro というフォルダに格納されます。別のコンピュータで、同じワークスペースを使用する場合は、このフォルダをコピーできます。

- **Windows:**

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

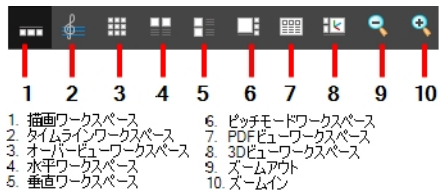
ワークスペースの読み込み

T-SBFND-003-011

Storyboard Pro では、ワークスペースを読み込むいくつかの方法があります。

ワークスペースの読み込み方法

- ビュー ツールバーの、ワークスペース ボタンをクリックします。



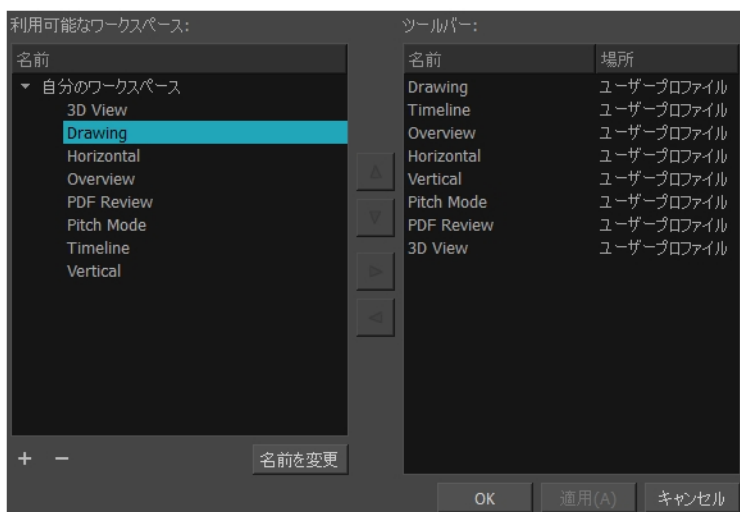
- ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペースの種類 を選択します。
- キーボードショートカット「3～8」を使用し、対応するワークスペースを開きます。PDFビューのキーボードショートカットはありません。ビューツールバーのボタンを使用する必要があります。

ワークスペースの作成

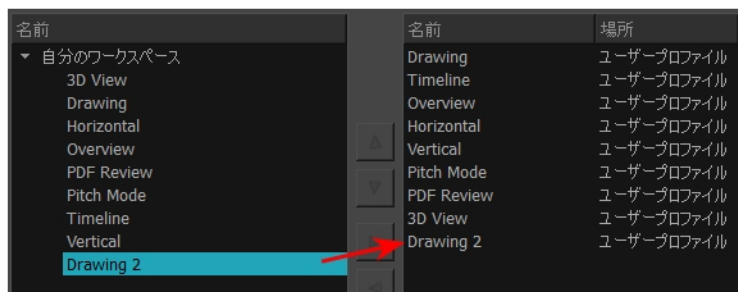
ワークスペース・マネージャーを使用して、ワークスペースの変更、作成、削除、名前の変更、および並べ替えを行うことができます。既存のワークスペースから新しいワークスペースを作成し、必要に応じて変更することができます。

新しいワークスペースを作成する方法

- 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。
- 使用可能なワークスペースリストで、既存のワークスペースを選択します。



- 使用可能なワークスペースリストの一番下にある追加 ボタンをクリックして、ワークスペースを追加します。
- 作成した新しいワークスペースを選択し、**名前の変更(リネーム)** をクリックして、新しい名前を付けます。
- 新しいワークスペースを選択し、右矢印 ボタンをクリックしてワークスペースツールバーに送ります。



- OK をクリックします。

ワークスペースの名前の変更

ワークスペース マネージャーで、既存のワークスペースの名前を変更することができます。

ワークスペースの名前を変更する方法

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。
2. 使用可能なワークスペース列から、名前を変更するワークスペースを選択します。
3. 名前の変更 ボタンをクリックします。
4. ワークスペースの新しい名前を入力します。

ワークスペースの保存

Storyboard Pro ワークスペースに加えられた変更を自動的に保存します。つまり、サイズを変更したり、移動/ビューを追加/削除したりすると、ワークスペースは自動的に保存します。

ワークスペースを手動で保存することも、現在のバージョンを上書きしないように新しいバージョンとして保存することもできます。

ワークスペースを手動で保存する方法

- ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペースを保存 を選択します。

新しいバージョンとして、ワークスペースを保存する方法

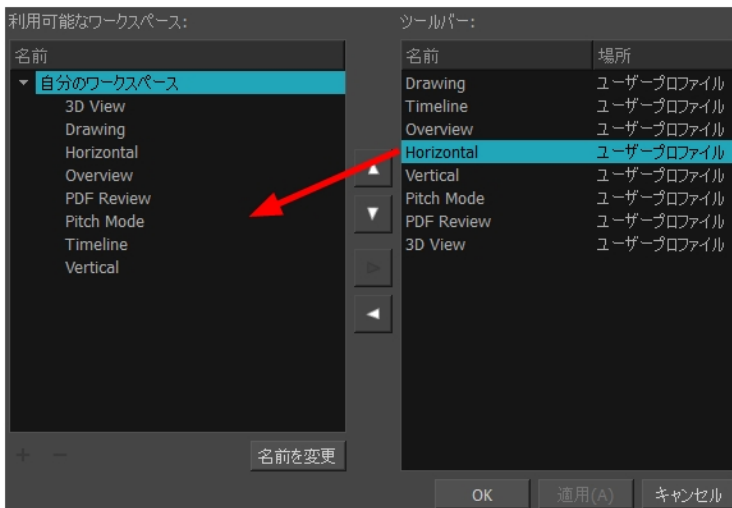
1. ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペースに名前を付けて保存 を選択します。
「ワークスペースに名前を付けて保存」ダイアログボックスが開きます。
2. ワークスペースの名前を入力します。

ワークスペースの削除

ワークスペース・マネージャを使用して、リストからワークスペースを削除できます。デフォルトのワークスペースは削除できません。

ワークスペースを削除する方法

- 次のいずれかを実行します:
 - ウインドウ > ワークスペース > ワークスペースマネージャ を選択します。
 - ウインドウ > 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 ボタンをクリックします。
- 右側のツールバーのリストから、削除するワークスペースを選択し、左矢印 ボタンをクリックして使用可能なワークスペースリストに送信します。これにより、ワークスペースツールバーから削除されます。



- 左側の「使用可能なワークスペース」リストからワークスペースを選択し、削除 ボタンをクリックします。
- OK をクリックします。

ワークスペースの表示と非表示

表示中、ワークスペース ツールバーのドロップ ダウンメニューから選択したワークスペースを非表示にすることができます。

ワークスペースを表示する方法

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。
2. 使用可能なワークスペース一覧で表示するワークスペースを選択します。ワークスペースのツールバーにそれを送るには、右矢印 ボタンをクリックします。

ワークスペースを非表示にする方法

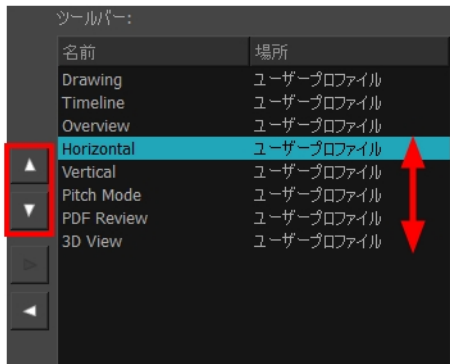
1. 次のいずれかを実行します:
 - ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペースマネージャー を選択します。
 - ウィンドウ > ツールバー > ワークスペース を選択し、ワークスペースのツールバーのワークスペースマネージャー ボタンをクリックします。
2. ワークスペース マネージャーでは非表示にするワークスペースを選択します。左矢印 ボタンをクリックして、使用可能なワークスペースリストに送信します。

ワークスペースリストの並び替え

ワークスペースツールバーのドロップダウンメニューで、使用可能なワークスペースがリストされている順序を編集できます。

ワークスペースのリストの順序を変更する方法

- 次のいずれかを実行します:
 - ウインドウ > 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。
 - ウインドウ > 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。
- ツールバーのリストから、並び替えるワークスペースを選択し、上または下の矢印ボタンをクリックして上または下に移動します。



既定のワークスペースを復元

T-SBFND-003-012

変更したワークスペースを、元のデフォルトレイアウトに戻すことができます。これは、複数のビューを閉じたりツールバーを移動した場合に特に便利です。

既定のワークスペースを復元する方法

- ・ ウィンドウ > デフォルトのワークスペースを復元 を選択します。

インターフェイスナビゲーション

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

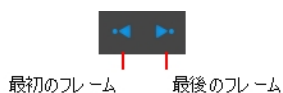
コマンド	アクション	アクセス方法
ズームイン	ビューをズームインします。	ビュー > ズームイン 2 を押すか、マウスホイールを上を動かします。
ズームアウト	ビューをズームアウトします。	ビュー > ズームアウト 1 を押すか、マウスホイールを下を動かします。
ズームイン/アウト	ビューをズームイン/ズームアウトします。	マウスのホイールを上下に動かします。 マウスを上下にドラッグしながら、Spacebar と中マウスのボタンを押したままにします。
パン	ビューと平行に移動します。	Spacebar を押しながら、ビューをパンする方向にドラッグします。
パンをリセット	ビューのパンをデフォ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

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

	す。	
全画面切り替え	Storyboard Pro の画面上での最大化とデフォルトサイズへの復帰を交互に切り替えることができます。	ビュー > 全画面切り替え Ctrl+Alt+Shift+F (Windows) または ⌘+Alt+Shift+F (Mac OS X)

ナビゲーションツールバー

絵コンテは、簡単にとても壮大なプロジェクトになることができます。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。



アニメティックスとタイミングについて詳しくは、こちらを参照下さい [モーション \(ページ415\)](#)。

座標ツールバーにアクセスする方法

- ▶ ウィンドウ > ツールバー > 座標 を選択します。

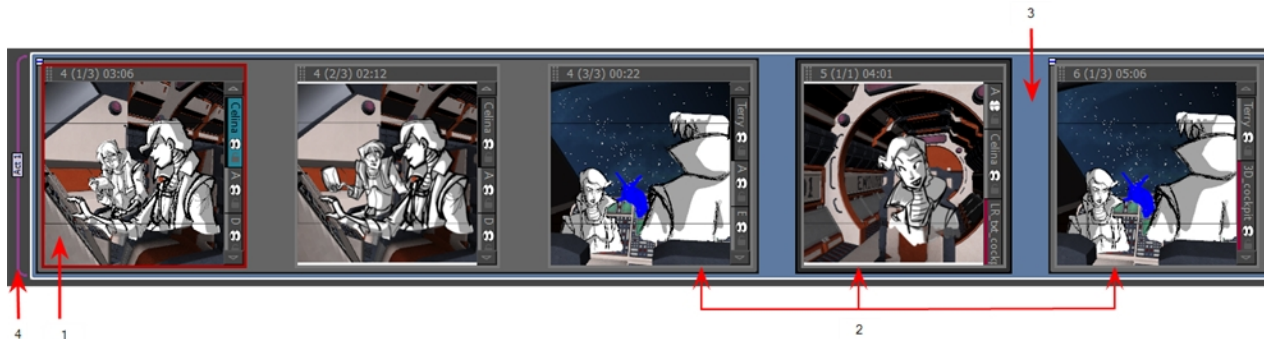
アイコン	ツール名	説明
	最初のフレーム	レイヤーアニメーションの最初のフレームを表示します。
	最後のフレーム	レイヤーアニメーションの最後のフレームを表示します。

第4章: 絵コンテの構造

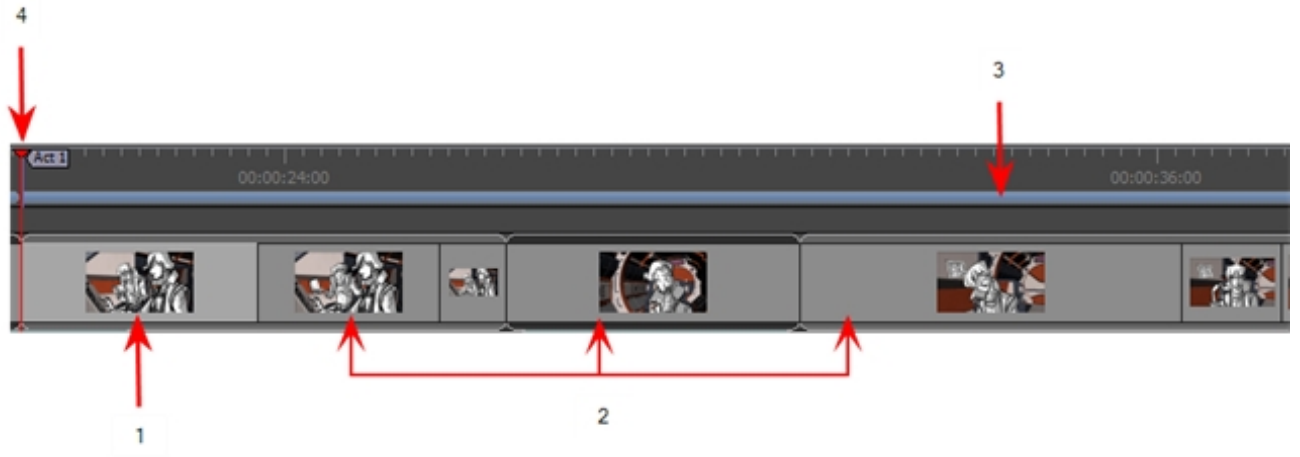
T-SBFND-005-001

絵コンテプロジェクトを構築して整理するには、パネル、シーン、シーケンス、およびアクトを使用します。これらのプロジェクト要素をカスタマイズして、明確かつ組織的なものにする為の多くのオプションがあります。

以下は、サムネイルビューとタイムラインビューのパネル、シーン、シーケンス、およびアクトの例です。



1. パネルはアクションをリプレゼンします。シーン内での演技をはっきりと表現するために、複数の描画が必要なときはいつでも、複数のパネルを使用できます。これは、カメラビューを表す白い矩形です。デフォルトでは、現在のパネルはサムネイル表示で赤で強調表示されます。
2. シーンは、1つまたは複数のパネルで構成されます。アニメーションでカメラアングルが変わるたびに新しいシーンを作成する必要があります。ライブアクションでは、これは **ショット** と言います。あなたのアクションがミッドショットからクローズショットになる場合、これらのショットはそれぞれ異なるシーンでなければなりません。デフォルトでは、灰色の四角形がシーンの異なるパネルを一緒にコネクします。
3. シーケンスとは、グループ化する一連のシーンです。通常、シーンは場所によってグループ化されます。例えば、1つの場所で起こっているシーンはすべて同じシーケンスでなければならず、場所が変わるとすぐに新しいシーケンスにする必要があります。デフォルトでは、青い線はシーケンスの異なるシーンをコネクします。
4. アクトは、1つまたは複数のシーンとシーケンスで構成されます。アクトは通常、ストーリーアークを表します。それはストーリーの中で、特定の時間が経過することがあります。たとえば、テレビシリーズの前半のシーンはすべて1つのアクトで、2つ目のアクトはコマーシャルの後です。映画、実写、またはビデオゲームでさえ、いくつかの異なるストーリーアークを持つことができます。Storyboard Pro では、紫色の旗が新しいアクトの始まりを示します。



シーンについて

T-SBFND-005-002

実写制作では、寝室から居間に、居間から外に、外から町にかけて、行動の場所が変わると場面の変化が起こります。セルアニメーションでは、ペイントされた背景を変更したり、カメラをカットしたりする度に、文字が同じ場所にあってもシーンを変更する必要があります。例えば、2人のキャラクターが森の中で顔を見ながら話すことが出来ますが、1人のキャラクターから別のキャラクターにカットされると、各キャラクターの背後にあるツリーは異なります。各ショットには新しいシーンが必要です。同じ場所で行われるこれらのシーンのシーケンスは、アクトと呼ぶことが出来ます。

Storyboard Pro では、同じシーンのパネルが濃いグレーの境界ボックスでグループ化されます。

可能なこと

- 新しいシーンを作成する
- シーンを削除する
- シーン名を変更する
- シーンとパネル名のロックとロック解除する
- シーンを分割する
- シーン内の全てのパネルを選択する

シーンを作成する

T-SBFND-005-003

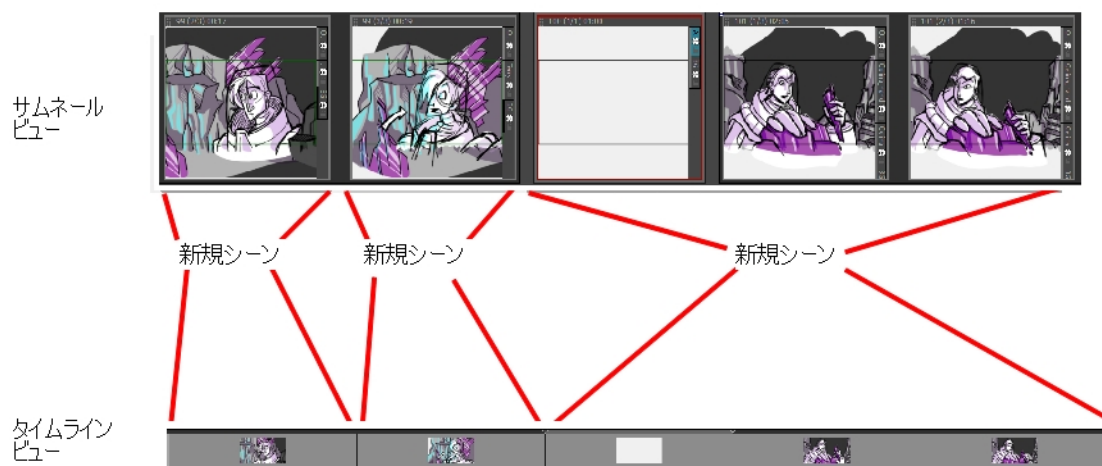
新しいシーンを作成すると、通常は選択したシーンの後に追加されますが、その前に新しいシーンを表示させることができます。シーン内の選択されたパネルから、新しいシーンを作成し、新しいシーンとして分離することもできます。

新しいシーンを作成する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- 絵コンテツールバーで、シーンを追加 ボタンをクリックします。
- 絵コンテ>シーンの作成 を選択します。

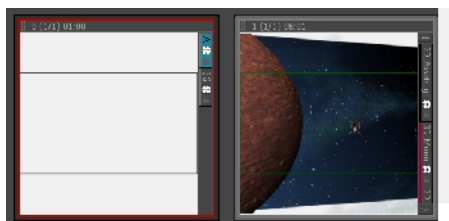
現在のショットの直後に、タイムラインに新しいパネルが作成されます。新しいパネルは、別の灰色のボックスに含まれています。



現在のシーンの前にシーンを作成する方法

- 絵コンテ>新規 > 前に新規シーンを選択します。

空のパネルを含む新しいシーンが、現在のシーンの前に追加されます。



選択したパネルからシーンを作成する方法

1. サムネイルまたはタイムラインビューで、1つまたは複数の連続するパネルを選択します。



2. 絵コンテ > 新規 > 選択したパネルから新規シーンを選択します。



選択したパネルがシーン内で結合されます。

画像をシーンとしてインポートする

T-SBADV-009-001

1つまたは複数のイメージをインポートして、Storyboard Pro が自動で新しいシーンを作成するように設定することができます。これは、背景やスキャンした絵コンテなど、含む必要のある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。

イメージをシーンとしてインポートする方法

1. **ファイル > インポート > シーンとしての画像** を選択します。

画像ファイル選択ダイアログボックスが開きます。

2. 必要な画像を参照し、1つまたは複数の画像を選択し、**Open** をクリックします。

画像がインポートされ、新しいシーンが作成されます。

メモ: デフォルトでは、Storyboard Pro でイメージをインポートする際、ベクトルレイヤーにインポートされます。ベクトル化オプションの、表示ダイアログの環境設定を有効にすると、より多くのベクトル化オプションにアクセスできます—参照 [イメージをレイヤーとしてインポートする \(ページ184\)](#)。

自動挿入

シーンとして画像をインポートする機能を使用すると、スキャン時にビットマップ画像に名規則を使用することで、少し時間を節約できます。次の方法で名前を付けたビットマップイメージを持つと、Storyboard Pro にインポートする際、アクト/シーン/パネル/レイヤーが作成されます。

自動挿入の使い方

1. イメージをスキャンするときは、次の例に従って名前を付けます:

`<name>-A#-S#-E#-P#-L<layer name>.<extension>`

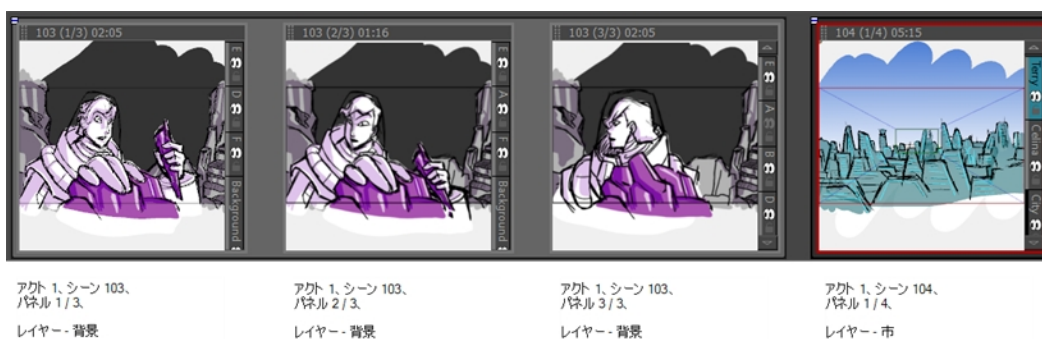
- **名前:**これが、プロジェクト名になります。この文字列はStoryboard Pro プロジェクトには挿入されませんが、必須です。
- **A:**画像が配置されるアクトを示します。#をアクトの番号に置き換えます。
- **S:**画像が配置される最初の(または唯一の)シーンを示します。#を最初のシーン番号でこの画像が使用されるように置き換えます。
- **E:**(オプション属性) イメージを複数のシーンに含める場合は、s属性と一緒にこの属性を使用します。#を最後のシーン番号でこの画像が使用されるように置き換えます。
- **P:**(オプション属性) この属性は、画像を配置するパネルを示すためのものです。#をシーン内のパネル番号に置き換えます。

- L:(オプション属性) この文字列は、画像が配置されるレイヤー名を示すためのものです。#をシーン内のレイヤー番号に置き換えます。
2. **ファイル > インポート > 画像をシーンとして...** を選択し、イメージが保存されているコンピュータ上の場所を参照します。

次の2つの例は、自動挿入を使用する方法です:

自動挿入の使い方

1. 描画はスキャンされ、このような名前が付けられます:
 - ▶ RocketRodeo-A1-S103-P1-LBackground.jpeg
 - ▶ RocketRodeo-A1-S103-P2-LBackground.jpeg
 - ▶ RocketRodeo-A1-S103-P3-LBackground.jpeg
 - ▶ RocketRodeo-A1-S104-P1-LCity.jpeg
2. 次に**ファイル > インポート > 画像をシーンとして...** コマンドを使用しインポートします。Storyboard Pro プロジェクトでは次の順序でインポートされます:



Eパラメータを使用した自動挿入の使用方法

1. スキャンされた描画には、このような名前が付けられます: RocketRodeo-A1-S100-E102-P1-LBG.jpeg.
2. 次に**ファイル > インポート > 画像をシーンとして...** コマンドを使用しインポートします。イメージは、パネル1の、シーン5~7、アクト1の背景というレイヤーに配置されます:



シーンを削除する

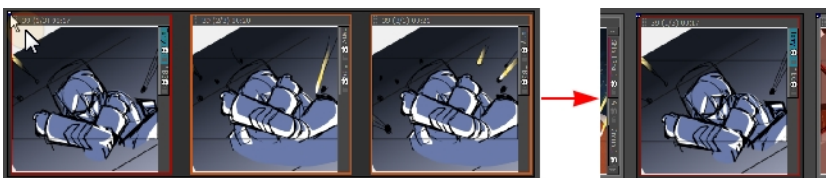
T-SBFND-005-004

不要になったシーンが1つ以上ある場合、簡単に削除できます。シーンを削除するか、既存の2つのシーンの中に新しいシーンを挿入すると、シーンの番号付けが順不同になります。デフォルトでは、シーン名が自動的に変更されることはありません。設定ダイアログボックスで変更が可能です—参照 [シーン名を変更する\(ページ92\)](#)。

メモ: プロジェクトの最後のシーンは削除できません。プロジェクトには、少なくとも1つのシーンが常に存在する必要があります。

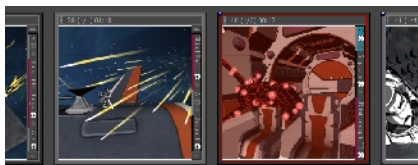
シーンを削除する方法

- サムネイルビューで、削除したいシーンを選択します。複数のパネルで構成されている場合は、それらをすべて選択します。また、シーンの左上隅にあるマイナス記号 (-) をクリックすると、1つのパネルに折り畳むことができます。これにより、ワンクリックですべてのパネルを選択できます。



- 編集 > 選択したパネルトランジションを削除** を選択するか、Delete を押します。

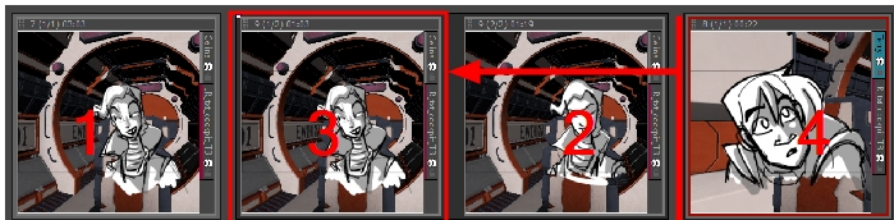
選択したシーンが絵コンテから削除されます。



シーン名を変更する

T-SBFND-005-005

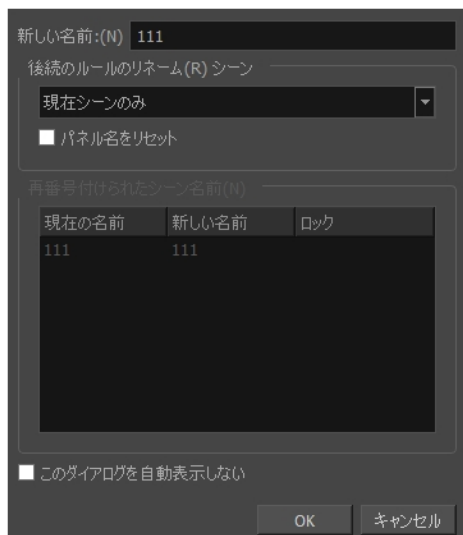
シーンやパネルの移動を開始すると、シーン名の変更ダイアログボックスが自動的に開き、毎回名前の変更を求めるプロンプトが表示されます。シーン名を変更するコマンド、またはパネルの表示を使用して、必要に応じて選択したシーンを変更できます。



シーン名変更コマンドでシーン名を変更する方法

- 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。



- 新しい名前 フィールドには、選択したシーンの新しい名前を入力します。番号、または名前のいずれかを入力することができます。
- 後続シーンのためのルールメニューを使用して、次のシーン名を変更する必要があるかどうかを判断します。再番号付けられたシーン名セクションの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。

- 現在シーンのみ: 選択したシーンのみの名前を変更します。

- ・ **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再設定:** 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。
5. 現在のパネル時間自動増分ルールに従って、すべてのパネル名をリセットするには、**リセットパネル名** オプションを選択します。
 6. シーンを移動するたびに自動的に開くのを防ぐには、**このダイアログを自動的に表示しない** オプションを選択します。

パネルビューを使用してシーン名を変更する方法

1. 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。
2. パネルビューで、シーンの新しい名前または番号をシーンフィールドに入力します。



3. Enter を押してシーン名または番号を有効化します。

名前が無効であるか、または既に別のシーンで使用されている場合は、警告メッセージが表示されます。このような場合は、名前を変更するコマンドを使用して、後続のすべてのシーンの名前を変更します。

名前のロックとロック解除

T-SBADV-004-009

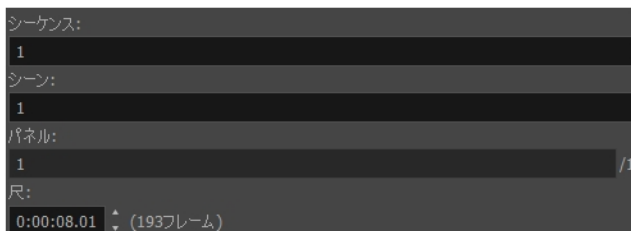
シーケンス、シーン、およびパネル名をロックして、不要な変更を防ぐことができます。

メモ: カスタムパネル名を入力するには、「カスタムパネル名の設定を許可する」を有効にする必要があります。—参照 [名前のロックとロック解除 \(ページ94\)](#) [名前のロックとロック解除 \(ページ94\)](#)

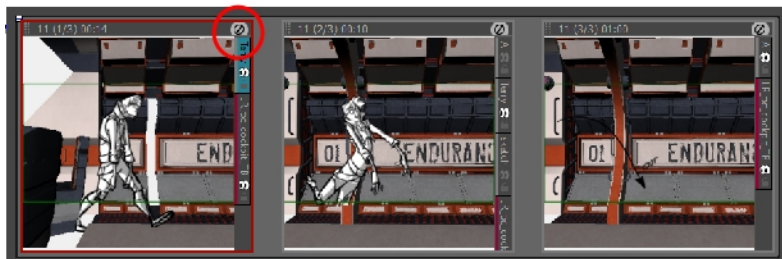
シーンとパネル名をロックする方法

- ・ 絵コンテ > シーンとパネル名をロックを選択します。

シーンとパネルフィールドが、非アクティブになります。



サムネイルビューは、ヘッダーにロックされたアイコンを表示します。



シーンとパネル名のロックを解除する方法

- ・ 絵コンテ > シーンとパネル名をアンロックを選択します。

名前はロック解除され、必要に応じて編集できます。

シーンを分割

Storyboard Pro を使用すると、現在のシーンを2つに分割したり、3つの部分に分割することができます。

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。

メモ: 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。

現在のシーンを分割する方法

- サムネイルビューで分割するシーンを選択します。現在のシーンでは、2つ以上のパネルを含める必要があります。分割は現在のパネルの前に行われます。



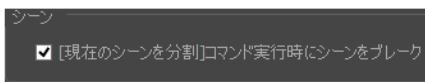
- 絵コンテ > 現在のシーンを分割 を選択します。

シーンは、2つのシーンに分割されます。



現在のシーンを分割する方法

- 環境設定ダイアログボックスで、全般タブを選択し、「現在のシーンを分割」コマンドを実行するときに「シーンを分割」を選択します。



- サムネイルビューでブレイクするシーンを選択します。現在のシーンには、2つ以上のパネルが含まれている必要があります。



3. 絵コンテ>現在のシーンを分割を選択します。

シーンは3つに分かれています。



例: 同じシーンが2つのシーンに分割された後、1つのシーンにはパネルが1つあり、もう1つのシーンには2つのパネルがあります。

すべてのパネルの選択

T-SBADV-004-010

シーン内のすべてのパネルを選択するには、「シーンのパネルを全て選択」コマンドを使用します。

メモ: パネルのヘッダーをダブルクリックして、シーン内のすべてのパネルを選択することもできます。

シーンのすべてのパネルを選択する方法

1. サムネールまたはタイムラインビューで、「すべてのパネル」を選択するシーン内の1つのパネルを選択します。
2. **編集 > シーン内の全てのパネルを選択** を選択します。

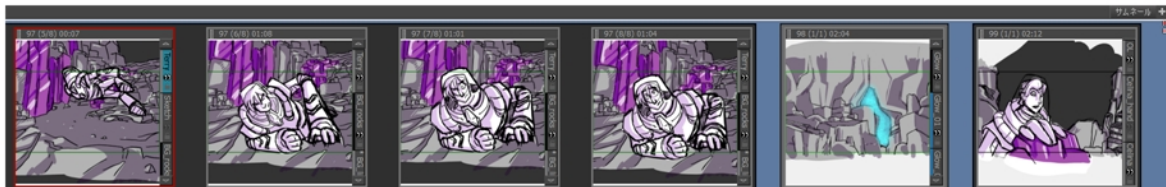
シーンをフリップさせる

T-SBFND-009-024

この機能を使用すると、選択したレイヤーを1つずつフリップングせずに簡単にできます。バックグラウンド(背景)エレメントを再利用する場合に便利です。

シーンをフリップングすると、そのシーンに含まれるすべてのパネルとカメラの動きがフリップします。キーフレームのタイミングなど、他のすべては同じに保たれます。

ビフォー:



アフター:

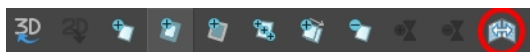


メモ:シーンをフリップングすると、シーンに含まれるすべてのパネルがフリップします。シーン内の1つ以上のパネルを反転させて、他のパネルに影響を与えることはできません。

3Dシーンを反転することはできません。

シーンをフリップ(反転)させる方法

1. タイムラインビューで、1つまたは複数のシーンを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - 絵コンテ>選択したシーンをフリップ(反転)を選択します。
 - サムネイルビューで選択したものを右クリックし、**選択したシーンをフリップ(反転)**を選択します。
 - タイムラインビューで選択したものを右クリックし、**選択したシーンをフリップ(反転)**を選択します。
 - Storyboard Pro ツールバーで、選択したシーンをフリップ(反転) ボタンをクリックします。

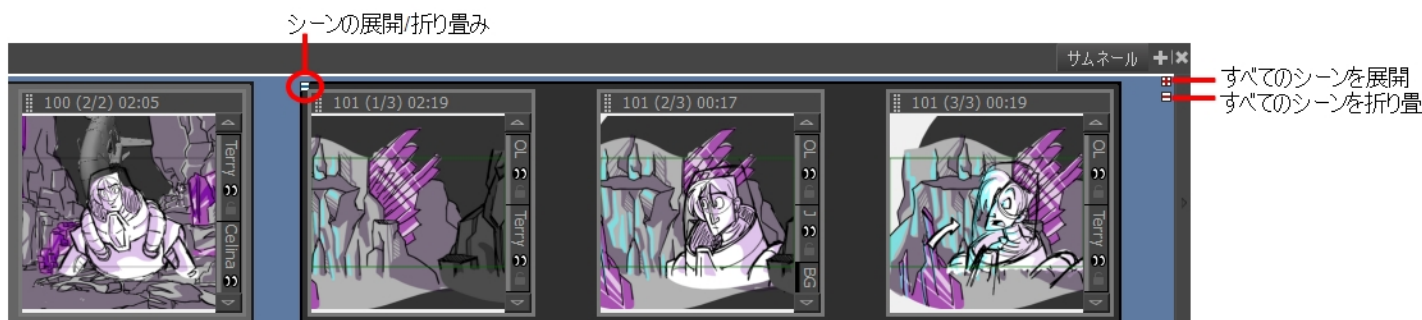


- 「選択したシーンをフリップ(反転)」ショートカットを使用します。

シーンの展開と折り畳み

T-SBADV-004-006

絵コンテの作業時、膨大な数のパネルで構成される多数のシーンが蓄積されることがあります。長いシーンを1つのパネルに折り畳み、サムネイルビューでより多くのスペースを使用することができます。



シーンを拡大または縮小する方法

- ▶ サムネイルビューで、シーンの左上にある「シーンの展開/折り畳み」ボタンをクリックします。

次のいずれかが起こります:

シーンが崩壊し、最初のパネルだけが表示されます。展開/折り畳みアイコンがプラス記号 (+) に変わります。

シーンが展開されて、すべてのパネルが表示されます。展開/折りたたみアイコンがマイナス記号 (-) に変わります。

すべてのシーンを折り畳んで展開する方法

- ▶ サムネイルビューで、シーンの右上の「全てのシーン展開/折り畳み」ボタンをクリックします。

折り畳んだシーンの作業

シーンが折り畳まれていても、タイムラインビューで作業できます。ただし、パネルを選択すると、1つのパネルだけでなく、シーン全体が選択されます。つまり、タイムラインビューでは1つのパネルでしか作業できません。最初に折り畳まれたシーンを展開する必要があります。

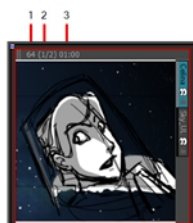
重要: 折りた畳まれたシーンのパネルを削除しようとする、シーン全体が削除されます。1つのパネルを削除することはできません。

パネルについて

T-SBFND-005-006

あなたのシーン(ショット)は、各動作を示すのに必要な数のパネルで構成する必要があります。Storyboard Proでは、多くのパネルを簡単に作成できます。

デフォルトでは、この情報は各パネル上部に表示されます:



1 シーン番号
2 シーンのパネル数(パネル総数)
3. パネルの尺(フレーム内)

可能なこと:

- パネルを作成する
- パネルを削除する
- パネル名を変更する
- パネルを複製する
- パネルを移動する
- パネルの色をカスタマイズする

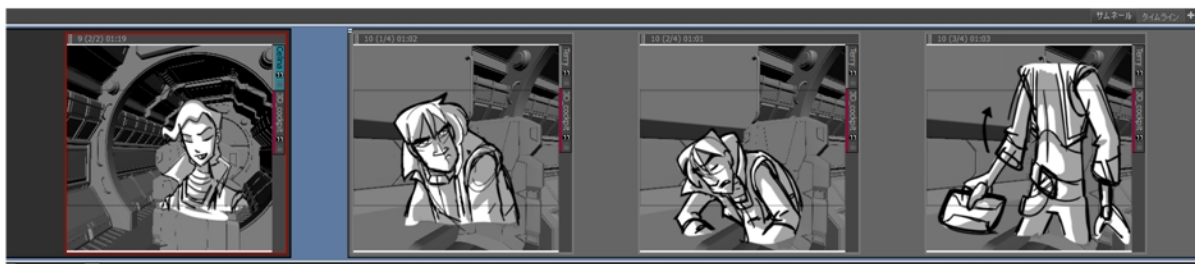
パネルを作成する

T-SBFND-005-007

新しいパネルを作成すると、現在のパネルの後ろに追加されます。ただし、現在のパネルの前に新しいパネルを作成することはできません。別のパネルからエレメント (レイヤー) を含む、新しいパネルを作成することもできます。

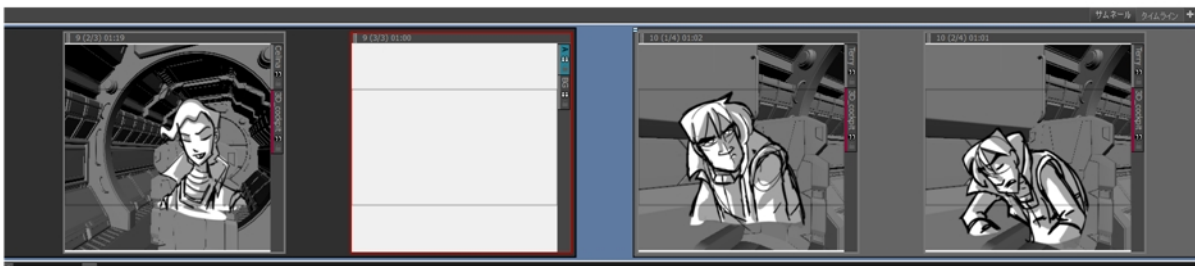
新しいパネルを作成する方法

- サムネイルビューで、パネルを追加したいパネルを選択します。



- 次のいずれかを実行します:
 - 絵コンテツールバーで、新規パネル ボタンをクリックします。
 - 絵コンテ > 新規 > 新規パネル を選択します。
 - 「P」を押します。

新しいパネルが絵コンテに追加されます、現在のパネルと同じシーンの一部です。



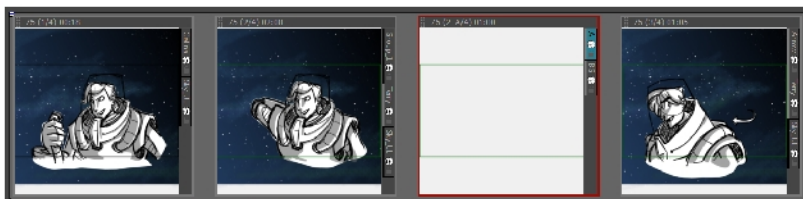
選択したパネルの前に、新しいパネルを作成する方法

- サムネイルビューで、パネルを選択します。



2. **絵コンテ > 新規 > 前に新規パネル**を選択します。

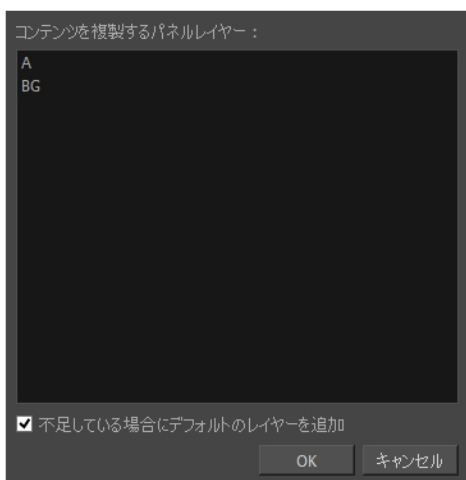
同じシーン内で、選択したパネルの前に、新しいパネルが追加されます。



別のパネルの元素を含む、新しいパネルを作成する方法

1. サムネイルビューで、新しいパネルに重複する元素を格納しているパネルを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - **絵コンテ > 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



3. 新しいパネルにコピーする元素を含むレイヤーを選択します。
4. 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作成します。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。

選択したパネルの隣に、新しいパネルが作成されます。全てのレイヤーが新しいパネルにコピーされますが、選択したレイヤーだけがアートワークを含みます。



パネルの名前を変更

T-SBFND-005-009

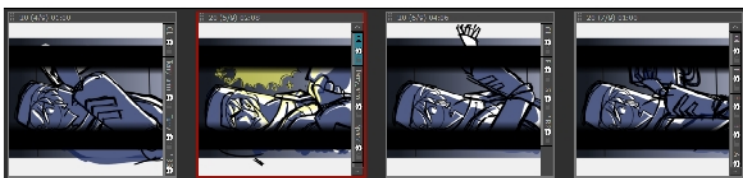
パネルの表示を使用して、一度に1つのパネルの名前を変更したり、パネルの名前を変更するコマンドを使用し、複数のパネルの名前を変更できます。しかし、パネルの名前を変更する前に、パネル名の名前変更を有効にする「環境設定」ダイアログボックスを使用し有効にする必要があります。

パネルの名前を変更するを有効にする方法

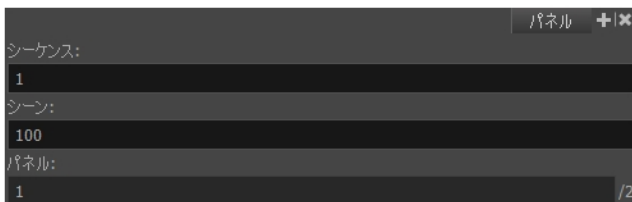
- 次のいずれかを実行します:
 - 編集 > 環境設定 (Windows) または Storyboard Pro > 環境設定 (Mac OS X)。
 - Ctrl + U (Windows/Linux) または ⌘ + U (Mac OS X) を押します。
- 環境設定ダイアログボックスにて、**ネーミングタブ**を選択します。
- パネルセクションで**カスタムパネル名を許可** オプションを選択します。

1つのパネルの名前を変更する方法

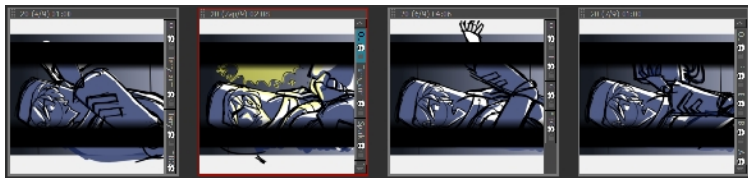
- サムネイルビューで、名前を変更するためのパネルを選択します。



- パネルビューで、パネルのフィールドに新しい名前を入力します。Enter

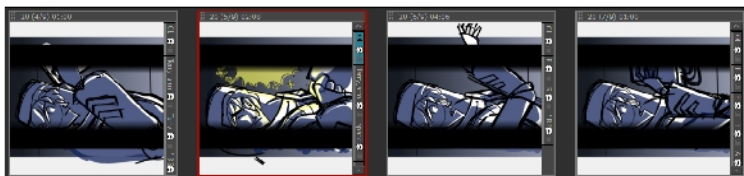


パネル名が変更されます。



複数のパネルの名前を変更する方法

- 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。

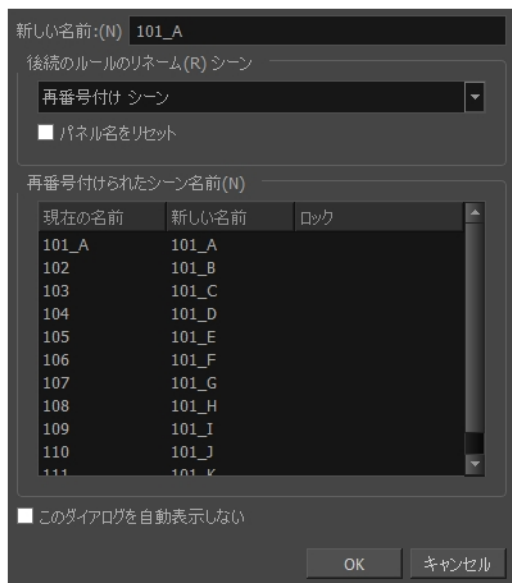


2. **絵コンテ > パネル名を変更** を選択します。

リネームパネルダイアログボックスが開きます。

3. フィールドに新しい名前を入力します。
4. 次のパネルの名前変更ルールメニューを使用して、次のシーンの名前を変更する必要があるかどうかを判断できます:
 - **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。
 - **パネルの番号を再設定**: 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**: 選択したシーンから始まる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。

名前を変更したパネル名、「名前」セクションには、名前を変更するパネル、古い名前/新しい名前のリストが表示されます。



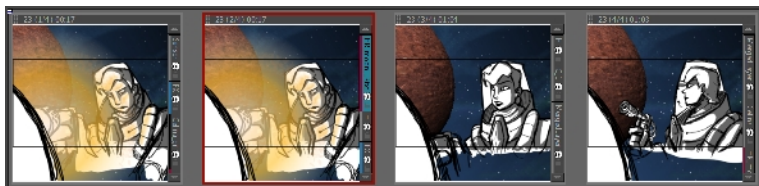
パネルの削除

T-SBFND-005-008

不要になったパネルがある場合は、削除するだけです。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。

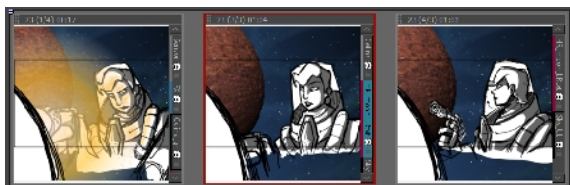
パネルの削除方法

1. サムネイルまたはタイムラインビューで、1つまたは複数の連続するパネルを選択します。



2. 次のいずれかを実行します:
 - 絵コンテツールバーで、選択したパネルを削除する ボタンをクリックします。
 - **編集 > パネルを削除** を選択。
 - 削除を押します。

選択したパネルが絵コンテから削除されます。



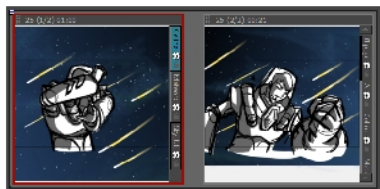
パネルの複製

T-SBFND-005-010

既存の正確なコピーが必要なときに、パネルを複製することができます。

パネルを複製する方法

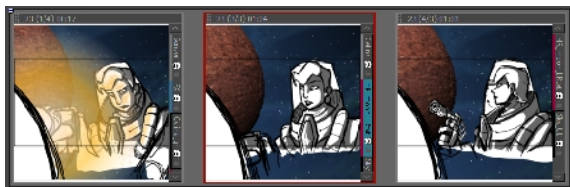
1. サムネイルビューで、複製するパネルまたはパネルの範囲を選択します。



2. 次のいずれかを実行します:

- 絵コンテのツールバーで、選択したパネルを複製 ボタンをクリックします。
- 絵コンテ > 選択したパネルを複製 を選択します。

前のパネルのコピーが作成されます。



複製されたパネルは、現在のシーンの最後に追加されます。選択したシーンに、異なるシーンのパネルが含まれている場合、新しいシーンが作成されます。



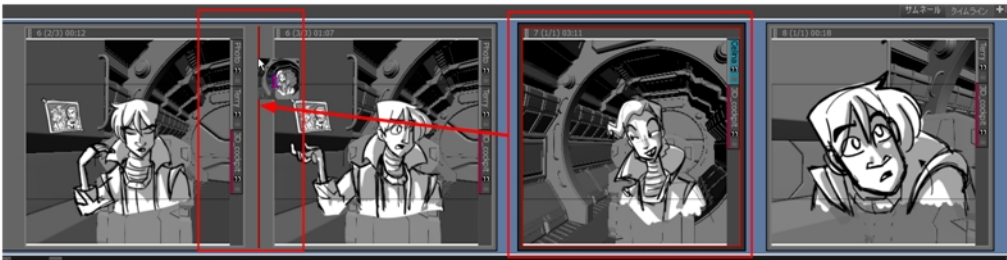
パネルを移動する

T-SBFND-005-011

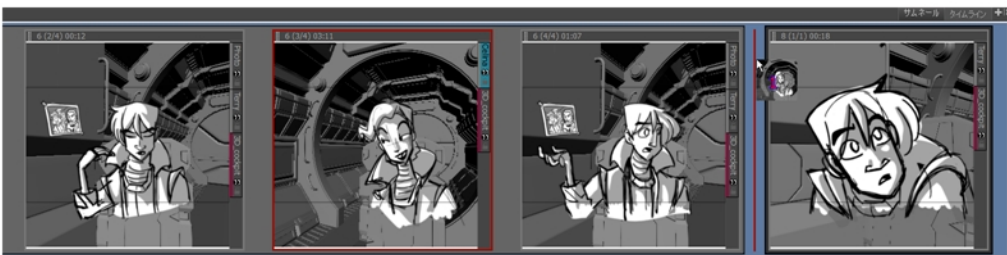
サムネールとタイムラインビューのパネルを簡単に移動して、並べ替え、分割、または結合することができます。パネルを結合すると、同じシーンの一部になります。

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

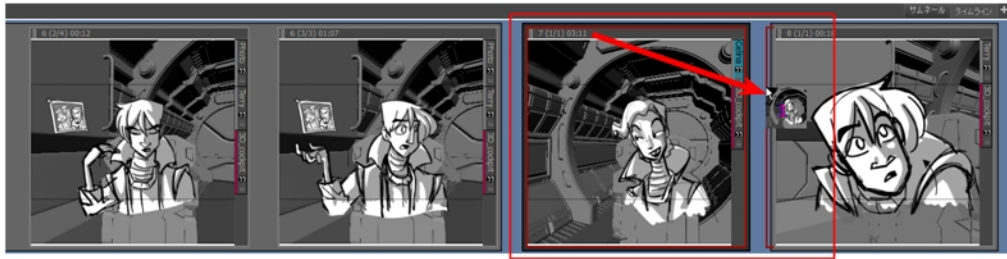
複数のパネルを選択して移動する場合は、選択範囲内の現在のパネルをクリックして、パネルをドラッグすることができます。選択範囲の他のパネルをクリックすると、他のパネルの選択が解除されます。



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



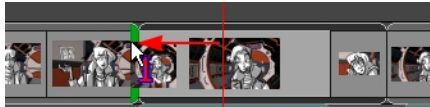
別のシーンで選択したパネルを結合できます。貼り付けるシーンの端にパネルをドラッグし、右向きまたは左向きのブラケットが表示されたらパネルをドロップするだけです。



タイムラインビューで、選択したパネルの順序を変更するには緑色の括弧、または緑の図形が表示されたら、それらをドラッグアンドドロップします。



選択範囲をドラッグアンドドロップして、シーンから削除できます。選択範囲をドラッグして、2つのシーンの中にドロップすると、丸い緑の長方形の図形が表示されます。

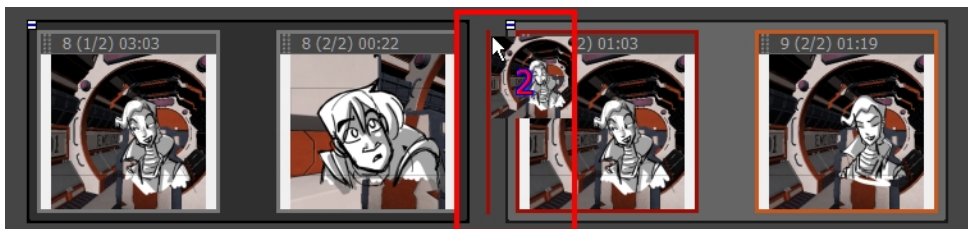


パネルをドラッグアンドドロップする方法

1. サムネールまたはタイムラインビューで、移動する1つまたは複数のパネルを選択します。



2. 現在のパネルのヘッダーをクリックし、新しい場所にドラッグします。



- カーソルを移動すると、番号付きのサムネールが表示されます。数値は、選択した移動するパネルの数を表します。
- サムネールビューでは、直線の赤い線または赤い角かっこは、動きが何をするかを表します。

- タイムラインビューでは、緑のブラケットまたは緑の図形が、移動の動作を表します。

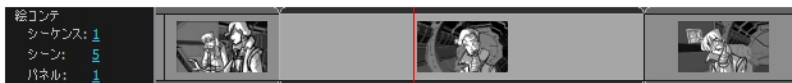
パネルの色をカスタマイズする

T-SBADV-004-007

カスタムカラーでパネルにマークを付けると、パネルを素早く識別して管理することができます。オーディオクリップに対しても行うことができます—参照 [サウンド](#) (ページ475)。

色でパネルをカスタマイズする方法

1. タイムラインビューにて、色でマークするパネルを選択します。複数選択することもできます。



2. 選択項目を右クリックし、次のオプションのいずれかを選択します。カラーを設定 > レッド, オレンジ, イエロー, グリーン, ブルー, パープルまたはカスタム。カスタムを選択すると、色の選択ダイアログボックスが開き選択できます。

選択したパネルが、選択した色に変わります。



パネルの色をリセットする方法

1. タイムラインビューで、色をデフォルトにリセットするパネルを選択します。複数選択することもできます。



2. 選択したものを右クリックして、カラーを設定 > デフォルトカラーを選択します。

選択したパネルの色がデフォルトの色にリセットされます。




メモ: パネルのデフォルトの色はグレーです。ただし、この値は環境設定ダイアログボックスで変更できます。

複数のプロジェクト間でのパネルをコピー& ペーストする方法

同時に2つのプロジェクトを開くことで、プロジェクト間でパネルをコピーして貼り付けることができ、アセットをより効率的に再利用することができます。これを行うには、2つのStoryboard Proのインスタンスを起動し、両方のインスタンス間でパネルをコピー& ペーストします。

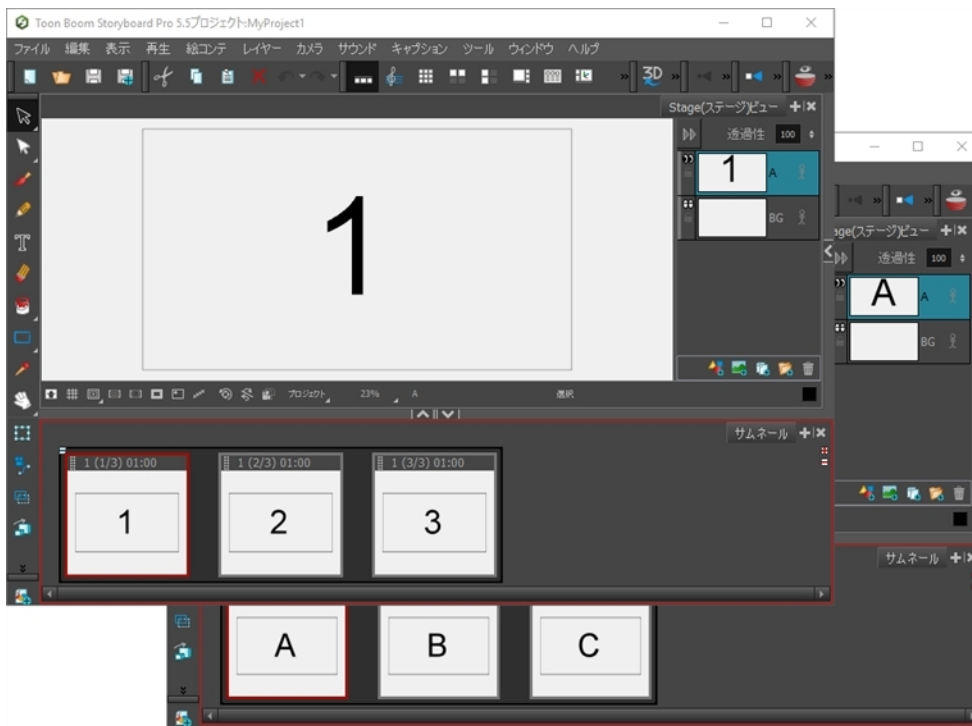
メモ: Windowsでは、デスクトップまたはスタートメニューからStoryboard Proのインスタンスを2回起動する事ができます。Mac OS Xで2つのインスタントを起動するには、Storyboard ProをFinderの中のApplicationsから起動する必要があります。Dockから2回起動しようとしても、1度しか起動しません。

Storyboard Proのインスタンスを2つ起動させる方法

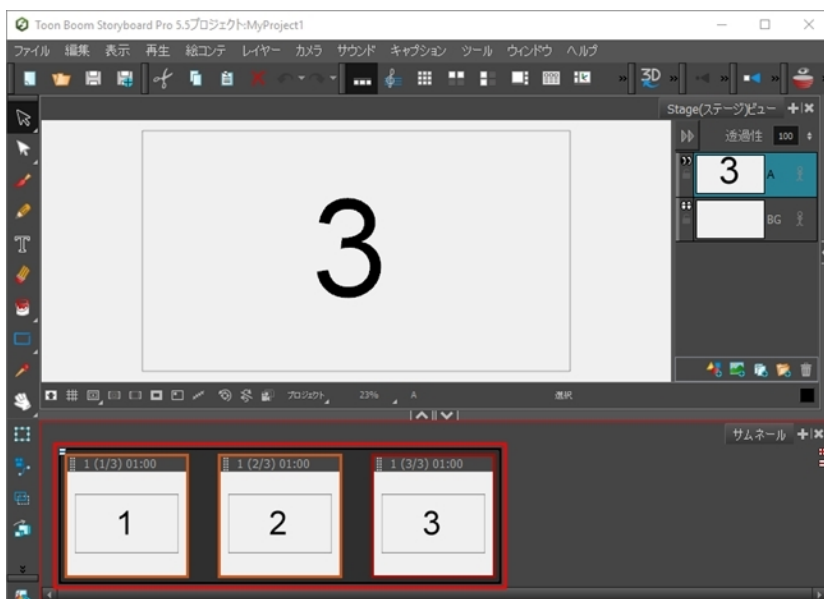
1. お手持ちのパソコンのOSに応じて、次の手順を2回繰り返して下さい:
 - Windows: デスクトップから  アイコンをダブルクリックするか、**スタートメニュー**を開き、**プログラム > Toon Boom Storyboard Pro 5.5 > Storyboard Pro**
 - Mac OS X: **アプリケーション**を選択 > **Toon Boom Storyboard Pro 5.5 > Storyboard Pro**

2つのプロジェクト間でパネルをコピー& ペーストする方法

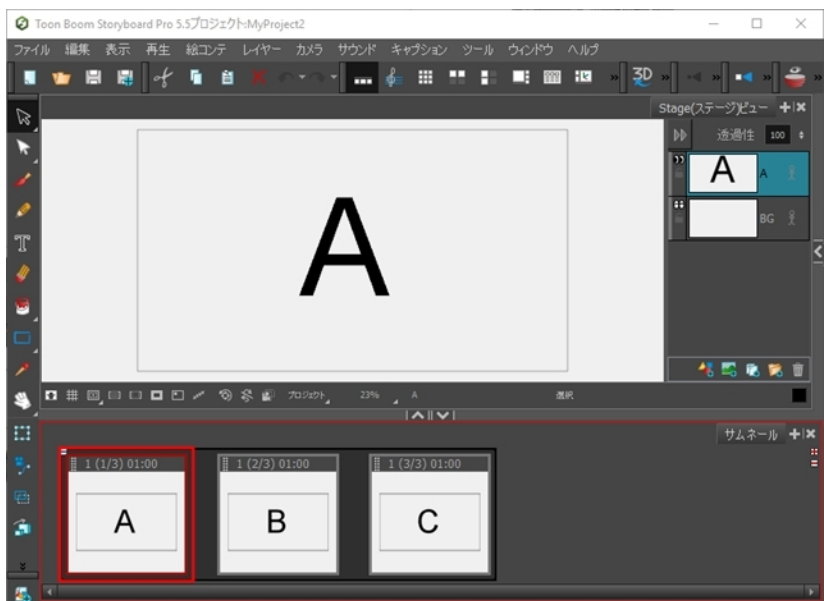
1. Storyboard Proの画面を2回起動し、1つ目のプロジェクトを1つ目のインスタンスに、2つ目のプロジェクトを2つ目のインスタンスにそれぞれ開きます。



2. コピーしたいパネルが含まれているプロジェクトのサムネイルまたはタイムラインビューから、コピーしたいパネルを選択します。(複数枚選択可能)



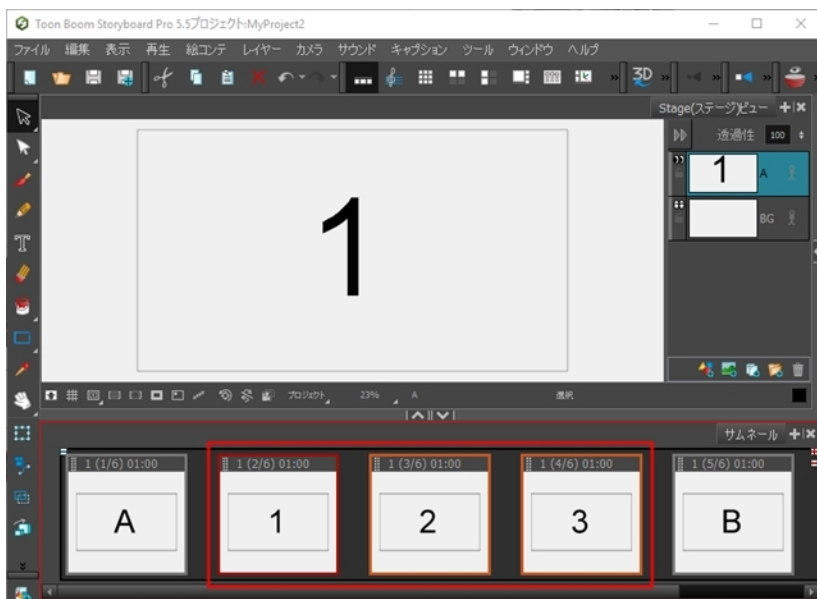
3. 以下の手順を行います。
 - トップメニューから、**編集 > パネルをコピー**を選択.
 - Ctrl+C (Windows) または ⌘+C (Mac OS X)を押す.
4. パネルをペーストしたいプロジェクトのサムネイルまたはタイムラインビューから、どのパネルの後にコピーしたパネルを挿入したいかを選択します。



5. 以下の手順を行います。

- トップメニューから、**編集 > パネルをペースト**を選択
- Ctrl+V (Windows) または ⌘+V (Mac OS X)を押す

1つ目のプロジェクトでコピーされたパネルが、2つ目のプロジェクトの選択したパネルに後続して挿入されます。

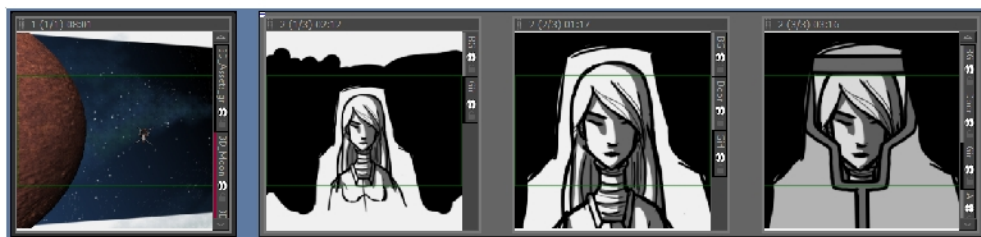


メモ: 2つのシーンの間にパネルをペーストすると、新しいシーンが作成され、新しいシーンとそれに続くシーンのリネームをするよう表示が出てきます。

シーケンスについて

T-SBADV-004-011

シーケンスとは、1つまたは複数のシーンによって構成されたストーリーの特定のセクションであり、いずれかの時間またはその場所に統一されています。異なるシーケンスに含まれるシーンには、同じ名前を付けることができます。シーン、パネル、およびアクトのように、絵コンテを構築している間にストーリーのシーケンスを操作できます。



サムネイルビューで、シーケンスは青の矩形で表示されます。



タイムラインビューで、シーケンスはタイムライン上の青いバーとして表示されます。



青のシーケンスバー上にカーソルを置くと、シーケンスの名前がツールチップに表示されます。

可能なこと

- シーケンスを作成する
- シーケンスをすべて削除する
- シーケンス名を変更する
- シーケンスを分割と結合する
- シーケンス内のすべてのパネルを選択する

シーケンスの作成

T-SBADV-004-012

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

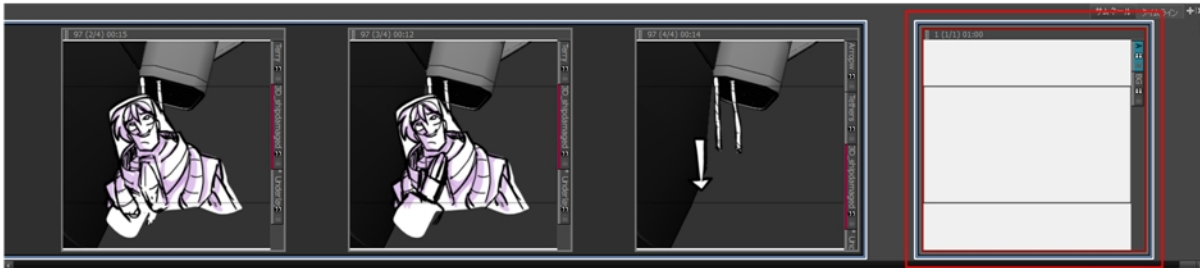
新しいシーケンスの選択コマンドを使用して、いつでもプロジェクトにシーケンスを追加したり、次のトピックの異なるコマンドを使用して、シーケンスを操作することもできます。

デフォルトは、新しい絵コンテプロジェクトには、シーケンスなしで作成されます。これを変更すると、新しいプロジェクトがシーケンスで自動的に作成されます。

メモ: プロジェクトで新規シーケンスボタン、またはコマンドを使用して新しいシーンを追加すると、その前のすべてのシーンがシーケンスとして結合されます。このため、2番目のシーケンスの最初のシーンを開始するとき、新しいシーケンスボタンを使わなければなりません。

新しいシーケンスを作成する方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ 絵コンテツールバーで、新規シーケンス ボタンをクリックします。
 - ▶ 絵コンテ > 新規 > 新規シーケンスを選択します。



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

選択範囲から新しいシーケンスを作成する方法

1. サムネイルビューまたはタイムラインビューで、シーケンスとして結合する1つまたは複数のシーンを選択します。



2. **絵コンテ > 新規 > 選択範囲から新規シーケンス**を選択します。

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ー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。



メモ: 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。

新しいシーケンスの自動作成を有効にする方法

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で、**全般** タブをクリックします。
3. 一般セクションで、**自動的に新しいシーケンスを作成するオプション**を選択します。

シーケンスの名前の変更

T-SBADV-004-013

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。

パネルビュー、または列の名前を変更するコマンドを使用して、選択したシーケンスの名前を変更することができます。

パネルビューを使用して、シーケンスの名前を変更する方法

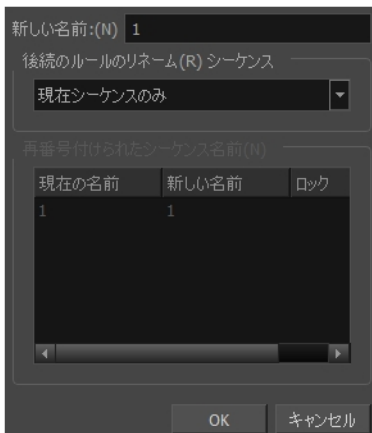
- サムネイルビューで名前を変更する順序を選択します。
- パネルビューで、シーケンスフィールドに選択したシーケンスの新しい名前または番号を入力し、Enter/Returnを押します。



シーケンス名を変更するコマンドで、シーケンス名を変更する方法

- 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。



3. 新しい名前 フィールドには、選択したシーケンスの新しい名前を入力します。番号、または名前のいずれかを入力することができます。名前または別のシーケンスによって既に使用されている番号を入力すると、警告メッセージが表示されます。
4. 次のシーケンスの名前を変更する方法を決定するために、**後続のシーケンスのための名前変更ルールメニュー**を使用することができます。シーケンス名の番号が再設定セクションには、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。
 - ▶ **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**:現在のシーケンスと次のものに更新されます。
 - ▶ **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**:番号変更は、選択されたシーケンスから始まる、シーケンス番号プレフィックスの番号を付け替えます。新しい名前は数値である必要があります。ご注意ください。

シーケンスの削除

T-SBADV-004-014

プロジェクト内のシーケンスはすべて同時に削除できます。

プロジェクトからすべてのシーケンスを削除する方法

- **絵コンテ > すべてのシーケンスをプロジェクトから削除**を選択します。
すべてのシーケンスがプロジェクトから削除されます。

シーケンスの結合と分割

T-SBADV-004-015

「選択したシーケンスの結合」コマンドを使用して、2つのシーケンスを結合できます。シーケンスは、2つに分割することもできます。

シーケンスの連結方法

1. サムネイルまたはタイムラインビューで、1つまたは複数の連続するパネルを選択します。



2. 絵コンテ>選択したシーケンスを連結 を選択します。

選択したシーケンスが「1」として結合されます。



シーケンスを分割する方法

1. サムネイルまたはタイムラインビューで、1つまたは複数の連続するパネルを選択します。



2. 絵コンテ>現在のシーケンスを分割 を選択します。

シーケンスは2つに分割され、「シーケンス名の変更」ダイアログボックスが開き、分割されたシーケンスの、2番目の名前を変更するように求められます。 [シーケンスの結合と分割 \(ページ122\)](#)



シーケンス内のすべてのパネルを選択する

T-SBADV-004-016

シーケンスの、すべてのパネルを同時に選択できます。

シーケンス内のすべてのパネルを選択する方法

1. サムネールまたはタイムラインビューで、すべてのパネルを選択するシーケンス内のパネルを選択します。
2. **編集 > シーケンス内のすべてのパネルを選択** を選択します。

アクトについて

T-SBADV-004-017

アクトとは、特定の出来事や気分によって区切られた物語の、特定の部分です。

例えば、物語は3つのアクトで構成することもできます：

- アクト 1:初期のシチュエーション、キャラクター紹介
- アクト 2:旅
- アクト 3:結末

シーン、パネル、シーケンスと同様に、絵コンテを構築する際にアクトを操ることができます。絵コンテにアクトを追加するには、まずそのオプションを有効にする必要があります。

可能なこと

- アクトを有効にする
- アクトを作成する
- アクトに結び付ける

アクトを有効にする

T-SBADV-004-018

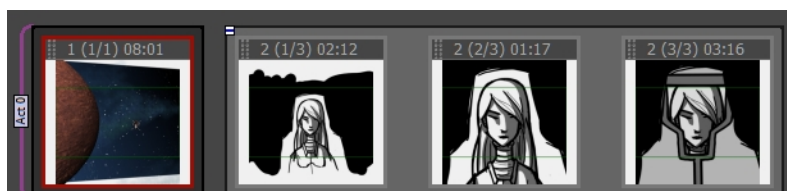
デフォルトでは、動作は無効になっています。環境設定ダイアログボックスで有効にする必要があります。

アクトを有効にする方法

1. 環境設定 ダイアログボックスを開く:
 - **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 **アクトを有効** かオプションを選択します。



プロジェクトの先頭には、行動を示す紫色のフラグが表示されます。



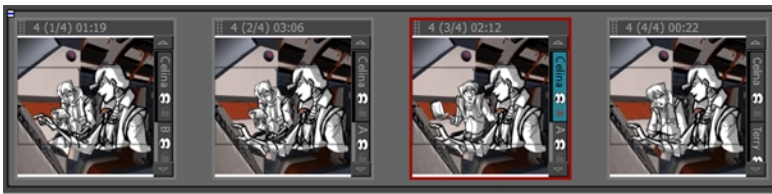
新規アクトを開始

T-SBADV-004-019

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。

新規アクトの開始方法

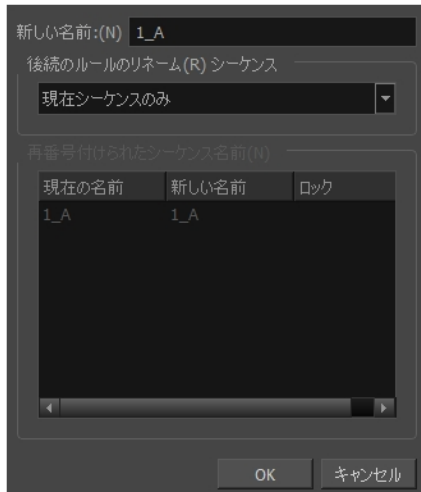
- サムネイルビューで、新規アクトを作成するパネルを選択します。



- 次のいずれかを実行します:

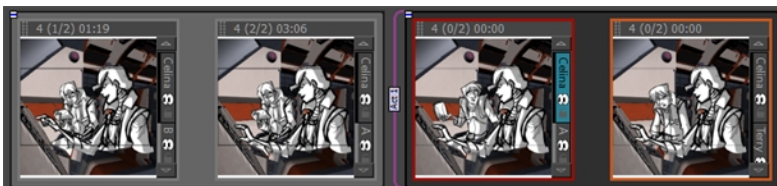
- ▶ **絵コンテ > 新規 > 新規アクトを開始** を選択します。
- ▶ 選択したパネルを右クリックし、**新規アクトを開始** を選択します。

シーン名を変更 ダイアログボックスが表示されます。



- 新規アクト名を入力し、OK(はい) をクリックします。

アクトは、あなたが選択した時点で2つに分かれています。



アクトの連結

T-SBADV-004-020

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。

アクトの連結方法

1. サムネイルビューで、結合するアクトの最後のパネルと最初のパネルを選択します。

最初のセクションの、最後のパネルを選択して、最後のセクションの最初のパネルを結合するまで、2つ以上のセクションを結合することもできます。



2. 次のいずれかを実行します:

- **絵コンテ>選択したアクトを連結** を選択します。
- 選択したパネルを右クリックし、**選択したアクトを結合** を選択します。



アクトのすべてのパネルを選択する

T-SBADV-004-021

アクトのすべてのパネルを同時に選択できます。

アクトのすべてのパネルを選択する方法

1. サムネイルまたはタイムラインビューで、すべてのパネルを選択する予定の、アクトに含まれるパネルを選択します。
2. **編集 > アクト内のすべてのパネルを選択** を選択します。

サムネイルの再生

T-SBADV-004-008

サムネイルビューでは、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 (高度タブのサムネイル更新前にデレイ パラメーター) で指定した更新期間に基づいて自動的に更新されます。

すぐにサムネイルの更新を選択できます。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削除し、新しいサムネイルを強制的に再生成します。

すべてのサムネイルを再生成する方法

1. **ファイル > すべてのサムネイルを再生成** を選択します。
2. 表示されるダイアログボックスで、**はい (Yes)** をクリックします。

重要: これは元に戻せません。ライブラリ内の既存のサムネイルイメージはすべて削除されます。

すべてのサムネイルは削除され、再生成されたものに置き換えられます。

第5章: キャプション

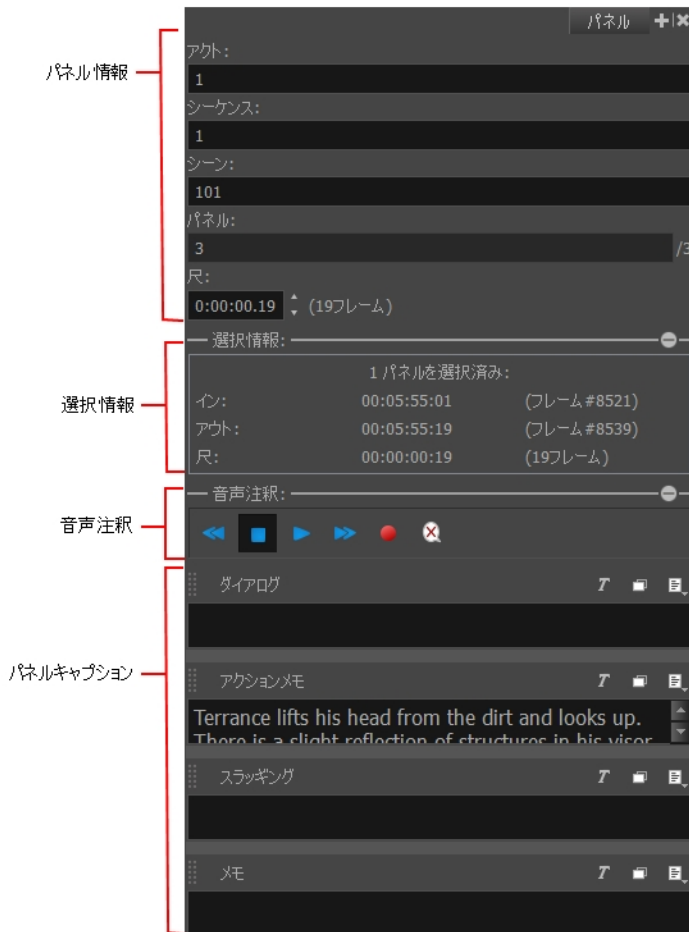
T-SBFND-006-002

キャプションは、編集可能なテキストフィールドで、絵コンテのパネルに固有の特殊な表示や注釈を含めることができます。これらのテキストの表示には、ダイアログ、アクションノート、効果音など他にもあります。キャプションをカスタマイズして、プロジェクトに反映された情報を含めることができます。

絵コンテをスクリプトから起動すると、キャプションフィールドにスクリプトを分割して、プロジェクトのさまざまなシーン、パネル、シーケンス、およびアクトを構築します。

特定のパネルに情報を追加するには、パネルビューを使用します。このビューには、パネルに関連する様々なキャプションと他の便利な情報が表示されます。

パネルビューには、選択したパネルの情報とキャプションが常に表示されます—参照 [パネルビューリファレンスガイド](#)。



スクリプトのインポート

T-SBFND-006-001

完成した絵コンテは、描画だけでなく、ダイアログ、アクション、貴重なインディケーションから成っています。Storyboard Pro では、簡単に絵コンテプロジェクトにスクリプトをインポートし、キャプションの編集に役立てることができます。

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

Final Draftでスクリプトを作成した場合、それをStoryboard Proにインポートすることが次のステップになります。Final Draftのスクリプトをインポートする際には、リッチテキストの書式を保ちます。

メモ: Final Draft 8で作業している場合、Storyboard Proは*.fdxプロジェクトファイルを直接インポートできます。Final Draft 7以前のバージョンで作業している場合は、Final Draftからプロジェクトを*.xmlファイルとして最初にエクスポートする必要があります。Storyboard Proでインポートできます。—参照 [スクリプトをXMLとしてエクスポートする方法 \(ページ31\)](#)。

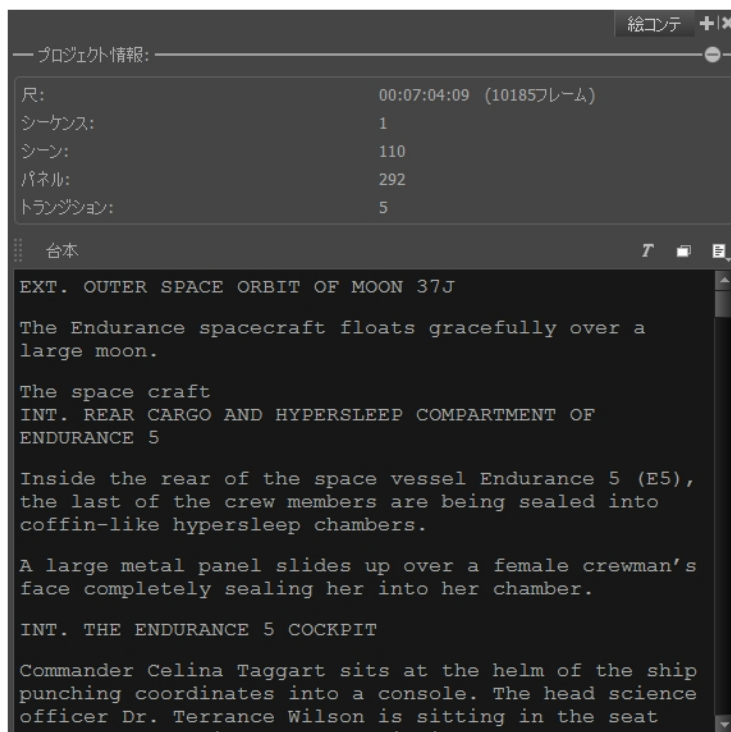
キャプションの読み込みコマンドを使用して、スクリプトをインポートする方法

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

キャプションのインポートブラウザが開きます。

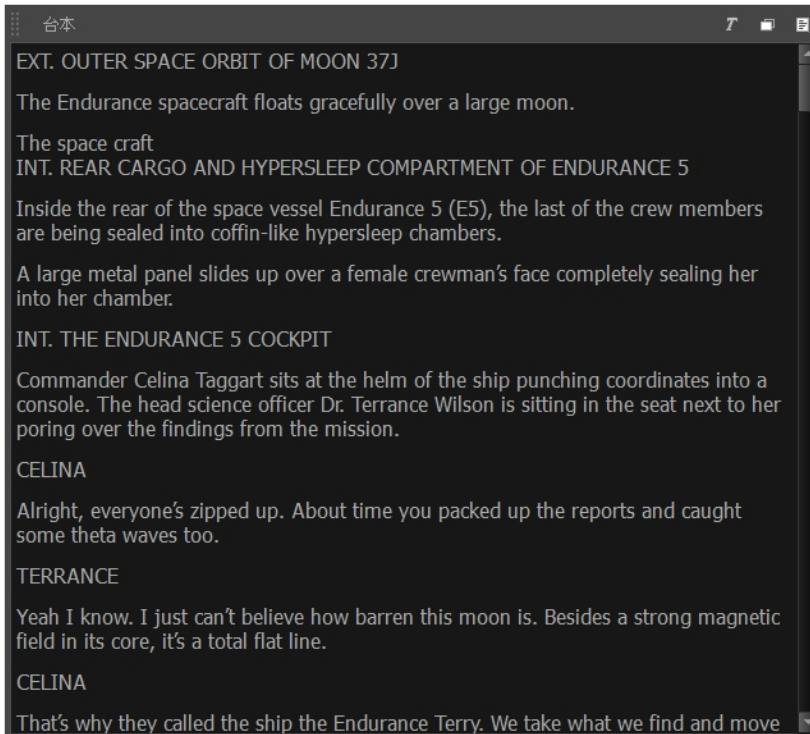
2. .txtファイルまたは.rtfファイルを選択し、**開く(Open)** をクリックします。

スクリプトキャプションフィールドに、スクリプトが表示されます。



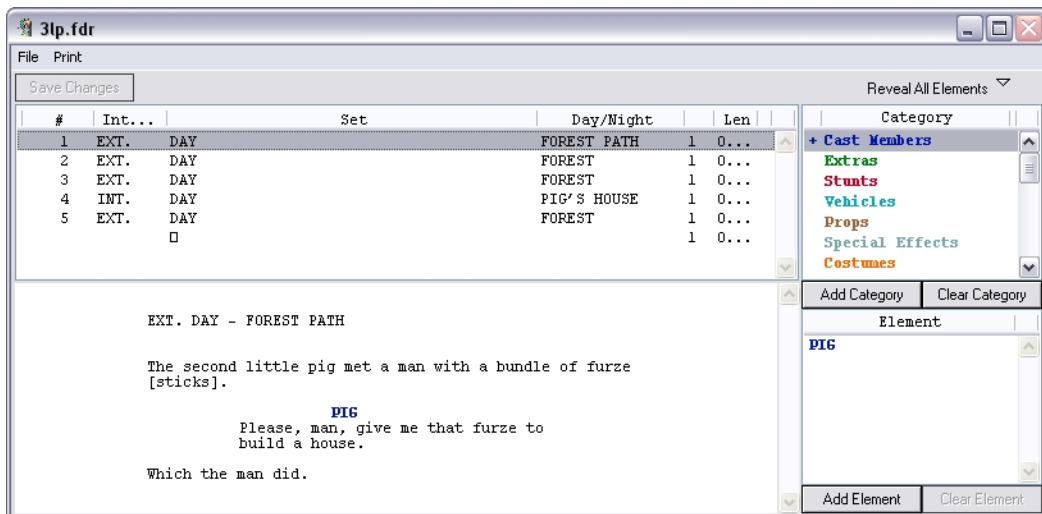
Final Draft スクリプトからプロジェクトをインポートする方法

1. 絵コンテビューで、キャプションメニュー ボタンをクリックして、**Final Draftスクリプトをインポート** を選択します。
Final Draftの選択 ブラウザが開きます。
2. Final Draft *.fdx または *.xmlファイルを選択し、**開く(Open)** をクリックします。
スクリプト キャプションフィールドには、すべてのメモと書式設定がそのまま表示されます。



Final Draft version 7のスクリプトを*.xmlファイルとしてエクスポートする方法

1. Final Draft Taggerソフトウェアを起動します。
2. **ファイル > スクリプトをインポート** を選択、キーボードショートカットでは、Ctrl+I (Windows) または ⌘+I (Mac OS X)を押す。
インポートダイアログボックスが開きます。
3. ブラウザで、スクリプトファイルを選択し **開く(Open)** をクリックします。
あなたのスクリプトはFinal Draft Taggerに表示されます。



4. ファイル > XMLへのエクスポート を選択します。
5. Final Draft Taggeアプリケーションを閉じます。

キャプションの追加

各パネルには、次の4つのキャプションフィールドがあります:ダイアログ、アクションメモ、スラッキング、メモ。さらに情報を入力する必要がある場合は、パネルに新しいキャプションを追加できます。新しいキャプションは、絵コンテの全てのパネルで利用できます。

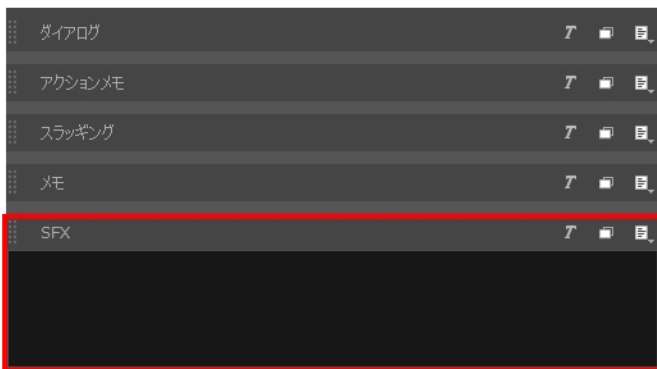
絵コンテビューのデフォルトでは、スクリプトと呼ばれる1つのキャプションフィールドしかありません。必要に応じて、このメモに制作ノートなどのキャプションを追加できます。これらのキャプションは参照用であり、エクスポートされません。

トラディショナルな絵コンテのように、描画された表示をパネルのキャプションに追加することができます。このためには、スケッチキャプションをパネルに追加する必要があります。

メモ: 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。

パネルにキャプションを追加する

- サムネイルビューで、パネルを選択します。
- 次のいずれかを実行します:
 - パネルビューで、キャプションメニューボタンをクリックし **キャプションを追加** を選択します。
 - キャプション > パネルにキャプションを追加** を選択します。
 「フィールド名を選択」ダイアログボックスが開きます。
- 新しいキャプションフィールドの名前を入力します。次の例では、キャプションの名前は:SFX です。
新しいキャプションは、既存のキャプションの下に表示されます。

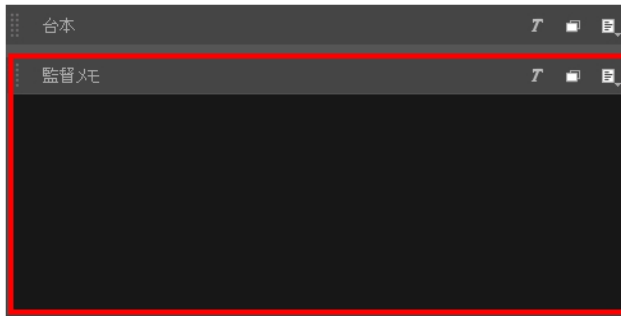


絵コンテビューにキャプションを追加する

- 絵コンテビューで、次のいずれかを実行します:
 - スクリプトキャプションメニューボタンをクリックし **キャプションを追加** を選択します。
 - キャプション > 絵コンテにキャプションを追加** を選択します。
 「フィールド名を選択」ダイアログボックスが開きます。

2. 新しいキャプションフィールドの名前を入力します。

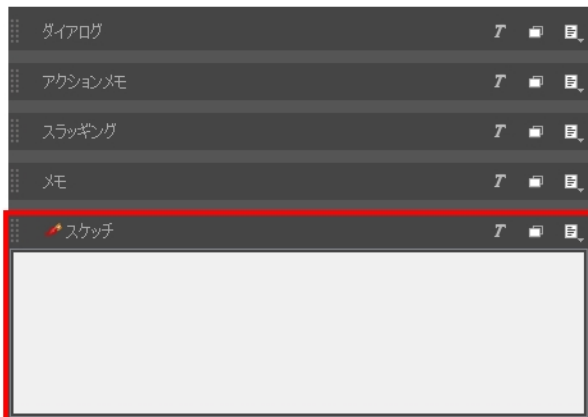
新しいキャプションは、既存のキャプションの下に表示されます。次の例では、キャプションの名前は:Director Notes です。



パネルにスケッチを追加する

1. サムネイルビューまたはタイムラインビューで、スケッチを追加するパネルを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ パネルビューでキャプションメニューボタン をクリックし **スケッチを追加** を選択します。
 - ▶ **キャプション > 現在のパネルにスケッチを追加** を選択します。「フィールド名を選択」ダイアログボックスが開きます。
3. 新しいスケッチフィールドの名前を入力します。

スケッチフィールドは、このパネルの既存のキャプションの下にのみ表示されます。



4. スケッチキャプションフィールドを追加したら、任意の描画ツールを使用しスケッチすることができます—参照 [描画](#) (ページ189) と [カラー](#) (ページ305)。

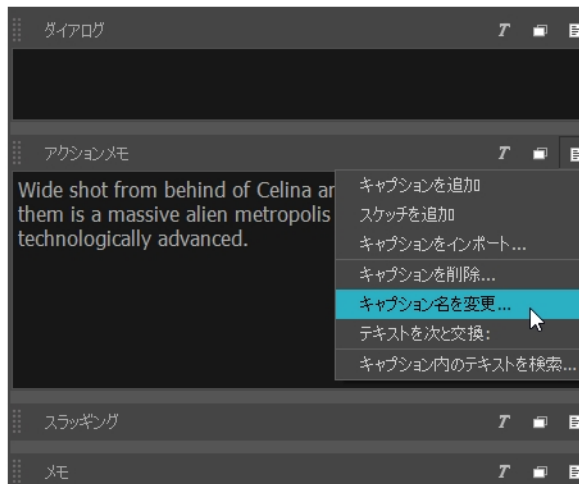
キャプションの名前の変更

T-SBFND-006-005

都合の良いように、キャプションの名前を変更することができます。

キャプションを変更する方法

1. パネルまたは絵コンテビューで、次のいずれかを実行します:
 - **キャプション > キャプション名を変更** を選択し、一覧から名前を変更するキャプションを選択します。
 - 名前を変更するキャプションで、**キャプションメニュー** ボタンをクリックし、**キャプション名を変更** を選択します。



2. キャプション フィールドに新しい名前を入力します。

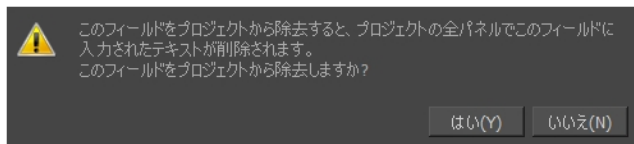
メモ: キャプションの名前を変更した後で、これらの名前をプロジェクト全体に適用したい場合は、**キャプション > キャプションレイアウトをデフォルトとして保存** として保存することで、新しい名前をデフォルトとして設定できます。

キャプションの削除

キャプションを削除する方法

1. 削除するパネルキャプションか、絵コンテキャプションに応じて、パネルまたは絵コンテビューを表示します。
2. パネルまたは絵コンテビューで、削除するキャプションを選択します。キャプションメニュー ボタンをクリックし **キャプションを削除する**を選択します。**キャプション > キャプションを削除 > リストから削除するキャプションを選択...**からも削除できます。

