



Storyboard Pro

Toon Boom Storyboard Pro 6.0 リファレンスガイド



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
第1章: 紹介	8
第2章: ダイアログボックスについて	10
Advanced Merge Storyboard(高度結合絵コンテ) ダイアログボックス	13
ブラーダイアログボックス	16
ビットマップレイヤー解像度を変更するダイアログボックス	17
エンコーディングとフォントを選択ダイアログボックス	19
カラーピッカーウィンドウ	20
キャプションのカスタマイズダイアログボックス	22
デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス	24
方向ブラーダイアログボックス	25
オーディオをエクスポートダイアログボックス	27
ビットマップをエクスポートダイアログボックス	30
CSVをエクスポートウィンドウ	37
FBXにエクスポートダイアログボックス	40
レイアウトをエクスポートダイアログボックス	42
ムービにエクスポートダイアログボックス	47
プロジェクト/ 選択したカット/ 追跡カットをエクスポートするダイアログボックス (コンフォメーション)	52
EDL/AAF/XMLにエクスポートダイアログボックス	59
Harmonyダイアログボックスにエクスポートする	66
Write Node Image Formats for Harmony	74
PDFウィンドウにエクスポート	80
絵コンテを抽出ダイアログボックス	84
サウンドクリップの検索ダイアログボックス	86
テキスト検索ウィンドウ	88
Flashエクスポート設定ダイアログボックス	90
自動マットを生成ダイアログボックス	92
CSVをインポートウィンドウ	94

画像のインポートダイアログボックス	95
コンフォメーションインポートプロジェクトダイアログボックス	98
サウンドクリップをインポートダイアログボックス	100
ビデオ/画像をクリップとしてインポートする	102
リストピッカーダイアログボックス	104
ツールプリセットを管理ダイアログボックス	105
マーカーダイアログボックス	107
Merge Layers(レイヤーを結合)ダイアログボックス	108
絵コンテを結合ダイアログボックス	110
QuickTimeムービー設定ダイアログボックス	113
マルチホイールカラーウィンドウ	116
新規プロジェクトウィンドウ	119
新規解像度ウィンドウ	121
新規ツールプリセットダイアログボックス	124
プロジェクトの最適化ダイアログボックス	126
パネルPDFオプションウィンドウ	127
PDFエクスポートビュー/ウィンドウ	129
PDFプロファイルダイアログボックス	131
プロジェクトのプロパティダイアログボックス	150
ラジアルズームブラーダイアログボックス	159
サウンドを録音ダイアログボックス	161
音声注釈を録音ダイアログボックス	163
パネルの名前を変更ダイアログボックス	164
カットの名前を変更ダイアログボックス	165
シーンの名前変更ダイアログボックス	167
3Dモデルをレンダーダイアログボックス	169
スクリプトマネージャーダイアログボックス	173
フォントの選択ダイアログボックス	175
Show/Hide Captions(キャプションを表示/非表示)ダイアログボックス	177

パネルをスマート追加ダイアログボックス	178
QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス	179
絵コンテを分割ダイアログボックス	182
レイヤーモーションを拡張ダイアログボックス	184
QuickTime標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックス	185
ツールバーマネージャーダイアログボックス	190
変更の追跡ウインドウ	191
ようこそ画面	192
WMV設定ダイアログボックス	194
ワークスペースマネージャーダイアログボックス	196
第3章: メニューについて	198
メインメニュー	199
カメラメニュー	200
キャプションメニュー	202
クリップメニュー	204
編集メニュー	205
ファイルメニュー	207
ヘルプメニュー	214
レイヤーメニュー	216
再生メニュー	221
絵コンテメニュー	223
ツールメニュー	229
表示メニュー	233
Windowsメニュー	238
ビューメニュー	240
3Dグラフィックビューメニュー	241
視野メニュー	243
スクリプトエディタービューメニュー	244
第4章: ツールバーについて	248

カメラツールバー	249
クリップとトラックツールバー	250
座標ツールバー	252
編集ツールバー	253
ファイルツールバー	254
レイヤーツールバー	255
ナビゲーションツールバー	257
オニオンスキンツールバー	258
プレイバックツールバー	260
スクリプトツールバー	262
スクリプトエディターツールバー	263
絵コンテツールバー	267
テキストフォーマットツールバー	269
ツールプリセットツールバー	271
ツールツールバー	272
ビューツールバー	276
ワークスペースツールバー	278
第5章: ツールプロパティについて	280
ブラシツールプロパティ	282
カメラツールプロパティ	301
中心線編集ツールプロパティ	305
隙間閉鎖ツールプロパティ	306
輪郭編集ツールプロパティ	307
サーフェス上にレイヤーを作成するツールプロパティ	309
カッターツールプロパティ	310
スポイトツールプロパティ	313
楕円ツールプロパティ	314
消しゴムツールプロパティ	320
レイヤートランスフォームツールプロパティ	338

線ツールプロパティ	343
サイズを維持ツールプロパティ	350
ペイントツールプロパティ	351
鉛筆ツールプロパティ	355
パスツールプロパティ	362
ポリライン(折れ線) ツールプロパティ	365
長方形ツールプロパティ	371
選択ツールプロパティ	377
スタンプツールプロパティ	385
テキストツールプロパティ	393
ズームツールプロパティ	397
第6章: ビューについて	400
3Dグラフビュー	401
カメラビュー	403
カラービュー	408
機能エディタービュー	410
ガイドビュー	417
レイヤービュー	420
ライブラリービュー	423
メッセージログビュー	425
Panel(パネル) ビュー	426
ピッチモードビュー	430
スクリプトエディタービュー	431
ステージビュー	433
絵コンテビュー	439
Thumbnails(サムネール) ビュー	441
タイムラインビュー	443
Tool Properties(ツールプロパティ) ビュー	449
トップビューとサイドビュー	450

第7章: ワークスペースについて	452
ピッチモードワークスペース	454
サムネイルビュー	456
コントロールパネル	457
絵コンテをプレイバックする	458
カメラビューをナビゲートする	459
パネルビュー	460

第1章: 紹介

Storyboard Pro『参考ガイド』は、すべてのメニュー、ボタン、およびユーザーインターフェースで利用可能なオプションを、その機能性の説明とともに一覧しています。その目的は、ユーザーインターフェースの特定オプションや機能を理解する必要がある場合、または特定機能のすべての能力について知りたい場合に調べるためです。

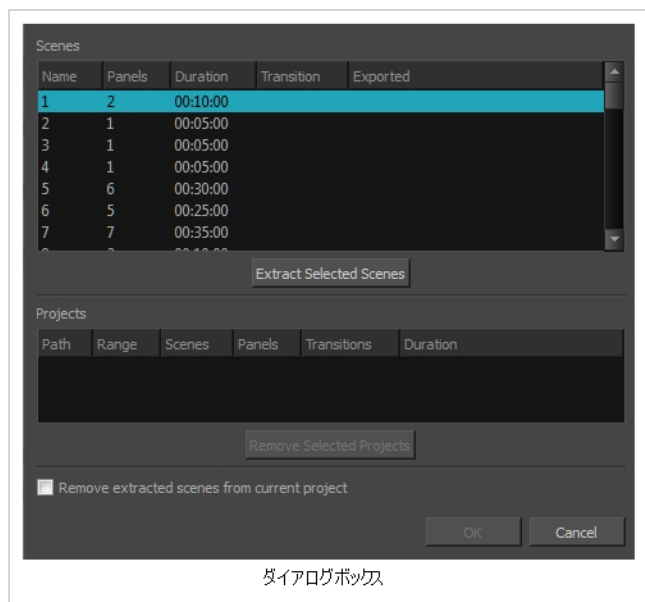
**注:**

Storyboard Pro機能の使用方法については、『ユーザーガイド』を参照してください。Preferences(環境設定)ダイアログボックスで環境設定に関する情報が必要な場合は、『環境設定ガイド』を参照してください。

第2章: ダイアログボックスについて

Storyboard Proで作業をしている間に、実行しているタスク次第で、パラメータ、オプションおよび他の多くの設定を定めるダイアログボックスに出会います。

ウィンドウを使用すると、パラメータを定めてウィンドウを開いたまま作業を続けることができるので、さらに設定を微調整することができます。ここにダイアログボックスとウィンドウの例があります。



このセクションに記載されているダイアログは次のとおりです:

Advanced Merge Storyboard(高度結合絵コンテ)ダイアログボックス	13
ブラーダイアログボックス	16
ビットマップレイヤー解像度を変更するダイアログボックス	17
エンコーディングとフォントを選択ダイアログボックス	19
カラーピッカーウィンドウ	20
キャプションのカスタマイズダイアログボックス	22
デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス	24
方向ブラーダイアログボックス	25
オーディオをエクスポートダイアログボックス	27
ビットマップをエクスポートダイアログボックス	30
CSVをエクスポートウィンドウ	37
FBXにエクスポートダイアログボックス	40
レイアウトをエクスポートダイアログボックス	42
ムービにエクスポートダイアログボックス	47

