



Storyboard Pro

Toon Boom Storyboard Pro 6.0 環境設定ガイド



TOON BOOM ANIMATION INC.
4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

+1 514 278 8666
contact@toonboom.com
toonboom.com

法的通知

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

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

toonboom.com

免責事項

本ガイドの内容は、該当する使用許諾契約の下での特定の限定的保証と例外および責任限度額の対象であり、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® は登録商標です。Storyboard Pro™ およびToon Boom ロゴはToon Boom Animation Inc.の商標です。その他のすべての商標はそれぞれの所有者に帰属します。

発行日

2019/10/10

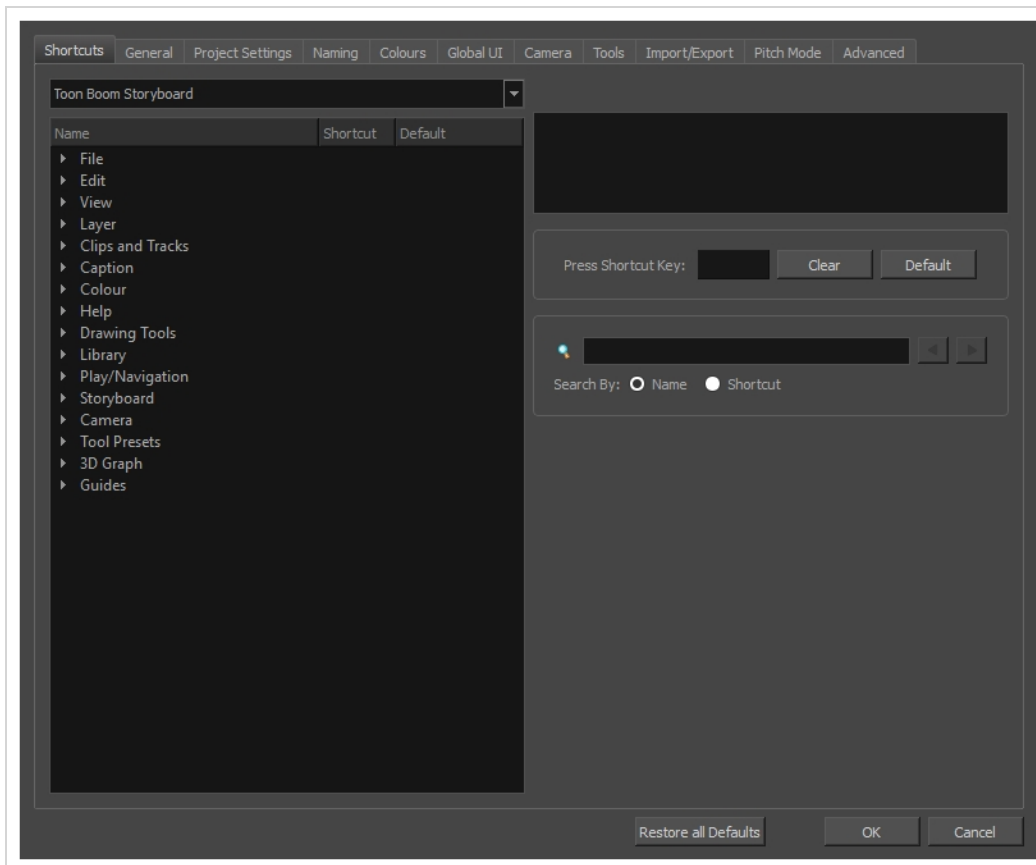
Copyright © 2019 Toon Boom Animation Inc.(Corus Entertainment Inc.の子会社) 子会社) 全著作権所有。

目次

目次	2
環境設定	4
環境設定を移行する	6
環境設定ファイルの場所	7
ショートカット環境設定	8
全般環境設定	12
プロジェクトの環境設定	16
ネーミング環境設定	18
カラー環境設定	20
グローバルUI環境設定	22
カメラの環境設定	28
ツール環境設定	32
環境設定をインポート/エクスポート	34
ピッチモードの環境設定	38
詳細設定	40

環境設定

Preferences(環境設定) ダイアログボックスでは、作業スタイルに合わせて環境設定を調整し、より効率的に作業できるようにします。



Preferences(環境設定) ダイアログボックスは、次のタブに分かれています。

- ショートカット
- 全般
- プロジェクト設定
- ネーミング
- カラー
- グローバルUI
- カメラ
- ツール
- インポート/エクスポート
- ピッチモード
- 詳細設定



注:

一部の環境設定では、アプリケーションを終了して再起動するか、ビューを閉じて再度開く必要があります。

Preferences(環境設定)ダイアログボックスにアクセスする方法

次のいずれかを行います。

- **Edit(編集) > Preferences(環境設定) (Windows)** または **Storyboard Pro > Preferences(環境設定) (macOS)** を選択します。
- を押します。

環境設定を移行する

Storyboard Proの新バージョンにアップグレードするとき、以前設定した環境設定を旧バージョンから移行することができます。これは、新しいソフトウェアバージョンの初回起動時に実行できます。



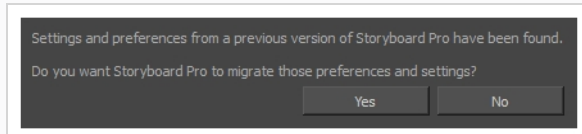
注:

環境設定は、Storyboard Proバージョン5.0以降から移行できます。この機能はそれ以前のバージョンには適用されません。

環境設定を移行する方法

1. Storyboard Proを起動します。

アップグレードしたソフトウェアを最初に起動すると、次のプロンプトが表示されます。



2. Yes(はい)をクリックします。

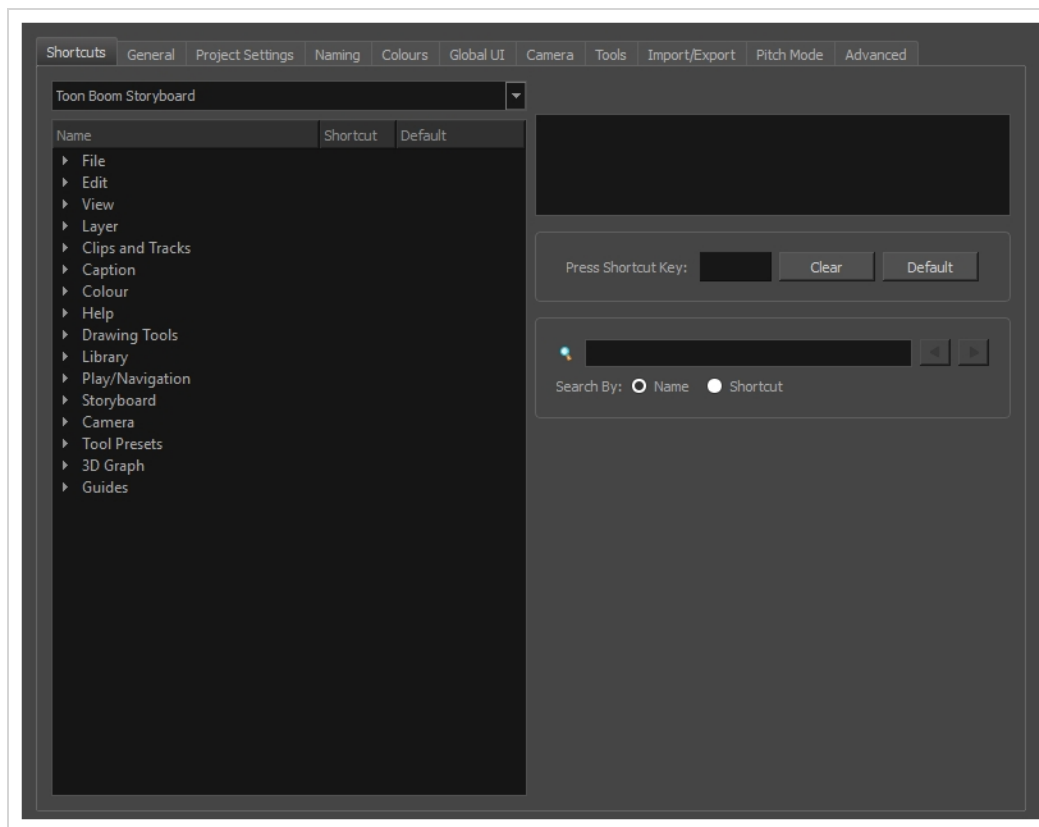
環境設定ファイルの場所

T-SBADV-003-001

Preferences(環境設定)ダイアログボックスのいずれかのオプションを変更すると、それらはToon Boom Storyboard Proと呼ばれるフォルダーに保存されます。別のコンピュータで同じ環境設定を使用したい場合は、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\full-14200-pref
- **macOS:** macOSでは、Library(ライブラリー)フォルダーは隠しフォルダーです。フォルダーを表示するには、FinderのGo(移動)メニューを表示しているときにAltキーを押下し続けます。
 - /Users/[user_name]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro/full-14200-pref

ショートカット環境設定

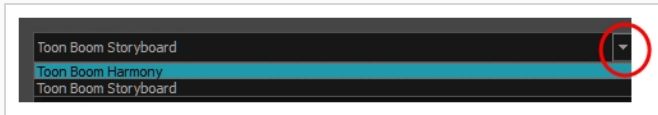


すべてのキーボードショートカットは、作業を加速させるためにカスタマイズできます。Harmonyに慣れていれば、Storyboard Proキーボードショートカットセットを使用することもできます。