警告メッセージが表示されます。



- ▶ キャプションを削除する場合は、**はい**をクリックします。
- ▶ プロセスをキャンセルするには、**いいえ**をクリックします。

デフォルトのパネルキャプションについて

T-SBFND-006-003

ひとまとめにパネルキャプション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:

- **ダイアログ**: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。
- **アクションメモ**: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。
- **スラッキング**: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。
- **メモ**: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。

キャプションのレイアウトを既定として保存

T-SBADV-004-003

現在のキャプションの組み合わせとレイアウトに満足したら、将来のすべての Storyboard Pro プロジェクトのデフォルトの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。

キャプションレイアウトをデフォルトとして保存する方法

- **キャプション > キャプションレイアウトを既定値として保存** を選択します。

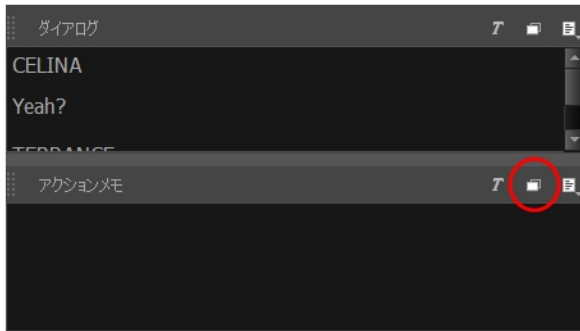
キャプションの展開と折りたたみ

T-SBADV-004-001

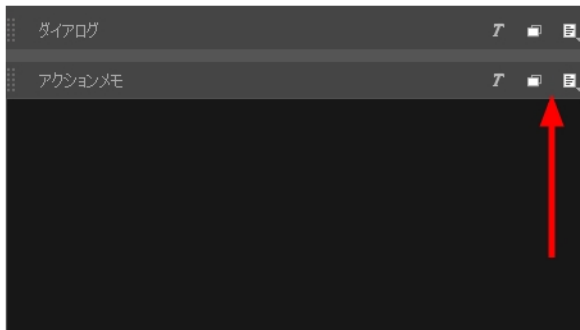
パネル内に複数のキャプションフィールドがある場合、それらを展開または折り畳むことができます。これを行うには、パネルに複数のキャプションフィールドが必要ですので注意してください。

キャプションを拡大/縮小する方法

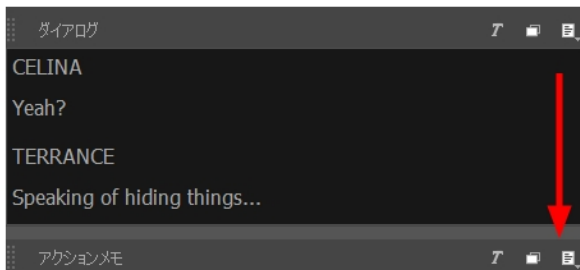
1. パネルまたは絵コンテビューを表示します。
2. クリックします→ 展開と折り畳み 希望するキャプション内のボタン。



3. 最初のクリックで、選択されたキャプションが展開され、他は折り畳まれます。



4. 2回目のクリックで、選択されたキャプションが折り畳まれ、他のキャプションが展開されます。



5. 3回目のクリックで、すべてのキャプションが元の状態に戻ります。

キャプションを隠す

T-SBADV-004-002

定期的には使用しないキャプションがある場合は、それらを非表示にして作業領域を合理化することができます。

パネルビューでキャプションを非表示にする方法

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。



2. 非表示にするキャプションを選択解除します。独自のカスタムキャプションを追加した場合は、リストにも表示されます。名前を変更すると、名前を変更したキャプションがすべて表示されます。

キャプションにテキストを追加する

T-SBFND-006-004

キャプションフィールドにテキストを追加するには、いくつかの方法があり、編集はとても簡単です。キャプションフィールドにテキストを追加する最も簡単な方法は、ドラッグアンドドロップすることです。例えば、絵コンテビューのスクリプトキャプションフィールドにスクリプトをインポートした場合、必要なテキストを選択し、目的のパネルのキャプションフィールドにドロップすることができます。

もしスクリプトをインポートしなかった場合、またはテキストを追加したい場合は、必要な指示と情報をキャプションフィールドに入力するだけです。

キャプションにテキストを追加する方法

- パネルビューでキャプションフィールドをクリックし、情報やダイアログ、またはメモを入力します。

インポートされたスクリプトからテキストをドラッグ&ドロップする方法

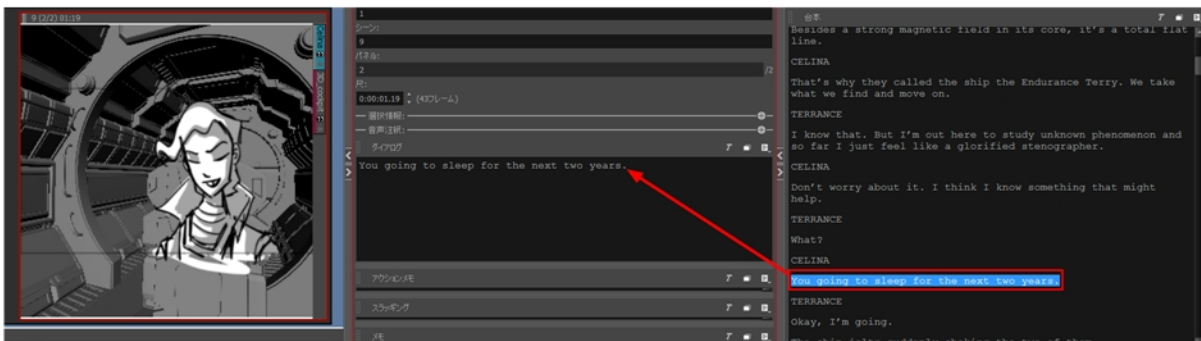
1. (オプション) 垂直ワークスペースに切り替えるには、「垂直ワークスペース」をクリックするか、または、**ウィンドウ > ワークスペース > ワークスペース > Vertical** を選択します。
2. サムネイルビューで、キャプションにテキストを追加するパネルを選択します。
3. 絵コンテビューで **絵コンテ** タブをクリックしてこのビューに切り替えます。

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

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

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

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



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

キャプションテキストの書式設定

絵コンテのキャプションにテキストをインポートしたり、ドラッグドロップや、テキストを入力したりすると、テキストの書式設定ツールバーを使用し強調表示出来ます。



キャプションテキストにリッチテキスト形式を適用する方法

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。
3. テキストの書式設定ツールバーのボタンと、オプションを使用しテキストを編集します。
 - ▶ **フォントタイプ**:このメニューから選択したフォントタイプを選択します。
 - ▶ **フォントサイズ**:メニューを使用し、テキストのサイズを変更します。
 - ▶ **ボールド**:ボールド ボタンをクリックし、テキストを太字に変更します。
 - ▶ **イタリック**:イタリック ボタンをクリックし、テキストを斜字に変更します。
 - ▶ **アンダーライン**:アンダーライン ボタンをクリックし、テキストにアンダーラインします。
 - ▶ **左寄せ**:左寄せ ボタンをクリックし、テキストを左寄せします。
 - ▶ **中央揃え**:中央揃え ボタンをクリックし、テキストを中央に揃えます。
 - ▶ **右寄せ**:右寄せ ボタンをクリックし、テキストを右寄せします。
 - ▶ **両端揃え**:両端揃え ボタンをクリックし、テキストを両端揃えします。
 - ▶ **カラー**:カラースウォッチ ■ ボタンをクリックし、カラーの選択ダイアログボックスを開き、テキストの色を選択します。

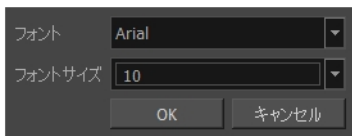
既定のキャプション形式の設定

すべてのキャプションに、特定のフォント種類とフォントサイズを常に使用する場合は、「既定のキャプション形式」ダイアログボックスを使用して既定の書式を設定できます。これにより、新しいキャプションの既定の「キャプションフォントフェイス」と「フォントサイズ」が設定されますが、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書式には影響しません。

既定のキャプション形式を設定する方法

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** を選択します。

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。



2. フォントドロップダウンで、優先する既定のフォントフェイスを選択します。
3. フォントサイズドロップダウンで、目的の既定のフォントサイズを選択または入力します。
4. **OK(はい)** をクリックします。

メモ: 既定のキャプション形式は、ローカル環境設定で保存され、すべてのプロジェクトの新しいキャプションに影響します。

キャプション内のテキストの検索

T-SBADV-004-004

キャプションを検索するには、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。

キャプション内のテキストを検索する方法

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。

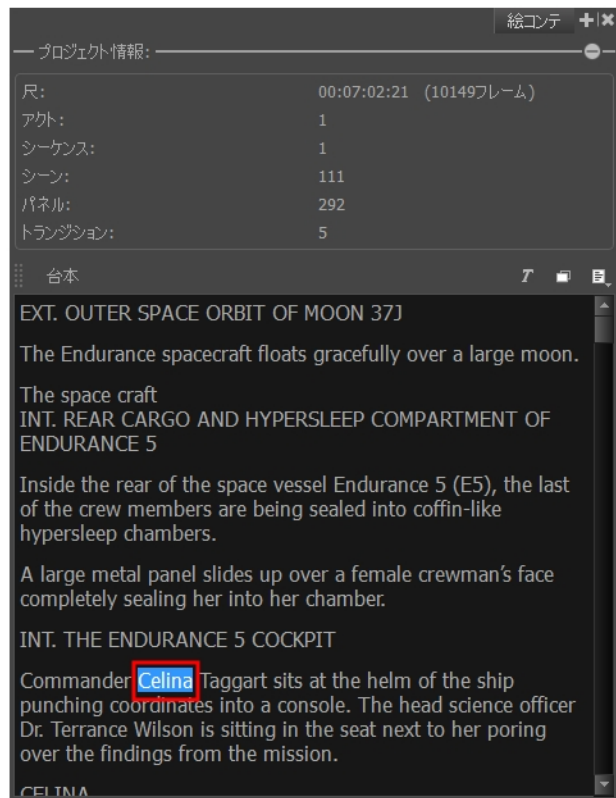
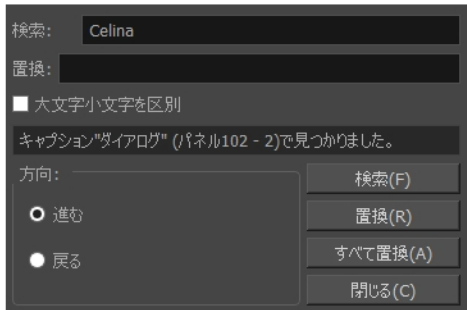
キャプション内のテキストを検索ダイアログボックスが開きます。



3. 検索オプションを編集します。
 - ▶ 検索フィールドに、探している単語を入力します。
 - ▶ 検索に単語の大文字と、小文字を区別させるには、**大文字小文字を区別** オプションを選択します。
 - ▶ 検索方向の**前方** または **後方** を選択します。

4. **検索 (はい)** をクリックします。

検索オプションの、最初の単語を含むキャプションは、絵コンテまたはパネルビューに表示され、その単語は青色で表示されます。キャプション内のテキストを検索ダイアログボックスには、単語が見つかったキャプションに関する情報が表示されます。



5. **検索** をクリックして次の結果を表示します。

CSVからキャプションを更新する

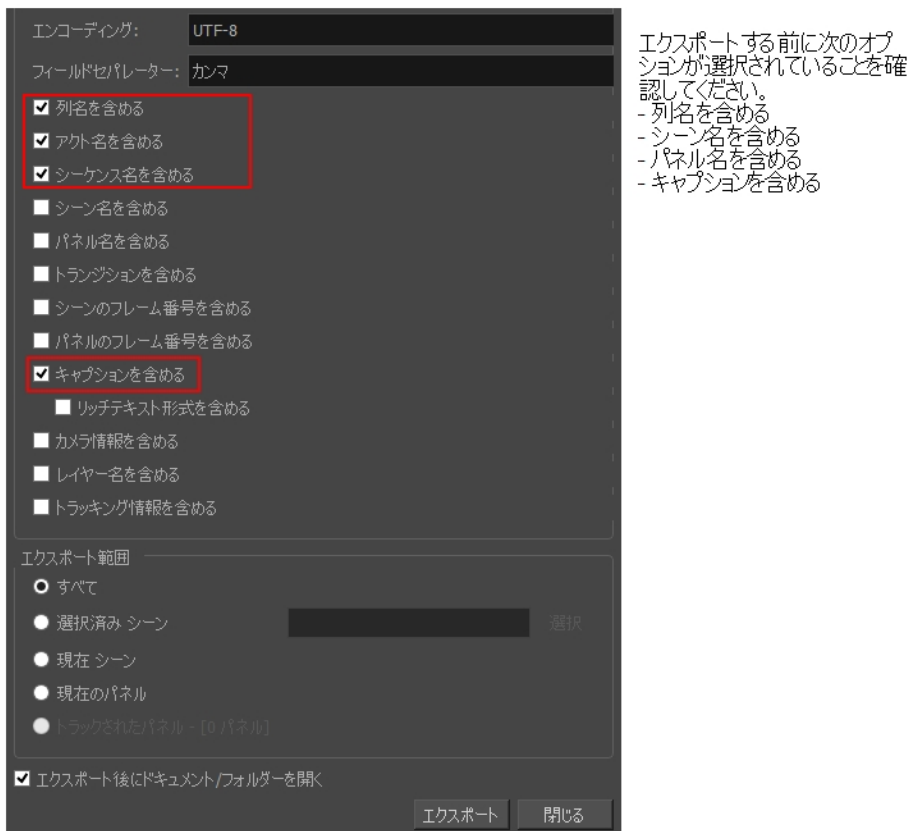
T-SBADV-004-005

Storyboard Pro では、プロジェクト内のキャプションテキストを効率的に更新できます。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から、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。

現在のプロジェクトからCSVを生成する方法

1. キャプションフィールドが最新であることを確認し、プロジェクトを保存します。
2. **ファイル > エクスポート > CSV** を選択します。

「CSVにエクスポート」ダイアログボックスが開きます。

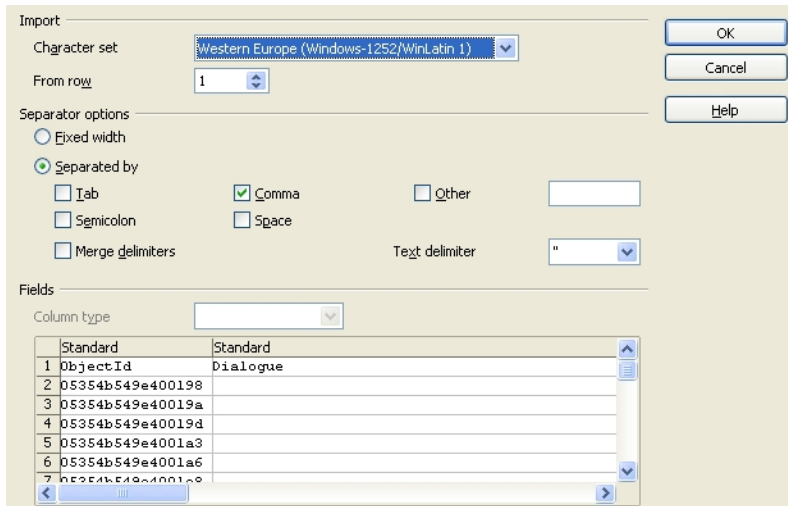


CSVを生成したら、可能なことダイアログなどの大きな変更がある場合は、スプレッドシートを更新してください。この方法で作業すると、更新されたCSVをStoryboard Pro にインポートして、すべてのキャプションフィールドを更新できます。

CSVからキャプションを更新するオプションの使用法

1. スプレッドシートアプリケーションで *.csv ファイルを開くときに使用した、フィールド区切り記号 (カンマ) を選択し

ます。

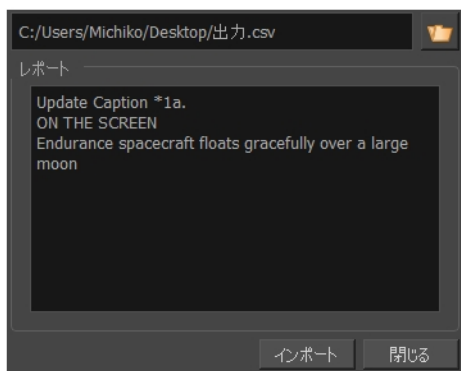


各列の見出しには、キャプションフィールドの名前が含まれます。これを使用して、キャプション更新を追加する場所を決定します。

2. *.csv ファイル内で変更する必要があるキャプションを探します。終了したら、ファイルを保存して閉じます。
3. 更新する Storyboard Pro プロジェクトを開きます。
4. **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。

5. あなたの *.csv ファイルが入っているフォルダを参照して選択し、**インポート** をクリックします。
6. レポートセクションで、どのキャプションフィールドが更新されたかを確認します。



*.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せん。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。

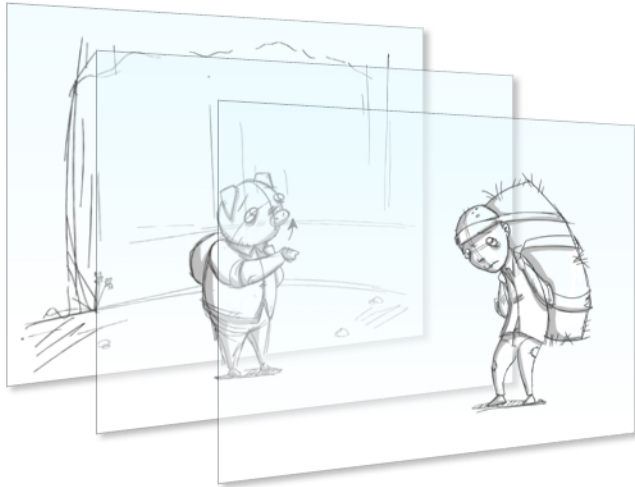
第6章: レイヤー

T-SBFND-007-001

Storyboard Proを使用すると、個々の絵コンテパネル内のレイヤーを操作できます。レイヤーを使用すると、アートワークを整理しておくことが出来、個々のコンポーネントの高度な編集が可能になります。

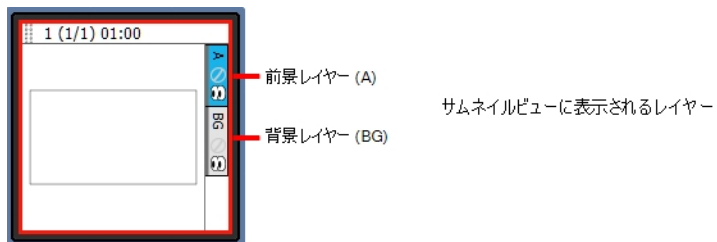
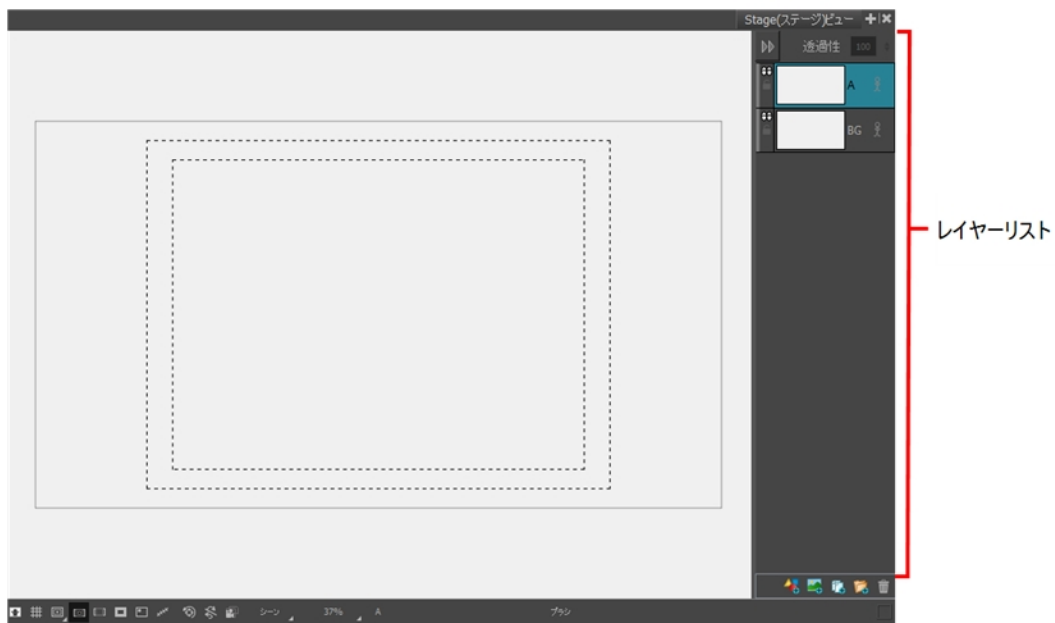
複数のレイヤーで作業することで、ショットごとまたはシーンごとに移動する際の描画の再利用性が向上します。各レイヤーまたはレイヤーの一部を、選択したショットから他のショットにドラッグして、描画時間を短縮することができます。

シーンのレイヤーが重ね合わされて最終的な画像が形成されます。



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。

プロジェクトを開くと、デフォルトでステージビューが表示されます; そのタブが常に表示され、レイヤー間を移動することができます。サムネイルビューが十分に大きければ、各パネルのレイヤータブも表示されます。デフォルトでは、空のレイヤーには空のアイコンが表示されます。空のレイヤーで、何かを描画または貼り付けを開始すると、アイ(目)のアイコンが開きます。



レイヤーに描画する方法

1. レイヤーを選択しクリックします。
アクティブなレイヤーは、青色で強調表示されます。
2. ツールバーから描画ツールを選択し、ステージビューで描画を開始します。

レイヤータイプについて

T-SBFND-007-002

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

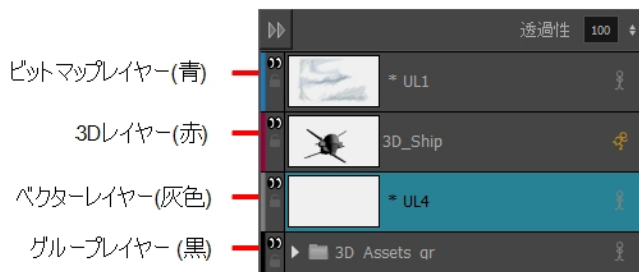
ビットマップレイヤー: 小さなドットに似た、グリッド上のピクセルで構成されたビットマップグラフィックスを使用できます。これは、作成している描画またはインポートするアートワークを構成します。ビットマップグラフィックスは、より自然でソフトな外観を作品に与えます。色はピクセルごとに定義されます—参照 [ビットマップレイヤーの解像度の変更](#) (ページ182) と、[レイヤー](#) (ページ153)。

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

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

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

グループレイヤー: ベクトル、ビットマップ、および3D レイヤーで構成できる複数のレイヤーをグループ化することができます—参照 [レイヤーのグループ化](#) (ページ166)。



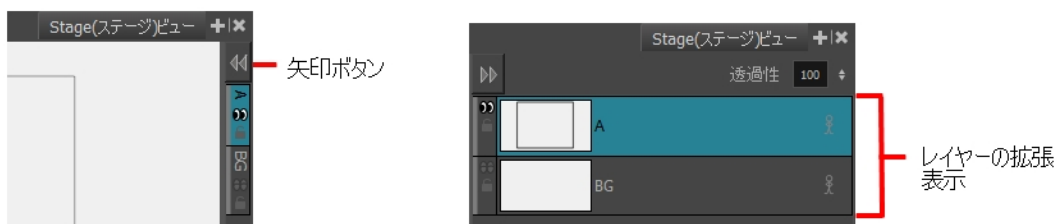
異なるタイプのレイヤー

レイヤーの展開と折り畳み

Storyboard Proにレイヤーを表示する方法はいくつかあります: ステージビューまたはレイヤーパネルに表示されます。どちらの場合も、各レイヤーにサムネイルが表示されるため、その内容を簡単に識別できます。

ステージビューでレイヤーを表示する方法

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

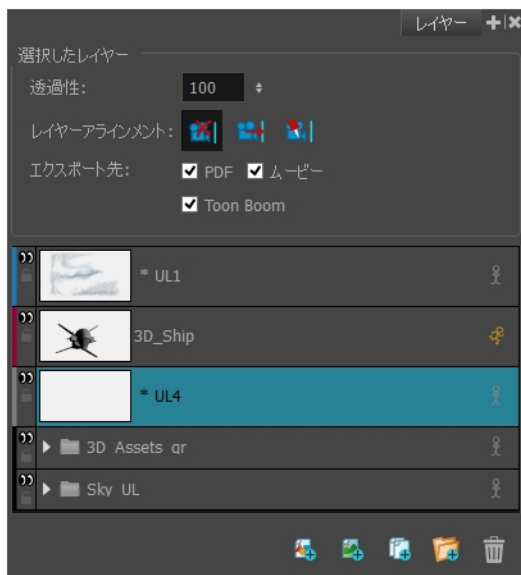


レイヤーパネルでレイヤーを表示する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- ▶ ビューの右上にある、ビューの追加  ボタンをクリックし、レイヤーを選択します。
- ▶ ウィンドウ > レイヤーを選択します。

レイヤーパネルには、選択したパネル内のすべてのレイヤーが表示されます。



レイヤーの追加

T-SBFND-007-003

パネルにレイヤーを無制限に追加できます。

パネルにレイヤーを追加する方法

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

レイヤーの選択

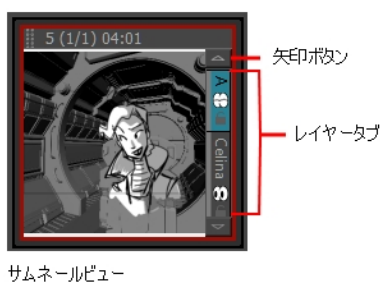
T-SBFND-007-004

ステージビュー、レイヤーパネル、またはサムネイルビューから任意のレイヤーを選択できます。選択したレイヤーが青色になります。

レイヤーを選択する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- **ステージビュー とレイヤーパネル:** 選択するレイヤーをクリックします。
- **サムネイルビュー:** 選択するレイヤーのレイヤー タブをクリックします。レイヤー タブの上下にある矢印は、追加のレイヤーを示します。
- 複数のレイヤーを選択するには、Ctrl (Windows) または ⌘ (Mac OS X) を押して、選択する各レイヤーをクリックします。また、Shift を押して1つのレイヤーをクリックし、次に別のレイヤーをクリックしてレイヤーのシーケンスを選択します。



次と前のレイヤーを選択する方法

1. レイヤーを選択します。
2. トップメニューから、次のいずれかを選択します:
 - **レイヤー > 次のレイヤーを選択** を選択して、レイヤースタックの上にある次のレイヤーを選択し、スタックの最上部で停止します。
 - **レイヤー > 前のレイヤーを選択** を選択して、レイヤースタックの下にある次のレイヤーを選択し、スタックの最下部で停止します。

レイヤーの名前の変更

T-SBFND-007-006

レイヤーの名前が適切に設定されていると、すべてのレイヤーをより速く動作出来、追跡できます。

レイヤーの名前を変更する方法

1. パネルの名前を変更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:
 - レイヤー > レイヤー名の変更 を選択します。
 - レイヤータブを右クリックし、レイヤー名を変更 を選択します。
 - レイヤー タブをダブルクリックします。
3. レイヤー名の変更 ダイアログボックスで、レイヤーに新しい名前を入力します。

レイヤーの削除

T-SBFND-007-005

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

パネルからレイヤーを削除する方法

1. サムネイルビューで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 > レイヤーを削除 をクリックします。
 - レイヤーを右クリックし、レイヤーを削除 を選択します。
 - ステージビューのレイヤービュー、またはレイヤーツールバーで、選択したレイヤーを削除 ボタンをクリックします。

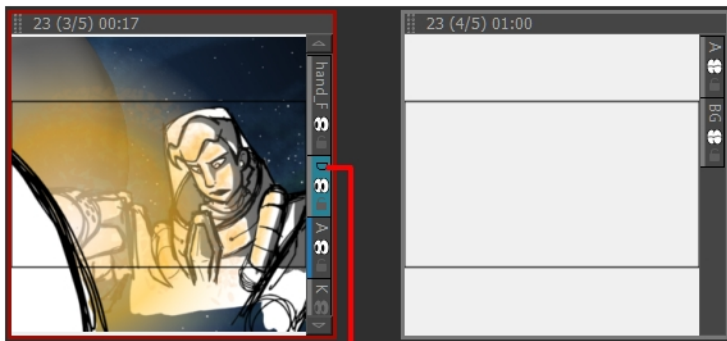
レイヤーのコピー

絵コンテ全体の他のパネルから、描画を再利用することができます。同じ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で、描画オブジェクトと変換を変更することもできます。

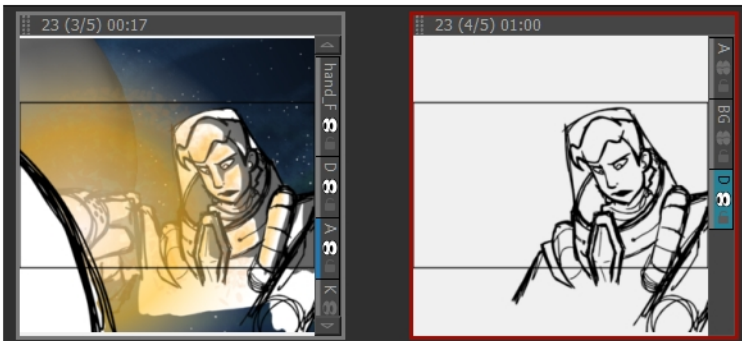
レイヤーをコピーすると、クリップボードに配置されるので、必要に応じて様々な場所に貼り付けることができます。

ドラッグして別のパネルにレイヤーをコピーする方法

1. コピーするレイヤーのタブをクリックします。Ctrl (Windows/Linux) または ⌘ (Mac OS X) を押しながら、必要に応じて、追加のレイヤを選択します。
2. 選択したレイヤーを、宛先パネルのレイヤーセクションにドラッグします。レイヤーを特定の位置にドロップして、目的のレイヤーの順序で配置します。



レイヤータブ 宛先パネル



(右) 宇宙飛行士を含む選択されたレイヤーは、背景の後に置かれます。

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。

例えば、レイヤー A が既に存在するパネルにレイヤー A をコピーすると、コピーされたレイヤーの名前はデフォルトで A_1 となります。パネルにもう一度コピーすると、新しいレイヤーの名前は A_2 となります。

コピー& ペーストを使用し、レイヤーを別のパネルにコピーする方法

1. コピーするレイヤーを選択します。Ctrl (Windows/Linux) または ⌘ (Mac OS X) を押しながら、必要に応じて、

追加のレイヤを選択します。

2. 次のいずれかを実行します:

- ▶ レイヤー>レイヤーをコピーを選択します。コピー先のパネルを選択し、トップメニューからレイヤー>レイヤーをペーストを選択します。
- ▶ レイヤータブを右クリックし、**選択したレイヤーのコピー**を選択します。コピー先のパネルを選択して、レイヤータブを右クリックし、**ペーストレイヤー**を選択します。

レイヤーの複製

レイヤーを複製することは、一度の操作で素早くコピー& ペースト出来る迅速な方法です。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。

レイヤーを複製する方法

1. レイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います:
 - ▶ レイヤーを右クリックし、**選択したレイヤーを複製**を選択します。
 - ▶ ステージビューのレイヤーパネルまたはレイヤーツールバーで、選択したレイヤーを複製する ボタンをクリックします。
 - ▶ **レイヤー > レイヤーを複製**を選択します。

レイヤーの順序変更

レイヤーは、パネル内の他のレイヤーに対して前面または背面に近づけるように並べ替えることができます。たとえば、キャラクターをショットの先頭に移動させたい場合は、キャラクターレイヤーを他のレイヤーの上に移動できます。Storyboard Pro では、リストの最上部にあるレイヤーは、ステージビューの他のレイヤーの上に表示されます。レイヤーの順序は、エクスポート後に反映されます。

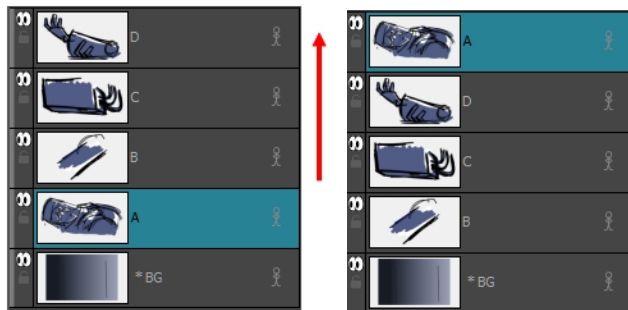
パネル内のレイヤーの順序を変更するいくつかの方法があります。レイヤーを選択し、新しい場所にドラッグすることでレイヤーの順序を変更したり、レイヤーメニューからレイヤーの順序を変更できます。

ドラッグしてレイヤーを配置する方法

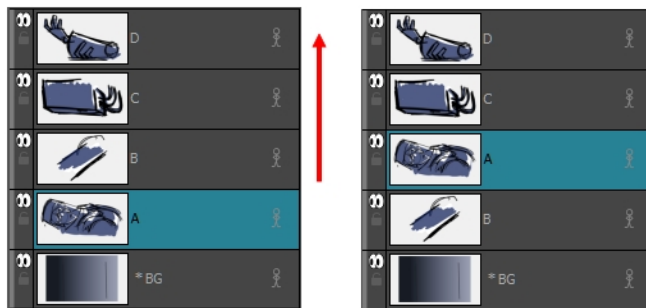
1. レイヤーを選択します。
2. 上記のレイヤーをドラッグ、またはステージの表示優先度を変更する他のレイヤーの下に表示します。

レイヤーメニューを使用してレイヤーを配置する方法

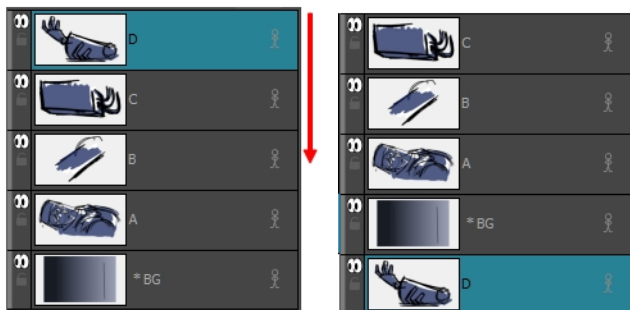
1. 変更するレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを選択します:
 - ▶ **レイヤー > 配置 > レイヤーを最前面に移動**、を選択すると、選択したレイヤーを現在のパネル内の最前面に移動できます。



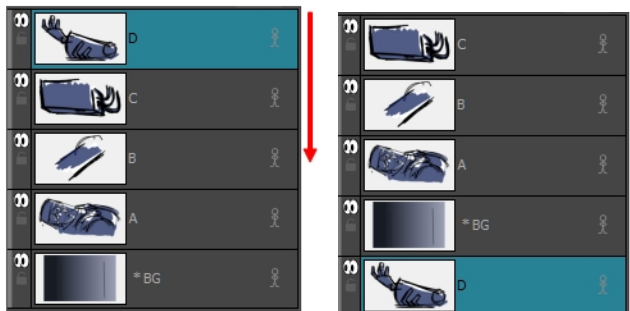
- ▶ **レイヤー > 配置 > レイヤーを前面に移動**、を選択すると、選択したレイヤーを現在のパネル内の前面に移動できます。



- レイヤー > 配置 > レイヤーを最背面に移動、を選択すると、選択したレイヤーを現在のパネル内の最背面に移動できます。



- レイヤー > 配置 > レイヤーを背面に移動、を選択すると、選択したレイヤーを現在のパネル内の背面に移動できます。



メモ: Z深度を変更すると、レイヤーの順序が上書きされます。

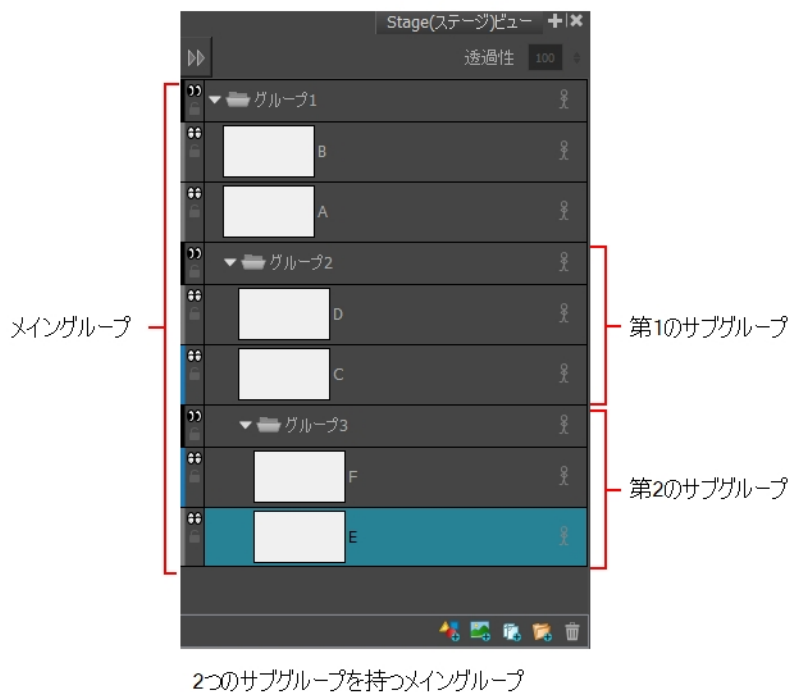
レイヤーのグループ化

T-SBFND-007-007

レイヤーをグループ化すると、作業を整理しやすくなり、レイヤーの一覧を整理しやすくなります。選択したレイヤーをグループ化、空のグループレイヤーを作成、レイヤーを追加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と、グループレイヤーのサブレイヤーになります。最初に新しく作成されたグループ層の名前は **グループ** です。後続のグループ層には数字が付加されます。例えば、Group_1。作成する新しいグループレイヤーごとに番号が大きくなります。選択したグループレイヤーは、青色で強調表示され、そのサブレイヤーは下に表示されます。

グループレイヤー内では、サブグループを作成して作業を合理化し、プロジェクトに合わせて名前を変更することができます—参照 [レイヤーの名前の変更 \(ページ159\)](#)。グループ化されたレイヤーもアニメートできます。



レイヤーをグループ化する方法

1. グループ化するレイヤーを、2つ以上選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - これらのエリアのいずれかにある、選択したレイヤーをグループ化する ボタンをクリックします:レイヤーツールバー、ステージビューのレイヤーリスト、またはレイヤービュー。
 - 右クリックし、**選択したレイヤーをグループ化する** を選択します。
 - **レイヤー > 選択したレイヤーをグループ化** を選択します。

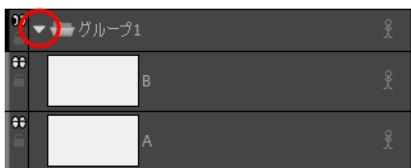
グループレイヤーのグループを解除する方法

1. グループレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - 右クリックして、**選択したレイヤーをグループをグループ化解除** をクリックします。
 - **レイヤー > 選択したレイヤーをグループをグループ化解除** をクリックします。

選択したグループレイヤーがグループ解除されます。グループレイヤーは消え、その「子」レイヤーはグループ化されなくなりました。

グループレイヤーを展開または折り畳む方法

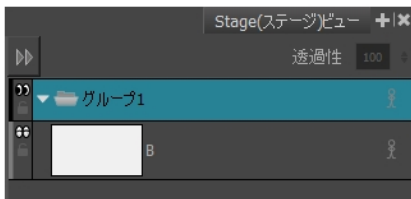
1. グループレイヤーの展開/折り畳みボタンをクリックします。



空のグループレイヤーを作成する方法

1. **レイヤー > 新規 > グループレイヤー** を選択します。

新しい空のグループレイヤーが、レイヤーリストに作成され、青色で強調表示されます。新しいレイヤーは、グループレイヤーを作成する前に選択したレイヤーの上に配置されます。

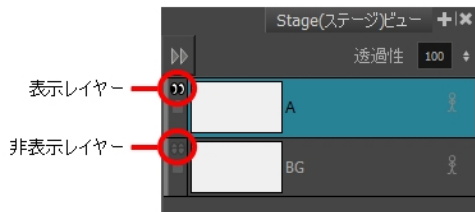


空のグループレイヤーにレイヤーを追加する方法

1. レイヤーを選択します。
2. グループレイヤーに、ドラッグアンドドロップします。

レイヤーの表示と非表示

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



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



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



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

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

ステージビューでレイヤーを表示する方法

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



レイヤーを表示または非表示する方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ステージまたはレイヤービューで、レイヤーを選択します。

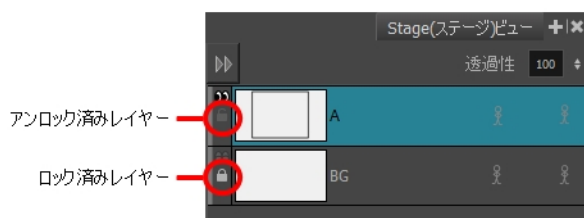
- ▶ サムネイルビューで、レイヤーのタブをクリックします。
2. 次のいずれかを実行します:
- ▶ レイヤーを表示/非表示 アイコンをクリックします。
 - ▶ **レイヤー > レイヤーを表示/非表示** をクリックします。
 - ▶ 右クリックし、**レイヤーを表示/非表示** を選択します。

レイヤーのロックとロック解除

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

ロックまたはレイヤーのロックを解除する方法

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



- ▶ レイヤー > レイヤーをロック/アンロック をクリックします。
- ▶ レイヤーツールバーで、レイヤーをロック/アンロック ボタンをクリックします。
- ▶ 「Alt+L」を押します。

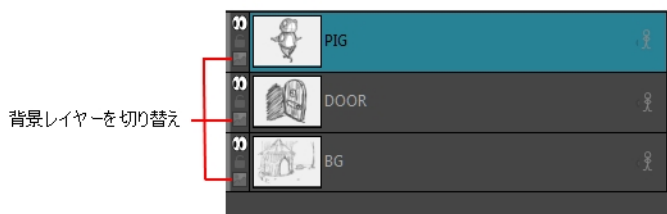
背景レイヤーの切り替え

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ます。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、オニオンスキニングを妨げません—こちらを参照下さい [オニオンスキンについて \(ページ291\)](#)。

背景エレメントとしてレイヤーを設定する方法

1. オニオンスキニングツールバーで、オニオンスキニング ボタンをクリックします。

背景レイヤーの切り替え ボタンは、各レイヤーに表示されます。



2. 特定のレイヤーを背景エレメントとして設定するには、次のいずれかの操作を行います:

- ▶ 「背景レイヤーの切り替える」ボタンをクリックします。
- ▶ レイヤー > 背景レイヤーの切り替える を選択します。

レイヤーでは、オニオンスキンを適用する必要はありません。

レイヤの透過性度の変更

T-SBFND-007-009

必要に応じて、レイヤーの透過性度を変更することができます。

メモ: Toon BoomまたはFBX形式にエクスポートするときは、レイヤの透過性はサポートされません。

レイヤーの透過性度を変更する方法

1. 透過性度を変更するレイヤーを選択します。
2. ステージまたはレイヤービューで、透過性度フィールドで次のいずれかを行います:
 - 0と100の間の新しい透過性度を入力します。
 - 透過性度フィールドをクリックし、キーボードの上/下矢印を使用して透過性度を設定します。

変更はステージビューに反映されます。



他の方法でレイヤの透過性度を変更する方法

- レイヤーを右クリックし、レイヤーの透過性度を変更を選択します。
- レイヤー>レイヤーの透過性を変更を選択します。

開いているレイヤーの透過性度の変更ウィンドウで、新しい透過明度を入力します。

レイヤーのマージ(結合)

T-SBFND-007-008

レイヤーを結合するには、2つの方法があります。レイヤーをすばやくマージするには、レイヤーのマージコマンドを使用します。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は、結果のレイヤーがベクトルまたはビットマップかどうかを判断できます。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。

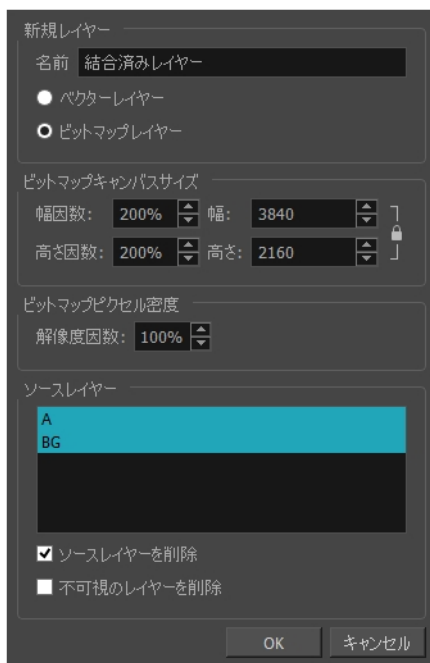
レイヤーをすばやくマージ(結合)する方法

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、**選択したレイヤーを結合**を選択します。
 - **レイヤー > 選択したレイヤーを結合**を選択します。

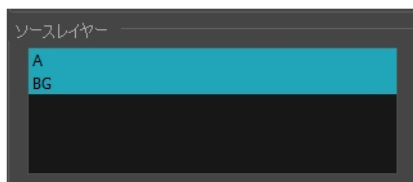
「レイヤーをマージ」ダイアログボックスを使用してレイヤーを結合する方法

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。



3. 新しいレイヤーセクションで、結合されたレイヤーの名前を入力します。
4. 次のいずれかを選択します:
 - **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。手順5に進みます。
 - **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。
5. 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ーを設定します。**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。ただし、「ロック」ボタンをクリックすると、各パラメータを個別に調整できます。
6. (オプション) 結合レイヤーを構成する元のレイヤーを削除するには、**ソースレイヤーの削除** オプションを選択します。削除するソースレイヤーを選択します。



7. 次のいずれかを実行します:
 - ソースレイヤーを削除した場合は、**不可視のレイヤーを削除** オプションを選択して隠れたレイヤーを削除し、**はい(OK)** をクリックすることもできます。
 - ソースレイヤーを削除しなかった場合は、**はい(OK)** をクリックします。

メモ: 非表示のレイヤーを結合するには、最初に非表示のレイヤーをすべて隠す必要があります。

メモ: 3D オブジェクトを含むレイヤーはマージできず、「レイヤの結合」ダイアログボックスには表示されません。

マージ(結合)されたレイヤーを編集する方法

1. 結合レイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います:
 - 右クリックして、**描画に変換** を選択します。
 - **レイヤー > 描画に変換** を選択します。

レイヤーの変換

T-SBADV-007-002

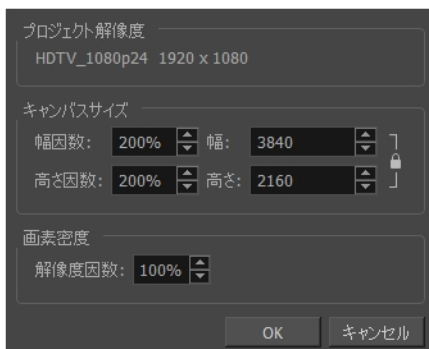
ベクターなど1つのタイプのレイヤーで開始した場合は、いつでもビットマップレイヤーを使用するように切り替えることができます。

メモ: 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

レイヤーを変換する方法

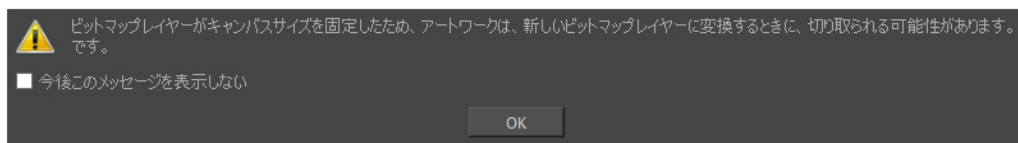
1. 変換する1つ、または複数のレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - 選択したレイヤーを右クリックし、**ベクター変換レイヤー**、**ビットマップ変換レイヤー**または**描画変換レイヤー**を選択します。
 - **レイヤー > ベクター変換レイヤー**、**ビットマップ変換レイヤー**または**描画変換レイヤー**を選択します。

「ビットマップレイヤーの解像度」ダイアログボックスが開きます。



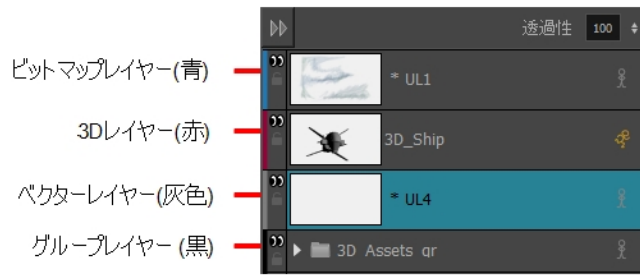
3. 新しいビットマップレイヤーのキャンバスサイズとピクセル密度を選択し、**はい(OK)**を選択します。

次のメッセージが表示されます。



4. **OK(はい)** をクリックします。

レイヤーは、色とアイコンによって示されるように変換されます。

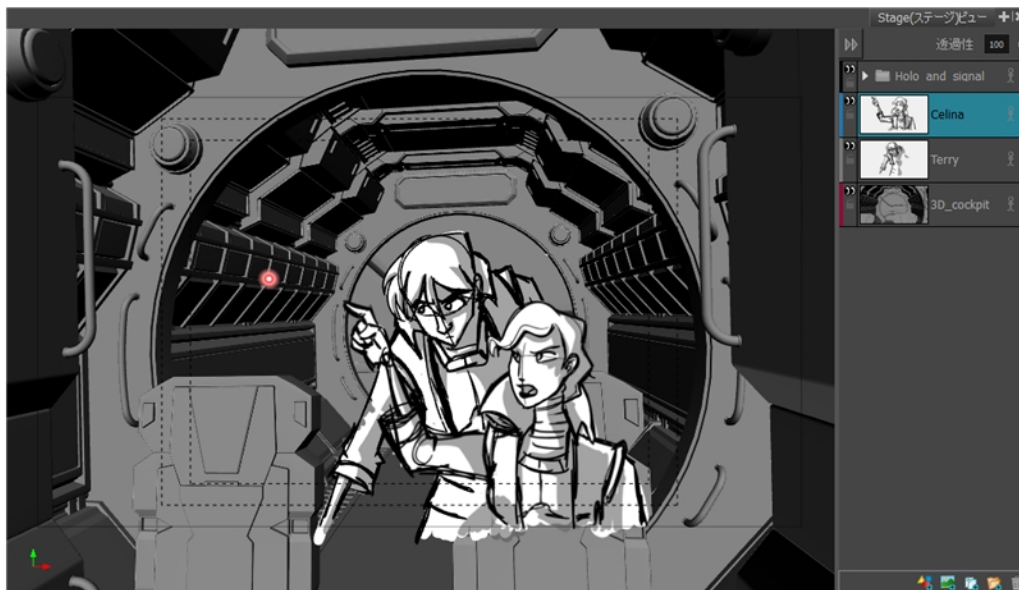


異なるタイプのレイヤー

レイヤーのぼかし

T-SBADV-007-001

エフェクトを適用するレイヤーがベクターレイヤーの場合は、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。



Celinaキャラクターを含む選択されたビットマップレイヤー



レイヤーは、ぼかし半径2.5でぼかされています。

ビットマップのレイヤーにエフェクトを適用する方法

1. エフェクトを適用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:

- レイヤーを右クリックし、**ビットマップのレイヤーに効果を適用** を選択します。
- トップメニューから、**レイヤー> ビットマップのレイヤーに効果を適用** を選択します。

3. オプションを選択します:

- **ブラー(ぼかし)**
- **放射状ズームブラー**
- **方向ブラー**

4. ダイアログボックスで、パラメーターを入力します。

5. **OK(はい)** をクリックします。

自動マットレイヤーの生成

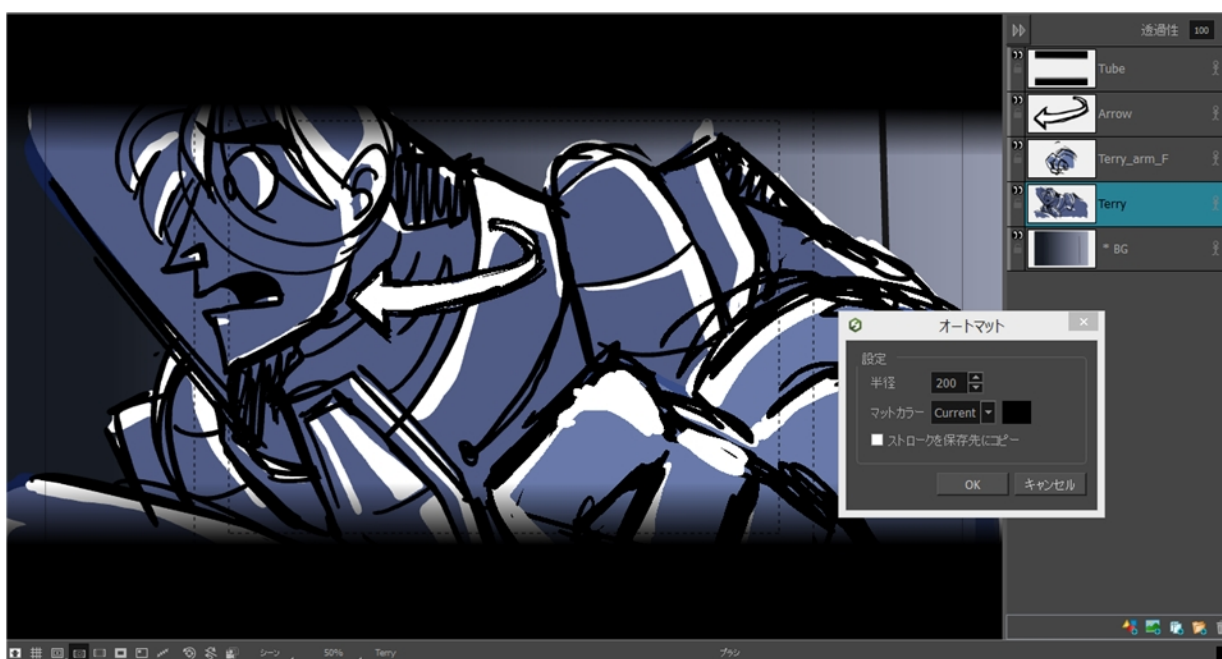
T-SBFND-008-019

「自動マットの生成」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。選択したベクターレイヤーに「自動マットの生成」を適用すると、新しいレイヤーを作成できます。

Storyboard Proの背景を持つ文字をスケッチするとき、それらの背後にある描画を隠すために文字を入力する必要があります。ペイントなしツールを使用すると、スケッチでの描画の穴や線の作業に不便になります。ブラシツールを背後に描画オプションで使用すると時間がかかります。このプロセスを自動化する機能を持っていると、絵コンテがスピードアップします。

自動マットレイヤーが生成されると、100%に設定された透過性を除いて、すべてのソースレイヤーパラメーター(整列、エクスポートオプション、およびアニメーション)がマットレイヤーにコピーされます。

マットレイヤーの名前は、サフィックス(接尾辞) "_Matte"が追加されたソースレイヤーの名前に対応します。



自動マットレイヤーを生成する方法

1. マットを生成するレイヤーを1つまたは複数選択します。選択されたレイヤーがない場合、また空でないベクターレイヤーのメニューはグレー表示されます。1つのパネルで複数のレイヤーを選択することも、複数のパネルで複数のレイヤーを選択することもできます。
2. レイヤー > 自動マットを生成 を選択します。



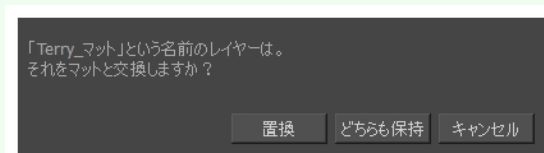
3. 必要な設定を選択する。
4. OK(はい) をクリックします。

生成されたマットを含む新しいレイヤーが作成され、選択されたレイヤーの下に配置されます。

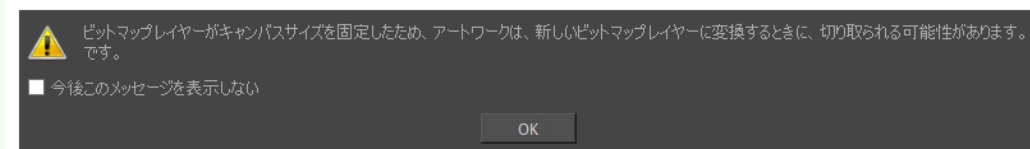
メモ:

マットレイヤーがすでに存在する場合は、ダイアログボックスに次のオプションが表示されます:

- 既存のマット層を置換えます。
- 両方のマット層を保持してください。



これが複数のレイヤーで発生する場合は、「すべてに適用」チェックボックスをオンにすると、マットの生成中に再度入力する必要はなく、すべてのレイヤーに決定を適用できます。



オートマットを生成するためのショートカットキーを作成する方法

1. **編集 > 環境設定** (Windows) または **ステージ > 環境設定** (Mac OS X).
2. 選択 - ショートカット タブ
3. 名前リストで、**レイヤー > オートマットを生成** を選択します。
4. ショートカットを定義します。
5. OK(はい) をクリックします。

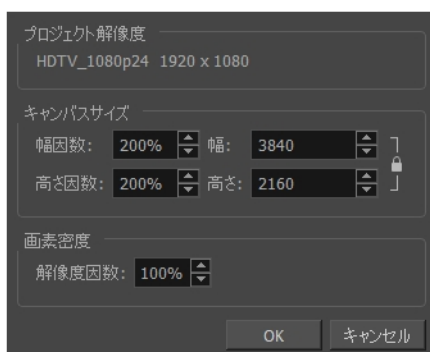
ビットマップレイヤーの解像度の変更

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ることができます。

ビットマップレイヤーの解像度を変更する方法

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。

「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が開きます。現在のプロジェクトの解像度が表示されます。



3. **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。
4. カバーするエリアを変更せず、ビットマップレイヤーの解像度を変更するには、「**ビットマップを再サンプル**」オプションを選択します。

メモ: 画像を再サンプリングすると、画像がある程度劣化します。低解像度にリサンプリングすると、画像がぼやけてギザギザになります。高解像度にリサンプリングすると、画像がぼやけます。

レイヤーレイアウトをデフォルトとして設定する

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。

レイヤーレイアウトをデフォルトとして設定する方法

- ▶ テンプレートとして使用するレイヤーを選択し、**レイヤー > レイヤーレイアウトをデフォルト**として設定を選択します。

イメージをレイヤーとしてインポートする

T-SBADV-009-003

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。

インポート時に画像をベクトル化できます。「ベクトル化パラメータ」ダイアログボックスを表示するには、参照 [ベクタ変換オプションの設定](#) (ページ185)。

重要: 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。

現在のパネルにイメージをインポートする方法

1. イメージをインポートするパネルを選択します。
2. **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。
画像ファイル選択ダイアログボックスが開きます。
3. インポートする画像を選択し、**開く(Open)** をクリックします。

メモ: 複数のイメージを選択するには、Ctrl (Windows) を押し続けるか、⌘ (Mac OS X) をクリックします。

インポートされたイメージを含むレイヤーがパネルに作成されます。複数のイメージを選択した場合は、各イメージがそれぞれのレイヤーに英数字順にインポートされます。

複数のレイヤーを持つ*.psdイメージを選択した場合は、各レイヤーを別々にインポートするオプションが表示されます。

- 各レイヤーをパネルの独自のレイヤーにインポートするには、**はい(Yes)** をクリックします。
- **いいえ(No)** をクリックし選択した*.psd画像を含む、既存のレイヤーの背後にレイヤーを作ります。

ベクタ変換オプションの設定

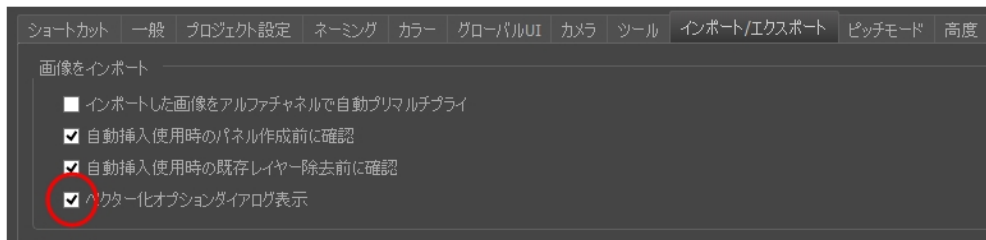
T-SBADV-009-004

デフォルトでは、「イメージをレイヤーとしてインポート」または「イメージをシーンとしてインポート」コマンドを使用して、イメージをプロジェクトにインポートすると、インポートされたイメージはカラーでベクトル化され、カメラフレームに収まるようになります。カラーベクタライゼーションの結果、元の画像とまったく同じように表示されます。

Storyboard Pro を使用すると、インポートされた画像のベクトル化を、より詳細にコントロールできるオプションが利用できます。これらのオプションにアクセスするには、まず「環境設定」ダイアログボックスの、「ベクトル化表示」オプションダイアログオプションを選択する必要があります。

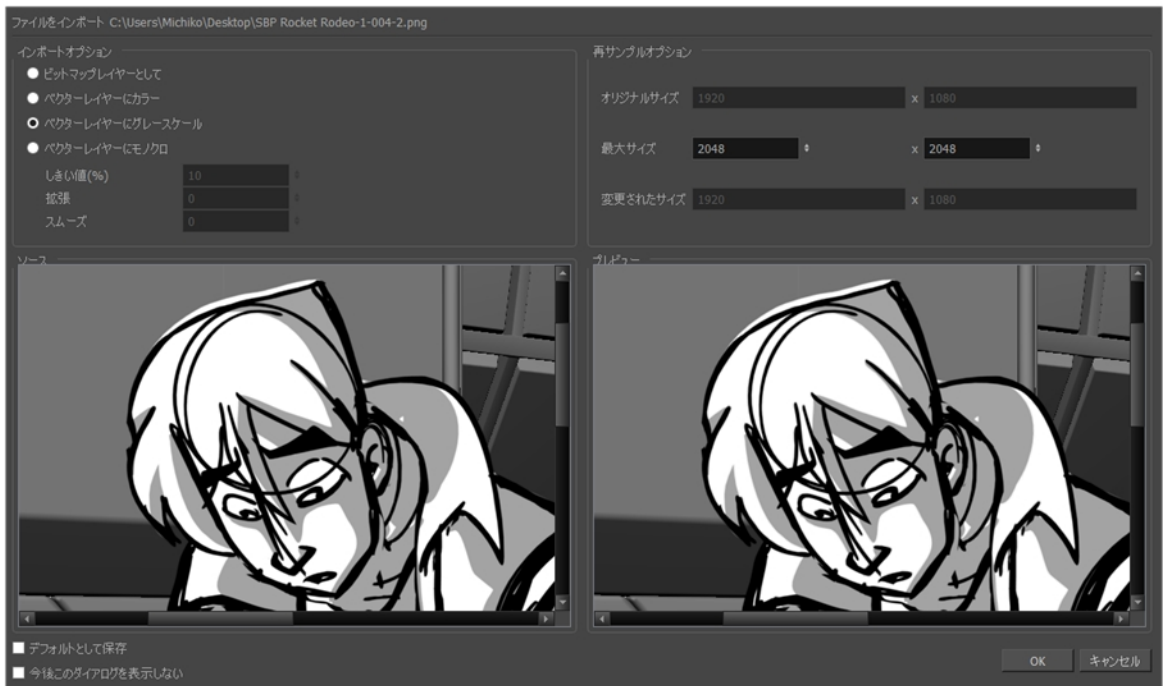
ベクトル化オプションを設定する方法

- 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。

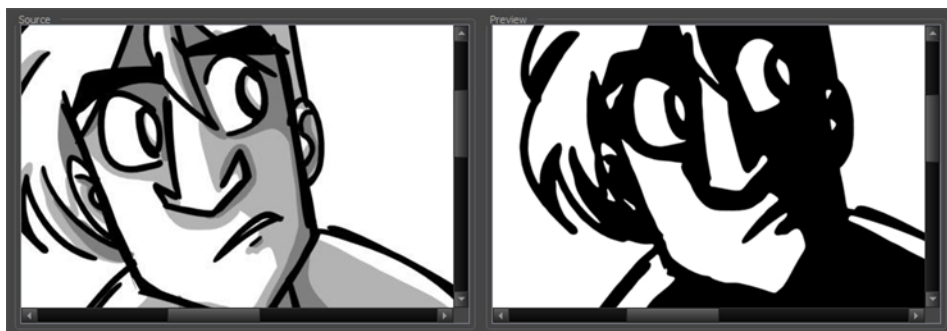


- ファイル > インポート > レイヤーとしての画像 を選択します。
- 表示されたブラウザで、インポートする画像を選択します。

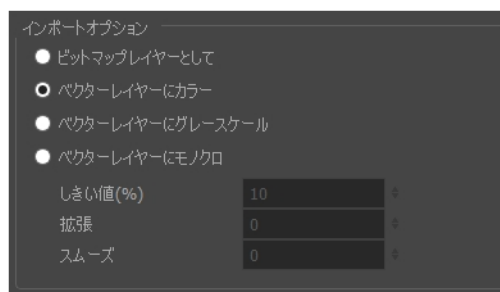
イメージ(画像)のインポートダイアログボックス



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。



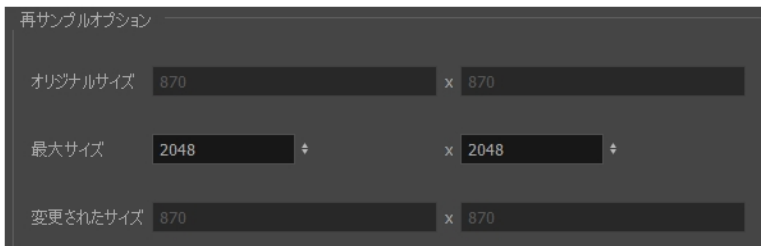
6. インポートオプションセクションで、次のパラメータを設定します:



- **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。このオプションを有効にすると、さらに多くのオプションが利用可能になります。
- **しきい値 Threshold (%):** 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。
- **拡張:** 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、淡い理由で、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。
- **スムーズ:** 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、ですがディテールが大きく損なわれます。

7. 再サンプルオプションセクションで、次のパラメータを設定します:



- **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ので、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。

8. ベクトル化オプションを設定したら:

- **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。

第7章：描画

Storyboard Pro では、多くの強力なツール・ビュー・フィーチャーを使用し、スケッチと描画を簡単に作成できます。この章では、描画やアニメーションを作成する際に必要な主なアセットと、これらのツールを効率的に起動および使用するためのヒントについて説明します。

描画ツールについて

T-SBFND-008-001

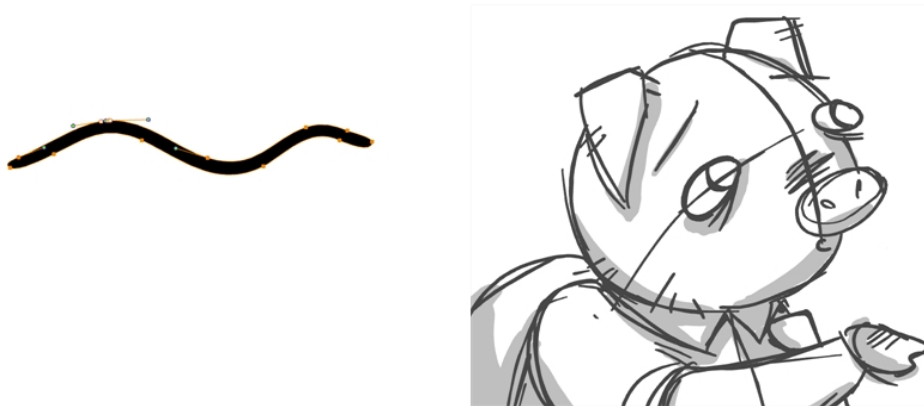
ツールプロパティビューには、現在選択しているツールのプロパティが、現在作業中のレイヤーに表示されます。ベクターレイヤーを編集する場合は、すべてのツールを使用できます。ビットマップレイヤーに描画する場合、一部のツールは使用できません。ツールが利用できない場合、それらはツールバーでグレー表示されます。

描画ツール

選択したレイヤーのタイプに応じて、利用可能な描画ツール:

ツール名	アイコン	ベクトルレイヤー	ビットマップレイヤー
選択		•	•
カッター		•	•
カラーで選択		•	
輪郭エディター		•	
パス		•	
グラデーション/テクスチャーの編集		•	
ブラシ		•	•
鉛筆		•	
テキスト		•	•
消しゴム		•	•
ペイント		•	•
未ペイント部分をペイント		•	•
未ペイント		•	•
隙間閉鎖		•	
線		•	•
長方形		•	•
楕円		•	•
スポイト		•	•

ブラシツールについて

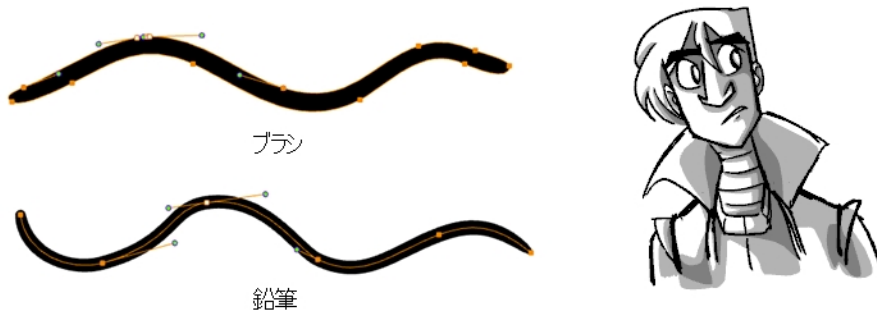


ブラシツールは、ベクトルレイヤーとビットマップレイヤーを描画したり、スケッチしたりするために使用されます。

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。

半透明の色を使用しスケッチして紙のような感覚を得るには、ブラシツールを使用することにより、リアルで自然な感じが得られます。

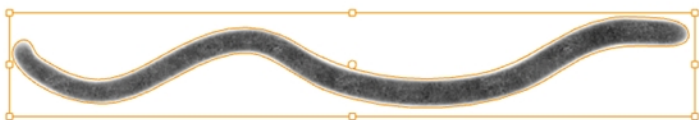
ベクトルブラシと鉛筆



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

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

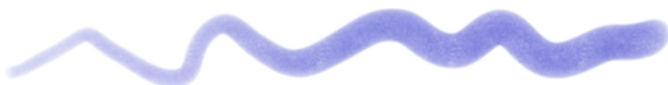
テクスチャブラシ



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

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

ビット マップレイヤーでのブラシ



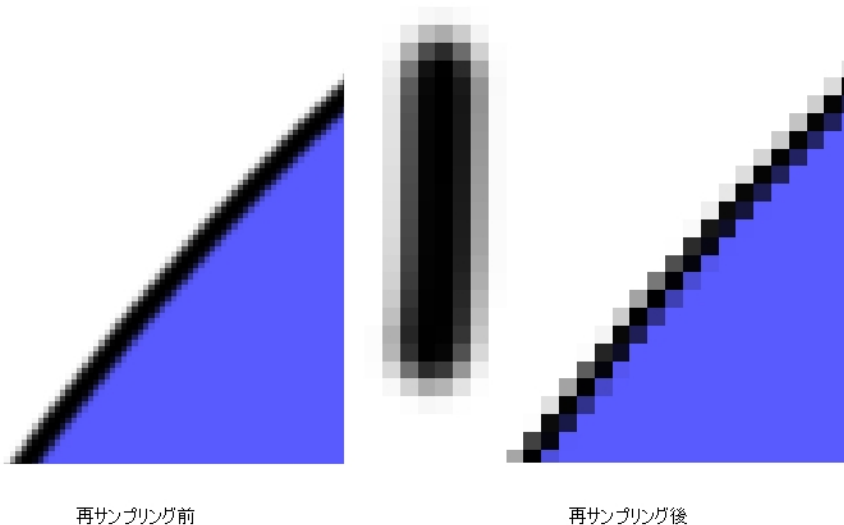
ビット マップレイヤーを使用すると、2Dグラフィックスを作成できます。作成するビット マップラインは、小さなドットに似たグリッド上のピクセルで構成され、作成している描画またはインポートするアートワークを構成します。ビット マップグラフィックスは、より自然でソフトな外観を作品に与えます。色はピクセル単位で定義されます。

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

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

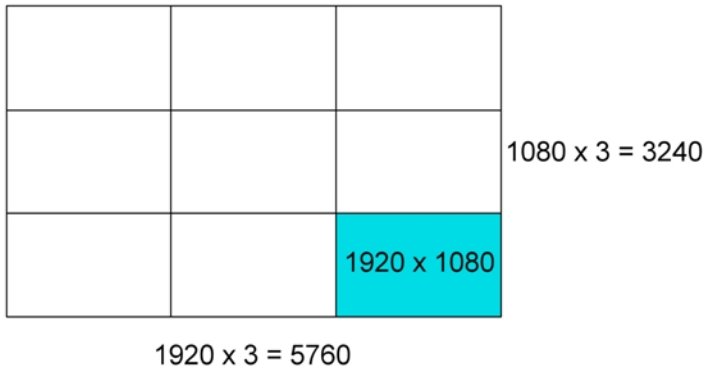
ベクトルからビットマップへの変換には、個々の描画を単一のイメージにまとめることが含まれます。フラット化とは、選択ツールを使用し個々のオブジェクトとして重複しないエレメント、または重複するエレメントを選択することが出来ない事を意味します。代わりに、1つの描画を選択すると、すべてのエレメントが囲まれた単一のベクトルフレームが選択されます。

リサンプリングは、ビットマップ描画ツールを使用しビットマップレイヤーでトリガーされます。たとえば、円の輪郭線を描き、縮小してからズームインすると、線の端に小さな正方形のピクセルが表示されます。そのすぐ隣に線を引くと、新しい線の正方形のピクセルが巨大であることと、サークルの線のピクセルが突然同じサイズになることが分かります。これは、サークルが再サンプリングされたためです。あなたがそれを縮小した際、再サンプリングされません。これは、ビットマップ描画ツールを使用したときに再サンプリングされた為です。描画された全てのオブジェクトが、同じビットマップグリッドにスケールされるようリサンプリングされます。つまり、ピクセルの基本単位が同じサイズになります。グリッドは、ビットマップレイヤーの解像度によって定義されます。



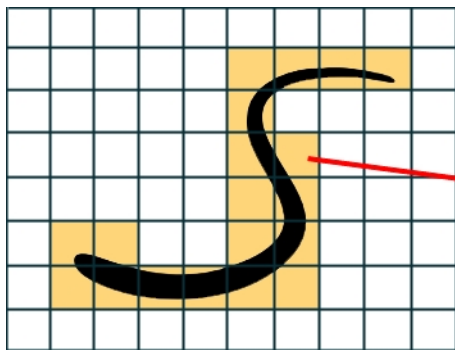
ビットマップで描画を開始する前に、アートワークが解像度に依存することを理解することが重要です。シーンを拡大すると、アートワークも拡大されます。事前に計画し、アートワークが必要とする解像度の高さを決定することが重要です。シーンを拡大を予定している場合、カメラがフレームする画像の最小部分は、シーン解像度の100%にする必要があります。例えば、シーン解像度が1920 x 1080に設定されていて、カメラで300%ズームインしている場合、ビットマップレイヤーの解像度も300%に設定する必要があります。そうでない場合、そのエレメントは最終レンダリングでピクセル化されます。描画を開始する前に、ビットマップレイヤーの解像度を変更することが重要です。

$$5760 / 1920 \times 100 = 300\%$$



ビットマップ解像度は、シーンレベルまたは描画レベルで設定できます。シーンレベルでの設定は、新しく作成されたビットマップアートレイヤーに影響します。

描画解像度が非常に大きく設定されていても、ファイルが非常に重くなるわけではありません。それは描画するアートワークの量によって異なります。



黄色のタイルはアートワークを含むスペースです。白のタイルは空白のスペースで、ビットマップ画像は必ずしも明るくなります。

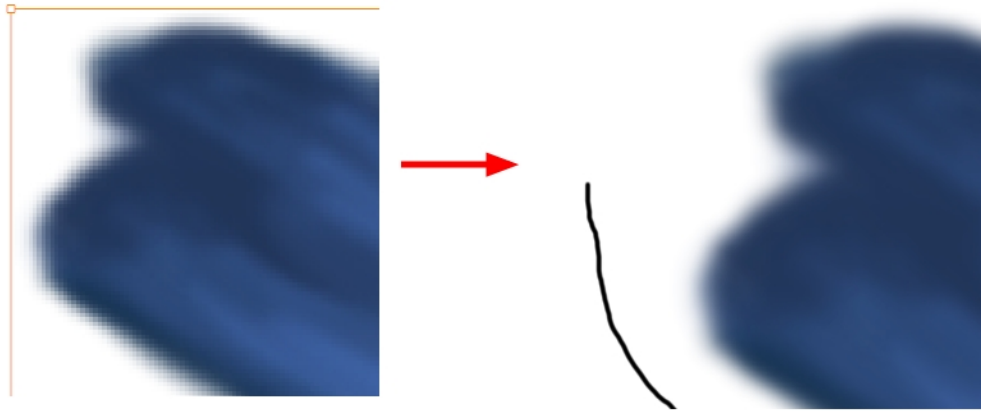
ビットマップ解像度(幅と高さ)は、プロジェクト解像度に対するタイルの解像度となります。

変更する機能があり、個々の描画のビットマップアートの解像度を変更できます。ビットマップファイルの解像度を下げることができます。既存の描画でビットマップ解像度を拡大すると、画質が低下するので注意してください。

Storyboard Pro はピクセルスムージングパス(リサンプリング)を実行し、品質をあまり失わないように、ある程度まで追加のピクセルを作成します。この機能は Storyboard Pro で直接マットを作成するためのトレース用に、ビットマップイメージのフル解像度(背景では.psdや.tgaなどの読み込みビットマップなど)が必要な場合に非常に便利です。Storyboard Pro のアニメーション作業に、オリジナルの大きなサイズのビットマップを使用するのではなく、小さなサムネイルイメージを使用し、パフォーマンスを向上させるために、デフォルトでは、ビットマップとしてインポートすると Storyboard Pro が小さなサムネイルイメージを作成します。これは、低解像度(ぼやけた)のため、詳細を表示したりトレースするのが難しくなります。このオプションを使用すると、ビットマップの解像度を一時的に元のビットマップ解像度に上げることができ、トレースが容易になります。

たとえば、ビットマップアートにデフォルトのシーンの解像度を使用した場合、ズームインが非常に近いことを発見するのでしょうか? ズームした時に、ピクセルが大きく表示されないようにするには、ビットマップ解像度を200%に設定し、ビットマップアートのピクセル数を増やすと解像度が高くなりますが、100%の品質は保持されません。この機能は、すべての描画に適用オプションを使用して複数の描図で使用できます。このオプションを変更すると、既存および選択したビットマップアートレイヤーに影響します。

選択ツールを使用し、ビットマップストロークを拡大しないでください。もし行った場合、描画を続けるとイメージが再サンプリングされ、新しいストロークがシーンの解像度にスケーリングされることに注意してください。



再サンプリング前のスケールアップされたビットマップ描画

スケールアップされたビットマップ描画が再サンプリングされました。
新しいブラシストロークが再サンプリングをトリガーします。

ブラシモードについて

ブラシツールはベクトルレイヤーに描画する際に、等高線を作成し、前のパターンの上に各ブラシラインを追加します。ビットマップレイヤーでは、ブラシツールは2Dグラフィックスを作成し、個々のピクセルを配置します。

ブラシツールを選択すると、ツールプロパティビューには、ブラシ線の描画法をコントロールする様々なブラシモードが表示されます:背面描画・自動フラット化。ブラシモードボタンをクリックして、様々なステータスを有効または無効にします。

自動フラット化

ベクトルレイヤーで描画する場合、線は通常1つのオブジェクトにはなりません。平坦化モードでは、作成した線を自動的に1つのオブジェクトにマージします。



ビットマップレイヤーを描画するときは、ベアピクセルをレイアウトしているため、それらは常に平坦化されます。それを描いた後、個々のストロークにアクセスすることはできません。

メモ:

選択ツールを使用すると、平坦な鉛筆の線分を選択して削除することができます。平坦化モードで描画された重なった鉛筆の線は、基本的に重なりによってセグメントに分割され、個々の線として扱うことができます。

背面描画モード



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 > リアルスティックプレビューを選択します。

ブラシツールを使用した描画

T-SBFND-008-002

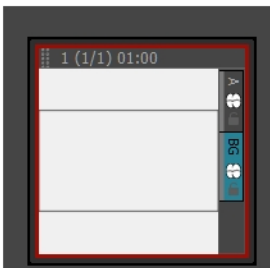
Storyboard Pro、を起動すると、現在選択されているパネルとレイヤーを描画することができます。まず、描画レイヤーの種類をベクターまたはビットマップを選択する必要があります。これらのツールは、そのようなタイプのレイヤーで使用できるようになります—参照 [レイヤー \(ページ153\)](#)。

メモ: スケッチの後ろに、フラットカラーマートを追加して描画をホワイトアウトするには、こちらを参照下さい [自動マートレイヤーの生成 \(ページ180\)](#)。

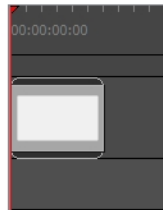
これらは、Storyboard Pro で描画を開始する一般的な手順です

描く方法

1. タイムラインまたはサムネイルビューで、パネルをクリックします。

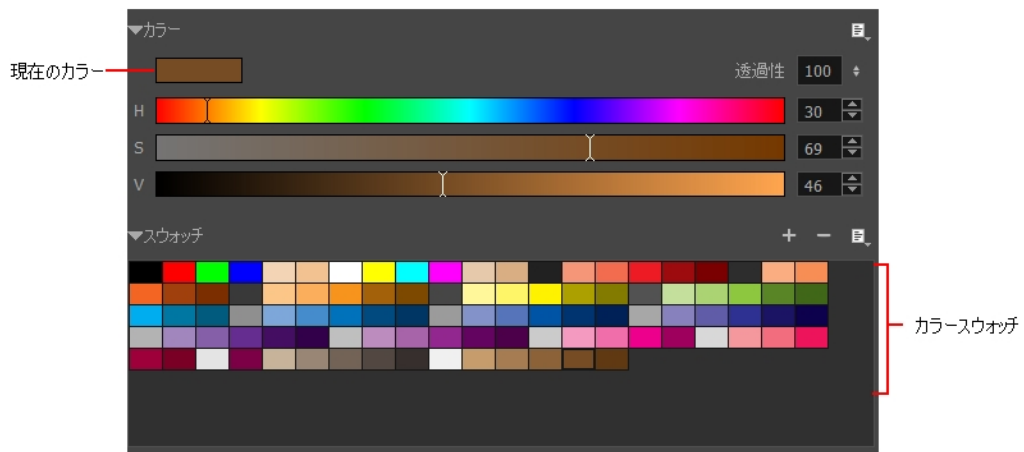


サムネイルビューの選択済みパネル



タイムラインビューの選択済みパネル

2. 描画するベクターレイヤーまたはビットマップレイヤーを選択します。—参照 [レイヤー \(ページ153\)](#)。
3. ツールバーにて、ブラシ ツールを選択するか、Alt+Bを押します—参照 [ブラシツールについて \(ページ191\)](#)。
4. ステージビューで、描画を開始します。
5. 現在の色を変更するには、カラービューでスライダを調整するか、カラーウォッチをクリックしてその色を使用します。カラーウォッチを追加するには、こちらを参照下さい [カラーウォッチの追加 \(ページ310\)](#)。



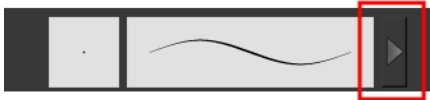
ベクトルブラシプリセットの使用

様々なブラシスタイルが用意されており、独自のスタイルを作成して保存することができます。この方法で、正確なサイズとパラメータを持つブラシを作成して保存することができます。—参照 [テクスチャ付きブラシを使った描画](#) (ページ207)。

使用可能なブラシを表示する方法はいくつかあります: 小さいサムネイル/大きいサムネイル/ストローク。

使用していないブラシを削除することができます。

プレビューエリアでは、選択またはカスタマイズされたストロークのプレビューを表示できます。詳細なカスタマイズパラメータを表示するには、「拡張プロパティの表示」矢印をクリックします。



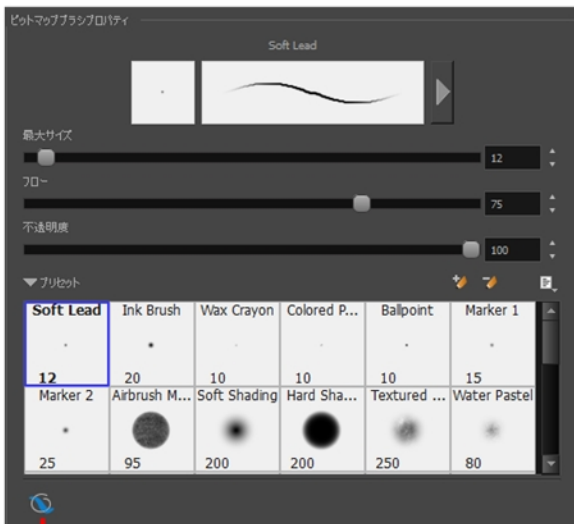
ツールの最小サイズと、最大サイズを設定することができます。これにより、ライン上に太くて薄い効果が得られます。これは、ペンタブレットの筆圧感度で動作します。

また、線の輪郭の滑らかさを最適化することもできます。このオプションを使用して、ラインの中央線の滑らかさを変更することができます。このパラメータは、ラインの最初の動きを滑らかにします。値を大きくすると、制御点が少なくても滑らかな線が得られます。

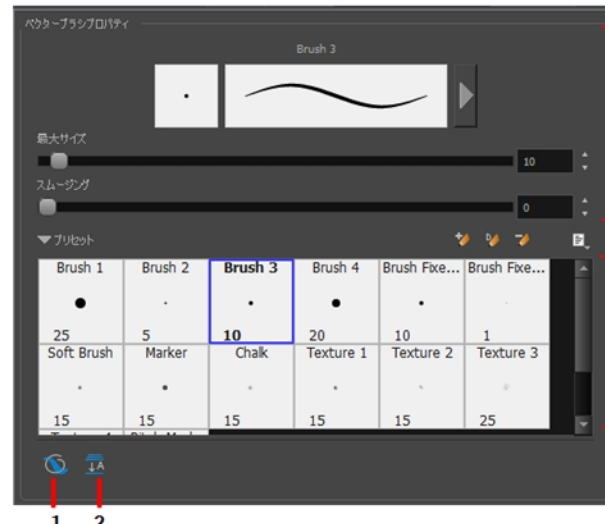
ブラシスタイルを選択する方法

- ツールのプロパティで、プリセットセクションからブラシスタイルを選択します。

ブラシのプロパティが表示されます。表示される内容は、ベクターレイヤーまたはビットマップレイヤーのどちらを描画するかによって異なります。



背後に描画



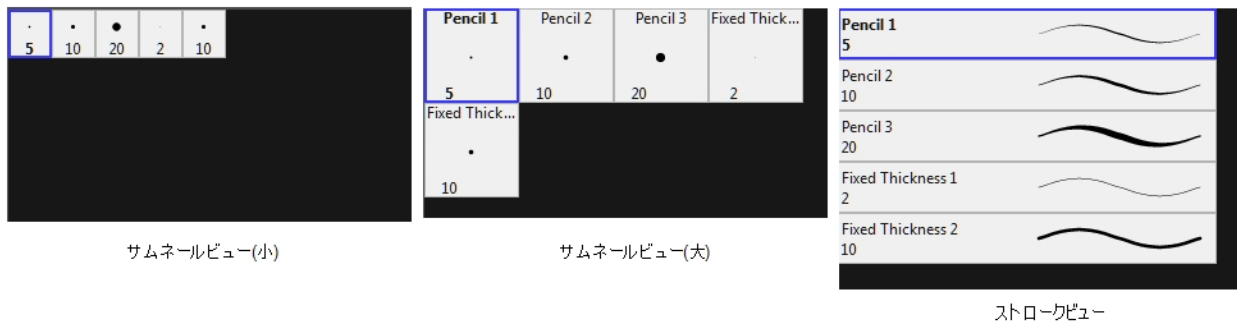
現在のブラシ
プロパティ

ブラシプリセット

1. 背後に描画
2. 自動フラット化

プリセットの表示を変更する方法

- ツールのプロパティビューで、ブラシメニューをクリックし、**小さなサムネイル**, **大きなサムネイル**, または **ストロークビュー** を選択します。



ブラシのプリセットの名前を変更する方法

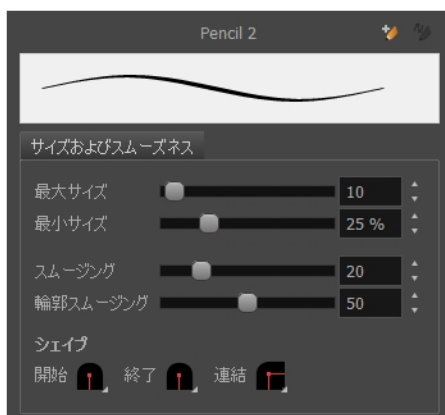
- ツールプロパティビューで、名前を変更するブラシを選択します。
- ブラシメニューから、**ブラシの名前を変更** を選択します。
- ブラシの新しい名前を入力し、**はい(OK)** をクリックします。

ブラシプリセットを削除する方法

- ツールのプロパティビューで、削除するブラシを選択します。
- 次のいずれかを実行します:
 - ▶ **ブラシを削除** ボタンをクリックします。
 - ▶ ブラシメニューの **ブラシ名を削除** を選択します。

サイズ、滑らかさ、輪郭ラインの調整方法

- ツールのプロパティビューで、矢印ボタンをクリックします。
現在のツールのプロパティウィンドウが開きます。



2. 次のいずれかを実行します:

- ▶ **最大サイズ:**線の最大幅を定義します。
- ▶ **最小サイズ:**線の最小幅を、最大サイズのパーセンテージとして定義します。
- ▶ **スムージング:**中心線に追加された、コントロールポイントの数を定義します。
- ▶ **輪郭スムージング:**輪郭ボーダーラインに追加されたコントロールポイントの数を定義します(線の周り)。

値が小さいほど描画する際、線が表示されることを意味します(中心線に沿ってより多くの制御点がある)。値が大きいくほど、線が滑らかになります(中心線からコントロールポイントを削除します)。

ビットマップブラシのプリセットを使用

ビットマップブラシプリセットの作成は、ベクトルブラシプリセットと似ています—こちらを参照下さい [ベクトルブラシプリセットの使用 \(ページ199\)](#)。

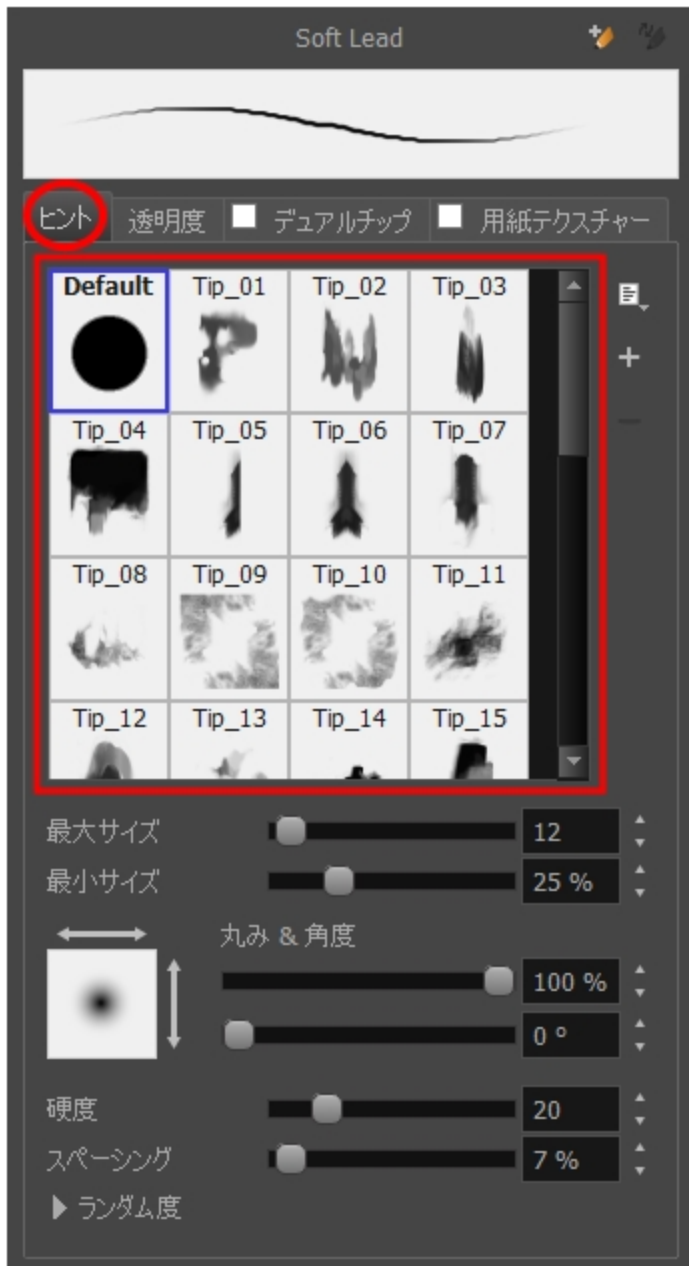
Storyboard Pro のビットマップブラシでは、無限範囲のファジー、テクスチャ、水彩の線を作成することができます。デュアルヒント機能を使用すると、2つの異なるブラシヒントを別々のパラメータセットで組み合わせることができます。塗りつぶされている表面のテクスチャを真似る、ペーパーテクスチャを選択することもできます。これらの機能を個別に、または組み合わせて使用して、独特の自然なストロークを作成します。