プロジェクト/ 選択したカット/ 追跡 カット をエクスポート するダイアログボックス (コンフォメーション)	52
EDL/AAF/XMLにエクスポートダイアログボックス	59
Harmonyダイアログボックスにエクスポート する	66
Write Node Image Formats for Harmony	74
PDFウィンドウにエクスポート	80
絵コンテを抽出 ダイアログボックス	84
サウンドクリップの検索 ダイアログボックス	86
テキスト検索 ウィンドウ	88
Flashエクスポート 設定 ダイアログボックス	90
自動 マット を生成 ダイアログボックス	92
CSVをインポートウィンドウ	94
画像 のインポートダイアログボックス	95
コンフォメーションインポートプロジェクトダイアログボックス	98
サウンドクリップをインポートダイアログボックス	100
ビデオ/画像 をクリップとしてインポートする	102
リストピッカーダイアログボックス	104
ツールプリセットを管理ダイアログボックス	105
マーカーダイアログボックス	107
Merge Layers(レイヤーを結合) ダイアログボックス	108
絵コンテを結合 ダイアログボックス	110
QuickTimeムービー設定 ダイアログボックス	113
マルチホイールカラーウィンドウ	116
新規プロジェクトウィンドウ	119
新規解像度 ウィンドウ	121
新規ツールプリセットダイアログボックス	124
プロジェクトの最適化 ダイアログボックス	126
パネルPDFオプションウィンドウ	127
PDFエクスポートビュー/ウィンドウ	129
PDFプロファイルダイアログボックス	131
プロジェクトのプロパティダイアログボックス	150

ラジアルズームブラーダイアログボックス	159
サウンドを録音ダイアログボックス	161
音声注釈を録音ダイアログボックス	163
パネルの名前を変更ダイアログボックス	164
カットの名前を変更ダイアログボックス	165
シーンの名前変更ダイアログボックス	167
3Dモデルをレンダーダイアログボックス	169
スクリプトマネージャーダイアログボックス	173
フォントの選択ダイアログボックス	175
Show/Hide Captions(キャプションを表示/非表示) ダイアログボックス	177
パネルをスマート追加ダイアログボックス	178
QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス	179
絵コンテを分割ダイアログボックス	182
レイヤーモーションを拡張ダイアログボックス	184
QuickTime標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックス	185
ツールバーマネージャーダイアログボックス	190
変更の追跡ウインドウ	191
ようこそ画面	192
WMV設定ダイアログボックス	194
ワークスペースマネージャーダイアログボックス	196

Advanced Merge Storyboard(高度結合絵コンテ) ダイアログボックス

プロジェクトを別のプロジェクトに抽出または分割して別のプロジェクト共同作業者が作業できるようにしたが、元のプロジェクト(すなわちマスタープロジェクト)のコピーを保持している場合は、Merge and Replace(結合して置換)ダイアログが便利です。このダイアログでは、マスタープロジェクトの元のカットを、抽出したプロジェクトの更新されたカットと置き換えることができます。

オプションで、元のカットのコピーを保存して、それらを比較できるようにすることもできます。抽出したプロジェクトからどのカットをマスタープロジェクトにインポートするかをカスタマイズすることもできます。



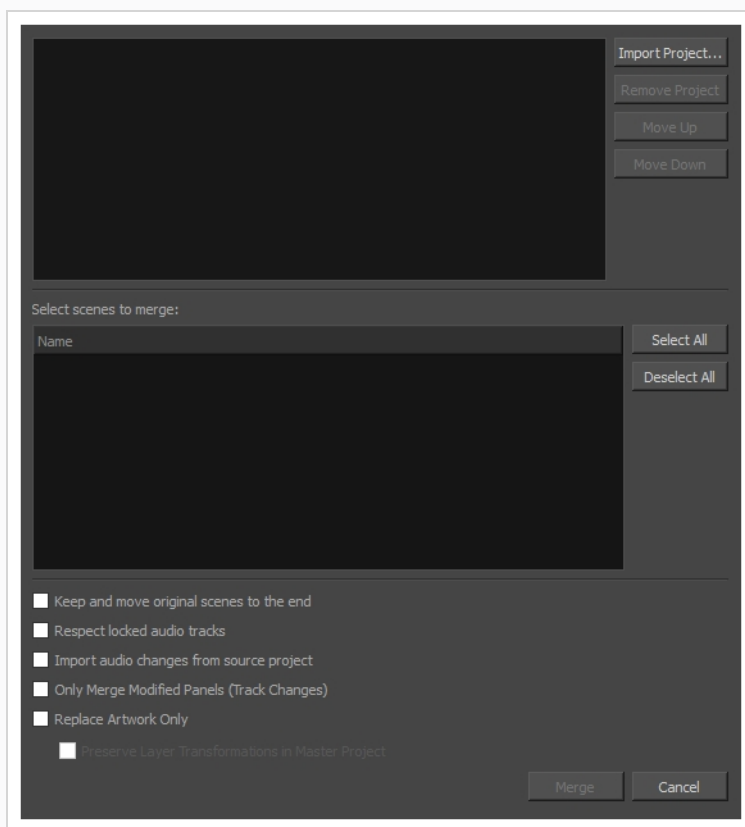
注:


プロジェクトをマージするとき、マスタープロジェクトのビデオクリップとサウンドクリップはそれぞれのパネルのキュー時間と同期したままになります。パネルの境界を超えて伸びるクリップは、それらがキューイングされているパネルと同期します。それらが終わるパネルとは同期しません。


Advanced Merge Storyboard(高度結合絵コンテ) ウィンドウにアクセスする方法

1. マスタープロジェクトを開きます。
2. **File(ファイル) > Project Management(プロジェクト管理) > Merge and Replace(結合して置換)** を選択します。

Advanced Merge Storyboard(高度結合絵コンテ) ダイアログボックスが開きます。



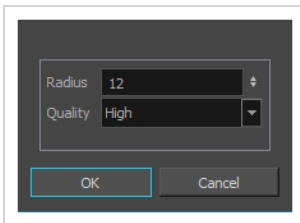
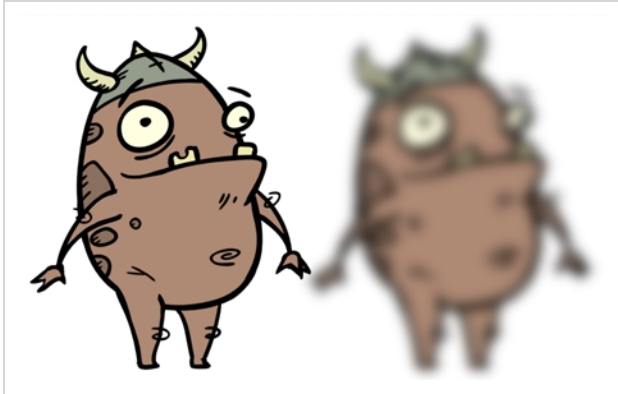
パラメータ	説明
Storyboard Proプロジェクトのリスト	<p>現在のファイルとマージするために選択されたStoryboard Proプロジェクトファイルのリストを表示します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: リスト内のすべてのプロジェクトの左側に、チェックボックスが表示されます。このチェックボックスをオンにすると、現在のプロジェクトにマージするためにそのプロジェクト内のすべてのカットが選択されます。</p> </div>
プロジェクトをインポート	現在のファイルとマージ/置換する Storyboard Proプロジェクトファイルを選択できます。
プロジェクトを削除	不要な Storyboard Proファイルを選択し、リストから削除できます。
上に移動/下に移動	現在のファイルに関連してインポートしたい順番にファイルを整理できます。
マージ(結合)するカットを選択	上部のプロジェクトリストで現在選択されているプロジェクト内のカットリスト。リスト内の

	<p>各カットの左側にチェックボックスが表示されます。このチェックボックスをオンにすることで、選択したプロジェクトから現在のプロジェクトにカットがマージされるようになります。</p> <p>インポートされているプロジェクトにシーンが含まれている場合は、そのシーンもリストに含まれ、カットはそれぞれのシーンの下に一覧されます。シーンの横にあるチェックボックスをオンにすると、シーン内のすべてのカットを同時に選択できます。</p>
すべて選択	現在のプロジェクトにマージするために選択したプロジェクトですべてのカットにチェックマークを付けます。
すべて選択解除	選択したプロジェクトのすべてのカットのチェックマークを外します。
元のカットを保持し最後に移動	インポートされたプロジェクトのカットと置換された、マスタープロジェクトの各カットのバックアップを作成します。バックアップカットはプロジェクトの最後に配置され、そのカット名には <code>_orig</code> というプレフィックスが追加されます。
ロックされたオーディオトラックを優先	ロックされたオーディオトラック内のサウンドクリップが動かず、それぞれのパネルとの同期が維持されることを確実にします。
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	インポートしたプロジェクトのオーディオトラックとサウンドクリップに加えた変更を、現在のプロジェクトにインポートします。
変更されたパネル(変更履歴)だけをマージ	マージされているプロジェクトで変更として追跡されたパネルのみをマージします。このオプションが有効の場合、インポートされたプロジェクトにおいて変更を記録されなかったパネルに加えられた変更は、マスタープロジェクトには適用されません。
アートワークだけを置換	<p>マスタープロジェクトのアートワークをインポートしたプロジェクトのアートワークと置換しますが、アニメティックのパネルとカットのタイミングは調整されません。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: マスタープロジェクトのレイヤーXシートビューとアニメーションは、Preserve Layer Transformations in Master Project(マスタープロジェクトでレイヤーXシートビューを保持) オプションが有効になっていない限り、インポートされたプロジェクトではレイヤーXシートビューとアニメーションに置換されます。</p> </div>
マスタープロジェクトのレイヤーXシートビューを保持	Replace Artwork Only(アートワークだけを置換) オプションが有効であっても、マスタープロジェクトのレイヤーXシートビューは、デフォルトで、インポートされたプロジェクトのレイヤーXシートビューとアニメーションに置換されます。このオプションが有効な場合、マスタープロジェクトの描画は置換されますが、レイヤー上のXシートビューとアニメーションは置き換えられません。