一部のツールやコマンドには、デフォルトのキーボードショートカットが割り当てられていません。役に立つと思ったらそれらを追加することができます。既存のキーボードショートカットをカスタマイズしたい場合は、名前またはそのショートカットで検索を実行できます。

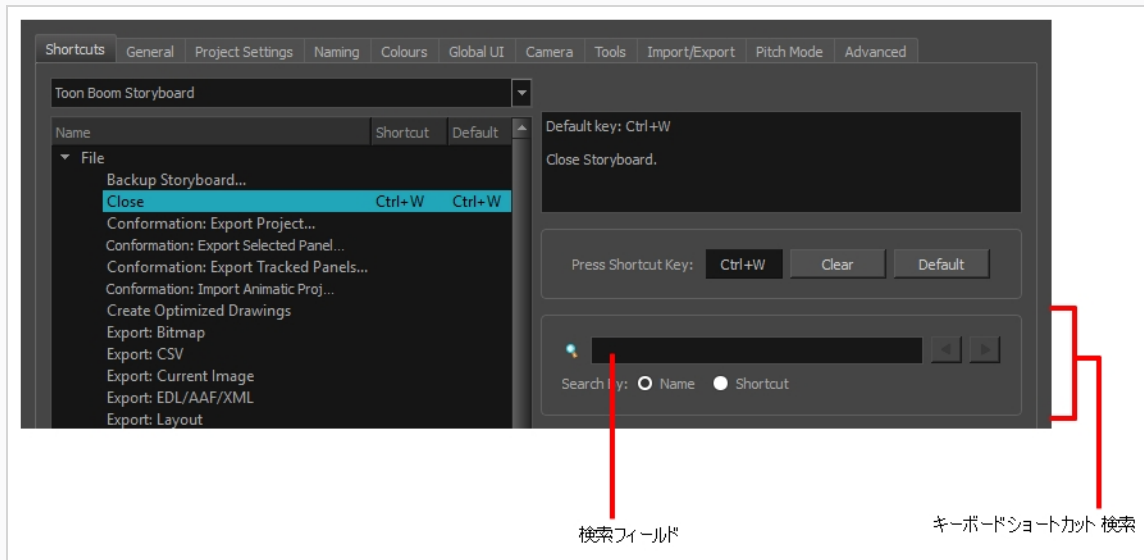
キーボードショートカットのセットを切り替える方法

1. 次のいずれかを行います。
 - Windows: **Edit(編集) > Preferences(環境設定)** を選択する
 - macOS: **Storyboard Pro > Preferences(環境設定)** を選択する。
 - **Ctrl + U** (Windows/Linux)または**⌘ + U** (macOS)を押す。
2. Preferences(環境設定) ダイアログボックスで、**Shortcuts(ショートカット)** タブを選択します。
3. Shortcut Set(ショートカットセット) リストから目的のセットを選択します。

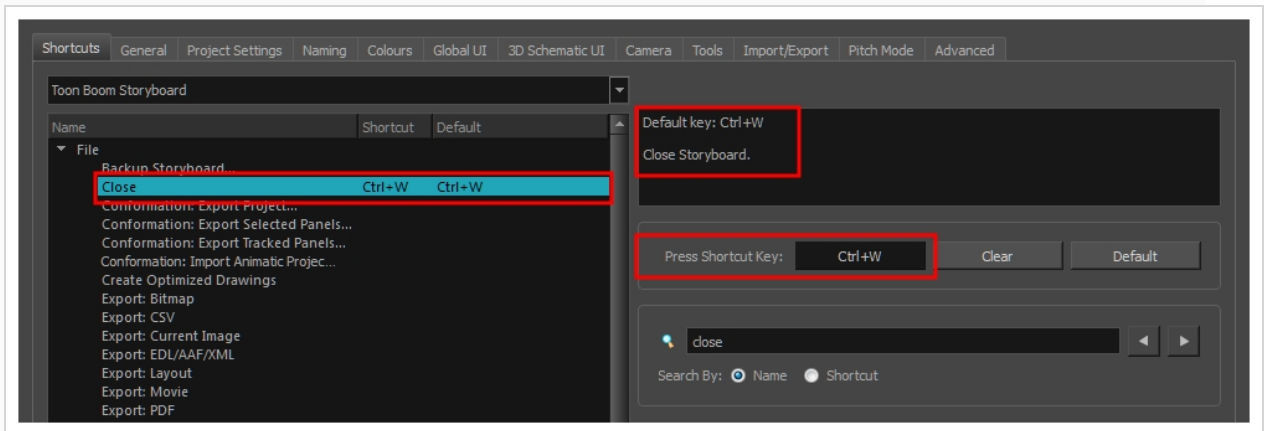


キーボードショートカットを検索する方法

1. Preferences(環境設定)ダイアログボックスで、Shortcuts(ショートカット)タブを選択します。
2. キーボードショートカット検索セクションで、オプションを選択します。
 - ▶ **Name(名前)** その名前でキーボードショートカットを検索します。
 - ▶ **Shortcut(ショートカット)** ショートカットをアクティブにする実際のキーでキーボードショートカットを検索します。



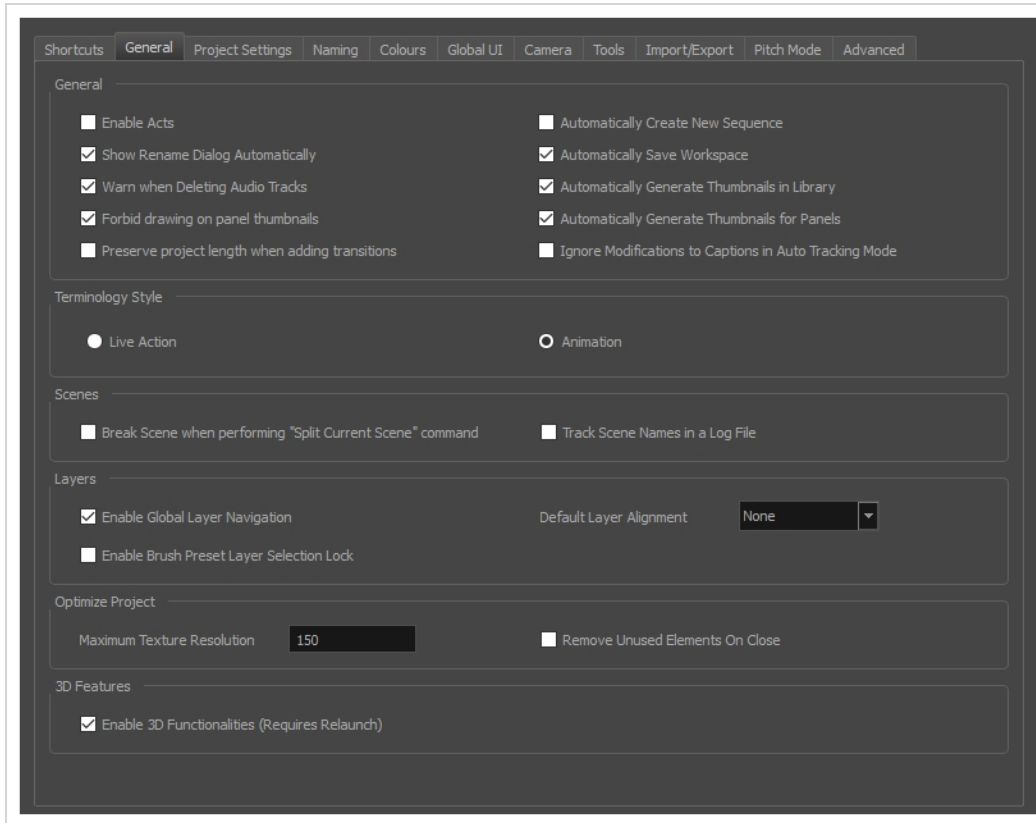
3. Search(検索)フィールドに、キーボードショートカットまたはそのショートカットキーの名前を入力します。
キーボードショートカットは左ペインで強調表示されています。そのショートカットは右ペインに表示されません。




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

全般環境設定

脚本とパネルの編集に関する環境設定は、主にGeneral(全般)タブにまとめられています。



パラメータ	説明
全般	
アクトを有効化	<p>新しいアクトを開始し、Timeline(タイムライン)ビューに表示されている選択済みのアクトと結合します。</p> <p>Storyboard Proでは、カットおよびアクト内でパネルを整理することができます。デフォルトでは、すべての脚本に関連するわけではないため、アクトは利用できません。アクトに分割されたストーリーがある場合は、このオプションを選択してこれらのセクションを表示し操作します。を参照してください。</p>
名前変更ダイアログを自動で表示	<p>カットを移動すると、Rename Scene(カットの名前を変更)ダイアログボックスが開き、カットの名前を変更するように指示されます。このオプションはデフォルトで有効になっています。このオプションの選択を解除すると、既存のカットは元の名前のままになり、新しいカットはRename Scene(カットの名前を変更)ダイアログボックスを開くことなく自動的に名前が付けられます。を参照してください。</p>