ビットマップブラシプリセットを作成する方法

1. ツールバーで、ブラシ ツールまたは Alt + B を押します。
2. ツールのプロパティビューで、ブラシを選択し、矢印ボタンをクリックしてビットマップブラシのプロパティビューを開きます。



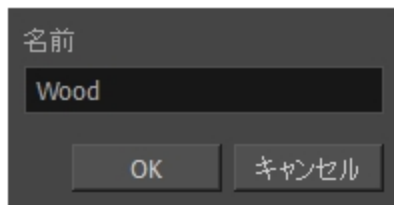
3. 「ヒント (チップ)」タブで、ブラシの先端を選択します。



4. 様々なタブをクリックして、調整可能なオプションにアクセスします。上部のブラシストロークプレビューを使用して、すべての調整をリアルタイムで表示することができます。

- **チップタブ:** サイズ、ブラシの先端角、硬度、間隔を調整する。
- **トランスペアレンシータブ(透明性):** フローと不透明度を調整する。
- **デュアルチップタブ:** デュアルチップ機能を有効にするには、このオプションを選択します。デュアルブラシチップを選択し、サイズ、ブラシ先端角、硬度、間隔を調整する。
- **用紙テクスチャタブ:** 用紙テクスチャ機能を有効にするには、このオプションを選択します。紙のテクスチャを選択し、スケール、アライメント、および加算性を調整する。

5. ビットマップブラシの外観に満足したら、「ビットマップブラシのプロパティ」ウインドウの右上隅にある「新しいブラシプリセットを追加」ボタンをクリックします。
6. 新しいプリセットダイアログボックスが表示されたら、ブラシプリセットの名前を入力します。



7. OK をクリックします。

新しいブラシプリセットを引続き調整し、これらの変更を保存する場合は、「プリセットの更新」ボタンをクリックします。それ以外の場合は、別のブラシプリセットまたは描画ツールが選択されるまで、変更内容が保存されます。

ダイナミックブラシの使用

パネルの描画を作成するときは、風景など大きな画像を作成するために、何度も繰り返し使用される特定のオブジェクトがあります。オブジェクトは、草、木、または岩であつたりします。この描画を作成し繰り返しコピー&ペーストするのではなく、パターンを作成して独自のブラシとして割り当てることができます。

ダイナミックブラシを使用し、パターンを作成して選択し、ブラシスタイルに追加することができます。

ダイナミックブラシの使い方

1. 小さな描画を作成するのに、描画ツールのブラシを使用します。

メモ: ベクトルレイヤー上に描画する場合は、単一のオブジェクトを作成するため自動フラット(平坦)モードを選択します。



2. パターンとして使用する為に、描画の一部を「選択」ツールを使用し選択します。
3. ツールプロパティビューで、新規ダイナミックブラシ ボタンをクリックして、現在のレイヤーを新しいブラシパターンとして使用します。

ブラシパターンとして、レイヤー全体を使用したくない場合は、パターンとして使用する描画の部分を選択します。これを行う場合は、新規ダイナミックブラシ ボタンをクリックする前に、ブラシツールを再度選択する必要があります。

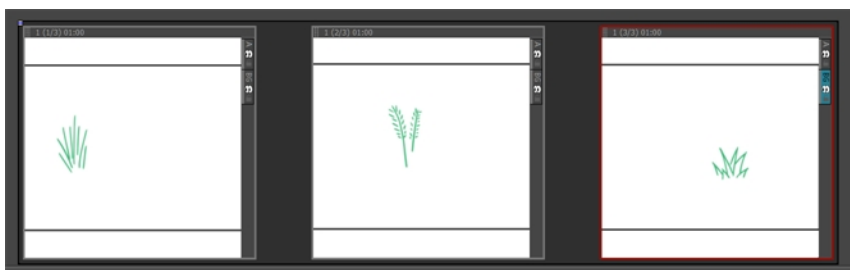
ダイナミックブラシをブラシスタイルリストに追加すると、デフォルトの名前が与えられ、ツールプロパティビューにプレビューが表示されます。「ブラシの名前を変更」ボタンを使用してダイナミックブラシに、分かりやすい名前を付けることができます。

4. 新しいダイナミックブラシを使用すると、パターンを素早く繰り返すことができます。



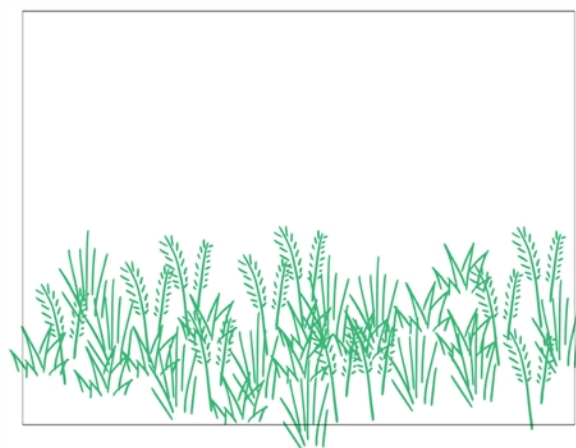
複数の描画でダイナミックブラシを作成する方法

1. 同じパネルの複数のレイヤー、または複数のパネルの同じレイヤーで描画を作成します。



2. サムネイル、タイムライン、またはステージビューの Shift+クリック で、ダイナミックブラシの作成に使用する、すべてのレイヤーを複数選択します。パネルでブラシを作成する場合、ダイナミックブラシの作成に使用するパネルを Ctrl+Shift+クリック (Windows) または ⌘+Shift+クリック (Mac OS X) します。
3. ブラシツールを選択し、ダイナミックブラシの追加 ボタンをクリックします。
4. ツールのプロパティビューで、ダイナミックブラシのプロパティを表示するスライダーを調整します。

新しいダイナミックブラシには、選択したすべての描画が含まれます。このブラシを使用すると、描画を繰り返し表示します。



テクスチャ付きブラシを使った描画

Storyboard Pro では、テクスチャ線で描画することができます。ベクトルレイヤーで描画する場合、テクスチャ線はベクトルフレームに含まれる混合ビットマップイメージです。これにより、紙に描いているかのようにスケッチすることができます。ビットマップレイヤーで描画する場合、ベクトルフレームはありません。あなたが描画している、1つの大きな長方形のキャンバスがあります。

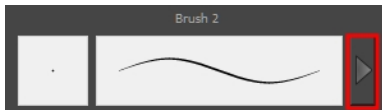


独自のテクスチャブラシを作成するには、タイルテクスチャファイルを、Adobe Photoshopなどのサードパーティのソフトウェアで準備する必要があります。画像にトランスペアレンシー(透過性)がある場合はサポートされます。テクスチャファイルは、.PSDまたは.TGAファイルである必要があります。

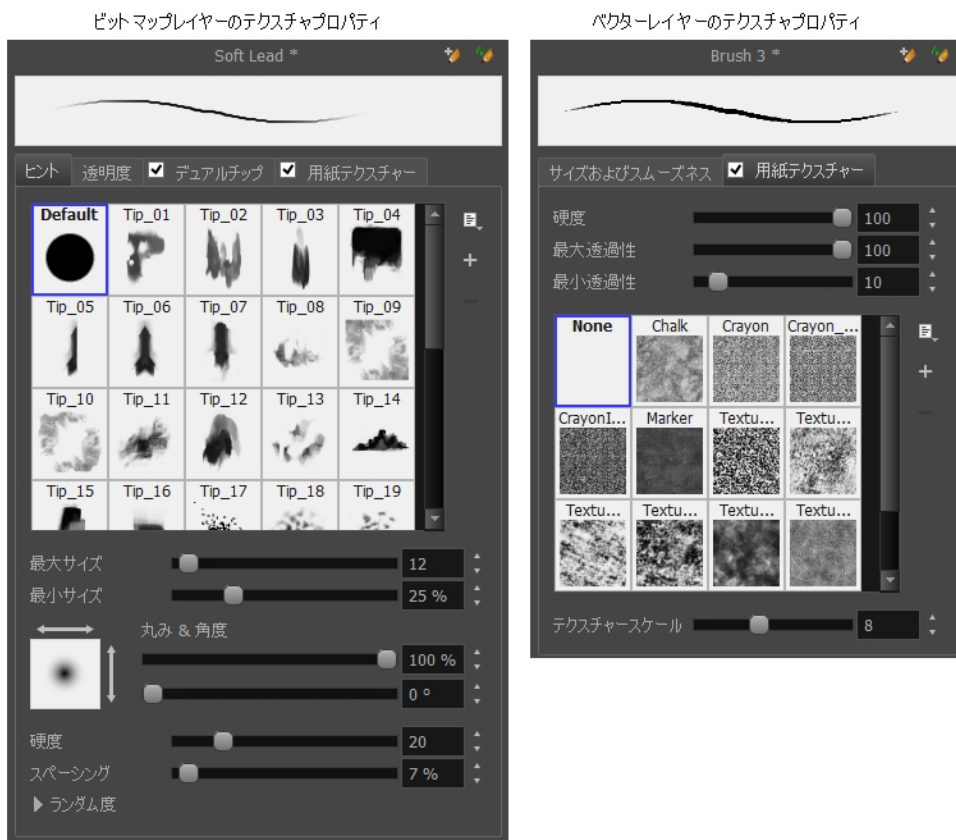
メモ: テクスチャの解像度を、100 × 100ピクセル～400 × 400ピクセルに維持することをお勧めします。

テクスチャ付きブラシで描画する方法

1. ツールバーで、ブラシ ツールを選択するか、Alt+B を押します。
2. ツールのプロパティビューで、ブラシを選択し、矢印ボタンをクリックしてブラシのプロパティビューを開きます。



3. テクスチャーセクションで、次のいずれかの操作を行います:
 - ▶ ビットマップレイヤーで、**ヒント** タブを選択し、テクスチャを選択します。
 - ▶ ベクターレイヤー上で、**ペーパー(紙)** テクスチャオプションを選択します。



4. 次のパラメータを設定します:

- ▶ **硬度**: 硬度値は、ラインエッジの滑らかさに対応します。値が小さいほど、エッジがぼやけて滑らかになります。値が大きいほど、ラインエッジがシャープになります。



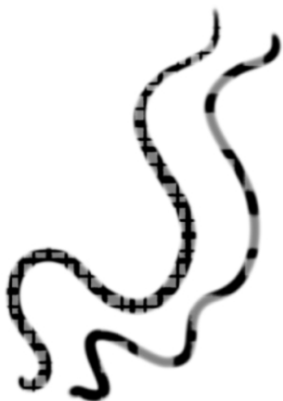
- ▶ **(ベクトルレイヤー) 最大透過性**: この値は、筆圧が重い場合のブラシの透過度に対応します。値が1に近いほど、より不透明な線が生成されます。
- ▶ **(ベクトルレイヤー) 最小透過性**: この値は、筆圧が非常に軽い場合のブラシの透明度に対応します。値が0に近いほど、より透明な線が生成されます。



- ▶ **テクスチャを選択**: ブラシのテクスチャを使用したり、選択したりできます。サムネイルには、現在使用中のテクスチャが表示されます。インポートするテクスチャファイルを参照することもできます。既に使用しているテクスチャを、ブラシ内のテクスチャファイルで参照すると、現在使用中のファイルが置き換えられますが、すでに描画された線のテクスチャは置き換えられません。



- ▶ **テクスチャスケール**: 描画する線のテクスチャのサイズを変更する。チェック柄のテクスチャを使用している場合は、値を大きくすると正方形が大きくなり、値を小さくすると小さくなります。



5. 描画するパネルとレイヤーを選択します。
6. ステージビューで、描画を開始します。

テクスチャーブラシを作成する方法

1. ツールバーで、ブラシ ツールまたは Alt+B を押します。
2. テクスチャーセクションで、次のいずれかの操作を行います:
 - ▶ ビットマップレイヤーで、**ヒント** タブを選択し、テクスチャを選択します。
 - ▶ ベクターレイヤー上で、**ペーパー(紙)** テクスチャオプションを選択します。

3. テクスチャセクションで、**テクスチャを選択** オプションを選択します。
4. 追加 ボタンをクリックし、ビットマップテクスチャファイルを参照します。
5. ツールのプロパティビューで、新しいブラシ ボタンをクリックし、リストに新しいブラシを追加します。

テクスチャの色は使用されません。代わりに、暗いエリアと明るいエリアを使用して、テクスチャのアルファ(alpha)を決定します。現在のカラーウォッチは、テクスチャのパターンとアルファ(alpha)と共に使用されません。

6. ステージビューで線を引き、探しているスタイルに合わせてパラメータを調整します。

ビットマップブラシを使用した描画

T-SBFND-008-004

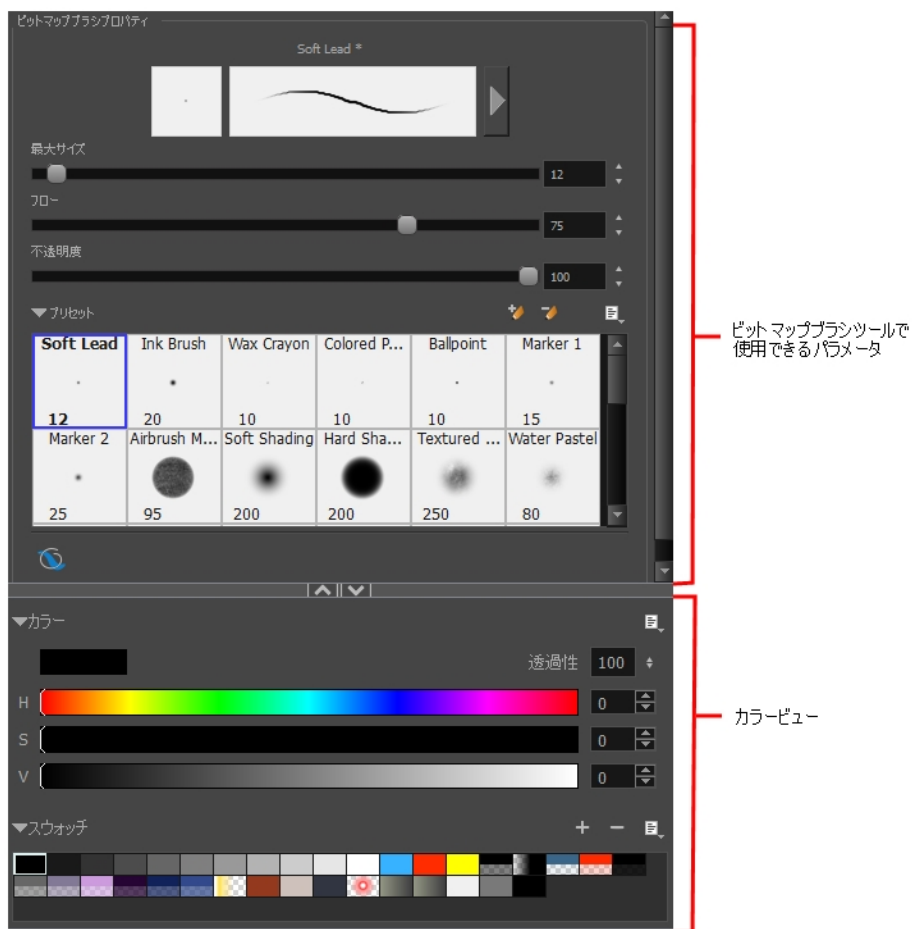
ビットマップレイヤーに描画するのは、PhotoshopまたはPainterでビットマップツールを使用し描画するのと似ています。ビットマップストロークを選択して移動できます。ただし、ストロークを重ねると、それらをマージ(平坦化)します。線を描く代わりに、個々のピクセルを配置しています。これにより、ブラシ自体を細かくコントロールしたり、描画の陰影や色をコントロールすることができます。



ビットマップブラシで描画する方法

1. ステージビューで、ビットマップレイヤーを追加します—参照 [レイヤーの追加 \(ページ157\)](#).
2. ツールバーで、ブラシ ツールまたは、Alt + B を押します。

ツールプロパティビューが開いている場合は、ビットマップブラシツールに関連するプロパティが表示されます。



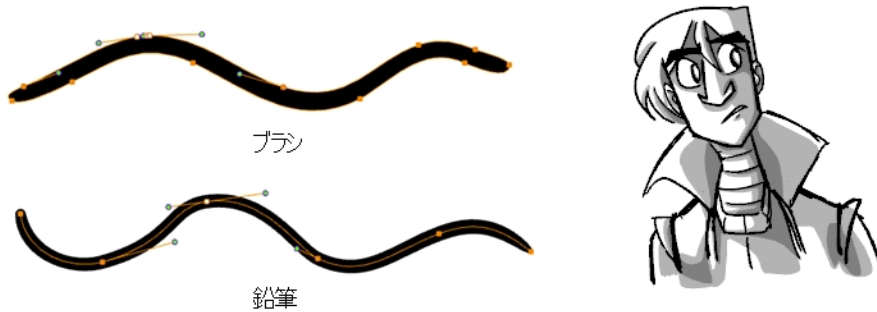
3. ツールプロパティビューの下部にあるカラービューで、色を選択します。
4. カラーピッカーをHSVからRGBに切り替えるには、カラービューメニューで **RGB スライダー** または **HSV スライダー** を選択して下さい。



5. ステージビューで、描画を開始します。

鉛筆ツールについて

鉛筆ツールは、スケッチとベクトルレイヤーの描画に使用されます。



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

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

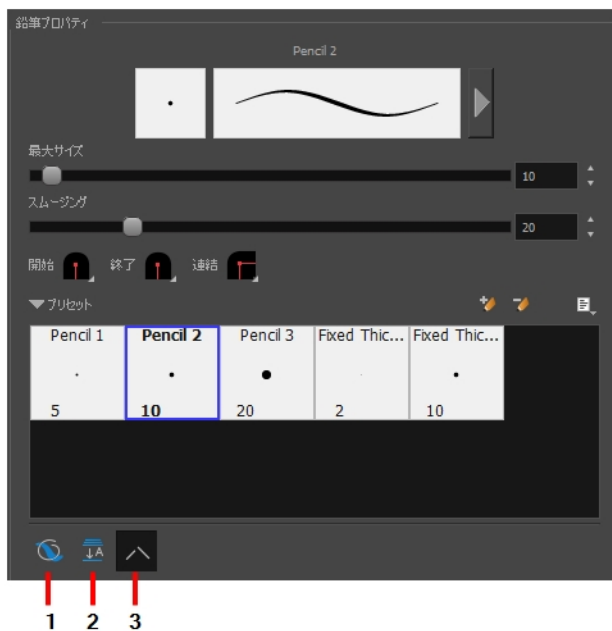
鉛筆ツールは筆圧感度をサポートしており、様々な幅の線を作成します。一定幅または可変幅の中心ベクトル線を生成します。綺麗な線の作成が可能です。これは、鉛筆の線の制御点(形状を変形する為に使用)がセントラルスパイン(中央の背骨)の長さに沿って配置されていることを意味します。鉛筆ツールは、トレース、クリーン、または最終描画に非常に役立ちます。

ラインの色、サイズ、滑らかさ、最小幅と最大幅をコントロールして、鉛筆をカスタマイズすることができます。

鉛筆モードについて

鉛筆ツールを使用すると、ベクトル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。



1. 背後に描画
2. 自動フィル
3. 自動隙間閉鎖

背面描画モード



オレンジ色のストロークが、既存の黒色ストロークの後ろに現れます。

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 > リアルスティックプレビューを選択します。

オートフラットモード

ベクトルレイヤーで描画する場合、線は通常1つのオブジェクトにはなりません。平坦化モードでは、作成した線を自動的に1つのオブジェクトにマージします。



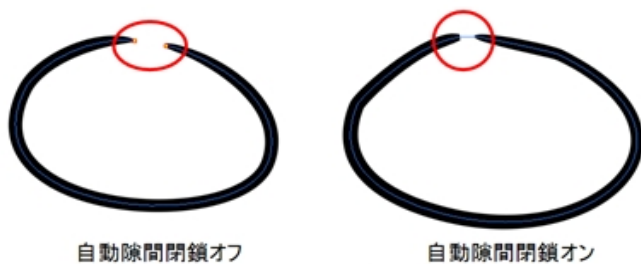
ビットマップレイヤーを描画するときは、ベアピクセルをレイアウトしているため、それらは常に平坦化されます。それを描いた後、個々のストロークにアクセスすることはできません。

メモ:

選択ツールを使用すると、平坦な鉛筆の線分を選択して削除することができます。平坦化モードで描画された重なった鉛筆の線は、基本的に重なりによってセグメントに分割され、個々の線として扱うことができます。

ギャップモードを自動で閉じる

鉛筆ツールを使用すると、目に見えないストロークで自動的にストロークを閉じることができます。



鉛筆ツールを使用して描画する場合は、このオプションを有効にしておくことをお勧めします。

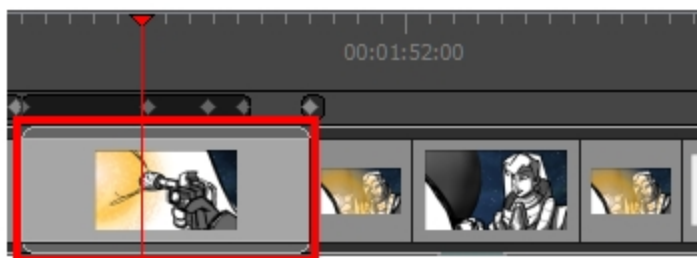
鉛筆ツールを使用した描画

T-SBFND-008-003

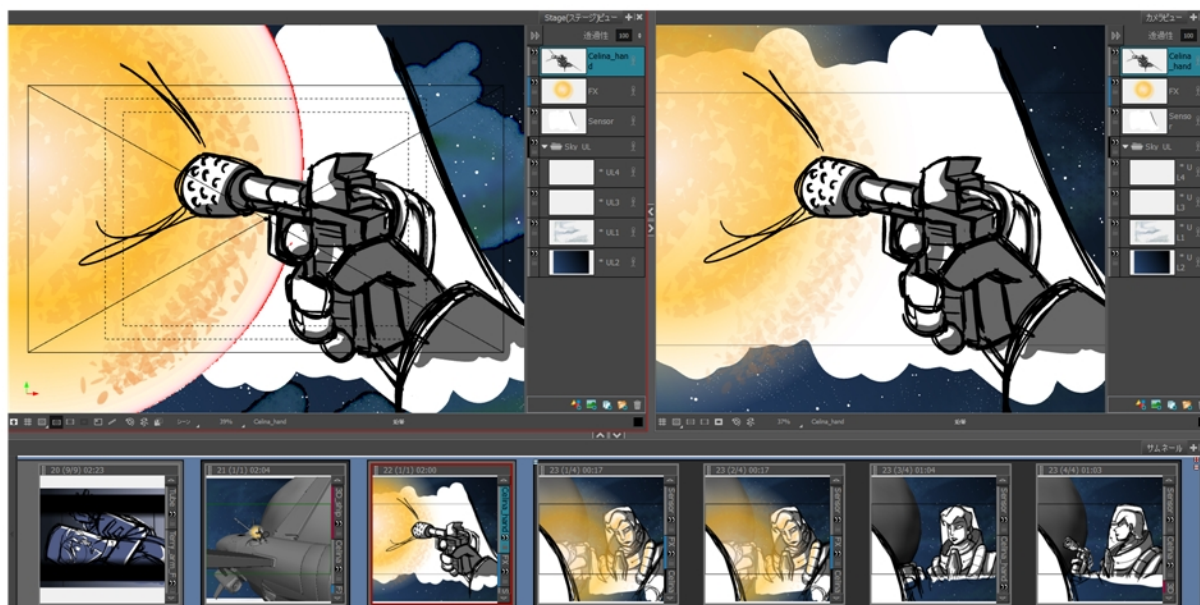
鉛筆ツールを使用して描画して中央のベクトル線を作成することができます。

鉛筆ツールを使用して描画する方法

1. サムネイルまたはタイムラインビューで、描画するパネルを選択します。

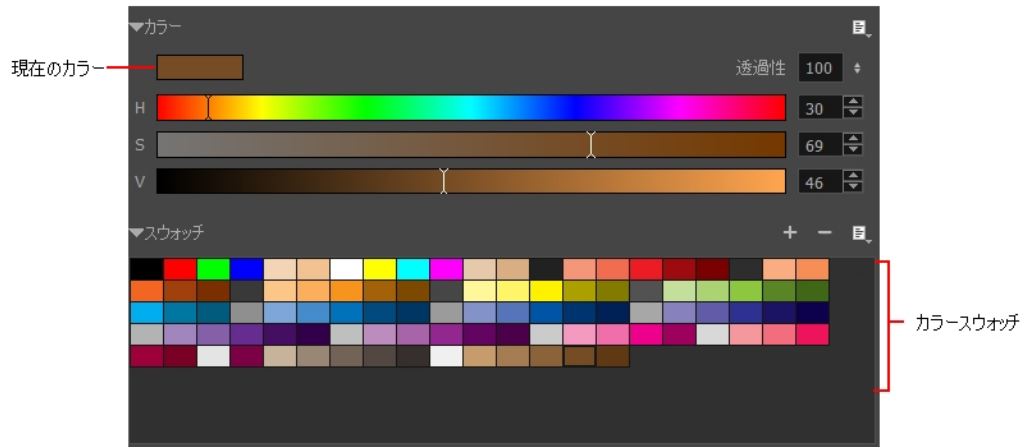


2. カメラ、ステージ、またはサムネイルビューで、描画するベクターレイヤーを選択します。

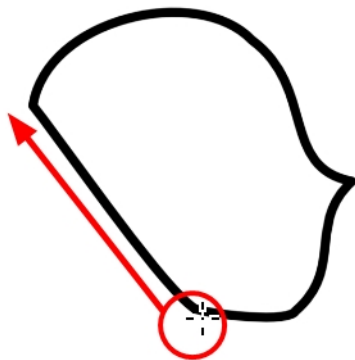


3. ツールバーで、鉛筆 ツールまたは、Alt+9 を押します。

4. 現在の色を変更するには、カラービューにてスライダーを利用し、調整するか、カラーズウォッチをクリックしその色を使用します。カラーズウォッチを追加する—参照 [カラーズウォッチの追加](#) (ページ310)。



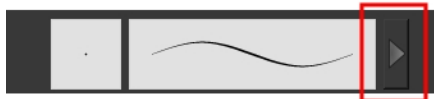
5. ステージビューで、描画を開始します。
 - Alt を、ホールドして直線を描きます。
 - Ctrl (Windows) をホールドするか、⌘ (Mac OS X/Mac OS X) を押し続けると、線が描画の途中で終了し、線の始まりと終わりが描画されます。



鉛筆プリセットの使用

鉛筆ツールを選択すると、そのプロパティとオプションがツールプロパティビューに表示されます。これらのプロパティを使用して、鉛筆の線のサイズを変更することができます。スタイラスの圧力に、線のサイズがどのように反応するかを確認できます。シーン内の他の線に対して線がどのように作用するかなど、描画した後に変更する方法について説明します。

プレビューエリアでは、選択またはカスタマイズされたストロークのプレビューを表示できます。詳細なカスタマイズパラメータを表示するには、「拡張プロパティの表示」矢印をクリックします。



ツールの最小サイズと、最大サイズを設定することができます。これにより、ライン上に太くて薄い効果が得られます。これは、ペンタブレットの筆圧感度で動作します。

また、線の輪郭の滑らかさを最適化することもできます。このオプションを使用して、ラインの中央線の滑らかさを変更することができます。このパラメータは、ラインの最初の動きを滑らかにします。値を大きくすると、制御点が少なくても滑らかな線が得られます。

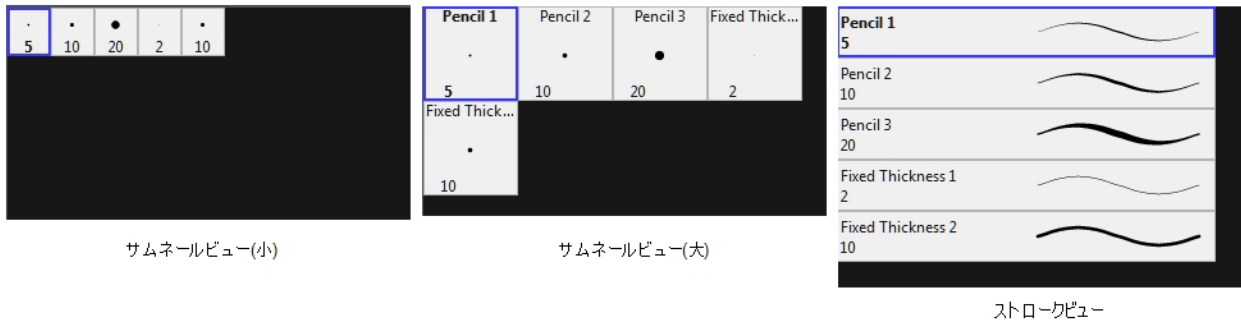
選択可能な、いくつかの線シェイプがあります。鉛筆の線の始点/終点/節点の描画方法を選択できます。

鉛筆ツールを使用すると、目に見えない線を引くことができます。これは、文字に直接トーンやハイライトを描画するのに便利です。



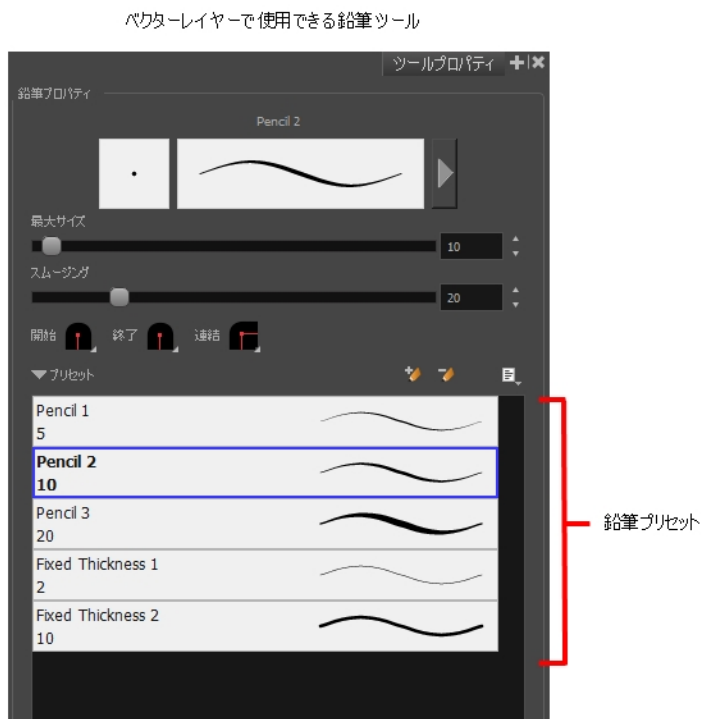
プリセットの表示を変更する方法

- ツールのプロパティビューで、ブラシメニューをクリックし、小さなサムネイル、大きなサムネイル、またはストロークビューを選択します。



鉛筆のスタイルを選択する方法

- ツールのプロパティで、プリセットセクションから鉛筆スタイルを選択します。



鉛筆のプリセットを追加する

- 新規ブラシプリセット ボタンをクリックします。新しい鉛筆のスタイルが、プリセットのリストに表示されます。

鉛筆のプリセット名を変更する。

- ツールのプロパティビューで、ブラシメニューをクリックします。
- ブラシメニューの **ブラシ名を変更** を選択します。

3. 新しい名前を入力します。

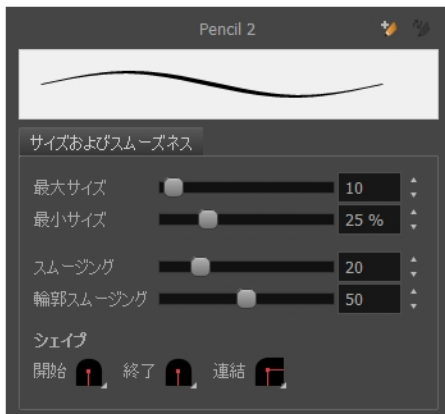
鉛筆のプリセットを削除する

1. 削除したい鉛筆を選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ブラシを削除 ボタンをクリックします。
 - ▶ ブラシメニューの **ブラシ名を削除** を選択します。

サイズ、滑らかさ、輪郭ラインの調整方法

1. ツールのプロパティビューで、矢印 ボタンをクリックします。

現在のツールのプロパティウィンドウが開きます。



2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ **最大サイズ**:線の最大幅を定義します。
 - ▶ **最小サイズ**:線の最小幅を、最大サイズのパーセンテージとして定義します。
 - ▶ **スムーズング**:中心線に追加された、コントロールポイントの数を定義します。
 - ▶ **輪郭スムーズング**:輪郭ボーダーラインに追加されたコントロールポイントの数を定義します(線の周り)。値が小さいほど描画する際、線が表示されることを意味します(中心線に沿ってより多くの制御点がある)。値が大きいほど、線が滑らかになります(中心線からコントロールポイントを削除します)。

線の形状を変更する方法

1. ツールプロパティ内の鉛筆プロパティで、右矢印(拡張プロパティ)をクリックします。



- ▶ **開始**:線の始まりを丸く、または平らにする。
- ▶ **終了**:線の端を丸く、または平らにする。
- ▶ **連結**:ジョイントを丸く、ギザギザに、斜めにする。

見えない線を引く方法

1. 描画するパネルとレイヤーを選択します。
2. ツールバーで、鉛筆 ツールまたは、Alt+9 を押します。
3. **表示 > エクストラ > ストロークを表示** または、K を押しストロークの確認が出来ます。
4. ツールのプロパティビューで、サイズを 0 に設定します。また、滑らかさを調整することもできます。
5. ステージビューで、描画を開始します。
6. 輪郭エディタ ツールを使用し、ストロークの形状を変更することができます—参照 [輪郭エディタツールについて \(ページ247\)](#)。

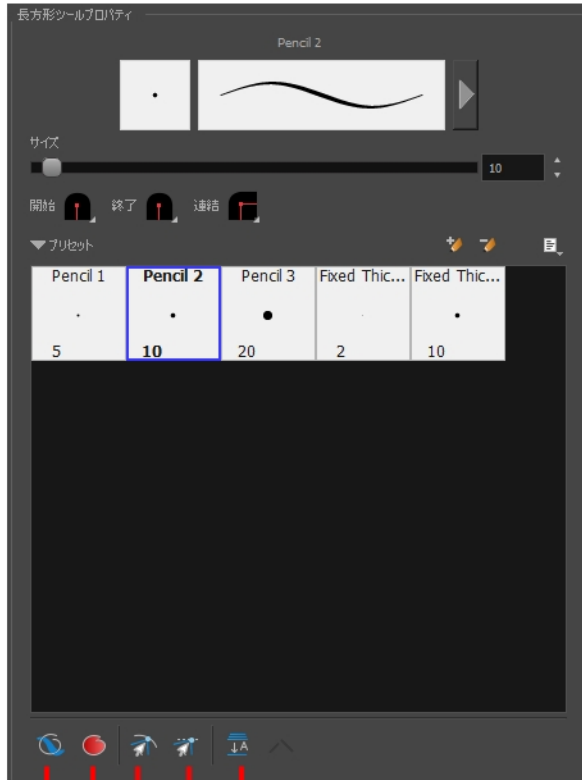
長方形、楕円、線のツールについて

シェイプツールは、長方形、楕円、および線を描画するために使用されます。これらは、ベクトルとビットマップの両方のレイヤーで使用できます。また、これらの四角形や円を簡単に、蝶の羽のような複雑な図形に変形することもできます。

長方形、楕円、および線のモードについて

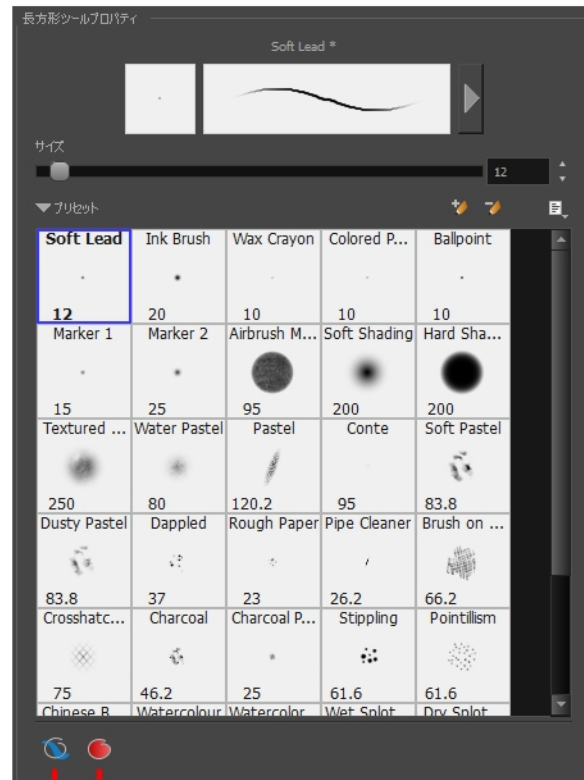
長方形、楕円、ポリライン、またはラインツールを選択すると、ツールのプロパティビューに、図形の描画方法を制御する色々なモードが表示されます。選択したツールとレイヤーが、ベクトルかビットマップかによって異なるモードが使用できます。

ベクターレイヤーで使用できる矩形ツール



- 1 背後に描画
- 2 輪郭にスナップ
- 3 スナップとアライメント
- 4 自動フィル
- 5 自動フラット化

ビットマップレイヤーで使用できる矩形ツール



- 1 背後に描画
- 2 自動フィル

背面描画モード



オレンジ色のストロークが、既存の黒色ストロークの後ろに現れます。

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手前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 > リアルスティックプレビュー**を選択します。

スナップモード

描画を描く場合は、描画を開始する任意のラインにスナップできます。これにより、高い精度で描画内のオブジェクトを設定できます。描画内の既存のオブジェクトの、アンカーポイントをスナップするオブジェクトを作成することも出来ます。

メモ: オブジェクトをスナップして整列するときは、グリッドを表示すると便利です、こちらを参照下さい [描画スペースの効率性について\(ページ288\)](#).

輪郭をスナップする方法

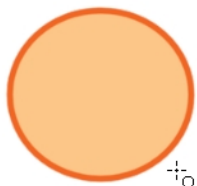
1. ツールのプロパティビューで、輪郭をスナップ ボタンをクリックします。
2. グリッドにスナップするオブジェクトの、アンカーポイントの近くにポインタを置き、ポイントを移動します。

オブジェクトをスナップして整列する方法

1. ツールのプロパティビューで、スナップして整列 ボタンをクリックします。
2. 新しいシェイプを、スナップしたいオブジェクトのアンカーポイントの近くにポインタを置き、描画を開始します。

オートフィルモード

描画するときに、選択した色で図形を自動的に塗りつぶすことができます。デフォルトでは、シェイプツールは空っぽの図形を作成します。この図形は後で図形描画ツールを使用して塗りつぶすことができます。



オブジェクトを自動的に埋める方法

- ▶ ツールプロパティビューにて、隙間閉鎖ツールオプション ボタンをクリックして描画を開始します。

オートフラットモード

ベクトルレイヤーで描画する場合、線は通常1つのオブジェクトにはなりません。平坦化モードでは、作成した線を自動的に1つのオブジェクトにマージします。



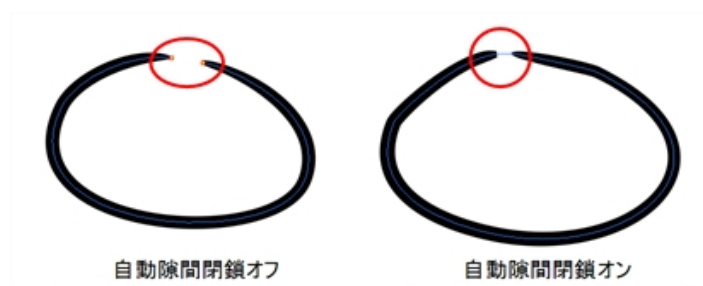
ビットマップレイヤーを描画するときは、ベアピクセルをレイアウトしているため、それらは常に平坦化されます。それを描いた後、個々のストロークにアクセスすることはできません。

メモ:

選択ツールを使用すると、平坦な鉛筆の線分を選択して削除することができます。平坦化モードで描画された重なった鉛筆の線は、基本的に重なりによってセグメントに分割され、個々の線として扱うことができます。

ギャップモードを自動で閉じる

鉛筆ツールを使用すると、目に見えないストロークで自動的にストロークを閉じることができます。



鉛筆ツールを使用して描画する場合は、このオプションを有効にしておくことをお勧めします。

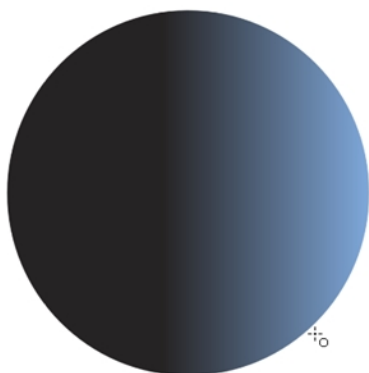
長方形、楕円、線ツールを使用した描画



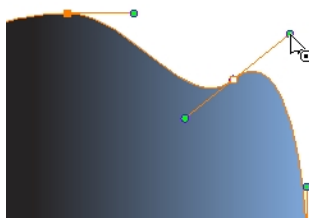
シェイププリセットを作成したり、ツールスタイルを変更したりするには、こちらを参照下さい。[鉛筆プリセットの使用 \(ページ218\)](#).

シェイプツールで描画する方法

1. タイムラインまたはサムネイルビューで、描画するパネルと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) ツールを選択します。
3. シェイプを、自動的に塗りつぶすには、ツールのプロパティビューで、自動塗りつぶし オプションを選択します。
4. ステージビュー、でクリックして、ドラッグし形状を描きます。



- Shift を押し続けると、長方形または楕円率が1:1に固定されます。
 - Alt を押し続けると、その中心から長方形または楕円を描くことができます。
 - Shift を押し続けると、15度ごとに線が引かれます。
 - Alt を押し続けると、行の先頭または末尾を、近くのスโตรークにスナップします。
5. 輪郭エディタ ツールを使用して、シェイプ(図形)を変形して描画を作成します。

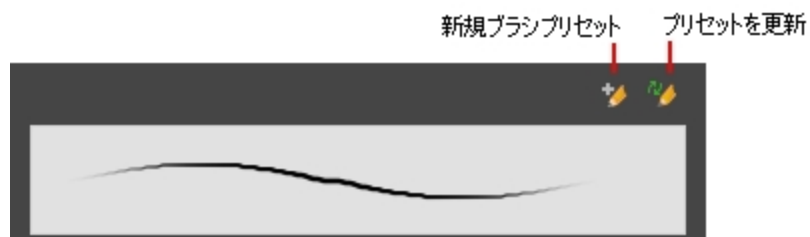


消しゴムツールについて

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。



正確なサイズとパラメータで、イラストレーターを作成して保存することをお勧めします。消しゴムプロパティウィンドウの右上隅には、2つのアイコンがあります:**新しいブラシプリセット** 新しいプリセットを作成する為のもので、**プリセットを更新** は現在選択しているプリセットを更新する為のもので、新しい消しゴムプリセットの、全てのパラメータを設定した後に使用してください。



消去

消しゴムツールを使用すると、描画の一部を消去できます。

消しゴムツールで消す方法

1. サムネイルまたはタイムラインビューで、消去したいパネルを選択します。
2. サムネイルまたはステージビューで、レイヤーを選択します。
3. ツールバーから、消しゴム ツールを選択し、Alt+E を押します。
4. ステージビューで、描画を開始します。

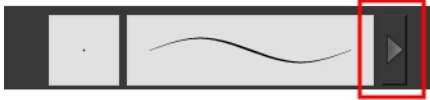
メモ: ベクターで作業するときは、選択ツールを使用して描画オブジェクトを選択し、消去する代わりにそれらを削除することもできます。

メモ: また、カッターツールを使用して描画の一部を選択し、Deleteキーを押して消去することもできます。

消しゴムのプリセットを使用

消しゴムツールを選択すると、そのプロパティとスタイルオプションがツールプロパティビューに表示されます。使用可能なプロパティは、ベクターレイヤーまたはビットマップレイヤーのどちらを描画するかによって異なります。

プレビューエリアでは、選択またはカスタマイズされたストロークのプレビューを表示できます。詳細なカスタマイズパラメータを表示するには、「拡張プロパティの表示」矢印をクリックします。



消しゴムツールは、ブラシツールと同じブラシプリセットを使用します。Storyboard Pro では、作成して保存可能な様々な消しゴムプリセットが用意されています。描画と設計の正確なサイズとパラメータを持つ、消しゴムブラシを作成し保存することをお勧めします—参照

メモ: ベクターレイヤーで作業している場合は、ソリッド消しゴムしか使用できません。ビットマップレイヤーで作業する場合は、テキストチャ消しゴムも使用できます。

消しゴムスタイルの選択方法

1. 消しゴムツールのプロパティで、プリセットセクションからプリセットを選択します。



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

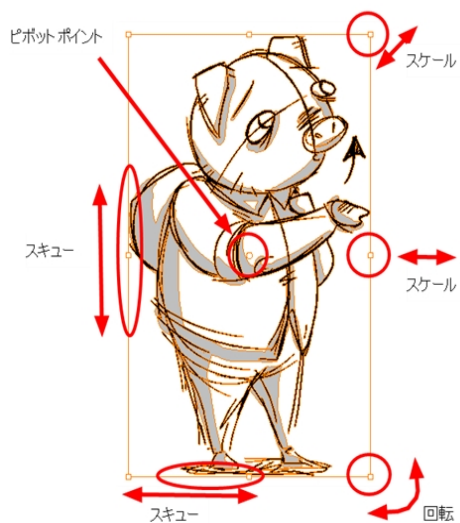
ビットマップレイヤーで使用できる消しゴムツールプロパティ

選択ツールについて

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。

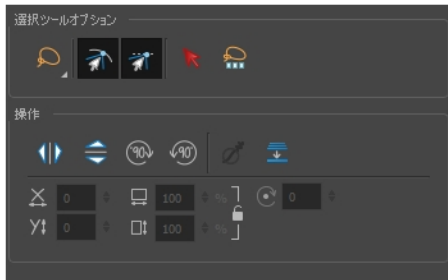
選択ツールを使用して、ストロークやテキストなどのオブジェクトを選択すると、そのプロパティはパネルビューのツールプロパティビューに表示されます。たとえば、鉛筆が選択されている場合、鉛筆セクションが表示されるか、テキストが選択されている場合は、テキストセクションが表示されます。

メモ: 選択ツールは、オブジェクトのスケーリング/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。



選択モードについて

選択ツールを使用すると、そのプロパティとオプションがツールプロパティビューに表示されます。



投げ縄とマーキーモード

描画のセクションを選択するときは、投げ縄を使用してフリーハンド選択を行うか、マーキーを使用して長方形の選択を行うことができます。

ツールのプロパティで、ツールの選択スタイルを変更するには、投げ縄 またはマーキーモードを選択します。選択したモードを一時的に他のモードに切り替えるには、Altキーを押したままにします。

スナップモード

描画を描く場合は、描画を開始する任意のラインにスナップできます。これにより、高い精度で描画内のオブジェクトを設定できます。描画内の既存のオブジェクトの、アンカーポイントをスナップするオブジェクトを作成することも出来ます。

メモ: オブジェクトをスナップして整列するときは、グリッドを表示すると便利です、こちらを参照下さい [描画スペースの効率性について \(ページ288\)](#).

輪郭をスナップする方法

1. ツールのプロパティビューで、輪郭をスナップ ボタンをクリックします。
2. グリッドにスナップするオブジェクトの、アンカーポイントの近くにポインタを置き、ポイントを移動します。

オブジェクトをスナップして整列する方法

1. ツールのプロパティビューで、スナップして整列 ボタンをクリックします。
2. 新しいシェイプを、スナップしたいオブジェクトのアンカーポイントの近くにポインタを置き、描画を開始します。

カラーモードで選択

ステージビューでクリックした色で、描画または描画されたすべてのパーツを素早く選択できます。

シーン内のすべての描画を選択

シーン内の全ての描画を、全てのレイヤーで選択することができます。

選択

回転、拡大縮小、傾斜、反転などの変換を実行する前に、選択ツールを使用してオブジェクトを選択する必要があります。選択すると、境界ボックス内のすべてのオブジェクトを同時に変換できます。選択範囲を操作するための、境界ボックスの周りにはさまざまなコントロールがあります。

一部の变換は、ピボットポイントの位置を基準にしており、一時的に再配置することができます。



オブジェクトを選択する方法

1. タイムラインまたはサムネイルビューで、オブジェクトを選択するパネルとレイヤーを選択します。
2. ツールバーで、選択 ツールを選択するか、Alt+Sを押します。
3. ステージビューで、オブジェクトを選択します。すべてのオブジェクトを選択するには、Ctrl+A (Windows) または ⌘+A (Mac OS X) を押します。

オブジェクトを移動する方法

1. ステージビューで、いくつかのオブジェクトを選択します。カーソルをストロークの上に置き、移動カーソルが表示されたら、ドラッグし選択範囲を新しい位置に移動します。

メモ: カーソルをストローク上に配置せずに、選択したオブジェクトを簡単に移動できるようにするには、環境設定 ダイアログボックス (ツールタブ) の「**選択ツール境界ボックスは移動可能です**」オプションを設定します。これにより、境界ボックス内の任意の場所にカーソルを置き、その内容を移動できます。このオプションは、次のツールに適用されます: 選択内容、カラーで選択、およびカッター。

2. 選択したオブジェクトを微調整するには、キーボードの矢印キーを使用します。より大きなインクリメントでオブジェクトを移動するには、Shift + 矢印キーを押します。



オブジェクトを回転、スケーリング、傾斜させる方法

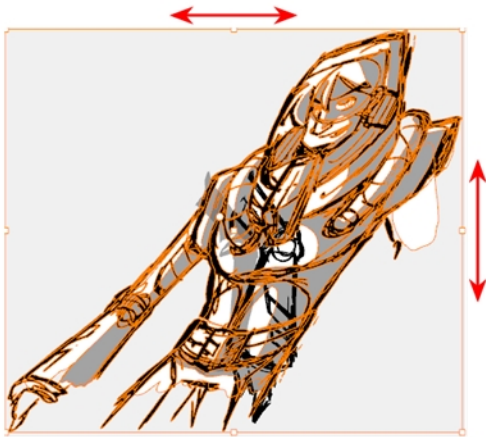
1. 選択したオブジェクトを回転するには、境界ボックスの任意の角にカーソルを置きます。回転カーソルが表示されたら、ドラッグして回転します。Shift キーを押しながらドラッグすると、15度ずつ回転します。



2. 選択したオブジェクトをスケーリングするには、境界ボックスの任意の角にカーソルを置きます。スケールカーソルが表示されたら、ドラッグしてサイズを変更します。Shift キーを押しながらドラッグすると、縦横比が維持されます。

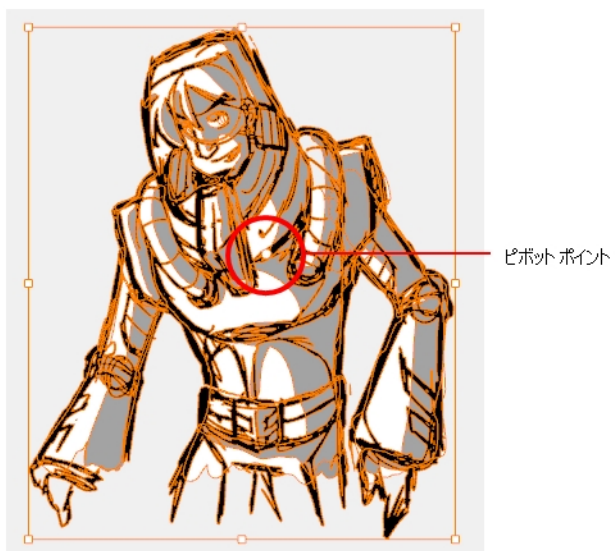


3. 選択したオブジェクトを傾斜するには、境界ボックスの任意の辺にカーソルを置き、ドラッグして傾斜します。



ピボットポイントの位置を一時的に変更する方法

1. ステージビューで、1つまたは複数のオブジェクトを選択します。
境界ボックスの中央にピボットポイントが表示されます。

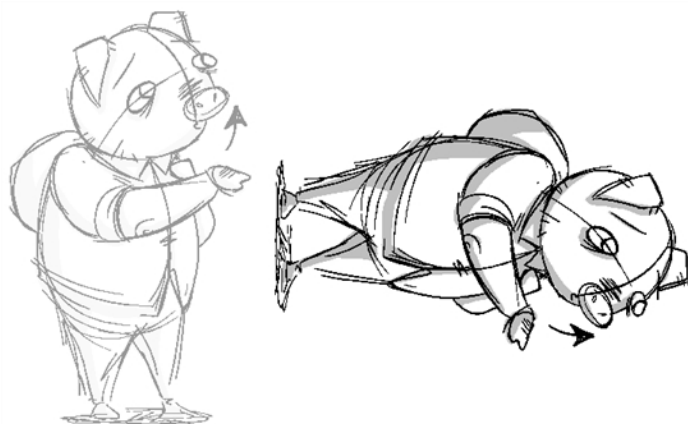


2. ピボットポイントを新しい位置にドラッグします。

これは現在の、変換のピボットポイントの新しい位置になり、新しい選択を行うまでそこに残ります。

選択範囲を90度回転する

描画から描画ストロークを選択したら、時計回りまたは、反時計回りに90度回転させることができます。



エリアを回転させる方法

1. ツールバーの、選択 ツールをクリックします。
2. ステージビューで、回転させるストロークを選択します。
3. ツールのプロパティビューで、90°CW 回転または、90°CCW 回転ボタンを選択します。もう一度ボタンをクリックすると、回転するエリアを90度単位で保持することができます。

選択範囲をフリッピングする

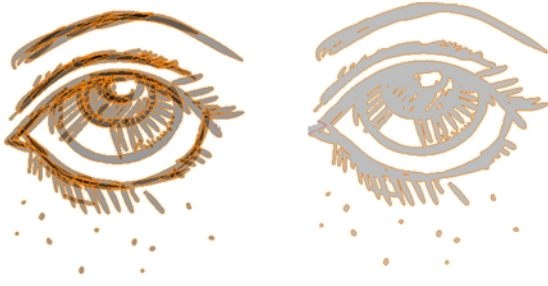
描画からストロークを選択すると、それらを水平または垂直に反転できます。ストロークが選択されていない場合、レイヤーは反転されます。複数のレイヤーを選択すると、それらはすべて個別に反転されます。



選択を反転する方法

1. ツールバーの、選択 ツールをクリックします。
2. ステージビューで、反転するストロークを選択します。
3. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ツールプロパティで、左右反転 または 上下反転 ボタンをクリックします。
 - ▶ 4 を押し、水平に反転させます。5 を押し、垂直に反転させます。
 - ▶ ツール>トランスフォーム>左右反転 または 上下反転 を選択します。

選択範囲をフラット化



フラット化操作は、描画オブジェクトとブラシストロークを1つのレイヤーに結合 (マージ) するために使用されます。線の修正の為に新しい線を描画する場合や、多くのブラシストロークを持つ描画など、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、線は互いに重なり合って描画されます。線を再描画したりシェイプを変更する場合は、線が平ら (フラット) になっていると簡単になります—参照 [プロジェクトの最適化について \(ページ42\)](#)。

フラット化コマンドの使用中に、ストロークを選択した場合、これらのストロークのみがフラット化されます。ストロークが選択されていない場合、現在のレイヤー全体がフラット化されます。複数のレイヤーを選択した場合、レイヤーはすべて個別にフラット化されます。

選択範囲をフラット化する方法

1. ツールバーの、選択 ツールをクリックします。
2. ステージビューで、フラット化するストロークを選択します。
3. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ツールプロパティビューで、フラット化 ボタンをクリックします。
 - ▶ Alt+Shift+F を押します。
 - ▶ ツール > フラット化 を押します。

オブジェクトのグループ化

オブジェクトをグループ化することで、他の変形を再配置、縮尺変更、および複数の描画オブジェクトに適用することができます。個々のオブジェクトを微調整するために、オブジェクトのグループをグループ解除することもできます。

メモ: 1つのベクトルレイヤーで、オブジェクトをグループ化することはできますが、複数のレイヤーからオブジェクトをグループ化することはできません。また、オブジェクトをビットマップレイヤーにグループ化することもできません。

オブジェクトをグループ化またはグループ解除する方法

- ▶ ステージビューでオブジェクトを選択し、**編集 > 描画 選択をグループ化** または **描画のグループ化解除**

ストロークの変換

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。



メモ: 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

時には、鉛筆の線をブラシストロークに変更することもできます。これは、中心線ストロークを等高線ストロークに変換します。または、ストロークを鉛筆の線に変換することもできます。



鉛筆の線をブラシに変換する方法

1. 変換するストロークを選択します。
2. 右クリックして、**変換 > 鉛筆線をブラシストロークに**を選択します。

ブラシを鉛筆の線に変換する方法

1. 変換するストロークを選択します。
2. 右クリックして、**変換 > ブラシストロークを鉛筆線に**を選択します。

色で選択ツールを使用する

T-SBADV-005-017

色で選択ツールを使用すると、選択した色で描画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できます。これにより、異なる色や濃淡を含む単一のレイヤーから、アートワークを簡単に選択できます。

色で選ぶ方法

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

選択した色でペイント、または描画されたすべてのアートワークが選択されます。

カッターツールについて

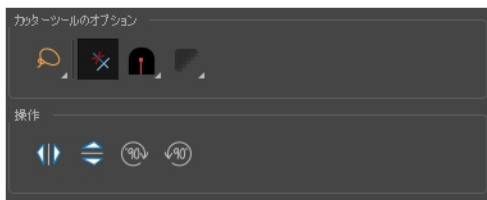
ビットマップまたはベクターレイヤ上の描画エリアを切り取り、移動・コピー・切り取りまたは削除することができます。



メモ: ビットマップレイヤーでカッターツールを使用すると、カット後の次の描画操作で描画が自動的に平坦化されます。

カッターモードについて

カッターツールを使用すると、そのプロパティとオプションがツールプロパティビューに表示されます。4つのカッターモードには次のものがあります: 投げ縄またはマーキー、先端スタイル、マウスジェスチャー、およびアンチエイリアス。



投げ縄とマーキーモード

描画のセクションを選択するときは、投げ縄を使用してフリーハンド選択を行うか、マーキーを使用して長方形の選択を行うことができます。

ツールのプロパティで、ツールの選択スタイルを変更するには、投げ縄 またはマーキーモードを選択します。選択したモードを一時的に他のモードに切り替えるには、Altキーを押したままにします。

先端スタイルモード

ベクトルレイヤー上の鉛筆線を、切り取った線の先端をカスタマイズすることができます。

先端スタイルのセット方法

- カッターツールのプロパティで、先端スタイルボタンをクリックし、スタイルを選択します: 丸、平坦または面取り。

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。

メモ: この操作を実行するには、線を平坦にすることは **できません**。



アンチエイリアスモード

ビットマップレイヤーでカッターツールを使用する場合、アンチエイリアスをオンまたはオフにすることができます。アンチエイリアスをオンにすると、ビットマップイメージの斜め線のギザギザの外観が滑らかになります。

メモ: このオプションはベクターレイヤーでは使用できません。

アンチエイリアスをオンにする方法

1. ビットマップレイヤーを選択します。
2. カッターツールのプロパティで、アンチエイリアシング ボタンをクリックし、**アンチエイリアシングをオン**を選択します。

カッティング

T-SBFND-008-007

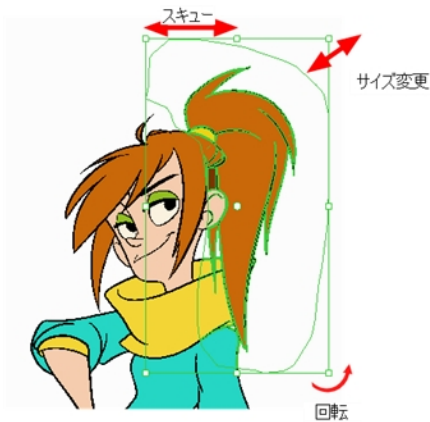
カッターツールを使用すると、描画を移動/コピー/削除するために切り取ることができます。

描画をカットする方法

1. ツールバーで、カッターツールを選択するか、Alt + Tを押します。
2. ステージビューで、カットするエリアを選択します。



- 選択したエリアを削除するには、Deleteを押します。
- 選択範囲を移動するには、新しいエリアにドラッグします。
- 境界ボックスコントロールを使用して、カットされたピースを拡大縮小、傾斜、または回転させます。



選択範囲を反転/回転するには、こちらを参照下さい [選択範囲をフリップングする \(ページ238\)](#) と [選択範囲を90度回転する \(ページ237\)](#)。

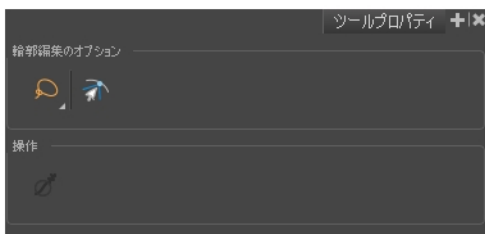
輪郭エディタツールについて

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。



輪郭エディタモードについて

輪郭エディタツールを選択すると、そのプロパティとオプションがツールプロパティビューに表示されます。



投げ縄、マーキーモード

描画のセクションを選択するときは、投げ縄を使用してフリーハンド選択を行うか、マーキーを使用して長方形の選択を行うことができます。

ツールのプロパティで、ツールの選択スタイルを変更するには、投げ縄 またはマーキーモードを選択します。選択したモードを一時的に他のモードに切り替えるには、Altキーを押したままにします。

輪郭モードにスナップ

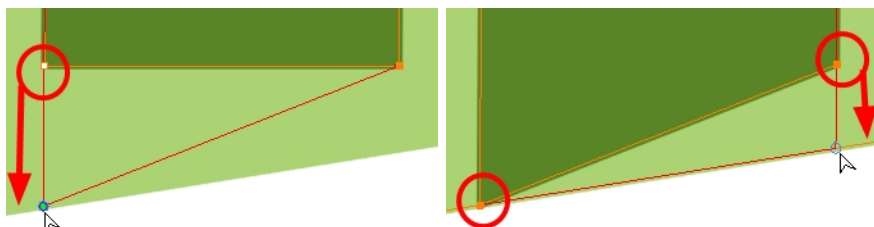
輪郭に合わせるオプションは、選択したアンカーポイントを置いた任意の線にスナップします。



輪郭に合わせるオプションは、選択したアンカーポイントを置いた任意の線にスナップします。

2つの図形を一緒にスナップする方法

1. ツールバーの輪郭エディタ ツールを選択。
2. 輪郭エディタツールのプロパティビューで、輪郭にスナップ ボタンをクリックします。
3. ステージビューで、他のシェイプにスナップしたいアンカーポイントをクリックし、輪郭ラインエリアの上にドラッグして離します。






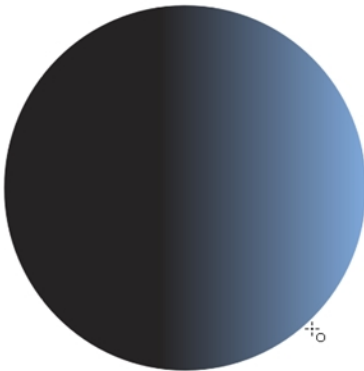
輪郭エディタツールによる形状 (シェイプ) 変更


T-SBFND-008-006

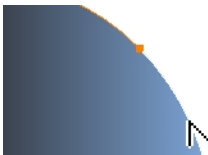
輪郭エディタを使用すると、描画のシェイプを変更できます。図形の周りにベクトル点を表示し、鉛筆線の中心ベクトル点をポイントすることで、これらの点を引っ張ったり押ししたりして、ブラシの線の太さを調整することができます。ポイントを選択して削除することができます。各点には、2つの点間の曲線を修正するための2つのベジェハンドルがあります。ポイント間の線分を直接引っ張ったり押ししたりすることで、シェイプを修正できます。中央鉛筆ライン、輪郭シェイプブラシライン、または基本的な楕円または正方形から、精巧なシェイプを作成するために使用できます。

輪郭エディタツールを使用して変形させる方法

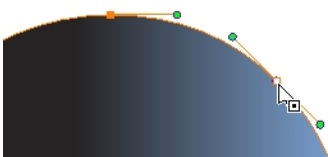
1. 「タイムライン」ビューまたは「サムネイル」ビューで、描画するセルとレイヤーを選択します。
2. ツールバーで、シェイプツールを選択します: .
3. ツールのプロパティビューで楕円  ボタンをクリックし、自動塗りつぶし  ボタンをクリックして鉛筆のサイズを0に設定します。
4. ステージビューで、円を描きます。



5. ツールバーの輪郭エディター  ツールを選択します。
6. ステージビューで、線をクリックして線を再形成します。



7. 1つまたは複数のポイントをクリックするか、囲んで選択します。

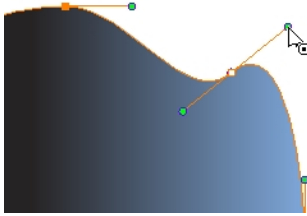


8. Delete を押し、選択したポイントを削除します。

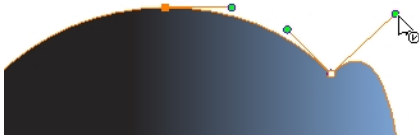
Ctrl (Windows/Linux) または ⌘ (Mac OS X) を押し、輪郭をクリックし新しい点を追加して、輪郭を調整します。

9. シェイプを変更するには、次の操作を実行します:

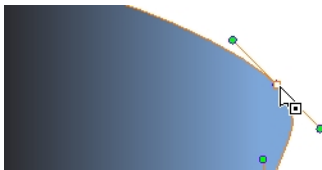
- ベジエハンドルを引いてください。両方のポイントのハンドルは1つとして移動します。



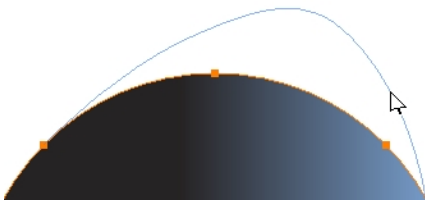
- Alt を押しながら、ベジエハンドルの1つを引っ張ります。ポイントのハンドルは、別のハンドルとは独立して移動します。



- 選択したポイントを、新しいエリアに移動します。

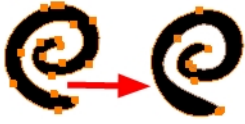


- 2点間の線を直接引っ張ります。選択は不要です。Shift を押し続けると、輪郭の修正が、2つの最初の点の間の曲線に制限されます。



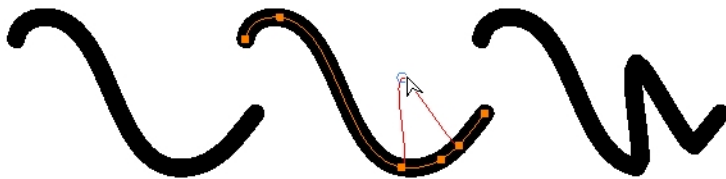
- アンカーポイントにベジエハンドルが表示されていない場合は、Alt キーを押したままにしてください。
- コントロールポイントを追加するには、Ctrl (Windows/Linux) または ⌘ (Mac OS X) を押し、線をクリックして下さい。
- コントロールポイントを削除するには、コントロールポイントを選択し Delete してください。

選択のスムージング



スムーズ選択操作は、選択した描画ストロークを滑らかにし、余分なポイントを削除するためです。スムージングは、ストローク全体に適用されます。

鉛筆線の描画方法 (滑らかさまたは輪郭の最適化の変更) によっては、中心線のコントロールポイントが少なくなることがあります。ブラシラインを変更できるのと同じように、輪郭エディタを使用して、鉛筆線の方向を変更して、コントロールポイントを移動することができます。



コントロールポイントを増減する鉛筆線を作成する方法について、こちらを参照してください。[輪郭エディタツールによる形状\(シェイプ\)変更\(ページ249\)](#)。

コントロールポイントを使用して鉛筆線を変更する方法

1. 鉛筆ツールを使用して、中心線に沿ってコントロールポイントを持つ線を作成します (滑らかさ、または輪郭の最適化を調整して、コントロールポイントの適切な数を設定します)。
2. ツールバーの輪郭エディタツールを選択し、鉛筆線を選択します。
 選択した鉛筆線に沿って中心線と制御点が表示されます。
 コントロールポイントを追加するには、Ctrl キーを押しながらクリックし、コントロールポイントを作成します。
3. 中心線に沿って任意のコントロールポイントをドラッグして、シェイプを変更します。

パースツールについて

ベクトルレイヤーで描画するとき、パースツールは、描画を変形させ、その視点を変える為に使用されます。



メモ: このツールはビットマップレイヤーでは使用出来ません。

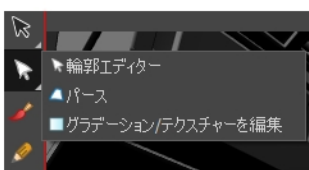
パースツールを使用して描画をデフォーム(変形)する

ベクトルレイヤーで描画するとき、パースツールを使用すると、描画選択を変形して、そのパースを変更することができます。

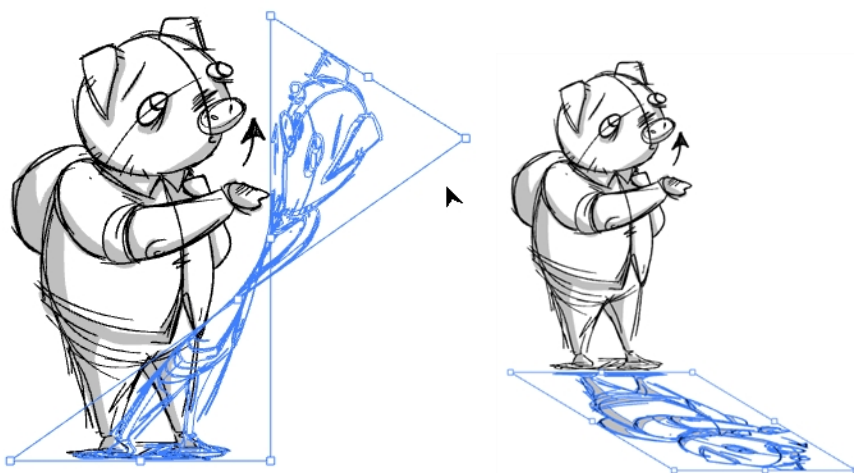
選択範囲を反転/回転するには、こちらを参照下さい [選択範囲をフリップングする \(ページ238\)](#) と [選択範囲を90度回転する \(ページ237\)](#)。

描画を変形する方法

1. ツールバーで、パース ツールを選択します。



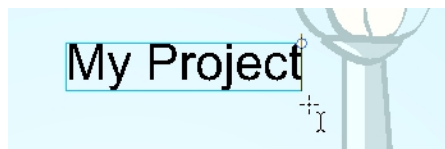
2. ステージビューで、変形させる描画を選択します。
3. さまざまなアンカーポイントをクリックし、ドラッグしてシェイプを変形します。



テキスト ツールについて

T-SBADV-005-012

テキストツールを利用すると、様々なフォントとテキスト属性を使用し、プロジェクトにテキストを入力できます。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。



テキストを追加する

T-SBADV-005-013

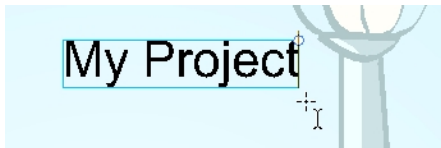
必要に応じて、パネルにテキストを追加することができます。

描画にテキストを追加する方法

1. ツールバーでテキスト ツールをクリック、Ctrl+Shift+T (Windows) または ⌘+Shift+T (Mac OS X) または **上段バーのツール > テキスト** をクリックします。
2. 「タイムライン」ビューまたは「サムネイル」ビューで、テキストを追加したい描画を含むパネルとレイヤーを選択します。
3. ステージビューで、テキストを追加する場所をクリックします。



4. 「ツールプロパティ: カラー」のテキストツールオプションを使用して、入力するテキストのフォントサイズとフォントを選択することができます—参照 [テキストを追加する \(ページ255\)](#).
5. テキストを入力します。



6. 入力モードを終了するには、テキストボックスの外側をクリックします。
 - ▶ 別のテキストオブジェクトを作成する場合は、現在アクティブなテキストボックスの外側をクリックします。テキスト ツールを選択して、テキストをクリックすると、いつでもテキストを編集することができます。

テキストの書式設定

T-SBADV-005-014

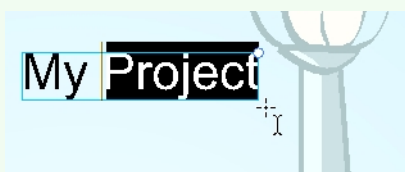
テキストツールのプロパティビューを使用し、テキストに適用するフォントの種類やその他の書式設定オプションを選択します。



1. フォントタイプ
2. フォントスタイル
3. アラインメント
4. フォントサイズ
5. カーニング
6. インデント
7. 行間

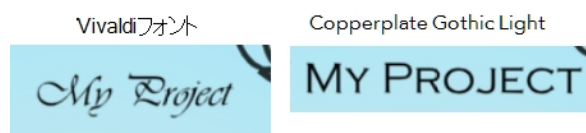
メモ:

テキストがすでに書かれている場合は、テキストツールを使用して、書式設定するテキストを選択します。



フォントタイプ

このドロップダウンメニューを使用して、システムで使用可能なフォントのリストから目的のフォントを選択します。



フォントスタイル

ボールド と、イタリック ボタンを利用しテキストのスタイルを設定します。



アラインメント(配置)

これらのボタンを使用し、段落を整列させます。

<p>左</p> <p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. AENEAN VESTIBULUM, METUS AC FERMENTUM PORTTITOR, ODIO TURPIS PORTTITOR NIBH, ID CONSEQUAT MAGNA LIGULA ET ELIT. CURABITUR SOLLICITUDIN ELIT AC LOREM MOLLIS ACC UMSAN.</p>	<p>中央</p> <p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. AENEAN VESTIBULUM, METUS AC FERMENTUM PORTTITOR, ODIO TURPIS PORTTITOR NIBH, ID CONSEQUAT MAGNA LIGULA ET ELIT. CURABITUR SOLLICITUDIN ELIT AC LOREM MOLLIS ACC UMSAN.</p>
<p>右</p> <p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. AENEAN VESTIBULUM, METUS AC FERMENTUM PORTTITOR, ODIO TURPIS PORTTITOR NIBH, ID CONSEQUAT MAGNA LIGULA ET ELIT. CURABITUR SOLLICITUDIN ELIT AC LOREM MOLLIS ACC UMSAN.</p>	<p>両方</p> <p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. AENEAN VESTIBULUM, METUS AC FERMENTUM PORTTITOR, ODIO TURPIS PORTTITOR NIBH, ID CONSEQUAT MAGNA LIGULA ET ELIT. CURABITUR SOLLICITUDIN ELIT AC LOREM MOLLIS ACC UMSAN.</p>

フォントサイズ

このフィールドにテキストサイズを入力します。上下の矢印ボタンを使用し、希望の値を設定することもできます。

カーニング

文字と文字の間隔を変更するには、カーニングフィールドを使用します。「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。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis accumsan.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis accumsan.

インデント

「インデント」フィールドに値を入力して、テキストの最初の行のインデントを増減します。正の値を設定すると、段落の最初の行が右に、負の値は左にそれぞれ設定されます。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis accumsan.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis accumsan.

行間

行間フィールドに値を入力して、各行のテキスト間のスペースを増減します。

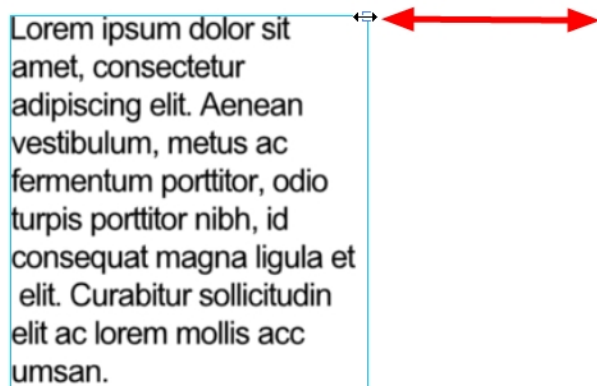
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis accumsan.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum, metus ac fermentum porttitor, odio turpis porttitor nibh, id consequat magna ligula et elit. Curabitur sollicitudin elit ac lorem mollis accumsan.

テキストボックスのサイズを変更

T-SBADV-005-015

テキスト ツールでテキストボックスを選択し、アンカーポイントを左右に動かすことで、テキストボックスのサイズを変更できます。



選択ツールを使用すると、テキストボックスの幅と高さを変更するのではなく、テキスト自体を歪ませて拡大縮小します。

テキストのブレイク(分割)

T-SBADV-005-016

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。各文字を個別に選択し、変更できる個別の描画オブジェクトになるよう、簡単にテキストを区切ることができます。

テキストオブジェクトのブレイク(分割)方法

1. ツールバーで ツールを選択するか、Alt+Sを押します。
2. ステージビューで、ブレイクしたいテキストオブジェクトを選択します。



3. テキストを右クリックし、**変換 > テキストレイヤーをブレイク**を選択します。



各文字は、変更可能な独自の境界ボックスに囲まれています。編集可能なテキストオブジェクトのままです。

4. 独立した文字を変形可能な、完全ベクトルオブジェクトに変換するには、選択ツールを使用し変換する文字を選択します。
5. テキストを右クリックし、**変換 > テキストレイヤーをブレイクする**を使用し、選択範囲をテキスト属性がなくても通常の描画オブジェクトに分割します。



メモ: 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。

ツールプリセットについて

T-SBADV-005-006

ツールプリセットを使用すると、さまざまな設定を保存でき、頻繁に使用するツールにアクセスするのに非常に効率的です。この方法でツールは、色/線の太さ/描画の後ろを有効にするか自動平坦化モードを有効にするかなど、必要なプロパティで既に設定されています。これらのツールやその他のツールのプリセットを作成することができます: ブラシ、鉛筆、消しゴム、長方形、楕円、および線。

ツールプリセットとブラシプリセットの違いは、ツールプリセットを保存するときに、ブラシプリセットではできないカラーを保存してショートカットを割り当てるオプションがあることです。

ツールバーのプリセットに、キーボードショートカットを割り当て、それらに素早くアクセスすることが出来ます—参照 [ショートカット設定環境設定ガイド](#)。

ツールプリセットの作成

T-SBADV-005-007

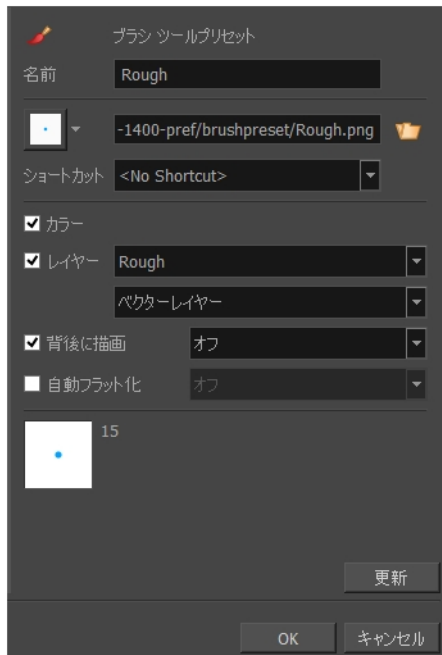
ツールプリセットを作成するには、ツールを選択し、プロパティを調整してから、ツールプリセットを作成する必要があります。ツールプリセットを作成したら、微調整したり、キーボードショートカットを作成したりすることができます。全てのツールプリセットは、ツールプリセットバーに表示されます。

ツールプリセットの作成方法

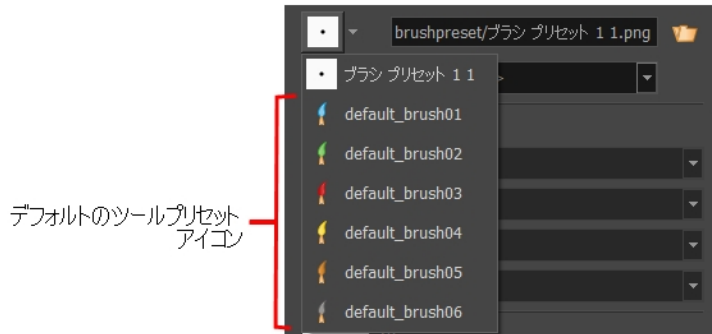
1. ツールバーで、ブラシツールなどのツールを選択します。
2. パネルビューで、ツールのプロパティビューまたはブラシのプロパティウィンドウを使用してツールをカスタマイズします。
3. プリセットに特定の色を設定するには、カラービューで、ツールにリンクするカラーウォッチを選択します。

メモ: 使用していないシーンで割り当てられたカラーウォッチで、ツールプリセットを使用するとシーンにカラーを追加するように求める、カラーリカバリダイアログボックスが表示されます。

4. ツールプリセットツールバーで、新しいツールプリセット ボタンをクリックします。
5. 「新しいプリセット」ダイアログボックスの「名前」フィールドに、新しいプリセットの名前を入力します。



6. アイコンリストから、アイコンを選択してプリセットをすばやく特定するか、ファイル ボタンをクリックして自分のプリセットをアップロードします。



7. (オプション) ショートカットメニューから、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 > ツールプリセット** (Mac OS X)を選択します。
8. オプションを選択し、ツールプリセットを使用すると有効になります。オプションの選択を解除すると、ツールプリセットを使用しても現在の設定が上書きされません。
 - **カラー:** ツールのプリセットに現在の色を保存します。
 - **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。
 - **背景描画:** 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—参照 [ブラシモードについて \(ページ196\)](#)。
 - **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—参照 [ブラシモードについて \(ページ196\)](#)。
9. **OK(はい)** をクリックします。

ツールのプリセットを更新

T-SBADV-005-008

ツールプリセットを操作する際には、パラメータを正確に調整するまで、パラメータを微調整して更新する必要があります。

ツールのプリセットを更新する方法

1. ツールプロパティビューで、ツール設定を更新します。
2. 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。
3. ツールプリセットを管理ダイアログボックスで、リストからツールプリセットを選択します。
4. アイコン/色/レイヤー/背後に描画オプションなどの追加のパラメーターを更新します。
5. **更新(アップデート)** をクリックします。
6. OK(はい) をクリックします。

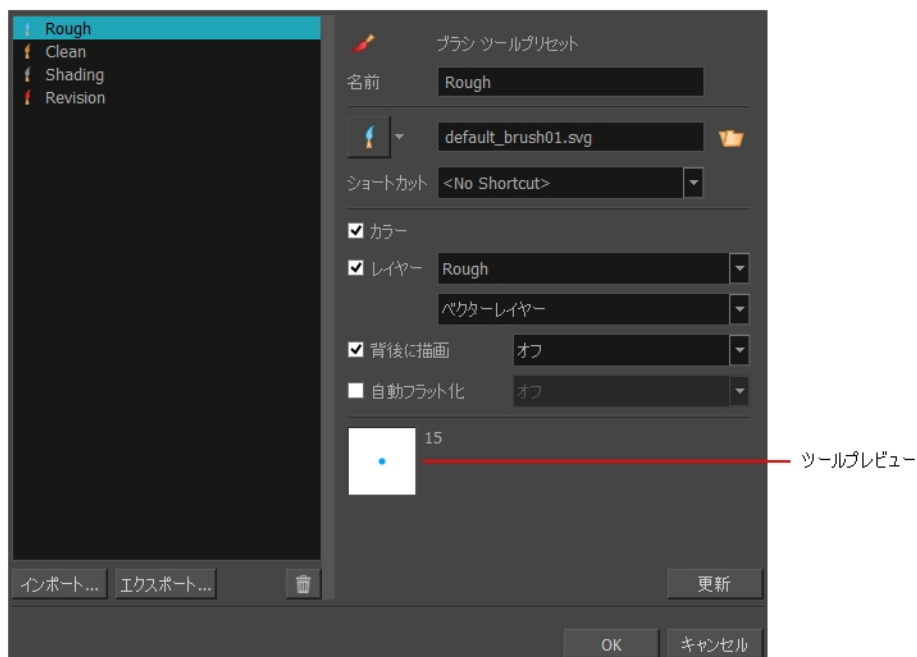
ツールプリセットの削除

T-SBADV-005-009

ツールプリセットが不要になった場合は、削除することができます。

ツールプリセットを削除する方法

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。



2. 左側のツールプリセットのリストから、削除するプリセットを選択し、ごみ箱アイコンをクリックします。

ツールプリセットのインポートとエクスポート

T-SBADV-005-010

使用したい他の Storyboard Pro アーティストによって作成されたツールプリセットがある場合は、それらをインポートしてプロジェクトで使用できます。また、他のアーティストのツールプリセットをエクスポートして使用することもできます。

ツールプリセットをインポートする方法

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。
ツールプリセットの管理ダイアログボックスが開きます。
2. **インポート** をクリックします。
3. 表示された「ブラシプリセットのインポート」ウィンドウで、インポートするプリセットを探して選択し、**開く** をクリックします。

ツールプリセットをエクスポートする方法

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。
ツールプリセットの管理ダイアログボックスが開きます。
2. **エクスポート** をクリックします。
3. 開いている「ブラシプリセットをエクスポート」ウィンドウで、エクスポートするプリセットを選択し、**エクスポート** をクリックします。
4. エクスポートしたプリセットに名前を付け、**保存** をクリックします。

ツールプリセットレイヤーの選択のロック

T-SBADV-005-011

特定のレイヤーに、ツールプリセットを割り当てることができます。プリセットが選択されると、レイヤーが存在するかどうかを確認されます。その場合は、レイヤーが選択されそうでない場合は作成されます。

パネルを切り替えると、デフォルトで Storyboard Pro は現在選択されているものと同じ名前のレイヤーを探します。存在しない場合は、最初のレイヤーが選択されます。Storyboard Pro がランダムなレイヤーを選択しないようにするには、ブラシプリセットレイヤーの選択ロックオプションを有効にすることができます。このように、Storyboard Pro は、欠落しているレイヤーを作成しない限り、次のパネルで描画することを防ぎます。もう一度プリセットをクリックして、欠落しているレイヤーを作成します。

ブラシプリセットレイヤーの選択ロック オプションを有効にする方法

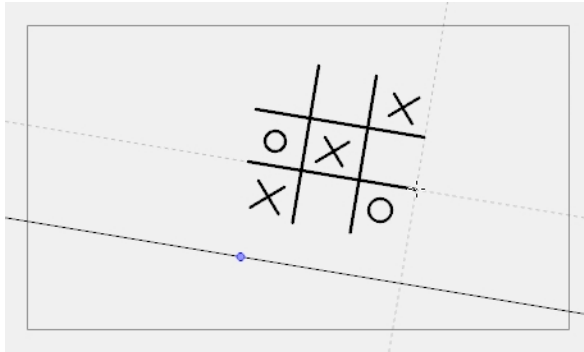
1. 環境設定 のダイアログが開きます:
 - Windows: **編集 > 環境設定** を選択するか、Ctrl+U を押します。
 - Mac OS X: **Storyboard Pro > 環境設定** を選択するか、⌘+, を押します。
2. **一般** タブを選択します。
3. レイヤーセクションで、「**ブラシプリセットレイヤーの選択ロックを有効**」オプションを選択します。

描画ガイドについて

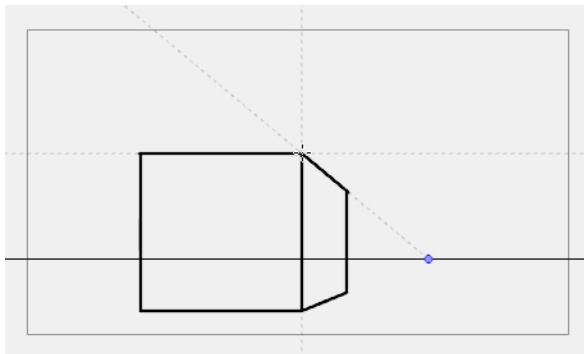
T-SBADV-006-001

ガイドを作成する目的は、ルーラーを使用するのと同様の方法であなたをアシストすることです。特に、現在提供されているガイドの種類は、パースで描画を作成するのに役立ちます。このような描画を作成するトラディショナルな方法は、消失点に向かって一時的な基準線を描くことです。描画ガイドを使用すると、描画ツールは暗黙の参照線にロックオンされ、垂直線・水平線・または消失点の1つを通過する線を描くことができます。このタイプの補助では、パースを描くプロセスが合理化されます。

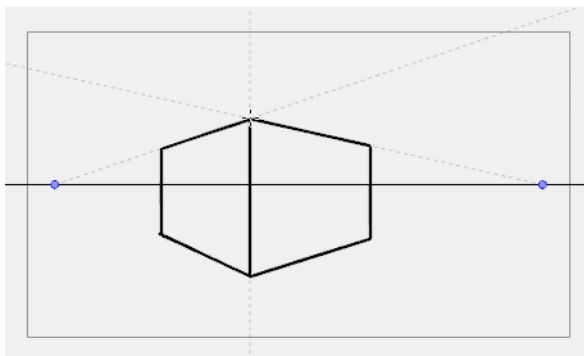
正方形グリッドガイドの場合、2つのガイド軸は、水平に対して垂直軸および水平軸に対応します。



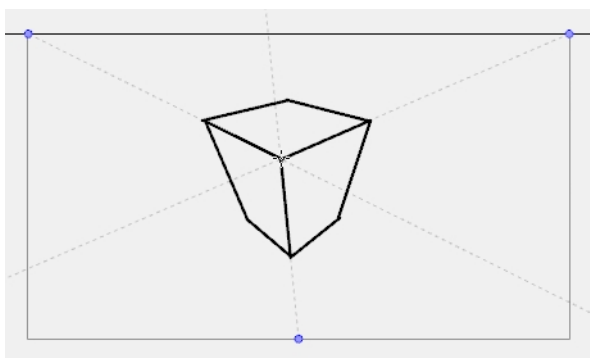
1ポイントパースガイドの場合、3つのガイド軸は、水平線・垂直線・消失点を通る線に対応します。



2ポイントパースガイドの場合、3つのガイド軸は2つの消失点のそれぞれの垂直線、および直線に対応します。



3点パースガイド(上から見た図または下から見た図)の場合、3つのガイド軸は3つの消失点に対応します。



3ポイント(上から見た図)と3ポイント(下から見た図)の視点パースの違いは、新しいガイドを作成する際、最初の消失点の位置にあります。そうでない場合、2つのガイドは同じ動作をします。

Storyboard Pro の各パネルには独自のガイドのリストがあります。ガイドビューでは、リストを管理できます。ガイドは通常の方法で、追加・選択・名前変更・削除・切り取り・コピー・貼り付け・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。

メモ:

ガイドまたはガイドリストの変更は元に戻すことが可能です。

新パネルを作成すると、現在のパネルのガイドリストが新パネルにコピーされます。

新シーンが空のガイドリストと共に作成されます。

描画ガイドの追加

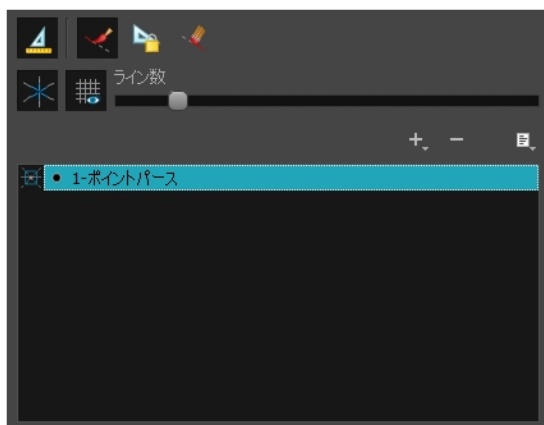
T-SBADV-006-002

描画ガイドを使用する為の最初のステップは、ガイドビューでガイドを作成することです。

描画ガイドを作成する

1. トップメニューから **ウインドウ > ガイド** を選択し、現在のワークスペースにガイドビューを追加します。
2. 「ガイド」ビューで「新ガイド」ボタンを選択し、次ガイドタイプのいずれかを選択します:
 - 正方形グリッド
 - 1-ポイントパース
 - 2-ポイントパース
 - 3-ポイントパース(上から見た図)
 - 3-ポイントパース(下から見た図)

新しいガイドがガイドビューに表示されます。



3. 別のガイドを追加するには、前の手順を繰り返します。

メモ: 各 Storyboard Pro パネルには、単独に管理できる独自のガイドリストがあります—参照 [描画ガイドについて\(ページ268\)](#)。

描画ガイドの名前変更

ガイドの名前は、必要に応じて変更することができます。ガイドは、ガイドのリストから直接変更できます。

メモ: ガイド名は、リストの中で一意である必要はありません。

ガイドメニューを使用してガイドの名前を変更する方法

1. ガイドビューで一覧からガイドを選択します。
2. ガイドメニューで、**ガイド名変更**を選択します。
ガイド名変更 ダイアログボックスが開きます。
3. ガイド名変更 ダイアログボックスで、新しいガイドの名前を入力します。
4. はい(OK) ボタンを押します。

ガイドリストを使用してガイドの名前を変更する方法


1. ガイドビューで一覧に表示されるガイドをダブルクリックします。
ガイドの名前が編集可能になります。
2. 編集可能な名前フィールドで、ガイドの新しい名前を入力します。
3. Enter/Return を押します。