ブラーダイアログボックス

T-SBADV-007-003

Blur(ブラー)エフェクトは、画像を全方向に均等にソフトにし、もやをかけ、または不明瞭にします。このエフェクトは、画像をぼやしたり、きめ細かくしたくない場合に役立ちます。たとえば、さらに遠くにある、あるいはカットの背景にある描画オブジェクトを、大気遠近法の法則によってぼやかして表示することができます。その他の用途には、自然には硬い輪郭を持たない雪や星、影などのオブジェクトの一般的なソフト化が含まれます。



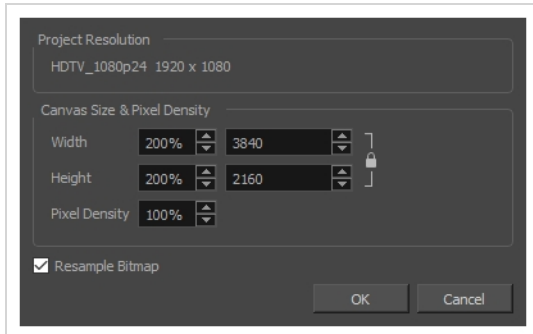
Blur(ブラー) ダイアログボックスへのアクセス方法

- Layer(レイヤー) > Apply Effect on Bitmap Layer(ビットマップレイヤーにエフェクトを適用) > Blur(ブラー)を選択します。

パラメータ	説明
半径	ブラーのサイズ 値が大きいほど、ブラーの強度または届く距離が大きくなります。
品質	スローで正確な操作にはHigh(高)を選択し、より粗い外観ながらより速い操作にはLow(低)を選択します。

ビットマップレイヤー解像度を変更するダイアログボックス

Change Bitmap Layer Resolution (ビットマップレイヤー解像度を変更する) ダイアログボックスでは、カットのニーズに合わせてビットマップレイヤーの解像度を変更できます。



Change Bitmap Layer Resolution (ビットマップレイヤー解像度を変更する) ダイアログボックスにアクセスする方法

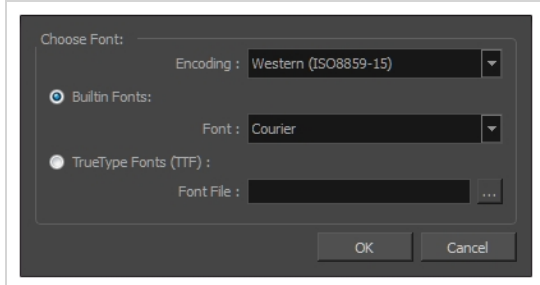
1. Layers (レイヤー) パネルまたはLayers (レイヤー) ビューから、解像度を変更したいビットマップレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
 - レイヤーを右クリックして、Change Bitmap Layer (ビットマップレイヤーを変更) を選択します。
 - トップメニューでLayer (レイヤー) > Change Bitmap Layer Resolution (ビットマップレイヤー解像度を変更) を選択します。

パラメータ	説明
プロジェクト解像度	参考のために表示されている、プロジェクトのプロジェクト解像度。
キャンバスサイズとピクセル密度	
ピクセル密度	描画がズームインも拡大もされていないときに画面に表示される各ピクセルに格納するピクセル数を指定します。たとえば、100%でビットマップ描画をズームインまたは拡大すると、画質が低下します。200%に設定すると、ビットマップ描画は、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。
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。
ビットマップを再サンプル	有効にすると、アートワークは新しいPixel Density(ピクセル密度)に基づいてリサンプリングされ、ステージ内の現在の比率を維持します。それ以外の場合は、ピクセル密度を上げるとアートワークが縮小され、密度を下げるとアートワークが拡大されます。

エンコーディングとフォントを選択ダイアログボックス

Choose Encoding and Font(エンコーディングとフォントを選択)ダイアログボックスでは、Unicode文字をPDFドキュメントにエクスポートするときの言語エンコーディングと埋め込みPDFフォントを選択できます。これらはPDFでテキストを表示するのに使用されます。



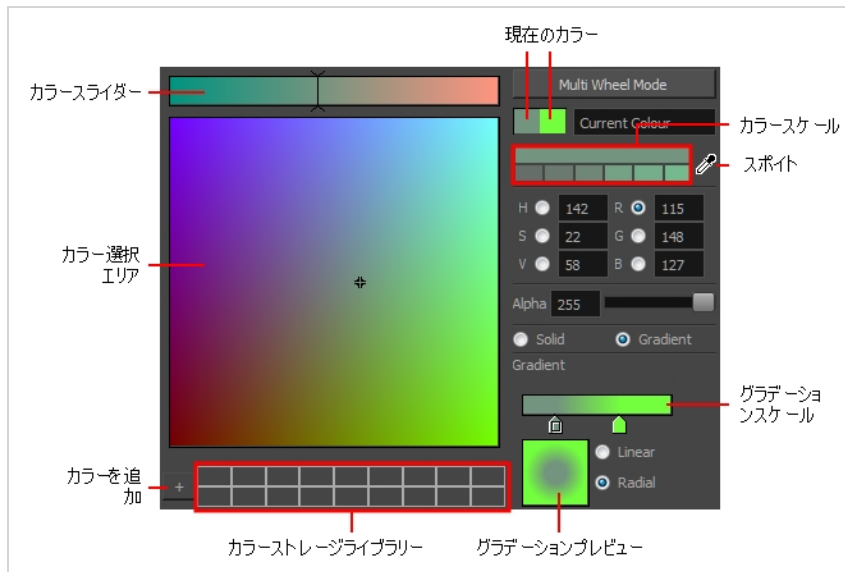
Choose Encoding and Font(エンコーディングとフォントを選択)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Export to PDF(PDFにエクスポート)ウィンドウで、**New Profile(新規プロファイル)**をクリックします。
PDF Profile(PDFプロファイル)ダイアログボックスが開きます。
2. **General(全般)**タブを選択します。
3. Font(フォント)フィールドで、**参照 [...]**ボタンをクリックします。

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

カラーピッカーウィンドウ

Colour Picker(カラーピッカー) ウィンドウでは、色の選択とカスタマイズ、単色またはグラデーションカラーの作成、カラーストレージライブラリーへの色の保存、およびMultiwheel Colour(マルチホイールカラー) ウィンドウを開くことができます。



Colour Picker(カラーピッカー) ウィンドウにアクセスする方法

1. Colour(カラー) ビューで、Collapse/Expand(折り畳み/展開)の矢印をクリックして、Colour(カラー)領域が展開されていることを確認します。
2. 現在のカラースウォッチ上をダブルクリックします。
Colour Picker(カラーピッカー)ウィンドウが開きます。

パラメータ	説明
カラースライダー	カラー選択領域で選択した色のグラデーションを表示します。
カラー選択エリア	ドラッグして色を選択できるカーソルを使って色の範囲を表示します。この表示は、H、S、V、R、B、Bのいずれかのオプションを選択すると変わります。
カラーを追加	選択した色をカラーストレージライブラリーに追加します。
カラーストレージライブラリー	定義したカラーを保存できます。
マルチホイールモード	Multiwheel Colour (マルチホイールカラー) ウィンドウを開きます。 マルチホイールカラーウィンドウ(ページ116) を参照。

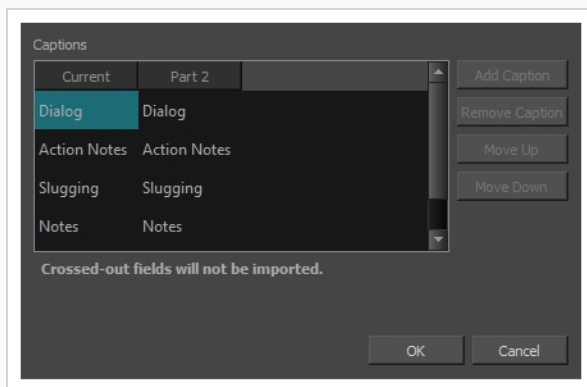
現在のカラー	現在のカラーを左側に表示します。右側は現在変更しているところです。
カラースケール	カラーピッキング領域とカラースライダー領域で選択した色相とそのさまざまな値を表示します。
スポイト	画面のどの場所からでもカラーを選択できます。Dropper(スポイト) を押下したまま、望みのカラーにドラッグして解放し、カラーを選択します。
HSV	カラーピッキング領域に選択した色の色相、彩度、または値を表示します。
RGB	赤、緑、青のカラーホイールを表示します。
アルファ	値を入力するか、スライダーをドラッグすることによって、透明度を変更できます。
ソリッド	均一な同一色を作ります。
グラデーション	線形グラデーションまたはラジアルグラデーションを作成できます。を参照。
グラデーションスケール	カラーの範囲と矢印を表示します。矢印を動かしてグラデーションカラーを定義します。
グラデーションプレビュー	グラデーションスケール上で矢印を動かすと、グラデーションのプレビューが表示されます。
リニア	線形グラデーションを作成します。
ラジアル	ラジアル(円形) グラデーションを作成します。