オーディオトラックを削除するとき警告	オーディオトラックを削除しようとしたときに確認のプロンプトを表示します。
パネルサムネールでの描画を禁止	この環境設定はデフォルトで有効になっており、Thumbnails(サムネール)ビューのパネルには描画できません。Thumbnails(サムネール)ビューですべてのDrawing(描画)ツールを直接使用したい場合は、このオプションをオフにします。
トランジションを追加するときプロジェクト長を保持	デフォルトでは、トランジションを追加するときカットの長さは調整されません。トランジションは現在のカットの再生が終了する前に次のカットの再生を開始させるため、プロジェクトがトランジションの長さだけ短くなる結果をもたらします。 このオプションを有効にすると、トランジションが追加されたときに、トランジションによって結合されている両方のカットは、トランジションの半分の長さだけ延長されます。その結果、プロジェクトは同じ長さのままになり、以降のすべてのカットは以前と同じ時間に開始されます。
新規シーンを自動作成	デフォルトでは、新しい絵コンテプロジェクトはシーンなしで作成されます。このオプションを選択すると、新しいプロジェクトがシーンを伴って自動的に作成されます。を参照。
ワークスペースを自動保存	ビューやツールバーの追加、移動、削除など、ワークスペースに何らかの変更が加えられると、その変更は自動的に現在のワークスペースに保存されます。 <div data-bbox="649 1060 1429 1276" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> 注: このオプションを無効にした場合、トップメニューからWindows > Workspace(ワークスペース) > Save Workspace(ワークスペースの保存)を選択して、ワークスペースを手動で保存できます。</div>
ライブラリーにサムネールを自動生成	サムネールをLibrary(ライブラリー)ビューでサムネールを自動的に生成するかどうかを決定できます。このオプションはデフォルトで有効になっています。
パネル用自動一般サムネール	パネル用にサムネールを自動的に生成するかどうかを決定できます。
自動トラッキングモードでのキャプションへの変更を無視する	Auto Tracking Mode(自動トラッキングモード)が有効なとき、パネルへのいかなる変更もそのパネルに対する変更トラッキング(追跡)をアクティブにします。このオプションを有効にすると、そのパネルの変更トラッキングを自動的に有効にしなくても、パネルのキャプションを変更できます。パネルやそのコンテンツに対してその他のいかなる変更があっても、依然としてパネルの変更は追跡されます。
用語スタイル	

ライブアクション	act(アクト) 、scene(カット) 、shot(CUT/カット) および panel(パネル) を含む Storyboard Proでのライブアクション用語を使用できます。
アニメーション	act(アクト) 、scene(カット) 、shot(CUT/カット) および panel(パネル) を含む Storyboard Pro のアニメーション用語を使用できます。
カット	
(現在のカットを分割) コマンドの実行時にカットを分割	デフォルトでは、このオプションは無効になっています。このことは、Storyboard (絵コンテ) > Split Current Scene(現在のカットを分割) コマンドを使用したときに、現在のカットが選択したパネルの前で2つに分割されることを意味します。有効になっていると、カットは3つに分割され、選択したパネルが中央になるように分けられます。複数のパネルを選択してSplit Current Scene(現在のカットを分割) コマンドを使用すると、選択した各パネルが別々のカットに分割されます。を参照。
ログファイルでカット名を追跡	ログファイル内のカット/CUT/カット名をトラッキングします。
レイヤー	
グローバルレイヤーナビゲーションを有効化	パネル間の移動時にレイヤー選択を保持します。
ブラシプリセットレイヤー選択ロックを有効化	レイヤー選択を、選択したブラシプリセットで指定したレイヤーに保持します。
デフォルトレイヤーアライメント	None(なし) : レイヤーを作成するときに使用されるデフォルトのアライメントを設定します。
	Faces Camera(カメラに面する) : レイヤーはカメラと向かい合うように配置されているため、常にカメラを向くようにピボットポイントを中心に回転しますが、カメラと一緒に動きません。2Dレイヤーをそのレイヤーがカット内で属する3D空間に配置する場合は、このオプションを使用します。
	Pinned to Camera(カメラに固定) : レイヤーはカメラのパス向きです。レイヤーは常にカメラと共に移動します。このオプションを使用する利点は、カット内のすべてのものの上に簡単に描画できることです。
プロジェクトを最適化	
最大テクスチャ解像度	Optimize Project(プロジェクトの最適化) ダイアログボックスのReduce Texture

	(テクスチャーを縮小) オプションを使ったときにテクスチャーが縮小される解像度。値はフィールドあたりのドット数(dpf)です。
使われていないエレメントを除去して閉じる	閉じる際に、プロジェクトの使われていないエレメントを除去します。
3D機能	
3D機能を有効化(再起動が必要)	デフォルトでは新規作成のカットは2Dモードに設定されるため、数カット以上にわたって2Dで作業する場合、プロジェクトに不要な機能の負荷がかかることはありません。カットは3Dに変換できるため、3Dスペースで2Dおよび3Dレイヤーを移動、回転することができます。つまり、カットに3Dオブジェクトが一切ない場合でも、Z軸に沿って2Dオブジェクトを移動してマルチプレーン効果を生み出すことができます。3Dカットでも、Camera(カメラ)ツールを使用して3Dスペースでカメラを移動できます。

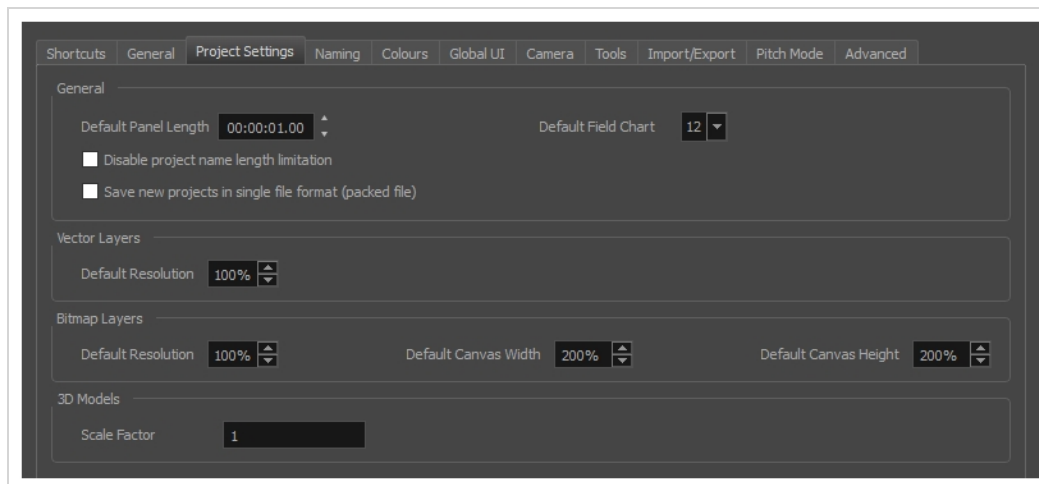
プロジェクトの環境設定

次の設定は、Storyboard Proで作成される新規プロジェクトに適用されます。



注:

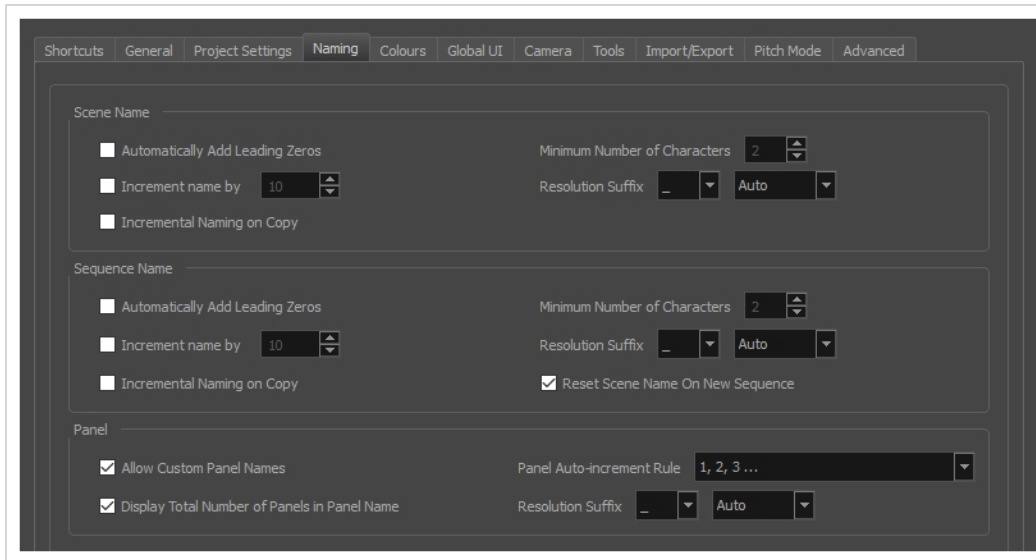
これらの設定に変更を加えても、それらの変更は現在のプロジェクトには適用されません。それらは今後作成する新規プロジェクトにのみ適用されます。現在のプロジェクトの設定を変更するには、トップメニューからStoryboard(絵コンテ) > Properties(プロパティ)を選択します。