描画ガイドの削除

T-SBADV-006-003

必要に応じて、描画ガイドを削除することができます。

描画ガイドを削除する方法

1. ガイドビューで、リストから1つまたは複数のガイドを選択します。
2. ガイドビューで、ガイドの削除  ボタンを選択するか、Delete キーを押します。
選択されたガイドはリストから削除されます。

メモ: 削除されたガイドはクリップボードに追加されません。

アクティブな描画ガイドの選択

各 Storyboard Pro パネルには、任意の数の描画ガイドを配置できます。

アクティブなガイドを選択する方法

1. ガイドビューで、リストから直接ガイドを選択します。これにより、描画ガイドがオフのときに自動的に有効になります。

メモ: または、キーボードを使用することもできます。描画領域を中心に、上矢印 または 下矢印 を繰り返し押して、リストから特定のガイドを選択します。

描画ガイドの切り取り

必要に応じて描画ガイドをカットすることができます。

描画ガイドを切り取る方法

1. ガイドビューで、リストから1つまたは複数のガイドを選択します。
2. ガイドビューメニューで、**カット (切り取り)** または Ctrl+X を押します。
選択したガイドがリストから削除されます。

メモ: カットガイドがクリップボードに追加されます。

描画ガイドのコピー

T-SBADV-006-004

描画ガイドを、他のパネルやプロジェクトにコピーすることができます。

描画ガイドをコピーする方法

1. ガイドビューで、リストから1つまたは複数のガイドを選択します。
2. ガイドビューメニューで、**コピー** または **Ctrl+C** を押します。
3. 「タイムライン」または「サムネイル」ビューで、同じプロジェクトまたは別のプロジェクトの宛先パネルを選択します。
4. ガイドビューで、挿入ポイントとして機能するガイドを、宛先パネルから選択します。
5. ガイドビューメニューで、**ペースト** または **Ctrl+V** を押します。

選択した挿入ポイントの下に、クリップボードの描画ガイドがペーストされます。

メモ: カット、コピー & ペーストのキーボードショートカットを使用する場合は、ガイドビューにフォーカスを設定します。

描画ガイドの編集

T-SBADV-006-005

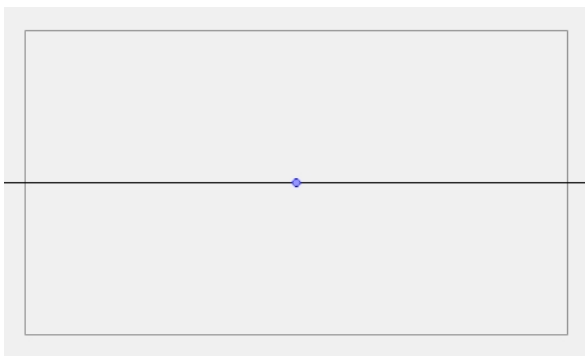
ガイドを作成したら、ブラシ、鉛筆、または線ツールのみを使用して編集することができます。

メモ: ガイドの変更はすべて元に戻すことができます。

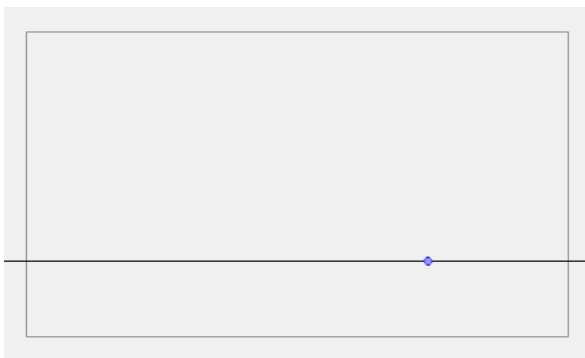
描画ガイドの編集方法

1. ツールバーで、ブラシ、鉛筆、または線(ライン) ツールを選択します。
2. ガイドビューで、ガイドを選択してアクティブガイドにします。

ガイドがアクティブになると、その地平線と消失点が描画エリアに表示されます。



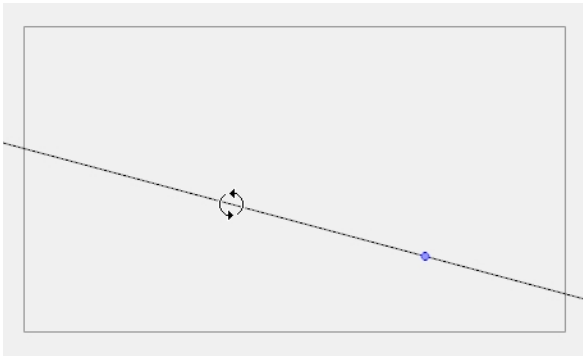
3. ガイドビューで、ガイドをロック ボタンを無効にします。これにより、アクティブなガイドを編集できるようになります。
4. 描画エリアで、すべての消失点が表示されるまでズームアウトします(必要な場合)。
5. 描画エリアで、水平線または消失点を掴み、目的の位置に移動します。



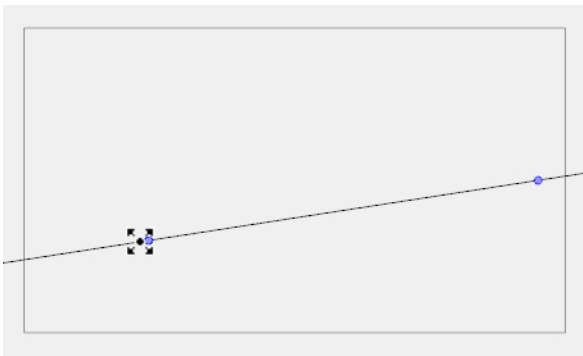
水平アングルを編集する方法

- 正方形のグリッド、または1点のペルスペクティブガイドを使用する場合、水平線の角度は、水平線自体を

操作することにより変更可能です。



- 2点または3点のパーспекティブガイドを使用する場合、水平線の角度は、水平線上の2つの消失点の内、1つを操作することによって変更できます。



- 地平線を15度ごとにスナップするには Shift を押し続けます。これにより、完全に水平な水平線を維持しやすくなります。

描画ガイドリストの並べ替え

描画ガイドのリストを並べ替えることができます。

描画ガイド一覧の順序を変更する方法

1. ガイドビューで、リストから1つまたは複数のガイドを選択します。
2. ガイドビューで、選択したガイドをリスト内の希望する位置にドラッグアンドドロップします。

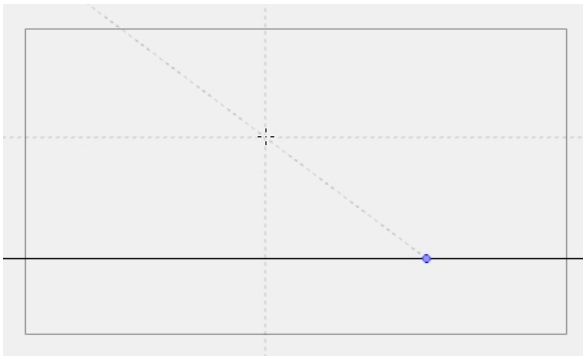
描画ガイドによる背景レイアウトの描画

T-SBADV-006-006

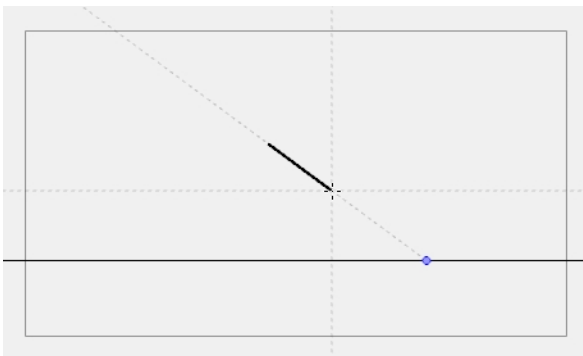
ガイドに必要な構成が設定されたら、それを使用し、パースで描画を作成するのに役立ちます。

背景レイアウトを描画する方法

1. ツールバーで、ブラシ、鉛筆 または線 ツールを選択します。
2. ガイドビューでガイドを選択します。ガイドがアクティブになると、2つまたは3つの点線のガイド軸が描画エリアに表示されます;これらはマウスポインタに従います。



3. 描画エリアにて、現在の描画ツールでストロークを描画します。最初のジェスチャから、ツールはガイド軸の1つをロックし、対応する直線を描くことができます。



メモ: 一部のガイドは、水平または垂直の軸線に固定されていません。ガイドを無効にすること無く、ブラシツールまたは鉛筆ツールを使用しラインを描画するには、Shift+Alt を押し続けます。これは15度ごとにラインをスナップします。また、ラインツールを使用しストロークを開始する前に、Shiftキーを押しながら同じ作業を行うことができます。

描画ガイドによるフリーハンドのパース描画

デフォルトでは、アクティブなドローイングガイドで描画された、全てのストロークは、ガイド軸に沿った直線です。別のスタイルを実現するには、フリーハンドで描きたい場合もあります。

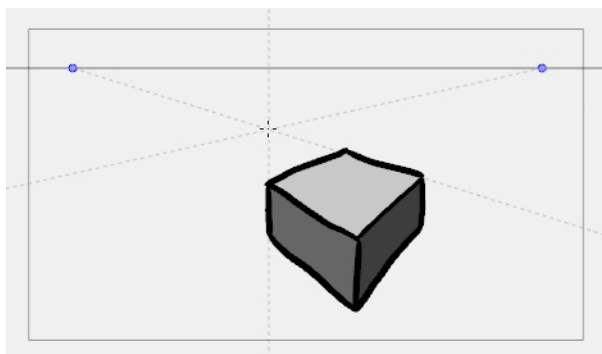
ガイドに揃える機能が無効になっている場合：

- ブラシ、鉛筆、線、および消しゴムツールは、機能制限無く使用出来ます。したがって、それらを使用して任意の描画を描くことができます。
- ガイドは視覚教材にすぎません。
- ストロークの最初のジェスチャーはまだ重要です; 1つの軸を別の軸の上を選択するために使用されます。ロックされた軸は太字で表示され、ストロークの尺の固定リファレンスとして機能します。

フリーハンドの視点を描く方法

1. ガイドビューで、ガイドに揃える ボタンを無効にするか、Shift+A を押します。

これにより、ビジュアルアシスタントとしてガイドを使用しながら、フリーハンドの描画を行うことができます。



描画ガイドによる消去

デフォルトでは消しゴムツールを使用中、描画ガイドは効果がありませんが、これがとても役立つ場合があります。

描画ガイドを使用して消去する方法

1. ガイドビューで、消しゴムでガイドを有効化 ボタンを有効にします。

有効化すると、消しゴムツールは、ブラシ、鉛筆 や線 のようなアクティブなガイドに従っています。

描画ガイド基準線の表示

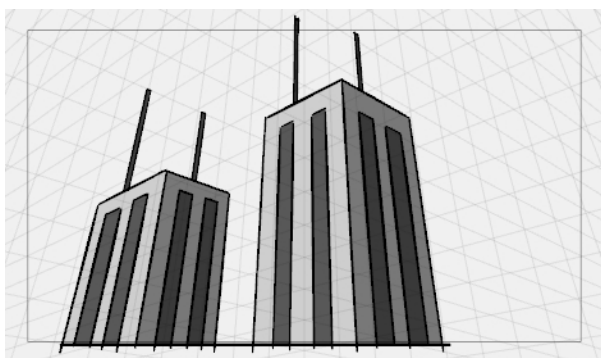
T-SBADV-006-007

基準線は消失点に向かって束なる、一連の線からなる視覚的な補助です。

描画ガイド基準線の表示方法

1. ガイドビューで、基準線の表示 ボタンを有効にするか、Shift+G を押します。

基準線は、半透明のオーバーレイとして表示されます。



2. ガイドビューで、「ライン数」スライダを使用して線の密度を調整します。

描画ガイド軸表示の最小化

既定では、各ガイド軸は描画エリアのエッジに拡張されます。

フルカーソル表示機能が無効になっている場合：

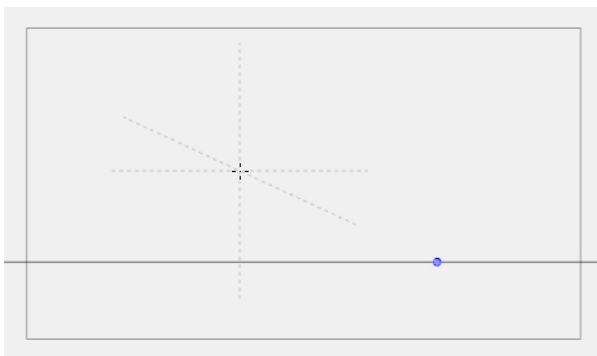
- ガイドの軸は短いです。
- ストロークを描画するとき、ストロークの間、ガイド軸は消えます。

ガイド軸の閉塞を少なくすることができます。

描画ガイド軸表示の最小化

1. ガイドビューで、フルカーソル表示 ボタンを無効にします。

ガイド軸が表示され、ミニマルな方法で動作するようになりました。



描画ガイドの編集を防止する

T-SBADV-006-008

この機能は、描画ガイドの編集を防ぎます。これは、描画中のアクシデント的な変更の防止に役立ちます。

描画中に描画ガイドを編集できないようにする方法

1. ガイドビューで、ガイドをロック ボタンを有効にするか、または Shift+L を押します。

メモ: 新しいガイドを作成すると、ロックガイド機能が自動的に無効になり、新しいガイドをすぐに編集できるようになります。

描画ガイドの有効化と無効化

T-SBADV-006-009

描画ガイドが無効になっているとき:

- ブラシ、鉛筆、線、および消しゴムツールは、制約のない通常動作をします。
- 水平線、消失点、ガイド軸、および基準線は表示されません。

描画ガイドを有効または無効にする方法

1. 描画ガイドを有効または無効にするには、次のいずれかの操作を行います:
 - ガイドビューで、ガイドを有効にする ボタンを有効または無効にするか、G を押します。
 - ガイドビューで、リストからガイドを選択または選択解除します。

メモ:

- 特定のパネルに使用された最後のガイドは保存されています; 次の描画ガイドが有効になったときにアクティブなガイドとして復元されます。
- 描画ガイドは、ブラシ、鉛筆、線、および消しゴムツール以外のツールには影響しません。
- 描画ガイドが有効で、現在のツールが上記のツールの1つではない場合、全体的な動作は描画ガイドが無効の場合と同じです。

ガイド軸を手動でロックおよびロック解除する

T-SBADV-006-010

描画ガイドを使用する場合、ツールの動作は、ストロークの初期方向に基づいてガイド軸にロックすることです。状況によっては、ツールが最初のジェスチャのみに基づいて、予想されるガイド軸を選択することは困難です。この場合、軸を手動で選択することもできます。

ガイド軸を手動でロックする方法

1. 描画領域を中心に、左矢印 または 右矢印 を繰り返し押して、特定のガイド軸をロックします。ロックした軸は太字で表示されます。

ガイド軸が手動でロックされると、すべての新しいストロークがこの特定の軸にロックされます。

手動軸ロックのロックを解除する方法

1. 軸が太字で表示されなくなるまで、左矢印 または 右矢印 キーを繰り返し押します。

描画ガイドのインポートとエクスポート

描画ガイドのリストをインポート、およびエクスポートし、必要な場所に配置することができます。たとえば、描画ガイドのリストを別のコンピュータにエクスポートすることができます。

ファイルから描画ガイドのリストをインポートする方法

1. タイムラインまたはサムネイルビューで、宛先パネルを選択します。
2. ガイドビューメニューで、**インポートガイド**を選択します。
3. 表示される[ガイドのインポート]ダイアログボックスで、前のエクスポートからファイルを選択し、**開く(Open)** をクリックします。

インポートされたファイルの描画ガイドは、コピー先パネルの描画ガイドリストの一番下に挿入されます。リストに追加された、ガイドの数を確認するポップアップメッセージが表示され、重複したガイドが検出されて除外されたか示されます。

メモ: ガイドのリストをインポートするとき、重複したガイドは、リストが乱雑にならないようフィルタリングされます。

描画ガイドのリストをファイルにエクスポートする方法

1. ガイドビューで、リストから1つまたは複数のガイドを選択します。
2. ガイドビューメニューで、**選択したガイドをエクスポート**を選択します。
3. 表示される「エクスポートガイド」ダイアログボックスで、コピー先のファイル名とフォルダを選択し、**保存(Save)** をクリックします。

選択されたガイドは、宛先ファイルに書き込まれます。ポップアップメッセージは、エクスポートされたガイドの数を確認します。

描画スペースの効率性について

T-SBADV-005-001

時間節約可能な、便利機能の幾つかを Storyboard Pro で利用しないと、描画に時間が掛かり複雑になることがあります。まずグリッドをオンにして、描画する際オブジェクトのサイズと配置を決定するのに役立ちます。描画ツールでは、投げ縄またはマーキータイプのカーソルから選択できます。

オニオンスキンを利用し、前後の描画を表示して参照することが出来、現在のパネルの描画サイズ、角度、位置を決定することができます。

ライトテーブルを使用すると、前後のアクティブレイヤーを明るい色でプレビューできます。これは、あなたの絵コンテをデザインしたり、クリーンアップするときに、他のレイヤーを見るのに本当に便利です。

キーボードショートカットを使用し、2つの描画ツールを素早くスワップすることもできます。

Storyboard Pro で描画するものはすべてベクトルベースです。。描画中 や、カメラビューで描画すると、線がギザギザに見えることがあります。これは、OpenGL と呼ばれる高速のリアルタイム表示が原因です。描画する際に滑らかな線を表示したい場合は、アンチエイリアス設定を有効にすることができます。

グリッドを表示する

T-SBADV-005-002



グリッドを使用すると、シーン内のオブジェクトや文字を配置または描画するときに便利です。グリッド表示オプションを使用すると、ステージビューまたはカメラビューに複数の異なる種類のグリッドを表示できます。

グリッドの表示方法

- 次のいずれかを実行します:
 - ステージビューまたは、カメラビューの下部に表示される、グリッド ボタンをクリックします。
 - 表示 > グリッド > グリッドを表示** を選択します。
 - Ctrl+G (Windows) または ⌘+G (Mac OS X) を押します。
- グリッドオプションを選択するには、**表示 > グリッド** を選択するか、次のいずれかのオプションを選択します。

パラメータ	説明
グリッドアウトラインのみ	グリッドの輪郭のみを表示します。
アンダーレイ	描画エレメントの背後にあるグリッドを表示する。
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。
スクエア	標準的な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。

ライトテーブルを使用する

T-SBFND-008-005

ライトテーブルは、前後のアクティブレイヤーをプレビューするために使用されます。絵コンテをデザインしたり、クリーンアップしたりするときは、他のレイヤーを確認すると便利です。

レイヤーツールを使用している際、ライトテーブルがアクティブ化されると、現在選択されていない全てのレイヤーが、ステージおよびカメラビューのウォッシュアウトされた色で表示されます。



ライトテーブルをオンにする方法

1. **表示 > ライトテーブル**を選択します。

他のレイヤーの描画は、ステージビューでウォッシュアウトカラーとして表示されます。

オニオンスキンについて

T-SBFND-008-013

オニオンスキンを利用し、前後の描画を表示して参照することが出来、現在のパネルの描画サイズ、角度、位置を決定することができます。

現在の描画パネルの、1つ前のパネルを表示する事で次のパネルの描画配置場所を確認することができます。

現在のパネルの、次のパネルから描画を表示することが出来、これにより前のパネルの描画配置場所を確認することができます。

既定では、以前の図面は赤色で表示され、次の図は緑色で表示されます。「環境設定」ダイアログボックス(カラータブ)にて、オニオンスキンで描画された図面の表示色を変更することができます。。

オニオンスキンの設定

T-SBFND-008-014

オニオンスキンを有効にした後、表示する前後のパネルの数を設定できます。オニオンスキンを設定して、最大3つのパネルを表示することができます。



オニオンスキンを有効にする方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - オニオンスキン ツールバーのオニオンスキン ボタンをクリックします。
 - 「Alt+O (Windows) または ⌘+Alt+O (Mac OS X)」を押します。
 - **表示 > オニオンスキン > オニオンスキン** を表示を選択します。

前のパネルの数を設定する方法

1. オニオンスキンツールバーで、「前に表示」ボタンをクリックし、次のいずれかを選択します:
 - 前のパネルなし
 - 前のパネル
 - 前の2つのパネル
 - 前の3つのパネル

前のパネルがステージビューに表示されます。

メモ: **表示 > オニオンスキン** を選択して、これらのオプションにアクセスすることもできます。

次のパネルの数を設定する方法

1. オニオンスキン ツールバーで、「次を表示」ボタンをクリックし、次のいずれかを選択します。

- 次のパネルなし
- 次の描画
- 次の2つのパネル
- 次の3つのパネル

次のパネルがステージビューに表示されます。

メモ: 表示 > オニオンスキン を選択して、これらのオプションにアクセスすることもできます。

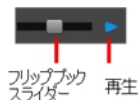
オニオンスキンの描画をフリッピング

T-SBFND-008-015

フリップブックを使用すると、オニオンスキンの描画間内で素早く移動できます。これは非常に便利で、時間を節約する機能です。

オニオンスキンの描画をはじめる方法

1. オニオンスキンツールバーで、次のいずれかの操作を行います:



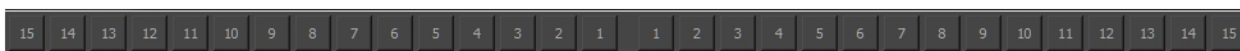
- フリップブックのスライダをドラッグして、オニオンスキンツールで選択した描画間を移動します。
- 再生 ボタンをクリックすると、オニオンスキンされた描画が自動的にフリップブックとして再生されます。

オニオンスキンのプレビューを拡大する

オニオンスキンを展開して既定の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。を表示することができます

追加の描画を表示する方法

1. オニオンスキンツールバーで、オニオンスキンを展開 ボタンをクリックします。

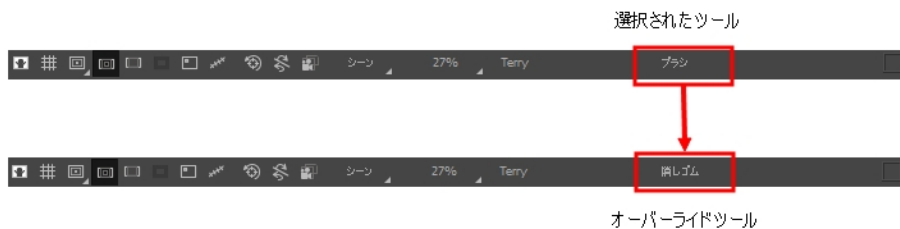


クイックスワップショートカットについて

T-SBADV-005-003

別のツールをオーバーライドすると、短いタスクと以前のツールで使用したツールを、すばやく切り替えることができるため、生産性が向上します。ほとんどの描画ツールのショートカットには、Alt キーと別のキーを使用しアクセスします。たとえば Alt + E を押してアクセスする消しゴムツールなどです。

たとえば、ブラシツールを使用して描画していて、続行する前に消しゴムに簡単に切り替える必要がある場合は、消去中に E キーを押したままにします。完了したら、E キーを離して前のツールに戻ります;この場合は、ブラシツールです。ショートカットが Alt と、それに続く別のキーで構成されている、ほとんどの描画ツールでも同じことができます。



キーボードショートカットの一覧については、次のいずれかを参照してください。

- ステージまたはカメラビューを右クリックし、メニューにアクセスします。
- トップメニューから、ツールを選択。
- 環境設定のダイアログボックス、ショートカットタブ: Ctrl+U (Windows) または ⌘ + , (Mac OS X)
- [描画ツールショートカット](#)

アンチエイリアス OpenGL ライン

T-SBADV-005-004

Storyboard Pro で描画するものはすべてベクトルベースです。。描画 中 や、カメラビューで描画すると、線がギザギザに見えることがあります。これは、OpenGL と呼ばれる高速のリアルタイム表示が原因です。描画する際に滑らかな線を表示したい場合は、アンチエイリアス設定を有効にすることができます。



コンピュータのグラフィックスカードによって、全画面のアンチエイリアシングが生成されます。このアンチエイリアシングは、描画のアンチエイリアスだけでなく、インターフェース内のさまざまなビューすべてをアンチエイリアスします。フルシーンアンチエイリアシングは、オン/オフを切り替えることができるオプションです。デフォルトでは無効になっています。

グラフィックカードの設定を変更する必要はありません。

メモ: フルシーンアンチエイリアスのパラメータは、シーンで作業している間のみ有効です。シーンは、好みの設定やグラフィックカードのパネルに関係なく、解像度の100%にレンダリングされます。

フルシーンアンチエイリアスパラメータをカスタマイズする方法

メモ: パラメーターの変更後は Storyboard Pro 再起動する必要があります。

- 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)。**
 - Ctrl + U (Windows/Linux) または ⌘ + U (Mac OS X) を押します。

環境設定 のダイアログが開きます。

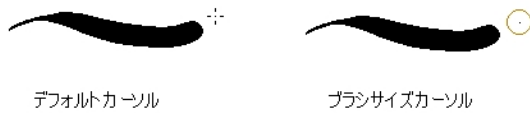
- 高度タブのにて、**有効化(再起動が必要)** を選択します。

3. **サンプル数**:アンチエイリアス処理に使用する、サンプル数を入力します。サンプル数は基本的にアンチエイリアシングを計算するために、ピクセルが拡大される時間と等しくなります。この技術はスーパーサンプリングと呼ばれます。サンプルの数が多いほどアンチエイリアシング品質は向上しますが、計算にかかる時間も長くなります。
4. 再起動します Storyboard Pro。

描画ツールのカーソルを変更する

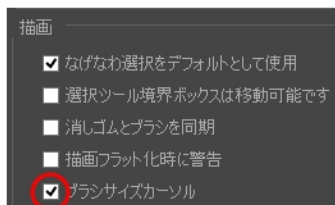
T-SBADV-005-005

デフォルトでは、ブラシツールのカーソルは十字線として表示されます。これを変更して、現在のブラシサイズのシェイプを表示することができます。



ブラシツールのカーソルを変更する方法

1. 環境設定 のダイアログが開きます:
 - ▶ **編集 > 環境設定** (Windows) または **Storyboard Pro > 環境設定** (Mac OS X).
 - ▶ **Ctrl+U** (Windows) または **⌘+,** (Mac OS X) を押します。
2. ツールタブを選択します。
3. 描画セクションで、**ブラシサイズカーソル** オプションを選択します。



4. **OK(はい)** をクリック

カーソルに現在のブラシサイズが表示されます。

描画スペースナビゲーションについて

ステージビューで描画する際、オブジェクトの配置場所決定/オブジェクトのスケール決定/ズームアウト時のパネルと、内容の全体的な表示を簡単に行う為に、ビューをズーム/パン/回転することができます。

ステージビューの拡大

ステージビューを、ズームイン/アウトすると、エレメントを近づけたり遠くから見るすることができます。

ステージビューをズームする方法

- ツールバーで、ズーム ツールを選択します。ステージビューをクリックして、ズームインします。[Alt] を押して、ズームアウトします。
- **ズームイン:表示 > ズームイン** または 2 を押します。ズームインモードが選択されているときは、[Alt] を押しながらクリックするとズームアウトします。
- **ズームアウト:表示 > ズームアウト** または 1 を選択します。

ズームをリセットする方法

- **表示 > ズームをリセット** を選択するかまたは、Shift+Z を押します。

ステージビューのパン

ハンドツールを使用して、ステージビューをパンすることができます。

ステージビューをパンする方法

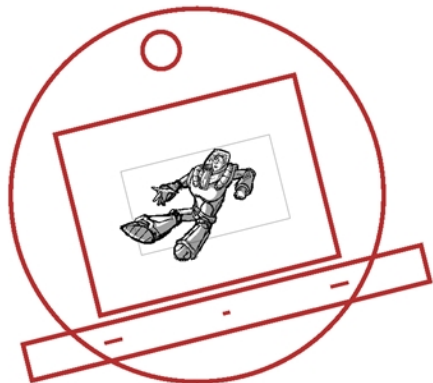
1. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ツールバーで、手のひら ツールをクリックします。
 - ▶ Spacebar を押したままにします。
 - ▶ ツール > 手のひら を選択します。
2. ステージビューで、カーソルをドラッグします。

パンをリセットする方法

- 表示 > パンをリセット を選択するか、Shift+N を押します。

ステージビューを回転する

実際のアニメーション ディスクと同様に、同じ方法でステージビューを回転できます。30 度ずつのステージビューを回転させるのに、メニュー オプションを使用することができます。



描画スペースを回転させる方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - ツールバーで、ビューの回転 ツールを選択します。
 - Ctrl+Alt (Windows) または ⌘+Alt (Mac OS X) を押したままにします。
2. ステージビューで、カーソルをドラッグし、ビューを回転させます。

30 度ずつ、描画ビューを回転させる方法

- 表示 > ビューを右回転 (時計回り) を選択するか、V を押します。
- 表示 > ビューを左回転 (反時計回り) を選択するか、C を押します。

回転をリセットする方法

- 表示 > ビューをリセット を選択するか、Shift+X を押します。

描画の共有

複数のパネルにまたがって描画が行われる場合は、描画を共有 (リンク) できます。このようにして、描画の何ら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に、より迅速かつ効率的になります。

共有描画を含むパネルを複製すると、リンクが保持されます。

共有が不要な場合は、共有描画のインスタンスを他のインスタンスから簡単にリンク解除できます。

描画を共有する方法

1. 描画リストで、共有する描画を含むレイヤーを右クリックします。
2. 右クリックして、**描画を共有** を選択します。

これで、描画がライブラリビューの「共有描画」フォルダに表示されるようになります。レイヤーリストでは、描画の名前の横に星が表示され、共有描画であることが示されます。

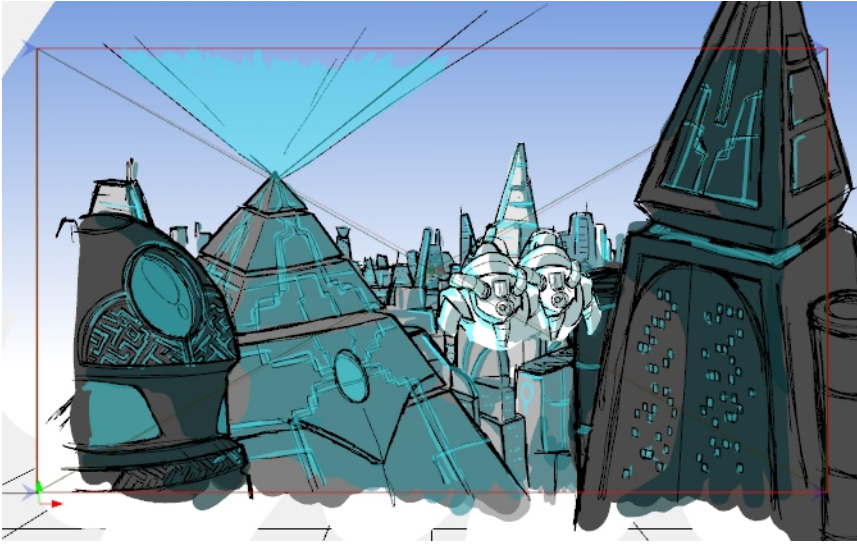
3. 共有描画を別のパネルで使用するには、「描画を共有」フォルダからレイヤーリストまたはステージビューにドラッグします。

共有描画のリンクを解除する方法

1. リンクを解除するレイヤーを右クリックし、**共有描画のリンクを解除** を選択します。

レイヤーは共有描画とそのインスタンスからリンク解除されます。

第8章：カラー



Storyboard Pro では、あなたのプロジェクトに色を加えることができます。

カラスウォッチについて

T-SBFND-008-008

2種類のカラスウォッチを使用できます。ソリッドとグラデーションの色であるベクトルスウォッチで、描画をペイントすることができます。

ビットマップのテクスチャスウォッチで、ベクター描画をペイントすることができます。テクスチャをインポートしてパレットに追加することができます。テクスチャは*.psdまたは*.tgaファイルでなければなりません。透過性がサポートされています。テクスチャでペイントしたら、グラデーションの位置を編集できます参照 [グラデーションの編集 - テクスチャツールの使用](#) (ページ323).

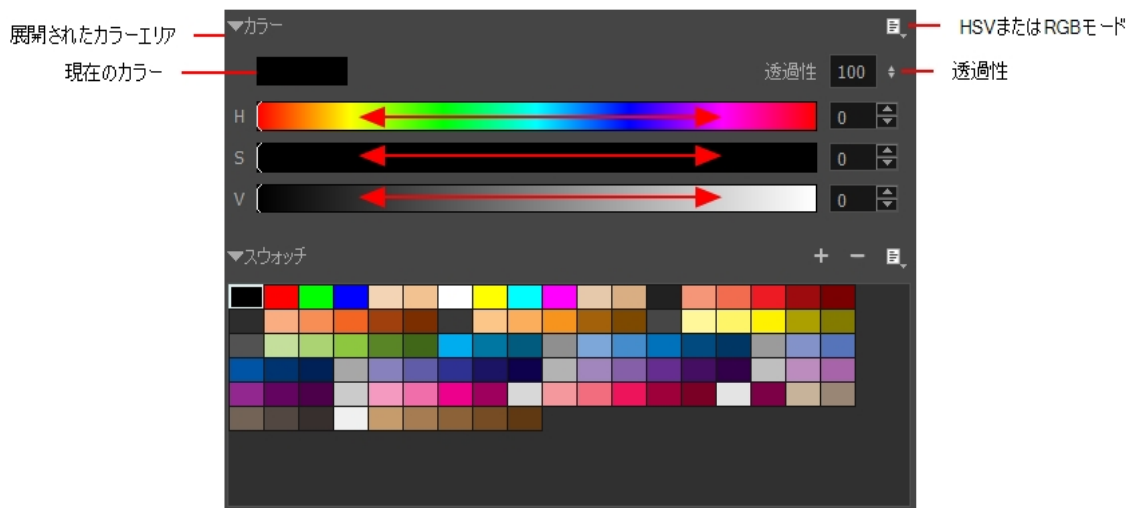
現在の色を変更する

T-SBFND-008-009

現在の色を変更する方法はいくつかあります。スライダー(HSVまたはRGB)を使用するか、カラーピッカーウィンドウを使用し、カラービューで直接変更できます。

カラービューで現在の色を変更する方法

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. カラービューで、H、S、Vスライダーを左右にドラッグして色を調整します。
3. 透過度フィールドで、色のアルファを調整します。
4. HSV/RGBメニューでは、HSVスライダーとRGBスライダーを切り替えることができます。



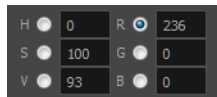
カラーピッカーウィンドウで現在のカラーを変更する方法


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 swatch 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. カラーピッカーウィンドウで、次のいずれかを実行して現在のカラーを変更します:

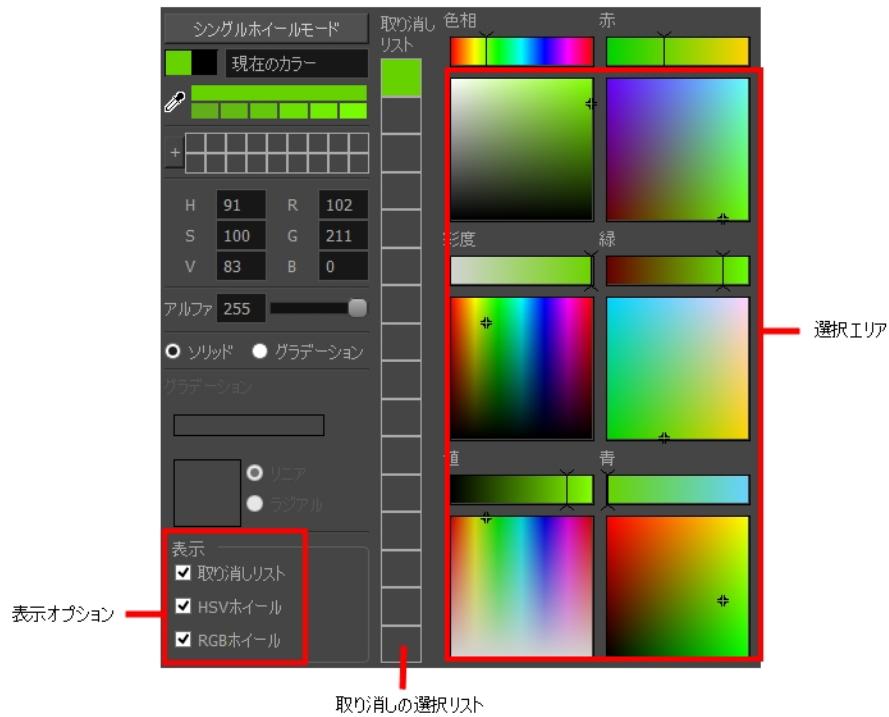
- カラーピッキングエリアで、クリックしてカラーを選択します。
- 対応するフィールドにHSVまたはRGB値を入力します。R、G、BまたはH、S、Vオプションを選択して、カラーピッキング領域の外観を変更します。



- ドラッグアンドドロップで、 インターフェイス内の任意の色 Storyboard Pro を選択します。

メモ: スポイトツールを使用すると、選択した色が現在の色になりますが、スウォッチには追加されません。

また、マルチホイールモードボタンをクリックして、マルチホイールカラーダイアログボックスを開くこともできます。これにより、すべてのピッキング領域スタイルとピッキング・アンドウ・リストが表示されます。「シングルホイールモード」ボタンをクリックすると、通常の「カラーピッカー」ウィンドウに戻ります。



4. シェードスケールの色スウォッチをクリックして、選択した色のシェードを変更します。



5. Alpha(アルファ) スライダーで透明度を調整するか、Alpha(アルファ) フィールドに値を直接入力します。
6. **追加** ボタンをクリックすると、カラーストレージライブラリに現在選択されている色が追加され、後で素早くアクセスできます。



7. 「カラーピッカー」ウィンドウで、カラースウォッチの名前を変更したり、名前をダブルクリックしてカラーリストの名前を変更することができます。



カラーズウォッチの追加

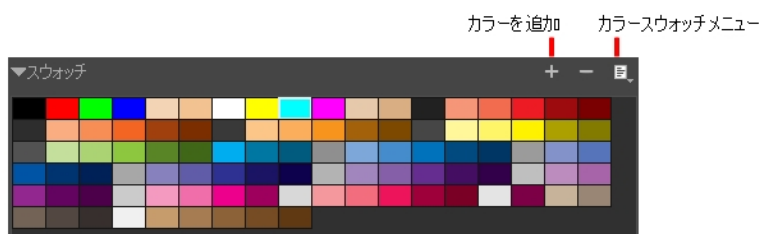
T-SBFND-008-010

独自のベクトルカラーズウォッチを作成し、ビットマップテクスチャをインポートして、パレットのズウォッチとして使用することができます。

メモ: 追加後、カラーズウォッチは変更できません。ズウォッチを削除し、新しいズウォッチを追加する必要があります。

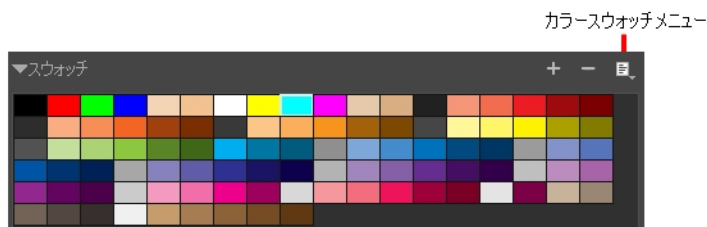
ベクトルカラーズウォッチの追加

1. 折り畳み/展開 矢印をクリックし、カラービューのカラーエリアを展開させます。
2. カラービューのスライダーやカラースポイトを利用し、新しいズウォッチの色合いを調整します。
3. カラーを追加 ボタンをクリック、または **新カラーズウォッチ** をカラーズウォッチメニューから選択します。



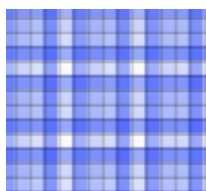
ビットマップテクスチャーの作成

1. カラーズウォッチメニューの **新規テクスチャー** を選択します。



ブラウザウィンドウを開きます。

2. サードパーティのソフトウェアで作成された、PSDまたはTGAビットマップファイルを参照し **開く** をクリックします。



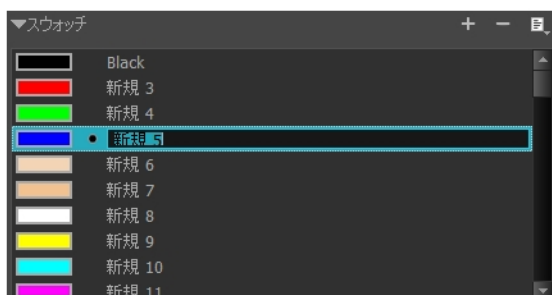
スウォッチパレットに、テクスチャカラスウォッチが追加されます。

カラースイッチの名前変更

パレットに、多数のカラースイッチを追加する場合は、名前付けと順序でそれらを整理することをお勧めします。

カラースイッチに名前を付ける方法

1. カラースイッチメニューの、**スイッチモード** オプションで選択を外します。
2. カラーリストで、名前を変更するスイッチ名をダブルクリックします。



3. スウォッチの名前変更が終わったら、Enter/Return を押してエントリを検証します。

スウォッチをオーダーする方法

- ▶ カラーリストの、スイッチモードまたはリストモードで、スウォッチをドラッグアンドドロップして順序を変更します。

カラーズウォッチの削除

使用していないカラーズウォッチや、邪魔なカラーズウォッチをいつでも削除することができます。

カラーズウォッチを削除する方法

1. カラービューで、カラーズウォッチをクリックし、削除するカラーズウォッチを選択します。複数のスウォッチを選択するには、Ctrl (Windows) を押すか、⌘ (Mac OS X)、削除するスウォッチをクリックします。ある範囲内の、複数のスウォッチを選択するには Shift を押すか、最初のスウォッチをクリックで削除し、最後のスウォッチをクリックします。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ Delete を押します。
 - ▶ カラーズウォッチメニューの **スウォッチの削除** を選択します。
 - ▶ 色を削除 ボタンをクリックします。



グラデーションを作成する

ベクトル描画は、線形および放射状のグラデーションを使用してペイントすることができます。ペイントすると、グラデーションの位置を変更できます—参照 [グラデーションの編集 - テクスチャツールの使用 \(ページ323\)](#)。

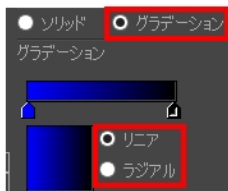


グラデーションカラーの作成方法

1. カラービューで、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。

2. **グラデーション** オプションを選択します。



3. **直線** または **放射状** オプションを選択します。
4. カラーピッキングエリアで、グラデーションの矢印を使用しカラーを変更します。

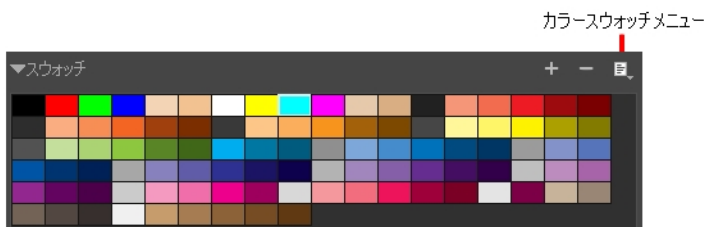
カラーパレットの共有

絵コンテで使用するための色を確立すると、プロジェクトの既定のカラーパレットとして保存できます。また、チームの全員が同じ色を使用するように、カラーパレットをインポートおよびエクスポートすることもできます。

メモ: Toon Boom のカラーパレットには.plt拡張子が付加されています。

既定のカラーパレットを保存する方法

- ▶ カラービューで、カラースウォッチメニューをクリックし、**デフォルトパレットとして保存** を選択します。



カラーパレットをエクスポートする方法

1. カラースウォッチメニューの**カラーのエクスポート** を選択します。
2. カラーのエクスポートウィンドウで、パレットに名前を付けて、**保存 (Save)** をクリックします。

カラーパレットをインポートする方法

1. カラースウォッチメニューの**カラーのインポート** を選択します。
2. カラーのインポートウィンドウで、カラーパレットを選択し、**開く** をクリックします。

カラーツールについて

カラーツールは、ツールプロパティ: カラーバーにあります。ツールプロパティビューには、現在選択しているツールのプロパティが、現在作業中のレイヤーに表示されます。ベクターレイヤーを編集する場合は、すべてのツールを使用できます。ビットマップレイヤーに描画する場合、一部のツールは使用できません。

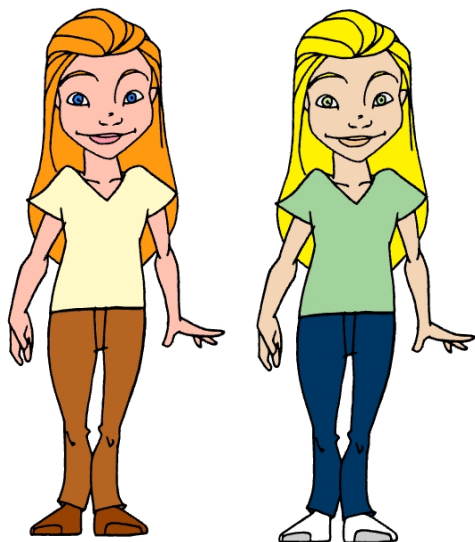
メモ: ワークフローの効率が良い場合は、ツールバーを横に表示することができます(フラットツールバー) —参照 ツールバーのツールリファレンスガイド。

選択したレイヤーのタイプに応じて、使用可能なカラーツールが表示されます。

ツール	ベクトルレイヤー	ビットマップレイヤー
グラデーション/テキスト チャーターの編集	•	•
ペイント	•	•
非ペイント部分をペイント	•	•
ペイントしない	•	•
ギャップを閉じる	•	
スポイト	•	•

ペイントツールについて

描画をペイントする為に使用する主なツールはペイントツールです。ペイントツールは幾つかの異なるモードで使用でき、ツールプロパティビューでカスタマイズすることができます。

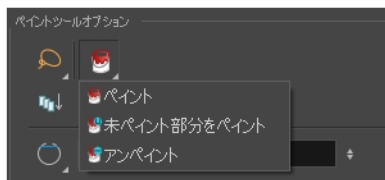


ペイントツールでペイント可能なのは、閉じたゾーンだけです。線に隙間がある場合は、ブラシ・鉛筆・またはギャップを閉じるツールを使用し、それらを閉じなければなりません。

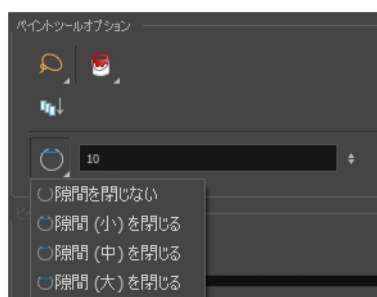
ペイントモードについて

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

これらは、ツールバーとツールメニューにもあります。



また、塗りつぶし中に自動で隙間を閉じる為に、隙間閉鎖モードを有効にすることもできます。



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。

ペイントする

T-SBFND-008-011

描画を描く方法

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



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



スポイトツールの使用



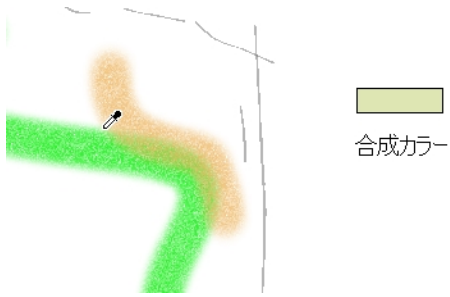
ステージビューで作業中は、スポイトツールを使用してカラービューに移動せずに描画からカラーを選択します。スポイトで色を選択すると、色はカラースウォッチリストに追加されません。現在の色になります。

描画で単一の色を選択する方法

1. 次のいずれかを実行します: ツールバーで、スポイト ツールを選択します。 **ツール > スポイト** を選択します。 Alt+D を押します。
2. ステージビューで、目的の色をクリックします。

コンポジット(合成)カラーを選択する方法

1. 次のいずれかを実行します: ツールバーで、スポイト ツールを選択します。 **ツール > スポイト** を選択します。 Alt+D を押します。
有効にすると、スポイトはすべてのレイヤーのRGBA値を組み合わせで選択します。無効にすると、スポイトは一度に1つのレイヤーからRGBA値を選択します。
2. ツールプロパティビューで、すべてのレイヤーをサンプル ボタンをクリックします。
3. ステージビューで、スポイトの先端を重ねているストロークの上に配置し、クリックして色を選択します。
新しいカラーがカラービューに表示され、現在のカラーになります。



色の透過性の有無を選択する方法

1. 次のいずれかを実行します: ツールバーで、スポイト ツールを選択します。 **ツール > スポイト** を選択します。 Alt+D を押します。
2. ツールプロパティビューで、次のいずれかを実行します:
 - ▶ 透過性を選択しない ボタンをクリックして、アルファ値を無視し100%の透過性度で色を選択します。
 - ▶ ストロークのアルファ値を保持し、色を選択するには、透過性を選択しない ボタンを使用しないでください。
3. ステージビューで、スポイトの先端をストローク上に配置し、クリックして色を選択します。
新しいカラーがカラービューに表示され、現在のカラーになります。

グラデーションの編集 - テクスチャツールの使用



グラデーション、またはテクスチャカラーでゾーンをペイントする場合は、「グラデーション/テクスチャの編集」ツールを使用してゾーン内のポジションを変更できます。移動、スケール(拡大縮小)、回転、スキュー(傾斜)を行うことができます。色をアニメーションに合わせたい場合は、最初のテクスチャの位置を設定し、「グラデーション/テクスチャの編集」の位置をコピーします。次の描画に移動するときは、次のテクスチャを選択して前の位置にペーストし、変更を続行できます。

手描きのアニメーションをペイントしている場合、またはブラシ/ペイントツールでデフォルトのグラデーションの代わりにグラデーションの位置/角度/スケールの設定を使用する場合は、独自の設定を保存して後で再利用できます。

「グラデーション/テクスチャの編集」ツールを使用しテクスチャを編集する方法は、テクスチャ付きの「ブラシ」で描かれた鉛筆の線でも機能します。グラデーションを使用しテクスチャ付き鉛筆の線をペイントする場合は、上記のように両方のエレメントを同時に、また個別に編集することができます。

グラデーション/テクスチャの編集ツールの使用方法

1. ツールバーで、グラデーション/テクスチャの編集 ツールを選択するか、**ツール > グラデーション/テクスチャーを編集** を選択します。
1. 変更するグラデーションゾーンまたはテクスチャゾーンをクリックします。一度にいくつかの領域を変更するには、Shift キーを押しながら変更するゾーンをクリックします。

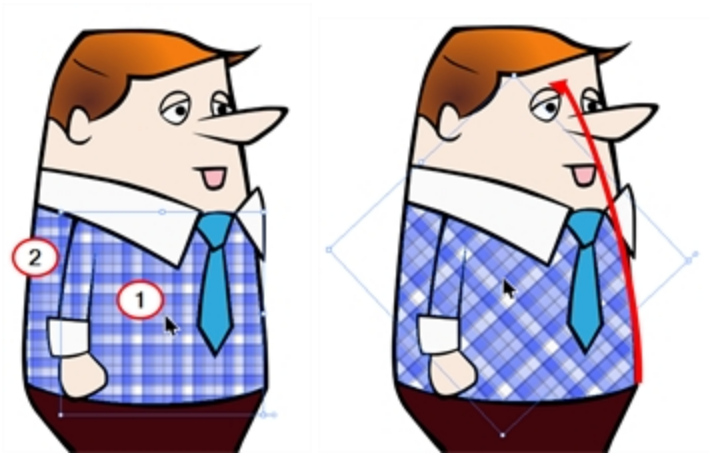


リニアグラデーション



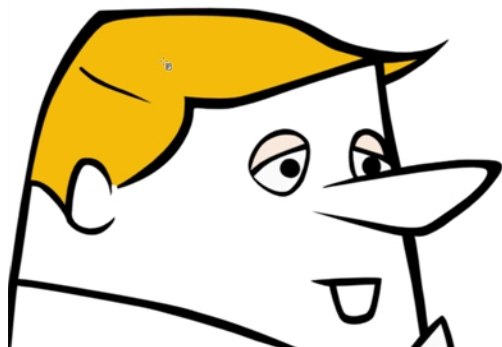
ラジアルグラデー

2. 編集テクスチャのアンカーポイントを目的の結果に移動します。



- ▶ 別の描画、またはテクスチャゾーンの別のグラデーションに、同じ変更を適用する必要がある場合は変更されたゾーンを選択して、**編集 > コピー**を選択します。他の描画で変更するゾーンを選び、**編集 > ペースト**を選択します。

隙間閉鎖ツールの使用



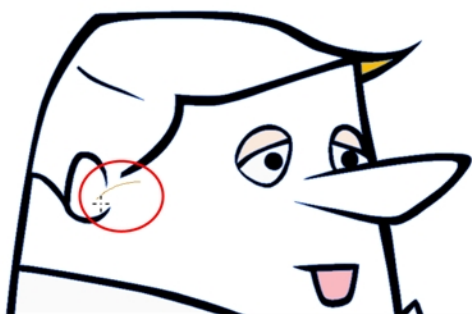
ペイントすると、描画エリアの一部に隙間があることがわかります。隙間を閉じるには、ブラシまたは鉛筆ツールで不足している線を描画しますが、目に見えない線で隙間を閉じることもできます。これを行うには、隙間閉鎖ツールを使用します。

隙間閉鎖ツールは、描画の小さな隙間を閉じるために使用します。ペイントツールでペイント可能なのは、閉鎖したゾーンだけです。隙間閉鎖ツールは、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し、カラーゾーンを閉じます。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。

隙間閉鎖ツールの使用方法

1. ツールバーで、隙間閉鎖 ツールを選択するか、**ツール > 隙間閉鎖** を選択します。
 - ▶ 描画する線を平らにする場合は、ツールのプロパティビューで自動フラット化 ボタンをクリックします。
 - ▶ 表示されていない行は、「ストロークを表示」オプションで表示できます **表示 > エクストラ > ストロークを表示** を選択するか、またはKを押します。
 - ▶ ストロークを表示しないと、警告メッセージダイアログボックスが表示されます。このメッセージを再度表示しないオプションをオンにすると、このメッセージが表示されなくなります。
2. ステージビューでは、閉じられる隙間近くの目に見えない線をトレースします。

自動隙間閉鎖



第9章: ライブラリー

T-SBADV-010-001

テンプレートを使用して Storyboard Pro で作成した要素を共有して再利用することができます。Storyboard Pro には、文字、セット、小道具、レイヤー、カメラの動きなど、いくつかの異なる要素を保存できるライブラリーがあります。

ライブラリービューでは、他のシーンやプロジェクトでアートワークやパネルを再利用できます。

ライブラリーは、あなたのテンプレートを格納するフォルダーです。これらのフォルダーは、別のプロジェクトからアクセスできます。ライブラリーを使用するのは簡単です。コンテンツをライブラリーにドラッグして、アートワークを保存し、カメラ/タイムライン/サムネイルビューにドラッグして再利用します。サブフォルダを使用してライブラリーを整理します。あなたのハードドライブや、ネットワーク上にいくつかの異なるライブラリーフォルダを保持することができます。

テンプレートはライブラリーに保存されたアートワークのコピー(インスタンス)で、さまざまなシーンで再利用できます。テンプレートがライブラリーに保存されると、必要な回数だけ任意のプロジェクトからテンプレートにアクセスできます。

テンプレートをインポートすると、アートワークのコピーがプロジェクトに作成されますが、ライブラリーのテンプレートにはリンクされません。つまり、元のテンプレートに影響を与えずにプロジェクト内のアートワークを変更できます。

ライブラリーの構造について

T-SBADV-010-002

おそらく多数のテンプレートを作成するので、それらを整理する必要があります。様々なライブラリとサブフォルダを作成し、アセットに簡単にアクセスすることができます。たとえば、プロジェクトごとに異なるライブラリを作成し、いくつかのカテゴリに分けます。このような:

- キャラクター
- 小道具
- 背景
- パネル
- サウンドクリップ
- 3D オブジェクト

絵コンテ全体で複数のパネルにまたがり、描画を共有することができます。共有している描画は、自動的に共有フォルダに追加されます。そのフォルダから、描画をパネルにドラッグして再利用することができます。共有描画はリンクされています。1つの場所を変更すると、何処であっても変更されます。

メモ: 3Dオブジェクトを読み込むと、自動的にライブラリに追加されます。

ライブラリの作成

T-SBADV-010-003

ライブラリフォルダを作成する方法は2つあります。

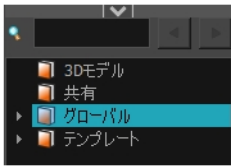
- Storyboard Proのインターフェースの使用
- 直接オペレーティングシステムから行う

オペレーティングシステムを使用し、ライブラリを作成するには、ライブラリーを保存する場所に適切な名前の新しいフォルダを作成します。これらは、Storyboard Pro で開くことができます—参照 [ライブラリの作成 \(ページ329\)](#)。

テンプレートライブラリーを整理する必要があります。ハードドライブに別のサブフォルダを作成することや、**ライブラリー** からアセットに直接アクセスすることもできます。

ライブラリーを作成する方法 Storyboard Pro

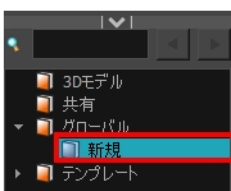
1. ライブラリビューで、ライブラリリストセクションを右クリックし **ライブラリライブラリーを開く**を選択します。
ブラウザウィンドウを開きます。
2. 新しいライブラリーを保存する場所を参照します。
3. **新規フォルダー**をクリックします。
4. 新しいライブラリーに、適切な名前を付け **フォルダを選択**をクリックします。
新しいライブラリーが、ライブラリーリストセクションに表示されます。



フォルダの作成方法

1. ライブラリビューの左側で、サブフォルダを作成するライブラリーフォルダを選択します。
2. 選択したライブラリーを右クリックし、**新規フォルダ**を選択します。

新しいサブフォルダが、ライブラリーに追加されます(親フォルダで折り畳まれている為、すぐには表示されません)。新しいフォルダを含む、ルートライブラリーフォルダをクリックし、プラス記号 (+) をクリックして展開します。新しいサブフォルダが表示されます。



ライブラリを開く

T-SBADV-010-004

ハードドライブ、またはネットワーク上の任意のフォルダをライブラリとして開くことができます。ライブラリを開くということは、フォルダをライブラリビューにリンクすることを意味します。一度だけライブラリを開く必要があります。ライブラリフォルダは、ライブラリを閉じてリンクを解除するまで、アプリケーションを開くたびに利用できます。

メモ: 画像ファイルを含むフォルダを開くと、それらの画像をドラッグして、ステージビューにドラッグアンドドロップすることで、それらの画像を素早くStoryboard Pro にインポートすることができます。

ライブラリを開く方法

1. ライブラリビューで、ライブラリリストセクションを右クリックし、**ライブラリを開く**を選択します。
ブラウザウィンドウが開きます。
2. ライブラリフォルダの場所を参照します。
3. フォルダを選択し、**OK** をクリックします。
新しいライブラリが、ライブラリリストセクションに表示されます。

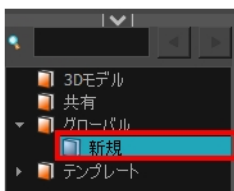
フォルダー名の変更

T-SBADV-010-005

フォルダーを追加した後に、名前を変更することができます。これは、ハードドライブ上のフォルダーの名前を変更します。

フォルダーの名前を変更する方法

1. ライブラリビューの左側で、削除したいフォルダを選択します。



2. 選択したライブラリを右クリックし、**フォルダ名の変更**を選択します。
3. 選択したフォルダーの名前を変更します。
4. Enter/Return を押して操作を検証します。

ライブラリを閉じて、フォルダを削除する

T-SBADV-010-006

ライブラリリスト内の、全てのライブラリフォルダを必ずしも利用するとは限りません。あなたが必要としないものを閉じることができます。閉じてもフォルダは削除されず、ライブラリビューからのみ削除されます。再度開く場合は、ハードドライブまたはネットワーク上に配置し、ライブラリビューで開くだけです。

フォルダの内容が不要になったら、ライブラリからフォルダを削除できます。

重要: 【注意】フォルダに含まれる全てのテンプレートは、あなたのハードドライブから削除されます。一度削除すると、データを回復できません。単にライブラリを閉じるときには当てはまりません。

ライブラリを閉じる方法

1. ライブラリビューの右側で、閉じたいライブラリフォルダを選択します。
2. ライブラリビューメニューで **フォルダ > ライブラリを閉じる** を選択します。

フォルダを削除する方法

1. ライブラリビューの左側で、削除したいフォルダを選択します。
2. 選択したライブラリを右クリックし、**フォルダを削除** を選択または Delete を押します。

警告ダイアログボックスが開きます。

- **Yes(はい)** をクリックし、フォルダを削除します。【注意】フォルダに含まれる全てのテンプレートは、あなたのハードドライブから削除されます。一度削除すると、データを回復できません。
- **No(いいえ)** をクリックし、キャンセルします。

ライブラリの更新

T-SBADV-010-007

オペレーティングシステムを使用してライブラリのコンテンツを更新する場合は、ライブラリビューでライブラリフォルダを更新する必要があります。

ライブラリを更新する方法

- ライブラリビューの左側で、右クリックして **更新** を選択するか、[F5] キーを押します。

テンプレートについて

T-SBADV-010-009

プロジェクトのアートワーク、レイヤー、またはカメラモーションを同じプロジェクトまたは他のプロジェクトで再利用したい場合は、そこからテンプレートを作成する必要があります。テンプレートは、プロジェクト内でドラッグできるポータブルシーンまたはパッケージとして見ることができます。

テンプレートはライブラリに保存されたアートワークのコピー(インスタンス)で、さまざまなシーンで再利用できます。テンプレートがライブラリに保存されると、必要な回数だけ任意のプロジェクトからテンプレートにアクセスできます。

テンプレートをインポートすると、アートワークのコピーがプロジェクトに作成されますが、ライブラリのテンプレートにはリンクされません。つまり、元のテンプレートに影響を与えずにプロジェクト内のアートワークを変更できます。

テンプレートを作成する

T-SBADV-010-010

プロジェクト内の多くのアセットからテンプレートを作成できます。カメラ、サムネイル、またはタイムラインビューからテンプレートを作成できます。

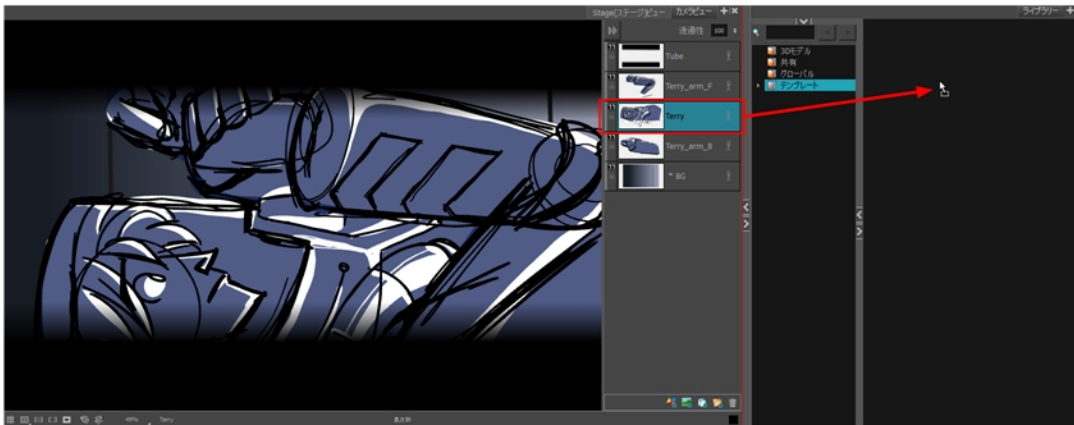
ステージビューでは、パネルのレイヤーまたはレイヤーの選択肢からテンプレートを作成できます。選択したレイヤーでモーションが作成された場合、モーションはテンプレートに含まれます。

サムネイルビューでは、パネル全体からテンプレートを作成できます。選択したパネルに、レイヤーまたはカメラのモーションがある場合は、それがテンプレートに含まれます。

タイムラインビューでは、パネル全体またはサウンドクリップからテンプレートを作成できます。選択したパネルに、レイヤーまたはカメラのモーションがある場合は、それがテンプレートに含まれます。

ステージビューからテンプレートを作成する方法

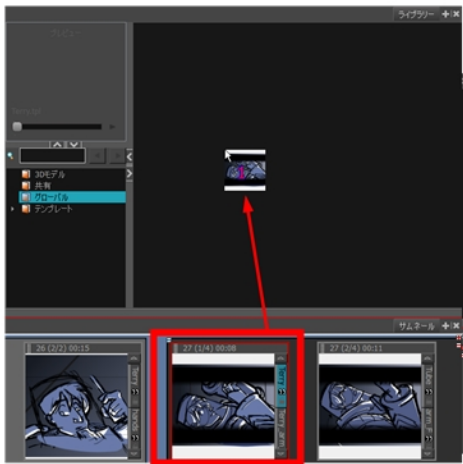
1. ライブラリビューで、テンプレートを保存するフォルダを選択します。
2. ステージビューで、1つまたは複数のレイヤータブを選択し、それらをライブラリビューの右側にドラッグします。



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

サムネイルビューからテンプレートを作成する方法

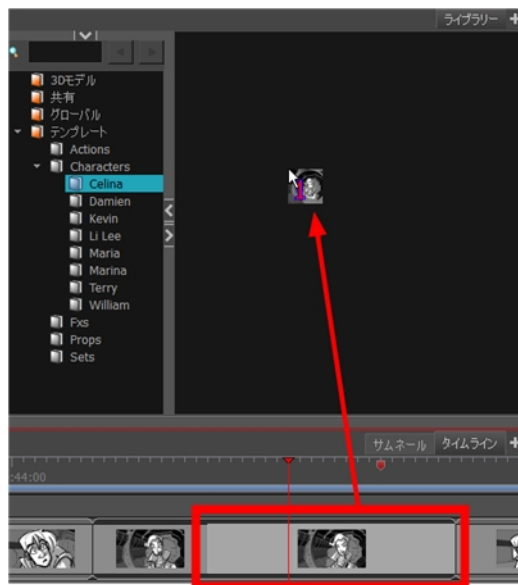
1. ライブラリビューで、テンプレートを保存するフォルダを選択します。
2. サムネイルビューで、パネルを選択してライブラリビューの右側にドラッグします。



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

タイムラインビューからテンプレートを作成する方法

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



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

テンプレートの削除

T-SBADV-010-011

ライブラリからテンプレートを削除するには、ライブラリビューを使用します。必要に応じて、削除アクションをいつでも元に戻すことができます。

重要： 操作を途中停止出来ない為、操作システムを使用してテンプレートを削除しないでください。】

テンプレートを削除する方法

1. ライブラリビューで、削除するテンプレートを選択します。
2. 右クリックで、**削除**を選択するか、Delete を押してください。

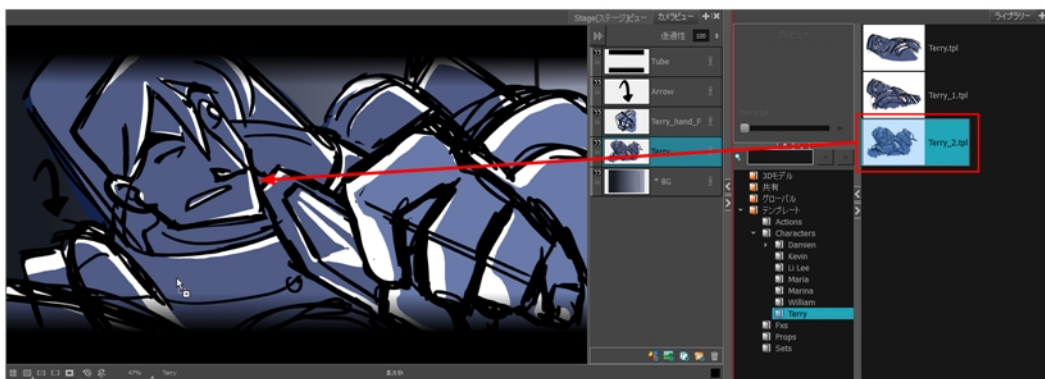
テンプレートのインポート

T-SBADV-010-012

プロジェクトにテンプレートを挿入するには、いくつかの方法があります。レイヤーとパネルテンプレートは、ステージ、サムネイル、およびタイムラインビューに挿入できます。

ステージビューでテンプレートをインポートする方法

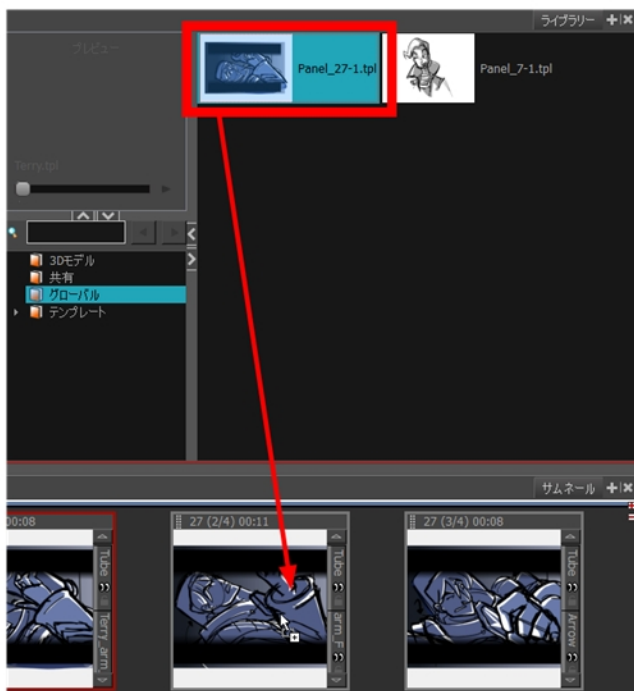
1. サムネイルビューで、テンプレートを挿入するパネルを選択します。
2. ライブラリビューで、挿入するテンプレートを選択します。
3. 選択したテンプレートを、ステージビューにドラッグします。



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

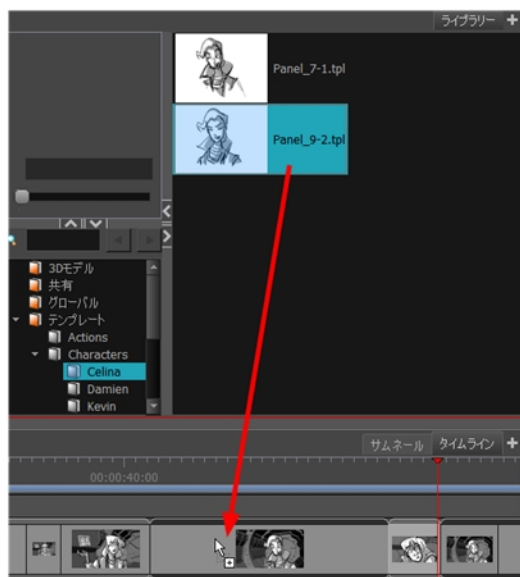
サムネイルビューでのテンプレートのインポート方法

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



タイムラインビューのテンプレートをインポートする方法

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



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

サムネイルの生成

T-SBADV-010-013

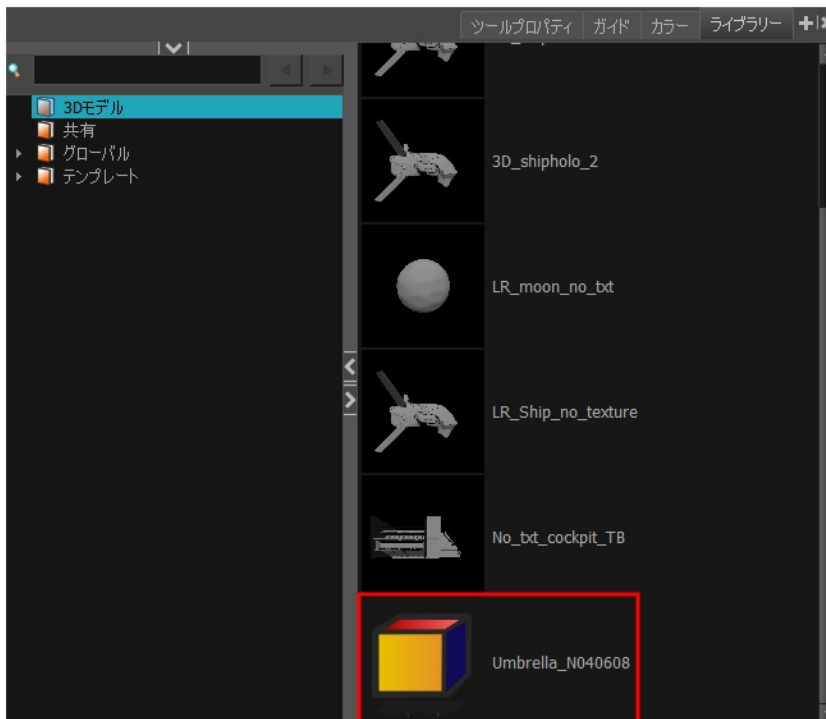
ライブラリビューにサムネイルを表示すると、Storyboard Pro は一連の小さな画像 (サムネイル) を生成します。ただし、手動でテンプレートサムネイルを生成することも可能です。

デフォルトでは、自動オプションが有効になっています。つまり、ライブラリビューのサムネイルが自動的に生成されます。サムネイルが自動的に生成されないようにするには、このオプションを無効にします。

ライブラリビューからサムネイルファイルを削除することができます。

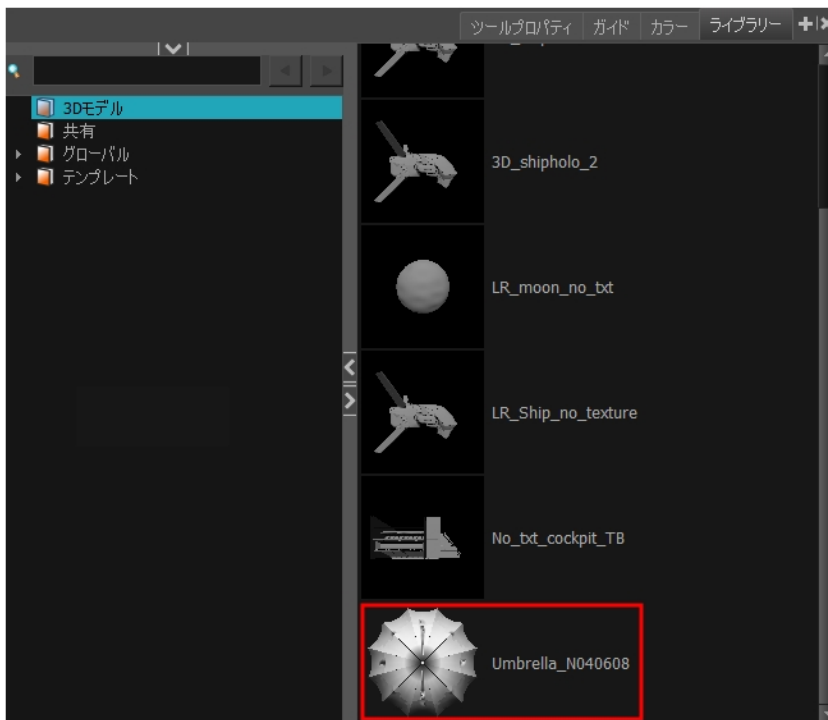
サムネイルの生成方法

1. ライブラリビューの右側で、テンプレートを選択します。



サムネイルがないテンプレート

2. 右クリックして、**サムネイルの生成** を選択します。



自動的にサムネイルを生成する設定を無効にする方法

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。
 - を押します。
2. **一般** タブを選択します。
3. 一般セクションで、**ライブラリーにサムネイルを自動生成** オプションを選択します。

メモ:「ライブラリーにサムネイルを自動生成」オプションの選択を解除すると、それらを手動で生成できます。

サムネイルの削除方法

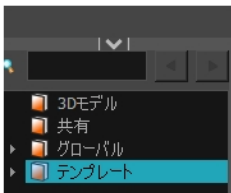
- ライブラリービューの左セクションで、右クリックし **サムネイルの削除** を選択します。

ライブラリの検索

クイック検索フィールドを使用すると、テンプレート名に含まれるキーワードを使用して、特定のテンプレートをすばやく見つけることができます。

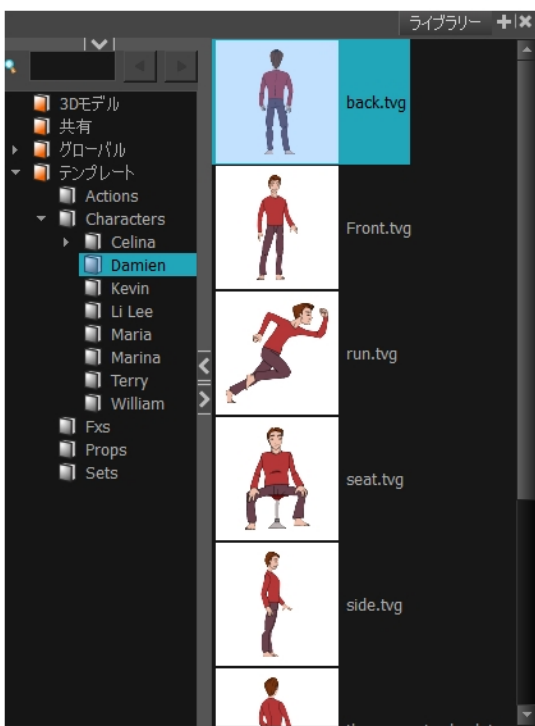
テンプレートを検索する方法

- クイック検索フィールドに、テンプレートの名前に含まれる単語または単語の一部を入力します。ライブラリのリストでフォルダを選択して、この特定のライブラリへの検索を制限することができます。

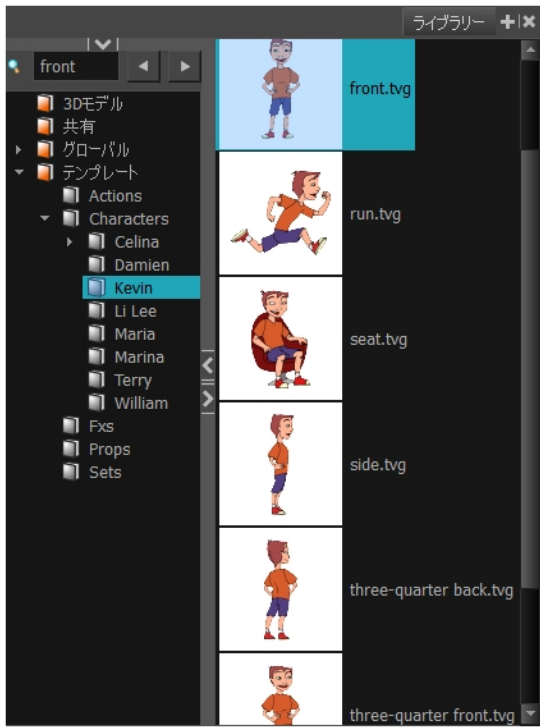


- Enter/Return を押して検証します。

最初に見つかったテンプレートが選択され、同じフォルダに含まれている他のテンプレートと共に表示されます。



- 右矢印 ボタンをクリックして、キーワードを含む、次のテンプレートを検索するか、左矢印 ボタンで前の結果を表示します。



ファイルのインポートについて

ライブラリビューを使用すると、幾つかのタイプのファイルをインポートして、それらをテンプレートとしてライブラリフォルダに格納することができます。これらの新しいテンプレートを作成したら、通常のものと同じように絵コンテプロジェクト全体で使用できます。

ライブラリビューを使用して、あらゆる種類のファイルをインポートできます。Harmony 9.2以降で作成したベクターベースの画像、オーディオファイル、Adobe Flashムービーファイル(.swf)、およびテンプレート(.tpl)ファイルだけでなく、ビットマップもインポートできます。これは、Harmonyで作成した背景を絵コンテに直接インポートする場合に便利です。

4種類の3Dファイルをインポートすることもできます。3Dモデルをインポートすると、そのモデルに従って自動的に3Dモデルフォルダ内のライブラリに追加されます。

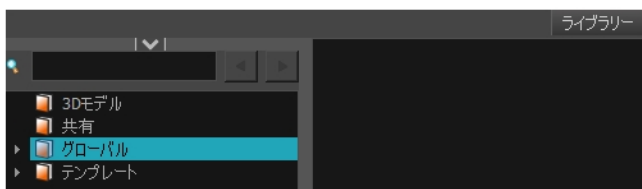
画像のインポート

T-SBFND-008-012

あらゆる種類のイメージファイルをインポートし、プロジェクト全体でテンプレートとして再利用することができます。ビットマップ画像と、ベクトルベースの画像をインポートすることが出来、大変便利です。サポートされている画像形式: .ai、.pdf、.tvg、.pal、.scan、.sgi、.tga、.yuv、.omf、.psd、.png、.jpg、.jpeg、.bmp、.tif。

画像ファイルをインポートする方法

1. ライブラリビューで、ライブラリフォルダを右クリックし、**インポートするファイル**を選択します。



ブラウザウィンドウを開きます。

2. 画像ファイルを探して選択し、**開く(Open)** をクリックします。

選択したファイルは、選択したライブラリフォルダ内の.tplファイルとしてライブラリビューに表示されます。



オーディオファイルのインポート

3種類のオーディオファイルをインポートできます。アニメートプロジェクトを作成するときに、タイムラインビューでドラッグすることができます。サポートされているオーディオファイル形式: .wav、.aif、.mp3

オーディオファイルをインポートする方法

1. ライブラリビューで、ライブラリフォルダを右クリックし、**インポートするファイル**を選択します。
ブラウザウィンドウを開きます。
2. オーディオファイルを選択し、**開く(Open)** をクリックします。
選択したオーディオは、選択したライブラリフォルダ内の.tplファイルとしてライブラリビューに表示されます。

Flashムービー(SWF)のインポート

Adobe Flashムービーファイル(.swf)をライブラリビューにインポートすることができます。ムービーファイルは、アニメーションを含む単一レイヤーのテンプレートになります。アニメーションの最初の20フレームがテンプレートにインポートされます。

Adobe Flashムービーファイルを読み込む方法

1. ライブラリビューで、ライブラリフォルダを右クリックし、**インポートするファイル**を選択します。
ブラウザウィンドウを開きます。
2. Adobe Flashムービー(.swf)を検索して選択し、**開く(Open)**をクリックします。
選択した.swfファイルは、選択したライブラリフォルダ内の.tplファイルとしてライブラリビューに表示されます。

メモ: ライブラリビューのプレビューセクションを使用して、新しいテンプレートに含まれるアニメーションをプレビューできます—参照 [ライブラリビュー](#) に関してはリファレンス(設定)ガイドで。

Harmony テンプレートのインポート

Harmony 9.2以降で作成されたテンプレート(.tpl) ファイルをライブラリにインポートできます。これは、Harmonyで作成した背景を絵コンテに直接インポートする場合に便利です。

メモ: Harmonyはアニメーションソフトウェアであり、Storyboard Proはそうではないので、Harmonyで作成されたアニメーションテンプレート/リグされたパペット(人形)のテンプレートが正しくインポートされないことがあります。複数のレイヤーを持つテンプレートはレイヤー構造を保ちますが、カットアウトされたパペット(人形)は、固定された部分を持つフラットオブジェクトとしてレンダリングされることがあります。

Harmonyで作成したテンプレートをインポートする方法

1. ライブラリビューで、ライブラリビューの左側にある既存のすべてのフォルダを右クリックし、**ライブラリを開く**を選択します。

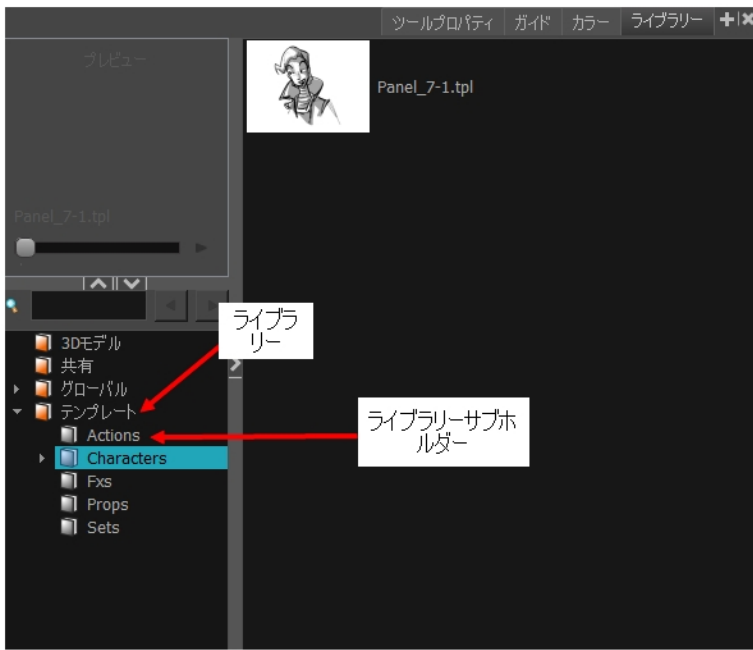
ブラウザウィンドウを開きます。

2. インポートする.tplファイルを含むフォルダを検索します。そのフォルダはあなたが開こうとした"ライブラリ"とみなされます。.tplファイル自体もフォルダです。ご注意ください。テンプレートフォルダではなく、ライブラリフォルダを選択します。たとえば、ライブラリはToon Boom Stage Library (Windowsのマドキュメントフォルダにあります)テンプレートの名前は **Enchanted_Forest.tpl** です。

ライブラリビューの左側にオレンジブックアイコンが表示され、選択したフォルダの名前が表示されます。

3. フォルダをクリックすると、ライブラリビューの右側にテンプレートが表示されます。テンプレートのサムネイルの生成に時間がかかることがあります。

ルートライブラリフォルダにサブフォルダがあった場合、それらはルートライブラリ内にグレーのブックとして表示されます。表示するには、ルートライブラリを展開する必要があります。これらのグレーのブックサブフォルダの1つをクリックすると、ライブラリビューの右側にテンプレートが表示されます。



3Dオブジェクトのインポート

4種類の3Dファイルをインポートすることができます。これらの3Dファイルは、アニメーションプロジェクトの作成時にタイムラインビューでドラッグできます。サポートされている3Dファイル形式は、.osb、.3ds、.obj、.fbxです。3Dモデルをインポートすると、そのモデルに従って自動的に3Dモデルフォルダ内のライブラリに追加されます。その3Dモデルをプロジェクトファイル内で簡単に再利用できます。

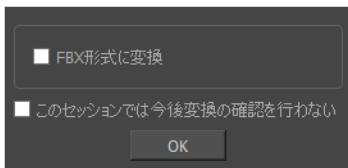
ライブラリビューの3Dモデルフォルダに3Dオブジェクトをインポートするだけでなく、ライブラリビューで3Dモデルを含むフォルダをライブラリとして開くこともできます。モデルをライブラリから直接シーンにドラッグアンドドロップし、プロジェクトのローカル3Dモデルフォルダにコピーして、そのプロジェクトファイルでモデルを参照できるようにします。

3Dオブジェクトをインポートする方法

1. ライブラリビューで3Dモデルライブラリのフォルダを右クリックし、**インポートするファイル**を選択します。

ブラウザウィンドウを開きます。

2. 3Dファイルを見つけて **開く(OOPEN)** をクリックします。



3. テクスチャを統合し、3DモデルをFBX形式に変換するには、**FBX形式に変換** オプションを選択します。

新しいFBXファイル内にテクスチャを保存する3DモデルのFBXバージョンが生成されます。これにより、3Dモデルとそのテクスチャ間のリンクが壊れるのを防ぐことができます。

3Dオブジェクトは、ライブラリビューの3Dモデルフォルダにインポートされ、そのフォーマットに従ってラベルが付けられます。

4. 3Dオブジェクトをステージビューにドラッグします。

3Dオブジェクトは元のサイズで表示され、ゼロのNS/EW/FB位置に配置されます。3Dオブジェクトは、3つすべてのビューウィンドウに表示されます。

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

3Dモデルを含むフォルダをライブラリとして開く方法

1. ライブラリビューで、ライブラリビューの左側にある既存のすべてのフォルダを右クリックし、**ライブラリを開く**を選択します。

ブラウザウィンドウを開きます。

2. ブラウザウィンドウから、インポートする.osb、.3ds、.obj、または.fbxファイルを含むフォルダを検索します。そのフォルダはあなたが開こうとした "ライブラリ" とみなされます。
3. ライブラリビューの左側にオレンジブックアイコンが表示され、選択したフォルダの名前が表示されます。それをクリックすると、ライブラリビューの右側にあるテンプレートが表示されます。テンプレートのサムネイルの生成に時間がかかることがあります。

3Dオブジェクトのテクスチャに使用される.tgaファイルなど、同じフォルダ内に他の読み取り可能なファイルがある場合、それらは新しいライブラリにも表示されることがあります。

4. ライブラリビューの右側から、3Dモデルのサムネイルを選択し、カメラまたはタイムラインビューでプロジェクトにドラッグアンドドロップします。

モデルのコピーは、ライブラリビューのルート3Dモデルフォルダにある適切なモデルフォルダにコピーされます。ライブラリビューに3Dモデルを保存することは簡単ですが、プロジェクトではライブラリビューの3Dモデルフォルダにあるモデルのみを参照できます。

メモ: 3Dテンプレートがアニメーション化されている場合は、ライブラリビューの「プレビュー」セクションを使用してアニメーションをプレビューできます—参照 [ライブラリビュー](#) についてはリファレンス(設定)ガイドで。

第10章：タイミング

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。

デフォルトでは、タイミングコードを最も正確に表示する為に、タイムコード形式が使用されます。プロジェクトの開始タイムコードは00:00:00.00に設定されています。ただし、タイミング値としてフレーム数を使用し、プロジェクトの開始時にタイムコード値を後で使用することが最適な場合もあります。「設定」ダイアログボックスで、フォーマットとデフォルトの開始タイムコード値を変更できます。

パネルの尺について

T-SBFND-009-001

パネルが最初に作成される時、デフォルトの長さは1秒で、タイムコード形式で表示されます。あなたのアニメティックとなると、より正確にしたいと思うでしょう。特定のパネルの尺を変更することは、タイミングを調整する際に重要です。プロジェクトを作成して開くには、幾つか方法があります。

タイムラインビューでは、ドラッグするだけでパネルの尺を変更することができます。このようにして、パネルの尺を相互作用で簡単に見ることができます。

パネルの尺の変更

T-SBFND-009-002

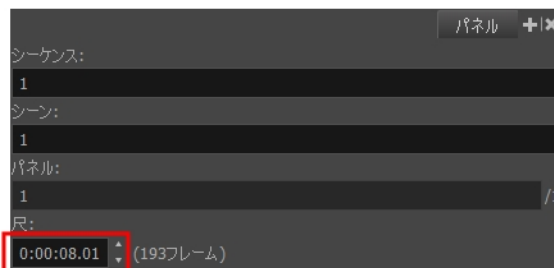
変更を、後続のパネルにどのように反映させるかによって、パネルのサイズを変更する2つの方法があります。タイムラインビューでパネルのサイズを変更し、他のすべてのパネルを下に移動することができます。これは、後続のすべてのパネルの位置を変更することを心配していない場合に便利です。または、次のパネルにのみ影響を与えながらパネルのサイズを変更することもできます。これは、後続のパネルを正確な位置に保つ必要がある場合に便利です。

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



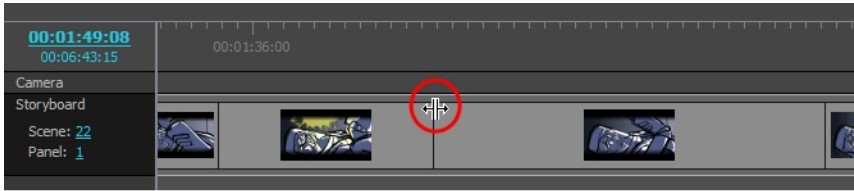
パネルビューでパネルの持続時間を設定する方法

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

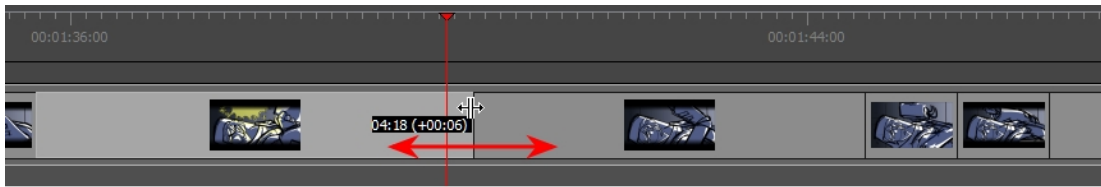


タイムラインビューでパネルのサイズを変更し、他のすべてのパネルをシフトする方法

1. パネルの端 (右側) にカーソルを置きます。
サイズ変更アイコンが表示されます。



2. パネルの端を左右にドラッグして、希望する長さに設定します。この方法を使用すると、後続の全てのパネルが選択されたパネルと共に移動します。

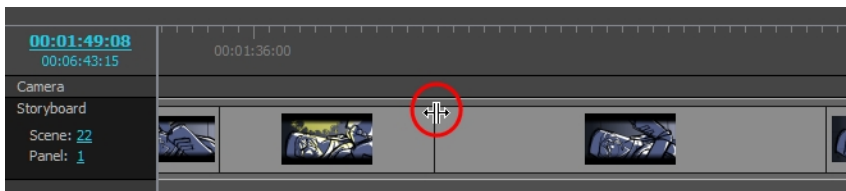


ドラッグしている間、パネルの新しい尺と前の尺の差は、正確さのために黒いボックスに表示されます。この値は、フレームまたはタイムコードで表示できます。

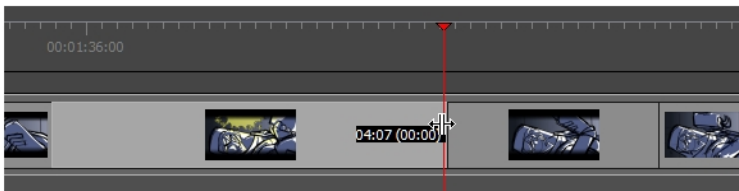
次のパネルにのみ影響を与えながらパネルのサイズを変更する方法

1. パネルの端(右側)にカーソルを置きます。

サイズ変更アイコンが表示されます。



2. Alt キーを押したまま、パネルの端を左右にドラッグして希望の長さに設定します。選択したパネルの、直後のパネルのみが変更されます。



フレームの尺をフレームごとに調整する方法

1. タイムラインまたはサムネイルビューで、パネルを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - トップメニューで **絵コンテ > フレームをパネルに追加 > フレームからパネルを削除** を選択します。
 - + キーを押してパネルにフレームを追加するか、- キーを押してパネルからフレームを削除します。