キャプションのカスタマイズダイアログボックス

Customize Captions(キャプションのカスタマイズ) ダイアログボックスでは、挿入しているプロジェクトのキャプションフィールドと現在のプロジェクトのキャプションフィールドとをどのように合わせるかを設定できます。挿入中のプロジェクトのキャプションフィールドを現在のプロジェクトのキャプションフィールドに関連付けることができるほか、一致しないキャプションフィールドをプロジェクトに追加するか破棄するかを決めることができます。

Customize Captions(キャプションのカスタマイズ) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 現在のプロジェクトのTimeline(タイムライン) ビューで、その後プロジェクトを挿入したいカットの上にタイムライン再生ヘッドを移動します。
2. トップメニューからFile(ファイル) > Project Management(プロジェクト管理) > Insert(挿入) を選択します。
Open Storyboard Project(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. 選択したいプロジェクトの.sboardまたは*.sbpzファイルを参照して選択し、Open(開く) をクリックします。
4. 挿入されているプロジェクトのキャプションフィールドの管理方法を確認するよう指示するダイアログで、Customize(カスタマイズ) をクリックします。



パラメータ	説明
キャプションリスト	<p>マージ(結合) されているキャプションのリスト。左側の列は現在のプロジェクトのキャプションフィールド用で、右側の列は挿入されているプロジェクトのキャプションフィールド用です。</p> <p>水平方向に置かれたキャプションが合わせられ、挿入されたプロジェクトのこれらのキャプションの値が、現在のプロジェクトのそのキャプションフィールドに追加されます。デフォルトで、同じ名前を持つキャプションがすでに整列されています。両方のプロジェクトのキャプションフィールドを合わせる方法をカスタマイズする必要がある場合は、次の動作に留意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • マージされているプロジェクトの1つのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのキャプションフィールドの1つと揃っている場合、そのマージされたプロジェクトの

パラメータ	説明
	<p>フィールドの値は、そのマージされたプロジェクトからインポートされたすべてのカットに対して、たとえこれらのフィールドが同じ名前でも、それと揃っている現在のプロジェクトのフィールドに追加されます。</p> <p>たとえば、現在のプロジェクトにAction(アクション)という名前のキャプションフィールドがあって、マージされるプロジェクトにAction Notes(アクションメモ)という名前のキャプションフィールドがあり、両方のプロジェクトがマージされると、それらは水平方向に整列されます。インポートされているカットのAction Notes(アクションメモ)キャプションフィールドの値は、Action(アクション)フィールドに保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのすべてのフィールドの下にある場合、それは現在のプロジェクトに新しいフィールドとして追加されます。 マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクト内のすべてのフィールドの下にあり、取り消された場合は、無視されます。 マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのいずれかのフィールドと揃っていて取り消された場合、そのプロジェクトからインポートされたすべてのカットでこのフィールドは空になります。 キャプションフィールドがプロジェクトに追加されてはいるけれど既存のキャプションフィールドと同じ名前の場合には、サフィックス番号が付けられます。
キャプションを追加	挿入されるプロジェクトの1つからキャプションを削除した場合は、削除したキャプションを選択してこのボタンをクリックすることで、追加し直すことができます。
キャプションを削除	挿入されたプロジェクトで、現在選択されているキャプションフィールドを無視します。そのキャプションフィールドの値は、現在のプロジェクトにインポートされません。
上に移動	選択したキャプションフィールドをキャプションリスト内で上に移動し、元のプロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。
下に移動	選択したキャプションをキャプションリスト内で下に移動し、元のプロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。

デフォルトのキャプション形式ダイアログボックス

Default Caption Format(デフォルトのキャプション形式) ダイアログボックスでは、プロジェクトに追加されるすべての新しいキャプションのデフォルトのフォントフェイスとフォントサイズを設定できます。

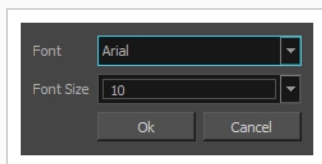
Default Caption Format(デフォルトのキャプション形式) は、以前は空白だったキャプションフィールドにキャプションを入力するときに自動的に適用されますが、既存のキャプションまたは既存キャプションに入力された新しいテキストの形式には影響しません。

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

Default Caption Format(デフォルトのキャプション形式) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. トップメニューから、Captions(キャプション) > Default Caption Format(デフォルトのキャプション形式) を選択します。

Default Caption Format(デフォルトのキャプション形式) ダイアログボックスが開きます。

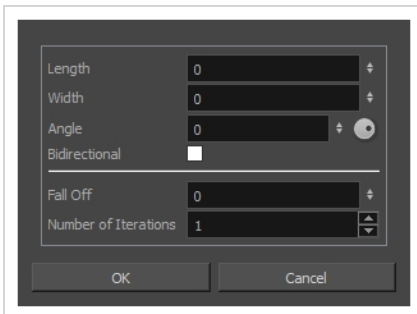


パラメータ	説明
フォント	新しいキャプションのデフォルトのフォントフェイスを設定します。
フォントサイズ	新しいキャプションのデフォルトのフォントサイズを設定します。

方向ブラーダイアログボックス

T-SBADV-007-005



Directional Blur(方向ブラー)エフェクトは、1つの輪郭エッジから別の方向または角度に画像をプルおよびスミアするモーションブラーを作成します。このエフェクトは、高速で走行中の車の後ろに続く色の縞など、スピード感を生み出すのに有用です。ブラーの外観は、Gaussian(ガウス)ブラーを複数回反復して使用して達成される外観と似ています。



Directional Blur(方向ブラー)ダイアログボックスにアクセスする方法

- Layer(レイヤー) > Apply Effect on Bitmap Layer(ビットマップレイヤーにエフェクトを適用) > Directional Blur(方向ブラー)を選択します。

パラメータ	説明
長さ	ブラーの長さ。
幅	ブラーの厚さ。
角度	ブラーが適用される方向(度単位)。0°では、ブラーは右方向に適用されます。

	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> 注: この角度を視覚的に設定するには、フィールドの右側にあるダイヤル  をクリックしてドラッグします。</div>
双方向	ピクセルの両側にブラーを適用します。
フォールオフ	ブラーが画像の端から消える距離。0から1の間の値を選択します。フォールオフ率が0の場合は、ブラーがゆっくりと消え、キャラクターの端からブラーの最も遠い端まで均等にブラーが分散されます。フォールオフ率が1の場合は、ブラーがすばやく消えます。そのためブラーは画像の端に近いほど重くなります。
反復数	ブラーが画像に適用される回数。反復数が多いと、カラー間のトランジションが滑らかになり、ブラーが増しますが、レンダリングの時間も長くなります。

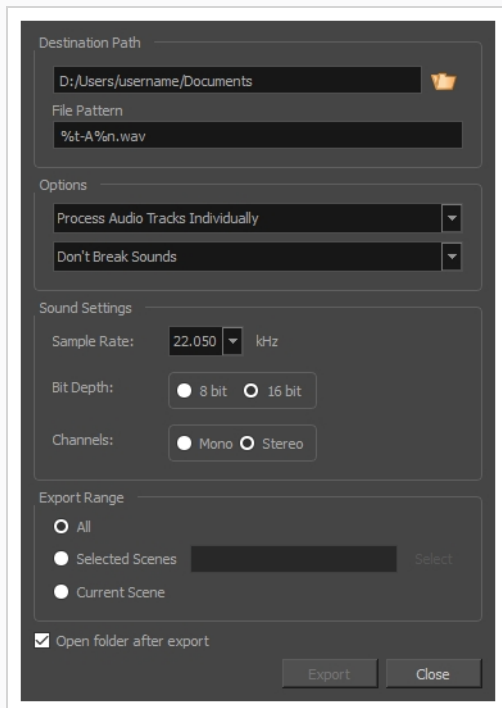
オーディオをエクスポート ダイアログボックス


Export Audio(オーディオをエクスポート) ダイアログでは、プロジェクトのオーディオトラックをサウンドファイルにエクスポートできます。プロジェクトのすべてのオーディオトラックに対して単一のファイルをエクスポートするか、もしくは各オーディオトラックを個別にエクスポートするかを選択できます。また、プロジェクト全体に対して1つのトラックをエクスポートするか、それともカット、シーン、またはアクト別にそれを分けるかを選択できます。


Export Audio(オーディオをエクスポート) ウィンドウにアクセスする方法


1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > Audio(オーディオ)** を選択します。

Export Audio(オーディオをエクスポート) ダイアログが開きます。



パラメータ	説明
宛先パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にある Browse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。 <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル

	<ul style="list-style-type: none"> • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号 • %n - オーディオトラック番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;">  ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。 </div>
オプション	
個別にオーディオトラックを処理する	プロジェクト内の各オーディオトラックを、別々のサウンドファイルにエクスポートします。
すべてのオーディオトラックをマージする	エクスポートする前に、プロジェクト内のすべてのオーディオトラックを1つのサウンドトラックにミックスダウンします。
オーディオトラックを個別に処理して結合	各オーディオトラックを別々のサウンドファイルにエクスポートしてから、すべてのオーディオトラックとミックスして別のファイルのエクスポートします。
サウンドをブレイクしない	プロジェクトの全長にわたってオーディオトラックをエクスポートします。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクト全体に対して1つのサウンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、プロジェクトの各オーディオトラックにつき1つのサウンドファイルがあります。
サウンドをカット別にブレイク	エクスポートされた各オーディオトラックをカットに分割します。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクトの各カットに1つのサウンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、1つのオーディオトラックにつき1つのカットごとに1つのサウンドファイルがあります。
サウンドをシーン別にブレイク	エクスポートされた各オーディオトラックをシーンに分割します。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクトの各シーンに1つのサウンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、1つのオーディオトラックにつき1つのシーンごとに1つのサウンドファイルがあります。このオプションは、プロジェクトにシーンが含まれている場合にのみ利用できます。
サウンドをアクト別にブレイク	エクスポートされた各オーディオトラックをアクトに分割します。オーディオトラックのマージ(結合)を選択した場合は、プロジェクトの各アクトに1つのサウンドファイルがあります。オーディオトラックを別々にエクスポートすることを選択した場合は、1つのオーディオトラック