パラメータ	説明
一般	
デフォルトのパネルの長さ	新規に作成されるパネルのデフォルト長さ(単位秒)。
プロジェクト名の長さ制限を無効にする	Storyboard Proとの互換性のために、プロジェクト名は23文字に制限されています。このオプションを選択すると、この制限がなくなります。
新規プロジェクトを単一ファイル形式で保存(圧縮ファイル)	新規プロジェクトを次のファイル名拡張子を持つ単一ファイル形式で保存します: .sbpz. プロジェクトはzipファイルに保存されます。
デフォルトのフィールドチャート	プロジェクトのフィールド標準を設定します。
ベクターレイヤー	

画素密度	描画がズームも拡大縮小もされていないときに表示される各ピクセルのテクスチャー付きブラシストロークに保存するピクセル数を指定します。たとえば、100%でテクスチャー付きブラシストロークをズームインまたは拡大すると、テクスチャーの質が低下します。200%に設定すると、テクスチャー付きブラシストロークは、画質を損なうことなく元のサイズの2倍になるまでズームインまたは拡大できます。
ビットマップレイヤー	
幅	ビットマップ描画レイヤーで作成するときのキャンバスのデフォルトの幅。このパーセンテージはプロジェクトの幅に相対しています。デフォルト値の200%は、キャンバスの幅をステージの幅の2倍にします。
高さ	ビットマップ描画レイヤーで作成するときのキャンバスのデフォルトの高さです。このパーセンテージはプロジェクトの高さに相対しています。そのデフォルト値の200%は、キャンバスの高さをステージの高さの2倍にします。
画素密度	描画がズームも拡大縮小もされていないときに表示される各ピクセルのテクスチャー付きブラシストロークに保存するピクセル数を指定します。たとえば、100%でテクスチャー付きブラシストロークをズームインまたは拡大すると、テクスチャーの質が低下します。200%に設定すると、テクスチャー付きブラシストロークは、画質を損なうことなく元のサイズの2倍になるまでズームインまたは拡大できます。
3Dモデル	
スケール係数	プロジェクトにインポートされるとき3Dモデルに適用されるデフォルトスケール因数。新しくインポートした3Dモデルを元のサイズより小さく表示するには、0~1の間の10進値を入力し、3Dモデルを元のサイズより大きく表示するには、1より大きい10進数値を入力することができます。

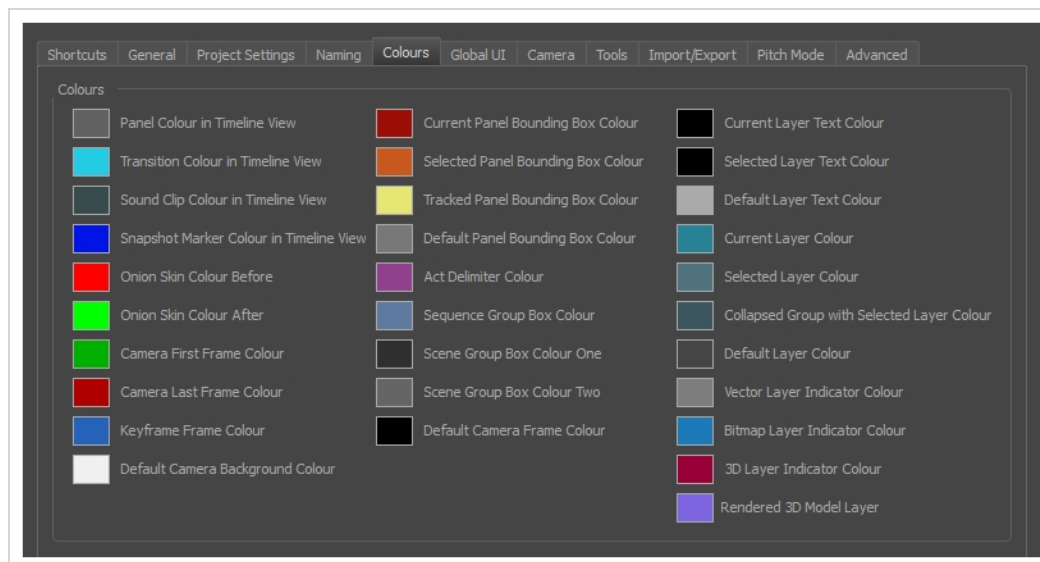
ネーミング環境設定



パラメータ	説明
カット/シーン名	
先行ゼロを自動追加	カット名またはシーン名の前に自動的にゼロを追加します。
によるインクリメント名	インクリメント数を定義できます。デフォルトで、新しいシーンを追加するときのインクリメントは1です。
コピーでインクリメンタルネーミング	<p>デフォルトで、シーンをコピーするとき、コピーは元のものと同じ番号を保持しますが、サフィックスが追加されます。例えば、シーン2のコピーの名前はは2_Aになります。</p> <p>このオプションを選択すると、シーンのコピーには、確立されたインクリメント規則に基づいて、次に使用可能なシーン番号を使用して名前が付けられます。例えば、シーン2のコピーはシーン3と呼ばれます。</p>
最小文字数	先行ゼロを使用するときのカット名に含める最小文字数を決定します。
解像度サフィックス	<p>名前がすでに使用されているとき、新しいカットにサフィックスが追加される際に使用するサフィックスのパターンを設定できます。</p> <p>最初のドロップダウンメニューから、サフィックスの前にある句読点を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> なし: サフィックスはカットの名前のすぐ後に表示されます。例: 12A _: サフィックスはアンダースコアの後に表示されます。例: 12_A .: サフィックスはピリオドの後に表示されます。例: 12.A

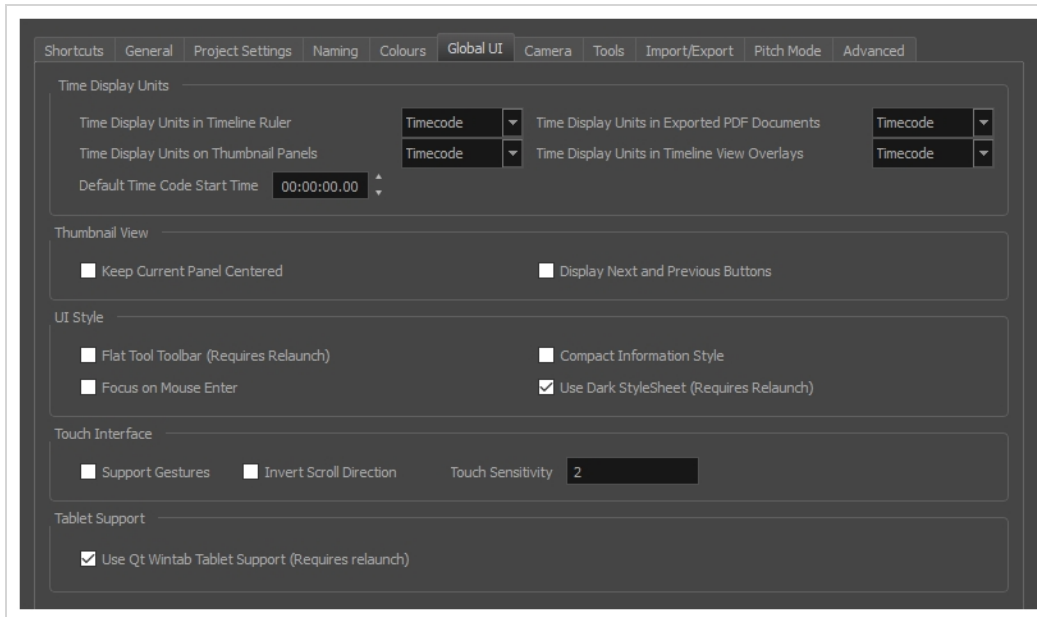
	<p>どの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自動: 大文字アルファベットのサフィックスを使用します。サフィックスがZに達すると、数字を加えてその後にまたAから始まります。例: 12_A, 12_B, (...), 12_1A, 12_1Bなど。 ● 数字: 数字のサフィックスを使用します。例: 12_1, 12_2, など。 ● 大文字: 大文字のアルファベットのサフィックスを使用します。例: 12_A, 12_B, など。 ● 小文字: 小文字のアルファベットのサフィックスを使用します。例: 12_a, 12_b, など。
パネル	
カスタムパネル名を許可	<p>デフォルトでは、Storyboard Proでパネルの名前を変更できませんが、必要に応じてこの動作を変更することはできます。このオプションを選択すると、Storyboard(絵コンテ) > Rename Panel(パネル名を変更) コマンド、Panel(パネル) 名フィールドがPanel(パネル) ビューでアクティブになります。を参照。</p>
パネル名にパネルの総数を表示する	<p>Panel(パネル) フィールドの最後に、選択したパネルのカットにあるパネル総数を示すカウンターを表示します。</p>
パネル自動インクリメント規則	<p>デフォルトでは、パネル名は数字として命名されます。このオプションを使用すると、他の3つのABC順増分ルールから選択できます。それぞれの違いは、パネルZに到達したときの動作です。</p>
解像度サフィックス	<p>名前がすでに使用されているとき、新しいカットにサフィックスが追加される際に使用するサフィックスのパターンを設定できます。</p> <p>最初のドロップダウンメニューから、サフィックスの前にある句読点を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● なし: サフィックスはカットの名前のすぐ後に表示されます。例: 12A ● _: サフィックスはアンダースコアの後に表示されます。例: 12_A ● .: サフィックスはピリオドの後に表示されます。例: 12.A <p>どの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自動: 大文字アルファベットのサフィックスを使用します。サフィックスがZに達すると、数字を加えてその後にまたAから始まります。例: 12_A, 12_B, (...), 12_1A, 12_1Bなど。 ● 数字: 数字のサフィックスを使用します。例: 12_1, 12_2, など。 ● 大文字: 大文字のアルファベットのサフィックスを使用します。例: 12_A, 12_B, など。 ● 小文字: 小文字のアルファベットのサフィックスを使用します。例: 12_a, 12_b, など。