メモ: デフォルトでは、パネルの尺を変更すると、既存のカメラおよびレイヤーの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為、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。カメラキーフレームのこの動作を変更する方法の詳細については、こちらを参照して下さい [キーフレームの同期モードについて](#) (ページ458)。

パネルのイン/アウトポイントの設定

インポイントとアウトポイントを、再生ヘッドの現在の位置によって決定される特定のフレームに移動することで、パネルの尺と位置を調整できます。

メモ: 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。

パネルの位置を現在のフレームに設定する方法

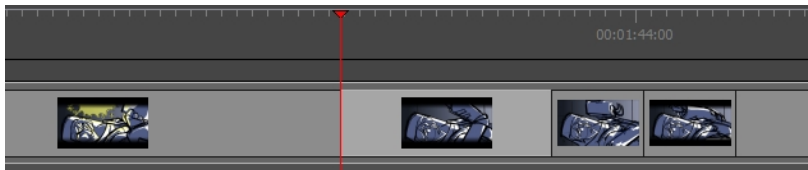
1. タイムラインビューで、パネルを開始する場所に赤い再生ヘッドを配置します。



2. 次のいずれかを実行します:

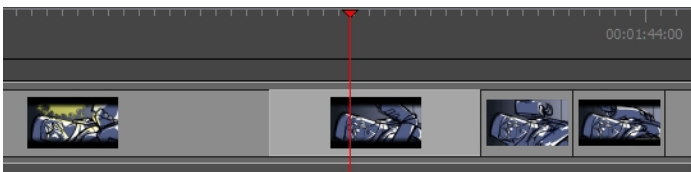
- ▶ **絵コンテ > 現在のフレームをパネルの開始に**を選択します。
- ▶ 選択したパネルを右クリックし、**現在のフレームをパネルの開始に**を選択します。

選択したパネルの、インポイントが新しい位置にプッシュされその結果、前のパネルがこのポイントに拡張されます。



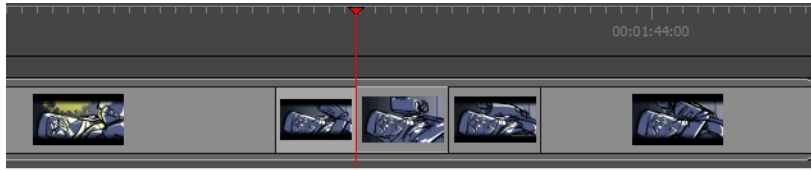
パネルのアウトポイントを現在のフレームに設定する方法

1. タイムラインビューで、パネルを終了する位置に赤い再生ヘッドを配置します。



2. 次のいずれかを実行します:

- ▶ **絵コンテ > 現在のフレームをパネルの終了に**を選択します。
 - ▶ 選択したパネルを右クリックし、**現在のフレームをパネルの終了に**を選択します。
- 選択されたパネルのアウトポイントが新しい位置にプッシュされ、尺が短くなります。

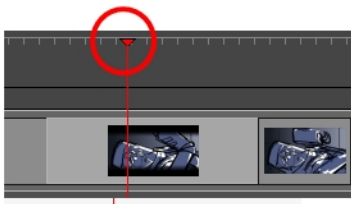


現在のフレームでパネルを分割

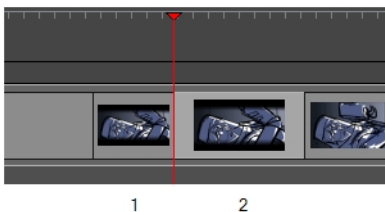
現在のパネルは、2つのパーツに分割できます。この操作の後、オリジナルから2つの同一のパネルが生成されます。レイヤーを含むすべてのエレメントが両方のパネルに表示されます。各パネルの長さは、操作を実行するとき赤色の再生ヘッドがある場所によって決まります。

現在のフレームにパネルを分割する方法

1. タイムラインビューで分割するパネルの先に赤いヘッドを置きます。



2. パネルを分割するには次のいずれかの操作を行います:
 - ▶ **絵コンテ > 現在のフレームでパネルを分割** を選択します。
 - ▶ タイムラインビューで、選択したパネルを右クリックし、**現在のフレームでパネルを分割** を選択します。



パネルは、赤色の再生ヘッドが配置されている場所に、正確に2つに分割されています。

メモ: パネルを分割する前に、作成したレイヤー変換を調整する必要があります。

シーンの尺をロックする

「シーンの尺をロック」コマンドを使用して、プロジェクト内のすべてのシーンの尺をロックできます。これにより、パネルを追加、複製、または削除するときに、すべてのシーンの長さが保持されます。

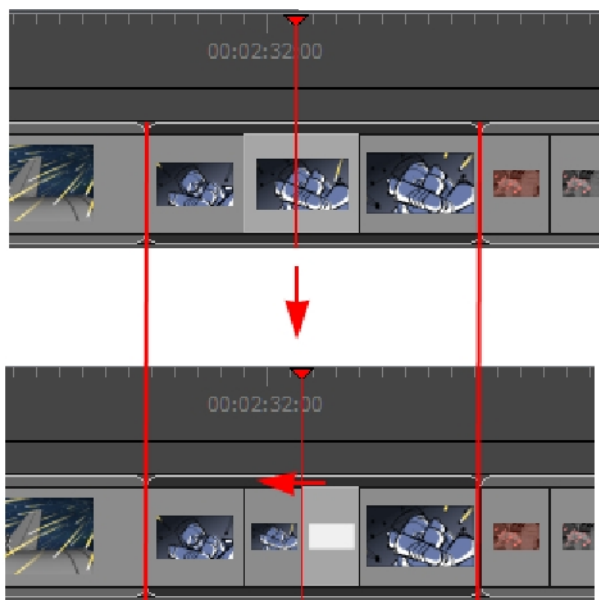
シーンの尺をロックする方法

1. 絵コンテ > シーンの尺をロック を選択します。

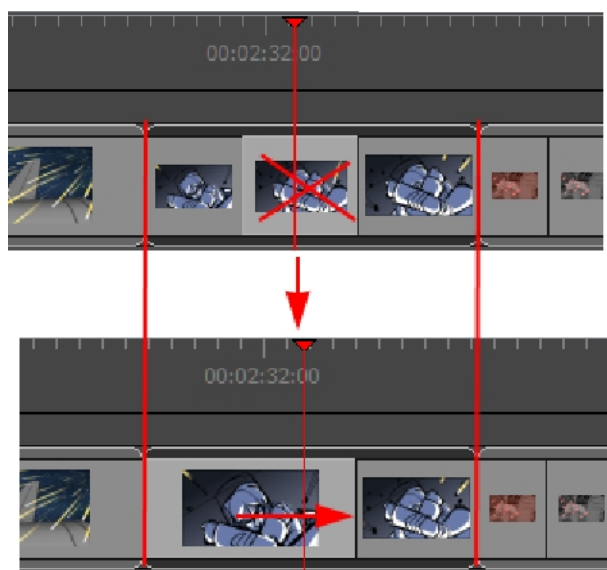
メモ: このオプションに、カスタムキーボードショートカットを追加するには、「環境設定」ダイアログボックスを使用するか、または「絵コンテ」ツールバーの「シーンの期間のロック」🔒 ボタンを使います。ツールバーにボタンを追加する必要がある場合があります。ツールバーを右クリックし、**カスタマイズ** を選択します。

2. シーンの尺がロックされたら:

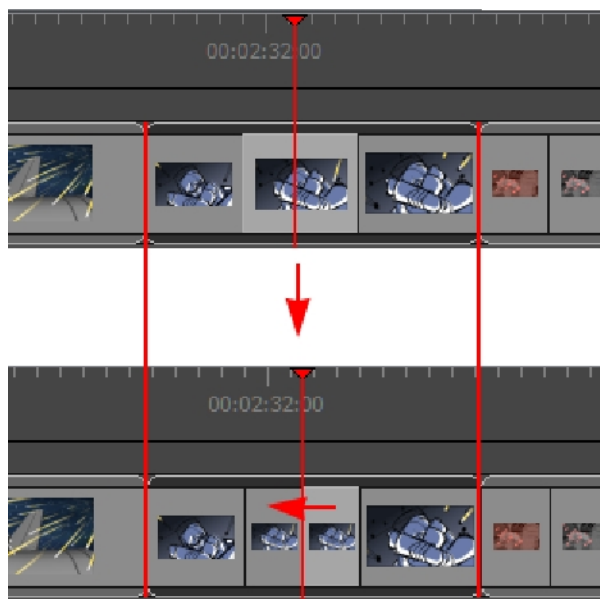
- ▶ 新しいパネル、またはスマート追加パネルコマンドを使用しパネルを追加すると、選択したパネルのサイズが小さくなり、新しいウィンドウのスペースが作成されます。選択したパネルの長さが1フレームの場合、パネルの長さは縮小できないため、新しいパネルをシーンに挿入することはできません。



- ▶ 1つ、または複数のパネルを削除/切断すると、前のパネルの長さが延長されギャップが埋められ、シーンの尺が保持されます。シーン、またはシーンの全てのパネルを切り取り削除しても、シーンの尺を保持することはできません。



- ▶ 新しいパネル、またはスマート追加パネルコマンドを使用しパネルを追加すると、選択したパネルのサイズが小さくなり、新しいウィンドウのスペースが作成されます。複数のパネルを複製すると、シーンの尺は保持されません。



- ▶ パネルのコピーと貼り付け、シーンまたはシーケンスの追加、シーン全体の削除は、シーンの尺を保持しません。
- ▶ パネルの尺を手動で変更することは許可されていますが、シーンの尺は変更されません。

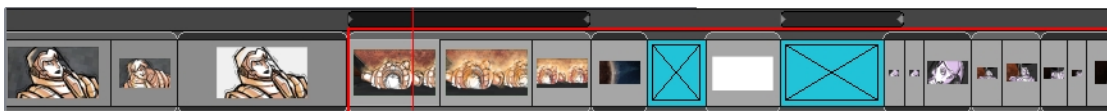
すべてのパネルを前方に選択

一連のキーボードショートカットを使用すると、次のパネルと、すべてのパネルを選択することができます。オーディオクリップに対しても行うことができます—参照 [サウンド](#) (ページ475)

すべてのパネルを前方に選択する方法

1. タイムラインビューで、パネルを選択します。
2. Ctrl+Alt+Shift (Windows) または ⌘+Alt (Mac OS X) を押したままパネルを再度クリックします。

選択したパネルと、それに続くすべてのパネルが、絵コンテプロジェクトの最後まで選択されます。

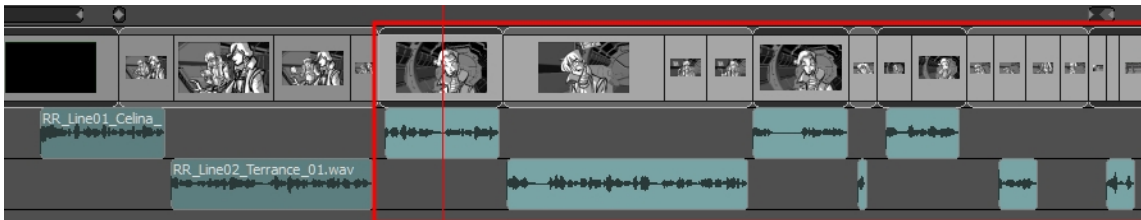


- ▶ 選択範囲を前方にドラッグすると、選択範囲の前のパネルが拡張されます。
- ▶ 選択範囲を後方にドラッグすると、選択範囲の前にあるパネルは、許容される最小の長さ(1フレーム)に達するまで減少します。次に、それを前に2番目のパネルが削減されます。

全てのパネル、および前方の全てのサウンドクリップを選択する方法

1. タイムラインビューで、Ctrl+Alt+Shift (Windows) または ⌘+Alt (Mac OS X) を押し、選択を開始するパネルをクリックします。

パネルとストーリーボードのプロジェクトだけでなく、再生ヘッドの位置から始まるすべてのオーディオトラックのサウンドクリップが選択され、一緒に移動することができます。



- ▶ 選択範囲を前方にドラッグすると、選択範囲の前のパネルが拡張されます。
- ▶ 選択範囲を後ろにドラッグすると、選択範囲の前のパネルが長さの最小値(1フレーム)に達するまで縮小され、それより前の2番目のパネルが縮小されます。オーバーラップしたサウンドクリップは、選択されているものに書き込まれます。

アニメティックを再生する

開発プロセス中のいつでも、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。

アニメティックをプレビューする方法

1. 再生 ツールバーの「サウンド」 ボタンをクリックします。

あなたは、ショットが動的なカメラの動きでどのように見えるかを確認したい場合は、カメラのプレビュー ボタンをクリックします。あなたは、カメラの動きとトランジションをプレビューするには、このオプションが必要になります。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。

2. タイムラインまたはサムネイルビューで、再生を開始するパネルを選択します。
3. 再生 ツールバーで、再生の選択 または再生 ボタンをクリックするか、Shift+Enter またはを押します。
4. プロジェクトを、連続ループで再生するには、ループ ボタンをクリックします。
5. また、赤い再生ヘッドをドラッグして、タイムラインビューをスクロールすることもできます。
6. **再生 > 前のフレーム**または**次のフレーム**を選択して、一度に1つのフレームをスキップして再生します。またはコンマ (,) とピリオド (.)を押します。

マーカーについて

T-SBFND-009-017

マーカーは、フレームカウンタ領域の、タイムラインビュー上部に表示される視覚的インジケータです。あなたの仕事に関連するものをマーカーで示し、役立ててください。クリーンアップするフレーム、アクションの変更、インパクト、またはエフェクトを適用する予定のフレームを指定できます。さらに、シーンマーカーにメモを追加することもできます。シーンマーカーにマーカーを重ねると、開始時刻の値と共に表示されます。



現在のフレームにマーカーを作成する

T-SBFND-009-018

マーカーを使用すると、絵コンテの重要箇所を特定できます。後でこれらの箇所を、タイムラインをスキャンするだけで、簡単に見つけることができます。

現在のフレームをマークする方法

1. タイムラインビューにて、マーカーを追加するフレームに赤色の再生ヘッドをドラッグします。
2. 次のいずれかを実行します:
 - **絵コンテ > マーカー > マーカーを追加** を選択します。
 - フレームカウンタエリアを右クリックし、**マーカー追加** を選択します。



赤い再生ヘッドの正確な位置に、マーカーがタイムラインビュー内に追加されます。



メモ: 絵コンテの再生中に、マーカーを追加したり、フレームカウンタ領域を右クリックし、サウンドにマーカーを追加することも可能です。右クリックした瞬間に、赤い再生ヘッドの正確な位置にマーカーが表示されます。

マーカーの削除

T-SBFND-009-022

プロジェクトでもう不要になったマーカーは削除できます。

マーカーを削除する方法

1. タイムラインビューで、削除するマーカーを選択します。



2. 次のいずれかを実行します:
 - **絵コンテ > マーカー > マーカーを削除** を選択します。
 - フレームカウンタエリアを右クリックし、**マーカーを削除** を選択します。

すべてのマーカーを削除する方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - **絵コンテ > マーカー > 全てのマーカーを削除** を選択します。
 - フレームカウンタエリアを右クリックし、**全てのマーカーを削除** を選択します。

メモ: すべてのマーカーを削除する場合は、最初にマーカーを選択する必要はありません。

マーカーの編集

T-SBFND-009-019

シーンマーカーを作成したら、マーカーの長さを変更したり、色の変更、メモを付けて識別や、また移動もすることができます。

次の画像は、編集されたマーカーの例です:



マーカーを編集する方法

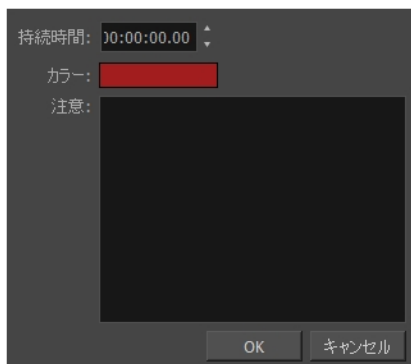
1. タイムラインビューで、マーカーを選択します。



2. 次のいずれかを実行します:

- 絵コンテ > マーカー > マーカーを編集 を選択します。
- マーカーをダブルクリックします。
- フレームカウンタエリアを右クリックし、マーカーを編集 を選択します。

マーカーダイアログボックスが開きます。



3. 変更を加える。
4. OK(はい) をクリックします。

マーカーツールチップの表示

T-SBFND-009-020

マーカーの上にポインタを置くと、マーカーのツールチップが表示されます。

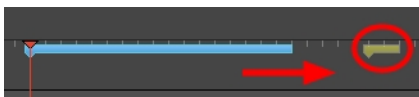
マーカーのツールチップを表示する方法

1. タイムラインビューで、マーカーの上にカーソルを置きます。

メモ: マーカーのツールチップは、時間、尺、および注釈を表示できます。



2. ポインタを次のマーカーの上に移動すると、次のツールチップが表示されます。



メモ: デフォルト値として、マーカーのツールチップには時間に関する情報のみが表示されます。マーカーダイアログボックスで行った変更に応じて、ツールチップに尺やメモなどの追加情報が表示されることがあります。00:00:00.00以外の時間が設定されている場合、期間情報がツールチップに表示されます。ノート情報にも同じロジックが適用されます。詳細については、[こちらをご参照下さい。](#) [マーカーの編集 \(ページ369\)](#).

マーカーの開始点と終了点の間にカーソルを置くと、ツールチップが表示されます。範囲はマーカーの尺によって異なります。

マーカーの移動

T-SBFND-009-021

必要に応じて、マーカーを別の場所に移動できます。

マーカーを移動する方法

1. タイムラインビューで、マーカーを選択します。



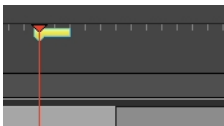
2. マーカーを新しい位置にドラッグアンドドロップします。

メモ: 一度に選択できるマーカーは1つだけです。したがって、複数のマーカーを同時にドラッグアンドドロップすることはできません。

タイムラインビューでは、複数のマーカーが同じ時間/フレームに表示されている場合、最後に作成または移動したマーカーが他方のマーカーの上に表示されます。

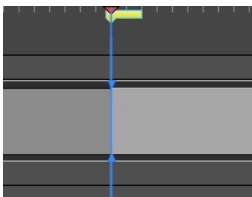
パネルの先頭にマーカーをスナップする方法

1. タイムラインビューで、フレームカウンタ領域を右クリックし、**スナップ**を選択します。
2. マーカーを選択します。



3. マーカーを、新しいパネルの先頭付近にドラッグします。

マーカーが、新しいパネルの先頭にスナップすると、青い線の矢印が赤い再生ヘッドの赤い線に置き換えられます。



Toon Boom Harmony にマーカーをエクスポートする

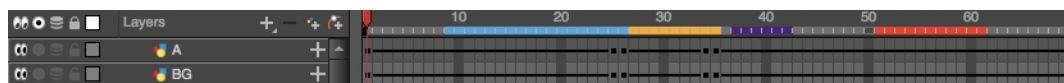
シーンを Storyboard Pro から Toon Boom Harmony にエクスポートすると、マーカーは自動的にエクスポートされます。マーカーに関するすべての情報(時間、尺、およびメモ)が引き継がれます。

詳細については、こちらをご参照下さい。[「Toon Boom」へエクスポート \(ページ603\)](#)

Storyboard Proから:



Toon Boom Harmonyに:



メモ: Toon Boom Harmony のシーンマーカーについての詳細は、[シーンマーカーについて](#)をご参照下さい。

メモ: Storyboard Pro では、別のシーンを超える範囲のマーカーは、ハーモニーの2番目のシーンではエクスポートされません。

第11章: ステージング

ステージングとは、シーンに要素を配置することです。

ピボットポイントレイヤーを調整する

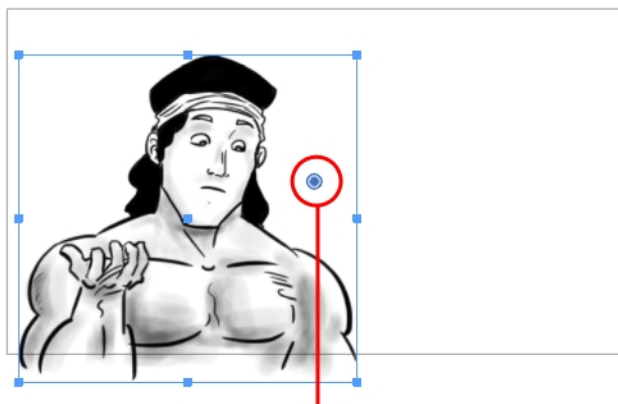
T-SBFND-009-009

レイヤーをアニメートする場合は、最初にピボットポイントを設定するのが賢明です。レイヤーをアニメートする予定がない場合は、ピボットを設定する必要はありません。

レイヤーのピボットポイントを設定する方法

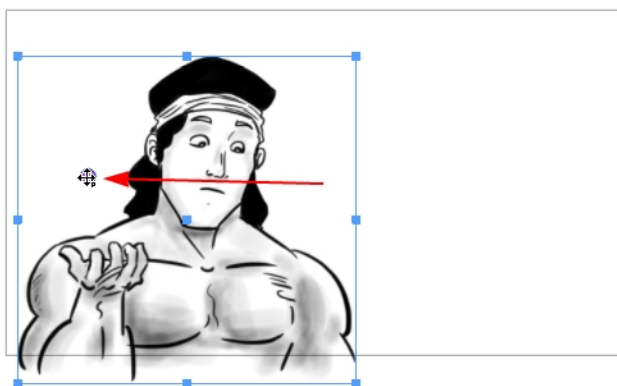
1. タイムラインビューで、レイヤーをアニメートするパネルを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ツールバーのレイヤトランスフォーム(変換) ツールをクリックします。
 - ツール>レイヤトランスフォーム(変換) を選択します。
3. ステージビューで、アニメートするレイヤーを選択します。

選択したレイヤーの、トランスフォーメーション(変換) コントロールと、ピボットポイントが表示されます。ピボットポイントは、カメラフレームの中心にある青い円で表されます。



ピボットポイント

4. ステージビューで、ピボットポイントを新しい位置にドラッグします。

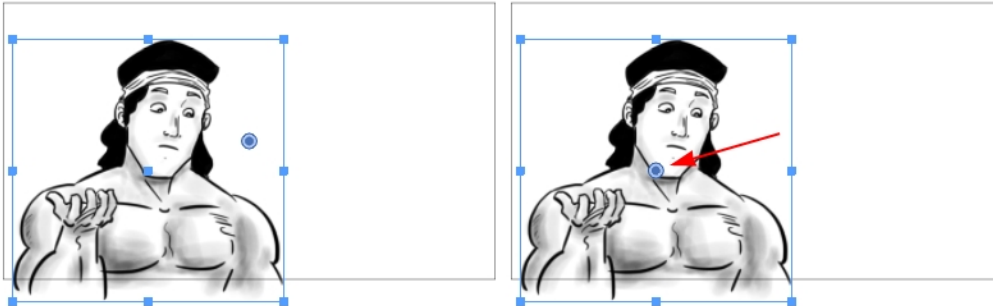


ピボットポイントの新しい位置が、レイヤーの変換時に参照として使用されるようになりました。

選択範囲の中心にピボットポイントを設定する方法

1. タイムラインビューで、ピボットを設定するレイヤーが含まれているパネルを選択します。
2. ツールバーにある「レイヤートランスフォーム」ツールを選択します。
3. ステージビューで、中央に設定するピボットのあるレイヤーを選択します。
4. 次のいずれかを実行します:
 - 最初のフレームのトランスフォームツールプロパティビューで、選択範囲の中心でピボット ボタンをクリックします。
 - レイヤー > ピボット > 選択範囲の中心でピボット を選択します。

ピボット位置は、選択範囲の中央にセットし直されます。



ピボット位置をリセットする方法

1. タイムラインビューで、ピボットをリセットするレイヤーを含むパネルを選択します。
2. ツールバーにある「レイヤートランスフォーム」ツールを選択します。
3. ステージビューで、ピボットをリセットするレイヤーを選択します。
4. 次のいずれかを実行します:
 - 最初のフレームのトランスフォームツールプロパティビューで、ピボットをリセット ボタンをクリックします。
 - レイヤー > ピボット > ピボットをリセット。

ピボット位置は、カメラフレームの中央にセットし直されます。

トランスフォームのリセット

レイヤーの変換が不要になったら、レイヤーを元の位置に簡単にリセットできます。

レイヤー アニメーションを既定の状態にリセットする方法

1. タイムラインビューで、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 > トランスフォームをリセット を選択します。
 - ▶ 「Ctrl+R (Windows) または ⌘+R (Mac OS X) 」を押します。

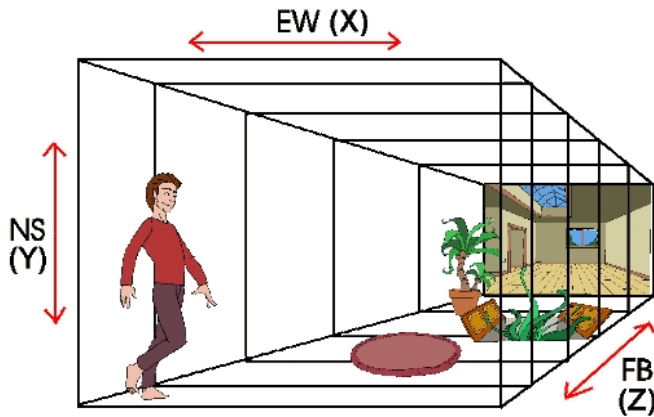
3Dワークスペースにおけるステージングについて

Storyboard Pro は、3D空間で2Dシーンを計画可能にする為に、レイアウトプロセスに新しい比率を追加します。3D空間は、3つの平面で組織されています:

- **EW(東西)**:東西の水平面をマッピングします。これがX座標です。
- **NS(北南)**:北南の面で垂直面をマッピングします。これはY座標です。
- **FB(前後)**:前面と背面の面の深さをマッピングします。これはZ座標です。

エレメントをシーンに追加すると、3Dシーン空間内のゼロフィールド NS、ゼロフィールド EW、およびゼロフィールド FBの初期位置にレイヤーで表示されます。3D空間フィーチャーの前に、レイヤーの位置のみを変更できません—参照。

しかし、3D空間では、EW(X)、NS(Y)、およびFB(Z)の座標を使用して、エレメントをカメラから互いに異なる距離に置くことができます。2次元アニメーションに3次元効果を追加します。



エレメントをシーンに配置すると、エレメントを3D空間で移動、回転、または拡大/縮小できます。Storyboard Pro はエレメント内の全内容に自動的に変更を適用します。

以前は2Dオブジェクトを、2D平面上でのみ移動/回転/アニメーションすることができましたが、現在は3D空間で操作できます。これは、平坦な2DオブジェクトがZ軸に沿って前または後ろに移動し、カメラに向かってまたはカメラから遠ざかるにつれて現実的に大きくまたは小さくなることを意味します。「常にフェイスカメラ」などの機能は、これらのオブジェクトの周りのカメラ回転のため、2Dオブジェクトの薄い紙のエッジをマスクします。

シーンを3Dに変換する

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

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

3D のオプションを有効にする方法

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

メモ: 環境設定 ダイアログボックスで、これらのオプションを選択するには、再起動が必要です Storyboard Pro

2D にシーンをリセット

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

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

シーンを 2D に戻す方法

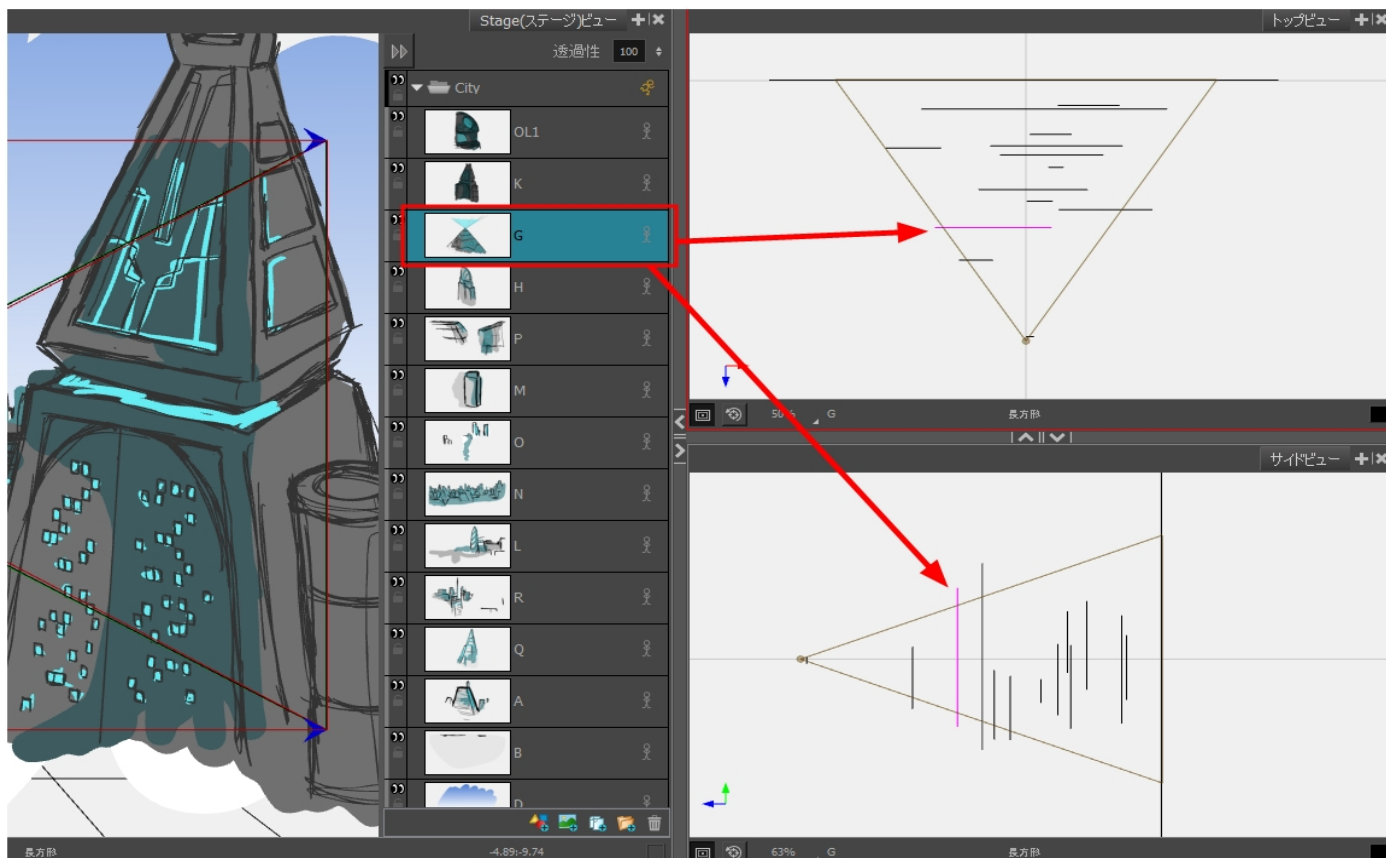
1. 次のいずれかを実行します:

- ▶ 絵コンテツールバーで、シーンを2Dにリセット ボタンをクリックします。
- ▶ 絵コンテ > シーンを2Dにリセット を選択します。

オブジェクトのトップビューとサイドビューを表示

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

エレメントをZ軸に沿って移動すると、オブジェクトが小さくなったり、大きくなったりするように見えます。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。



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

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

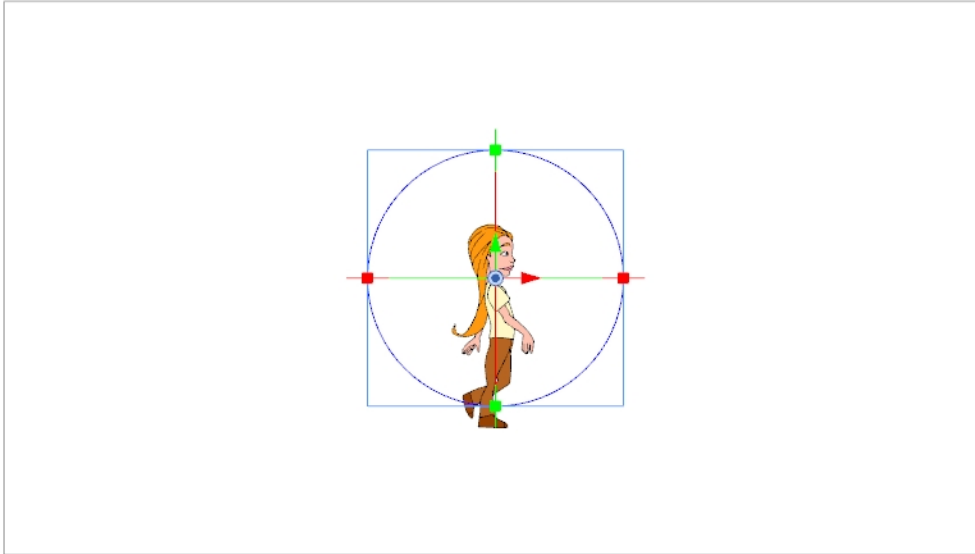
- **トップビュー:**EW(東西)とFB(前/後)の位置を表示します。
- **サイドビュー:**NS(南北)とFB(前/後)の位置を表示します。

エレメントの位置を変更すると、その内容全てに影響します。

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

2D オブジェクトを 3D 空間に配置する

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



3D 空間での2D オブジェクトの変更

1. ステージまたはカメラビューで、2D オブジェクトを持つレイヤーを選択します。

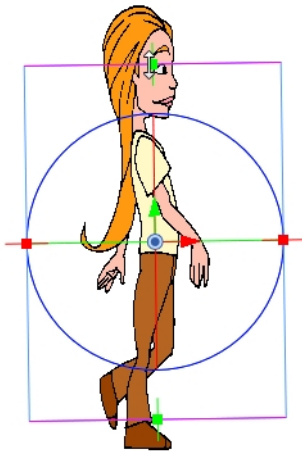


2. ツールバーのレイヤー変換 ボタンをクリックします。

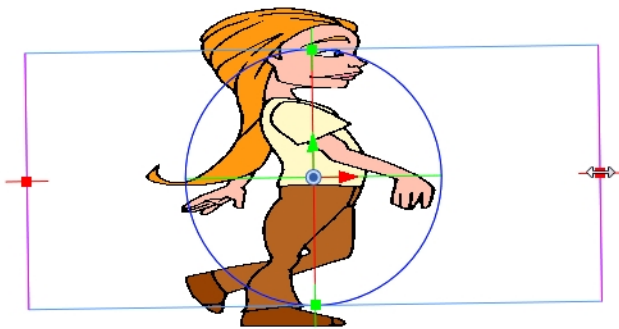
マニピュレータが、オブジェクトレイヤーのピボットポイントに表示されます。

3. マニピュレータを使用して、次の方法でイメージを操作します。

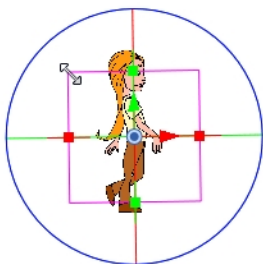
- ▶ あなたのイメージを垂直にスカッシュして伸ばすには:マニピュレータサークルの、上部と下部にある緑の正方形の点を引きます。



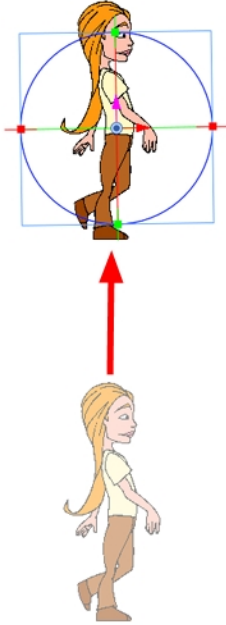
- ▶ イメージを水平方向に拡大/縮小するには:マニピュレータの円の左右にある、赤の四角の点を引きます。



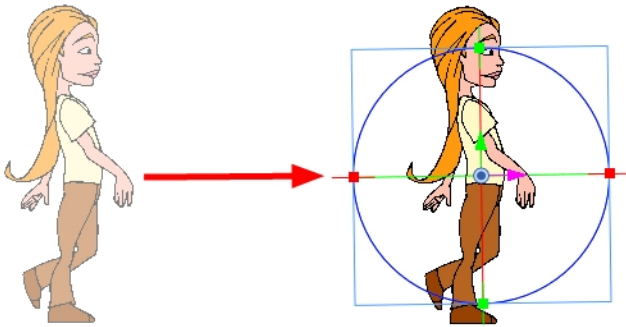
- ▶ イメージを比例してスケーリングするには:カーソルが白色両方向矢印に変わるまで、マニピュレータサークルの外側にあるボックス上の任意の位置に置きます。イメージを上下に拡大縮小するには、任意の方向に引きます。



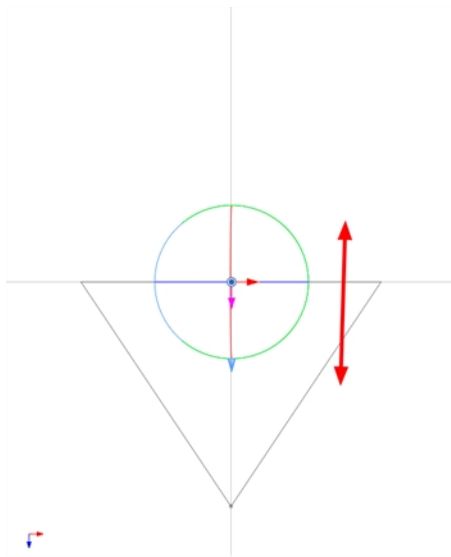
- ▶ イメージを垂直方向に移動するには:緑をクリックし、垂直方向の矢印を上下に引っ張ってください。



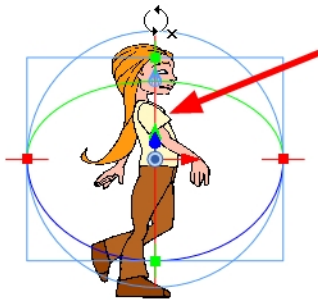
- ▶ イメージを水平方向に移動するには:赤をクリックして、横の矢印を左または右に引きます。



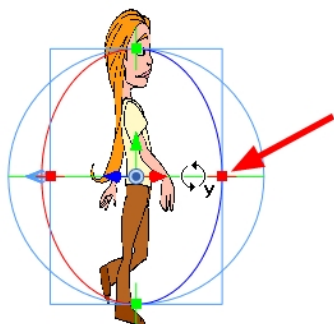
- ▶ イメージをZ軸に沿って後方または前方に移動するには:上部または側面のビューに移動し、青い矢印を使用し、静的なカメラコーンからレイヤーを近づけるか、または遠くまで引き出します。



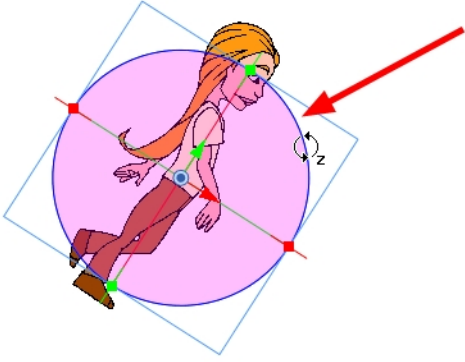
- ▶ **X軸上でイメージを回転させるには:**垂直線 (実際にはリング) にカーソルを合わせると、マニピュレータの円が二等分されます。X軸の回転カーソル \curvearrowright_x が表示されます。上下に引っ張って、この軸に沿ってオブジェクトを回転させます。



- ▶ **イメージをY軸に回転させるには:**水平線 (実際にはリング) にカーソルを合わせると、マニピュレータの円が二等分されます。Y軸の回転カーソル \curvearrowright_y が表示されます。この軸に沿って、オブジェクトを回転させるには、左または右に向かって引きます。



- ▶ **Z軸上でイメージを回転するには:** マニピュレータリングの上の任意の位置にカーソルを置きます。Z軸の回転カーソルが表示されます。時計回り、または反時計回りに引いて、オブジェクトを回転させます。



これらの操作のいずれかを組み合わせて実行できます。たとえば、2D オブジェクトを Y 軸を中心に45度回転させた後、Z 軸に沿って位置を変更することができます。

3D 空間での2D オブジェクトの変更

3D シーンに統合されたフラット2D オブジェクトは、カメラの位置を変更したり、3D 空間で回転した後であっても、編集する必要がある場合があります。編集は、通常、オブジェクトの一部を再描画して再クロールする必要があります。ただし、複数の回転または3D 空間での移動を行った後、2D オブジェクトのステージビューと描画レイヤーが互いに平行でなくなる可能性があります。この問題が発生した場合、そのレイヤーに描画することはできません。編集を行うには、**選択されたものを見る**を使用する必要があります。

選択されたものを見るを使用する方法

1. 次のいずれかを実行してレイヤーを選択します:
 - ▶ **ステージビュー:**レイヤーセクションで、レイヤーを選択します。
 - ▶ **ステージビュー:**レイヤートランスフォーム ツールを使用し、レイヤーを選択します。
 - ▶ **サムネイルビュー:**シーンのレイヤータブをクリックします。
2. ステージビューのステータスバーで、**選択されたものを見る**をクリックします。



描画オブジェクトレイヤーは、ステージビューに対して垂直であり、描画編集の準備ができています。

メモ: ライトテーブルを回転させるには: Ctrl+Alt (Windows) または ⌘+Alt (Mac OS X) を押してください
これらを、押すことでステージビューを回転させることができます V または C (Windows) か、Shift+⌘ (Mac OS X).

第12章: 3D オブジェクト

T-SBADV-011-001

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

絵コンテの作成時に、4種類の3Dファイルをインポートできます。サポートされている3Dファイル形式は: *.osb, *.3ds, *.obj and *.fbx.です。3Dモデルを読み込むと、そのフォーマットに従って3Dモデルフォルダ内のライブラリに自動的に追加されます。3Dモデルをプロジェクトファイル内で簡単に再利用できます。

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

3Dモデルをライブラリを読み込むと、3Dモデルをシーンにドラッグするたびに、引き続き元のモデルが参照されます(3Dモデルのコピーは作成されません)。3Dモデルライブラリはプロジェクトファイルのローカルライブラリでもあるため、3Dモデルを各プロジェクトファイルにインポートする必要があります。

スケール因数の決定

T-SBADV-011-002

3Dオブジェクトをインポートする前に、使用するスケール因数を考慮する必要があります。これは、3Dオブジェクトの作成に使用されるモデリングプログラムの基本単位に依存します。

スケール因数の決定方法

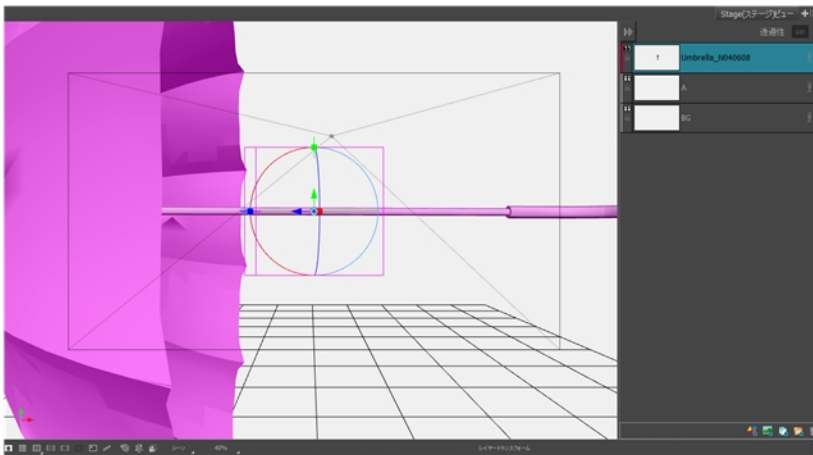
1. ソースモデリングプログラム(1x1x1立方体)に単位立方体を作成します。
2. モデルをシーンに配置します。
3. Storyboard Pro でキューブをインポートする、スケール因数を1.0に設定します。
4. スケーリングが正しいかどうかを確認します。そうでない場合は、グリッドを表示し (Ctrl+G (Windows) または ⌘+G (Mac OS X))、キューブがシーンに正しく収まるように倍率を変更します。結果として得られるスケールファクターは、その特定の3Dモデリングアプリケーションで作成されたモデルをインポートする時に、使用されるスケールファクターです。

3Dオブジェクトのプレスケールについて

T-SBADV-011-003

Maya、Cinema4D、Blenderなどの3Dモデリングアプリケーションで作成された3Dオブジェクトを読み込むと、3Dオブジェクトがシーンよりもはるかに大きく表示されることがあります。オブジェクトを使用するには、手動でスケールし直す必要があります。これは面倒で、エラーが発生する傾向があります。これは、3DモデリングアプリケーションがStoryboard Proとは異なるベースユニットを使用するためです。たとえば、Mayaはセンチメートル単位で動作し、Blenderはメートル単位で動作します。3Dモデルを保存する場合、ベースユニットは必ずしも含まれていません。

ファイルをインポートするとき、Storyboard Pro はどのベースユニットが使用されたかを認識しません。3Dオブジェクトは、シーン内に置かれたときに巨大または極小に見えます。



3Dモデルはシーンよりもはるかに大きくなります。手動でそれを縮小するには多くの手順が必要です。

シーンに配置する前に、3Dオブジェクトを事前にスケールすることにより、3Dオブジェクトが適切なサイズで表示されます。

3Dオブジェクトをプレスケールし、シーンに配置後：

- インスタンスがすでにシーンに入っている場合でも、ライブラリ内のオブジェクトの倍率を変更することが可能です。スケールは、シーン内の各インスタンスごとに変更されます。
- プロジェクトをエクスポートするとき、3Dオブジェクトの倍率は保持されます。
- 設定した値は、後続の3Dオブジェクトをインポートする際に使用する、デフォルトのスケール係数になります。同じ3Dソフトウェアで作成された、多数の3Dオブジェクトをインポートする場合は、「環境設定」ダイアログボックス内の「スケール係数」を設定する方が効率的です。このようにして、スケール係数はプロジェクト全体で設定されます—こちらを参照 [プロジェクト設定 リファレンスガイド](#)。
- 3Dオブジェクトは、設定したスケール係数でスケールされます。ただし、その値は変換値には表示されません。プレスケールによるスケールに影響を与えず、3Dオブジェクトの変換をリセットすることができます。
- 3Dオブジェクトをインポートしシーンに配置すると、設定したスケール係数は変換値に表示されません。プレスケールによるスケールに影響を与えず、3Dオブジェクトの変換をリセットすることができます。

3Dオブジェクトのインポート

T-SBADV-011-004

4種類の3Dファイルをインポートすることができます。これらの3Dファイルは、アニメーションプロジェクトの作成時にタイムラインビューでドラッグできます。サポートされている3Dファイル形式は、.osb、.3ds、.obj、.fbxです。3Dモデルをインポートすると、そのモデルに従って自動的に3Dモデルフォルダ内のライブラリに追加されます。その3Dモデルをプロジェクトファイル内で簡単に再利用できます。

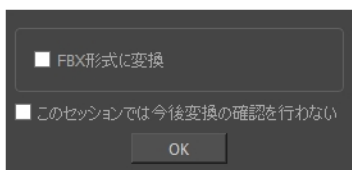
ライブラリビューの3Dモデルフォルダに3Dオブジェクトをインポートするだけでなく、ライブラリビューで3Dモデルを含むフォルダをライブラリとして開くこともできます。モデルをライブラリから直接シーンにドラッグアンドドロップし、プロジェクトのローカル3Dモデルフォルダにコピーして、そのプロジェクトファイルでモデルを参照できるようにします。

3Dオブジェクトをインポートする方法

1. ライブラリビューで3Dモデルライブラリのフォルダを右クリックし、**インポートするファイル**を選択します。

ブラウザウィンドウを開きます。

2. 3Dファイルを見つけて **開く(OOPEN)** をクリックします。



3. テクスチャを統合し、3DモデルをFBX形式に変換するには、**FBX形式に変換** オプションを選択します。

新しいFBXファイル内にテクスチャを保存する3DモデルのFBXバージョンが生成されます。これにより、3Dモデルとそのテクスチャ間のリンクが壊れるのを防ぐことができます。

3Dオブジェクトは、ライブラリビューの3Dモデルフォルダにインポートされ、そのフォーマットに従ってラベルが付けられます。

4. 3Dオブジェクトをステージビューにドラッグします。

3Dオブジェクトは元のサイズで表示され、ゼロのNS / EW / FB位置に配置されます。3Dオブジェクトは、3つすべてのビューウィンドウに表示されます。

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

3Dモデルを含むフォルダをライブラリとして開く方法

1. ライブラリビューで、ライブラリビューの左側にある既存のすべてのフォルダを右クリックし、**ライブラリを開く**を選

択します。

ブラウザウィンドウを開きます。

2. ブラウザウィンドウから、インポートする.osb、.3ds、.obj、または.fbxファイルを含むフォルダを検索します。そのフォルダはあなたが開こうとした "ライブラリ" とみなされます。
3. ライブラリビューの左側にオレンジブックアイコンが表示され、選択したフォルダの名前が表示されます。それをクリックすると、ライブラリビューの右側にあるテンプレートが表示されます。テンプレートのサムネイルの生成に時間がかかることがあります。

3Dオブジェクトのテクスチャに使用される.tgaファイルなど、同じフォルダ内に他の読み取り可能なファイルがある場合、それらは新しいライブラリにも表示されることがあります。

4. ライブラリビューの右側から、3Dモデルのサムネイルを選択し、カメラまたはタイムラインビューでプロジェクトにドラッグアンドドロップします。

モデルのコピーは、ライブラリビューのルート3Dモデルフォルダにある適切なモデルフォルダにコピーされます。ライブラリビューに3Dモデルを保存することは簡単ですが、プロジェクトではライブラリビューの3Dモデルフォルダにあるモデルのみを参照できます。

メモ: 3Dテンプレートがアニメーション化されている場合は、ライブラリビューの「プレビュー」セクションを使用してアニメーションをプレビューできます—参照 [ライブラリビューに関してはリファレンス\(設定\)ガイド](#)で。

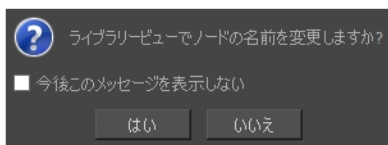
3D オブジェクトを置き換え

T-SBADV-011-005

ライブラリ内の3Dモデルをインポートすると、3Dモデルを「置換え」コマンドを使って新しいファイルを簡単に置き換えることができます。プロジェクトで使用されるモデルのすべてのインスタンスが更新されます。

3Dモデルの置換え方法

1. ライブラリビューで、**3Dモデル**フォルダをクリックして内容を表示します。
2. 3Dモデルのフォルダーから置換えするモデルを選択します。
3. 選択したモデルを右クリックし、**3Dモデルの置換え**を選択します。
ブラウザウィンドウが開きます。
4. ブラウザで、置換する3Dモデルファイルを見つけて **開く(Open)** をクリックします。
ノードの名前を変更 ダイアログボックスが開きます。



- 置換するモデルの名前を変更するには、**はい(Yes)** をクリックします。
- 既存のモデル名を保持するには **いいえ(No)** をクリックします。
- このダイアログボックスを再度開くのを防ぐには、**このメッセージを再度表示しない** オプションを選択し、このコマンドの今後の使用に適用します。

ライブラリビューで、プロジェクトの3Dモデルが更新されます。

3Dオブジェクトの追加

T-SBADV-011-006

ライブラリに3Dオブジェクトを配置したら、他のエレメントと同じようにパネルに挿入することができます。ライブラリビューからパネルにドラッグしてシーンに配置することができます。

3Dオブジェクトをパネルに配置したら、次のいずれかを実行できます:

- オブジェクトを移動、回転、またはトランスフォーム(変形)します。
- 3Dオブジェクトをアニメートする—参照 [3Dオブジェクトのアニメーション化](#) (ページ422)。
- 3Dオブジェクトの様々なレイヤーを表示します。

3Dオブジェクトをパネルに挿入する方法

1. ライブラリビューで3Dモデルフォルダを開き、3Dオブジェクトを含むフォーマットフォルダを開きます。
2. 3Dオブジェクトをパネル、ステージビュー、またはカメラビューウィンドウにドラッグします。
オブジェクトは、パネルの中央のデフォルトサイズで表示されます。
3. 3Dオブジェクトを配置または変更するには、レイヤー変換(トランスフォーム) ツールを使用します。

3Dオブジェクトの表示

T-SBADV-011-010

各3Dオブジェクトは複数のレイヤーで構成されています。Storyboard Proそれは以下の層を含んでいます:

- **ウォッシュ:**3Dオブジェクトの軽いバージョン。
- **シェード:**フラットなエリアに、テクスチャを追加するグラフィックス。
- **フラット:**テクスチャが適用されるフラットエリア。
- **ワイヤーフレーム:**オブジェクトの辺を定義する境界。

3Dオブジェクトの表示を変更する方法

1. サムネイルビューで、3Dオブジェクトを含むパネルを選択します。
2. ステージビューまたはレイヤービューで、3Dオブジェクトを含むレイヤーを選択します。
3. 選択項目を右クリックし、次のオプションのいずれかを選択します:
 - **シェード:**3Dオブジェクトは、ワイヤフレームを覆うテクスチャを表示します。
 - **ウォッシュ:**3Dオブジェクトはウォッシュアウト(洗い流し)された外観で表示されます。
 - **フラット:**3Dオブジェクトは、ワイヤフレームをカバーするサーフェスを表示します。
 - **ワイヤーフレーム:**3Dオブジェクトは、オブジェクトがカバーするエリアを定義する線を表示します。
 - **シェイド付き(影)のワイヤーフレーム:**3Dオブジェクトは、ワイヤーフレームを上にしてテクスチャを表示します。
 - **フラットワイヤーフレーム:**3Dオブジェクトは、ワイヤーフレームを上にしてサーフェス(表面)を表示します。

3D 空間の移動

ステージビューで作業する場合は、マウスボタンまたは3D ナビゲーションツールを使用してシーン内をすばやく移動できます。

3Dナビゲーションツールを使用した移動

左、中央、および右のマウスボタンを使用して、ステージビューで回転したり、Z軸上にドリー（e.g.車）を移動したり、X軸とY座標をパンすることができます。ペンとタブレットを使用する場合など、マウスの左ボタンのみにアクセスできる場合でも、3D空間で簡単に移動できます。

Storyboard Pro のツールで作業中に、効率を上げる為、ツールを別のツールに一時的に入れ替えることができます—参照 [クイックスワップショートカットについて](#) (ページ296)。

マウスの左ボタンのみを使用し3D空間を移動する方法

1. ステージビューで、次のいずれかの操作を行います:
 - Shift+Ctrl を押し、左クリックして回転します。
 - Spacebar を押し、左クリックしてパンします。
 - スペースバー+Alt を押しながら、左クリックしてズームアウトします。
 - Spacebar+Ctrl を押しながら、左クリックしてズームインします。

3つのマウスボタンを使用して3D空間を移動する方法

1. ステージビューで、Shift+Ctrl を押さえながら次のいずれかの操作を行います:
 - **マウスの左ボタン:**マウスの左ボタンを押しながら、ドラッグするとビューが回転します。
 - **マウスの中央ボタン:**マウスの中央ボタンを押しながら、ドラッグするとXとY軸に沿って移動します。
 - **マウスの右ボタン:**マウスの右ボタンを押したまま、Z軸上のドリー（e.g.車）にドラッグします。
 - **スクロールホイール:**スクロールホイールをZ軸上のドリー（e.g.車）に巻きます。

3Dナビゲーションツールを使用し3D空間を移動する方法

1. ツールバーで、3Dナビゲーション ツールボタンをクリックします。
2. 次のいずれかを実行します:
 - 左マウスを押しながらドラッグして、シーンを回転させます。
 - 真ん中のマウスを押しながらドラッグして、シーンをパンします。
 - スペースキーを押しながらマウスの中央ボタンを押しながら、Z軸のドリー（e.g.車）にドラッグします。
 - スクロールホイールをZ軸上のドリー（e.g.車）に転がします。

3D 飛行ナビゲーションツールを使用した移動

3D 飛行ナビゲーションツールを使用してナビゲートしながら、初めて人の視点を取得することができます。マウスボタン、マウスホイール、および矢印キーを使用して、3D 空間をダイアログに移動できます。

3D 飛行ナビゲーションツールがアクティブな場合、カーソル(手)は表示されません。これで、シーンをナビゲートできます。マウスを移動すると、ビューは現在のビューポイント(固定されたピボットを囲むのではなく)を中心に回転します。

シーン内を移動するには、次の手順を使用します:

- マウスホイールは Z 軸を制御します。
- 上下のキーは Z 軸を制御します。
- 左/右のキーは X 軸を制御します。
- Pg Up/Pg Dn キーは Y 軸になります。

このツールは、インターフェイスの任意の場所をクリックして非アクティブ化できます。

メモ: 3D 飛行ナビゲーションツールをタブレットで使用する場合、カーソルは表示されたままになります。

3D飛行ナビゲーションツールを使用して移動する方法

1. ツールバーで、3D飛行ナビゲーション ツールをクリックするか、または Alt+W を押します。

メモ: W キーを使用して、選択したツールを一時的に上書きすることもできます。

2. ツールをアクティブにするには、ステージビューをクリックします。

手のカーソルが消えます。

- マウスを移動し、シーンを回転させます。
- マウスホイールを転がし、前方または後方に移動します。マウスホイールを転がすほど、シーン内を移動する速度が速くなります。
- 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。繰り返し押すと速度が増減します。

4. すべてのモーションを停止するには、インターフェイスの任意の場所をクリックします。

手のカーソルが再び現れます。

3Dオブジェクトの表面上に2Dレイヤーを作成する

T-SBADV-011-009

カメラビューで作業すると、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奥行きポイントに配置されます。これはカメラに垂直に配置されているため、描画を開始できます。

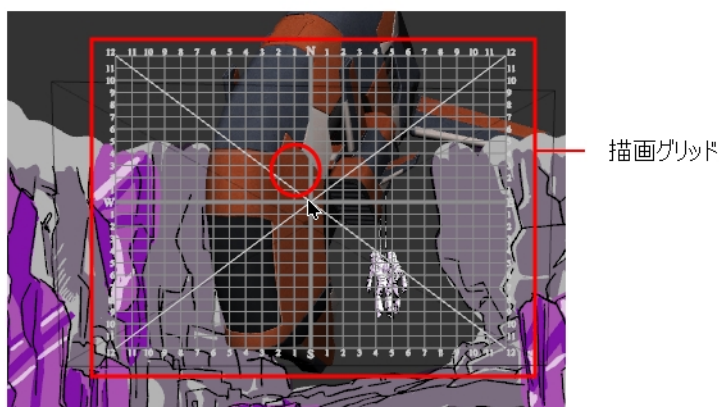
3Dオブジェクトの表面に2Dレイヤーを作成する方法

1. 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。

ステージビューに赤い十字線が表示されます。



2. ツールのプロパティで、レイヤータイプを選択します: **ベクター** または **ビットマップ**。
3. ステージビューで、マウスボタンをクリックせず十字線を移動し、2Dレイヤーを作成できる場所を確認します。十字線をクリックしてドラッグすると、描画グリッドが表示されます。グリッドのサイズは一定です。カメラから遠くになると、小さく見えます。



4. ポジションに問題がなければ、マウスボタンを離します。

2Dレイヤーが作成され、カメラに対して垂直に配置されます。

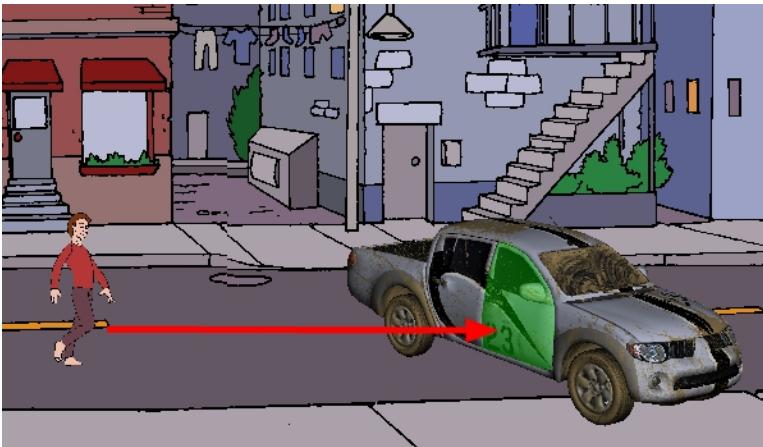
2Dと3Dオブジェクトの相互作用について

T-SBADV-011-008

あなたは、あなたの能力をフルに発揮できる3次元空間を持っています。マッチする3次元オブジェクトで完成させ、2Dエレメントと3Dエレメントの間の、現実的な相互作用を特徴とする、洗練された絵コンテを作成することができます。

たとえば、3D車に乗りたいキャラクターがいた場合、ファーストとラストフレーム機能を使用して、次のシーンを簡単にアニメートできます。

- 車に向かって歩いている人物
- 車のドアノードが開くようアニメーション化
- 3D車のオブジェクト内に消えるキャラクター
- 車のドアノードが閉まるようアニメーション化
- 3D車が横方向に動いてフレームから出る



最初のフレームでは、2Dキャラクターはドアが閉じたピックアップトラックに向かって歩いています。



最後のフレームでは、2Dキャラクターはピックアップトラックの近くにおり、その後ピックアップトラックのドアノードに近づきます。ドアが開いているように見えるように角度をつけられています。

このアニメーションを再生する際は、2Dキャラクターがトラックに向かって移動するにつれてドアがゆっくり開くように見えます。

車の3次元性を利用することで、ドアの開閉や走行をさせるのに回転し動かすアニメーションを処理する為の、余分な描画を作成する必要はありません。

また、オブジェクトの立体的な性質とシーンスペースを使用して、距離の錯覚を作成するために、オブジェクトのサイズを変更することなくキャラクターを前方や後方に歩かせたり、オブジェクトを通過させたりすることができます。これらのエレ

メントを3次元空間に配置することで、これらのオブジェクトを物理的に歩き回ることができ、より真に近い絵コンテを作成することができます。

3Dオブジェクトの位置付けについて

T-SBADV-011-011

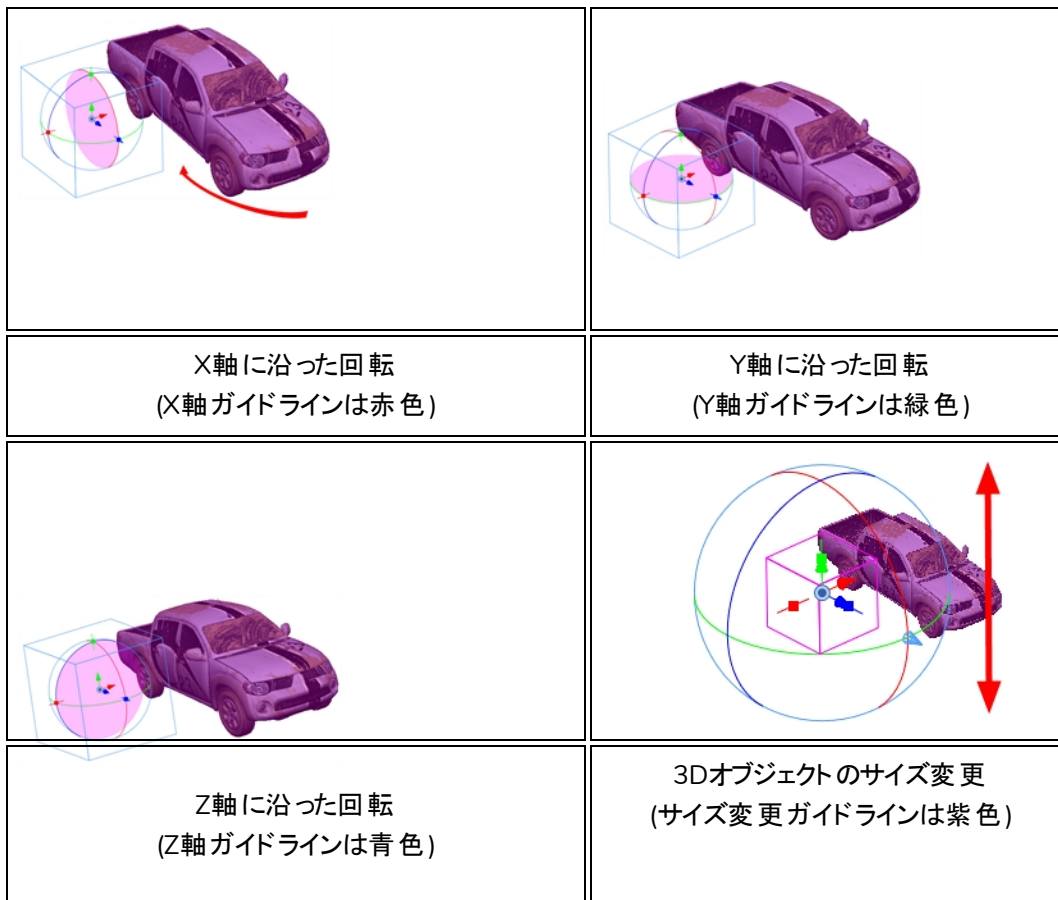
3D オブジェクトをパネルに読み込むときに、2D 要素と同じように3D 空間に配置し、3D 空間のX、Y、Z 平面に沿ってドラッグして配置することができます—参照

パネルで3D オブジェクトを選択すると、オブジェクトの周囲に3D 変換境界ボックスが表示されます。この境界ボックスを使用すると、次のいずれかの方法でオブジェクトを変換できます。

- ピボットポイント上のオブジェクトを回転します。
- 3Dオブジェクトの寸法を変更します。
- 3Dオブジェクト内の個々のノードの変更します。

3D オブジェクトをパネルに配置すると、最初と最後のフレーム機能を使用して、いくつかの基本的なアニメーションを作成できます。3D オブジェクトをアニメートすることで、2D エLEMENTと3D エLEMENT間の相互作用を作成できます。

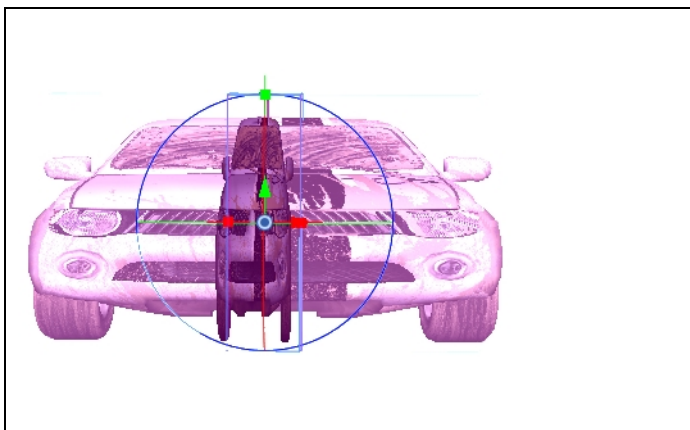
ピボットポイントは、回転を3Dオブジェクトに適用する弧のサイズを定義します。ピボットポイントがオブジェクトの中心にあるとき、オブジェクトは自体で回転します。しかし、ピボットポイントをオブジェクトの外側に置くと、ピボットポイントを中心に大きな軸が回転します。



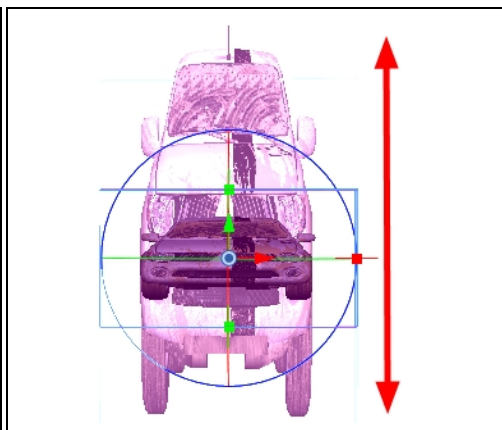
上記の例では解説の為、ピボット点をオブジェクトの横に移動しています。デフォルトでは、ピボットは3Dオブジェクトの中央に位置します。ピボットポイントの位置に応じて、オブジェクトの回転円弧が変化します。

3Dオブジェクトをインポートすると、そのオブジェクトは初期サイズで表示されます。ボックスのコントロールポイントを使用して、オブジェクトの下記の寸法を変更することができます：

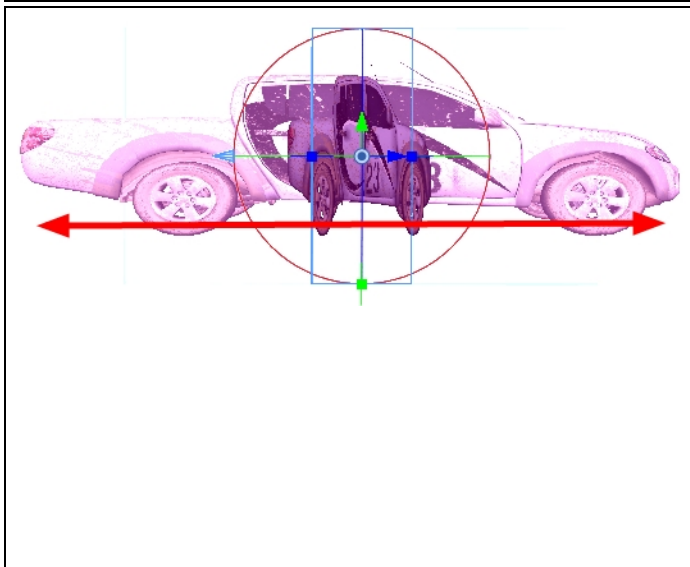
- 幅(X軸)
- 高さ(Y軸)
- 長さ(Z軸)
- 全体のサイズ(X、Y、Z軸の比率)



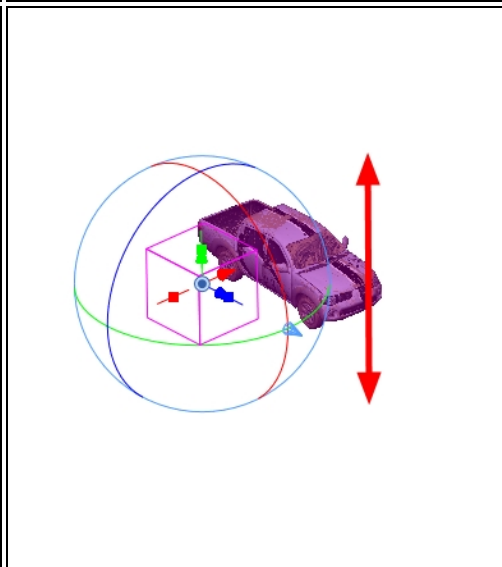
X軸に沿ったサイズ変更
(X軸のコントロールポイントは赤色)



Y軸に沿ったサイズ変更
(Y軸のコントロールポイントは緑色)



Z軸に沿ったサイズ変更
(Z軸のコントロールポイントは青色)



3Dオブジェクト全体のサイズ変更
(サイズ変更ボックスは紫色)

3Dオブジェクトは多くの場合、複数のノードとメッシュが結合され、オブジェクト全体が構成されています。以下がこの章のピックアップトラックの例です:

- ボディ
- 4つのタイヤ
- 2つのワイパー

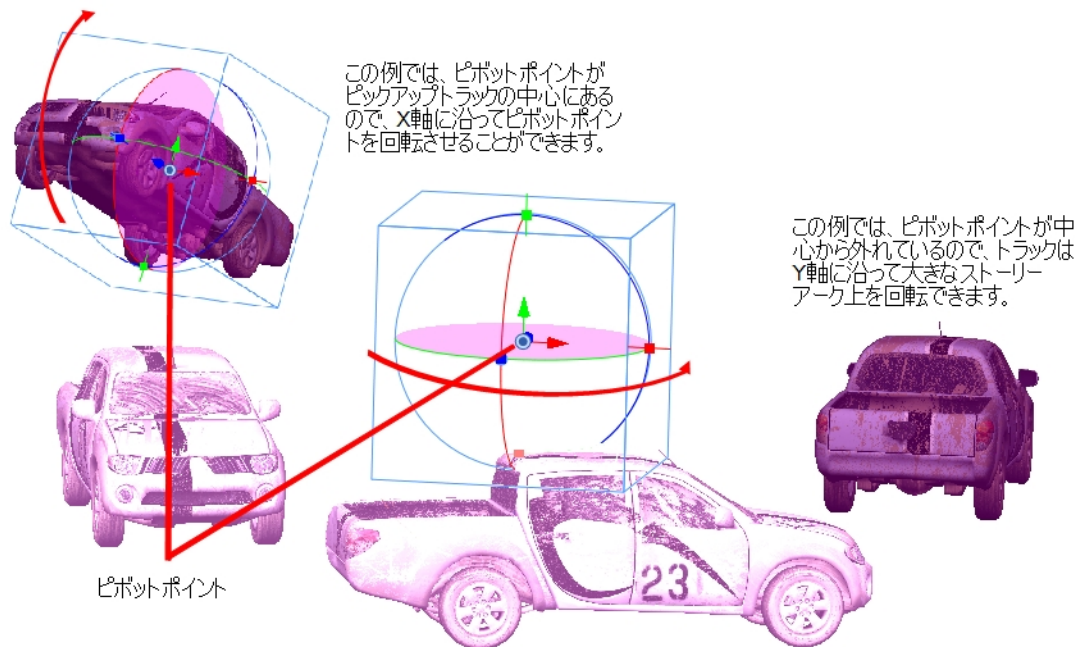
オブジェクト全体をトランスフォームするのと同じように、3Dオブジェクトの個々のノードにトランスフォーメーションを適用することもできます。

3D オブジェクトの回転

T-SBADV-011-012

ピボットポイントに沿って3Dエレメントを回転する方法

1. レイヤートランスフォーム ボタンをクリックし、ステージビューのシーンからエレメントを選択します。
エレメントを囲む境界ボックスが表示され、レイヤーが上部と側面ビューで紫色でハイライト表示されます。
2. ピボット点を、回転の基点となる位置にドラッグします。



3. X軸、Y軸、およびZ軸の誘導線を使用すると、ヨー、ピッチ、およびオブジェクトの回転を変更出来ます。
カーソルをガイドライン上に置くと、軸が変更されているときに表示に変わります。ビューウィンドウを使用して、カメラ、上部、および側面ビューからオブジェクトがどのように見えるかを確認します。

3D オブジェクトをスケーリングする

T-SBADV-011-013

ピボットポイントに沿って3Dエレメントを回転する方法

1. レイヤー変換 (トランスフォーム) ボタンをクリックし、ステージビューからエレメントを選択します。
エレメントの周囲に境界ボックスが表示され、上部と側面のビューでレイヤーが紫色で強調表示されます。
2. X軸、Y軸、Z軸のいずれかのコントロールポイントをドラッグし、次のいずれかの比率を変更します:
 - 幅(X軸)
 - 高さ(Y軸)
 - 長さ(Z軸)
 - サイズ(X、Y、Z軸の比率)

ビューを使用して、カメラ、上部、および側面ビューからオブジェクトがどのように見えるかを確認します。

エレメントのサイズの維持

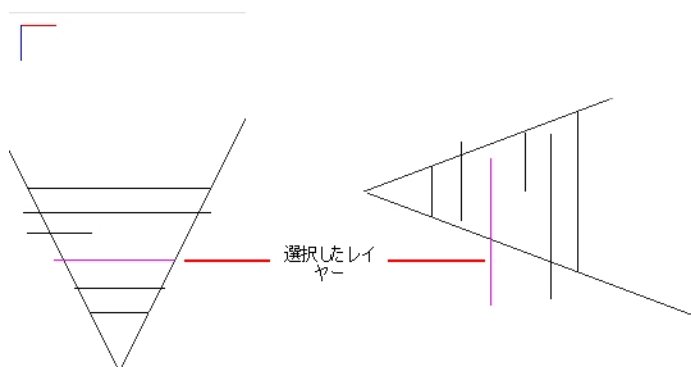
T-SBADV-011-014

エレメントを配置するときは、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。

上部と側面のビューにエレメントを配置する方法

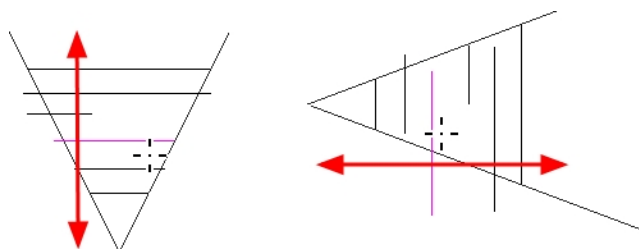
1. ツールバーで、「サイズの維持」ツールを選択します。
2. 横または上のビューで、レイヤーを選択します。

選択したレイヤーがピンクでハイライト表示されます。



3. カメラコーンの正しい深度位置にレイヤーをドラッグします。

あなたのエレメントの側面は、カメラビューで同じままになります。



4. カメラとの距離に関連して、エレメントを上下に拡大縮小するには、ツールバーの「レイヤー変換」ツールを選択します。
5. ツールのプロパティビューで、「ペグ選択モード」オプションがオフになっていることを確認します。
選択したレイヤーが、カメラコーンでハイライト表示されます。
6. トップビューで、エレメントを横にドラッグして水平に配置します。Shift を押し続け、X 軸に沿って移動するようにしてください。

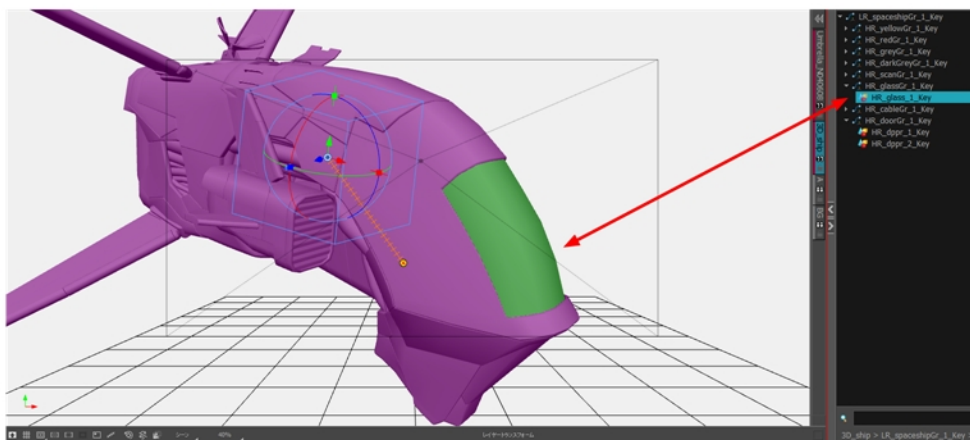
7. サイドビューで、選択したエレメントを上下にドラッグして配置します。Shift を押し続け、X 軸に沿って移動するようにしてください。

3D サブオブジェクトの配置

T-SBADV-011-015

3Dオブジェクト内の個々のサブオブジェクトを選択する方法

1. レイヤー変換(トランスフォーム) ボタンをクリックし、ステージビューからエレメントを選択します。
エレメントの周囲に境界ボックスが表示され、上部と側面のビューでレイヤーが紫色で強調表示されます。
1. 3D オブジェクトでサブオブジェクトを選択するには、**ウィンドウ>3Dグラフ**を選択します。
2. 3D オブジェクトのサブオブジェクトの1つを選択します。
選択したサブオブジェクトが緑色でハイライト表示され、境界ボックスが表示されます。
3. また、Ctrl+クリック (Windows) または ⌘+クリック (Mac OS X) を使用して、サブオブジェクトを選択することもできます。すべてのサブオブジェクトを選択するには、3D グラフビューを右クリックし、**すべて選択**を選択します。



既定では、基本的なサブオブジェクト階層が3D グラフビューに表示されます。

メモ: 3D エレメントを構成する詳細な階層を表示または非表示にするには、メニュー ボタンをクリックし、**拡張モード**を選択します。

4. 境界ボックスを使用して、サブオブジェクトに次の変更を加えることができます。
 - 3D 空間におけるその位置
 - ヨー (yaw)、ピッチ、回転 (ピボット点を使ってアークサイズを変更する)

- X、Y、Z 軸に沿った寸法

3D オブジェクトの位置をリセット

T-SBADV-011-016

寸法、位置や回転などの3Dオブジェクトを変更する場合、オブジェクトの元の設定に戻す為に、オブジェクトを削除し、最初からやり直す必要はありません。いくつかのオプションがあります:

- 元に戻すコマンドを使用すると、オブジェクトが最後に保存されてから、オブジェクトまたはパネル内の変更を元に戻すことができます。
- トランスフォームをリセット コマンドを使用すると、(位置と寸法) オブジェクトの元の設定に戻すことができます。

トランスフォームをリセット コマンドは、選択したエレメントにのみ影響し、パネル内のすべてのフレーム(最初のフレームと最後のフレーム)のデフォルトの寸法、位置、回転に戻します。

3Dノードを含む3Dエレメントをインポートすると、これらのノードはすべてデフォルトの位置とサイズ/比率になります。これらのノードを変更することはできますが、ノードをデフォルトの位置にリセットする場合(変更を元に戻す)、各ノードをデフォルト設定に復元できます。

3D オブジェクトを元の状態に戻す方法

1. パネルで3Dオブジェクトを選択します。
2. レイヤー>トランスフォームをリセット を選択します。

3D のノードをリセットする方法

1. ビュー内のノードを [Ctrl]+でクリックするか、3Dスケマティックビューの階層位置から選択して、復元するノードを選択します。
3Dスケマティックビューを使用する場合は、複数のノードを [Ctrl]+でクリックして選択することができます。
2. レイヤー> 選択した3Dノードをリセット を選択します。
選択したノードはデフォルト設定に戻ります。

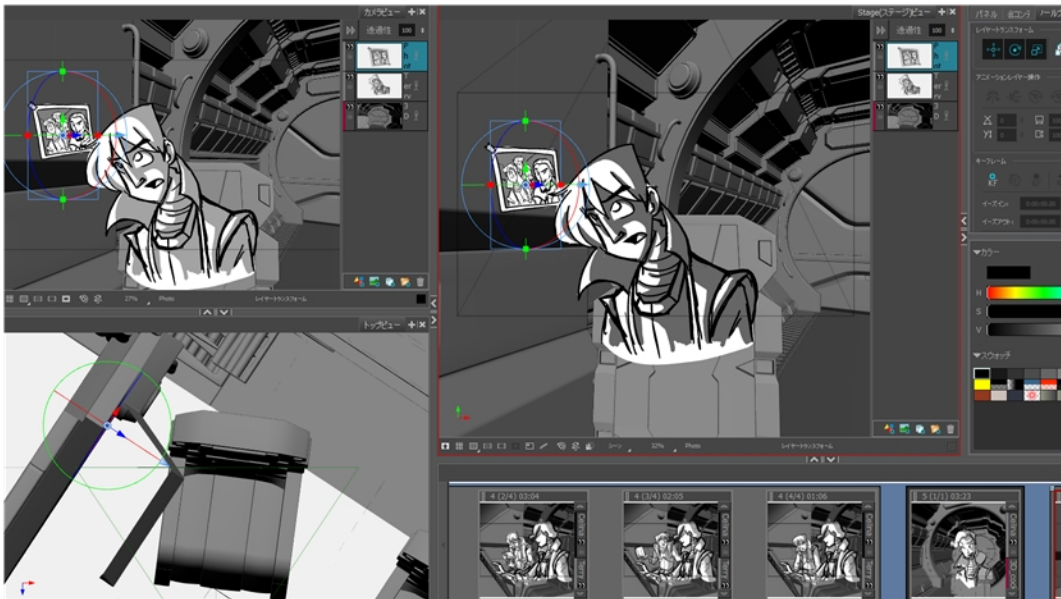
サーフェスまたはグランドへのスナップ

T-SBADV-011-017

Storyboard Pro で作業するとき、2Dレイヤーまたは3Dオブジェクトをその真下の3Dサーフェスにスナップすることができます。レイヤーまたは3Dオブジェクト間の接触は、選択した内容にどのような変更を加えてもサーフェスで維持されます。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。

レイヤーまたは3Dオブジェクトがサーフェスに接触すると、そのピボットは、マウスを動かすと、その真下の3Dサーフェスに接続します。選択したレイヤーが2Dレイヤーの場合は、X軸とZ軸に移動できます。Y軸はStoryboard Proによって制御され、グランドプレーンを素早く配置できます。また、レイヤーは自動的に回転してサーフェスに平行になり、2Dレイヤーでも便利です。ツールのプロパティビューで、回転を行わない場合は、回転パラメータを無効にすることができます。

2Dレイヤーと3Dオブジェクトの両方に対して、角度は保持されます。必要に応じて、回転コントロールを使用して回転を変更できます。レイヤーをスナップすると、最も低い点が3Dサーフェスにスナップします。



「スナップサーフェス」ツールを使用すると、キャラクターの背後にある写真をシーン内のどこにも再配置することができます。

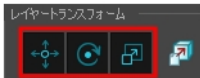
サーフェスにスナップする方法

1. サーフェスにスナップするオブジェクトを含むレイヤーを選択します。
2. ツールバーのレイヤー変換 ボタンをクリックします。
3. ツールのプロパティビューで、サーフェスにスナップ ボタンをクリックします。

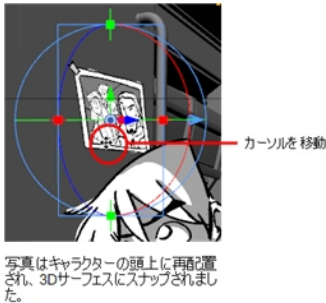
3D ナビゲーションコントロールは、カメラとステージのビューに表示されます。



4. ツールのプロパティビューで、レイヤー変換 コントロールの 変換 オプションを使用する方法を指定します。



- **トランスレート:**3D オブジェクトを移動するには、このオプションを有効にします。オブジェクトを保持するために非アクティブ化します。
 - **回転:**3D オブジェクトがその下の3D サーフェスと一致するように角度を変更する場合は、このオプションをアクティブにします。オブジェクトの角度を維持するために非アクティブ化します。
 - **スケール:**3D オブジェクトのサイズを変更する場合は、このオプションを有効にします。オブジェクトのサイズを維持するために非アクティブ化します。
5. カーソルを中心の基点に近づけ、移動カーソル が表示されたら、3D オブジェクトをクリックして新しい位置にドラッグします。移動すると、オブジェクトは回転してスケールされ (ツールプロパティでこれらのオプションを選択した場合)、その下の3D サーフェスに従います。



6. 配置に満足するまで、オブジェクトを移動し続けます。
7. サーフェスにスナップ ボタンをもう一度クリックして、ツールを非アクティブにします。

グラウンドにスナップする方法

1. グラウンドにスナップするオブジェクトを含むレイヤーを選択します。
2. ツールバーのレイヤー変換 ボタンをクリックします。
3. ツールのプロパティビューで、サーフェスにスナップ ボタンをクリックします。

3D オブジェクトは、3D サーフェスの直下にスナップします。

第13章: モーション

パネル内のカメラとレイヤーをアニメートすることができます。これは、シーン要素のアニメーションをテストするのに役立ちます。Storyboard Pro では、キーフレームを追加して、カメラやレイヤーを特定の位置に移動したり、動きに満足するまで、キーフレームの追加を続け、カメラやレイヤーを動かします。パネルを再生すると、レイヤーはある位置から次の位置に移動します。

デフォルトでは、レイヤーはアニメートされません。レイヤーをアニメートするには、レイヤートランスフォームツールを使用します。アニメーションが含まれていないレイヤーで、レイヤートランスフォームツールを使用すると、パネルの全ての尺に影響します。

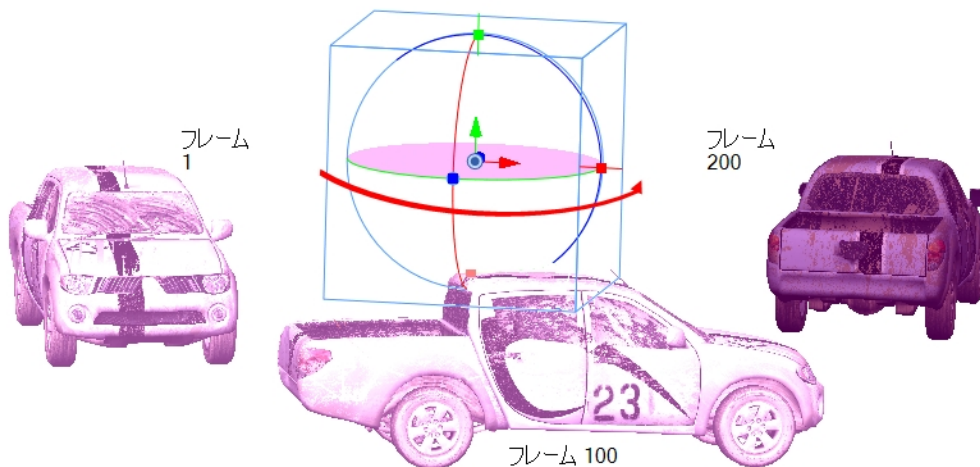
メモ: レイヤーが選択され、レイヤートランスフォームツールがアクティブな場合、レイヤーの3Dパスがステージ、カメラ、上面および側面ビューに表示されます。

描画レイヤーの位置をアニメートすると、軌跡であるモーションパスが作成されます。キーフレームを使用すると、軌跡に沿ってキーの位置を記録できます。シンプルで迅速な動きや、軌跡を作り出すことができます。

アニメートモードについて

アニメートモード オブジェクトの位置、回転、スケーリング、スキューなどをタイムラインビューでキーフレームとして記録します。アニメーション化モードをオフにして、シーン全体のオブジェクトを再配置します。アニメーション化モードを無効にすると、オブジェクトのパラメータが変更された際キーフレームは作成されません。

複数のキーフレームを使用してレイヤーをアニメートするには、最初にアニメートモードを有効にする必要があります。パネル内のオブジェクトを変更すると、Storyboard Pro はオブジェクトをあるキーフレームから次のキーフレームに、パネルの継続時間で定義された速度で変換します。



(左)トラックはフレーム1で始まりフレーム200(右)で終わります。Storyboard Pro は、トラックが初期状態から最終状態に移行するときにトラックのさまざまな位置と回転をフレーム補間します。

アニメートモードを無効にすると、すべてのキーフレームが消去され、レイヤーは現在のフレームの位置に残ります。



レイヤーをアニメーション化する

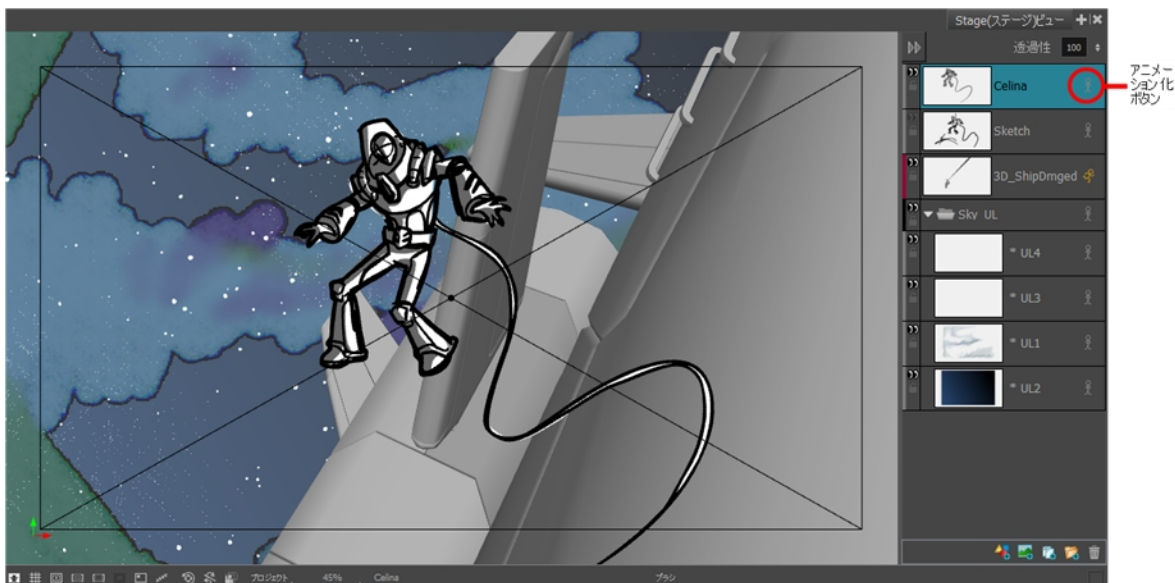
T-SBFND-009-008

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

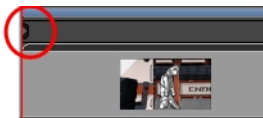
レイヤーからキーフレームを削除する場合は、アニメートボタンをクリックして、すべてのレイヤーをクリアすることができます。クリアされると、キーフレームはクリアされ、レイヤーは現在のフレームの位置に残ります。