	クにつき1つのサウンドファイルがあります。このオプションは、プロジェクトにアクトが含まれている場合にのみ利用できます。
サウンド設定	
サンプルレート	エクスポートされるオーディオファイルの周波数を設定します。最初に作成されたときの周波数でサウンドファイルのエクスポートをお勧めします。参考までに、標準のサンプルレートは、放送とDVDの場合で 48.0 kHz です。
ビット深度	サウンドファイルの各波長の精度レベルを設定します。標準ビット深度は 16ビット です。これを 8ビット に設定すると、オーディオファイルのサイズは半分になりますが、音質に大きな影響を与えます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: WindowsではQuickTime Playerがインストールされている場合を除き16ビットでのみオーディオをエクスポートできます。</p> </div>
チャンネル	Mono(モノ) または Stereo(ステレオ) のどちらでサウンドをエクスポートするかを選択できます。ステレオサウンドは左右のスピーカー用に別々のトラックを使用しているため、リアルなサウンド環境をシミュレートできます。モノは両方のスピーカーに単一のトラックを使用するため、ディスク空き容量を節約できます。
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテのオーディオ全体をエクスポートします。
選択したカット	エクスポートする特定のカットを選択できるScenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスを開くには、このオプションを選択してSelect(選択)をクリックします。プロジェクトにシーンが含まれている場合、シーンごとにカットを選択することもできます。
現在のカット	現在選択しているカットのオーディオのみをエクスポートします。
エクスポート後にフォルダーを開く	Storyboard Proは、エクスポートされたオーディオファイルを含むフォルダーを自動的に開きます。

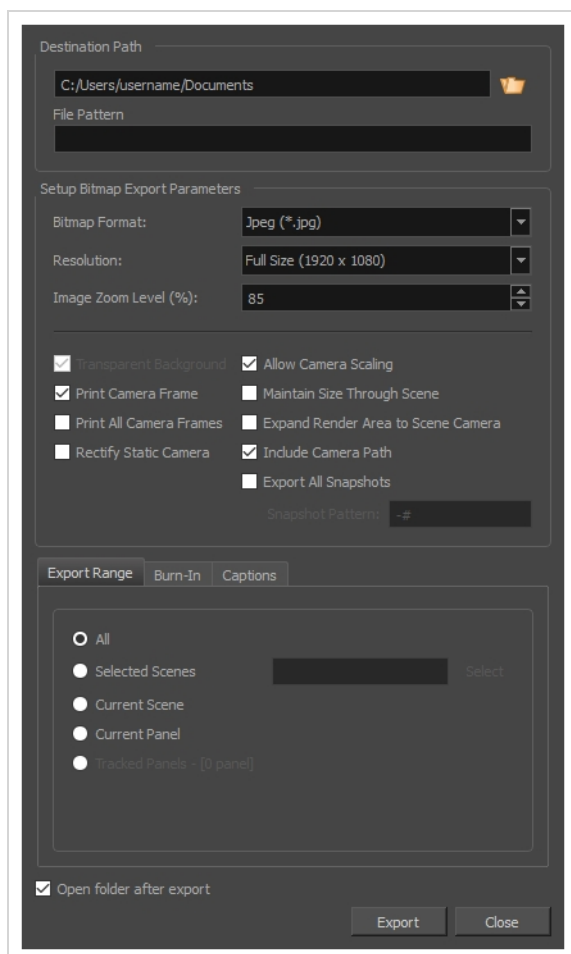
ビット マップをエクスポート ダイアログボックス

Export Bitmap(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できます。エクスポートされたデータには、絵コンテの各パネルに別々のビット マップファイルが含まれています。



注:



.psdファイルでは、トランスフォーム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、カメラ動作は独立したレイヤーにレンダリングされます。

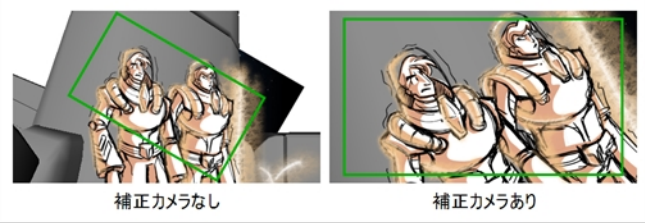
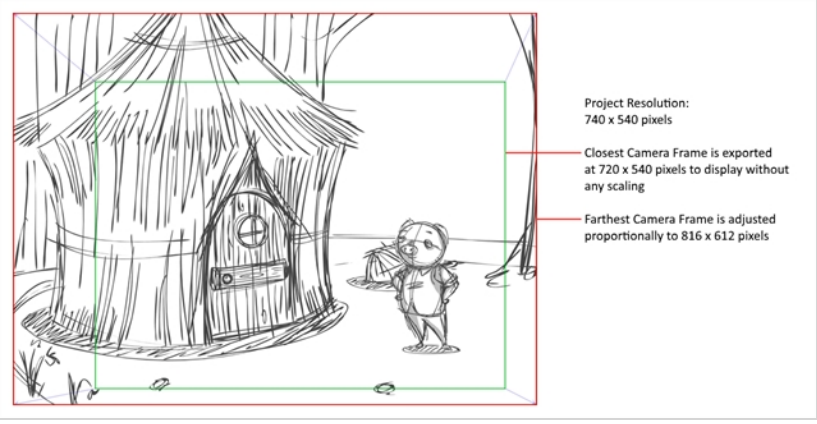


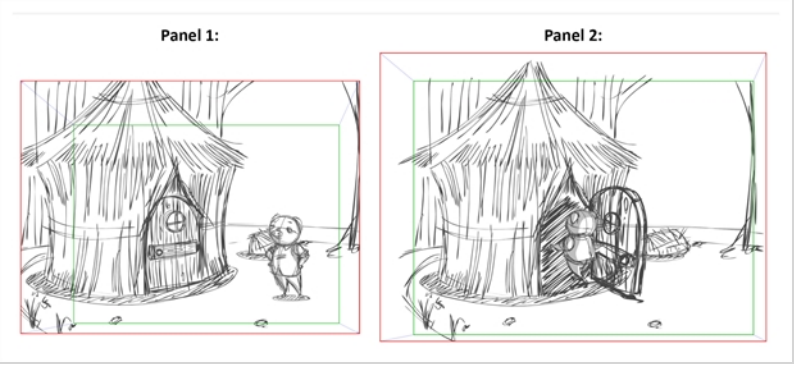
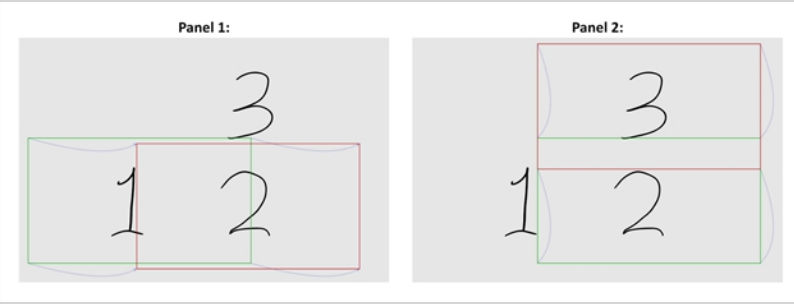
Export Bitmap(ビット マップをエクスポート) ウィンドウにアクセスする方法

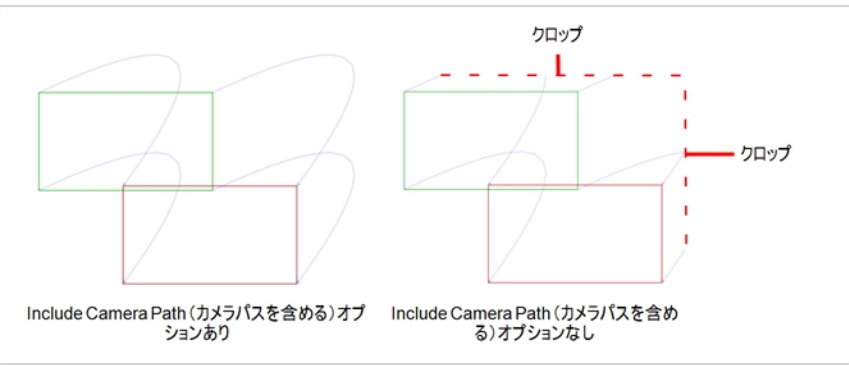
- File(ファイル) > Export Bitmap(ビット マップをエクスポート) を選択します。