カラー環境設定

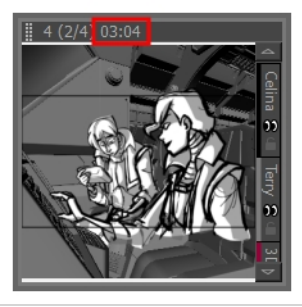






パラメータ	説明
カラー	<p>Storyboard Proのユーザーインターフェースで多くの色付きエレメントのカラーを選択できます。</p> <div data-bbox="565 1052 1430 1224" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>注: 色環境設定の一部の変更は、Storyboard Proを再起動するか、または影響を受けるビューを閉じて再度開くまで、表示されないことがあります。</p> </div> <p>カラースウォッチをクリックしてSelect Colour(色の選択)ダイアログボックスを開き、そこから新しい色を設定できます。</p>




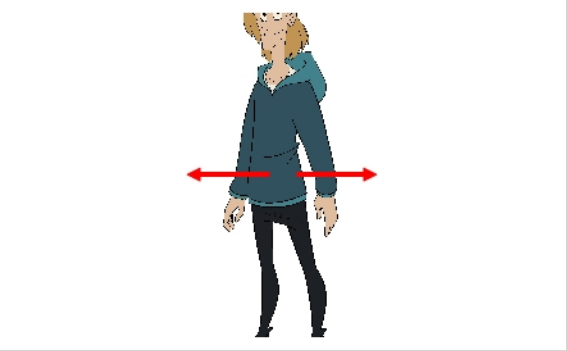
グローバルUI環境設定

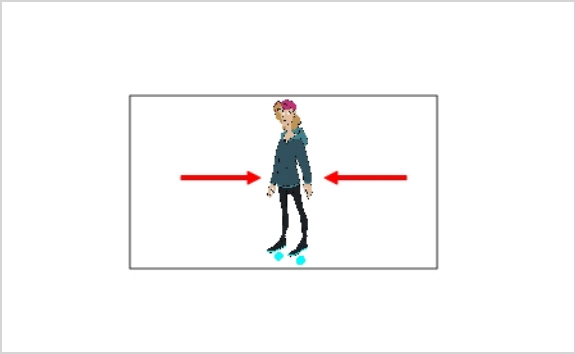
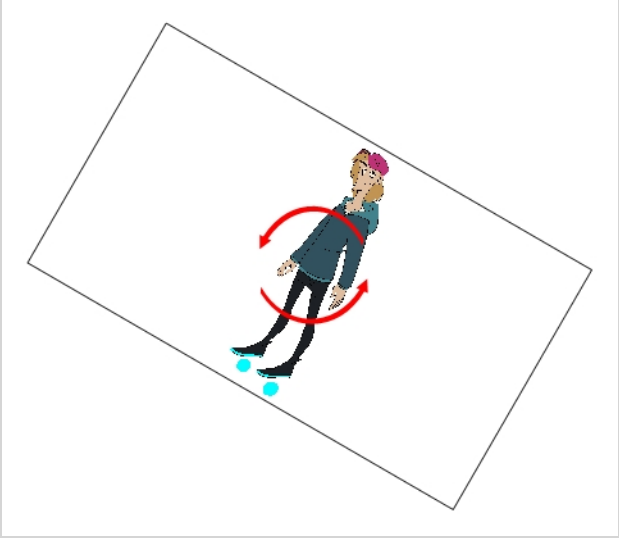


パラメータ	説明
時間表示単位	
タイムラインルーラーでの時間表示単位	<p>Timeline(タイムライン)ビューの一番上にあるルーラーに時間を表示する方法を選択できます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HHは時間を、MMは分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。
サムネイルパネルでの時間表示単位	Thumbnail(サムネイル)ビューでサムネイルの上に各パネルの長さを表示する方法を選択できます。

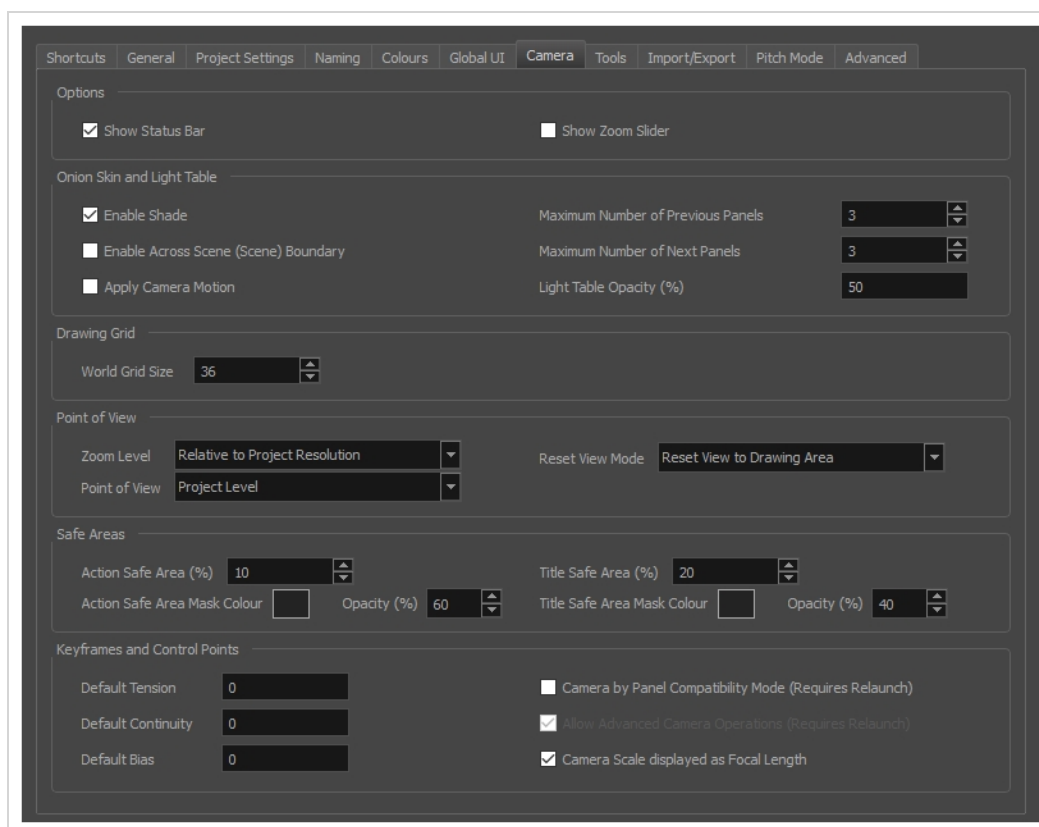
	 <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HHは時間を、MMは分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。 								
<p>エクスポートされたPDF文書での時間表示単位</p>	<p>エクスポートしたPDF文書にパネルとカットの尺を表示する方法を選択できます。</p> <table border="1" data-bbox="565 852 943 915"> <thead> <tr> <th>Scene</th> <th>Duration</th> <th>Panel</th> <th>Duration</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>09:09</td> <td>1</td> <td>02:18</td> </tr> </tbody> </table>  <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HHは時間を、MMは分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。 	Scene	Duration	Panel	Duration	4	09:09	1	02:18
Scene	Duration	Panel	Duration						
4	09:09	1	02:18						
<p>タイムライン表示オーバーレイでの時間表示単位</p>	<p>パネル、サウンドクリップ、ビデオクリップのインポイントとアウトポイントを調整するとき、またはクリップを移動するとき、マウスボタンを放すまで、選択範囲をオフセットしている時間が一時的に表示されます。このオプションでは、タイムオフセットが表示される方法を選択できます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • タイムコード: 時間をHH:MM:SS:FF形式で表示します。この場合HHは時間を、MMは分を、SSは秒、およびFFはコマを意味します。 • コマ: 時間をコマのみで表示します。 								