レイヤーをアニメーション化する方法

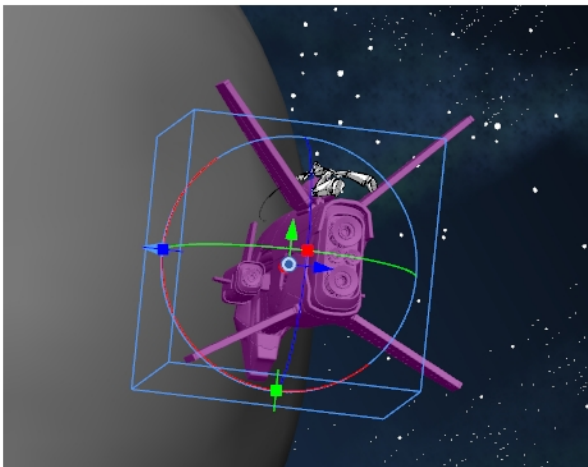
1. 「タイムライン」または「サムネイル」ビューで、アニメートするレイヤーを含むパネルを選択します。
ステージビューのレイヤーが、青色でハイライトされます。
2. ステージまたはカメラビューで、アニメートするレイヤーを選択し、アニメート  ボタンをクリックします。
アニメート ボタンが黄色になり、図形を変更: 



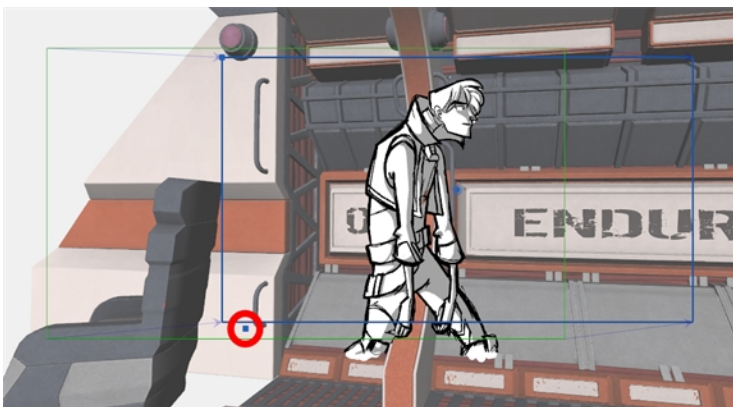
タイムラインビューでは、現在のフレームが現在のパネルの最初のフレームになります。



3. ツールバーのレイヤートランスフォーム(変換) ボタンをクリックします。
3Dマニピュレータが表示され、3D空間内で2Dレイヤーを回転させ、配置することができます。



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



5. レイヤートランスフォームツールのプロパティで、キーフレームを追加ボタンをクリックしてキーフレームを設定します。

現在のフレームにキーフレームが追加されます。


6. 同じエレメントを選択して、次の状態に配置します。アニメーションが完成するまでキーフレームの設定を続けます。
7. 再生 ボタンをクリック、エレメントのアニメーションを表示します。

メモ: また、座標ツールバーを使用して、選択したレイヤーの平行移動、スケール、回転の値を入力することもできます—参照 [座標ツールバーリファレンスガイド](#) (設定ガイド) 内。

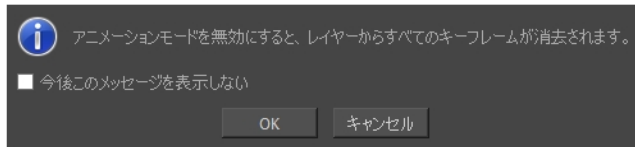
アニメーションの速度は、タイムラインビューに表示されるパネルの長さによって異なります

すべてのキーフレームをクリアする方法

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

2. アニメイト  アイコンをクリックします。

アニメートモードをオフにすると、次のメッセージが表示されます。

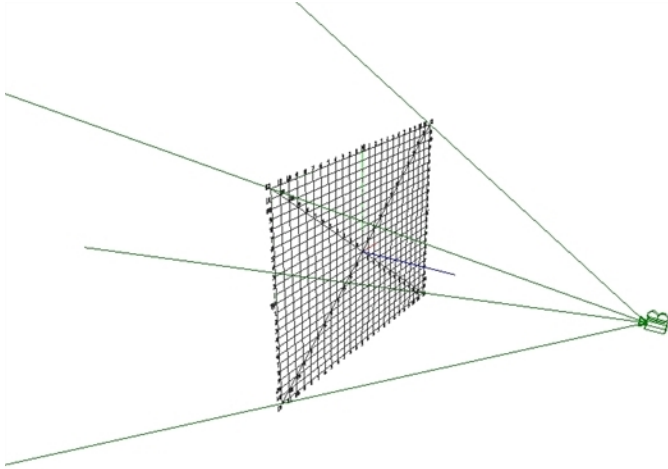


3. OK(はい) をクリックします。

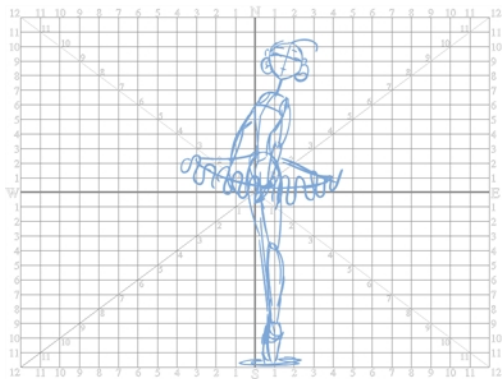
すべてのキーフレームがクリアされ、レイヤーは現在のフレームの位置にとどまります。アニメーションが含まれていないことを示すために、レイヤーのアニメートアイコンがグレー表示されます。

カメラのアニメーション化

Storyboard Pro には、X軸、Y軸、Z軸に沿って移動できるカメラが含まれています。カメラをZ軸上で動かすことで、トラックインとトラックアウト、さらにはマルチプレーンカメラの動きを作り出すことができます。デフォルトのカメラ位置は中央揃えされ、12フィールドまでバックアップされます。



アニメーションの原点に基づく Storyboard Pro の座標値を理解することは重要です。セルアニメーションでは、シーンのサイズとカメラの動きがフィールドで計算されます。フィールドは4:3の比率で、幅は0.5インチ(12.7 mm)です。この目的のためにフィールドチャートと呼ばれる特定のグリッドが作成されました。Storyboard Pro は座標システムとしてこの測定単位を使用します。



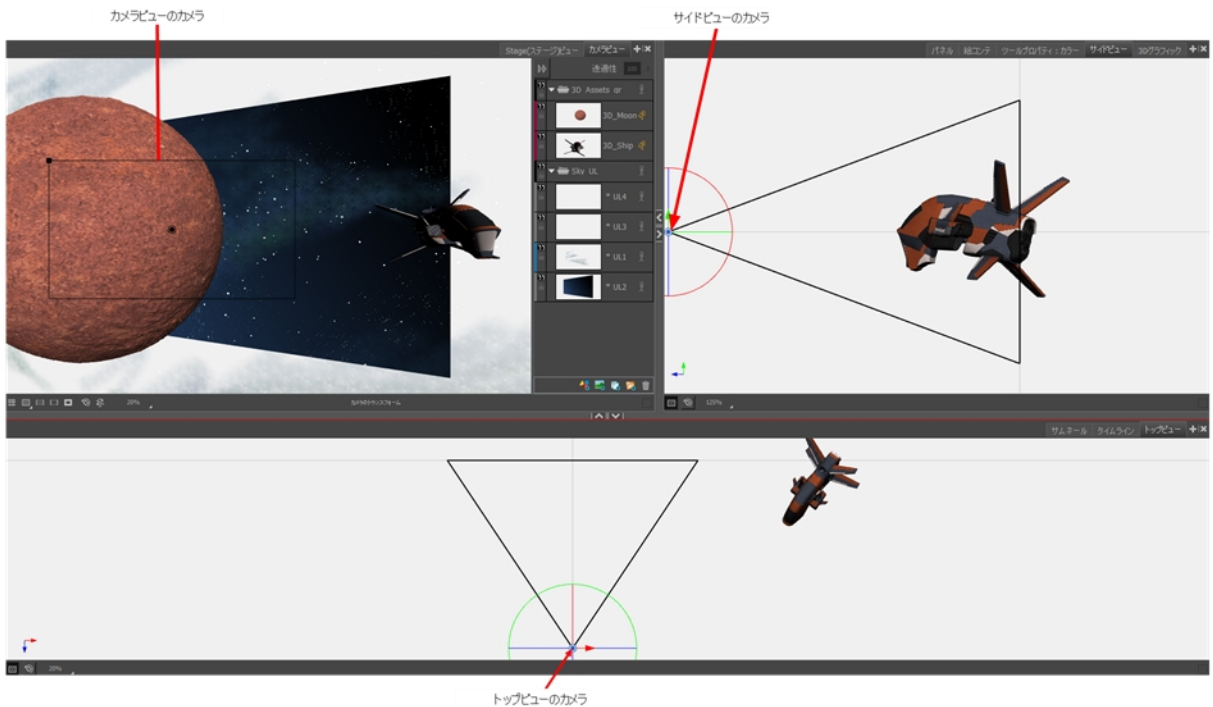
フィールドチャートでは、方位方向が使用されます。X軸は東西(左右)方向、Y軸は南北(上下)方向、Z軸は前後方向です。

カメラ ツールを使って、シーンのカメラをレイヤートランスフォームのように配置してアニメーション化することができます。ツールを使用してシーンのレイヤーをアニメーション化することができます。

カメラをアニメーション化する方法

1. 「タイムライン」または「サムネイル」ビューで、アニメーション化するレイヤーを含むパネルを選択します。

2. タイムラインビューで、カメラを移動させたいフレームに再生ヘッドを移動します。
3. ステージまたはカメラビューで、アニメーション化するレイヤーを選択し、アニメーション化 ボタンをクリックします。
4. ツールバーのカメラ ボタンをクリックします。
5. カメラでは、サイドまたはトップビューでカメラ(大きなV字型コーン)を選択し、目的の位置に移動します。カメラビューでは、カメラは細い黒線の長方形で表示されます。各角を直接クリックする必要があります。



6. ツールプロパティビューでは、キーフレームを追加する ボタンをクリックします。
7. タイムラインビューで、再生ヘッドを次のフレームに移動し、カメラを次の位置に移動してキーフレームを設定します。
2番目のキーフレームが表示され、2つのフレーム間にラインが作成され、フレーム間の次の動きが計算され、プログラムによってレンダリングされることが示されます。
8. アニメーションが完了するまで、手順 7を繰り返します。
9. アニメーションを再生 します。

キーフレームを移動する方法

1. タイムラインビューのレイヤートラックで、レイヤーキーフレームをクリックします。すべてのレイヤーキーフレームを選択するには、レイヤーキーフレームをダブルクリックします。
キーフレームは青色に変わります。
2. 同じパネル内でキーフレームを左右にドラッグします。

3Dオブジェクトのアニメーション化

3Dオブジェクトをインポートしたら、Storyboard Pro でアニメーション化 できます。

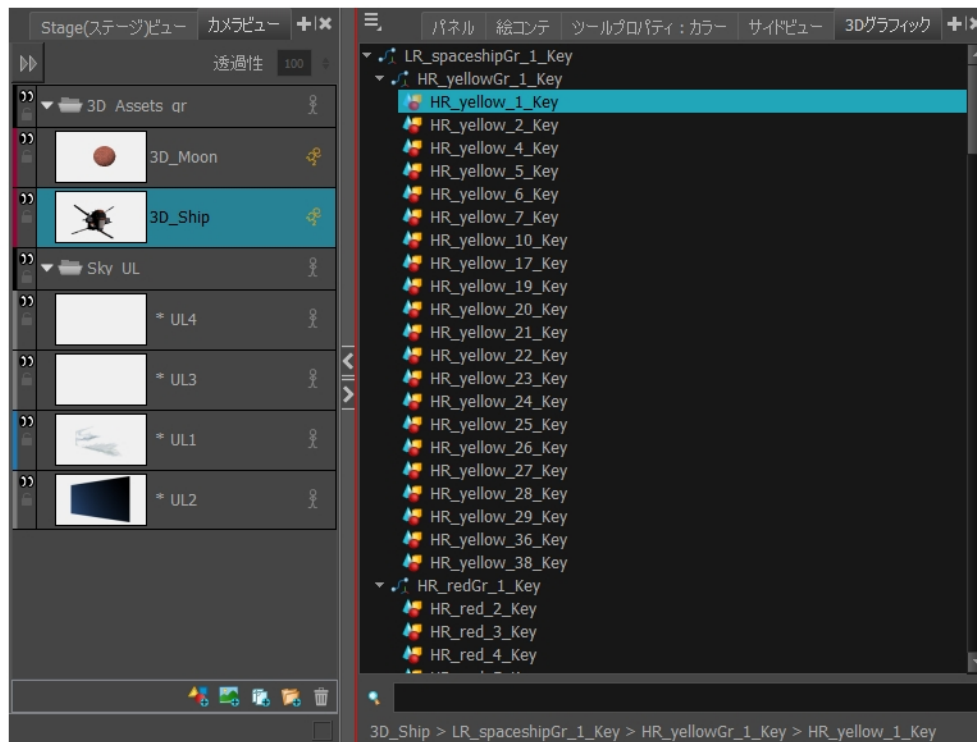
3Dエレメントのアニメーション化

1. デフォルトでは左縦ツールバーにある、レイヤートランスフォーム ボタンをクリックし、シーン内のエレメントを選択し、初期状態にします。複数の3Dレイヤーを一度に移動するために、複数選択を行うこともできます。
2. オブジェクトに次の変更を加えます:
 - ▶ 3D空間におけるポジション
 - ▶ ヨー (yaw)、ピッチ、ローテーション(ピボット点を使ってアークサイズを変更する)
 - ▶ X、Y、Z軸に沿った寸法また、オブジェクトを構成する個々のサブオブジェクトを変更することもできます。
3. レイヤートランスフォームツールのプロパティで、キーフレームを追加ボタンをクリックしてキーフレームを設定します。
4. 同じエレメントを選択し、次の状態にします。アニメーションが完了するまで、キーフレームを設定し続けます。
5. 再生 ボタンをクリック、エレメントのアニメーションを表示します。

アニメーションの速度は、タイムラインビューに表示されるパネルの長さによって異なります—参照 [パネルの尺について \(ページ354\)](#)。

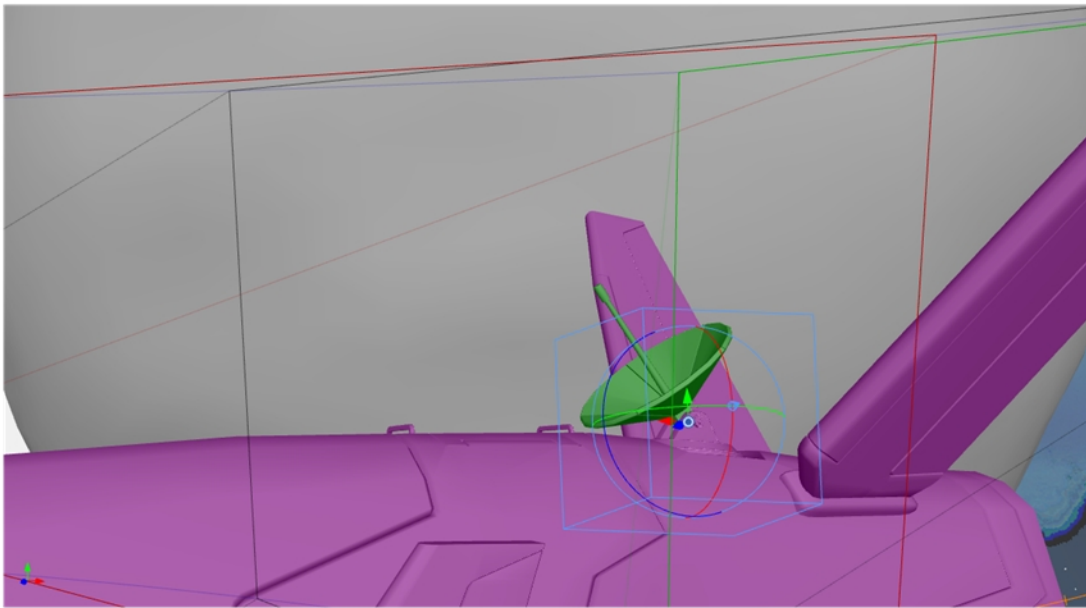
3Dモデルオブジェクトのアニメーション化

シーンに3Dオブジェクトを追加した後、サブオブジェクトと呼ばれるオブジェクトの一部をアニメーションすることができます。たとえば、宇宙船のドアをアニメーション化して開くことができます。

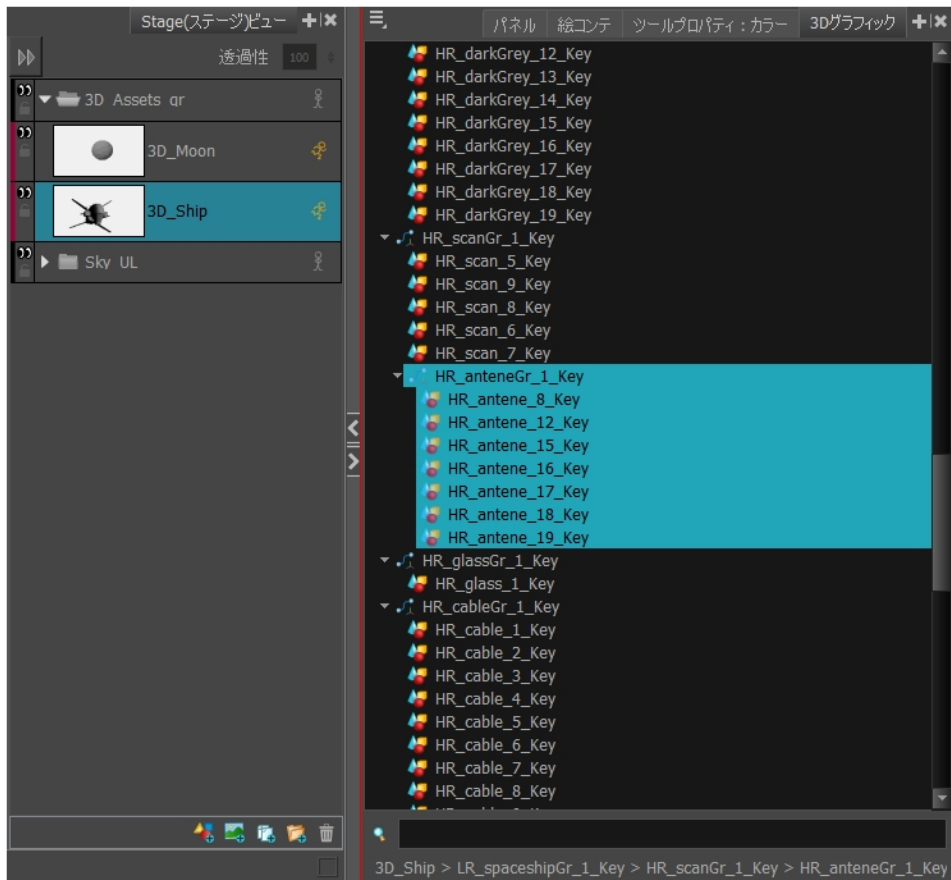


サブオブジェクトをアニメーション化する方法

1. ステージまたはカメラビューで、次のように1つまたは複数のサブオブジェクトを選択します:
 - **ステージビュー:**レイヤートランスフォーム ツールを使用し Ctrl を押し、サブオブジェクトを選択します。Shift を押しながら複数のサブオブジェクトを選択します。



- **3Dグラフィックビュー:** 1つまたは複数のサブオブジェクトを選択します。Ctrlを押しながら複数のサブオブジェクトを選択します。



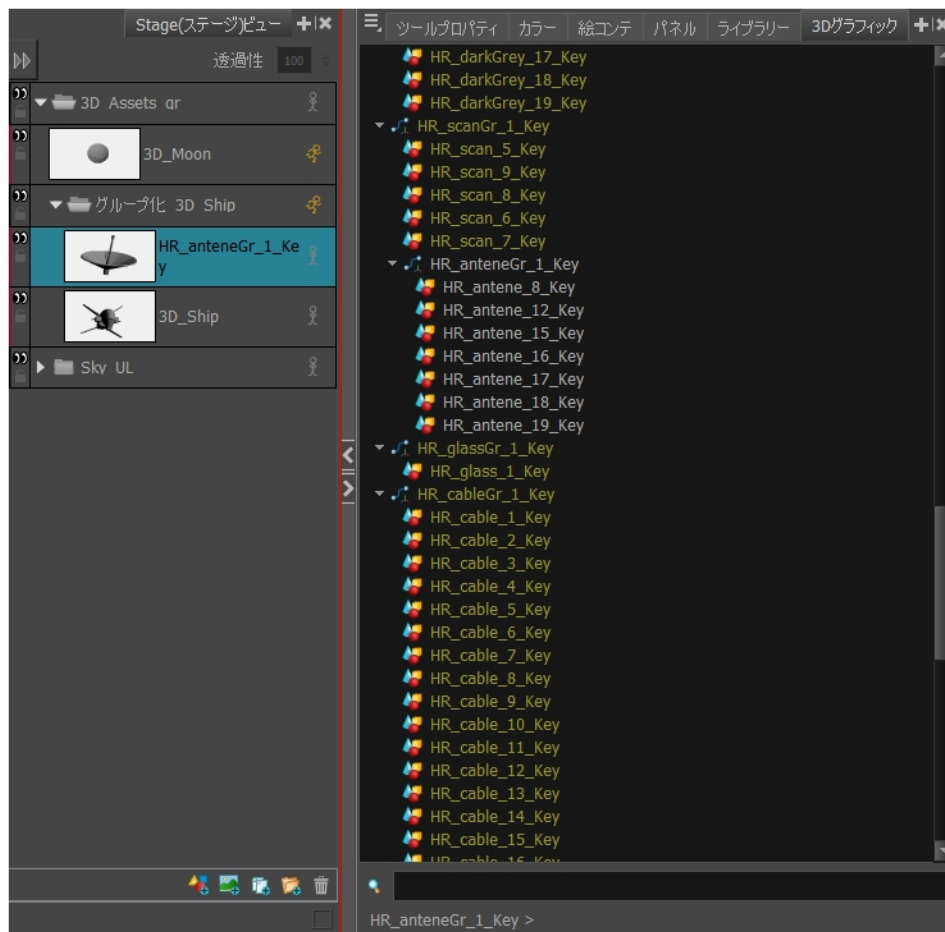
2. 3Dグラフを右クリックします。表示されるポップアップメニューで、次のいずれかを選択します:

・ サブオブジェクトの分割

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、選択されたサブオブジェクトの輪郭が非表示になっています。

・ サブツリーを分割する

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。元のレイヤーでは、選択されたサブオブジェクトとその「子」は、その輪郭が隠れています。

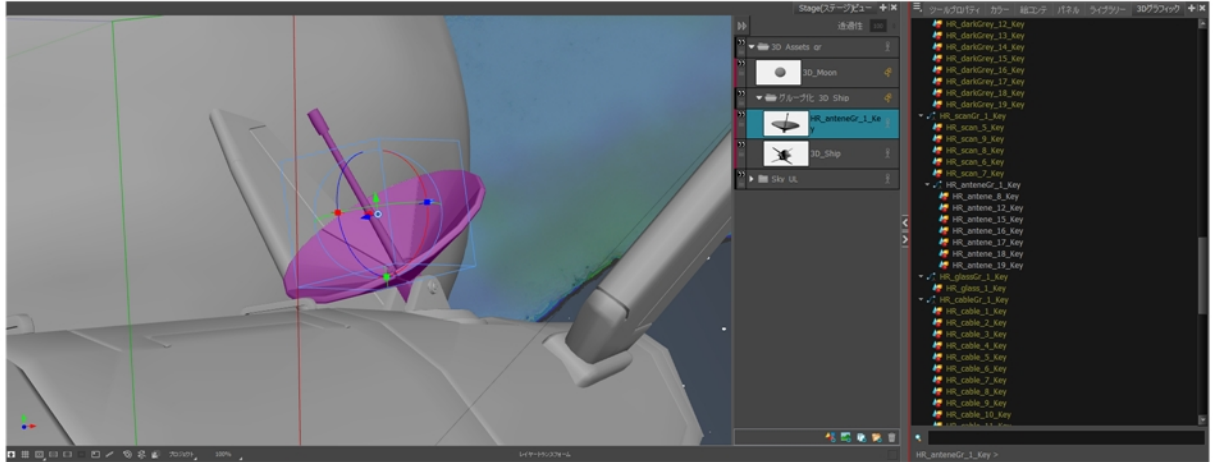


新しいレイヤーは元のレイヤーにグループ化されます。

元のレイヤー内のトランスフォームはすべて親グループに転送されます。

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。

3. サブオブジェクトをアニメーション化するには、レイヤートランスフォーム ツールを使用し それらを初期状態にします。



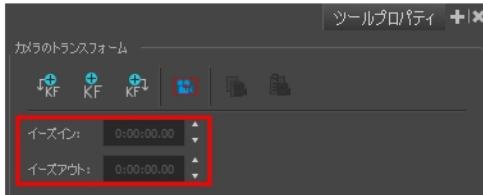
4. ツールプロパティビューでは、キーフレームを追加する ボタンをクリックします。
5. 同じエレメントを選択し、次の状態に配置します。アニメーションが完了するまで、キーフレームを設定したままにしておきます。
6. 再生 ボタンをクリック、エレメントのアニメーションを表示します。

参照する [3Dオブジェクトのアニメーション化](#) (ページ422).

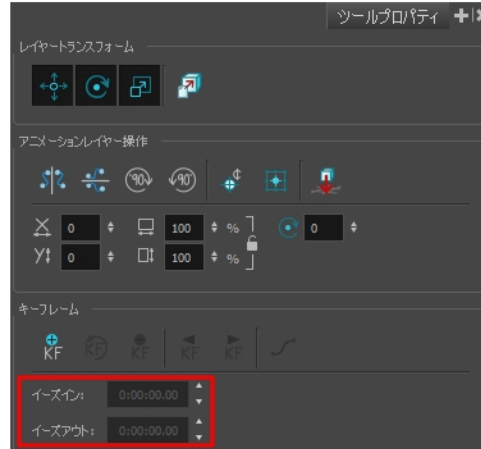
イージング

エフェクトのために、カメラやレイヤーの動きを調整し、キーフレームを容易にしたり、キーフレームから外したりすることができます。

カメラまたはレイヤー変換ツールを選択すると、ツールプロパティビューで「イーズイン/イーズアウト」パラメータを使用できるようになります。



カメラツールプロパティ



レイヤートランスフォームツールプロパティ

キーフレームへのイーズイン/イーズアウトの設定方法


1. タイムラインビューで、キーフレームを選択します。
2. ツールバーで、カメラ ツールまたは、レイヤートランスフォーム ツールを選択します。
3. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ **イーズイン**: ツールプロパティビューの「イーズイン」セクションで、カメラまたはレイヤーの動きが徐々に変化する、最初のフレーム後のイーズインの尺を入力します。たとえば、通常のカメラまたはフレーム1～10のレイヤー速度まで、ゆっくりと加速する場合は「値10」を入力します。
 - ▶ **イーズアウト**: ツールプロパティビューのイーズアウトセクションで、カメラまたはレイヤーの動きが徐々に変化する最初のフレームの後の尺を入力します。最後のフレームの前にある、カメラまたはレイヤーの動きの変化が緩やかなフレーム数を入力します。

パスの変更

グラフや関数曲線の使用に慣れている場合は、関数 エディタビューを使用して軌跡を定義できます。

関数 エディタビューのグラフには、シーンに設定されている最初と最後のキーフレーム、およびその間に作成したキーフレームに対するモーションが表示されます。シーンが60フレームで、モーションがフレーム40で終了した場合、エディタはフレーム40までしか表示されません。

関数曲線を表示する方法

1. ステージビューまたはカメラビューから、アニメーションを含むレイヤーを選択します。これは、黄色のアニメーション  アイコンで示されます。
2. ツールバーで、次のいずれかをクリックします:
 - ▶ レイヤーアニメーションのための、レイヤートランスフォーム(変換) ボタン。
 - ▶ カメラのアニメーションのための、カメラ ボタン。

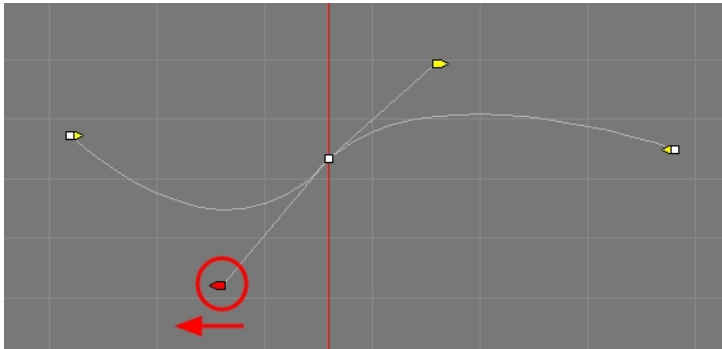
メモ: レイヤーとカメラの機能を切り替えるには、関数エディタビューの下部にある、カメラ機能の表示ボタンをクリックします。ボタンを選択すると、カメラ機能がグラフに表示され、選択を解除すると、レイヤー関数が表示されます。

3. ツールのプロパティビューで、関数エディタビュー ボタンをクリックします。
関数 グラフエディタビューは表示したい関数を含むレイヤーを選択するまで、空白です。
4. 関数エディタビューで関数を表示するには、調整する関数を含むレイヤーをクリックします。



関数を関数 エディタビューで

1. 関数エディタのグラフで、白いキーフレームを選択します。
キーフレームが赤色に変わり、尖った黄色のハンドルが表示されます。
2. ポイントを上下にドラッグし値を変更するか、ハンドルの1つをクリックし引っ張ってグラフの速度を調整します。



上記の例では、速度を直線(一定速度)から曲線に変更する値、ease-in(カーブがシュートアップしてからフラットアウトする)と、ease-out(カーブがフラットアウトしてからシュートアップする)

速度が設定されているため、中央のキーフレームを上下にドラッグすることはできません。理論的には、それをゼロに向けて下にドラッグすると、非移動の場所に戻されます。

3. ファンクションエディタでまだ開いている状態で Enter/Return を押すと、カメラビューでカーブ調整の結果が表示されます。

関数でキーフレームを追加または削除する方法 エディタービュー

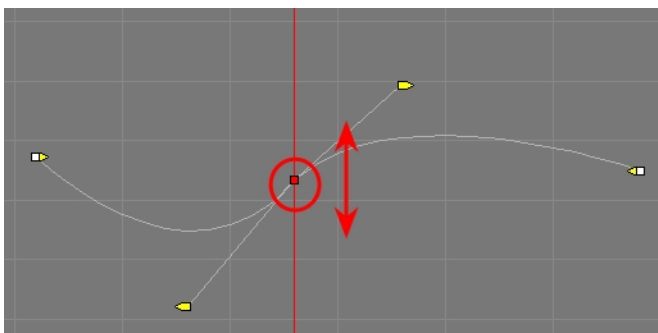
1. 関数グラフエディタービューの、次のいずれかを実行します:

- グラフセクションで、変更したいフレームをクリックします。
- 「フレーム」欄に、フレーム番号を入力します。

グラフ表示エリアでは、赤色の再生ヘッドがそのフレーム番号に移動します。

2. 関数グラフエディタービューの、キーフレームを追加 ボタンをクリックします。

3. 新しく作成したキーフレームをクリックし、上にドラッグすると値が上がり、下にドラッグすると値が下がります。選択した関数に応じて、オブジェクトの幅を増減することができます(`scale_x`)。また、オブジェクトの垂直位置(`position_y`)を変更することもできます。ハンドルを引っ張って、キーフレーム間に非線形の移行速度を作ります。



4. 編集が気に入らない場合は、新しいフレームの Delete キーフレームを削除 ボタンをクリックします。

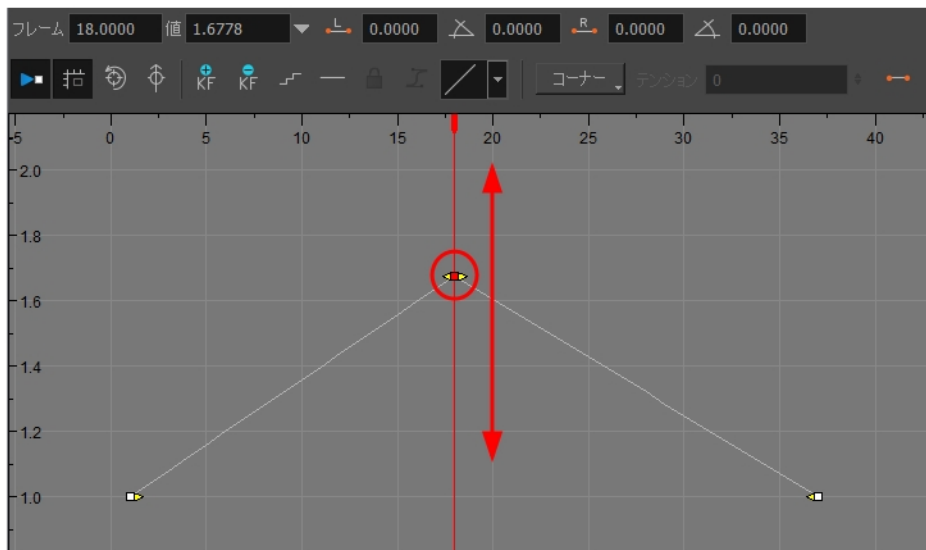
既存のキーフレームを削除するには、同じプロセスを行って下さい。

関数のキーフレーム値を変更する方法 エディタービュー

1. 関数エディタのグラフで、白いキーフレームを選択します。

キーフレームが赤色に変わり、尖った黄色のハンドルが表示されます。

2. 「値」フィールドに値を入力します。グラフ内で、キーフレームを上下にドラッグすることもできます。



キーフレームのコピーとペースト

レイヤーキーフレームをコピーして別の時間、または別のレイヤーにペーストすることができます。キーフレームを1度に1つずつ、または連続してコピーすることが可能です。複数のキーフレームをまとめてコピーすると、容易な値が保持され、モーションをコピーしてタイミングを保持することができます。

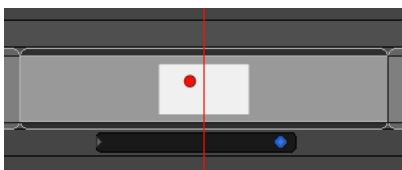
キーフレームをコピーして貼り付ける方法

1. タイムラインビューで、アニメーションレイヤーを含むパネルを選択します。
2. ステージまたはカメラビューで、アニメーションレイヤーを選択します。
3. レイヤートラックから、レイヤーキーフレームを選択します。

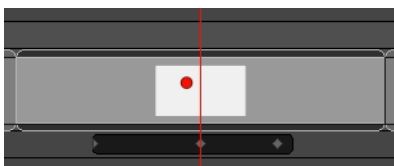
キーフレームが青色に変わります。



4. 次のいずれかを実行します:
 - **編集 > レイヤーキーフレームをコピー** を選択します。
 - **Ctrl + C** (Windows/Linux) または **⌘ + C** (Mac OS X) を押します。
5. キーフレームを貼り付ける位置に、再生ヘッドを移動します。別のレイヤーにキーフレームを貼り付ける場合、同じパネルまたは異なるパネルに配置し、ステージまたはカメラビューで目的のレイヤーを選択します。



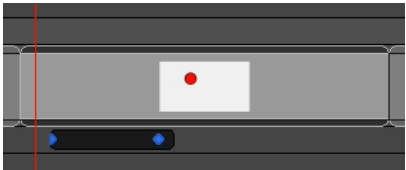
6. 次のいずれかを実行します:
 - **編集 > レイヤーキーフレームをペースト** を選択します。
 - **Ctrl + V** (Windows/Linux) または **⌘ + V** (Mac OS X) を押します。



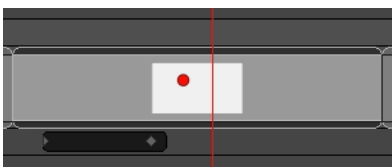
複数のキーフレームをコピーして貼り付ける方法

1. タイムラインビューで、アニメーションレイヤーを含むパネルを選択します。
2. ステージまたはカメラビューで、複数のキーフレームを含むレイヤーを選択します。
3. コピーする、一連のキーフレームの最初のキーフレームを選択します。
4. Shiftキーを押しながら、シリーズの最後のキーフレームを選択します。

選択した、最初から最後のキーフレームはすべて青色になります。

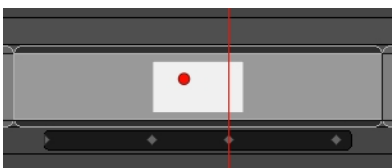


5. 次のいずれかを実行します:
 - **編集 > レイヤーキーフレームをコピー** を選択します。
 - Ctrl + C (Windows/Linux) または ⌘ + C (Mac OS X) を押します。
6. 再生ヘッドを、キーフレームを貼り付ける位置に移動します。シリーズの最初のキーフレームは、再生ヘッドの位置に貼り付けられ、その後の全てのキーフレームはこの後に貼り付けられます。



メモ: パネルの長さを超えるアニメーションをペーストしようとする、パネルの最終を超えるキーフレームは無視されます。

7. 次のいずれかを実行します:
 - **編集 > レイヤーキーフレームをペースト** を選択します。
 - Ctrl + V (Windows/Linux) または ⌘ + V (Mac OS X) を押します。



開始位置から終了位置をコピーする方法

1. タイムラインビューで、コピーする開始位置を含むパネルを選択します。

2. レイヤー→レイヤーの開始位置を終了位置にコピーを選択します。

終了位置から開始位置をコピーする方法

1. タイムラインビューで、コピーする終了位置を含むパネルを選択します。
2. レイヤー→レイヤーの終了位置を開始位置にコピーを選択します。

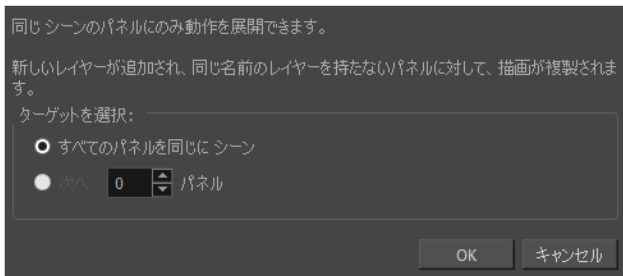
レイヤーモーションの拡散

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。

1つのパネルから複数のパネルにモーションを拡張する方法

1. タイムラインビューで、拡張するモーションを含む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。

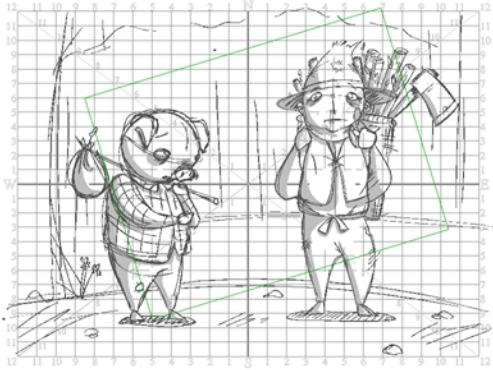


3. 次のいずれかを実行します:
 - 同じショット内のすべてのパネルにレイヤーモーションを拡張するには、**同じショットのすべてのパネルオプション**を選択します。
 - 同じショット内の現在のパネルの後に指定した数のパネルを、レイヤーモーションで拡張するには、**次のパネル(複数可)**を選択し、隣接するパネルの数を入力または選択します。

第14章: カメラ

T-SBFND-009-003

ステージビューでは、選択した解像度のアスペクト比に一致するフレームとしてカメラが表示されます。



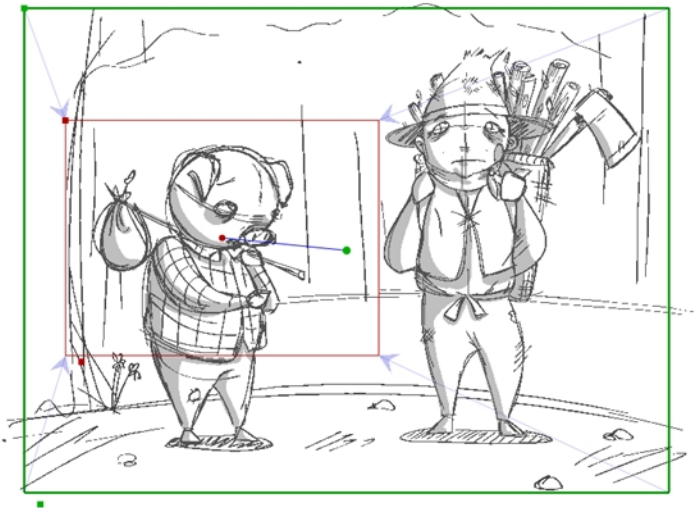
ステージビューで表示されるとおり



静的カメラでビットマップ画像にエクスポートされたのと同じシーンのスナップショットが保存されます。

シーンにカメラの動きを加えることで、アニメティクスを高めることができます。カメラの動きを1つのパネルに制限したり、シーン/ショット全体に広げたりすることができます。カメラがワイドショットから移動し、クローズアップまでズームインしたい場合のカメラの動作例です。

カメラの動きは、静的カメラフレームの設定とほぼ同じ方法で作成されますが、タイムラインビューのキーフレームを使用し、時間の経過と共に様々なカメラの位置を設定します。もう一度カメラツールを使用し、カメラをアニメートします。



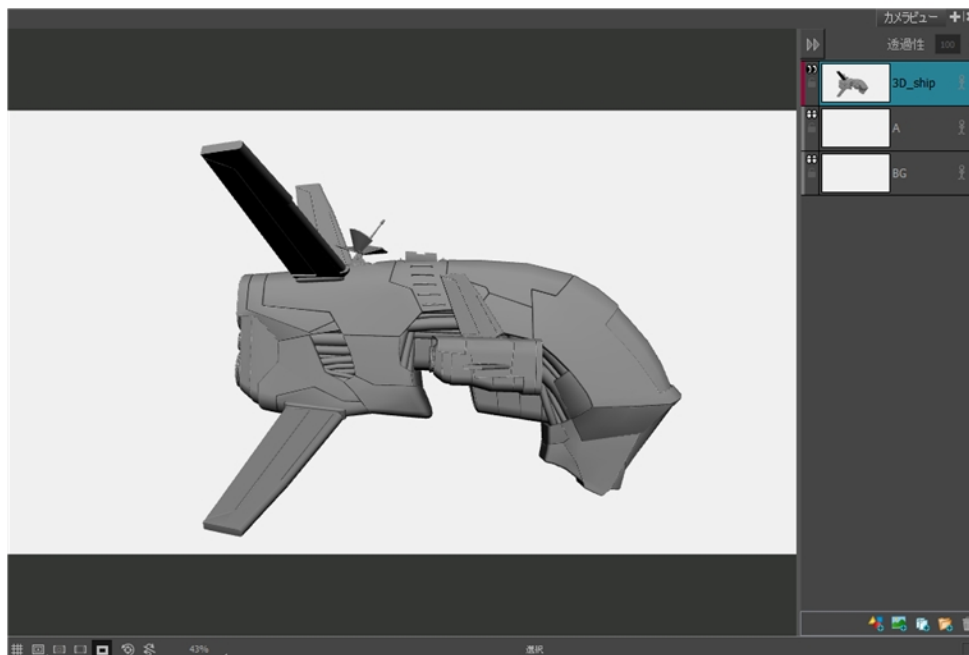
この例では、カメラはさらに遠くから始まり(緑のフレーム)、左のキャラクター(赤のフレーム)をズームインします。

ステージとカメラビューについて

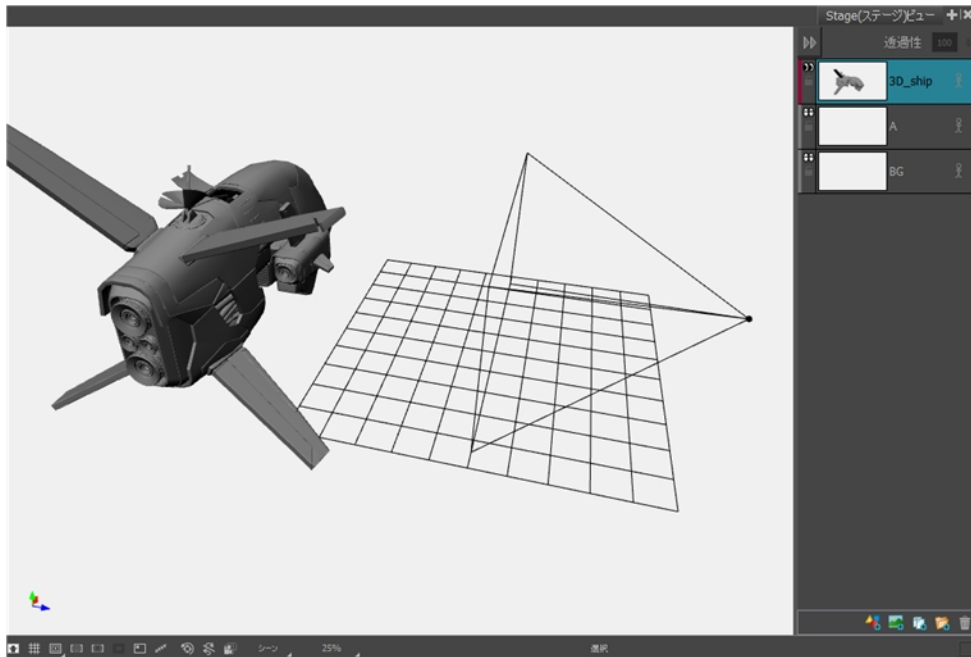
お使いのカメラを配置するのに、ステージビューやカメラビューを使用できます

ステージビューでは、ステージ上に立っているかのように、様々なエレメントを見ることが出来ます。パースは空間内の固定点からのものです。キーフレームを追加し、カメラのフォーカスと回転を変更すると、時間の経過とともにカメラの変化を見ることができます。

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



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



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

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

カメラの位置決め

カメラツールを使用して、カメラの位置を移動することができます。


カメラツールのプロパティを使用して静的なカメラの位置を設定することもできます—参照 [カメラツールのプロパティリファレンスガイド](#) (環境設定)。

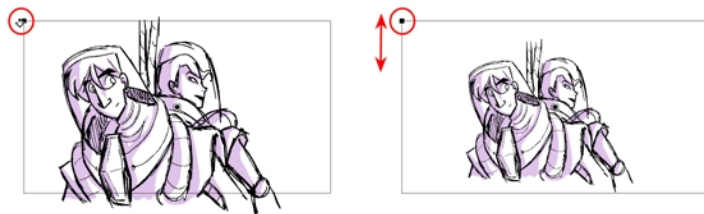
カメラツールを使用して静的カメラを配置する方法



1. タイムラインビューで、カメラを調整するシーン内のパネルを選択します。
2. ツールバーで、カメラ ツールを選択します。

カメラフレームが表示されます。これは、ブラックボックスで表されます。デフォルトのカメラフレームは12フィールドに設定されています。


3. スタティックカメラを変更するには、次のいずれかの操作を行います:

- ▶ 選択したパネルをZ軸に沿って配置してトラック/トラックアウト移動を作成するには、トラック  アイコンが表示されたときにカメラフレームの左上隅を上下にドラッグします。ズームレベルを変更するには、ツールのプロパティビューの「フォーカルの長さ」フィールドを変更します。



- ▶ 静的なカメラをX軸とY方向に回転させるには、回転  アイコンが表示されたらドラッグします。ドラッグし始めた軸に応じて、回転中にShiftキーを押しながらXまたはY軸への移動を制限します。
- ▶ 静的カメラをZ軸上で回転させるには、カーソルをカメラフレームの角の1つの外側に置きます。回転  アイコンが表示されたら、ドラッグして回転します。



- ▶ 中心の基点を移動するには、中心点の上にカーソルを置き、ドラッグ  アイコンが表示されたら、ドラッグしてXまたはY軸に移動します。Altキーを押しながら中心点をドラッグすると、Z軸上に移動します。遠くにマウスをドラッグすると、カメラの動きが速くなります。

カメラをリセット

必要に応じて、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すことができます。

カメラのアニメーションをリセットする方法

1. タイムラインビューで、カメラアニメーションをリセットするシーンを選択します。
 2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ カメラ ツールを選択し、ツールのプロパティビューで、カメラのリセット ボタンをクリックします。
 - ▶ **カメラを選択 > カメラをリセット** を選択します。
- 選択したシーンの、すべてのカメラのキーフレームが削除され、シーンの静的なカメラをリセットします。

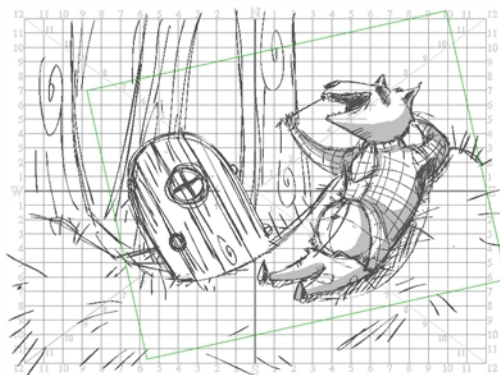
カメラのコピーとペースト

T-SBFND-009-006

カメラの位置を再利用する必要がある場合は、そのシーンから別のシーンにコピーして貼り付けることができます。これを行うには、カメラツールを選択する必要はありません。

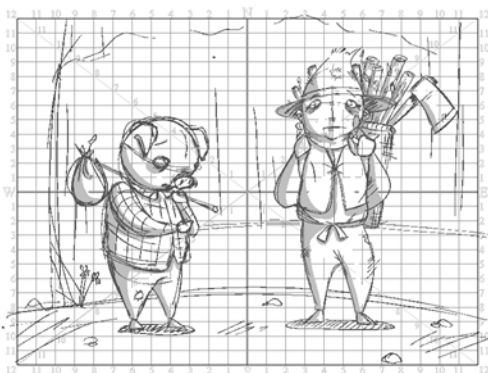
カメラの位置をコピーしてペーストする方法

1. タイムラインビューで、コピーする静的カメラを含むシーンを選択します。
2. **カメラ > 選択したパネルからカメラをコピー** を選択します。



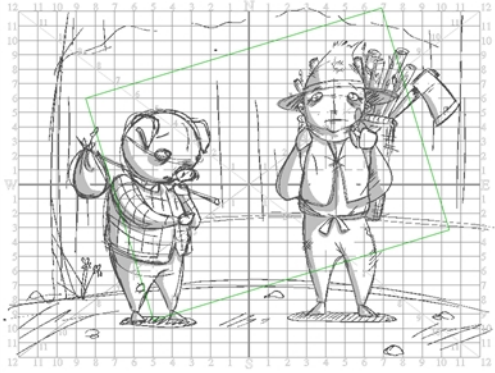
カメラツールがアクティブでないため、このシーンの静的カメラは緑色で表示されます

3. タイムラインビューで、コピーしたカメラ情報をペーストするシーンを選択します。



このシーンでは、静的カメラは依然デフォルトの12フィールドに設定されたままで、ここでは黒いフレームとして表示されます

4. **カメラ > 選択したパネルにカメラをペーストしてフィット** を選択します。



現在、このシーンにはオリジナルと同じ静止カメラがあります

カメラ動作について

T-SBFND-009-004

カメラのキーフレームを使用すると、カメラの位置を変更し、時間の経過と共に変化させることができます。カメラのキーフレームは、特定のフレームでのカメラの位置を示すポジションです。カメラの動きを作成するには、少なくとも2つのカメラキーフレームを設定する必要があります。

カメラのキーフレームでは、定義された数のフレームにわたって、フレーム内のある位置から別の位置に移動するようにカメラを設定します。また、カメラの最終ポジションに到達する速度を制御することもできます。

キーフレームは、タイムラインビューでグレーのひし形または、半分のひし形として表示されます。タイムラインビューのキーフレーム間のスペースは、カメラが1つのキーフレームから次に移動するのにかかるフレーム数を表し、これによって速度が決まります。

タイムラインビューでキーフレームが選択されている場合は、青色で表示されます。カメラのキーフレームは、タイムラインビューでのみ、パネルのサムネイルの上のストリップに表示されます。シーン内の最初と最後のキーフレームは、半分のひし形として表示され、間には完全なダイヤモンドとして表示されます。



タイムラインビューでは、パネルの最初のキーフレームが選択されると、カメラフレームを定義する四角形と、カメラフレームの、1/4の大きさの「X」が緑色で強調表示されます。最後のキーフレームが選択されると、これらのエレメントは赤で表示されます。最初と最後の選択の間に、キーフレームがある場合、これらのエレメントは青で表示されます。



最初のキーフレームが選択されると、カメラフレームは緑色になります



最後のキーフレームが選択されると、カメラフレームは赤色になります



最初と最後の間にあるキーフレームが選択されると、カメラフレームは青色になります

これらは、デフォルトのカメラキーフレームカラーです。環境設定ダイアログボックスを使用して、独自のカメラキーフレームカラーを選択できます。これを行うと、カメラとステージビュー同様に様々なエクスポート形式の絵コンテで新しい色が使用されます。

トラックを、トラック内/外に作成する場合 (Z軸に沿った移動)、トップまたはサイドビューでマニピュレータを使用できます(カメラのフレームの左上隅をクリックすることもできます) Z軸に沿って矢印を選択し、マニピュレータサークルの中心点からではなく、その矢印からマニピュレータをドラッグすると、動きはその軸にロックされます。これは、誤ってカメラフレームの上下左右の位置をずらしたくない場合に便利です。

カメラビューのライトブルー色の矢印は、必ずしも前後移動を示すとは限りません。2番目のカメラフレームが最初のカメラフレーム位置より大なり小なり表示されている場合は、カメラトラックが入っているか、トラックアウトされているかを確認できます。



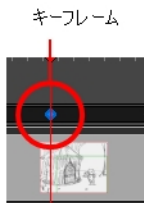
トラックイン

キーフレームの追加

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

現在のフレームにキーフレームを追加する方法

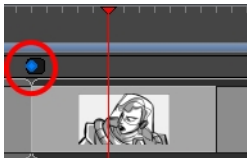
1. タイムラインビューで、赤い再生ヘッドをキーフレームを追加するフレームにドラッグします。
2. ツール内のカメラ ツールを選択。
3. 次のいずれかを実行します:
 - **カメラ > 現在のフレームにカメラキーフレームを追加**を選択
 - ツールプロパティビューでは、キーフレームを追加する ボタンをクリックします。



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

現在のパネルの最初にキーフレームを追加する

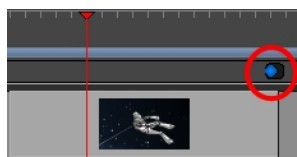
1. タイムラインビューで、キーフレームを追加したいパネルを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ツールバーのカメラ ツールをクリックします。
 - ▶ **ツール > カメラ**を選択します。
3. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ **カメラ > パネルの最初にカメラキーフレームを追加**を選択。
 - ▶ ツールプロパティビューで、現在のパネルの最初にキーフレームを追加 ボタンをクリックします。



現在のパネルの最初に、キーフレームが追加されます。(タイムラインビュー)

現在のパネルの最後にキーフレームを追加する

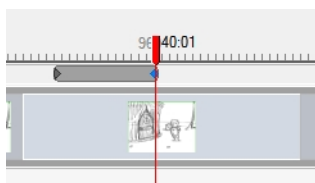
1. タイムラインビューで、キーフレームを追加したいパネルを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ ツールバーのカメラ ツールをクリックします。
 - ▶ **ツール>カメラ**を選択します。
1. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ **カメラ>パネルの最後にカメラキーフレームを追加**を選択。
 - ▶ ツールプロパティビューで、現在のパネルの最後にキーフレームを追加 ボタンをクリックします。



現在のパネルの最後に、キーフレームが追加されます。(タイムラインビュー)

コピー& ペーストコマンドを使用しキーフレームを追加する方法

1. タイムラインビューで、クリックしてカメラのキーフレームを選択します。
キーフレームが青色に変わります。



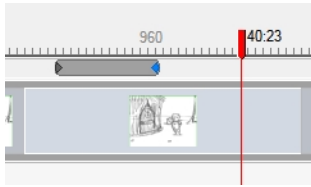
2. ステージビューで、カメラのキーフレームをクリックします。



3. 次のいずれかを実行します:

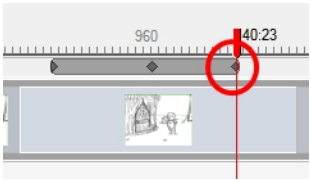
- ▶ **編集 > カメラキーフレームをコピー** を選択します。
- ▶ Ctrl+C (Windows) または ⌘+C (Mac OS X) を押します。
- ▶ カメラ ツールを選択します。ツールのプロパティビューで、選択したパネルからカメラをコピーする ボタンをクリックします。

4. キーフレームを貼り付ける同じシーンの位置に、再生ヘッドを移動します。



5. 次のいずれかを実行します:

- ▶ **編集 > カメラキーフレームをペースト** を選択します。
- ▶ **Ctrl+V (Windows)** または **⌘ +V (Mac OS X)** を押します。



- ▶ **カメラ** ツールを選択し、ツールのプロパティビューで、選択したパネルに**カメラをペースト** ボタンをクリックします。

メモ: 操作を実行する前に、複数のキーフレームを選択した場合、複数のキーフレームを同時にコピー/ペーストできます。

キーフレームの削除

キーフレームが不要になったら、タイムラインビューからキーフレームを削除できます。

タイムラインビューから、キーフレームを削除する方法

1. 削除するキーフレームを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ **編集 > 選択したカメラキーフレームを削除** を選択します。
 - ▶ カメラ ツールを選択し、ツールのプロパティビューで、選択したキーフレームを削除 ボタンをクリックします。
 - ▶ Delete を押します。

現在のフレームでキーフレームを削除する方法

1. タイムラインビューで、削除するキーフレームを含むフレームに赤色の再生ヘッドを配置します。
2. **カメラ > 現在のフレームからカメラキーフレームを削除** を選択

キーフレームをアニメーション化する

T-SBFND-009-005

カメラのキーフレームの位置は、ステージビューのカメラツールを使用して、静的カメラとほぼ同じ方法で設定されます。作成したすべてのキーフレームに対してこれを行う必要があるため、カメラは再生時に1つのキーフレームから次に移動します。


メモ: このセクションでは、2Dカメラの動きを設定する方法を解説します。カメラを3D空間で使用すると、新しいマニピュレータが使用可能になります—こちらの [3D オブジェクト \(ページ387\)](#) にて、3Dカメラの動きと3Dシーンのフレーミングについての詳細を参照ください。

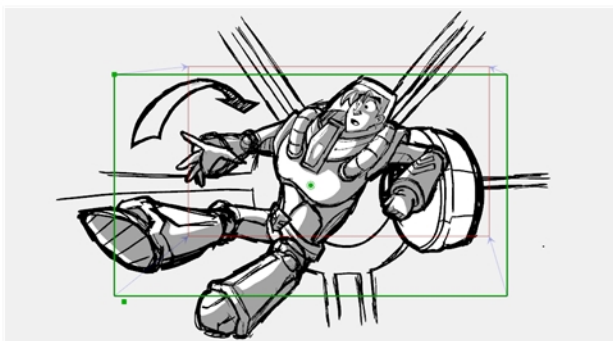
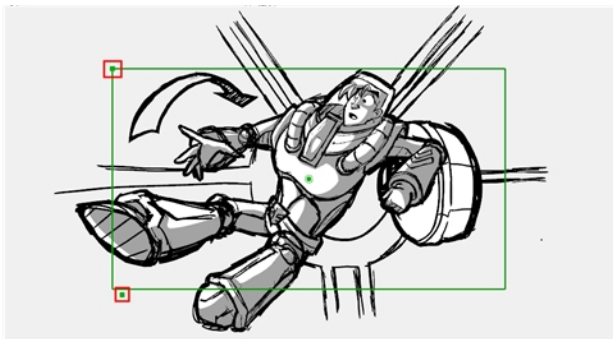
メモ: ステージビューでカメララベルを有効にすると、キーフレームを操作するときに非常に役立ちます。これは、ステージビューのステータスバーから行うことができます。




カメラのキーフレームを2Dプロジェクトに配置する方法

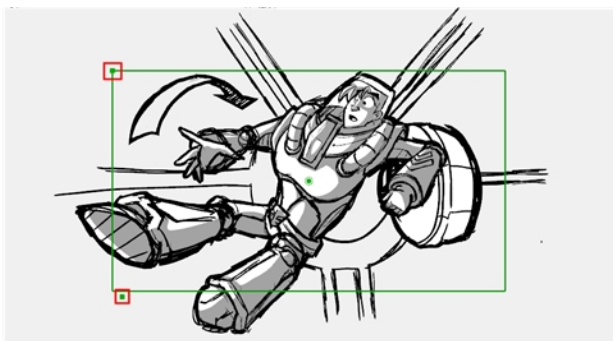
1. 次のいずれかを実行します:
 - ツールバーの、カメラ ツールを選択します。
 - ツール>カメラを選択します。
2. ステージビューで、変更するカメラのキーフレームを選択します。
3. 次のいずれかの方法を使用して、カメラのキーフレームを変更:
 - **トラックイン、トラックアウト:** 選択したキーフレームをZ軸に沿って配置すし、トラックイン/トラック

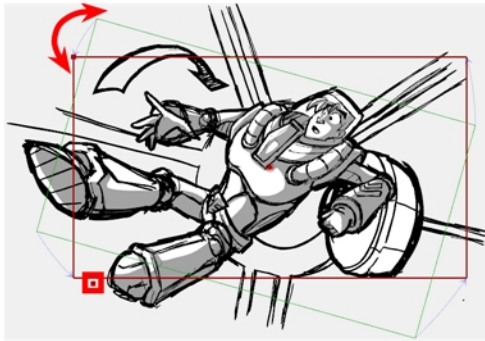
アウトの動きを作成するには、トラック  アイコンが表示されているときにフレームの左上隅をドラッグします。




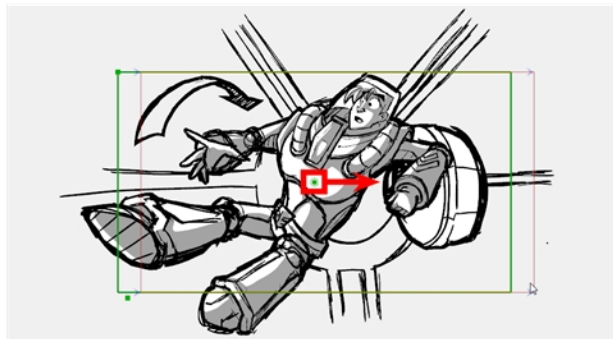
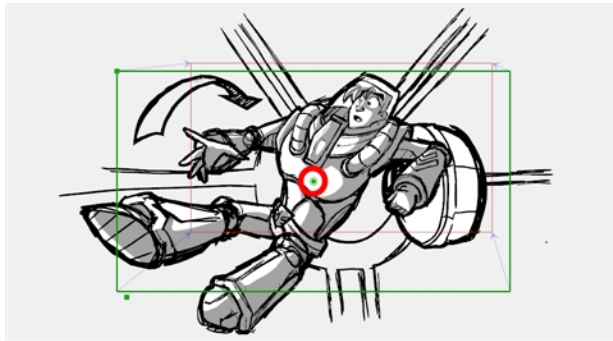
マウスを離すと、キーフレームが設定され、カメラの動きの方向を示す青い矢印が表示されます。この場合、位置 A から位置 B にズームアウトします。

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





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



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

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

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

キーフレームのタイミング

タイムラインビューで、フレームまたはタイミングを変更する必要がある場合は、いくつかの方法があります。カメラのキーフレームは、同じシーン内の新しい位置にしか移動できないことに注意してください。

キーフレームを、新しい位置に移動したり、キーフレームを切り取り/ペーストする場合は、次の2つの方法が役立ちます。

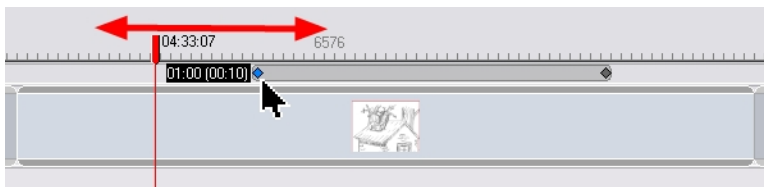
キーフレームを移動するときにキーフレームを同期またはスナップするには、こちらを参照下さい [キーフレームの同期モードについて](#) (ページ458) と [キーフレームとサウンドトラックのスナップ](#) (ページ457)。

タイムラインビューでカメラのキーフレームを新しい場所にドラッグする方法

1. タイムラインビューで、1つ以上のキーフレームを選択します。

キーフレームが青色に変わります。

2. 選択したキーフレームを左右にドラッグして、新しい位置を選択します。現在のシーン内の新しい場所へのみドラッグできます。



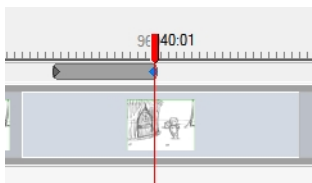
キーフレームをドラッグしている間は、シーンに対する相対位置が黒いボックスに表示されます。新しいキーフレームが配置される元の位置からもフレーム数が表示されます。



カットアンドペーストコマンドを使ってキーフレームを移動する方法

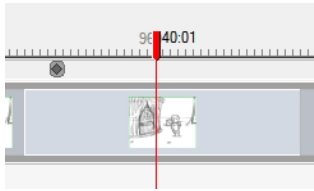
1. タイムラインビューで、1つ以上のキーフレームを選択します。

キーフレームが青色に変わります。

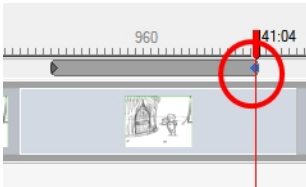


2. **編集 > カメラキーフレームをカット (削除)** または、Ctrl+X (Windows) または ⌘+X (Mac OS X) を押します。

キーフレームが削除され、クリップボードにコピーされます。



3. 同じシーン内で、赤い再生ヘッドをキーフレームを貼り付けたい位置に移動します。
4. **編集 > カメラキーフレームをペースト** または、Ctrl+V (Windows) または ⌘+V (Mac OS X)を押します。



キーフレームとサウンドトラックのスナップ

スナップをオンにすると、カメラのキーフレームとサウンドトラックが各パネルの先頭と最後にスナップします、各サウンドトラック、またはドラッグすると赤い再生ヘッドが表示されます。

スナップのオン/オフを有効にする方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ タイムラインビューの左下で、スナップ ボタンをクリックします。
 - ▶ タイムラインビューを右クリックし、スナップを選択します。

メモ: スナップ設定は、Shift キーを保持することでオーバーライドできます。

キーフレームの同期モードについて

パネルの尺を変更したり、シーンやパネルを追加・削除・ドラッグアンドドロップすると、キーフレームの配置に影響を及ぼします。

キーフレーム同期を「なし」オプションに設定すると、パネルの尺を変更したときのキーフレームの位置が正確に維持されます。シーン範囲内にはないキーフレームは失われます。

キーフレームの同期を「パネルに相対」オプションに設定すると、選択したパネル内のすべてのキーフレームが、パネル内のどこに配置されているかに応じて再配置されます。パネルが削除されると、削除されたパネル内のすべてのキーフレームも削除されます。

キーフレームの同期を「シーンに相対」オプションに設定すると、選択したシーン内の全てのキーフレームが、パネル内に配置された場所を基準として再配置されます。

キーフレームの同期

キーフレームパネルの尺を変更するときに、影響を与える3つのキーフレーム同期オプションがあります。設定したオプションに応じて、キーフレームの位置が変更されます。

キーフレームの同期設定を変更する方法

次のいずれかを実行します:

- **カメラ > キーフレーム同期モード > なし、パネルに相対** を選択します。または **シーンに相対**。
- **タイムラインビューでカメラキーフレームエリアを右クリックし、キーフレームの同期モード > なし、パネルに相対** または **シーンに相対** を選択します。

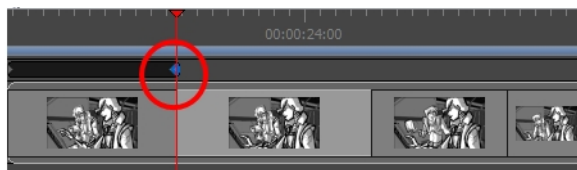
パネル間のカメラモーションの拡散

T-SBFND-009-007

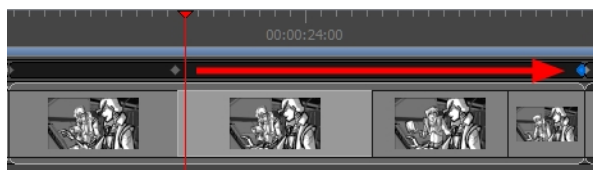
カメラの動きは、パネルに制限はありません。特定のカメラの動きのキーフレームは、同じシーン内で複数のパネルをまたがることができます。

シーンの複数のパネルにカメラの動きを拡張する方法

1. タイムラインビューで、複数のパネルを対象とするカメラの動きを含むパネルを選択します。




2. 新しいパネルに移動するキーフレームを選択します。
3. 選択したキーフレームをシーン内の別のパネルにドラッグします。

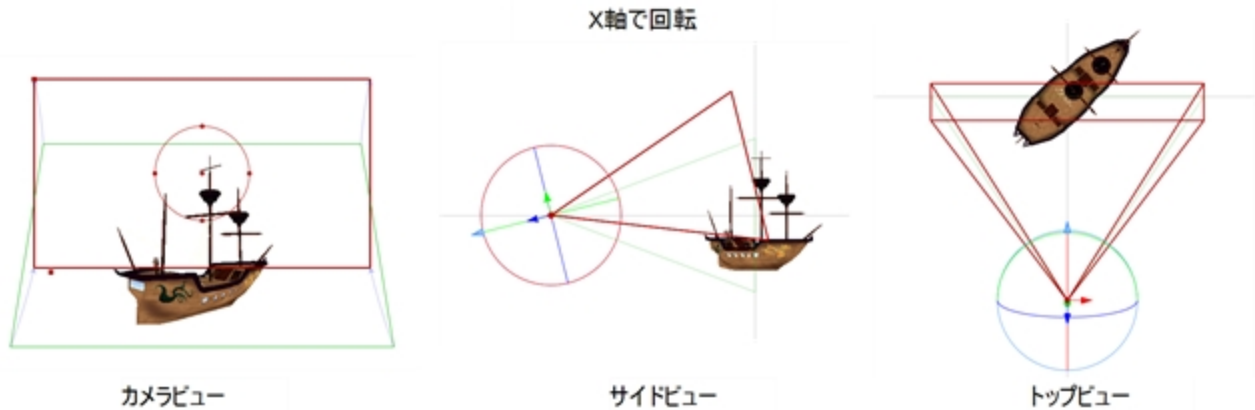



3Dカメラ動作について

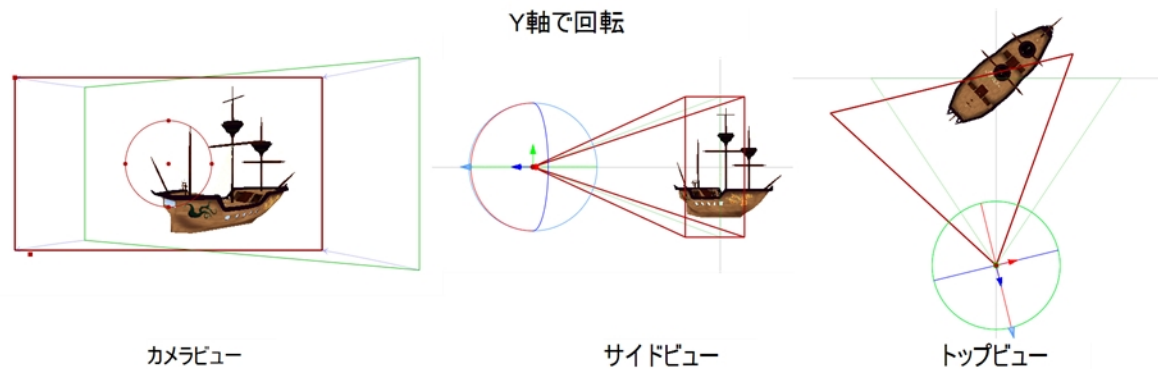
3D 対応シーン、カメラビューだけでなく、上部と側面のビューですべての3つの軸にカメラを回転できます。カーソルをカメラマニピュレータに合わせて、カーソルが回転し、回転を行う軸を示します。X、Y、Z軸を極として考えると、その極または軸で回転するためにカメラを固定することができます。たとえば、Y軸は北から南に伸びるポールになります。カメラをその極に固定すると、カメラは実際には左右に移動したり、その垂直軸を中心に回転したりします。


カメラビューにカーソルを合わせます。

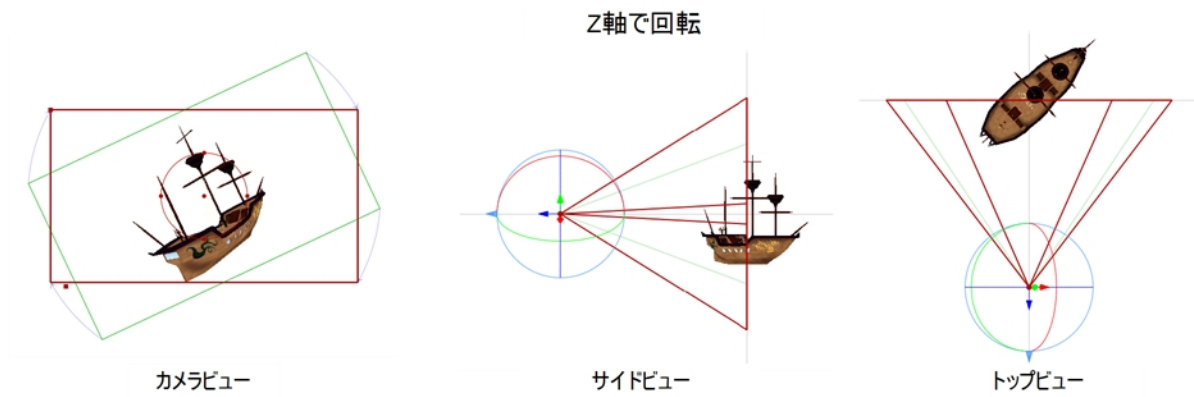
- マニピュレーターの円のNとSのポイントは、X軸カーソル  が表示されます。これは、これらの点を上または下に動かすと、カメラビューでX軸、水平に動く軸、または東から西にカメラを回転させることを意味します。



- マニピュレーターの円でEとWポイントは、Y軸カーソル  が表示されます。これは、これらの点で左右に引っ張ると、カメラビューでY軸、垂直に走る軸、または北から南にカメラを回転させることを意味します。



- どこでもマニピュレータサークル上の点はジェネリック回転カーソル  を表示します。カメラビューでは、このカーソルは、Z軸に沿った回転を表します。



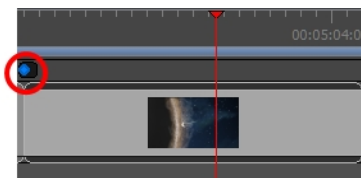
これらのカーソルは、表示しているビューによって明らかに異なります。たとえば、トップビューでは、カーソルをマニピュレータ円の上に移動すると、汎用回転カーソルの代わりにY軸カーソルが表示されます。トップビューとサイドビューには、マニピュレータサークル上にポイントはありませんが、3つの軸の1つで回転を制御する3つのリングがあります。これらの軸のうち2つは、パースからのリングの代わりに線として見られます。

3Dカメラのアニメーション

3D空間で2Dおよび3Dオブジェクトを移動できるだけでなく、この3D空間でもカメラを移動およびアニメーション化することができます。これは印象的なアニメティクスを作り出し、インポートされた3Dオブジェクトを見せる素晴らしい方法です。絵コンテの印刷版またはPDF版で、最初のフレームが3Dカメラの動きを正当化しない場合は、スナップショットを追加して、3Dカメラの動きを幅広くより良くすることができます。

3Dカメラをアニメーション化する方法

1. カメラビューにいることを確認してください。必要に応じてさらに分かりやすくするために、トップとサイドビューを使用することもできます。
2. ツールプロパティビューでは、キーフレームを追加する ボタンをクリックします。再生ヘッドが、現在選択されているパネルのスタート点にない場合でも、そのパネルの最初のフレームにキーフレームが追加されます。

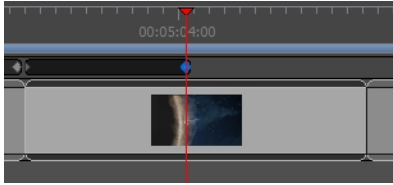


メモ: タイムラインビューが表示されない場合は **ウインドウ > タイムライン** を選択します。

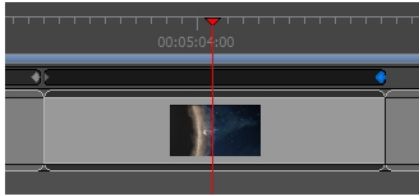
3. カメラビューでは、カメラを使用します。 ツールを使用してカメラマニピュレータを調整し、カメラの位置と回転を変更します—参照 [3Dカメラ動作について](#) (ページ461)。

4. 次のいずれかを実行します:

- ▶ タイムラインビューで、再生ヘッドを最終的に配置したいカメラ位置のフレームに移動します。ツールプロパティパネルでは、現在のフレームにキーフレームを追加する ボタンをクリックします。

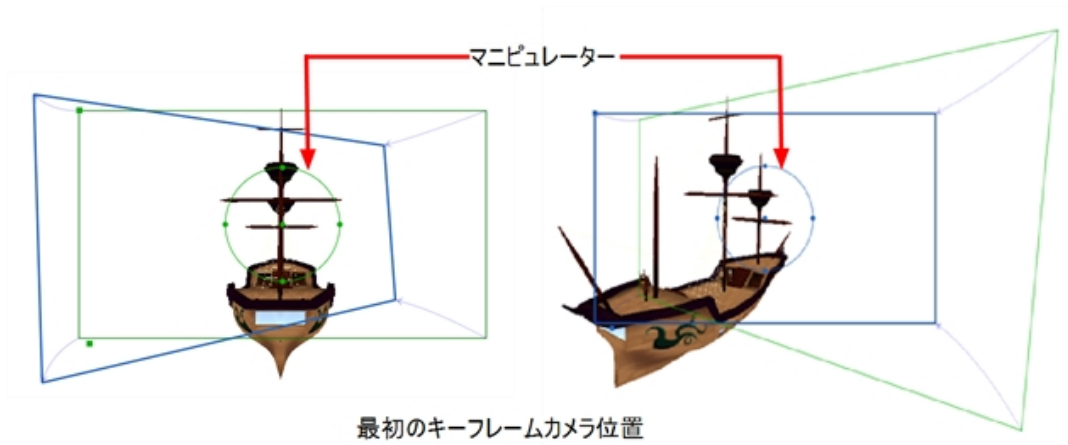


- ▶ 現在のパネルの最後にある、キーフレームを追加 ボタンをクリックします。



選択した場所にキーフレームが追加されます。

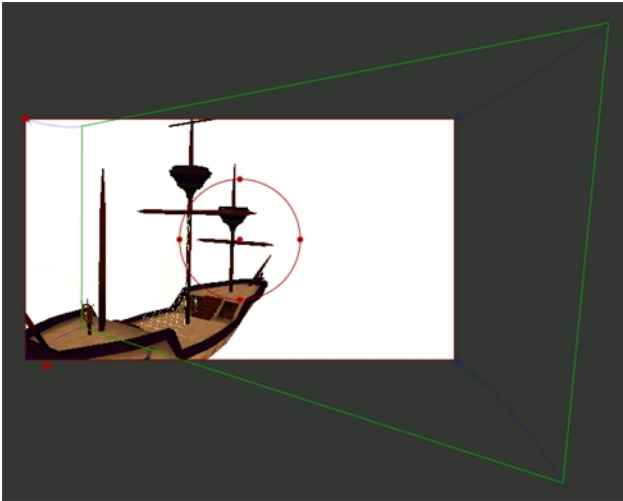
5. カメラビューにて、カメラ ツールを選択した状態で、カメラマニピュレータを使用し、カメラを最終位置に移動します。カメラビューにマニピュレータが表示されない場合は、タイムラインビューで2番目のキーフレームが未選択の可能性があります。



メモ: 再生ヘッドが正しいキーフレームにない場合は、ツールプロパティパネルの「選択したキーフレームに移動」ボタンをクリックして再生ヘッドを移動します。

6. 満足出来るまでカメラの動きを調整し続けて下さい。タイムラインビューでは、赤色の再生ヘッドを使用しキーフレーム間で前後にスクラブして、滑らかで補間された動きを表示します。最初または最後のフレームでカメラの位置を調整するか、最初と最後のキーフレームの間にさらにキーフレームを追加します。

カメラビューのステータスバーから、カメラマスク を使用し正確なシーンフレーミングがどのように見えるかを、より良く理解することができます。



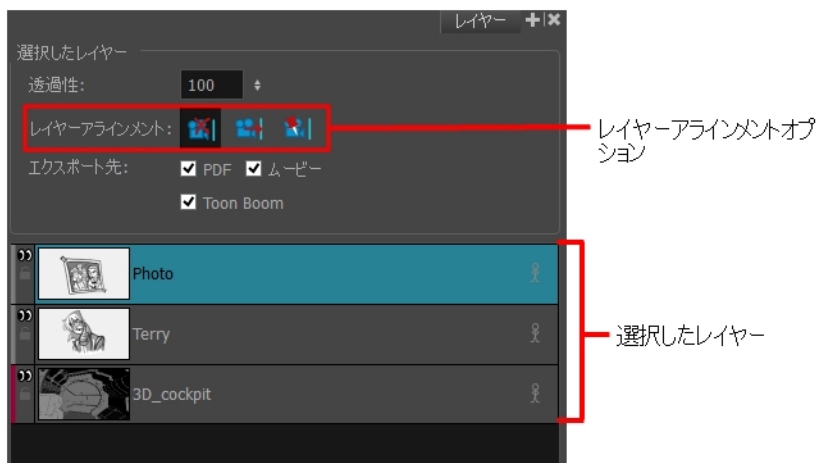
カメラツールのツールプロパティで使用可能なオプションについて。参照 [カメラ動作について](#) (ページ445).