パラメータ	説明
-------	----


宛先パス	
パス	<p>エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にある Browse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。</p>
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号 • %p - パネル番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数 %4s の場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
ビットマップのエクスポートパラメータをセットアップ	
ビットマップ形式	<p>エクスポートしたビットマップを保存する画像形式を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jpeg (*.jpg): 非可逆圧縮による非常にコンパクトな画像形式。 • Targa (*.tga): 基本的な可逆圧縮による画像形式。 • Photoshop (*.psd): Adobe Photoshopプロジェクトの保存に使用される形式。この形式は圧縮されません。 • Portable Network Graphics (*.png): 強力な可逆圧縮による画像形式。
解像度	<p>解像度を現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、1/2サイズ、フルサイズから選択します。</p>
画像ズームレベル (%)	<p>画像の倍率を設定します。0から400の間の値を入力します。デフォルト値は85%です。</p>
透明な背景	<p>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利用できます。このオプションはデフォルトで有効になっており、不透明な白い背景では</p>

	なく透明な背景で.psdファイルをエクスポートします。
すべ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に対して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	<p>パネル内のカメラが斜めになっていて、そのパネル内でカメラ動作がない場合、このオプションを有効にすると、パネルは、カメラがまっすぐな角度にあるかのようにレンダリングされます。</p> 
カメラのスケーリングを許可	<p>このオプションはデフォルトで有効になっています。これにより、カメラのクローズアップがカットに含まれるときに、エクスポートされた画像が大きくなり、最も近いカメラフレームが少なくとも選択された解像度のサイズになります。これにより、最も近いカメラフレームをズームインしたときに、画像がピクセル化されて表示されなくなります。無効にすると、エクスポートされた画像は選択した解像度のサイズになります。</p> <p>次の例では、カメラはズームアウトしますが、画像は、最も近い(最小の)カメラフレームが正確にエクスポート解像度のサイズになるように十分に大きくエクスポートされます。そのため、画像が最も近いカメラフレームにズームインされても、拡大縮小されたようには見えません。</p> 
カットを通じてサイズを維持	<p>エクスポートされたパネルからのエレメントが、同じカットの異なるパネルにわたってサイズを維持することを保証します。たとえば、カメラが2つの異なるパネルを介してキャラクターにズームインするカットをエクスポートする場合、このオプションを選択すると、エクスポートされた両方の画像でキャラクターのサイズが同じになります。このオプションのチェックをオフにした場合と同じ状況では、両方のビットマップがちょうど大きくなり、一番近いカメラフレームが選択したエクスポート解像度と同じ大きさになります。</p>

	<p>次の例では、カメラは2つのパネルにわたってカット上でズームアウトします。エクスポートされた画像では、カット要素は同じサイズですが、カメラがズームアウトすると画像キャンバスのサイズが大きくなります。</p>  <p>注:</p> <p>デフォルトでは、エクスポートされたビットマップは4096 x 4096ピクセルを超えることはできません。そのため、カメラズームを含むカットをエクスポートするときに、このオプションが正しく機能しない可能性があります。</p>
<p>レンダリングエリアをカットカメラに拡張</p>	<p>デフォルトでは、エクスポートされたパネルは、パネル内のカメラ動作によってカバーされる領域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、カット内のすべてのパネルを組み合わせるときに、カメラ動作でカバーされる領域をカバーします。このようにして、カット内のすべてのエクスポートされたパネルが結合されると、カットの要素はすべて互いに適切な位置に配置されます。</p> <p>次の例では、カメラは最初のパネルで1から2、次に2番目のパネルで2から3に移動しますが、両方のパネルは1から2から3までのカメラ動作全体をカバーするようにエクスポートされます。</p> 
<p>カメラのパスを含める</p>	<p>エクスポートされた画像に、カメラ動作がカバーするすべての領域が含まれるようにします。このオプションが無効の場合、エクスポートされた画像はカメラのキーフレームとその中割りすべてをカバーしますが、曲線的なカメラ動作で覆われているパネルの部分は含まれません。</p>

	
すべてのスナップショットをエクスポート	プロジェクトにいくつかのスナップショットを含むパネルがある場合、デフォルトでは、そのパネルの主たるスナップショットだけがエクスポートされます。このオプションが有効な場合、複数のスナップショットを含むパネルは、各スナップショットに1つずつ、複数の画像ファイルとしてエクスポートされます。
スナップショットパターン	<p>複数のスナップショットを含むパネル内のすべてのスナップショットをエクスポートする場合、このフィールドを使用して、スナップショットの番号をファイル名に追加する方法をカスタマイズできます。#記号はスナップショットの番号を表します。そのデフォルト値は-#であり、ダッシュとそれに続くスナップショット番号がファイル名に追加されることを意味します。たとえば、カット16のパネル4をエクスポートし、そのパネルに3つのスナップショットが含まれている場合、そのパネルのエクスポートされたビットマップは、MyProject-16-4-1.jpg、MyProject-16-4-2.jpg、およびMyProject-16-4-3.jpgと名付けられます。</p> <div data-bbox="565 1123 1425 1291" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>注: 複数のスナップショットを含むパネルの画像のみに、ファイル名にスナップショット番号が追加されます。</p> </div>
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、Select(選択) ボタンをクリックして、Scenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • シーンまたはカットの番号をFilter(フィルター) セクションのSequence(シーン) またはScene(カット) フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。 • クリック&ドラッグしてカットの範囲を選択します。 • Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。

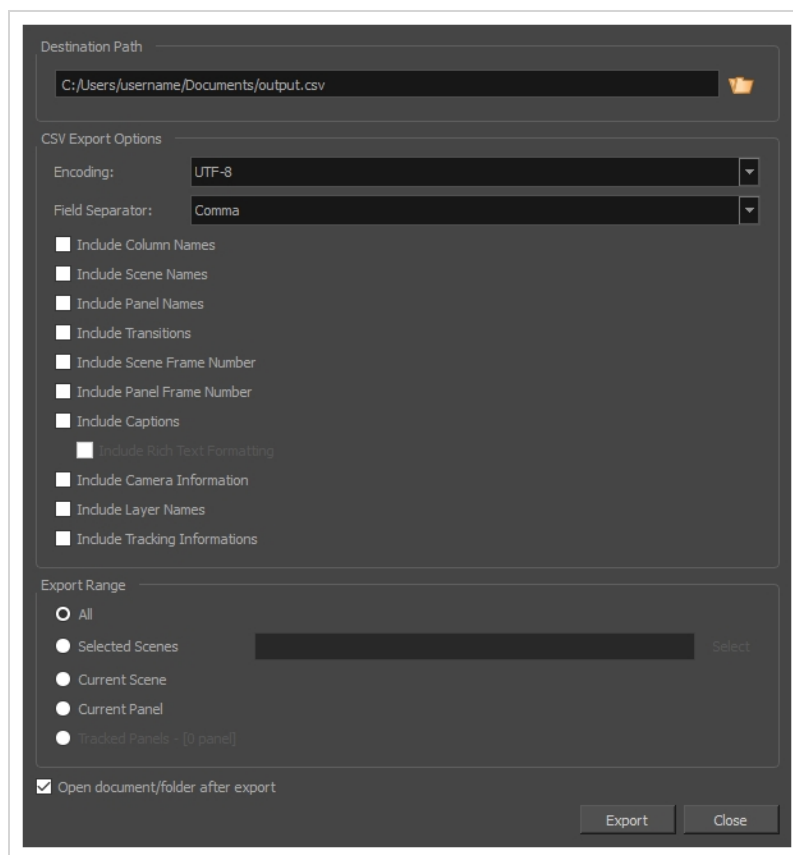
	<ul style="list-style-type: none"> • Shiftキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。 • プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。
バーンインタブ	
カット名とパネル番号を印刷する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印刷します。
キャプションタブ	
キャプションを印刷	キャプションを印刷しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートムービーに印刷するか選択します。デフォルトでは、Storyboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラッシング)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印刷することもできます。
フォント	キャプションの印刷に使用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%	エクスポートムービーの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ムービーを1080p、キャプションのHeight(高さ) 3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32ピクセルとなります。
位置	パネルのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)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下部中央に印刷されます。
最大行数	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。キャプションの印刷が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されます。

	 注: 下部に印刷される場合でも、キャプションは印刷用スペースの一番上に位置合わせされます。これは最大行数×高さ%で計算されます。そのためキャプションを下部に印刷する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。
テキストカラー	キャプションの印刷に使用するフォントの色を選択します。
Bgカラー	キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印刷されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印刷されます。
エクスポート後にフォルダーを開く	準備ができれば、エクスポートしたフォルダーの場所と内容を表示します。

CSVをエクスポート ウィンドウ

Export CSV(CSVをエクスポート) ダイアログでは、絵コンテのメタデータをカンマ区切り値 (.csv) 形式のテーブルにエクスポートできます。その後は、Microsoft Excel、OpenOffice Calc、Google Sheetsなどの標準スプレッドシートエディターでカンマ区切り値 (.csv) ファイルを表示および編集できます。これは、プロジェクトの特定の側面を分析する必要がある場合に便利です。プロジェクトのキャプションをエクスポートする場合は、それらを編集してから、編集した.csvファイルを再びStoryboard Proにインポートしてプロジェクトのキャプションを更新することもできます。これは、より軽量なインターフェイスを使用して絵コンテのキャプションをまとめて確認および編集したい場合に便利です。

エクスポートした .csv ファイルには、各エクスポートしたパネルに対して1行が含まれます。また、それには少なくとも1つの列、Object Id(オブジェクトID) 列があり、この列には、絵コンテの各パネルの16個の16進文字で構成される特別な識別子が格納されており、プロジェクトのどのパネルにどの行が属するかをStoryboard Proが識別できるようにします。識別子の他に、各パネルにエクスポートするデータの種類を選択できます。