	<ul style="list-style-type: none"> • フィート + コマ: 時間をフィートとコマで表示します。1フィートはアニメーションタイムシートの1垂直フィートに相当します。これは16コマになります。
デフォルトタイムコード 開始時間	<p>新規Storyboard Proプロジェクトのデフォルトの開始時間を定義します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  注: Project Properties(プロジェクトロパティ) ダイアログを参照。 </div>
サムネールビュー	
現在のパネルを中心に 保持	Thumbnail(サムネール) ビューで現在のパネルを中心に保持します。
次と前のボタンを表示	Thumbnail(サムネール) ビューでPrevious(前) とNext(次) のボタンを表示します。
UIスタイル	
フラットツールツール バー	<p>有効にすると、ポップアップメニューで特定のツールをグループ化するのではなく、Tools (ツール) ツールバーの各ツールがそれぞれのボタンに表示されます。この環境設定に変更を適用するには、Storyboard Proを再起動する必要があります。</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;">  重要: 1つの列の中にすべてのツールを同時に表示できるわけではないため、デフォルトで一部のツールはTools(ツール) ツールバーから非表示になります。Tools(ツール) ツールバーに表示されるツールをカスタマイズするには、それを右クリックしてCustomize(カスタマイズ)を選択します。 </div>
マウス入力に焦点	<p>Storyboard Proでは、一部のキーボードショートカット、メニュー、またはツールバーボタンは、ワークスペース内の特定のビューを対象としています。特定のビューでキーボードのショートカットやその他の機能を使用するには、このビューがフォーカスされていなければなりません。例えば、Centre on Selection(選択範囲の中央) ショートカットは、どちらにフォーカスしているかによってTimeline or Camera(タイムラインまたはカメラ) ビューで選択されたエレメントを検索します。Storyboard Proは、現在フォーカスされているビューの周囲に赤い四角形を描画します。</p> <p>デフォルトでは、あるビューにフォーカスを設定するには、そのタブまたはビュー自体の内部にあるものをクリックする必要があります。Focus on Mouse Enter(マウス入力に焦点) 環境設定では、Harmonyは自動的にマウスオーバーされているビューにフォーカスし、ビューのフォーカスを切り替えてキーボードショートカットを使用するようになります。</p>

	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <p>トップメニュー内の一部の項目は、フォーカスされているビューに固有の機能を持つものもありますが、マウスカーソルをトップメニューに移動させると、誤ったビューがフォーカスされたままになることがあります。この問題を避けるには、キーボードショートカット、コンテキスト(右クリック)メニュー、および一部のビューでは左上隅にあるメニュー  ボタンから利用できるビューメニューに習熟する必要があるかもしれません。</p> </div>
<p>圧縮情報スタイル</p>	<p>Panel(パネル)、Thumbnail(サムネール) およびStoryboard(絵コンテ) ビューの情報を短縮します。</p>
<p>ダークスタイルシートを使用(再起動が必要)</p>	<p>アプリケーションがユーザーインターフェースにダークなスキンを読み込みます。</p>
<p>タッチインターフェース</p>	
<p>ジェスチャーをサポート</p>	<p>次のジェスチャーを使用して、Camera(カメラ) ビューおよびDrawing(描画) ビューなどのビューを操作できるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ビューをパンするには、両方の指を同じ距離に保ちながら2本の指を任意の方向にドラッグします。 <div data-bbox="643 1075 1214 1423" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ズームインするには、2本の指の距離を徐々に広げながらドラッグします。 <div data-bbox="643 1514 1214 1862" style="text-align: center;">  </div>

	<ul style="list-style-type: none"> ズームアウトするには、2本の指の距離を徐々に狭めながらドラッグします。  <ul style="list-style-type: none"> 回転させるには、2本の指を同じ方向に回転するようにカーブを描きながらドラッグします。 
スクロール方向を反転	指で一方方向にドラッグしてビューをパンすると、ビューは反対方向にパンします。
タッチ感度	タッチ感度を制御します。macOSでは、数値が大きくなるほど、パンへの反応が遅くなります。Windowsでは、数値が大きいくほど、パンよりも拡大縮小/回転を好みます。
タブレットサポート	
Qt Wintabタブレットサポートを使用(再起動が必要)	Wacom以外のタブレットを使用していて、オフセットまたは筆圧感度に問題がある場合、このオプションを選択解除(および再起動)します。

カメラの環境設定



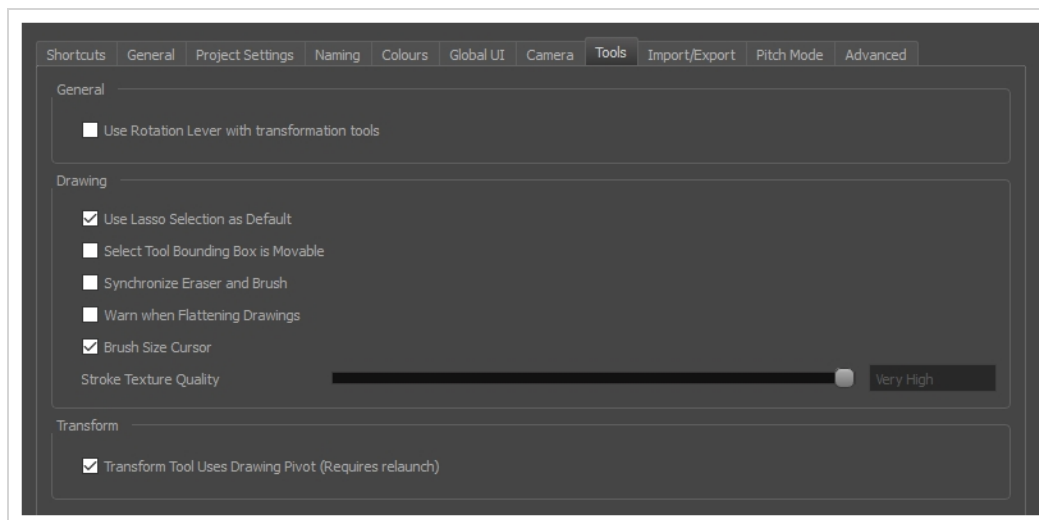
パラメータ	説明
オプション	
ステータスバーを表示	Camera(カメラ)ビューにステータスバーを表示します。
ズームスライダーを表示	ステータスバーにズームスライダーを表示します。
オニオンスキンとライトテーブル	
シェードを有効化	前のオニオンスキン描画をウォッシュアウトされた赤いシェードで、次のオニオンスキン描画をウォッシュアウトされた緑のシェードで表示します。
CUT/カット境界越えを有効化	現在のCUT/カットまたはカットの外側のパネルからオニオンスキンレイヤーを表示できるようにします。

カメラモーションを適用	オニオンスキンレイヤーでカメラ動作を有効化します。
前のパネルの最大数	この値は、Onion Skin(オニオンスキン)プレビューに表示される前のパネルの数に対応しています。デフォルト値は3です。
次のパネルの最大数	この値は、Onion Skin(オニオンスキン)プレビューに表示される次のパネルの数に対応しています。デフォルト値は3です。
ライトテーブル不透明度(%)	Stage(ステージ)ビューでライトテーブルを使用している間、この値は現在選択されているものを除く他のすべてのレイヤーに適用される透明度の割合に対応します。
描画グリッド	
ワールドグリッドサイズ	オブジェクトを拡大縮小するときにも同サイズのまま保持される、参照グリッドを表示します。これは、描画にエレメントを作成するときに参照ポイントが必要な場合に便利です。
視点	
視点	<p>パネルをフリッピングしているときに、Stage(ステージ)ビューの現在の位置(ズーム、パン、回転)がどのレベルで記憶されるかを決定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • プロジェクト: プロジェクト全体に対する1つのグローバルな視点。 • カット: カットあたり1つの視点。 • パネル: パネルあたり1つの視点。
ズームレベル	<p>Stage(ステージ)ビューでズームの動作を設定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • プロジェクト解像度に応じて: ズーム情報と設定をプロジェクト解像度に依存させます。 • ビューに応じて: ズーム情報と設定を画面上のStage(ステージ)ビューのサイズに応じて調整します。
ビューモードをリセット	<p>Stage(ステージ)ビューでReset View(ビューをリセット)コマンドを使用した時の、Storyboard Proの動作を選択します。これらのオプションは、Panel Point of View(パネルの視点)モードで作業している場合のみプロジェクトに影響します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • View(ビュー)をDrawing(描画)領域にリセット: 元の描画領域を含むようにビューをリセットします。 • View(ビュー)をCamera Overview(カメラオーバービュー)にリセット: パネル内のカメラ動作の概要を含めるようにビューをリセットします。 • View(ビュー)をCamera Start(カメラ開始)にリセット: カメラの内側位置を決め

	<p>るようにビューをリセットします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • View(ビュー)をCamera End(カメラ終了)にリセット: カメラの外側位置を決めるようにビューをリセットします。 • View(ビュー)をCurrent Panel Overview(現在のパネルオーバービュー)にリセット: コマにすべてのカメラ動作情報を含めるようにビューをリセットします。
安全フレーム	
アクション安全フレーム (%)	Camera(カメラ) ビューまたはStage(ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、この値は、Action Safe Area(アクション安全フレーム)として定義されている画面の割合に対応します。
アクション安全フレームマスクの色と不透明度 (%)	Camera(カメラ) ビューまたはStage(ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、このオプションを使用して、Action Safe Area(アクション安全フレーム) マスクに使用される色とその不透明度を定義できます。
タイトル安全フレーム (%)	Camera(カメラ) ビューまたはStage(ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、この値はTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)として定義されている画面の割合に対応します。
タイトル安全フレームマスクの色と不透明度 (%)	Camera(カメラ) ビューまたはStage(ステージ) ビューで安全フレームモードを使用する場合、このオプションを使用して、Title Safe Area(タイトル安全フレーム) マスクに使用される色とその不透明度を定義できます。
キーフレームとコントロールポイント	
デフォルトのテンション	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ときに、パスがどの程度急激に曲がるかをコントロールするために設定されたデフォルト値。Tension(テンション)が-1なら、キーフレーム両側のカーブは緩やかになります。Tension(テンション)が+1なら、キーフレーム両側のカーブは鋭くなります。
デフォルトのコンティニュイティ	ポイントで結ばれたセグメント間のトランジションの滑らかさをコントロールするために設定されたデフォルト値。-1のContuinity(コンティニュイティ)は、キーフレームの両側のトランジションをシャープにします。+1のContuinity(コンティニュイティ)はトランジションを丸め、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。
デフォルトのバイアス	モーションポイントの片側またはもう一方の側に流れるようにパスの傾きをコントロールするために設定されたデフォルト値。-1のBias(バイアス)はキーフレームの左側を優先します。+1のBias(バイアス)は、キーフレームの右側を優先します。
パネル互換モードでカ	新しいパネルの最初と最後にカメラのキーフレームを作成します。Storyboard Pro 1.6