2Dレイヤーをカメラに合わせる

レイヤーの作業中は、特定のレイヤーをカメラに合わせる必要があります。そのため、カメラを調整するたびにレイヤーは常にフル表示されます。レイヤーごとに異なる配置を設定することができます。デフォルトの動作は、カメラがレイヤーと整列していません。

カメラとレイヤーを揃える方法

1. カメラとレイヤーを揃える方法



2. レイヤー配置セクションで、次のいずれかを選択します:

- **整列なし:**レイヤーはカメラから独立しています。

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。

レイヤーが「整列なし」に設定されていて、「カメラに固定」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。

- **フェイスカメラ:**レイヤーはカメラに向くように配置されているため、ピボットポイントの周りを回転し常にカメラに向いていますが、カメラは移動しません。

レイヤーをカメラに設定し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。

レイヤーがカメラに設定されていて、アライメントなしに切り替えると、オフセットとスケールが保持されます。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。

- **カメラにピン止め:**レイヤーはカメラの視点に向いています。基本的に、レイヤーは常にカメラと共に移動します。

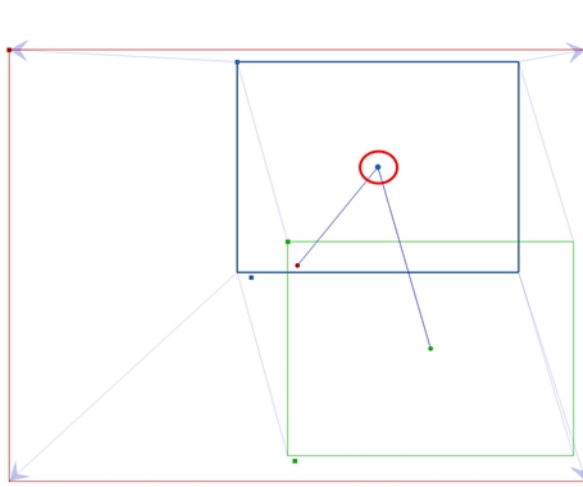
レイヤーが「カメラに固定」に設定されていて、「整列なし」または「カメラの向き」に切り替えると、レイヤーは現在のフレームの位置にとどまります。

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、レイヤー変形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。

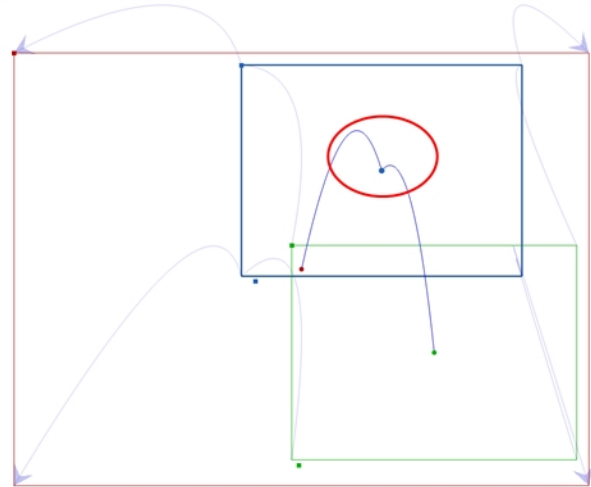
カメラパスについて

タイムラインビューでポイントを選択し、キーフレームとコントロールポイントツールバーを使用し、キーフレームとコントロールポイントのテンション、バイアス、およびコンティニューティのパラメータを調整できます。

- コンティニューティは、ポイントによって統合されたセグメント間の遷移の滑らかさをコントロールします。

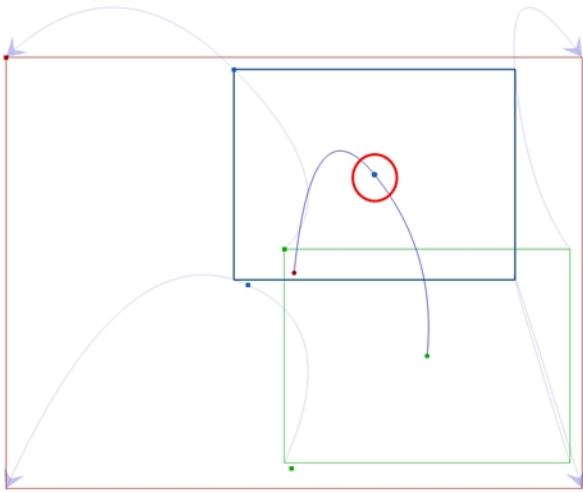


-1のコンティニューティは、キーフレームのいずれか側のトランジションをシャープにします

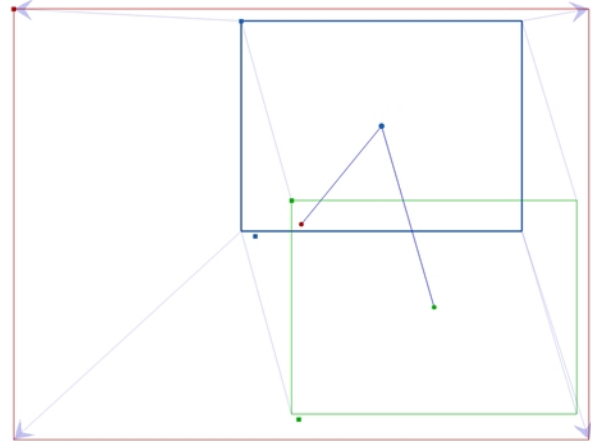


+1のコンティニューティはトランジションを切り上げ、キーフレームの両側に2つの緩やかなカーブを作成します

- **テンション** は、パスがコントロールポイントまたはキーフレームを通過する際、パスがどれほど急激に変化するかをコントロールします。

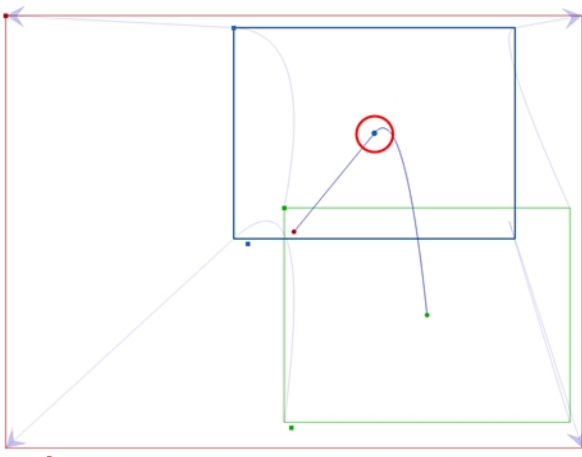


テンションが-1なら、キーフレームのいずれか側のカーブは緩やかになります

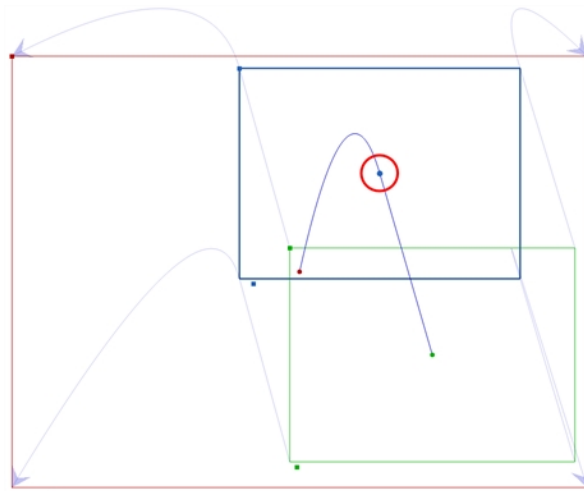


テンションが+1なら、キーフレームのいずれの側のカーブは鋭くなります

- **バイアス** は、モーションポイントの一方の側または他方のモーションポイントに向かって流れるように、パスの傾きをコントロールします。



-1のバイアスは、キーフレームの左側を優先します



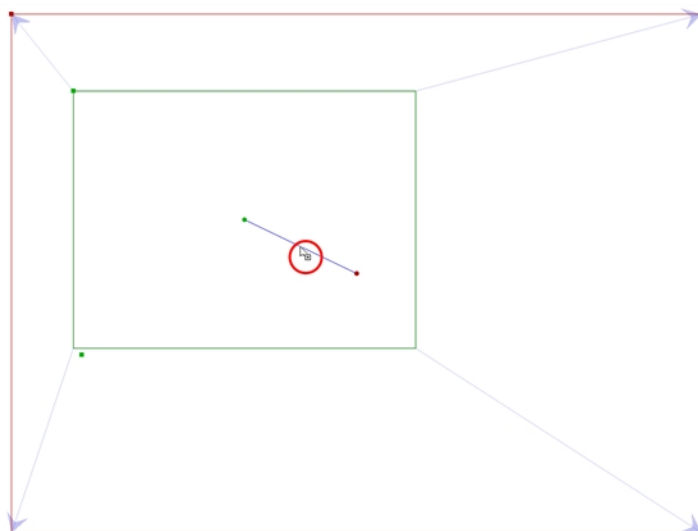
+1のバイアスは、キーフレームの右側を優先します


コントロールポイントの追加

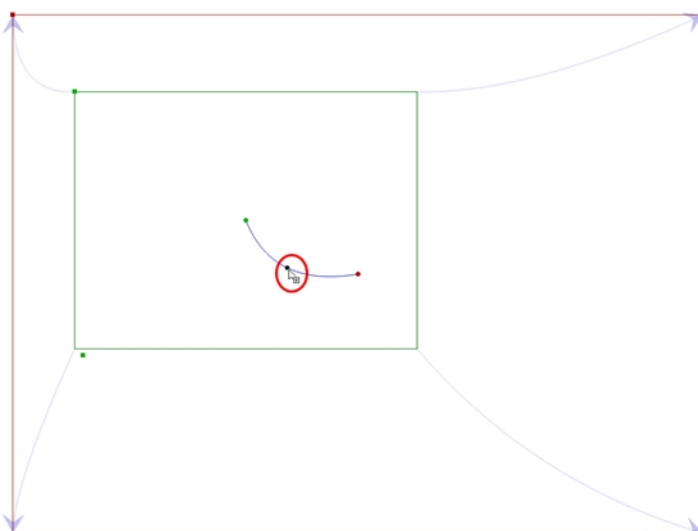
コントロールポイントを軌跡に追加することにより、1つのキーフレームから次にカメラパスを変更できます。

軌跡にコントロールポイントを追加する方法

1. タイムラインビューで、カメラの軌跡を変更するシーンを選択します。
2. ツールバーまたは、ツールメニューからカメラ ツールを選択します。
3. ステージビューで、2つのキーフレーム間の軌跡の上にカーソルを置きます。

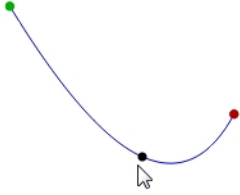


4. このアイコン  が表示されたら、軌跡をクリックしてドラッグし、シェイプを変更します。
5. マウスボタンを放したときに、コントロールポイントが追加されます。



カメラが線形にAからBに行くのではなく、軌跡にわずかな曲線があります。

6. コントロールポイントをクリックして移動し、必要に応じてシェイプの形状を変更します。ステージビュー、上面ビュー、またはサイドビューでコントロールポイントを選択し、Delete をクリックすることもできます。タイムラインに移動する必要はありません。



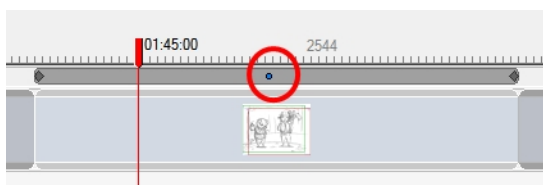
コントロールポイントの削除

コントロールポイントはタイムラインに表示されますが、ステージビューでのみ移動できます。コントロールポイントを削除するには、タイムラインに移動する必要があります。コントロールポイントは、キーフレーム間の小さなドットで表されます。

コントロールポイントを削除する方法

1. タイムラインビューで、キーフレーム間の小さな点で表されるコントロールポイントを選択します。

コントロールポイントが青色に変わります。



2. Delete を押し、選択したポイントを削除します。

軌跡は元のシェイプに戻ります。

テンション、コンティニューイティ、バイアスの調整

同じテンション、コンティニューイティ、バイアスの設定を再利用する傾向がある場合は、設定ダイアログボックスでデフォルトとして設定することができます。

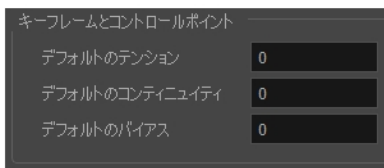
テンション、コンティニューイティ、バイアスパラメータを調整する方法

1. ツール内のカメラ ツールを選択。
2. タイムラインビューで、調整するキーフレームまたはコントロールポイントを選択します。
3. 上バーのヘルプ横などの空エリアで右クリックし、「キーフレームとコントロールポイント」にチェックを入れ、テンション、コンティニューイティ(連続性)、バイアスの各パラメータを調整します。(この場合、上バーの下左端に調整エリアが表示されます)
4. キーフレームとコントロールポイントのツールバーで、テンション、コンティニューイティ(連続性)、バイアスパラメータを調整します。



テンション、コンティニューイティ、バイアスパラメータのデフォルトを設定する方法

1. **編集 > 環境設定** (Windows) または **Storyboard Pro > 環境設定** (Mac OS X)。
環境設定のダイアログが開きます。
2. **カメラタブ**を選択します。
3. 「キーフレームとコントロールポイント」セクションで、希望するテンション、コンティニューイティ、バイアスのデフォルト値を入力します。



第15章: サウンド

T-SBFND-009-010

絵コンテにサウンドを追加することを決定したら、最初に Storyboard Pro の外にサウンドを準備する必要があります。

Storyboard Pro のサウンドを操作するには、サウンドシーケンスをインポートするオーディオトラックを1つ以上追加します。サウンドをオーディオトラックに配置し、サウンドレベルをミキシングし、使用するサウンドシーケンスの一部を編集することで、サウンドを整理できます。

現在のパネルの再生ツールバーのコントロールを使用して絵コンテ全体を再生していつでも、パネルにサウンドをプレビューできます。

サウンドをインポートしてオーディオトラックを表示するには、タイムラインのワークスペースを表示します。

オーディオトラックについて

1つ、または複数のサウンドをインポートできるオーディオトラックを作成できます。作業を整理するために、プロジェクトに無制限の数のトラックを追加できます。たとえば、すべてのダイアログの為にトラックを持つことができ、また各ダイアログ別にトラックを分割することができます。周囲のサウンド、音楽、または重要なサウンドエフェクトのトラックを作成できます。

新規オーディオトラック

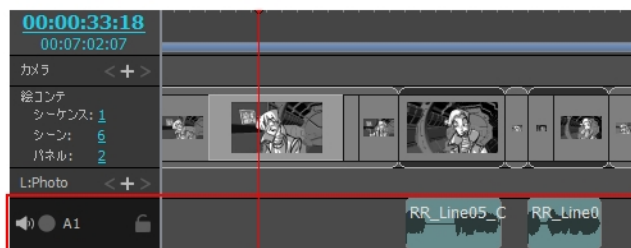
プロジェクトに新しいオーディオトラックを追加できます。これを行うには、タイムラインビューで作業する必要があります—参照 [サウンドクリップのインポート](#) (ページ487)。

オーディオトラックを追加する

1. 次のいずれかを実行します:

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

新規オーディオトラックを追加後、サウンドをインポートできます。



オーディオトラックを追加する方法

1. 次のいずれかを実行します:

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

オーディオトラックの削除

オーディオトラックはいつでも削除できます。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。タイムラインビューで作業する必要があります。

オーディオトラックを削除する方法

1. タイムラインビューで、削除するオーディオトラックを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ **サウンド > 現在のオーディオトラックを削除** を選択します。
 - ▶ オーディオトラックを右クリックし、**現在のオーディオトラックを削除** を選択します。
 - ▶ サウンドツールバーで、現在のオーディオトラックを削除 ボタンをクリックします。選択したオーディオトラックがタイムラインビューから削除されます。

オーディオトラックのミュート

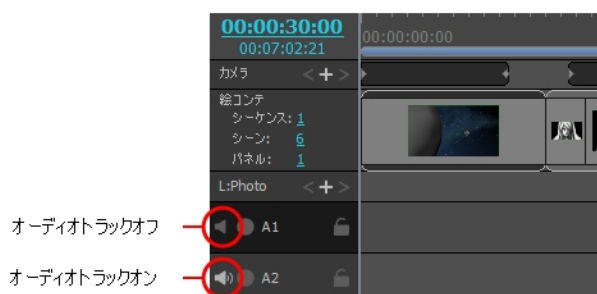
プロジェクト内の、オーディオトラックのすべてまたは一部をミュートできます。すべてのオーディオトラックが有効になっている場合、一度にすべての他のものをミュートすることにより、すぐに1つのオーディオトラックを分離することができます。

すべてのオーディオトラックの、サウンドをオンまたはオフにする方法

- ▶ 再生 ツールバーのサウンド ボタンをクリックして、オーディオの再生を有効にします。

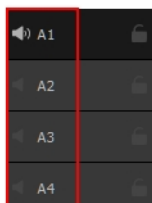
選択したオーディオトラックの、サウンドをオンにする方法

1. 選択したオーディオトラックで、**サウンドのオン/オフ** ボタンをクリックして、トラックのサウンドをオンまたはオフにします。



他のすべてのオーディオトラックをミュートする方法

- ▶ すべてのオーディオトラックが有効になっている場合。Alt キーを押したままにしておきたい、オーディオトラックのサウンド ボタンをクリックします。他のすべてのオーディオトラックはミュートされます。Alt キーを押しながらもう一度クリックすると、すべての電源をオンに戻すことができます。



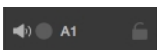
ソロモード

ソロモードでは、すべてのトラックのミュート設定を変更することなく、オーディオトラックを一時的に分離することができます。Storyboard Pro プロジェクトで作業中に特定のオーディオトラックを聴くことができます。

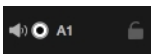
ソロモードは、保存することができる環境設定やオプションではありません。Storyboard Pro プロジェクトを再度開くと、ソフトウェアは以前の設定を保持しません。また、Storyboard Pro プロジェクトからシーンをエクスポート、分割、抽出、レンダリングする場合も、ソロモードの設定は無視されます。

ソロモードをオンにする方法

1. レイヤーツールバーで、オーディオトラックのソロモード ボタンをクリックします。



このオーディオトラックでソロモードが有効になっていることを通知するボタンが表示されます。



選択したレイヤーを有効にし、他のすべてを無効にする方法

1. タイムラインビューで、同時にAltキーを押しながら、ソロモードにしたいオーディオトラックのソロモード / ボタンをクリックします。

他のすべてのオーディオトラックは自動的に非表示になります。

メモ: ソロモードは元に戻す/やり直しリストで認識されるアクションではありません。したがって、ソロモード設定の変更を元に戻したりやり直すことはできません。

ミュートされたトラック(スピーカーボタンが無効のトラック)は、ソロモードが有効になっていても再生されません。

オーディオトラックのロック

T-SBFND-009-013

既定では、オーディオトラックは、プロジェクトに対して行われたタイミングの変更に従います。これは、パネルの尺を延長した場合、このパネルに続くオーディオトラックが結果的に移動することを意味します。ただし、オーディオトラックをロックして、タイミングの変更を防ぐことができます。トラックをロックすると、オーディオタイミングに不要な変更を加えることもできなくなります。ロックされると、サウンドクリップをドラッグアンド変更したり、このトラックにより多くのサウンドをインポートしたりすることはできません。

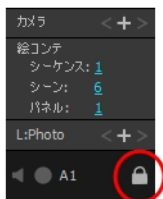
プロジェクトのオーディオトラックが、すべてロック解除されている場合、それらをすべて同時に固定することができます。すべてのオーディオトラックがロック解除されると、1つだけをロックするようにすばやく決定できます。

オーディオトラックをロックする方法

1. タイムラインビューで、ロックするオーディオトラックの「ロックを開く」アイコンをクリックします。

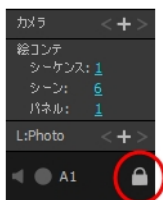


開いているロックアイコンが、閉じたロックアイコンに変わり、オーディオトラックがロックされます。

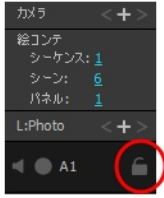


ロックされたオーディオトラックのロックを解除する方法

1. タイムラインビューで、ロックを解除するオーディオトラックの、ロックアイコンをクリックします。



ロックされたアイコンは、開いているロックアイコンに変わり、オーディオトラックはロックを解除します。



すべてのオーディオトラックをロックする方法

1. タイムラインビューで、すべてのオーディオトラックがロック解除されていることを確認するか、「すべてのオーディオトラックをロックする」コマンドが使用できないようにします。
2. **サウンド > すべてのオーディオトラックをロック** を選択します。

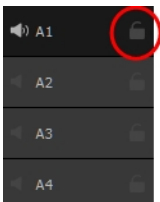
メモ: オーディオトラックが既にロックされている場合、すべてのオーディオトラックをロックするコマンドは、すべてのオーディオトラックのロックを解除するために切り替わります。

1度にすべてのオーディオトラックのロックを解除する方法

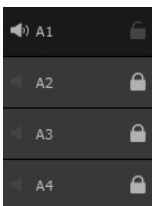
1. タイムラインビューで、少なくとも1つのロックされたオーディオトラックがあることを確認します。それ以外の場合は、「すべてのオーディオトラックのロック解除」コマンドは使用できません。
2. **サウンド > すべてのオーディオトラックをアンロック** を選択します。

他のすべてのオーディオトラックをロックする方法

1. タイムラインビューで、Alt を押したまま、ロックを解除したいオーディオトラックのロックアイコンをクリックします。



他のすべてのオーディオトラックはロックされています。



2. すべてのオーディオトラックのロックを解除するには、Alt キーを押しながらオーディオトラックのロックアイコンをもう一度クリックします。

サウンドのエクスポート

制作中のある時点で、必要となる場合があります→ サウンドファイルをエクスポートして、編集ソフトウェアなどの別のアプリケーションで使用します。Storyboard Proを使用すると、サウンドファイルをマージされたサウンドトラックとして、または一連の個別ファイルとしてエクスポートできます。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。

サウンドトラックをエクスポートする方法

1. トップメニューから **ファイル > エクスポート > サウンドトラック** を選択します。

サウンドトラックをエクスポートダイアログボックスが開きます。



2. 出力セクションで **ブラウズ** をクリックし、エクスポートしたサウンドファイルを保存する場所を指定します。
3. エクスポート範囲セクションで、次のいずれかのオプションを選択：
 - **すべて**: シーンの全てのフレームにサウンドをエクスポートします。
 - **フレーム**: 右側の対応するフィールドに開始フレームと終了フレームを設定します。
4. オプションメニューから、次のいずれかを選択します。：
 - **サウンドトラックを個別に処理**: 全てのレイヤーからの各サウンドトラックは、個別のファイルとしてエクスポートされます。

- **すべてのサウンドトラックを結合**: 1つのファイルが作成され、シーンにインポートしたすべてのサウンドファイルが結合されます。エクスポート範囲セクションで設定され、選択したフレーム範囲内のサウンドファイルのみが使用されることに注意してください。全てのフレームをエクスポートするように選択した場合は、すべてのサウンドファイルが処理されます。

5. サウンドの設定セクションで、サウンドトラックをエクスポートする為の、**レート**、**サイズ**および**ユーズ**パラメータを設定します。サウンドファイルで、次に使用する必要のあるソフトウェアまたはデバイスが必要とするものを確認することをお勧めします。
6. **OK(はい)** をクリックします。

生成されたサウンドファイルは、選択されたディレクトリに表示され、シーン名に従って名前が付けられます。個々のファイルは元の名前を保持します。;シーン名に一致するプレフィックスだけが追加されます。

サウンドクリップについて

オーディオトラックを作成したら、サウンドクリップを読み込むことができます。サウンドクリップは、すでに編集されたデジタル形式のサウンドの編集済みビットであり、インポートの準備ができています。

サウンドクリップのインポート

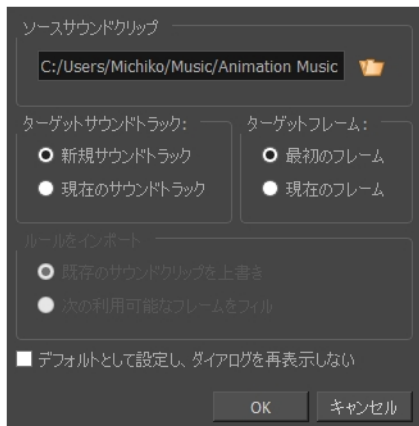
T-SBFND-009-011

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

サウンドクリップをインポートする方法

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

サウンドクリップのインポートダイアログボックス



3. インポートするサウンドクリップを選択するには、ファイルパスを入力するか、「参照」ボタンを使用してファイルを検索します。
4. ターゲットサウンドトラックセクションで、オーディオトラックを作成し、そのトラックをクリップにインポートするか、選択したオーディオトラックにクリップをインポートするかを指定します。
5. ターゲットフレームセクションで、サウンドが始まるフレームを指定します。
6. 現在のサウンドトラックオプションを選択した場合は、インポートルールを指定します:
 - **既存のサウンドクリップを上書きします:** 既定では、サウンドをインポートすると、ターゲットフレームに存在するサウンドが置き換えられます。

- 次の使用可能なフレームを入力します: サウンドクリップを、既存のサウンド選択の後、最初に使用可能な空のフレームにインポートします。
7. 次にサウンドをインポートした際、現在の設定を使用し自動的にサウンドを選択するために、ブラウザボックスを開く場合は **デフォルトとして設定し、再度ダイアログを表示しない** オプションを選択します。

サウンドクリップの削除

サウンドクリップを削除する方法

1. タイムラインビューで、削除するクリップを選択します。複数選択をし、複数同時に削除することができます。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ サウンドクリップを右クリックし、**選択したクリップ**を削除を選択します。
 - ▶ サウンドツールバーのサウンドクリップを削除する ボタンをクリックします。
 - ▶ Delete を押します。

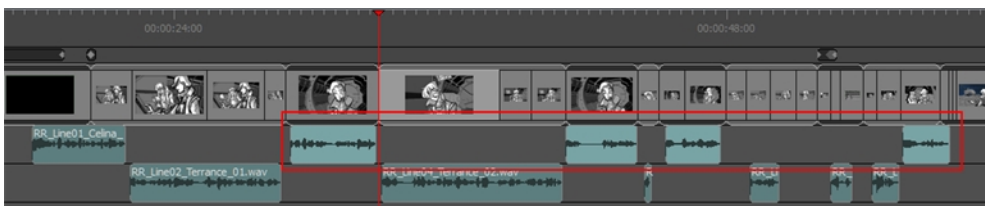
すべてのサウンドクリップを選択する

一連のキーボードショートカットを使用すると、サウンドクリップと、それに続くすべてのサウンドクリップを、一度に選択することができます。これらのオプションは、パネルでも使用できます—参照 [パネルの尺について \(ページ354\)](#)。

1つのサウンドトラック前方の、すべてのサウンドクリップを選択する方法

1. タイムラインビューで、Ctrl+Alt を押しながら選択を開始するサウンドクリップをクリックします。

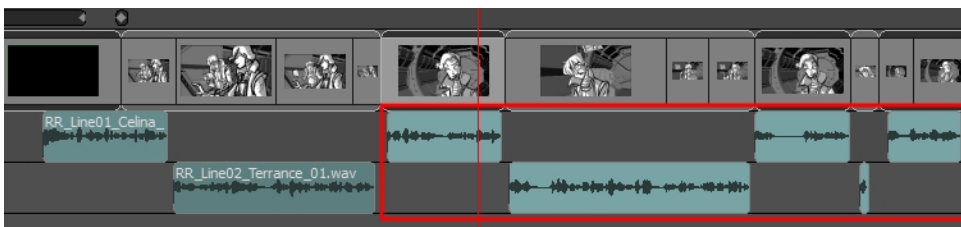
サウンドクリップと、同じオーディオトラックに続いているすべてのものが、絵コンテプロジェクトの最後まで選択されます。



全てのオーディオトラックの、全てのサウンドクリップを前方に選択する方法

1. タイムラインビューで、Ctrl+Shift+Alt を押しながら選択を開始するサウンドクリップをクリックします。

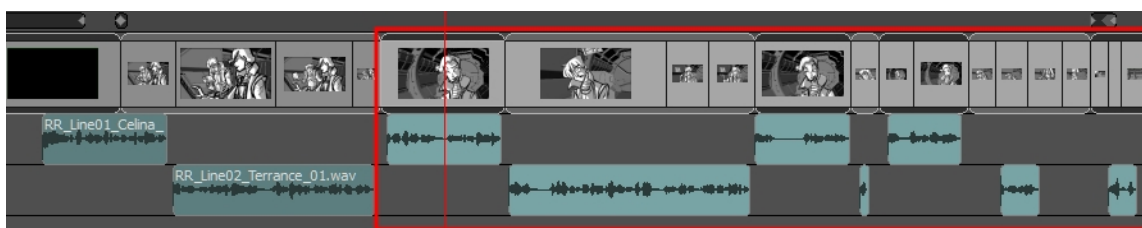
サウンドクリップと、すべてのオーディオトラックに続いているすべてのサウンドクリップが、絵コンテプロジェクトの最後まで選択されます。



全てのパネル、および前方の全てのサウンドクリップを選択する方法

1. タイムラインビューで、Ctrl+Alt+Shift (Windows) または ⌘+Alt (Mac OS X) を押し、選択を開始するパネルをクリックします。

パネルとストーリーボードのプロジェクトだけでなく、再生ヘッドの位置から始まるすべてのオーディオトラックのサウンドクリップが選択され、一緒に移動することができます。



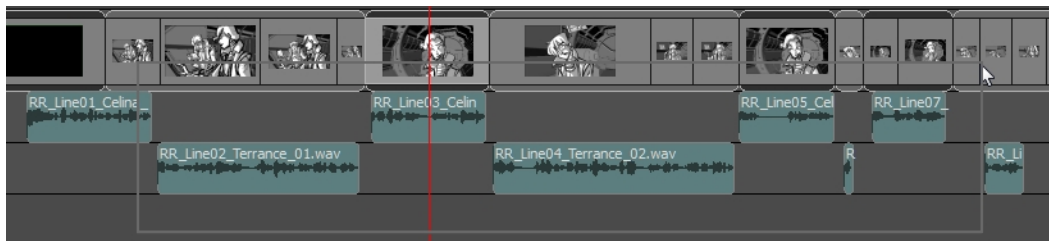
- ▶ 選択範囲を前方にドラッグすると、選択範囲の前のパネルが拡張されます。
- ▶ 選択範囲を後ろにドラッグすると、選択範囲の前のパネルが長さの最小値 (1フレーム) に達するまで縮小され、それより前の2番目のパネルが縮小されます。オーバーラップしたサウンドクリップは、選択されているものの上に書き込まれます。

サウンドクリップの移動

同じオーディオトラック、または別のオーディオトラックからサウンドクリップを同時に移動することができます。

サウンドクリップを移動する方法

1. タイムラインビューで、選択するクリップ全体に選択範囲を描画します。また、shift キーを押しながらクリックして連続した複数選択を作成することも、Ctrl+クリック (Windows) または ⌘+クリック (Mac OS X) して連続しない選択を作成することもできます。



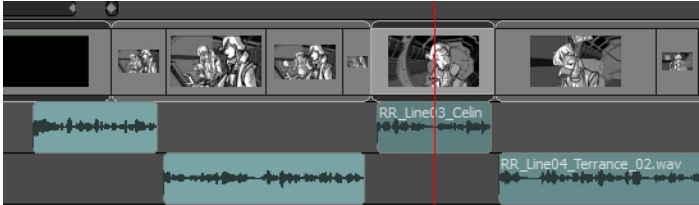
2. クリップを新しい位置にドラッグして離します。

サウンドクリップを色でマークする方法

カスタムカラーで、サウンドクリップをマーキングすると、それらを管理し、迅速に識別することができます。このオプションは、パネルのマーキングにも使用できます—参照 [絵コンテの構造 \(ページ83\)](#)。

サウンドクリップを色でマークする方法

1. タイムラインビューで、1つ以上のサウンドクリップを選択します。彼らは別のオーディオトラックにすることができます。



2. 選択項目を右クリックし、次のいずれかを選択します: **カラーを設定** > **レッド**, **オレンジ**, **イエロー**, **グリーン**, **ブルー**, **パープル** または **カスタム**。カスタムを選択すると、色の選択ダイアログボックスが開き選択できます。

選択したパネルが、選択した色に変わります。



サウンドクリップの色をリセットする方法

1. タイムラインビューで、色をデフォルトにリセットするサウンドクリップを選択します。複数選択することもできます。
2. 選択したものを右クリックして、**カラーを設定** > **デフォルトカラー** を選択します。

選択したパネルの色がデフォルトの色にリセットされます。

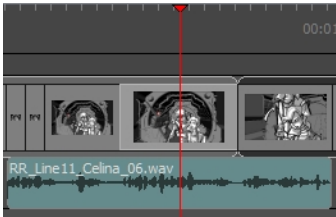
メモ: サウンドクリップの既定の色は青緑色です。設定ダイアログボックスで変更が可能です

サウンドクリップの分割

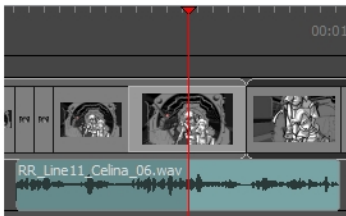
サウンドの一部を別の場所に移動したい場合は、1つのクリップを複数の部分にカットすることができます。

サウンドクリップを分割する方法

1. 分割結果から2番目のサウンドクリップを開始するフレームに赤の再生ヘッドを移動します。



2. トップメニューで、**サウンド > 現在のフレームでクリップを分割** または、タイムラインビューのオーディオトラック領域を右クリックして、「**現在のフレームでクリップを分割**」を選択します。



サウンドクリップが分割されます。両方のパーツを個別に移動することができます。

メモ: サウンドクリップを音量キーフレームで分割すると、結果として得られる2つのクリップの音量キーフレームは、元のサウンドクリップと同じになります。各サウンドクリップの各境界の外にあるボリュームのキーフレームは非表示になります。各結果のサウンドクリップのボリュームのエンベロープを個別に編集できます。

音の長さやタイミングを調整する

T-SBFND-009-012

ほとんどの編集は、Storyboard Pro にインポートする前にサウンドに行う必要があります。ただし、マイナーな調整を行うためのツールはいくつかあります。

サウンドクリップの始点と終点の切り取りを行うことができます。

サウンドを再生して、編集したクリップのバージョンを聞くことができます。元のサウンドクリップは変更されません。編集したクリップのエッジをドラッグして、元の長さに拡張することができます。

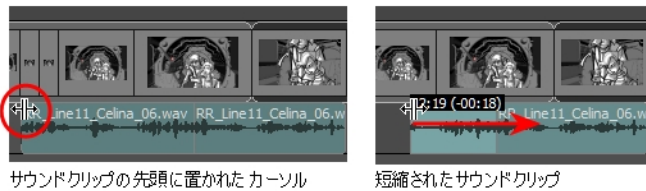
メモ: サウンドが有効になっていて、操作するオーディオトラックがミュートされていないことを確認します。波形が表示されているときに、サウンドの編集が簡単になる場合があります。

サウンドクリップの長さやタイミングを調整する方法

1. 次のいずれかを実行します:

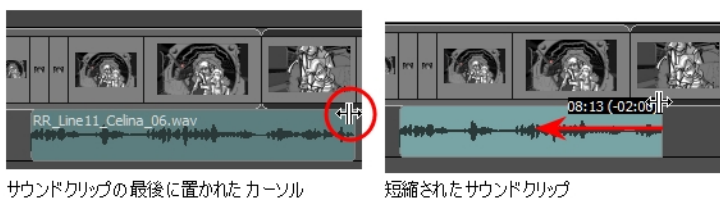
- クリップの開始エッジにカーソルを置きます。右にドラッグして、目的のタイミングで短くします。ドラッグすると、タイミングが表示されます。

元のサウンドファイルの先頭は、再生から切断されます。



- クリップの終了エッジにカーソルを置きます。左にドラッグして、目的のタイミングで短くします。ドラッグすると、タイミングが表示されます。

元のサウンドファイルの末尾が再生から切断されます。



メモ: ボリュームキーフレームを使用して、サウンドクリップをトリミングする場合、サウンドクリップの開始前または終了後に残っているボリュームキーフレームは、既存のボリュームエンベロープを保持するように保持されます。

サウンドクリップのスクラブ

スクラブすると、サウンドはタイムラインビューでスクラブしながら前後に再生されます。

サウンドのスクラブを有効にする方法

次のいずれかを実行します:

- タイムラインビューの右下にある、サウンドスクラビング ボタンをクリックします。



- **サウンド > サウンドスクラビング** を選択します。
- タイムラインビューで右クリックし、**サウンドスクラビング** を選択します。
- サウンドツールバーで、サウンドスクラビング ボタンをクリックします。

サウンド表示について

これらは、サウンドを扱っている間に明確にするのに役立つさまざまな機能です。

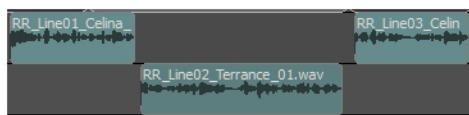
オーディオトラックの高さの設定

既定では、サウンドトラックのサイズは [小] に設定されていますが、プロジェクトのさまざまなサウンドトラックのサイズを個別に変更して、高さを増減できます。

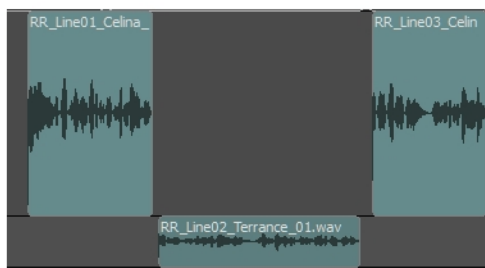
オーディオトラックのサイズを設定する方法

- ▶ タイムラインビューで、サウンドトラックを右クリックし、**トラックサイズ > ミニ、スモール、ミディアム** または **ラージ** を選択します。

サウンドトラックのサイズが変更されます。



トラックサイズ小



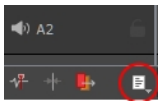
トラックサイズ大

波形の表示

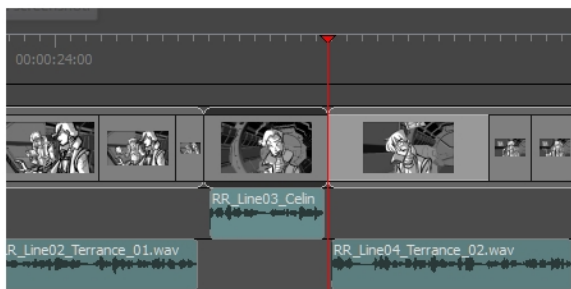
サウンドクリップの波形を表示する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- ▶ タイムラインビューの下部で、メニュー ボタンをクリックし、**波型を表示** を選択します。



- ▶ トップメニューで、**サウンド > 波型を表示** または、タイムラインビューのオーディオトラックエリアで右クリックし、**波型を表示** を選択します。
- ▶ サウンドツールバーで、**波型を表示** ボタンをクリックします。デフォルトでは、ツールバーには必須オプションのみが含まれています。波型を表示オプションを追加するには、ツールバーを右クリックして、**カスタマイズ** を選択します。

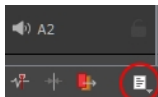


音量エンベロープの調整

波形が表示されたら、各サウンドクリップの再生音量を表示することもできます。

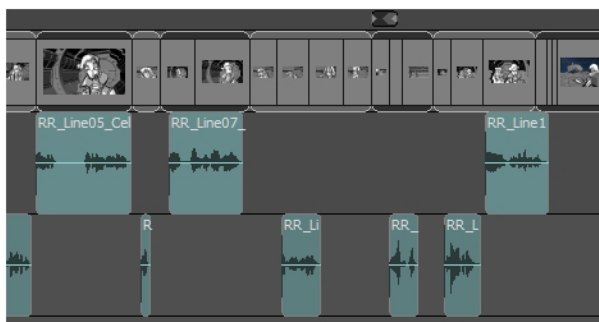
サウンドクリップの音量を表示および調整する方法

1. トップメニューから、**サウンド > 波形を表示** を選択します。
2. 「音量エンベロープを表示」オプションを有効にするには、次のいずれかの操作を行います。
 - ▶ タイムラインビューの下部で、メニュー ボタンをクリックし、**Show ボリューム**を表示を選択します。



- ▶ **サウンド > 音量エンベロープを表示** を選択します。
- ▶ タイムラインビューの、オーディオトラックエリアで右クリックし、**音量を表示** を選択します。
- ▶ サウンドツールバーで、音量エンベロープを表示 ボタンをクリックします。このボタンをツールバーに追加する必要があります。ツールバーを右クリックし、**カスタマイズ**を選択します。

サウンドレベルごとに、青い線が表示されます。

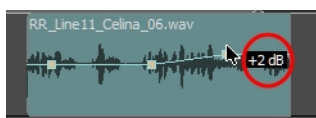


3. Altキーを押しながら線をクリックすると、新しいマーカーが追加されます。カーソルのプラス記号 (+) は、キーフレームが追加されることを示します。ボリュームキーフレームを無制限に追加できます。

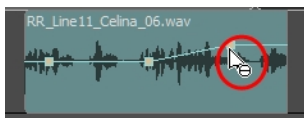


音量キーフレーム

4. 既存のマーカーをドラッグして、特定のフレームの音量を調整します。音量キーフレームをドラッグすると、現在のdBレベルが表示されます。



- Altキーを押しながら、既存のボリュームキーフレームをクリックして削除します。カーソル上のマイナス記号(-)は、マーカーが削除されることを示します。



線のスロープ(傾き)は、サウンドがどれほど速くレベル変化するかを示します。スロープ(傾き)が急な場合、変化は急激になります。スロープ(傾き)が小さい場合、音量はより緩やかな割合で変化します。

サウンド クリップ名を表示または非表示

既定では、クリップのファイル名は、オーディオのブロックに表示されます。名前を非表示にすることも出来ます。

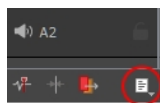


クリップ名が表示されます

オーディオトラック名を非表示にする方法

1. 次のいずれかを実行します:

- ▶ タイムラインビューの下部で、メニュー ボタンをクリックし、**サウンドクリップ名の表示** を選択解除します



- ▶ タイムラインビューで右クリックし、**サウンドクリップ名の表示** を選択解除します。

2. クリップ名を再び表示するには、サウンド クリップ名の表示オプションを再度有効にします。

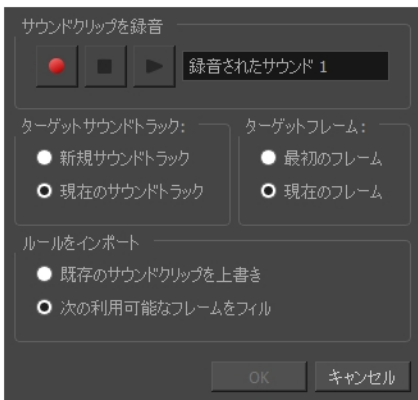
サウンドガイドの録音

Storyboard Pro からサウンドを直接録音し、タイムラインに挿入することができます。

Storyboard Proで音を録音する方法

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。



4. ターゲット サウンドトラック セクションにて:
 - 録音用の、新しいオーディオトラックを作成するには、**新しいサウンドトラック** オプションを選択します。
 - 選択したオーディオトラックに録音するには、**現在のサウンドトラック** オプションを選択します。
5. ターゲット フレーム セクションにて:
 - **最初のフレーム** オプションを選択して、プロジェクトの最初のフレームで録音を開始します。
 - 現在のフレームで録音を開始するには、**現在のフレーム** オプションを選択します。
6. インポートルール セクションで、次のようにします:
 - **既存のサウンドクリップを上書き** オプションを選択すると、結果として得られるオーディオクリップの位置が全体の長さになり、既存のクリップがそのまま書き込まれます。
 - 録音と同じオーディオトラック上にある、既存のオーディオクリップの位置を上書きしないように、**利用可能な次のフレームを埋める** オプションを選択します。
7. サウンドクリップ録音 セクションで、次のようにします:
 - オーディオクリップに名前を付けます。

- 録音 ボタンをクリックして録画を開始します。
 - 停止 ボタンをクリックして録音を停止します。
 - 再生 ボタンをクリックして、録画をプレビューします。
8. OK(はい) をクリックします。
- 記録は、プロジェクトの選択したオーディオトラックにインポートされます。

サウンドクリップのコピーとペースト

一連のキーボードショートカット、またはコンテキストメニューを使用すると、サウンドクリップのグループを複製できます。

サウンドクリップをコピーする方法

1. タイムラインビューで、サウンドクリップまたはサウンドクリップグループを選択します。
2. Ctrl + C (Windows/Linux) または ⌘ + C (Mac OS X) を押してサウンドクリップをコピーします。
3. タイムラインで選択した、クリップまたはクリップグループをコピーするオーディオトラックを選択します。
4. Ctrl + V (Windows/Linux) または ⌘ + V (Mac OS X) を押してサウンドクリップをペーストします。

サウンドクリップは、元のトラックと同じフレームに貼り付けられます。

サウンドクリップが、すでに保存先のオーディオトラックに存在する場合、ペーストされたクリップは保存先のトラックのサウンドクリップを上書きします。

サウンドクリップを複数のトラックからコピーすると、ペーストしてもトラックの距離が保たれます。必要に応じて、絵コンテはトラック距離を維持する為、追加のオーディオトラックを作成します。

第16章: トランジション

デフォルトでは、シーン間のトランジションはカットとして定義されます; ショット終了時にパネル内のアクションが終了し、すぐに次のシーンが表示されます。Storyboard Pro では、シーン間に2種類のカスタムトランジションの1つを追加できます: ワイプまたはディゾルブ

ディゾルブ

ディゾルブトランジションは、典型的な「クロス ディゾルブトランジション エフェクト」です。画像は徐々にフェードイン/フェードアウトして滑らかなシーンに移行します。



エッジワイプ

デフォルトでは、エッジワイプは左から右へのワイプモーションで1つのシーンから別のシーンに移動します。効果をカスタマイズして、ワイピング動作の方向を変えることができます。



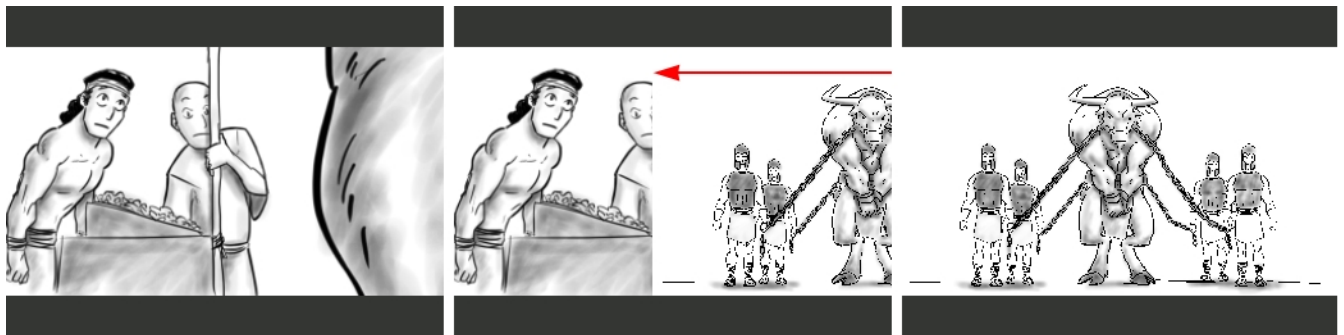
クロックワイプ

デフォルトでは、クロックワイプは1つのシーンから、もう1つのシーンに循環し、時計回りの円形のワイプ動作を行います。開始角度と同様、ワイプの方向をカスタマイズすることが可能です。



スライド

デフォルトでは、スライド切り替えは、次のシーンパネルをカメラフレームの右側から平行移動することによって、あるシーンから別のシーンに移行します。効果をカスタマイズして、ワイピング動作の方向を変えることができます。

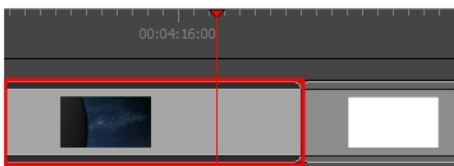


トランジションの追加

シーン(ショット) の間にトランジションが挿入されます。

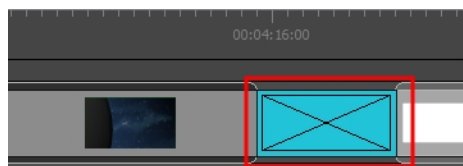
トランジションを追加する方法

1. タイムラインビューで、トランジションを追加するシーンを選択します。



2. 次のいずれかを実行します:

- ▶ 絵コンテツールバーで、新規トランジション ボタンをクリックします。
- ▶ 絵コンテ > トランジションの追加 を選択します。
- ▶ シーンのスサムネイルを右クリックし、トランジションの追加 を選択します。



トランジションの削除

トランジションを削除する方法

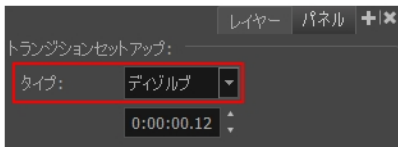
1. 削除するトランジションを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - ▶ 絵コンテツールバーで、トランジションを削除 ボタンをクリックします。
 - ▶ トランジションを右クリックし、トランジションを削除 を選択します。
 - ▶ 絵コンテ>削除トランジション を選択します。
 - ▶ Delete を押します。

トランジションタイプの変更

デフォルトでは、トランジションはディゾルブですが、トランジションを選択しダブルクリックするか、パネルビューで変更することで、トランジションをエッジまたはクロックワイプに変更できます。

トランジションタイプを変更する方法

1. 「タイムライン」または「サムネイル」ビューで、トランジションを選択します。
2. 次のいずれかを実行します:
 - パネルビューのタイプメニューから、**エッジワイプ**、**クロックワイプ**または**ディゾルブ**を選択します。



- タイムラインビューで、選択したトランジションをダブルクリックし、トランジションタイプをディゾルブ、エッジワイプ、クロックワイプに変更します。



クロックワイプトランジションの開始角度を変更する方法

1. 「タイムライン」ビューまたは「サムネイル」ビューで、**クロックワイプ**トランジションを選択します。
2. パネルビューで、次のいずれかを実行して開始角度を設定します。
 - 方向ノブをクリックします。
 - テキストフィールドに値を入力します。



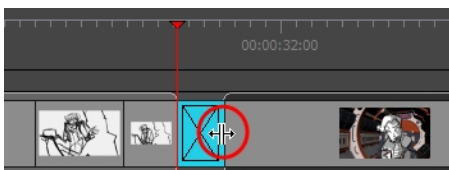
3. 方向メニューで、ワイプ方向を選択します。**クロックワイズ**または**カウンタークロックワイズ**。

トランジションの尺の変更

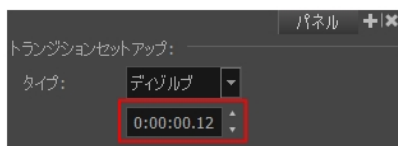
パネルビューを使用して、トランジションの尺を変更することもできます。

トランジションの尺を変更する方法

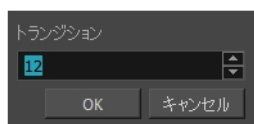
1. タイムラインビューで、トランジションを選択します。
2. 次のいずれかを実行します：
 - カーソルをトランジションの左側または右側に置き、ドラッグして長さを変えたり、短くしたりします。



- パネルビューで、尺フィールドを使用して希望する値を設定します。



- **絵コンテ > トランジションの尺を変更** を選択し、新しい尺をフレームに入力します。



第17章: 絵コンテのピッチ

Storyboard Pro には、絵コンテやコンセプトを制作グループにピッチングするように、特別に作成されたピッチモードワークスペースがあります。

ピッチモードのワークスペースを利用し、与えられたフィードバックに基づいてコメントを追加することができます。注釈や訂正を行うために、特別なコメントレイヤーを図面に自動的に追加することができます。

メモ: カメラビューには、描画、カメラの動き、トランジションが表示されます。このモードでは、レイヤーリストにアクセス出来ません。有効になっている全レイヤーが表示されます。

ピッチモードワークスペースへのアクセスと終了

ピッチモードワークスペースは、他のデフォルトのワークスペースと同じ方法でアクセスできますが、別の方法でモードを終了する必要があります。

画面下部の、ピッチモードを終了ボタンを使って簡単に終了することができます。これはフルスクリーンモードで、インタフェースの上部にあるメニューにアクセスできない場合に便利です。

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。

キャプションの表示

絵コンテを再生するとき、視聴者はダイアログやアクションノートを字幕として見ることができます。そのため、ピッチモードワークスペースでは、絵コンテで使えるキャプションフィールドの1つを選択し、カメラビューの下部に表示することができます。デフォルトでは、ダイアログキャプションが選択されています。

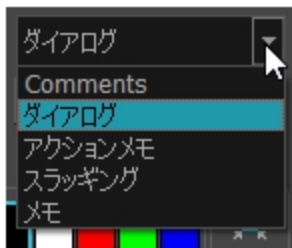
コントロールパネルビューには、絵コンテのキャプションを選択できるドロップダウンメニューがあります。スケッチキャプションは選択できません。テキストキャプションのみ選択できます。



選択したキャプションフィールドを大きくしたい場合は、キャプションツールエリアを非表示にすることができます。

キャプションの選択方法

- ▶ キャプションメニューから、カメラビューの下に表示するキャプションを選択します。



キャプションツールエリアを非表示にする方法

- ▶ キャプションツールエリアで、矢印ボタンをクリックして設定を非表示にします。



キャプションツールエリアを表示する方法

- ▶ キャプションの端にカーソルを置くと、スプリッターのカーソルが表示され、左にドラッグするとキャプションツールのエリアが表示されます。



キャプションのカスタマイズ

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."

キャプションの外観をカスタマイズする方法

キャプションツール領域で、次のいずれかの操作を行います:



- ▶ **フォント:** フォント をクリックします。フォントの選択ダイアログボックスで、フォントパラメータを設定します。

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

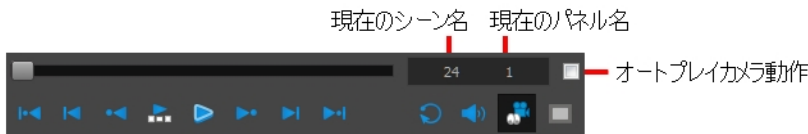
- ▶ **フォントカラー:** フォントのカラーズウォッチをダブルクリックします。カラーピッカーウィンドウで、新しい色を選択します。
- ▶ **背景カラー:** 背景カラーズウォッチをダブルクリックします。カラーピッカーウィンドウで、新しい色を選択します。

絵コンテの移動

絵コンテ内を移動すると、プロジェクトの進行状況を確認できます。シーンをスクラブ、シーン内の特定のポイントを表示、スローモーションで参照、特定のセクションを確認したりすることができます。

スライダを使用すると、シーン内のすべてのパネルをスクラブできます。あなたが左、または右にスライドすることにより、必要な速度でカメラの動きとトランジションが表示されます。左にスライドするとシーンの先頭に移動し、右にスライドすると最後まで移動します。トランジション、カメラの移動、およびすべてのパネルが表示されます。

パネルやシーンを選択またはスクラブすると、現在のシーンとパネルの名前と番号が表示されます。



ショートカットを使用して、パネルをクリックするか、ナビゲーションボタンを使用して、絵コンテのパネル内を移動すると、自動的にカメラの動きを再生することができます。

メモ: カメラの移動を含むパネルを選択すると、自動的に再生されます。トランジション、またはカメラの動きが表示されないようにするには、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。

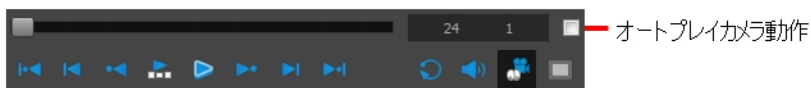
絵コンテ内を移動する方法

次のいずれかを実行します:

- A と F を押す
- サムネイルビューでのパネルの選択
- 前のパネル と 次のパネル ボタンを使用する

カメラの動きを自動的に再生する方法

- ▶ コントロールパネルで、**オートプレイカメラの動作** オプションを選択します。



描画の修正

通常、絵コンテをプレゼンテーションすると、コメントやフィードバックなどを受取ると思います。ピッチモードワークスペースを使用すると、パネル上に簡単にコメントや修正を描画できます。

ピッチモードでは、パネル内の描画レイヤーにアクセスする事が出来ない為、パネルに補正を描画すると、新しいコメントレイヤーがパネル上に自動的に追加されます。この新しいコメントレイヤーは、シーンの他の描画レイヤーと同じよう可以使用できます。

ピッチモードでのコメントや、修正の追加は簡単です。ブラシツールを使用し、描画を開始するとコメントレイヤーが追加されます。

コメントレイヤーが不要になった場合でも、ピッチモードの作業エリアにいる間にコメントレイヤーを削除できます。

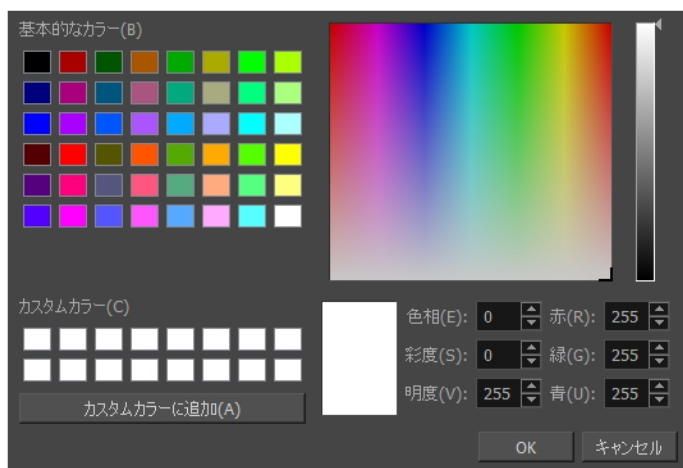


メモ:

ピッチモードワークスペースでは、オニオンスキン機能を使用して、前のパネルと次のパネルを表示できます—参照 [オニオンスキンについて \(ページ291\)](#)。オニオンのスキニングを確認するには、コントロールパネルのビューで、カメラモード ボタンをオフにします。

コメントと修正を追加する方法

1. コントロールパネルビューのコメントセクションで、ブラシ ツールを選択するか、Alt+B を押します。
2. カラーウォッチをクリックして、ブラシの色を選択します。
3. 色を変更するには、カラーウォッチをダブルクリックし、色の選択ダイアログボックスを開きます。新しい色を選択—こちらを参照して下さい。 [カラー \(ページ305\)](#)。



4. ブラシサイズを決定し、OK(はい) をクリックします。
5. ステージビューで、コメントと修正を追加します。
6. カメラビューで、修正を描画します。



レイヤーの上に、コメントレイヤーが追加されます。

7. コメントレイヤーにアクセスするには、ピッチモードを終了ボタンをクリックします。
ピッチモードのワークスペースが閉じます。

修正を消去する方法

- ▶ コントロールパネルの「コメント」セクションで、消しゴム ツールをクリックするか、Alt+E を押します。

コメントを削除する方法

- ▶ コントロールパネルの「コメント」セクションで、レイヤーの消去 ボタンをクリックします。
コメントレイヤーが削除されます。他のレイヤーは削除できません。

音声注釈の記録

ピッチモードのワークスペースは、すべてあなたの絵コンテレビューと、承認に関するものなので、音声注釈も記録できません—こちらを参照下さい [音声注釈について \(ページ529\)](#)。

音声注釈ツールは、既定では表示されません。環境設定ダイアログボックスで有効にする必要があります。

サウンドツールを有効にする方法

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、**ピッチモード** タブを選択します。
3. コントロールパネルのセクションで、**サウンドツールを表示** オプションを選択します。



コントロールパネルに、音声注釈ツールが表示されます。

音声注釈を録音する方法

1. 作動中の音声記録デバイスがあり、コンピュータに正しく接続されていることを確認します。
2. 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。
3. パネルビューを表示します。
 - パネルビューが現在のワークスペースに含まれていない場合は、**ウィンドウ > パネル** を選択します。
4. 音声注釈 セクションで、音声注釈の記録 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。

- 録音 ボタンをクリックして録画を開始します。
- 停止 ボタンをクリックして録音を停止します。
- 再生 ボタンをクリックして、録画をプレビューします。

メモ: 音声を録音しようとする時、音声録音デバイスが正しく接続されていないか、誤動作していると、警告メッセージが表示されます。これが発生した場合は、音声録音デバイスを確認してください。

絵コンテの移動

絵コンテ内を移動すると、プロジェクトの進行状況を確認できます。シーンをスクラブ、シーン内の特定のポイントを表示、スローモーションで参照、特定のセクションを確認したりすることができます。

スライダを使用すると、シーン内のすべてのパネルをスクラブできます。あなたが左、または右にスライドすることにより、必要な速度でカメラの動きとトランジションが表示されます。左にスライドするとシーンの先頭に移動し、右にスライドすると最後まで移動します。トランジション、カメラの移動、およびすべてのパネルが表示されます。

パネルやシーンを選択またはスクラブすると、現在のシーンとパネルの名前と番号が表示されます。



ショートカットを使用して、パネルをクリックするか、ナビゲーションボタンを使用して、絵コンテのパネル内を移動すると、自動的にカメラの動きを再生することができます。

メモ: カメラの移動を含むパネルを選択すると、自動的に再生されます。トランジション、またはカメラの動きが表示されないようにするには、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。

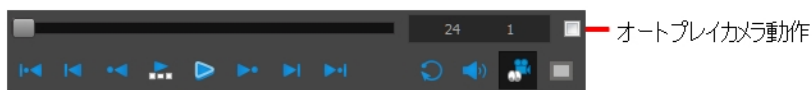
絵コンテ内を移動する方法

次のいずれかを実行します:

- A と F を押す
- サムネイルビューでのパネルの選択
- 前のパネル と 次のパネル ボタンを使用する

カメラの動きを自動的に再生する方法

- ▶ コントロールパネルで、**オートプレイカメラの動作** オプションを選択します。



第18章：絵コンテのスーパービジョン

Storyboard Pro は、絵コンテプロジェクトの監督の為に、絵コンテやアニメーション作成のタスクを、強力なツールを提供しています。

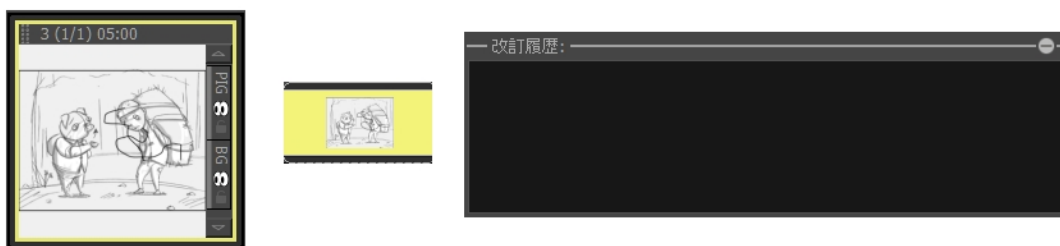
プロジェクトマネージャー・絵コンテの監督者・芸術監督は、変更を追跡し、フィードバックや修正などを、絵コンテのアーティストに伝えるのに役立つ、効率的な監督ツールを利用できるようになりました。

変更のトラック(追跡)について

T-SBADV-008-001

Storyboard Pro では、絵コンテのパネルの変更を追跡できます。これにより絵コンテのアーティストは、管理者が作成したコメントを統合することが出来、管理者は変更を簡単にトラックし検証したり、コメントを付けることができます。

変更されたパネルは黄色で囲まれています。また、変更に関する修正ノートを書くこともできます。このビジュアル標識は、変更されたパネルを迅速に見つけることができます。新しい「一時的なキャプションフィールド」が、トラックパネルのパネルビューに追加されます。



トラックの変更

T-SBADV-008-002

Storyboard Proを使用すると、プロジェクトの変更を自動的に検出し、サムネイルビューとタイムラインビューに視覚的な表示を追加できます。

変更内容を日付別に追跡することもできます。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。

改訂ノートのカプションにメモを追加できます。カプションは、パネルが変更されるとマークされた後にのみ表示されます。ここで入力したテキストは、検証処理中に「トラックの変更」ダイアログボックスにも表示されます—参照 [トラックの変更 \(ページ525\)](#)。



自動トラックを有効にする方法

1. **絵コンテ > トラックの変更 > 自動トラックモード** を選択します。

自動トラックモードが有効になっているパネルを編集すると、パネルの周りにサムネイルとタイムラインビューの黄色の四角形が表示されます。

2. 描画またはカプションのテキストを変更することによって、パネルを編集します。該当する場合は、改訂ノートのカプションにコメントを追加します。

日付別の変更をトラックする方法

1. **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。

日付で検索 ダイアログボックスが開きます。



2. コピー元フィールドと、先フィールドを使用して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。



3. フォルダを選択し、はい(OK) をクリックします。
4. これらの手順を繰り返して「先」の日付を選択します。

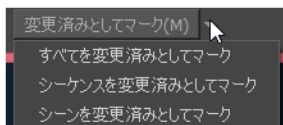


5. あなたの日付を設定すると、情報が更新されます。



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。

6. 変更されたパネルから次のパネルにジャンプするには、次へおよび前へボタンを使用します。
7. 左下隅のメニューを使用して、選択したパネルのステータスを変更します。



- **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。
- **シーンを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。

変更の検証

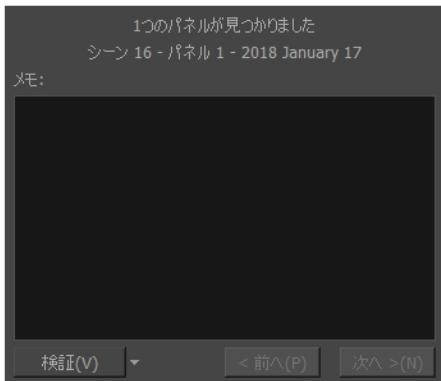
T-SBADV-008-003

自動トラックモード 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。

変更を検証する方法

1. 絵コンテ > トラックの変更 > 自動トラックモード を選択します。

トラックの変更 ダイアログボックスが開きます。



- ▶ 便利な情報は、ダイアログボックスの上部に表示されます。
 - ▶ 最初の行には、自動トラックモードが有効になっている間に変更された絵コンテ内のパネル数と、説明に合ったパネルのどれが現在選択されているか表示されます。
 - ▶ 2行目には、現在選択されているパネルに関する情報(パネルのシーン、名前、変更日など)が表示されます。
2. メモフィールドを使用して、選択したパネルに関するテキストを入力します。この情報は、トラック(追跡)されたパネルの「改訂」キャプションのパネルビューで利用できます。注記が改訂ノートのカプションフィールドに追加されている場合、それらは変更履歴の更新ダイアログボックスの改訂ノートフィールドに表示されます。

メモ: このキャプションは一時的です。それは、変更が有効になると削除されます。



3. 検証メニューを使用して、検証オプションを選択します:
 - ▶ **検証**:現在選択されているパネルを検証します。これはデフォルトのオプションです。ボタンをクリックするだけで有効になります。ドロップダウンメニューを使用する必要はありません。
 - ▶ **すべて検証**:絵コンテ内のすべてのパネルを検証します。矢印ボタンをクリックして、ドロップダウンメニューを表示しコマンドをアクティブにします。
 - ▶ **シーンを検証**:現在選択されているパネルが含まれているシーンを検証します。矢印ボタンをクリックして、ドロップダウンメニューを表示しコマンドをアクティブにします。
4. 「次へ」ボタンと、「前へ」ボタンを使用して1つのトラックパネルから、別のパネルに移動します。

音声注釈について

T-SBADV-008-004

Storyboard Pro では、絵コンテのアーティストに音声注釈とメモを提供することができます。

音声注釈が記録された後、音声注釈セクションには、注釈の総数/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総数が示されます。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。

音声注釈の記録

T-SBADV-008-005

音声注釈の録音は非常に簡単です。必要なのは、コンピュータに正しく接続されたマイクとStoryboard Proだけです。

音声注釈を録音する方法

1. 作動中の音声記録デバイスがあり、コンピュータに正しく接続されていることを確認します。
2. 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。
3. パネルビューを表示します。
 - パネルビューが現在のワークスペースに含まれていない場合は、**ウィンドウ > パネル**を選択します。
4. 音声注釈 セクションで、音声注釈の記録 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。

 - 録音 ボタンをクリックして録画を開始します。
 - 停止 ボタンをクリックして録音を停止します。
 - 再生 ボタンをクリックして、録画をプレビューします。

メモ: 音声を録音しようとする、音声録音デバイスが正しく接続されていないか、誤動作していると、警告メッセージが表示されます。これが発生した場合は、音声録音デバイスを確認してください。

音声注釈の再生

T-SBADV-008-006

音声注釈がパネルに追加されると、再生コントロールを使用して再生することができます。

音声注釈を聴く方法

1. サムネイルビューで、聴きたい音声注釈を持つパネルを選択します。
2. パネルビューの、音声注釈 セクションで次のいずれかの操作を行います。
 - 次の音声注釈 をクリックします。および、前の音声注釈 ボタンをクリックして、聴きたい音声注釈を選択します。どの注釈が選択されているかを確認するには、「音声注釈」セクションの順序表示を使用します。
 - 選択した音声注釈を再生するには、音声注釈の再生 ボタンをクリックします。
 - 音声注釈の停止 ボタンをクリックし再生を停止します。

音声注釈の削除

T-SBADV-008-007

音声注釈が不要になったら、それを削除することができます。

音声注釈を削除する方法

1. サムネイルビューで、削除する音声注釈を含むパネルを選択します。
2. パネルビューで、音声注釈セクションで次のいずれかを実行します。
 - 次の音声注釈 をクリックします。および、前の音声注釈 ボタンをクリックして、削除する注釈を選択します。どの注釈が選択されているかを確認するには、「音声注釈」セクションの順序表示を使用します。
 - 音声注釈の削除 ボタンをクリックします。

プロジェクト管理

T-SBADV-002-001

作業を別の絵コンテアーティストに配布するには、大きな絵コンテを別のファイルに分割する必要があります。すべてのパーツの作業が完了したら、絵コンテを完成させるために、それらを同じプロジェクトに再アSEMBルする必要があります。

プロジェクトの様々な部分が完了し、マスタープロジェクトにすべて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。

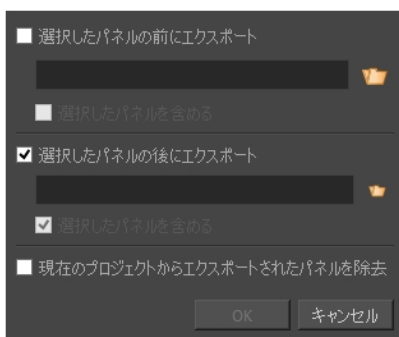
絵コンテの分割

T-SBADV-002-002

分割オプションを使用すると、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めます。

絵コンテのプロジェクトを分割する方法

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。



絵コンテ分割 ウィンドウが開きます。

3. 1つまたは複数のサブオプションを選択します:
 - ▶ **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。
4. 1つまたは複数のサブオプションを選択します:
 - ▶ 参照 ボタンを使用して、場所を選択し、ファイル名を作成します。
 - ▶ エクスポートに選択したパネルを含めるには、**選択したパネルを含むオプション**を選択します。
5. **現在のプロジェクトからエクスポートするために選択したパネルを削除するには、エクスポートされたパネルを削除する**を選択します。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。

メモ: 選択したパネルの前後に、両方のパネルをこのオプションと共にエクスポートすることを選択した場合は、現在のプロジェクトに空白パネルのみが残されます。

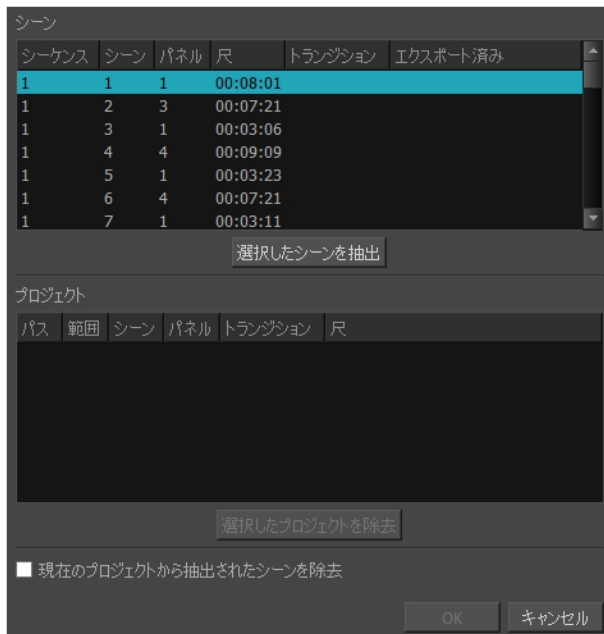
絵コンテの抽出

T-SBADV-002-003

まず絵コンテを幾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。

絵コンテから様々なシーンを抽出する方法

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。

2. シーンセクションからシーンを選択するか、Shift+クリックを押して複数のシーンを組み込みます。

メモ: シーン内のパネルの数は、パネル見出しの下に表示されます。これらのパネルは分割できず、シーンも分割することはできません。

3. **選択したシーンを抽出する** をクリックします。

ブラウザウィンドウを開きます。

4. この新しいプロジェクトファイルの名前と場所を選択し、**保存 (Save)** をクリックします。

プロジェクト名と場所は、プロジェクトセクションの、パス見出しの下に表示されます。

5. 抽出されたプロジェクトを削除するには、プロジェクトセクションからプロジェクトを選択し、**選択したプロジェクトを削除する** をクリックします。

6. **現在のプロジェクトから抽出したシーンを削除するオプション**を選択します。このオプションは、絵コンテ全体をそのままコピーするかの可否を決定します。

絵コンテプロジェクトのマージ(結合)

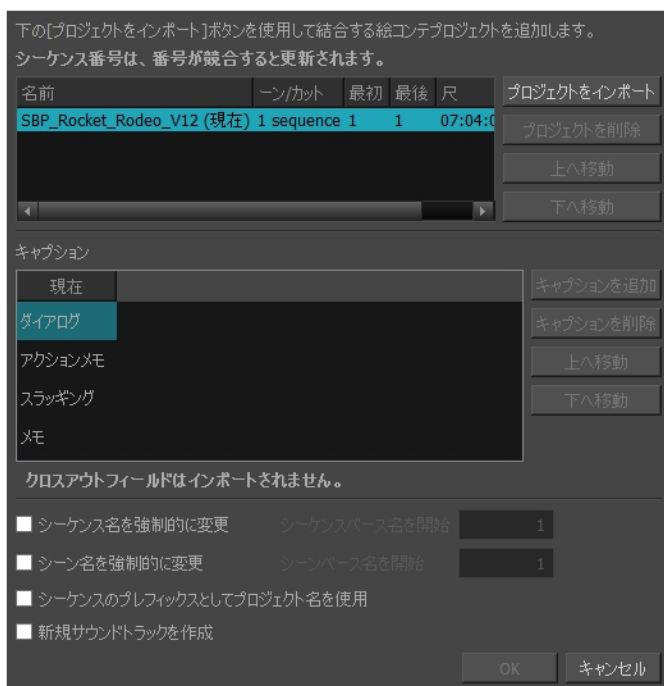
T-SBADV-002-004

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する必要があります。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。

異なる絵コンテファイルを1つのプロジェクトにマージ(結合)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。



2. **プロジェクトのインポート** をクリックします。
3. 表示されたブラウザウィンドウで、現在のファイルとマージする Storyboard Pro プロジェクトファイルを検索し、**開く(Open)** をクリックします。

ファイル名は、「絵コンテのマージ」ウィンドウの上部に表示されます。

4. 必要なファイルがすべて見つかるまで、ファイルの追加を続けます。
5. **上に移動** および **下に移動** ボタンを使用して、ファイルを現在のファイルとの関連でインポートする順序に再編成します。
6. 不必要なプロジェクトファイル名を選択し、**プロジェクトを削除** をクリックしてリストから削除します。

7. 「キャプション」セクションで、プロジェクト名の見出しの下にあるキャプションを選択し、「キャプションの削除」をクリックし、マージされたファイルにインポートしないようにします。

削除は、グレーでそのキャプションを強調表示されます。キャプションを削除することを変更した場合は、そのキャプションを選択して **キャプションを追加** をクリックして元に戻します。

8. 現在のプロジェクトで、新しいキャプションフィールドを作成した場合、インポートおよびマージするプロジェクトファイル内の、特定のパネルに関連付けられたキャプションは対応しません。また、新しいダイアログやメモは、適切なフィールドに挿入したいと思います、古い情報も安全に保管したいと思います。

キャプションテキストの順序を変更するには、**上に移動** および **下に移動** ボタンを使用します。

9. デフォルトでシーン番号は更新され、番号の競合を回避しますが、シーンの番号付けを強制的に行うには、**シーン番号を強制** オプションを選択します。これを行う場合は、「開始シーン番号」フィールドに番号を入力する必要があります。この番号は、上記のインポートプロジェクトリストセクションの最初のシーンに割り当てられます。
10. インポートしたプロジェクトの名前を、新しいマージファイル内のすべてのシーンに保持する場合は、**シーンのプレフィックスとしてプロジェクト名を使用** オプションを選択します。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。
11. 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、タイムラインの別々のサウンドトラック(行)に表示する場合は、**新しいサウンドトラックを作成** オプションを選択します。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。

メモ: このオプションは、「シーン番号を強制」オプションを選択しない場合にのみ使用できます。

シーンを挿入する

T-SBADV-002-005

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する必要があります。これは、挿入オプションを使用して行うことができます。

異なるプロジェクトファイルのシーンを、現在のプロジェクトに挿入する方法

1. 現在のプロジェクトのタイムラインビューで、新しいシーンを挿入するポイントに赤い再生ヘッドを移動するか、シーンをクリックして挿入ポイントを選択します。
2. トップメニューから **ファイル > プロジェクト管理 > 挿入** を選択します。
絵コンテプロジェクトを開くウィンドウが表示されます。
3. *.sboard ファイルまたは *.sbpz ファイルを探して、**開く(Open)** をクリックします。
選択したプロジェクトファイルの全てのシーンが、タイムラインの赤い再生ヘッドの後に表示されます。

シーンのマージ(と置換)

T-SBADV-002-006

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。

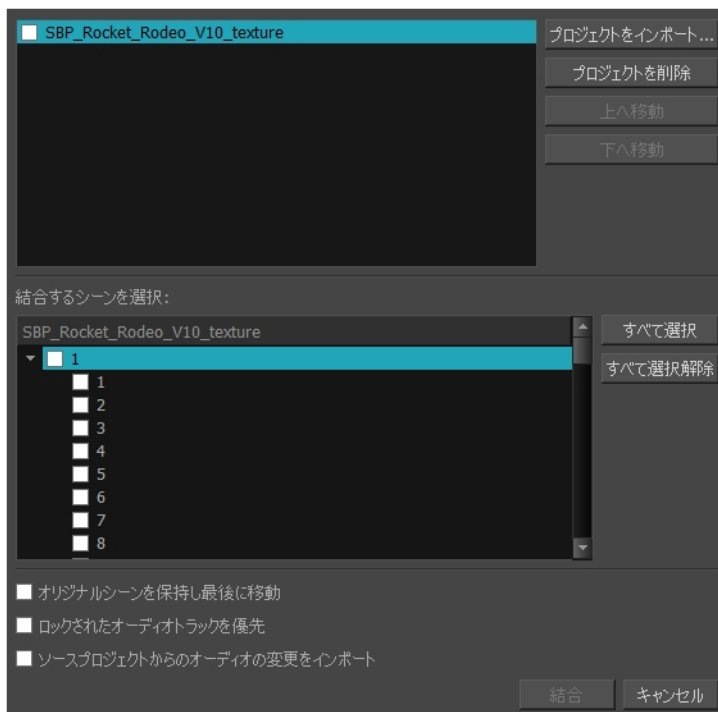
マージと、マージ/置換の違いは何ですか？ プロジェクトをマージするときは、2つのプロジェクトが1つに統合されます。各プロジェクトは、サムネイルビューとタイムラインビューに順番に表示されます。マージと置換は、シーンの変更をマスタープロジェクトに戻します。変更されたシーンは、すべて新しいシーンに置き換えられます。オプションとして、確認のために元のファイルのコピーを保持することができます。

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。

シーンを結合(マージ)および置換する方法

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。



3. **Import Project** をクリックし **.sboard** ファイルまたは **.sbpz** ファイルを探します。
4. 上部ウィンドウで、マージ/置換するプロジェクトを選択します。

5. **上に移動** および **下に移動** ボタンを使用して、プロジェクトを整理します。
6. 「結合するシーンを選択」セクションで、マージ/置換する個々のシーンを選択します。
7. 保持するには、**元の保持をキープして最後に移動** オプションを選択します。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。
8. 確実にするには、**ロックされたオーディオトラックを尊重** オプションを選択します。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。
9. 許可するには、**ソースプロジェクトからのオーディオの変更をインポート** を選択します。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。

第19章: 書き出し

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

ファイル名のパターンについて

T-SBADV-012-007

イメージシーケンス、ビットマップ、EDL、およびAAF(ムービーファイル)にエクスポートするときに、順次ファイル名パターンを定義することが可能です。

例:%4s.%2p.%3f.%4F.tga

- %4s => ショット名 4文字(すべてのエクスポート形式)
- %2p => パネル名 2文字(すべてのエクスポート形式)
- %3f => フレーム 3文字(画像シーケンスとビットマップ)
- %4F => グローバルフレーム 4文字(画像シーケンスのみ)

場所:

% は下記のように置き換えられます:

- s (ショット名)
- p (パネル番号)
- f (パネル内のローカルフレーム番号)
- F (タイムラインのグローバルフレーム番号)

その間の数字は、それを表示するための最小の長さを表します。テキスト値がこの長さより短い場合は、左に0(ゼロ)で埋められます。

例:

フレーム番号が48で、ユーザーがファイル名に次のものを指定した場合:

- %1f = ファイル名に"48"と表示されます。
- %2f = ファイル名に"48"と表示されます。
- %3f = ファイル名に"048"と表示されます。
- %4f = ファイル名に"0048"と表示されます。

レイヤーエクスポート設定について

T-SBADV-012-001

絵コンテをエクスポートする際、各レイヤーのエクスポート動作を設定できます。これは、最終的なエクスポートで参照したくないレイヤーがある場合に便利です。レイヤーパネルで個々のレイヤーのエクスポート設定を行うことができます。

個々のレイヤーのエクスポート動作を変更する方法

1. サムネイルビューから、エクスポートするレイヤーを含むパネルを選択します。
2. レイヤービューで、レイヤーを選択します。
3. 必要に応じて、レイヤーに含めるフォーマットのオプションを選択します。例えば、ムービーをエクスポートする際、特定のレイヤーを表示したくない場合は、そのレイヤーのムービーオプションの選択を解除します。



PDFへの書き出しについて

T-SBADV-012-002

絵コンテプロジェクトをPDFファイルとしてエクスポートし、電子的に印刷または共有することができます。ここでは、ビジュアルを設定しクラシックな絵コンテを紙にしたり、他の任意のフォーマットを表現することができます。

独自のカスタム PDF プロファイルを作成できます。情報は、ここで見つけることができる XML ファイルpdfoptions.xml に格納されます。

- **Windows:**

- C:\Users\[user_name]\AppData\Roaming\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro \full-1400-pref\pdfoptions.xml

- **Mac OS X:**Mac OS X では、ライブラリフォルダは隠しフォルダです。フォルダを表示するには、Finder's Goの「移動」メニューを表示するときに Alt キーを押し続けます。

- /Users/[user_name]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro Premium/full-1400-pref/pdfoptions.xml

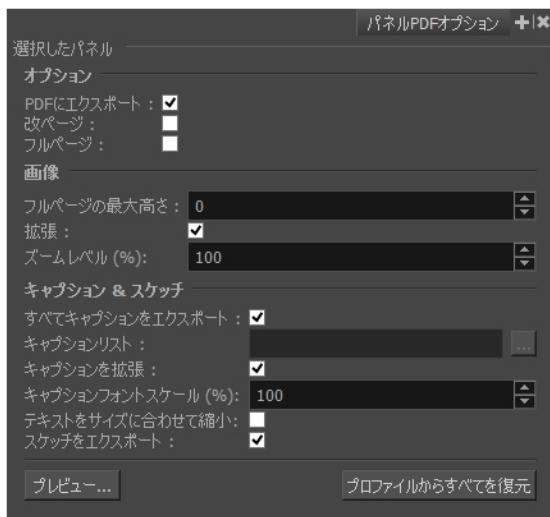
PDF エクスポートの設定

T-SBFND-010-002

選択したパネルのPDF エクスポートを設定できます。このパネルは他のすべてとエクスポートされますが、独自のルールに従います。

選択したパネルに独立したPDFオプションを指定する方法

- 次のいずれかの操作を行って、パネルPDF オプションビューを表示します。
 - ワークスペース ツールバーの、PDFビュー ボタンをクリックして、PDF ビューワークスペースに切り替えます。
 - 現在のワークスペースにビューを表示するには、**ウインドウ > パネルPDFオプション** を選択します。
- サムネイルビューで、1つまたは複数のパネルを選択します。
- パネルPDF オプションで、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。
キャプションリスト	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。
キャプションをスプレッド (展開)	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カットされます。
キャプションフォントスケール (%)	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。
テキストを縮小して収まるようにする	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。
スケッチのエクスポート	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。
プレビュー	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。
すべてのプロファイルから復元	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。

4. **プレビュー**をクリックして、選択したパネルを含むページのクイック pdf プレビューを作成し、他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ます。
5. 「**プロファイルからすべて復元**」をクリックして、オプションを現在既定の pdf エクスポートプロファイルにリセットします。

PDFへのエクスポート

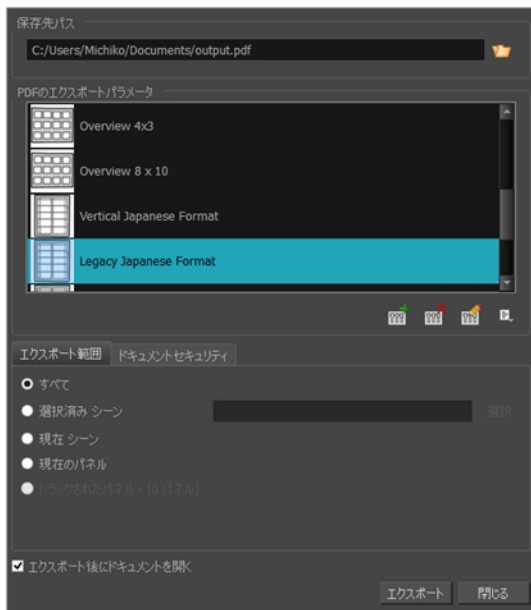
T-SBFND-012-001

PDFエクスポートビューを使用すると、PDFエクスポートを設定し、結果をPDFファイルに出力する前に分析を実行できます。これは、選択したプロファイルとPDFレイアウトオプションに起因するオーバーセットテキストを防ぐのに役立ちます。

PDFをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > PDF** を選択します。

「PDFにエクスポート」ウィンドウが開きます。

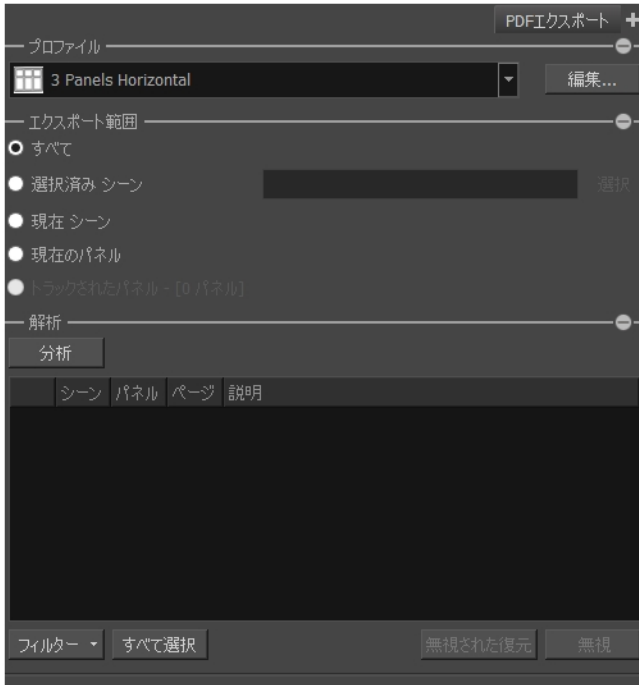


2. 保存先パスフィールドに、場所とファイルの名前を指定します。
3. 「PDFエクスポートパラメータ」セクションで、PDFファイルのレイアウトを選択します。
 - **3パネル水平**: これはプリントされた絵コンテの、クラシックなレイアウトです。1つのページに3つのパネル(キャプションを含む)が、水平に配置されています。
 - **3パネル垂直**: これはプリントされた絵コンテの、クラシックなレイアウトです。1つのページに3つのパネル(キャプションを含む)が、縦に並べられています。
 - **全ページ**: このレイアウトは、キャプションを含むページごとに1つの大きなパネルで構成されています。
 - **2x4パネルオーバービュー**: 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。
 - **4x3オーバービュー**: 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。

- **典型的なジャパニーズフォーマット:** 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。
 - **代替の垂直レイアウト:** 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。
 - **8x10オーバービュー:** 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。
 - **代替のジャパニーズレイアウト:** 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。
4. セキュリティを有効にするには、参照してください [PDFへのセキュリティの追加 \(ページ553\)](#).
 5. エクスポート範囲セクションで、絵コンテ全体、特定のショット、または現在選択されているパネルを含むファイルを、生成するか選択します。
 - **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、**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:** 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。
 6. **エクスポート後、ドキュメントを開くオプション** を選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

PDFエクスポートビューで分析してエクスポートする方法

1. 次のいずれかを実行します:
 - ワークスペースツールバーで、PDFビュー ボタンをクリックします。
 - **ウィンドウ > PDFエクスポート** を選択します。
2. PDFエクスポートビューまたはウィンドウで、次の操作を行います:



- プロファイルセクションで、ドロップダウンメニューを使用し、エクスポートのプロファイルを選択します。必要に応じて **編集** をクリックしてレイアウトの現在のオプションを変更します—参照 [カスタム PDFプロファイルの作成 \(ページ555\)](#)。

3. 展開 ボタンをクリックしてエクスポート範囲セクションを表示します:

- 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、**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。
- 現在シーン:** 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。

4. 分析セクションで:

- フィルター** をクリックして、分析に表示する問題の種類を選択します。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。
- PDFオプションの分析を開始するには、**分析** をクリックしてください。

問題が無かった場合、リストは空のまま分析ボタンの横に **Done! (完了)** と表示されます。

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。

問題を選択して**無視**をクリックすると、PDFエクスポートでこれらのエレメントが持つ重要なレベルを確認する際に、リストから削除することができます。

フィルタメニューで、**無視した警告を表示** オプションを選択すると、無視された問題を表示できます。リストから削除される代わりに、問題の横に赤いXが表示されます。

赤いXを削除するには、**無視された問題の復元** 無視された問題をリセットします。

5. 選択した問題のPDFプレビューを生成するには、**プレビュー**をクリックします。
6. **エクスポート** をクリックし、PDFファイルをエクスポートします。

PDFにエクスポートダイアログボックスが開きます。

- 保存先パスフィールドに、PDFを格納するファイルの場所と名前を指定します。パスに直接入力するか、**ブラウズ** ボタンをクリックすると、ファイルを選択するウィンドウが表示されます。参照して下さい [PDFへのエクスポート \(ページ549\)](#) パスワードで保護されたセキュリティールを設定する方法
- 準備完了時にPDFファイルを自動的に開くには、**エクスポート後にドキュメントを開く**オプションを選択します。

PDFへのセキュリティの追加

T-SBADV-012-003

PDFファイルにパスワードを与え、印刷や編集などの特定の機能を制限することで、デジタル絵コンテに文書セキュリティを提供することができます。ファイルに機能が制限されている場合、それらの機能に関連するツールやメニュー項目は使用できません。

PDFを保護する方法

1. ファイル > エクスポート > PDF。

「PDFにエクスポート」ウィンドウが開きます。

2. PDFエクスポートオプションを設定します。

3. 「ドキュメントセキュリティ」セクションで、保護を設定します:

ドキュメントセキュリティ

パスワードを保護しますか?