Export CSV(CSVをエクスポート) ウィンドウにアクセスする方法

1. File(ファイル) > Export CSV(CSVをエクスポート) を選択します。

パラメータ	説明

宛先パス	絵コンテプロジェクトデータのフォルダの場所と名前を指定できます。
CSVエクスポートオプション	
エンコーディング	.csvファイルのテキストエンコーディングを選択できます。デフォルトで、このオプションはUTF-8に設定されています。
フィールドセパレーター	次のオプション、Comma(コンマ)、Semicolon(セミコロン)、Tab(タブ)またはVertical bar (pipe)(垂直バー(パイプ))の中から、.csvファイルに対するフィールドセパレーターの文字を選択できます。
列名を含める	追加のヘッダー行を一番上に追加して、テーブルの各列の目的を示します。
シーン名を含める	各パネルのシーン番号を示すSequence(シーン)列を追加します。
カット名を含める	パネルの各カットの番号または名前を示すScene(カット)列を追加します。
パネル名を含める	各パネルの番号または名前を示すパネル列を追加します。
トランジションを含める	トランジションによって結合されている2つのパネルに対応する行の間に、プロジェクト内の各トランジションに対して列を追加します。
カットのコマ番号を含める	カットの長さをコマ数で示す列を追加します。
パネルのコマ番号を含める	パネルの長さをコマ数で示す列を追加します。
キャプションを含める	プロジェクト内の各キャプションタイプ用の列を追加します。これは、各パネルの各キャプションタイプの内容を示します。
リッチテキスト形式を含める	キャプションにフォーマットがある場合は、キャプションのコンテンツをHTML形式でエクスポートするこのオプションのチェックをオンにします。これにより、キャプションのフォーマットは維持されます。このオプションのチェックをオフにすると、キャプションはプレーンテキストでエクスポートされます。読み取りと編集が容易になりますが、プロジェクトに.csvファイルを再インポートすると、キャプションのフォーマットは失われます。
カメラ情報を含める	各パネルでカメラが静的か動的(アニメートされている)かを示します。
レイヤー名を含める	これは、パネル内で最もレイヤーが多いレイヤーの数と同じ数の列を追加します。パネ

	<p>ルごとに、パネル内の各レイヤーの名前が表示されます。一番下にあるレイヤーは一番左のレイヤー列に、一番上にあるレイヤーは一番右のレイヤー列に表示されます。</p>
<p>トラッキング情報を含める</p>	<p>パネルがトラッキングされているかどうか、パネルのトラッキングが開始された日付、およびそのパネルに追加されたトラッキングメモ(存在する場合)を示します。</p>
<p>エクスポート範囲</p>	
<p>すべて</p>	<p>絵コンテ全体をエクスポートします。</p>
<p>選択したカット</p>	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、Select(選択) ボタンをクリックして、Scenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> シーンまたはカットの番号をFilter(フィルター) セクションのSequence(シーン) またはScene(カット) フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。 クリック&ドラッグしてカットの範囲を選択します。 Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。 Shiftキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。 プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。
<p>現在のカット</p>	<p>現在選択しているカットのみをエクスポートします。</p>
<p>現在のパネル</p>	<p>現在選択しているパネルのみエクスポートします。</p>
<p>トラックされたパネル - [0 パネル]</p>	<p>変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。</p>
<p>エクスポート後にドキュメント/フォルダーを開く</p>	<p>作成後ただちに、マシンのスプレッドシートエディターで.csvファイルを開きます。</p>

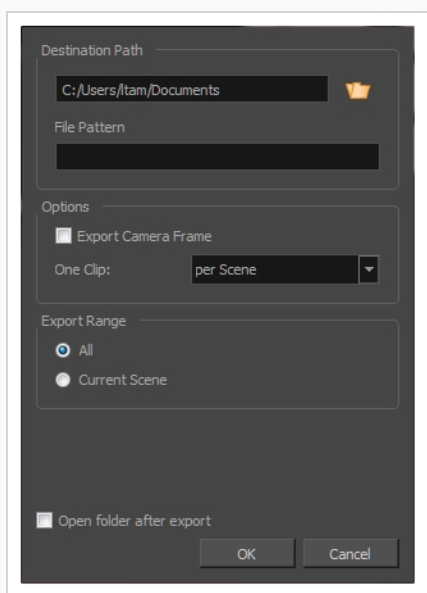
FBXにエクスポート ダイアログボックス


Export FBX(FBXにエクスポート) ダイアログボックスでは、カット、シーン、またはアニメティック全体をアニメートされた Filmbox(.fbx) ファイルにエクスポートできます。これは、プロジェクトに3D要素がある場合に便利です。エクスポートされたFilmbox(.fbx) ファイルには、アニメティック内のすべての2Dおよび3Dエレメントとそのアニメーションが含まれます。それをサードパーティのソフトウェアにインポートして、制作用に3Dアニメーションを作成するためのテンプレートとして使うことができます。


Export to FBX(FBXにエクスポート) ダイアログボックスへアクセスする方法

1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > FBX**を選択します。

Export to FBX(FBXにエクスポート)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にある Browse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。 <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル

	<ul style="list-style-type: none"> • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数 %4s の場合、カット 1 はカット 0001 として表示されます。</p> </div>
オプション	
カメラフレームをエクスポート	カット内のカメラフレームの黒い枠線を含みます。
ワンクリップ	カットごと カットごとにクリップを1つエクスポートします。
	プロジェクトごと プロジェクト全体にクリップを1つエクスポートします。
	シーンごと シーンごとにクリップを1つエクスポートします。このオプションはプロジェクトにシーンが含まれる場合のみ使用できます。
エクスポート範囲	
すべて	プロジェクトのすべてのカットが含まれます。
現在のカット	このダイアログボックスを開くと、選択したカットのみが含まれます。
現在のシーン	このダイアログボックスを開いたときに選択したシーンからのカットだけが含まれます。このオプションは、プロジェクトにシーンが含まれている場合にのみ表示されます。
エクスポート後にフォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。

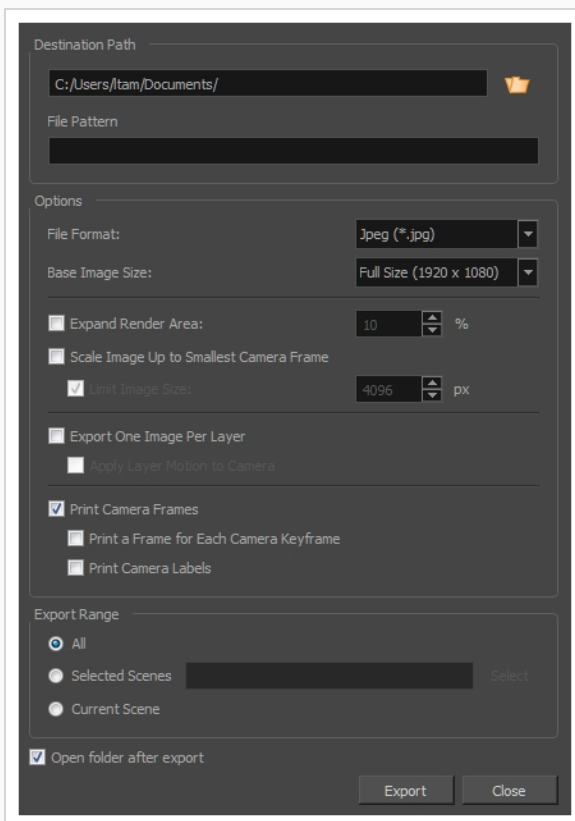
レイアウトをエクスポートダイアログボックス

Export Layout(レイアウトをエクスポート) ウィンドウでは、プロジェクトの一部またはすべてのカットをレイアウト画像にエクスポートできます。これは、制作全体を通じてカットのさまざまなアスペクトで作業しているとき、カットエレメントを適切に配置するのに使用できます。たとえば、レイアウトを迅速に設定してカット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ために、Harmonyにレイアウトをインポートできます。また、.psd形式にエクスポートされたレイアウトは、カットのレイアウト、アクション、およびカメラ動作に適切に合わせられるように、カットの背景アートを作成するためのベースとして機能します。



レイアウト画像は、すべてのレイヤーを組み合わせ、またはレイヤーごとに1つの画像を使用してレンダリングできます。また、オプションでカメラのキーフレームと動作を含めることができます。レイアウトは.psd(別々のレイヤーで)、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。

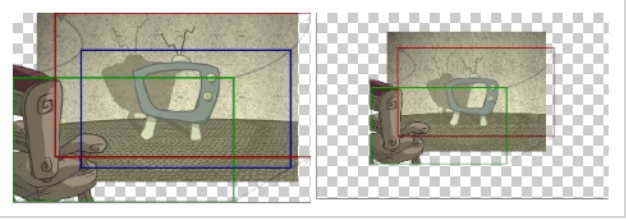
Export Layout(レイアウトをエクスポート) ウィンドウにアクセスする方法