メラ(再起動が必要)	のキーフレーム設定を操作できます。
高度なカメラ操作を許可(再起動が必要)	Camera(カメラ) ツールプロパティビューで通常利用可能なオプションの一部を非表示にします。 このオプションはデフォルトで有効になっています。このオプションを選択する前に、Camera by Panel Compatibility Mode(パネル互換モードによるカメラ) オプションを選択する必要があります。
焦点距離として表示されるカメラスケール	カメラの視野ではなく、カメラのフォーカル長でカメラスケールを操作できます。

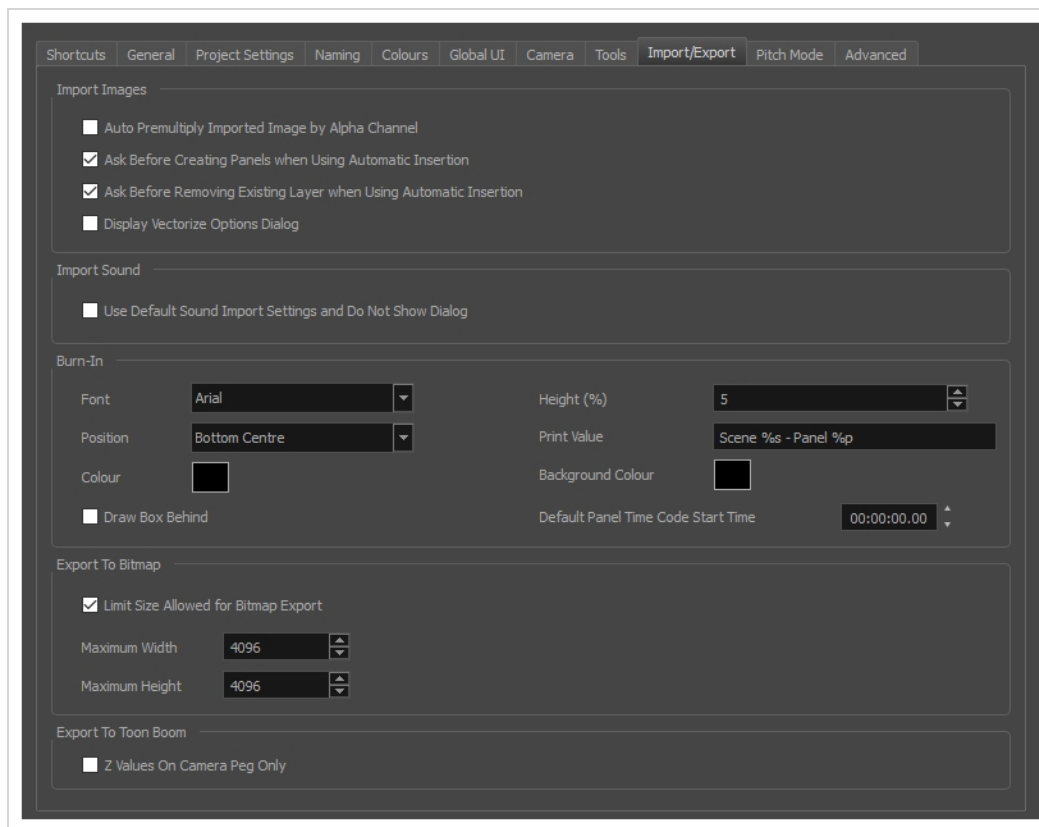
ツール環境設定



パラメータ	説明
全般	
トランスフォームツールで回転レバーを使用	Select(選択) 、Cutter(カッター) およびTransform(トランスフォーム) ツールで使用するハンドルを表示します。ハンドルでは簡単にストロークを操作できます。
描画	
なげなわ選択をデフォルトとして使用	このオプションを有効化すると、Select(選択) ツールをなげなわセクターとして使えます。このオプションを無効化すると、Select(選択) ツールを長方形セクターとして使えます。
消しゴムとブラシを同期	ブラシと消しゴムを同期させるので、それらは同じサイズです。デフォルトで、このオプションは選択解除されています。
選択ツール境界ボックスは移動可能	特定のストローク上にカーソルを移動しなくても、境界ボックスの内容を移動できます。これはSelect(選択) 、Select by Colour(カラーで選択) 、Cutter(カッター) のツールに適用されます。
ブラシサイズカーソル	このオプションを有効化すると、カーソルの周囲が円になってブラシのサイズが表示されます。
ストロークテクスチャー品質	ブラシストロークのテクスチャー品質値を低から高の間で指定するか、デフォルト値の低を受け入れます。

描画をフラット化するとき警告	プロジェクトで描画がフラット化されると警告が表示されます。プロジェクト内のすべてのベクター描画のすべてのブラシまたは鉛筆線ストロークをフラット化します。これは、すべての重なっているストロークは単一ストロークとして編集できなくなるが、しかし全体としてだけは描画されたオブジェクトであることを意味しています。
トランスフォーム	
トランスフォームツールが描画ピボットを使用(再起動が必要)	Layer Transformation(レイヤーXシートビュー) ツールのピボットを、選択したレイヤーのコマの中心に配置します。選択を解除すると、Last Frame Transformation(最後のコマのXシートビュー) ツールとFirst Frame Transformation(最初のコマのXシートビュー) ツールのピボットは、選択したレイヤーの境界ボックスの中心になります。

環境設定をインポート/エクスポート



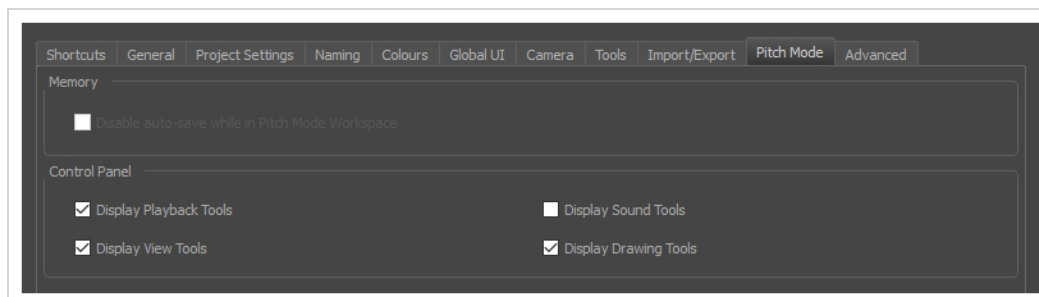
パラメータ	説明
画像をインポート	
アルファチャンネルによる自動プリマルチプライインポート画像	チャンネルをレイヤーのアルファ値で事前乗算し、不透明なレイヤーをもたらします。これは、他のエフェクトで使用されるレイヤー、または特定の撮影状況で使用されるレイヤーを作成するときに役立ちます。半透明の画像をインポートしている場合は、このオプションを使用してください。PSD画像をインポートしている場合は、このオプションを使用してください。
自動挿入使用時のパネル作成前に確認	Storyboard(絵コンテ) > Import Images as Scenes(画像をカットとしてインポート) コマンドを使用するとき、インポート時に作成する元素がプロジェクト内にまだ存在しない場合は、元素を作成するように指示されます。
自動挿入使用時の既存レイヤー除去前に確認	Storyboard(絵コンテ) > Import Images as Scenes(画像をカットとしてインポート) コマンドを使用するとき、インポート時に作成する元素がプロジェクト内にすでに存在する場合は、元の元素を削除するか保持するように指示されます。
オプションのベクター化	ビットマップ画像をインポートするとき、Vectorize Options(オプションのベクター化) ダ

パラメータ	説明
表示ダイアログ	イアログボックスを開きます。
サウンドをインポート	
デフォルトサウンドインポート設定を使用しダイアログを表示しない	サウンドファイルをインポートするときに、サウンドファイルインポートの設定ダイアログボックスを開くことを禁止または許可します。選択すると、設定ダイアログは開かず、デフォルト設定が使用されます。選択を解除すると、設定ダイアログボックスが毎回開き、その都度設定を調整できます。
バーンイン	
フォント	Export(エクスポート) > Movie(ムービー) コマンドを使用するときに、タイムコードを印刷するフォントを選択できます。このメニューは、システムで利用可能なすべてのフォントをリストします。
位置	アニメティックのタイムコードの位置規則を設定します: Top Left(左上)、Top Centre(上部中央)、Top Right(右上)、Bottom Left(左下)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(右下)。
カラー	デフォルトでは、タイムコードはアニメティックに黒で印刷されます。カラースウォッチをクリックしてSelect Colour(カラーを選択)ダイアログボックスを開き、好みの色を選択します。
後にボックスを描画	タイムコードの後ろにカラー付き長方形を配置します。これは、カラフルな、またはコントラストの高いアニメティックを持っていて、画像に対して目立つフォントのカラーが簡単に見つからない場合に役立ちます。
高さ(%)	タイムコードフォントサイズの高さをパーセンテージで設定します。
プリント値	
背景カラー	カラースウォッチをクリックして、開いたSelect Colour(カラーを選択)ダイアログボックスからカラーを選択します。これは、Draw Box Behind Time Code(タイムコードの後ろにボックスを描画)オプションが選択されているときに、タイムコードの後ろに表示されるボックスの色です。
デフォルトパネルタイムコード開始時間	Export Movie(ムービーをエクスポート)ダイアログボックスでPrint Panel Time Code(パネルタイムコードをプリント)オプションを選択するとき、各パネルに対してデフォルトの開始タイムコードを定義します。