マスターパスワード: 確認:

ユーザーパスワード: 確認:

印刷可能 すべて編集 コピー 編集

保護設定を記憶

マスターパスワードは6文字以上である必要があります。
ユーザーパスワードは6文字以上である必要があります。

- **パスワードを保護しますか?** はPDFファイルにパスワード保護を追加するオプションです。
- **マスターパスワード** フィールドに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保護されません。
- **マスターパスワード** を **確認** フィールドへ入力します。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** フィールドにユーザーパスワードを入力します。このパスワードの所有者は、定義した保護オプションに定められます。ユーザーパスワードを **確認** フィールドへ入力します。パスワードは6文字以上でなければなりません。
- ユーザーに付与するアクセス許可を定義します:
- **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:ドキュメントの変更、文書アセンブリの変更、フォームフィールドの入力、テンプレートページの作成と署名。
- **コピー**:ユーザーに次のPDF権限を与えます:アクセシビリティの為の、コンテンツコピーとコンテンツコピー。
- **編集**:ユーザーに次のPDF権限を与えます:コメント、フォームフィールドの署名と提出。

- **保護設定を記憶** を選択し、これらの設定をデフォルトのままにしておきます。

カスタムPDFプロファイルの作成

T-SBADV-012-004

絵コンテプロジェクトをPDFファイルにエクスポートするときは、ドキュメントの標準に応じて様々なページレイアウトを使用できます。幾つかの設定を定義して、パーソナライズされたレイアウトを作成することもできます。

独自のカスタムPDFプロファイルを作成できます。情報は、ここで見つけることができるXMLファイルpdfoptions.xmlに格納されます。

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

カスタムPDFプロファイルを作成する方法

1. **ファイル > エクスポート > PDF** を選択します。
「PDFにエクスポート」ダイアログボックスが開きます。
2. 「PDFエクスポートパラメータ」セクションで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **新規プロファイル:** 完全に新しいレイアウトを作成します。
 - **プロファイルを複製:** 選択したレイアウトのコピーをリストから作成します。
 - **プロファイルを編集:** 選択したレイアウトをリストから編集できます。
 - **プロファイルを削除:** 選択したレイアウトをリストから削除します。
3. 「PDFプロファイル」ダイアログボックスで、パラメータを調整します—参照先 [リファレンスガイド内のPDFプロファイルダイアログボックス](#)を参照。

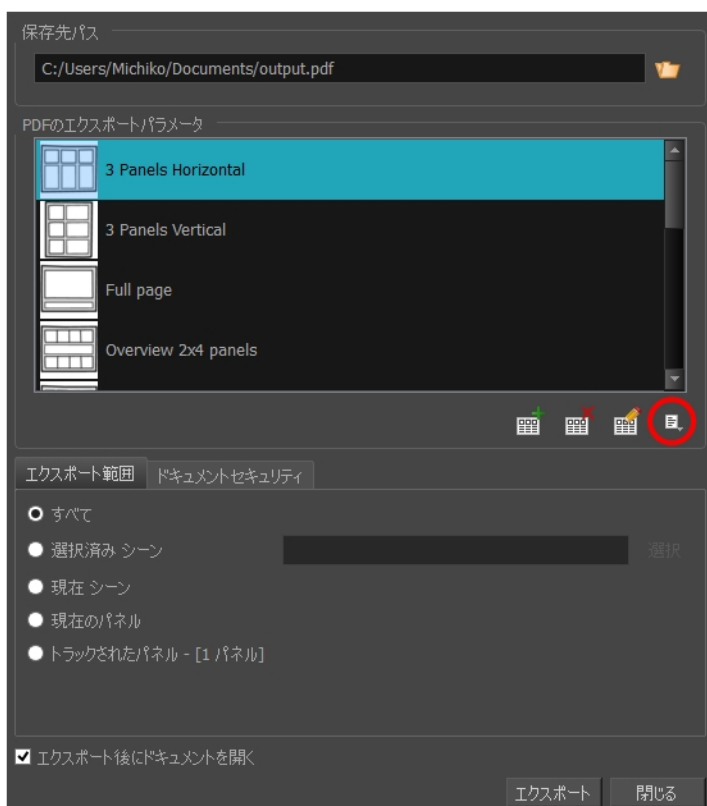
カスタムPDFプロファイルのインポートとエクスポート

あなたのプロジェクトで、他の Storyboard Pro アーティストのPDFプロファイルをインポートして使用することができます。また、他のアーティストのPDFプロファイルをエクスポートして使用することもできます。これは、毎回新しいプロファイルを作成せずに、すべての Storyboard Pro アーティストが同じ方法で絵コンテをエクスポートすることを企業が望む場合に便利です。

カスタムPDFプロファイルをエクスポートする方法

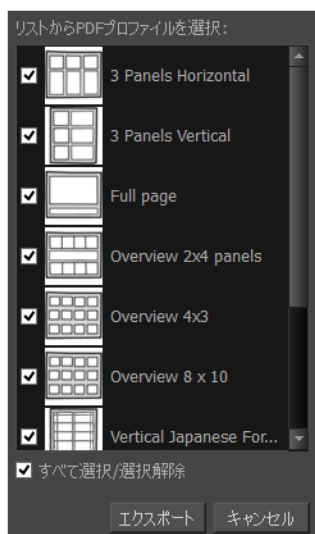
1. **ファイル > エクスポート > PDF** を選択します。

「PDFにエクスポート」ダイアログボックスが開きます。



2. **メニュー ボタン** をクリックします。
3. **プロファイルのエクスポート** をクリックします。

PDFプロファイルのエクスポート のダイアログが開きます。

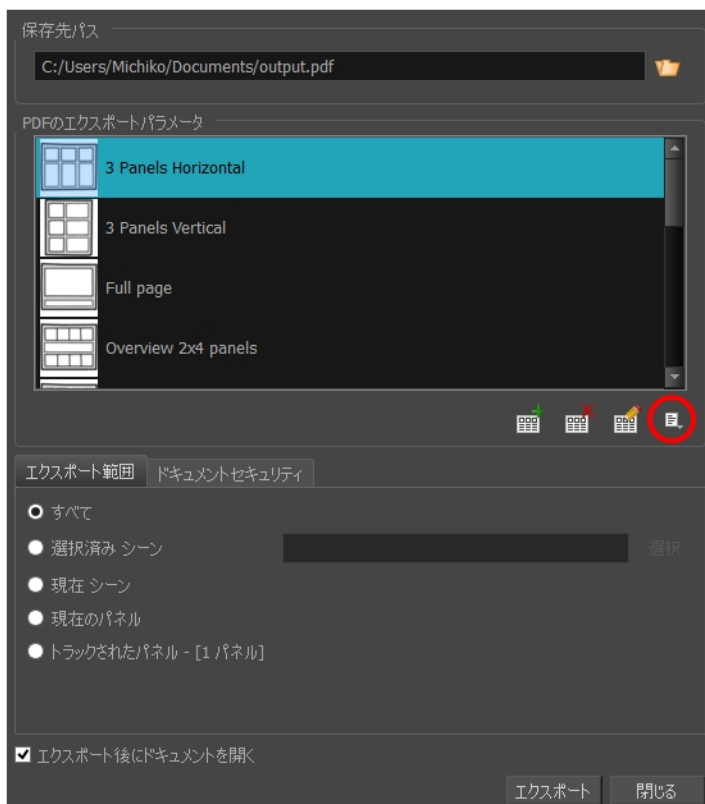


4. デフォルトでは、すべてのPDFプロファイルが選択されています。必要のないプロファイルの選択を解除します。
5. **エクスポート** をクリックします。
6. 表示される「PDFプロファイルのエクスポート」ダイアログボックスで、ファイル名を入力し、PDFプロファイルの場所を選択します。
7. **Save(保存)** をクリックします。

メモ: 単一の.sbpdfファイルがエクスポートされます。複数のPDFプロファイルを選択し、エクスポートすると同じ.sbpdfファイルに含まれます。PDFプロファイルごとに.sbpdfファイルを作成する場合は、個別にエクスポートします。

カスタムPDFプロファイルをインポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > PDF** を選択します。
「PDFにエクスポート」ダイアログボックスが開きます。



2. メニュー ボタンをクリックします。
3. **プロファイルのインポート** をクリックします。
4. 表示される「PDFプロファイルのインポート」ダイアログボックスで、プロファイルのファイル名を入力するか、PDFプロファイルを選択します。

メモ: PDFプロファイルのファイル拡張子は.sbpdfです

5. **開く(Open)** をクリックします。

スナップショット マーカーの追加

T-SBFND-010-003

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。場合により、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。たとえば、レイヤーまたはカメラの動きを持つパネル上に表示されます。パネル内の、どのフレームをPDFファイルに表示するか指定するには、パネルにスナップショット マーカーを追加する必要があります。

スナップショットの追加は、3D空間でカメラの位置を変更する際に大変便利です。パネル先頭でシーンを代表するショットを撮っていない場合、スナップショットを撮る前に、正しい位置にあるカメラのキーフレームを選択することができます。カメラがキャプチャしているものを表示する方法の詳細。参照 [カメラ動作について \(ページ445\)](#)。

スナップショット マーカーをパネルに追加する方法

1. タイムラインビューで、パネルを追加したいスナップショット マーカーを選択します。
2. スナップショットを追加する位置に再生ヘッドを配置します。



3. 次のいずれかを実行します:

- **絵コンテ > スナップショットの追加** を選択します。
- パネルを右クリックし、**スナップショットの追加** を選択します。

スナップショット マーカー、青い矢印がタイムラインビューに表示されます。



4. 前の手順を繰り返して、パネルにスナップショット マーカーを追加します。



5. スナップショットのマーカーの位置を変更するには、タイムラインに沿ってドラッグします。



スナップショット マーカーの削除

現在選択されているパネルから、スナップショット マーカーを削除できます。

スナップショット マーカーを削除する方法

1. タイムラインビューで、削除するスナップショット マーカーの上にカーソルを置きます。

スナップショット マーカーの上に手のカーソルが表示されます。



2. マーカーを「つかむ」ためにクリックし、タイムラインビューのパネルの外にドラッグします。



スナップショット マーカーが削除されます。

ムービーの書き出しについて

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

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

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

QuickTimeムービーのエクスポート

T-SBFND-010-004

このオプションを使用すると、絵コンテをムービーとしてエクスポートすることができます。

QuickTimeが選択された書き出し形式の場合、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。

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。

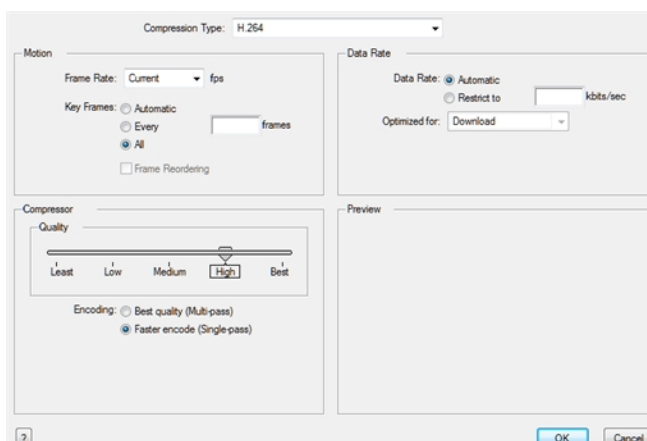
透明度のあるQuickTimeムービーをエクスポートするために、深度をMillions of Colours +(数百万色以上)に設定する必要があります。

深度をMillions of Colours +(数百万色以上)に設定する方法

1. 次のいずれかを実行します:

- ムービーにエクスポートウィンドウから **ムービーオプション** をクリックして、QuickTimeムービーの設定を表示します。
- ビデオセクションで **設定** をクリックします。

標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックスが表示されます。

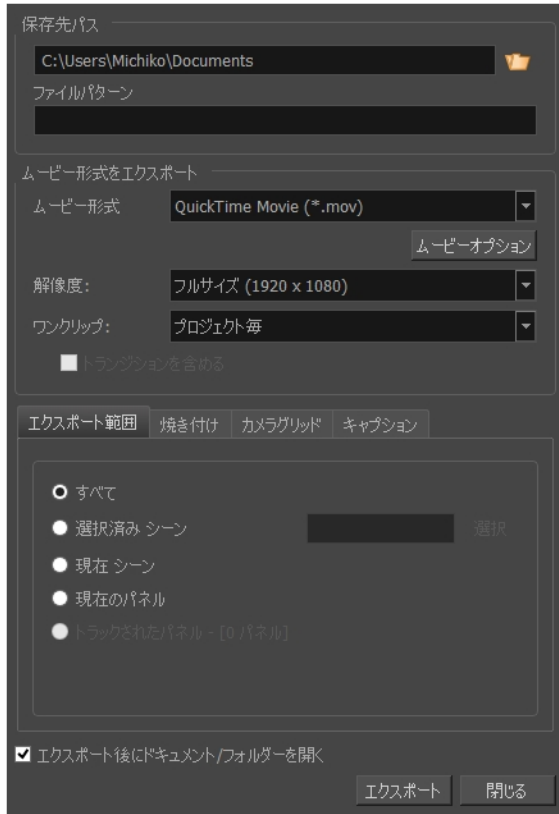


2. 圧縮プログラムの種類メニューで、**アニメーション** を選択します。
3. 圧縮プログラムセクションで、**Millions of Colors+(数百万色以上)** 深度メニューから選択します。
4. **OK(はい)** をクリックします。

ムービーをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > ムービー** を選択します。

ムービーにエクスポートダイアログボックスが開きます。

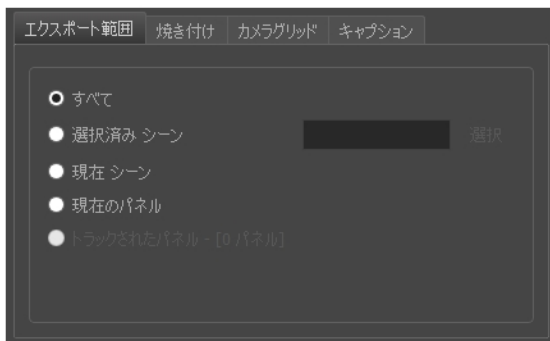


2. 保存先パスで、ムービーを保存するフォルダを選択します。正確なパスを入力するか、ブラウズ ボタンを使用し、システム上の特定のフォルダを参照できます。
3. Export Movie Format (ムービーのエクスポート形式) パネルから:
 - ムービーフォーマットメニューから選択:
 - **QuickTime Movie (*.mov)** QuickTime ビデオファイルのエクスポート形式
 - **Windows Media Video (*.wmv)** Windows ビデオファイルのエクスポート形式
 - **Flash (*.swf)** Flashファイルのエクスポート形式
 - **Jpeg (*.jpg), Targa (*.tga) または Portable Network Graphics (*.png)** イメージ(画像)シーケンスのエクスポート形式
 - 解像度メニューから、解像度を選択します:1/4サイズ、1/2のサイズ、またはフルサイズになります。—参照 [プロジェクトプロパティについて\(ページ49\)](#).
 - 1つのクリップのメニューから各シーンの1つのムービーファイルを作成する場合は、シーン毎のオプションを選択します。このオプションをアクティブにすると、トランジションを含めるオプションが使用可能になります。ムービーファイルに、トランジションを含める場合はこのオプションを選択します。プロジェクト全体に、1つのクリップが必要な場合は、プルダウンメニューの**プロジェクト毎**オプションを選択します。プロジェクトにシーケンスを追加するときは、**シーケンス毎**を選択して、シーケンスごとに1つのクリップを作成することもできます。

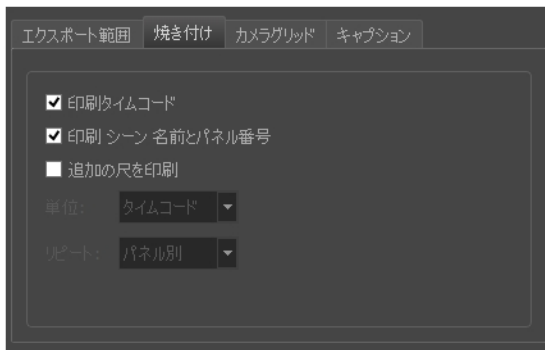
- QuickTime ムービー (*.mov) または Windows Media ビデオ (*.wmv) 形式でエクスポートする場合は、**ムービーオプション** をクリックして、ビデオとオーディオの設定を変更します。Flash (*.swf) をエクスポートする場合は、Flash のエクスポート設定を変更する **オプション** をクリックします。

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

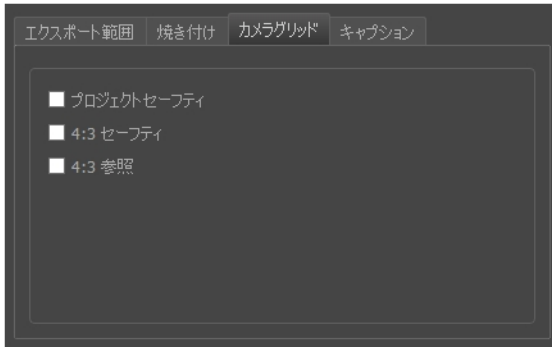
- エクスポート範囲 で、プロジェクト全体、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネルまたはトラックパネルをエクスポートするかを決定します。選択したシーンをエクスポートする際、**選択** をクリックしシーンピッカーダイアログボックスを開くことで、エクスポートするシーン(シーケンスが含まれているシーケンス)を選択できます。トラックされたパネルの詳細については、こちらを参照して下さい [変更のトラック\(追跡\)について](#) (ページ 524)。



- 書き込みタブで、パネルとシーンに関する情報を印刷することができます。



- シーン名とパネル番号を印刷する:** 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。
- カメラグリッドタブでは、これらのオプションを使用して、カメラに含まれているか除外されているかを示す境界線をピクチャに追加できます。



- **プロジェクトセーフティ**: ビデオの安全なエリアを印刷します。
- **4:3 安全フレーム**: 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 安全フレーム**: 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。

8. キャプションタブでは、次のオプションを使用し、エクスポートされたビットマップに絵コンテのキャプションを印刷するかどうかを選択できます—参照 [キャプション \(ページ131\)](#)



- **キャプションを印刷**: 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メモ、ダイアログ、スラッキング、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。
- **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。
- **位置**: ムービーの上左、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。
- **最大ライン数**: 各パネルに印刷する、キャプション行の最大数を設定します。キャプションに最大ライン数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。キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大ライン数 × 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。
 - **Bg(背景)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。
9. **エクスポート後、ドキュメント/フォルダを開くオプション**を選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

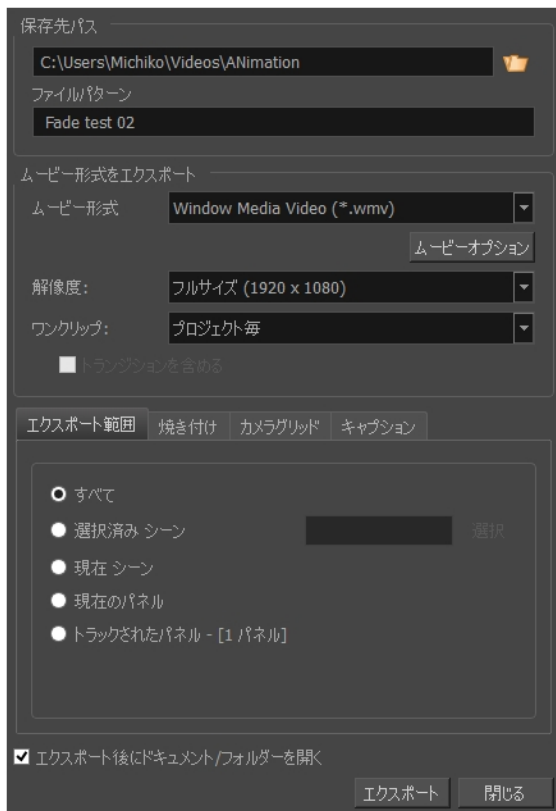
Windows Media Videoムービーのエクスポート

Windows Media PlayerがインストールされたWindowsワークステーションでは、Windows Media Video(*.wmv)形式でムービーをエクスポートすることができます。これは、QuickTime PlayerがWindows用にサポートされていない為、QuickTime Playerをインストールする必要があるムービーをエクスポートする代わりに使用できます。Windowsには、ほとんどのバージョンでWindows Media Playerがあらかじめインストールされています。Windows Media Playerのインストール方法の詳細については、こちらを参照して下さい。 [Toon Boom Storyboard Pro をはじめる \(ページ19\)](#)。

Windows Media Videoムービーをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > ムービー**を選択します。

ムービーにエクスポートダイアログボックスが開きます。

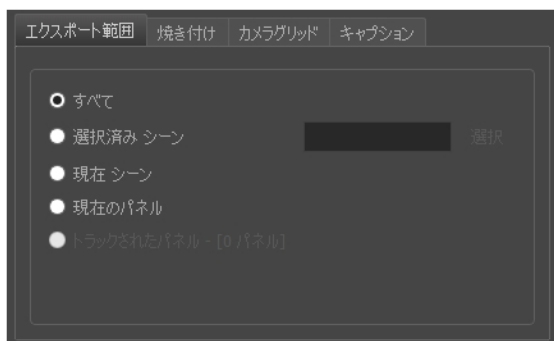


2. 保存先パスで、ムービーを保存するフォルダーを選択します。正確なパスを入力するか、「ブラウズ」ボタンを使用し、システム上の特定のフォルダを参照できます。
3. ムービーフォーマットメニューから、**Windows Media Video (*.wmv)**を選択します。
4. 「解像度」メニューから、現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、半分のサイズ、またはフルサイズの解像度を選択します。

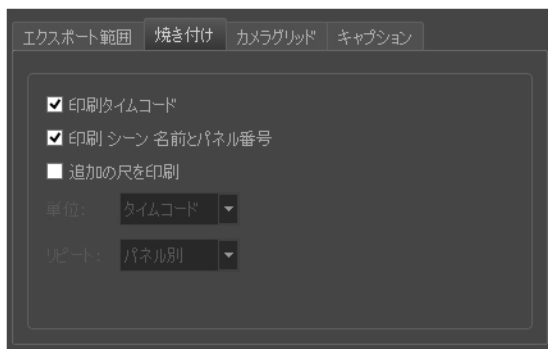
メモ: Windows Media Videoは、ビデオ解像度にて、奇数番号でエクスポートすることはできません

ん。プロジェクトの解像度が奇数である場合、この制限に適合するように1ピクセル分トリミングされます。

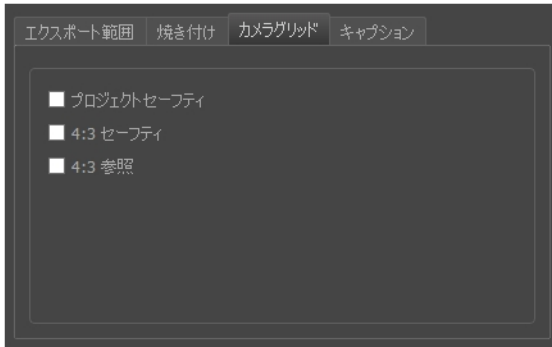
- ムービーオプションをクリックして、ビデオとオーディオの品質設定を変更します。
- エクスポート範囲 で、プロジェクト全体、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネルまたはトラックパネルをエクスポートするかを決定します。選択したシーンをエクスポートする際、**選択** をクリックしシーンピッカーダイアログボックスを開くことで、エクスポートするシーン(シーケンスが含まれているシーケンス)を選択できます。トラックされたパネルの詳細については、こちらを参照して下さい [変更のトラック\(追跡\)について](#) (ページ 524)。



- 書き込みタブで、パネルとシーンに関する情報を印刷することができます。



- シーン名とパネル番号を印刷する: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。
- カメラグリッドタブでは、これらのオプションを使用して、カメラに含まれているか除外されているかを示す境界線をピクチャに追加できます。



- **プロジェクトセーフティ**: ビデオの安全なエリアを印刷します。
- **4:3 安全フレーム**: 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 安全フレーム**: 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。

9. キャプションタブでは、次のオプションを使用し、エクスポートされたビットマップに絵コンテのキャプションを印刷するかどうかを選択できます—参照 [キャプション \(ページ131\)](#)



- **キャプションを印刷**: 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メモ、ダイアログ、スラッキング、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。
- **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。
- **位置**: ムービーの上左、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。
- **最大ライン数**: 各パネルに印刷する、キャプション行の最大数を設定します。キャプションに最大ライン数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。キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大ライン数 × 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。
- **Bg(背景)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。

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

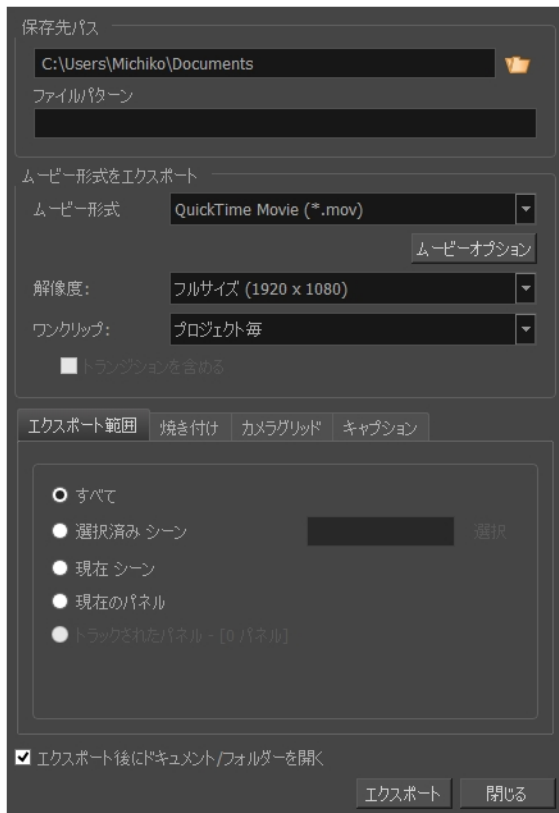
SWFムービーのエクスポート

絵コンテとアニメーションが完成したら、SWF(Flash) ムービーファイルとしてエクスポートし、共有、再生してタイミングをテストすることができます。

SWFムービーをエクスポートする方法

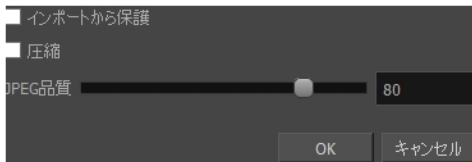
1. **ファイル > エクスポート > ムービー** を選択します。

ムービーにエクスポート ウィンドウが開きます。

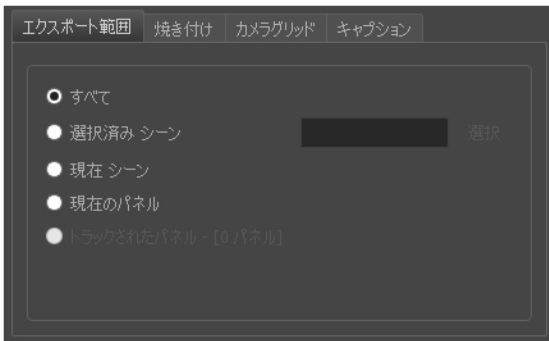


2. Destination Path (宛先パス) でムービーを保存するフォルダーを選択 します。
3. Export Movie Format (ムービーのエクスポート形式) パネルから:
 - ▶ ムービーフォーマットメニューから、Flash (*.swf) を選択します。
 - ▶ ドロップダウンメニューから解像度を選択します。これは、現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、半分のサイズ、またはフルサイズになります。
4. **オプション** をクリックします。

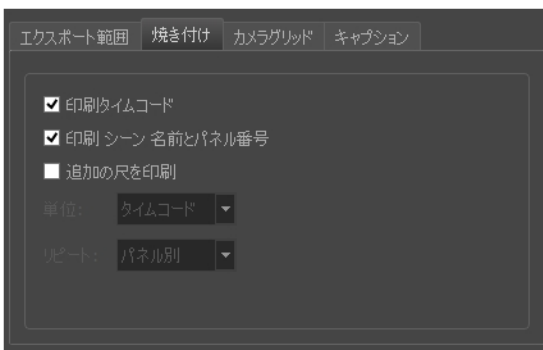
Flashエクスポート設定ダイアログボックスが開きます。



- ▶ 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するには、**インポートから保護** オプションを選択します。
 - ▶ より軽いフォーマットを取得するには、**ムービーを圧縮** オプションを選択します。ムービーの品質は低下する可能性があります、軽いファイルが作成されます。
 - ▶ JPEG品質スライダで、ビデオ画像の品質を選択します。
5. **OK(はい)** をクリックします。
6. **エクスポート範囲** で、プロジェクト全体、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネルまたはトラックパネルをエクスポートするかを決定します。選択したシーンをエクスポートする際、**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。トラックされたパネルの詳細については、こちらを参照して下さい [変更のトラック\(追跡\)について\(ページ524\)](#)。

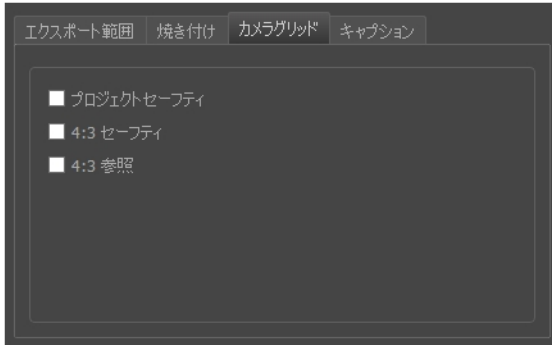


7. **書き込みタブ**で、パネルとシーンに関する情報を印刷することができます。

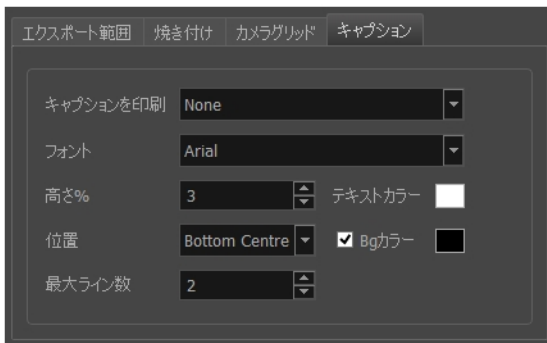


- **シーン名とパネル番号を印刷する**:シーン名とパネル番号を、ビデオのオーバーレイとして印刷します。

8. カメラグリッドタブでは、これらのオプションを使用して、カメラに含まれているか除外されているかを示す境界線をピクチャに追加できます。



- **プロジェクトセーフティ**: ビデオの安全なエリアを印刷します。
 - **4:3 安全フレーム**: 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 安全フレーム**: 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。
9. キャプションタブでは、次のオプションを使用し、エクスポートされたビットマップに絵コンテのキャプションを印刷するかどうかを選択できます—参照 [キャプション \(ページ131\)](#)



- **キャプションを印刷**: 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メモ、ダイアログ、スラッグング、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。
- **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。
- **位置**: ムービーの上左、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。

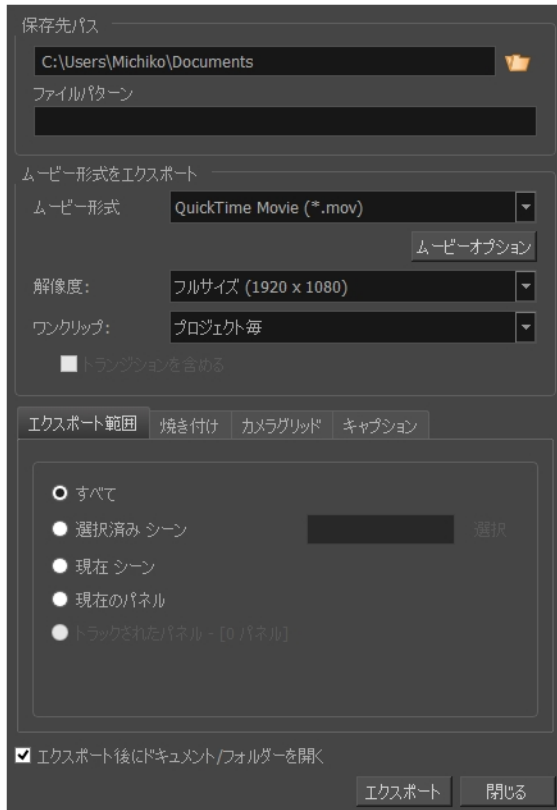
- **最大ライン数**:各パネルに印刷する、キャプション行の最大数を設定します。キャプションに最大ライン数以上の文字が必要な場合は、末尾に省略記号 (...) が付けられ切り取られます。キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大ライン数 × 高さ%」の値で計算されたスペースの上部に揃えられます。したがって、この設定が高すぎてキャプションが下部に印刷されている場合、下部よりも画像の中央付近に表示されることがあります。
 - **テキストカラー**:キャプションを印刷するフォントの色を選択します。
 - **Bg(背景)カラー**:キャプションを印刷する背景色を選択します。チェック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。
10. **エクスポート後、ドキュメント/フォルダを開くオプション**を選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

画像シーケンスのエクスポート

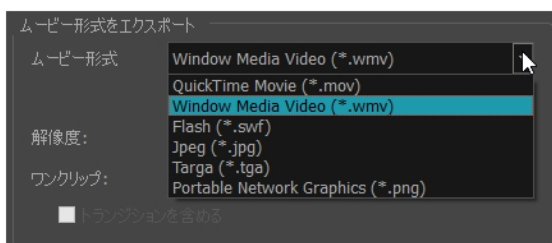
画像シーケンスをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > ムービー** を選択します。

「ムービーにエクスポート」ダイアログボックスが開きます。

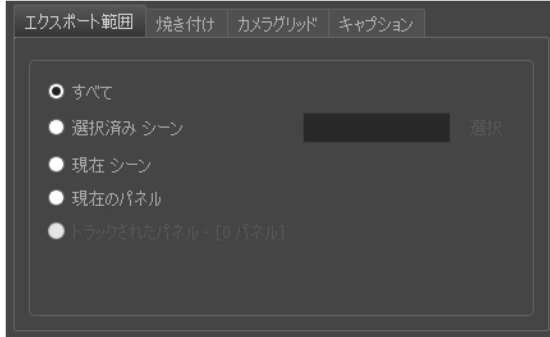


2. **保存先パス** セクションで、**ブラウズ** ボタンをクリックし、画像シーケンスを保存するフォルダを選択します。
3. 「**ムービー形式をエクスポート**」セクション:

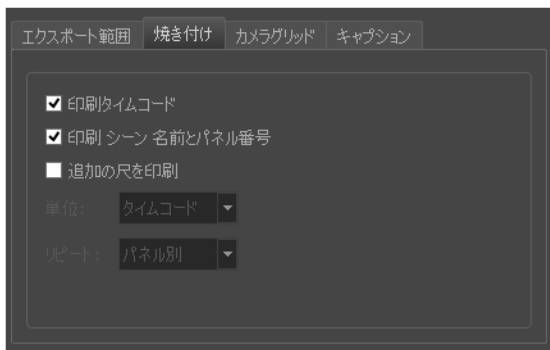


- ムービーフォーマットメニューから、**Jpeg (*.jpg)**、**Targa (*.tga)** または **Portable Network Graphics (*.png)** を選択します。
- 解像度メニューから、解像度を選択します。

4. エクスポート範囲 で、プロジェクト全体、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネルまたはトラックパネルをエクスポートするかを決定します。選択したシーンをエクスポートする際、**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。トラックされたパネルの詳細については、こちらを参照して下さい [変更のトラック\(追跡\)について](#) (ページ 524)。

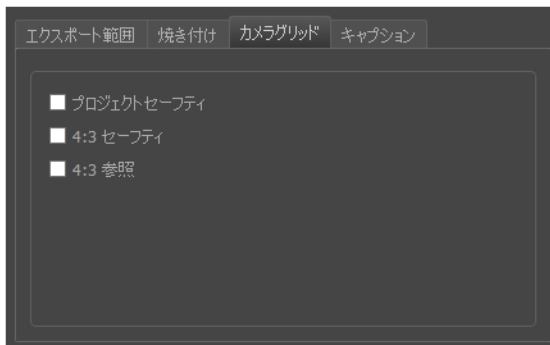


5. 書き込みタブで、パネルとシーンに関する情報を印刷することができます。



- **シーン名とパネル番号を印刷する:**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。

6. カメラグリッドタブでは、これらのオプションを使用して、カメラに含まれているか除外されているかを示す境界線をピクチャに追加できます。



- **プロジェクトセーフティ:**ビデオの安全なエリアを印刷します。

- **4:3 安全フレーム:** 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 安全フレーム:** 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。
7. キャプションタブでは、次のオプションを使用し、エクスポートされたビットマップに絵コンテのキャプションを印刷するかどうかを選択できます—参照 [キャプション \(ページ131\)](#)



- **キャプションを印刷:** 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メモ、ダイアログ、スラッキング、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。
 - **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。
 - **位置:** ムービーの上左、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。
 - **最大ライン数:** 各パネルに印刷する、キャプション行の最大数を設定します。キャプションに最大ライン数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。キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大ライン数 × 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。
 - **Bg(背景)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。
8. **エクスポート後、ドキュメント/フォルダを開くオプション**を選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

EDL、AAFまたはXMLファイルのエクスポート

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。

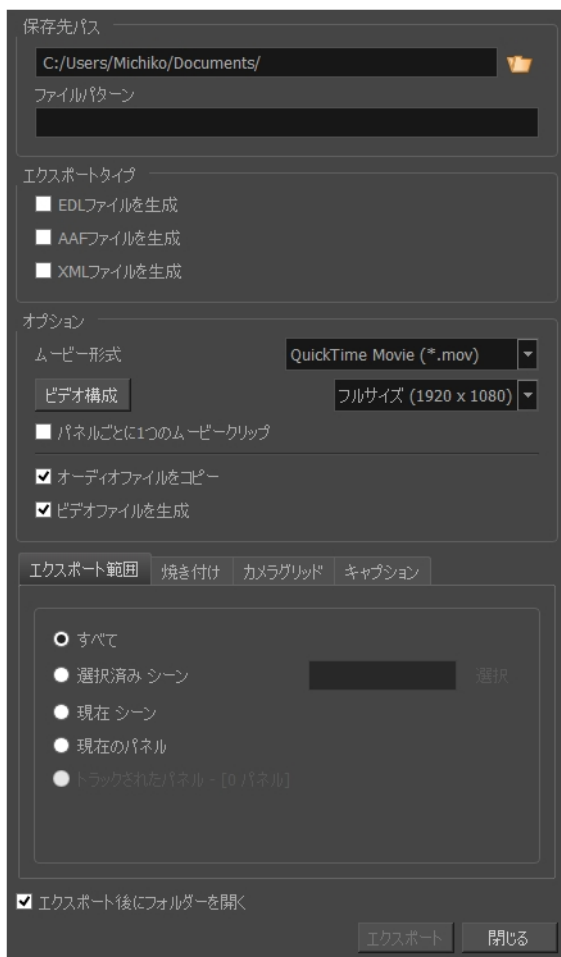
絵コンテプロジェクトをエクスポートして、Storyboard Pro, で編集したタイミング、モーショ、サウンドをEDLまたはXML形式で、直接Apple Final Cut Pro 7またはAdobe Premiereに、またはAAFフォーマットを使用しAvid Xpress、Sony Vegas、またはAdobe Premiereに保存できます。

メモ: EDL / AAF / XMLファイルをインポートして使用する方法については、サードパーティのソフトウェアユーザーガイドを参照してください。

絵コンテをEDL/AAF/XMLにエクスポートする方法

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。



- 宛先パスで、絵コンテプロジェクトを保存するフォルダを選択します。正確なパスを入力するか、参照 ボタンを使用して、システム上の特定のフォルダを参照できます。エクスポート中に Storyboard Pro は、いくつかのファイルを生成するので、エクスポートされたプロジェクト用のフォルダを作成する必要があります。
- ファイルパターンフィールドでは、エクスポートから作成されたファイルの名前に使用する独自のパターンを設定できます。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す:

- %t = プロジェクトのタイトル
- %a = アクト名 (アクトが有効な場合)
- %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)
- %s = シーン名
- %p = パネル名
- %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)

%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。

- エクスポートの種類で、編集情報を保存するすべての形式 (ビデオおよびオーディオクリップ用のファイル名とタイム) を選択します。選択したフォーマットごとに1つのファイルが作成されます。
 - **EDLファイルを生成する:** Final Cut Pro 7、Avid Media Composer、およびAdobe Premiereにインポートできます。

メモ: 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。

- **AAFファイルを生成する:** Avid Media Composer、Avid Xpress、Sony Vegas、Adobe Premiereにインポートできます。

メモ: 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 Wipeトランジションは、Horizontal、Vertical、またはCorner Wipeトランジションとしてエクスポートされます。

- **XMLファイルを生成する:** Final Cut Pro 7とAdobe Premiereでインポートすることが出来ます。

メモ: 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。

- オプションセクションで:

- **ムービーフォーマット:**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。エクスポート可能なムービー形式が1つだけの場合、このオプションは変更できません。

メモ: すべての編集システムが、Windows Media ビデオ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を確認するには、ソフトウェアのマニュアルを参照してください。

- **ビデオ構成:**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場合、これはビデオコーデック/フレームレート/品質を設定することができます。Windows Media ビデオでエクスポートする場合、可変ビットレートの品質を設定できます。

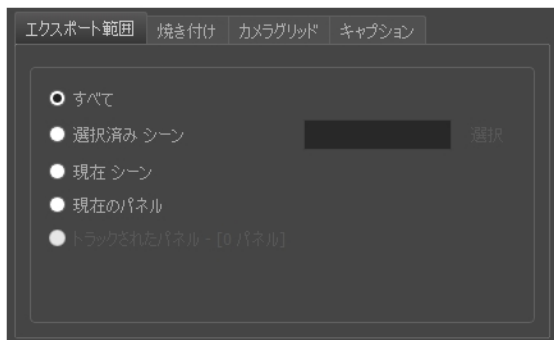
ビデオ設定ボタンの、「解像度」ドロップダウンを使用して、常に絵コンテを完全な解像度でエクスポートする必要がない場合があるため、出力解像度を定義できます。プロジェクトの解像度は、「完全」「1/2」「1/4」を選択できます。

- **パネルごとに1つのムービークリップ:**各シーンではなく、各パネルにある1つのビデオファイルをエクスポートします。これにより、シーケンスのムービークリップが小さくなるため、編集の細分性を高めることができます。
- **オーディオファイルをコピーする:**このオプションをオフにすると、サウンドファイルのコピーをスキップします。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。プロジェクトで数回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。

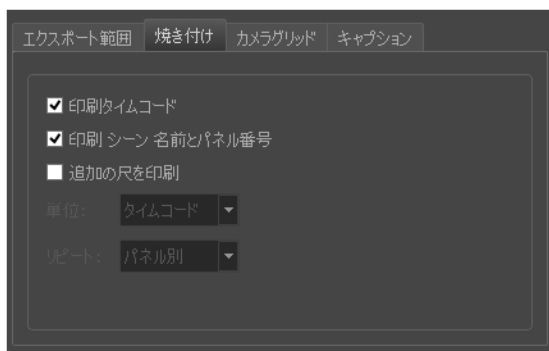
メモ: このオプションをオフにすると、プロジェクトのサウンドトラックと、その編集データは引き続きEDL/XML/AAFシーケンスにエクスポートされます。実際のサウンドファイルのみが失われます。

- **ビデオファイルを生成する:**EDL/AAF/XMLファイルのみを生成する必要がある場合は、このオプションをオフにしてビデオファイルをレンダリングしないでください。

6. **エクスポート範囲** で、プロジェクト全体、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネルまたはトラックパネルをエクスポートするかを決定します。選択したシーンをエクスポートする際、**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。トラックされたパネルの詳細については、こちらを参照して下さい [変更のトラック\(追跡\)について\(ページ524\)](#)。

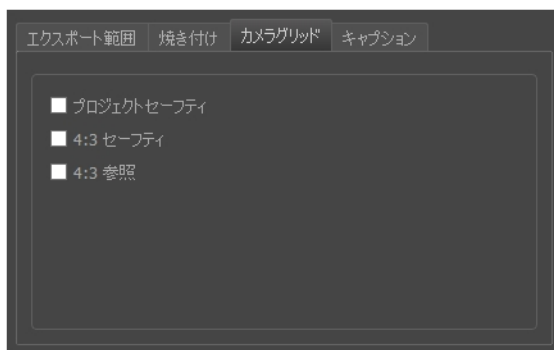


7. 書き込みタブで、パネルとシーンに関する情報を印刷することができます。



- ・ **シーン名とパネル番号を印刷する:** 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。

8. カメラグリッドタブでは、これらのオプションを使用して、カメラに含まれているか除外されているかを示す境界線をピクチャに追加できます。



- ・ **プロジェクトセーフティ:** ビデオの安全なエリアを印刷します。
- ・ **4:3 安全フレーム:** 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 安全フレーム:** 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。

9. キャプションタブでは、次のオプションを使用し、エクスポートされたビットマップに絵コンテのキャプションを印刷するかどうかを選択できます—参照 [キャプション \(ページ131\)](#)



- **キャプションを印刷:**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メモ、ダイアログ、スラッグ、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。
 - **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。
 - **位置:**ムービーの上左、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。
 - **最大ライン数:**各パネルに印刷する、キャプション行の最大数を設定します。キャプションに最大ライン数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。キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大ライン数 × 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。
 - **Bg(背景)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。
10. **エクスポート後、ドキュメント/フォルダを開くオプション**を選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

構造について

Storyboard Pro では、Storyboard Pro のプロジェクトをFinal Cut Pro、Appleサードパーティ製編集ソフトウェア、Avidサードパーティ製編集ソフトウェアのMedia Composerにエクスポートすることができます。その後、構造機能を使用し、Storyboard Pro プロジェクトに変更をインポートし直すことができます。構造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、パネルのイメージを含むXMLまたはAAFファイルが生成されます。その後、XMLをFinal Cut Pro、AAFをMedia Composerにインポートすると、アニメティックメディアが再作成されます。

また、パネル内の変更を追跡し、追跡されたパネルのみを書き出すこともできます。

エクスポートされるもの:

- トップのコンポジションにクリップとしてエクスポートされたパネル。パネルの最初のフレームのレンダリングがソースイメージとして使用されます。
- (XMLのみ) レイヤーはネストされたクリップで個別にエクスポートできます。レイヤーモーションキーフレームもエクスポートされます。
- トランジションのタイプと尺。
- サウンドクリップ(開始/終了フレーム)と音量キーフレーム。
- カメラの動きはクリップアニメーションとして書き出されます。
- オプションで、すべてのシーンの最初のフレームをマーカーとして書き出すことができます。
- 必要に応じて、パネルキャプションをクリップメタデータとして書き出すことができます。
- オプションで、シーンレファレンストラックをエクスポートすることができます。このトラックの各クリップは、Storyboard Pro のシーンを表します。
- その他のメタデータは、コンフォメーションを許可するためにエクスポートされます; パネルID、変換データ、プロジェクトの解像度。

適合しているもの:

- パネルの順序と尺。
- パネルの複製; オリジナルのパネルが複製されます。
- パネルの削除; オリジナルのパネルが削除されます。
- 新しいクリップは新しいパネルとして構築され、ソースイメージがインポートされます。
- (XMLのみ) ネストされたシーケンス内の新しいレイヤーは、新しいレイヤーとして構築され、ソースイメージがインポートされます。
- 尺のトランジションの変更。
- Storyboard Pro にてサポートしていれば、移行タイプの変更は準拠しています。
- 不明な移行はディゾルブとしてインポートされます。

- クリップアニメーションの調整は、カメラの動きとして構築されます。順応すると、カメラのモーションが最適化され、余剰キーフレームが削除されます。
- (XMLのみ) ネストされたクリップの、クリップアニメーションの調整は、レイヤーモーションとして構築されます。
- サウンドクリップの開始時間と尺を変更します。
- サウンドクリップを、追加/コピー/移動/削除します。
- サウンドトラックを削除または追加します。
- ボリュームキーフレームの、追加/削除/更新します。

XMLの構造について

Storyboard Pro では、Storyboard Pro のプロジェクトをFinal Cut Pro、Appleサードパーティ製編集ソフトウェアにエクスポートすることができます。Storyboard Pro は、Final Cut Pro 7 と互換性のあるXMLフォーマットと互換性があります。

XML構造は、Storyboard Pro に準拠するための最も高度な方法です。何故ならアニメーションレイヤーはエクスポート時にサポートされ、元に戻すことができるためです。また、Final Cut Proのネストされたクリップ内に、新しいレイヤーを作成出来ます。XMLをインポートする際に新しいレイヤーを作成することもできます。

ガイドライン:

Final Cut Pro(またはFCP XMLと互換性のあるその他のサードパーティ製ソフトウェア)には、Storyboard Pro と互換性の無い様々な機能や効果があります。成功したことを確認をするためには、XMLプロジェクトはいくつかのルールとガイドラインを遵守しなければなりません。

- Storyboard Pro でインポートされたXMLシーケンスは、元々オリジナルがStoryboard Pro で作成されているはずです。
- Media Composerのコンポジションの構造(ビデオトラックとオーダーの数)は、Storyboard Pro から元々エクスポートされた、AAFの構造を重んじる必要があります。
- パネルを表す全てのクリップは、同じビデオトラック上にある必要があります。他のトラックはインポート時に無視されます。
- Storyboard Pro からエクスポートされた元のクリップに関連付けられたメタデータは変更しないでください。
- 新しいクリップや新しいレイヤーでは、Storyboard Pro と互換性のあるイメージフォーマットを使用する必要があります。参照 [イメージをレイヤーとしてインポートする\(ページ184\)](#) にて、サポートされているフォーマットについての詳細を参照ください。
- 新しいサウンドクリップは、Storyboard Pro と互換性のあるサウンドファイルを使用する必要があります。参照 [サウンドクリップのインポート\(ページ487\)](#) にて、サポートされているフォーマットについての詳細を参照ください。
- インポート時に、Storyboard Pro でサポートされていないトランジションは、デフォルトトランジションとしてインポートされ、タイミングは保持されます。

AAF コンフォメーションについて

Storyboard Pro では、絵コンテのプロジェクトを、第三者編集ソフトウェアであるAvidのMedia Composerにエクスポートすることができます。

Media Composerには、AAFとの互換性があります。[AAF編集プロトコル](#)には準拠しません。Storyboard Pro は特にMedia Composerを対象としているため、Storyboard Pro でエクスポートされたAAFは、AAFのインポートに使用される他のソフトウェアでは必ずしも良好な結果を出すとは限りません。

ガイドライン

Media Composerには、Storyboard Pro と互換性のないさまざまな機能や効果があります。成功したことを確認するためには、AAFプロジェクトはいくつかのルールとガイドラインを遵守しなければなりません。

- Storyboard Pro でインポートされたAAFシーケンスは、元々オリジナルがStoryboard Pro で作成されているはずです。
- Media Composerのコンポジションの構造(ビデオトラックとオーダーの数)は、Storyboard Pro から元々エクスポートされた、AAFの構造を重んじる必要があります。
- パネルを表す全てのクリップは、同じビデオトラック上にある必要があります。他のトラックはインポート時に無視されます。
- Storyboard Pro は、クリップ上の3Dワープエフェクトを使用してカメラモーションをエクスポートします。AAFを元の状態に戻す際に、新しいクリップにカメラモーションを適用する場合は、同じパターンを使用する必要があります。
- Storyboard Pro からエクスポートされた元のクリップに関連付けられたメタデータは変更しないでください。
- Media Composerでは、メディアをインポートするオプション(メディアへのリンクではありません)を使用してイメージをインポートする必要があります。Media Composerのインポート設定では、**画像サイズ調整** オプションにて、**イメージをフォーマットラスタに合わせてサイズ変更**を使用する必要があります。
- 新しいクリップや新しいレイヤーでは、Storyboard Pro と互換性のあるイメージフォーマットを使用する必要があります。参照 [イメージをレイヤーとしてインポートする\(ページ184\)](#)にて、サポートされているフォーマットについての詳細を参照ください。
- 新しいサウンドクリップは、Storyboard Pro と互換性のあるサウンドファイルを使用する必要があります。参照 [サウンドクリップのインポート\(ページ487\)](#)にて、サポートされているフォーマットについての詳細を参照ください。
- Media Composerに新しいサウンドファイルを追加する場合は、ステレオサウンドファイルをステレオトラックに追加し、モノラルサウンドファイルをモノラルトラックに追加する必要があります。

移行の互換性

すべてのStoryboard Pro 移行タイプがMedia Composerでサポートされているわけではありません。移行がサポートされていない場合は、エクスポート時に変換され、警告メッセージが表示されます。Media Composerでサポートされていないトランジションは次のとおりです:

- スライドインとスライドアウトのトランジションは、デフォルトに変換されます。
- Media Composerでは時計回りに12時(0度)しかサポートされていないため、すべてのクロックワイプは時計回りに12時(0度)にエクスポートされます。
- Media Composerは、水平ワイプ、垂直ワイプ、またはコーナーワイプ(45、-45、135、および-135)のみをサポートしています。カスタムアングルのすべてのエッジワイプは、Media Composerがサポートする最も近いワイプに変換されます。

構造のためのエクスポート

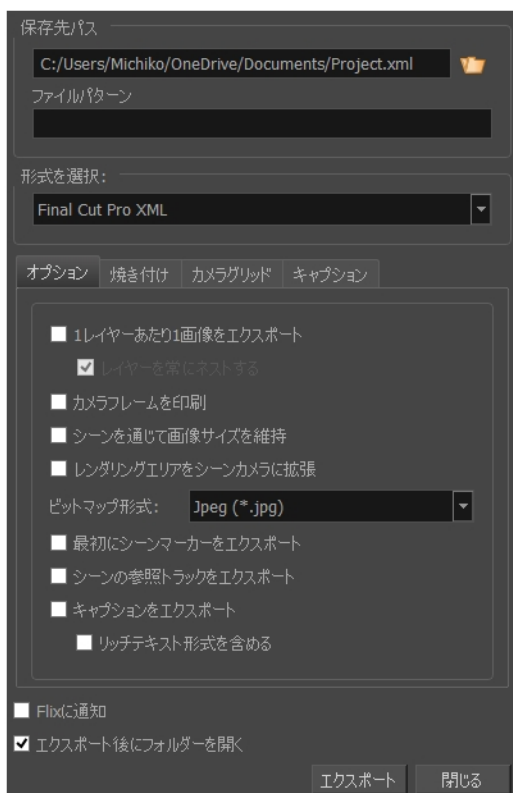
エクスポートする準備ができたなら、プロジェクト全体、トラックされたパネルまたは特定のパネルのみをエクスポートする必要があるかを決定します。Flixにエクスポートする場合は、スクリプトを使用してプロセスを自動化できます。

メモ: 選択またはトラックされたパネルのみをエクスポートすると、サードパーティ製ソフトウェアのタイムラインに穴ができます。この選択的なエクスポートは、XML / AFFから除外されたパネルが削除されるため、プロジェクトを元に戻すことを計画している場合はお勧めしません。

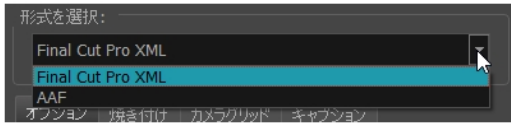
構造のためにエクスポートする方法

1. 次のいずれかを実行します:

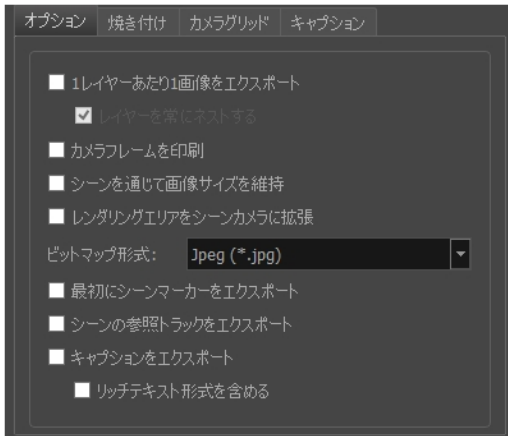
- **ファイル > 構造 > プロジェクトをエクスポート** を選択します。
- 選択したパネルのみエクスポートする場合は、**ファイル > 構造 > 選択したパネルをエクスポート** を選択します。
- トラックされたパネルのみエクスポートする場合は、**ファイル > 構造 > トラックしたパネルをエクスポート** を選択します。



- 「保存先パス」セクションで、エクスポートされたファイルのフォルダと名前を入力し、必要に応じて、エクスポートされたイメージのファイルパターンを入力します。
- Final Cut Pro XML** または **Media Composer AAF** からフォーマットを選択します。



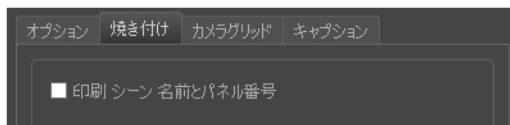
- 「オプション」タブで選択します。一部のオプションは、選択したフォーマットにより使用できない場合があります。



- エクスポートしたイメージに、オーバーレイする追加情報を選択します。この情報は各画像に追加され、パネルに固有のものとなります。選択可能なこと

- **焼き付けタブ**

このオプションを使用すると、シーン名とパネル番号をレンダリングされた画像のオーバーレイとして印刷できます。



- **カメラグリッドタブ**

このオプションを使用すると、写真に境界線を追加して、カメラに含まれているか除外されているかを指定できます。



• キャプションタブ

このオプションを使用すると、エクスポートした画像に絵コンテのキャプションを印刷できます。キャプションの詳細については、こちらをご参照下さい。[キャプション \(ページ131\)](#)。



6. **Flixに通知** を選択すると、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。
7. Select the **エクスポート後にフォルダーを開く**オプションを選択すると、エクスポートが完了したときにファイルが保存されるフォルダを開きます。
8. **エクスポート** をクリックします。

アニメティックのインポート

プロジェクトのコンフォメーション(XMLまたはAAF)を、サードパーティのソフトウェアにインポートし編集を完了したら、それを再度XMLまたはAAFファイルとしてエクスポートして、Storyboard Pro プロジェクトに戻す必要があります。

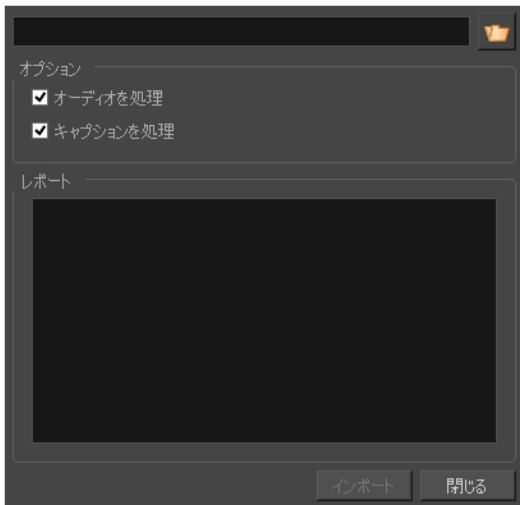
メモ: アニメティックプロジェクトをXMLまたはAAFファイル形式でエクスポートする方法については、サードパーティのソフトウェアのドキュメントを参照してください。

重要: 変更されたコンフォメーション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。

アニメティックをインポートする方法

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

プロジェクトのインポートウィンドウが開きます。



2. ブラウズ ボタンをクリックし、XMLファイルまたはAAFファイルを探します。
3. 「オプション」セクションでは、「オーディオとキャプションのプロセス」オプションがデフォルトで有効になっています。つまり、オーディオトラックとキャプションも同様です。オーディオ、またはキャプションを一致させたくない場合は、これらのオプションの選択を解除します。
4. はい(OK) をクリックして、プロジェクトのインポートウィンドウに戻ります。

「レポート」セクションには、確認プロセスに関する情報が表示されます。確認処理中にエラーが発生した場合は、このエラーに関連する詳細が表示されます。

Report

Removing All Transitions
Removing Deleted Panels
ReOrdering Panels
Restoring All transitions
Updating Sound Tracks

Flixへのエクスポート

Flixにエクスポートするスクリプトは3つあり、スクリプトツールバーに追加することができます:

- **TB_ExportAllPanelsToFlix:** Storyboard Pro のプロジェクトの全てのパネルをFlixにエクスポートします。
- **TB_ExportSelectedPanelsToFlix:** Storyboard Pro のプロジェクトの選択されたパネルをFlixにエクスポートします。
- **TB_ExportTrackedPanelsToFlix:** Storyboard Pro のプロジェクトのトラックされたパネルをFlixにエクスポートします。

また、TB_SetFilePathForExportToXML スクリプトを使用してエクスポートのパスをリセットすることもできます。

メモ:

スクリプティングツールバーにスクリプトを追加するには、こちらを参照して下さい。 [ツールバーボタンへのスクリプトのリンク \(ページ624\)](#)。

スクリプトの詳細については、こちらをご参照下さい。 [スクリプト \(ページ617\)](#)。

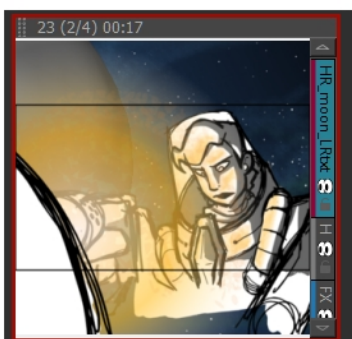
現在のイメージをエクスポートする

現在表示されているフレームを.tga、.jpg、.psd、または.pngの画像にエクスポートすることができます。.psdファイルは、各レイヤーを区切り、パネルに名前を付けたままにしておくことに注意してください。

メモ: 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。

現在のフレームを.tga、.jpg、.psd、または.pngイメージにエクスポートする方法

1. サムネイルビューで、エクスポートするイメージを含むパネルを、ビットマップイメージファイルとして選択します。



2. **ファイル > エクスポート > 現在の画像** を選択します。
「現在の画像をエクスポート」ウィンドウが開きます。
3. イメージの保存先フォルダを選択します。
4. イメージの名前を入力します。
5. ファイルの種類メニューから目的のタイプを選択します。
6. **保存** をクリックしエクスポートを開始します。

フレーム内のイメージは、ビットマップイメージファイルとしてエクスポートされます。

ビットマップへのエクスポート

T-SBADV-012-008

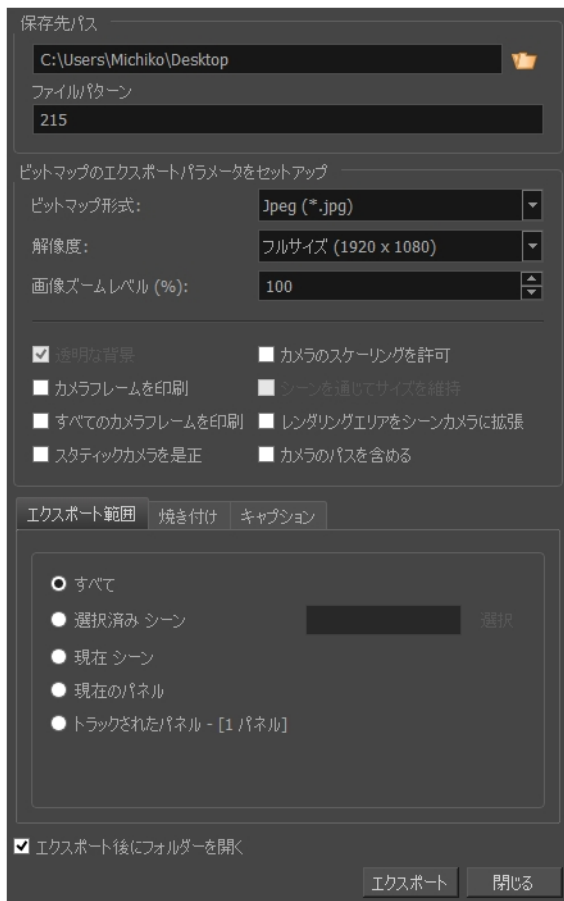
「ビットマップのエクスポート」ウィンドウでは、絵コンテプロジェクトを.jpg、.tga、.psd、または.png形式のビットマップファイルにエクスポートすることが可能です。エクスポートされたデータには、絵コンテの各パネルごとに、個別のビットマップファイルが含まれています。

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。

絵コンテをビットマップファイルにエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > ビットマップ** を選択します。

「ビットマップにエクスポート」ダイアログボックスが開きます。



2. **保存先パス**パネル:

- 絵コンテの**アセット**を含む、フォルダの名前と場所を指定します。

- 「ファイルパターン」フィールドに、ファイル名のプレフィックスを入力します。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:**プロジェクト名-シーン名-パネル番号.extension**.

`Three Little Pigs-BrickHouse-1.png`

`Three Little Pigs-BrickHouse-2.png`

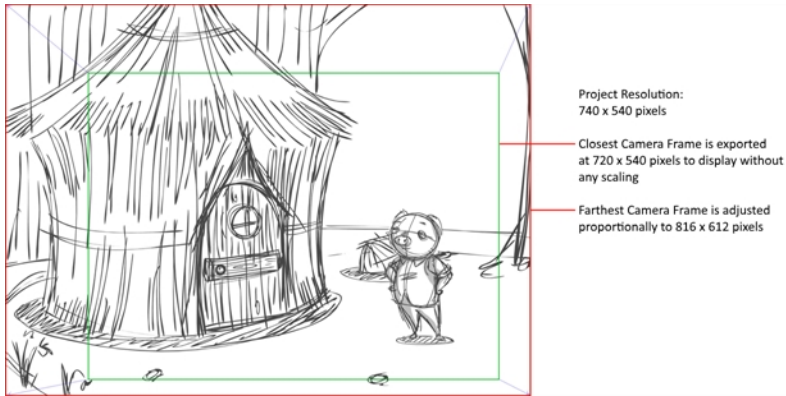
`Three Little Pigs-BrickHouse-3.png`

3. 「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」パネル:

- **ビットマップフォーマット:**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。
- **全てのカメラフレームを印刷:**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。
- **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。
- **カメラパスを含める:**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。
- **カメラのスケールリングを許可:**

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。

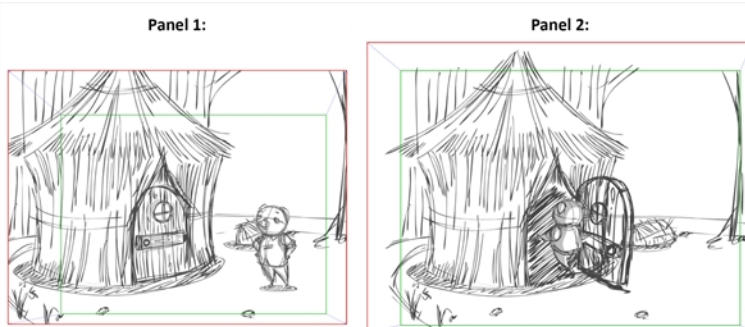
次の例では、カメラはズームアウトしますが、最も近い(最小の)カメラフレームがエクスポート解像度のサイズと正確に一致するようにイメージがエクスポートされます。こうすると、画像が最も近いカメラフレームにズームインされている際、画像は縮尺されません。



- 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。

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、シーン要素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。



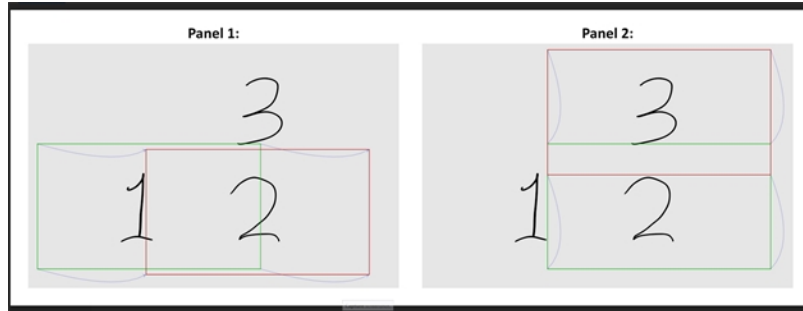
メモ: 既定では、エクスポートされたビットマップは 4096 x 4096 ピクセルより大きくすることができないため、カメラのズームでシーンをエクスポートするときに、このオプションが期待どおりに動作しない可能性があります。

- レンダリングエリアをシーンカメラに拡張:

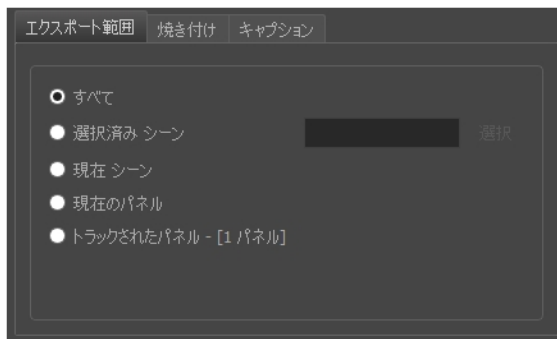
デフォルトでは、エクスポートされたパネルは、パネル内のカメラの移動によってカバーされるエリアのみをカバーします。このオプションを有効にすると、エクスポートされたパネルは、シーン内の全てのパネルのカメラ動作がカバーするエリアをカバーします。このようにして、シーン内の全てのエクスポートされたパネルが結合されると、シーンの要素は全て互いに適

切な位置になります。

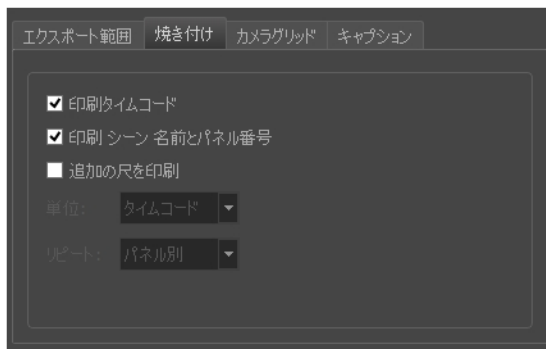
次の例では、最初のパネルでは「1から2」、2つ目のパネルでは「2から3」になりますが、両方のパネルが「1から2から3」までのカメラ全体の動きをカバーするようにエクスポートされます。



4. エクスポート範囲 で、プロジェクト全体、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネルまたはトラックパネルをエクスポートするかを決定します。選択したシーンをエクスポートする際、**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。トラックされたパネルの詳細については、[こちらを参照して下さい。](#) [変更のトラック\(追跡\)について\(ページ 524\)](#).



5. 「焼き付け」タブでは、シーン名とパネル番号をレンダリングされたイメージのオーバーレイとして、印刷するかどうかを選択できます。これを行うには、**印刷シーンパネルと名前とパネル番号** チェックボックスをオンにします。



6. キャプションタブでは、次のオプションを使用し、エクスポートされたビットマップに絵コンテのキャプションを印刷するかどうかを選択できます—こちらを参照して下さい。[キャプション \(ページ131\)](#)。



- キャプションを印刷:**キャプションを印刷しない(なし)か、エクスポートされたビットマップに印刷するため、プロジェクトのキャプションの1つを選択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、スラッキング、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。
 - 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。
 - 位置:**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。
 - 最大ライン数:**各パネルに印刷する、キャプション行の最大数を設定します。キャプションに最大ライン数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。キャプションが下に印刷されていても、キャプションは「最大ライン数 × 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。
 - Bg(背景)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。
7. エクスポート後、ドキュメント/フォルダを開くオプションを選択し、準備が整ったときにファイルを表示します。

レイアウトのエクスポート

T-SBADV-012-009

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。これは、制作中に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するために使用できます。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。

レイアウトをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > レイアウト** を選択します。

レイアウトのエクスポートダイアログボックスが開きます。



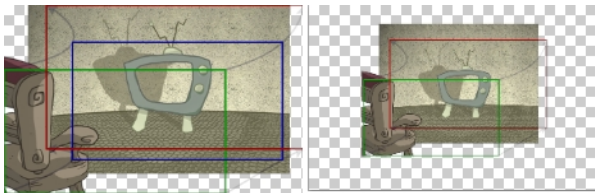
2. **保存先パス**パネル:

- エクスポートされたレイアウトイメージを格納するフォルダの名前と場所を指定します。

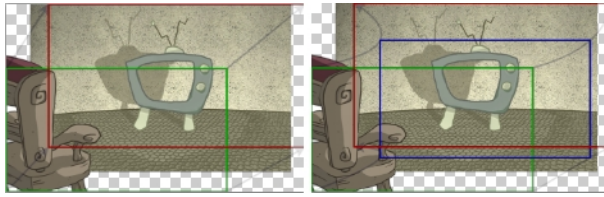
- 「ファイルパターン」フィールドに、ファイル名のプレフィックスを入力します。

3. オプションパネルで次の操作を行います:

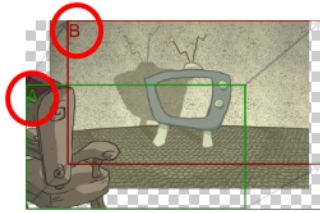
- **ファイル形式メニュー**で、レイアウトイメージをJpeg(*.jpg)、Targa(*.tga)、Photoshop (*.psd)、またはPortable Network Graphics (*.png)のいずれかでエクスポートするかを選択します。.psdでエクスポートする際、レイアウトを白い背景ではなく、透明な背景にする場合は「透明な背景」オプションを選択します。
- **ベース画像サイズ**:解像度を、現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、半分のサイズ、またはフルサイズに設定します。
- **レンダリングエリアを拡張**:レイアウトにレンダリングするエリアを拡大する場合は、このオプションを有効にします。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。



- **最小カメラフレームに合わせて画像を拡大**:これにより、カメラのクローズアップがシーンに含まれるときに、エクスポートされた画像がより大きくなり、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**:これを有効にすると、最小のカメラフレームで拡大されて画像が大きくなりすぎないようにすることができます。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。
- **1レイヤーあたり1画像をエクスポート**: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印刷します。.psd形式でエクスポートすると、カメラフレームが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。



- **カメララベルを印刷**: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。



4. **エクスポート範囲** で、プロジェクト全体、選択したシーン、現在のシーン、現在のパネルまたはトラックパネルをエクスポートするかを決定します。選択したシーンをエクスポートする際、**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。
5. 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するには、「エクスポート後にフォルダを開く」オプションを選択します。

「Toon Boom」へエクスポート

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

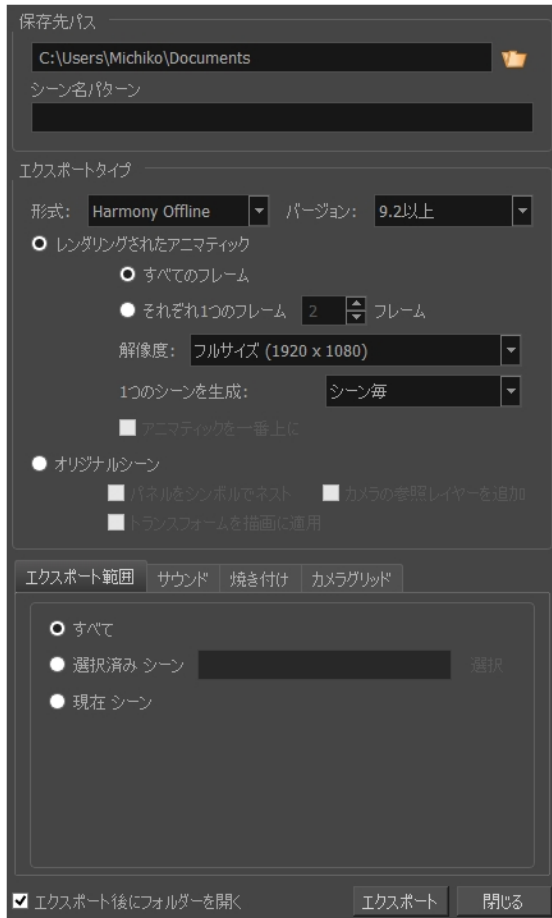
メモ: レイヤーモーションのトランジションとホールドは、Toon Boom にエクスポートオプションではサポートされていません。

レイヤービューについて、詳しくはこちらを参照して下さい。 [レイヤー \(ページ153\)](#)。

「Toon Boom」へのエクスポート方法

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

Toon Boom へエクスポートダイアログボックスが開きます。



2. 保存先パスで、絵コンテプロジェクトを保存するフォルダーを選択します。正確なパスを入力するか、ブラウザボタンを使用し、システム上の特定のフォルダを参照できます。エクスポート中にStoryboard Proはいくつかのファイルを生成するので、エクスポートされたプロジェクト用のフォルダの作成が必要です。
1. シーン名パターンフィールドでは、エクスポートから作成されたHarmonyシーンに、名前を付ける為に使用する独自のパターンを設定できます。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、シーン名パターンを定義することができます:

- %t = プロジェクトのタイトル
- %a = アクト名 (アクトが有効な場合)
- %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)
- %s = シーン名

%記号と変数文字の間に、数字を追加し使用する最小文字数を定義することができます。例えば、「シーン名が16」で「シーン名パターンの値がMyProject_sc%4s」の場合、結果のエクスポートには名前が付けられます:MyProject_sc0016.

2. エクスポートタイプセクションで、エクスポートするToon Boomアニメーションソフトウェアを選択します。

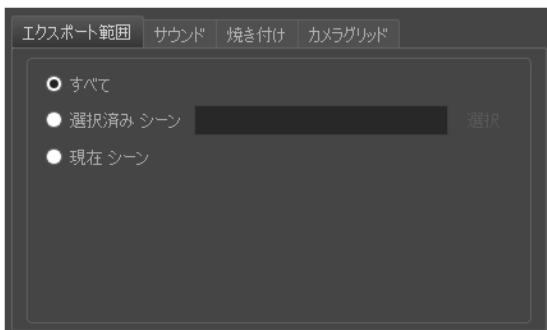
メモ: エクスポートがHarmony サーバー または Harmony Stand Alone に対して作成されるかどうかを判断するには、フォーマットメニューで独立型エクスポートのために、**オフライン** オプションを選択するか、またはサーバー形式の場合は **データベース** へを選択します。使用しているHarmonyのバージョンに応じて、7.8または9.2またはそれ以上を選択します。

3. 次のいずれかのオプションを選択します:

- **レンダリング済みアニメティック:** エクスポート 絵コンテはビットマップイメージでレンダリングされ、Animate/Animate Pro/Harmony scene にエクスポートされます。あなたの絵コンテの各シーンに、Animate/Animate Pro/Harmony シーンが作成されます。3Dコンテンツがあり、Animate, Animate Pro、またはHarmony 9.2以前にエクスポートする場合は、このオプションを使用します。また、ビットマップ描画レイヤーを使用している場合は、Harmonyにエクスポートすることもできます。
 - **すべてのフレーム:** 全ての絵コンテプロジェクトをレンダリングします。
 - **それぞれ1つのフレーム:** 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。
 - **解像度:** 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。

- **1つのシーンを生成**: 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。
 - **シーン毎**: シーンをショットで生成します。
 - **選択ごと**: 選択したパネルでシーンを生成します。
 - **シーケンス毎**: シーンをシーケンスで生成します。このオプションは、シーケンスがプロジェクトに追加された場合にのみ表示されます。
 - **アクト毎**: アクトでシーンを生成します。このオプションは、**アクトを有効化** オプションが選択されている場合にのみ表示されます。
- **アニメティックを一番上に**: 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。
- 絵コンテは、ベクター描画、レイヤー、カメラ設定がそのまま維持されるプロジェクトで使用できます。あなたの絵コンテの各ショットまたはシーンに対して、Harmony/Animate シーンが作成されます。をエクスポートするには、**オリジナルのシーン** を選択してください
 - **パネルをシンボルでネスト**: 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。
 - **カメラの参照レイヤーを追加**: 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。
 - **トランスフォームを描画に適用**: 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。

4. エクスポート範囲タブで、プロジェクト全体(すべて)、選択したシーンまたは現在のシーンをエクスポートするかどうかを決定します。



5. サウンドタブで、絵コンテプロジェクトのオーディオをシーンにどのようにエクスポートするかを決めます。



- ・ **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。
- ・ **全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。

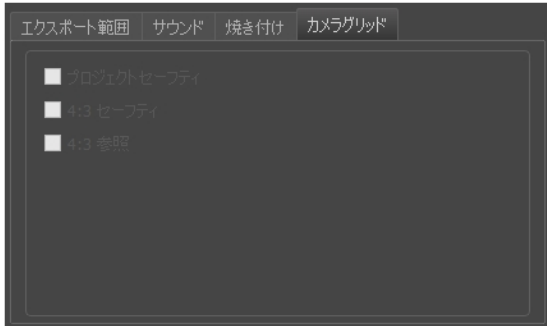
メモ: Windowsでは、オーディオはQuickTime Playerがインストールされていない限り16ビットでしかエクスポートできません。

- ・ **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。
6. 「焼き付け」タブで、レンダリングされたアニメティクをエクスポートする際、タイムラインでパネルとその位置に関する情報をシーンに印刷するか選択できます。



- ・ **シーン名とパネル番号を印刷する**: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。

7. 「カメラグリッド」タブでは、これらのオプションを使用しカメラに含むか、除外されているかを示す境界線を画像に追加できます。



- **プロジェクトセーフティ:** ビデオの安全なエリアを印刷します。
 - **4:3 安全フレーム:** 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 安全フレーム:** 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。
8. エクスポートスタイルとして、レンダリング済みアニメティックを選択した場合は、エクスポートしたイメージに、オーバーレイする追加情報を選択できるようになりました。この情報は各画像に追加され、パネルに固有のものとなります。あなたは次の選択肢があります:
- **エクスポート範囲:**プロジェクト全体 (All)、選択したシーン、現在のシーン、または現在のアクトをエクスポートするかどうかを決定します。
 - **サウンド:**ドロップダウンメニューを使用して、サウンドトラックをどのようにエクスポートするかを選択します:
 - **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マージ(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。
 - **焼き付け:**
 - **タイムコードの印刷:**各レンダリングされたイメージに、グローバルタイムコードを出力します。
 - **シーン名とパネル番号を印刷する:**シーン名と現在のフレームのパネル番号を印刷する:
 - **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。
 - **カメラグリッド:**カメラが含まれているか、除外しているかを示す画像に境界線を追加します。
 - **プロジェクトセーフティ:**ビデオの安全エリアを印刷します。
 - **4:3セーフティ:**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。

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

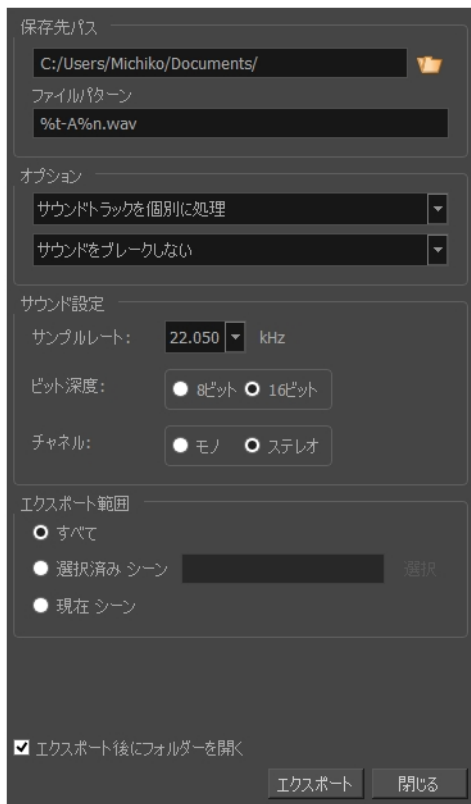
サウンドトラックのエクスポート

Storyboard Pro では、プロジェクトのサウンドトラックをオーディオ.wavファイルに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。



2. 保存先パスセクションで、ブラウズ ボタンをクリックします。エクスポートされた、サウンドトラックを保存するフォルダを選択し、名前を付けます。
3. ファイルパターンフィールドでは、独自のパターン名を設定できます。デフォルトのファイルパターンは %t-A%n.wav です。
 - %t = プロジェクトのタイトル
 - %n = サウンドトラックの番号

たとえば、Rocket Rodeo、というプロジェクトのサウンドトラックを別々にエクスポートすると、結果のオーディオファイルの名前は次のようになります: Rocket Rodeo-A1.wav, Rocket Rodeo-A2.wav, Rocket Rodeo-A3.wav などです。

4. オプションセクションで、ソフトウェアでサウンドトラックを処理する方法を選択します:

- **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:** 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。

5. サウンドの設定セクション:

- **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。

メモ: 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。

6. エクスポート範囲セクション:

- **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。
7. **エクスポート後にフォルダーを開くオプション**を選択すると、エクスポートが完了したときにファイルが保存されるフォルダを開きます。

CSVにエクスポート

T-SBADV-012-006

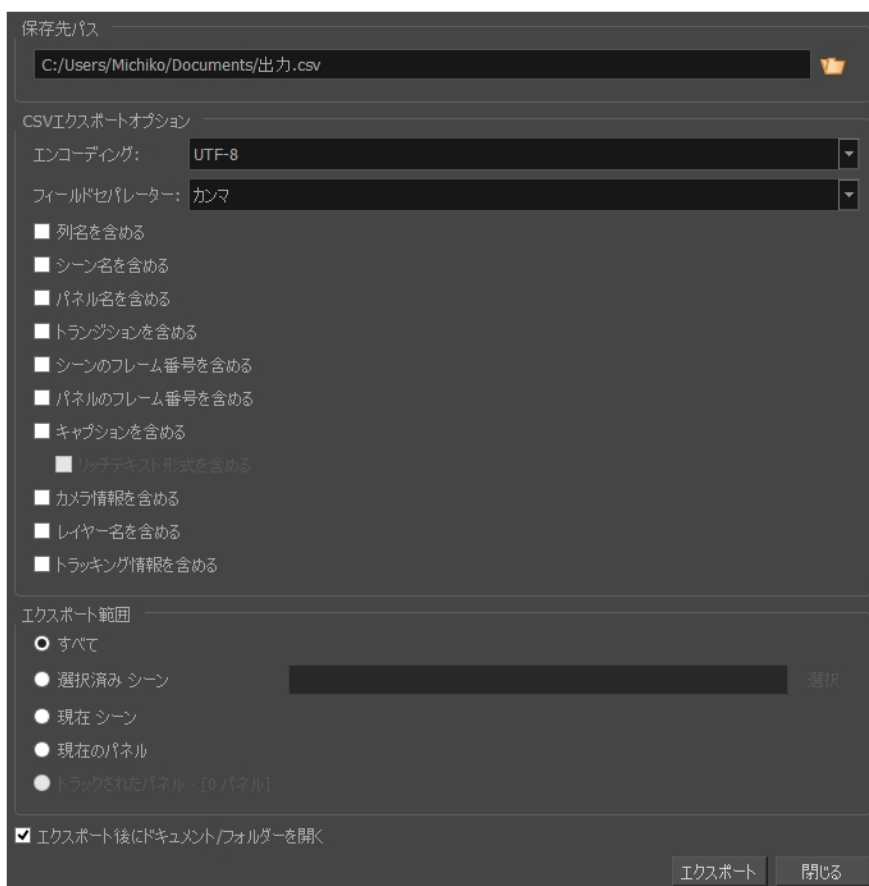
絵コンテプロジェクトのデータは、コンマ区切り値 (*.csv) ファイル形式でエクスポートできます。

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。

絵コンテををCSVファイルにエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > CSV** を選択します。

「CSVにエクスポート」ダイアログボックスが開きます。



2. 保存先パスフィールドに、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。
3. 「CSVエクスポートオプション」セクションで、次の操作を行います：
 - **エンコーディング:**エクスポートに使用するエンコーダのタイプを選択します。

- **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、セミコロン、タブまたは縦棒 (パイプ)。
- エクスポートするデータの種類を選択します。

メモ: 参照して下さい [変更のトラック\(追跡\)について\(ページ524\)](#) で、トラッキング情報について学びます。

4. 「エクスポート範囲」セクションで 絵コンテ全体、特定のショット、または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)
5. 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、CSVファイルを直接表示するには、**エクスポート後にドキュメント/フォルダーを開く**を選択します。

FBXファイルのエクスポート

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

FBX ファイルをエクスポートする方法

1. **ファイル > エクスポート > FBX** を選択します。

FBXにエクスポート ダイアログボックスが開きます。



2. **保存先パス** セクションで、**ブラウズ** ボタンをクリックし、画像シーケンスを保存するフォルダを選択します。
3. **ファイルパターン** フィールドで、エクスポートしたファイルの名前を入力します。
4. シーン、カメラフレームの黒い境界線を追加するには、**カメラのフレームをエクスポート** オプションを選択します。
5. 1つのクリップリストから、次のいずれかを選択します:
 - ▶ **シーン毎**: シーン毎にクリップを1つエクスポートする。
 - ▶ **プロジェクト毎**: 1つのクリップをプロジェクト全体にエクスポートする。
 - ▶ **シーケンス毎**: シーン毎にクリップを1つエクスポートする。このオプションは、プロジェクトにシーケンスが含まれている場合にのみ表示されます。
6. **エクスポート範囲** セクションで、エクスポートされたファイルに含めるシーンの数を選択します:
 - ▶ **すべて**: プロジェクトのすべてのシーンを含みます。
 - ▶ **現在のシーン**: このダイアログボックスを開いた時に選択したシーンのみが含まれます。

7. **OK(はい)** をクリックします。

オブジェクトは、指定したフォルダにFBXファイルとして保存されます。

第20章: スクリプト

Qt Scriptは、Storyboard Pro インターフェイスでサポートされている多くの機能にアクセスします。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。

Qt スクリプトは javascript や JScript のように、オブジェクト指向のスクリプト言語です。ただし、Qt スクリプトと、web プログラマにとってよく知られている他のスクリプト言語とを、区別するいくつかの違いがあります。

メモ: スクリプトインターフェイスとクラスに関する情報にアクセスするには、こちらを参照。

<http://docs.toonboom.com/help/scripting/storyboard-pro-5-5>.

スクリプトのインポート

使用する準備ができていないスクリプトがある場合は、まずスクリプトが作成されたコンピュータからファイルに*.js ファイルを転送する必要があります。その後、Script Editorを使用して、*.js ファイルをStoryboard Pro にインポートすることができます。

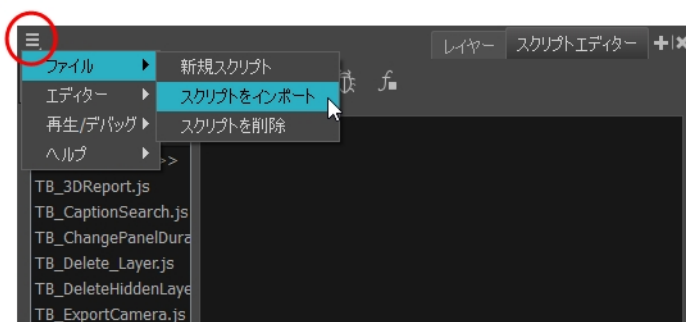
Storyboard Pro を使用する場合、シーンでの作業中またはインポート中に作成したスクリプトは、同じコンピュータ上に作成された他の全てのプロジェクトで使用できます。どの種類の転送やインポートも必要ありません。カスタム、デフォルト、およびインポートされたスクリプトは次の場所にあります:

- **Windows:** C:\Users\[user_name]\AppData\Roaming\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro\1400-scripts
- **Mac OS X:** /Users/[user_name]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro/1400-scripts

Mac OS X では、ライブラリフォルダは隠しフォルダです。フォルダを表示するには、Alt キーを押したままにします。

スクリプトをインポートする方法

1. 転送する*.js ファイルをUSBキーにコピーするか、お好みの転送方法を使用してください。
2. *.js ファイルを使用するコンピュータに転送して保存します。合理的な場所に保存してください。上記のデフォルトの場所に直接保存することができます。この場合、自動的にスクリプトエディタに表示されます。それらをデフォルトスクリプトと混用したくない場合は、別の場所に保存してください。
3. Storyboard Pro で、新規シーンをスタートするか、既存のものを開きます。
4. **スクリプトエディタ**のビューをワークスペースに追加します。
5. スクリプトエディターメニューから、**ファイル> スクリプトをインポート**を選択。



6. *.js ファイルを選択して **開く(Open)** をクリックします。

スクリプトがインポートされ、スクリプトエディタのファイルリストに表示されます。

スクリプトの作成

スクリプトエディタを使用すると、Storyboard Pro 用のQtスクリプトを作成できます。

カスタムスクリプトとデフォルトスクリプトはここに保存されます：

- **Windows:** C:\Users\[user_name]\AppData\Roaming\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro\1400-scripts
- **Mac OS X:** /Users/[user_name]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro/1400-scripts

Mac OS X では、ライブラリフォルダは隠しフォルダです。フォルダを表示するには、Alt キーを押したままにします。

ノードのスクリプトの詳細や、以下のしてください。

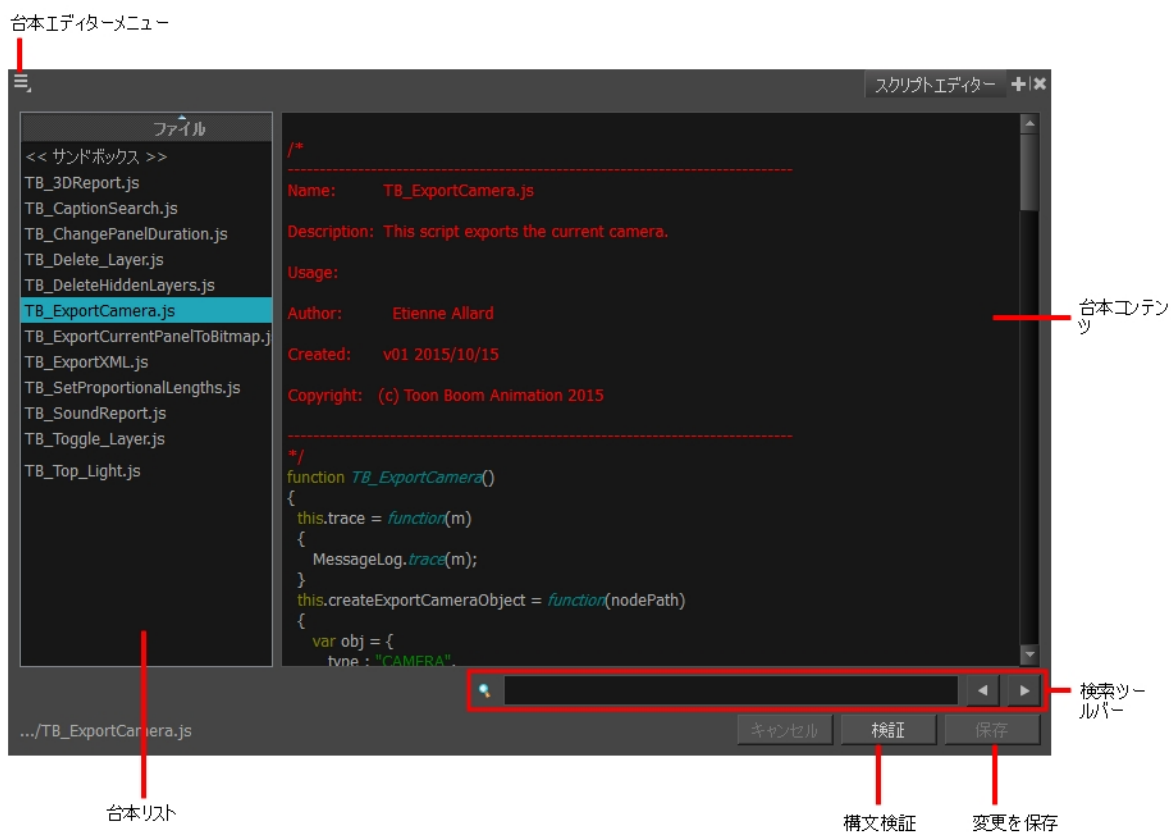
- [Storyboard Pro スクリプトインタフェースのドキュメント](#)

また、スクリプトエディタビューでヘルプファイルを見つけることもできます。スクリプトエディタメニューから、**ヘルプ > スクリプティングインタフェースのドキュメント** を選択します。

スクリプトの作成方法

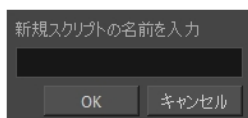
1. **ウィンドウ > スクリプトエディター** を選択します。

スクリプトエディタビューが開きます。利用可能な全てのJavaScriptファイルのリストが表示されます。



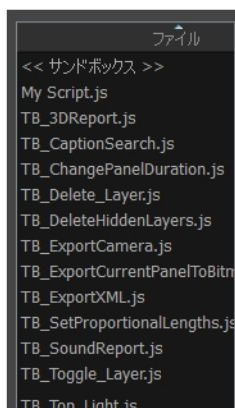
2. スクリプトエディターメニューから、**ファイル**> **新規スクリプト** を選択。

「新規スクリプト」ダイアログボックスが表示されます。



3. 名前を入力し、OK(はい) をクリックします。

スクリプトの名前は、スクリプトエディタビューのファイル列に表示されます。



4. スクリプトエディターの右側をクリックし、スクリプトの作成を開始します。次のスクリプトを入力してみてください:

```
function projectQuery ()
{
    var storyboard = new StoryboardManager ();
    print("This project has " + storyboard.numberOfScenesInProject() + " scenes
in the project");
}
```

メモ:

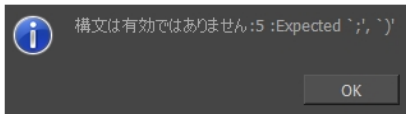
JavaScriptでのコーディングに関するチュートリアルについては、<https://www.w3schools.com/js>を参照してください。

Storyboard Pro スクリプトの詳細なドキュメンテーションについては、[Storyboard Pro スクリプトのインタフェースドキュメント](#)を参照してください。

スクリプトエディタビューにヘルプファイルもあります。スクリプトエディターメニューで、**ヘルプ > スクリプティングインタフェースのドキュメント (Scripting Interface Documentation)**。

5. 構文を確認するには、**確認** をクリックします。

構文情報を含むウィンドウが開きます。

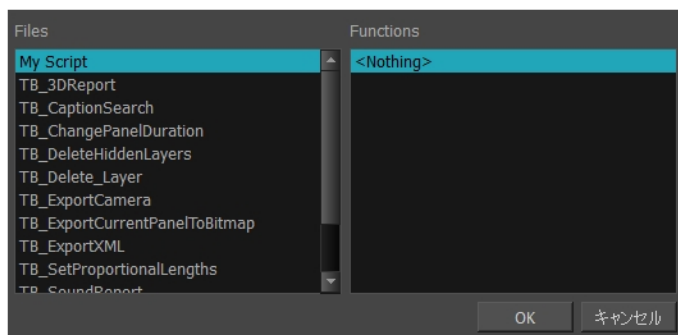


6. スクリプトをテストするには、ファイル列から実行するスクリプトを選択します。
7. スクリプトエディターメニューから、**Play(再生)/Debug(デバッグ) > Run(実行)** を選択。

ターゲット関数の実行を尋ねるウィンドウが開きます。ウィンドウで、実行する関数を選択します。

メモ:

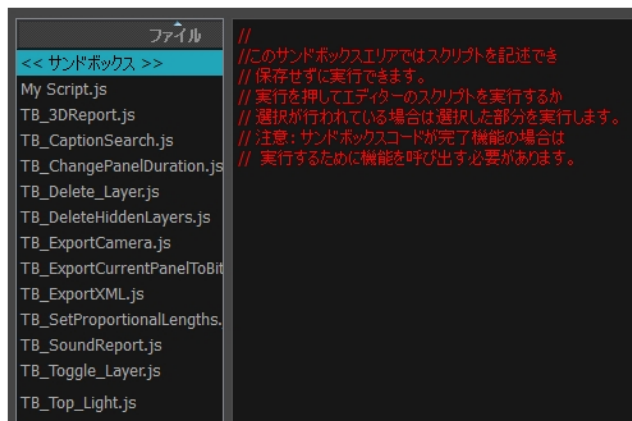
スクリプトを実行するたびに、関数を選択しないようにするには、ターゲット関数を設定します。スクリプトエディターメニューにて、**Play(再生)/Debug(デバッグ) > Set Target(ターゲットを設定)** を選択します。関数列で、関数を選択し、**OK(はい)** をクリックします。



- ▶ スクリプトの実行を停止するには、**Play(再生)/Debug(デバッグ) > Stop(停止)** を選択します。
- ▶ 次のメッセージが表示されることがあります:保存されたファンクションまたは、呼び出された関数のみが実行されます。

これは通常、スクリプトを実行する前に、ファイル列から実行したい機能を選択しなかった場合に発生します。この場合は、**Save(保存)** をクリックしてスクリプトを再実行してください。

- ▶ また、スクリプトエディターの右側に次のメッセージが赤く表示されることがあります。



これは、Storyboard Pro がファンクション列の<<サンドボックス>>項目にジャンプしたためです。<<サンドボックス>>は、スクリプトを保存せずにテストするために提供されています。新しく作成したスクリプトをクリックし、もう一度実行してください。

外部スクリプトエディタの使用

別のエディタを使用しスクリプトを編集する方が快適な場合は、Storyboard Pro では、外部のスクリプトエディタを設定し、そのスクリプトエディタを使用することができます。

メモ:

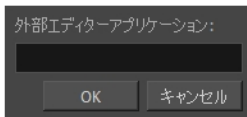
外部エディタを設定しない場合、on Windows と Mac OS X で、外部エディターオプションを選択すると、JavaScript プログラム用の登録済みエディタ(Visual Studio、XCode、Bracket など) が起動します。

*.js スクリプトを選択する度、エディタの別のコピーを起動するのではなく、複数のファイルを同じエディタで開くことができます。

外部エディタの設定方法

1. スクリプトエディタメニューの、**エディタ > 外部エディタ** の設定 を選択します。

外部エディタの設定 ウィンドウが開きます。



2. 外部エディタで、アプリケーションの完全なパス(名前と拡張子を含む)を入力するかペーストします。

たとえば、Adobe Dreamweaver を外部エディタとして設定する場合、Windows のパスは次のようになります。

C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Dreamweaver CS5\Dreamweaver.exe

Mac OS X では、アプリケーション名を指定するだけです。アプリケーションが Applescript Open Document プロトコルをサポートしている場合は、それが開きます。

3. **OK(はい)** をクリックします。

外部エディタでスクリプトを編集する方法

1. ファイルリストで、編集するスクリプトを選択します。
2. スクリプト編集メニューから、**エディター > 外部エディター** を選択します。
3. 開いている外部エディタで、スクリプトを編集してファイルを保存します。
4. Storyboard Pro にて、別のスクリプトを選択し、編集したスクリプトを再度選択、変更内容を確認し、スクリプトエディタビューを更新します。

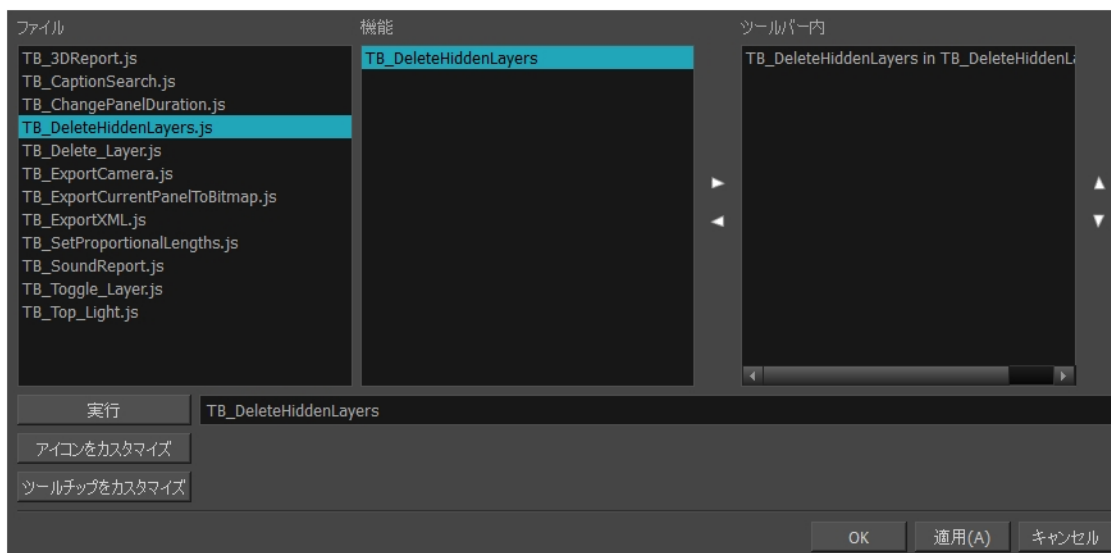
ツールバーボタンへのスクリプトのリンク

スクリプトツールバーにボタンを追加すると、簡単にアクセスできます。

スクリプトをツールバーボタンにリンクする方法

1. スクリプトのツールバーで、スクリプト管理 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開き、使用可能なスクリプトが表示されます。



このダイアログボックスからスクリプトを選択し、実行をクリックしてスクリプトをすぐに実行できます。

2. ファイルリストで、ツールバーに追加したい機能を含むJavaScriptファイルを選択します。
3. 機能リストで、ツールバーに追加する機能を選択します。
4. 右矢印 ボタンをクリックし、ツールバーリストに機能を追加します。
5. カスタムアイコンを読み込むには、**アイコンのカスタマイズ**をクリックし、*.png, *.jpg or *.xpm ファイルを検索します。
6. スクリプトツールバーに表示されるツールチップをカスタマイズするには、**ツールチップのカスタマイズ**をクリックし、機能ツールチップウィンドウに新しいツールチップを入力します。



7. OK(はい) をクリックします。

スクリプトの実行方法

1. スクリプトがスクリプトツールバーに追加されたら、対応するスクリプトボタンを押してアクションを実行できます。
2. Esc キーを押すと、スクリプトの実行が中断されます。