パラメータ	説明
ビットマップにエクスポート	
ビットマップをエクスポートできる制限サイズ	ビットマップをエクスポートするとき、サイズ制限を課します。このオプションが選択されているとき、下の2つのフィールドでサイズ制限を定義できます。
最大幅	Limit Size Allowed for Bitmap Export(ビットマップのエクスポートに許容されるサイズを制限) オプションが選択されている場合、このフィールドを使用して、エクスポートされる画像が持てる最大の幅(ピクセル単位)を設定します。
最大の高さ	Limit Size Allowed for Bitmap Export(ビットマップのエクスポートに許容されるサイズを制限) オプションが選択されている場合、このフィールドを使用して、エクスポートされる画像が持てる最大の高さ(ピクセル単位)を設定します。

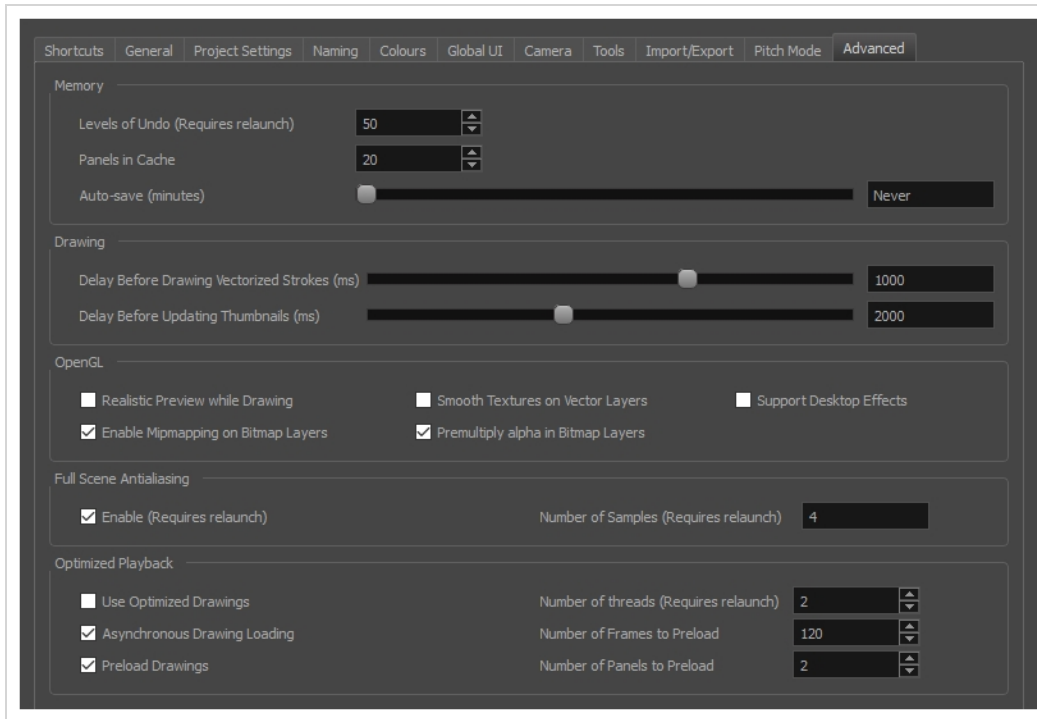
ピッチモードの環境設定

Pitch Mode(ピッチモード) で作業しているとき、表示を最適化できるいくつかの環境設定があります。



パラメータ	説明
メモリ	
ピッチモードワークスペース時に自動保存を無効化	<p>Pitch Mode(ピッチモード) で作業中は、自動保存機能をオフにして、システムが保存し続けられないようにすることができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"><p> 注: この設定は、Advanced(詳細設定) タブでAuto-save(自動保存) 設定が有効になっている場合にのみ使用できます。</p></div>
コントロールパネル	
プレイバックツールを表示	Playback(プレイバック) ツールバーをControl Panel(コントロールパネル) ビューに表示します。
ビューツールを表示	View(ビュー) ツールバーをControl Panel(コントロールパネル) ビューに表示します。
サウンドツールを表示	Voice Annotation(音声注釈) ツールをControl Panel(コントロールパネル) ビューに表示します。
描画ツールを表示	Drawing(描画) ツールとComments(コメント) ツールをControl Panel(コントロールパネル) ビューに表示します。

詳細設定



パラメータ	説明
メモリ	
元に戻すレベル (再起動が必要)	取り消しリストに保持されるアクションの数を決定します。デフォルトではリストに50個のアクションが保存されます。必要なら数値を変更可能です。
キャッシュのパネル	Storyboard Proで作業するとき、OpenGL描画はキャッシュにロードされ、表示とプレイバックが最適化されます。キャッシュにロードされる描画数を増減できます。デフォルト値は20です。
自動保存 (分)	デフォルトでAuto-save(自動保存)環境設定は無効になっているため、作業は自動保存されません。作業が自動的に保存される間隔(分単位)をスライダーを使用して選択することにより、Auto-save(自動保存)環境設定を有効にできます。
描画	
ベクター化されたストローク描画前のデレイ(分)	Storyboard Proで描画するとき、進行するにつれてストロークはベクター化されます。描画ツールを解放すると、線はベクター化されます。多数の一連の線をすばやくスケッチすると、ベクター化プロセスが描画アクションを妨げることがあります。これを回避するには、遅延値を増やすことによってベクター化プロセスを遅らせます。

サムネール更新前の デレイ(分)	描画を変更すると、Thumbnails(サムネール)ビューとTimeline(タイムライン)ビューに表示されているサムネールが更新されます。デフォルトでは、描画中にアプリケーション処理が遅くならないように、更新処理が遅れます。ミリ秒数が少ないほど更新は速くなり、逆もまた同様です。
OpenGL	
描画中のリアリスティックプレビュー	既存のアートの背後にペイントするDraw Behind(背後に描画)モードで、シェイプのライブプレビューを表示します。このモードを使用すると、Draw Behind(背後に描画)モードで描画している間、作業中にストロークが即座に表示されます。
ビットマップレイヤーでミップマッピングを有効化	アンチエイリアシング処理されたミップマップテクスチャーを生成します。標準以外のグラフィックスカードを使用してビットマップレイヤー上を操作するときは、パフォーマンスを上げるためにこのオプションの選択を解除します。ミップマッピングは、ローエンドのビデオカードで問題を引き起こすことがあります。
ベクターレイヤーにスムーズテクスチャー	ベクター描画レイヤー、テクスチャーが適用されたベクターブラシなど、カラーまたは不透明度にビットマップを使用するベクターブラシストロークの見た目を改善します。
ビットマップレイヤーでアルファをプリマルチプライ	
デスクトップエフェクトをサポート	Windows 7、Windows Vista、および macOSエフェクトとの互換性が向上します。これにより、Full Scene Antialiasing(フルカットのアンチエイリアシング)オプションが選択されている場合のグラフィック撮影問題が回避できます
フルカットアンチエイリアシング	
有効化(再起動が必要)	描くときに滑らかな線もアンチエイリアシングされた描画エリアを見ることができます。この値は、Stage(ステージ)ビューで使用されている現在のレベルに合うように変更できます。デフォルトで、このオプションは選択解除されています。を参照。
サンプル数(再起動が必要)	アンチエイリアシング処理に使用されるサンプル数を入力できます。サンプル数は、アンチエイリアシングを計算するためにピクセルが拡大される回数と等しくなります。これ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の品質は向上しますが、計算にかかる時間も長くなります。デフォルト値は4です。
最適化済みプレイバック	
最適化されたデスクトップを使用	

非同期描画ロード	パネルのプレイバック中に、描画を背景で読み込むことができます。このように、プレイバックは連続的です。同時に読み込まれる並列した描画の数を指定できます。これはマシンのコア数に応じて設定される必要があります。
描画をプリロード	プレイバック中に読み込む描画またはパネルの数を定義します。
スレッド数(再起動が必要)	
プリロードするコマ数	Storyboard Proはコマ数を調べ、使用されている描画の数を確認します。各パネルのそれぞれのレイヤーは描画です。短いパネルがたくさんある場合、長いパネルを1つ持っているよりも多くの描画があります。
プリロードするパネル数	Storyboard Proは指定されたパネル数を探して、それらのパネル内の描画数を決定します。各パネルの各レイヤーは描画であることを念頭に置いてください。長いパネルがある場合、指定したコマ数ではなく、いくつかのパネルを先に見たほうが良いでしょう。