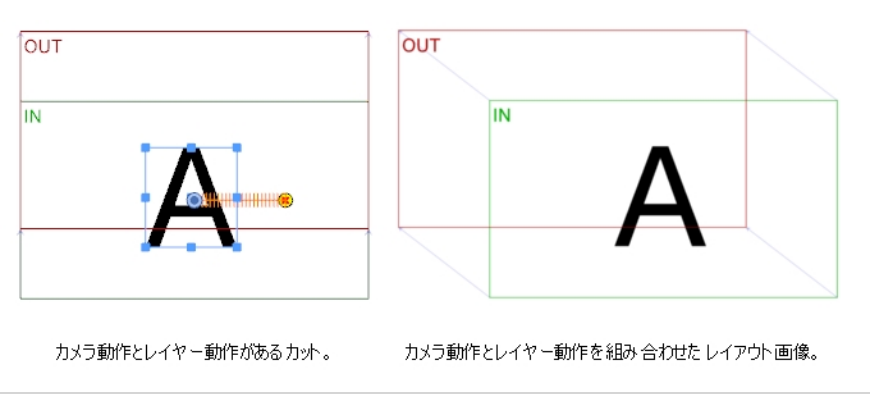
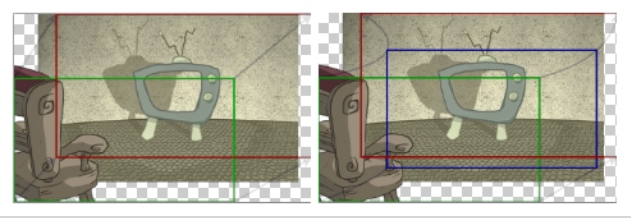
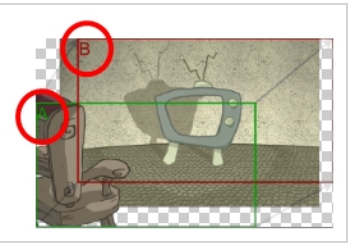
- File(ファイル) > Export(エクスポート) > Layout(レイアウト) を選択します。



パラメータ	説明
-------	----

宛先パス	
パス	<p>エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にある Browse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。</p>
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数 %4s の場合、カット 1 はカット 0001 として表示されます。</p> </div>
オプション	
ファイル形式	<p>レイアウト画像を保存する画像形式を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jpeg (*.jpg): 非可逆圧縮による非常にコンパクトな画像形式。 • Targa (*.tga): 基本的な可逆圧縮による画像形式。 • Photoshop (*.psd): Adobe Photoshop プロジェクトの保存に使用される形式。この形式は圧縮されません。 • Portable Network Graphics (*.png): 強力な可逆圧縮による画像形式。
透明な背景	<p>Photoshop (*.psd) 形式でエクスポートするときは、このオプションを有効にして、単色の白い背景ではなく透明な背景にレイヤーをレンダリングします。</p>
ベース画像サイズ	<p>プロジェクトの解像度と同サイズ、1/2サイズ、または1/4サイズのいずれでエクスポートするかを選択できます。</p>
レンダリングエリアを拡張	<p>レイアウトにレンダリングする領域を展開します。デフォルトでは、カメラで覆われているカットの領域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画像はカメラフレームの端でトリミングされます。有効にすると、このオプションはレンダリング領域の周囲にス</p>

	<p>ペースを追加し、カメラフレームの外側の余分な詳細をキャプチャします。デフォルトでは、レンダリング領域は10%展開されています。この比率を変更するには、オプションの右側にある入力フィールドを使用します。</p> 
<p>最小カメラフレームに合わせて画像を拡大</p>	<p>カメラのクローズアップがカットに含まれているときは、エクスポートされた画像が大きくなるため、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ことを確認してください。このように、最も近いカメラフレームにズームインしたときも、レイアウトはピクセル化されたようには表示されません。無効にすると、エクスポートされた画像のサイズは、選択されたBase Image Size(基本画像サイズ) およびExpand Render Area(拡大レンダリング領域)のオプションに基づきます。</p>
<p>画像サイズを制限</p>	<p>Scale Image Up to Smallest Camera Frame(最小カメラフレームまで画像を拡大縮小)オプションが有効になっている場合は、これにより、画像が大きくなりすぎないようになります。有効の場合、画像はデフォルトで幅と高さが4096ピクセルに制限されます。</p>
<p>1レイヤー当たり1画像をエクスポート</p>	<p>各レイヤーを別々の画像ファイルとしてエクスポートします。Print Camera Frames(カメラフレームを印刷)オプションが有効になっている場合、カメラフレームとカメラ動作は各レイヤーに印刷されます。</p>
<p>レイヤーモーションをカメラに適用</p>	<p>レイヤーごとに1つの画像をカメラフレームを使用してエクスポートするとき、レイヤーがアニメートされている場合は、このオプションを使用すると、レイヤーのアニメーションとそれに印刷されているカメラ動作を組み合わせることができます。結果として生じるカメラ動作に従うことによって、レイヤーは、ちょうどアニメティックにあるのと同じように、アニメートされているように見えます。</p> <p>例えば、描画レイヤーが右に移動し、カメラが上に移動するカットでは、レイヤーのレイアウト画像に印刷されるカメラ動作は、そのレイヤーのアニメーションと組み合わせられます。結果として生じるカメラ動作は左上方向に進み、その結果、レイヤー自体は右に向かって動いているように見えます。</p>

	 <p>カメラ動作とレイヤー動作があるカット。 カメラ動作とレイヤー動作を組み合わせたレイアウト画像。</p>
カメラフレームを印刷	各カット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画像に印刷します。 .psd形式でエクスポートする場合には、カメラフレームは別のレイヤーに印刷されません。
各カメラキーフレームのコマを印刷	<p>カットに3つ以上のキーフレームを含むカメラ動作が含まれる場合、これにより各カメラのキーフレームがレイアウトに印刷されます。</p> 
カメララベルを印刷	<p>各カメラフレームの左上隅にカメラ位置ラベルを追加します。カメラフレームには、それぞれの順番を示すアルファベットの文字が付いています。</p> 
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、Select(選択) ボタンをクリックして、Scenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p>

	<ul style="list-style-type: none">• シーンまたはカットの番号をFilter(フィルター) セクションのSequence(シーン) またはScene(カット) フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。• クリック&ドラッグしてカットの範囲を選択します。• Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。• Shiftキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。• プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
エクスポート後にフォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。

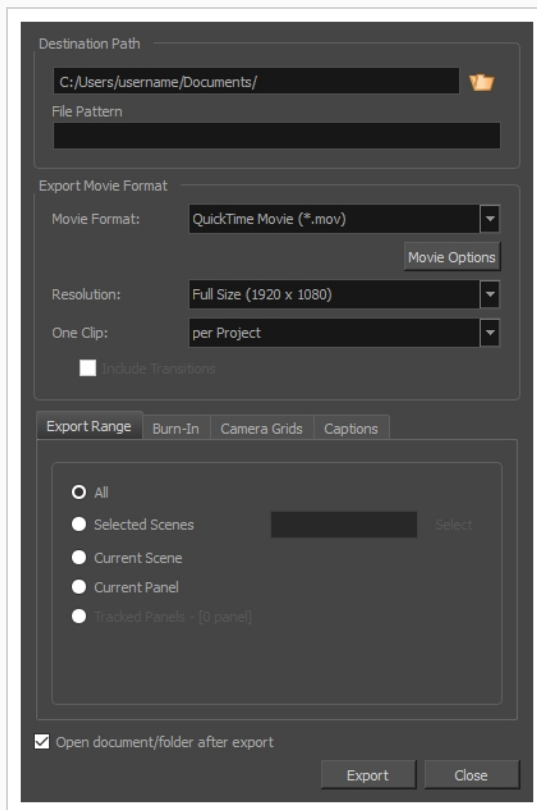
ムービーにエクスポート ダイアログボックス


Export Movie(ムービーをエクスポート) ウィンドウでは、絵コンテとアニメティクを共有してプレイバックすることができるムービーファイルとしてエクスポートできます。ムービーファイルを異なる形式(QuickTime、SWFムービー(Flash)、JPEG、TARGA)や画像シーンとしてエクスポートすることができます。



Export to Movie(ムービーにエクスポート) ウィンドウにアクセスする方法


1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)**を選択します。

Export to Movie(ムービーにエクスポート)ウィンドウが開きます。




パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にある Browse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。
ファイルパターン	エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル

	<p>名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数 %4s の場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
ムービー形式をエクスポート	
ムービー形式	<p>ムービーをエクスポートする形式を指定できます。次の形式から選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Windows Media Video (*.wmv): Windowsでのみ使用できるムービー形式。 • QuickTime Movie (*.mov): macOSで、およびWindowsApple QuickTimeがインストールされている場合に使用できるムービー形式。 • Flash (.swf): ベクターグラフィックをサポートし、Webに埋め込むことができるムービー形式。 • Jpeg (*.jpg): 画像が非可逆圧縮形式の場合のシーン。この形式は出力が速く、必要とする記憶容量も少なく済みますが、画質を保持しません。 • Targa (.tga): 可逆(ロスレス)圧縮形式の画像のシーン。 • Portable Network Graphics (*.png): 画像が可逆圧縮形式の場合のシーン。PNG画像は、TGA画像よりも必要とする記憶容量が少なく、Webブラウザや消費者向けソフトウェアによって一般的にサポートされています。 <div style="border: 1px solid #90ee90; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: Windows Media VideoにエクスポートするオプションはWindowsでのみ利用でき、QuickTime MovieにエクスポートするオプションはQuickTime Playerがインストールされているマシンでのみ利用できます。</p> </div>
ムービーオプション	<p>Windows Media Video (.wmv)、QuickTime Movie (.mov) または Flash (.swf) 形式でエクスポートするとき、これにより、ムービーファイルのビデオとオーディオの圧縮設定を選択できるダイアログが開きます。</p>

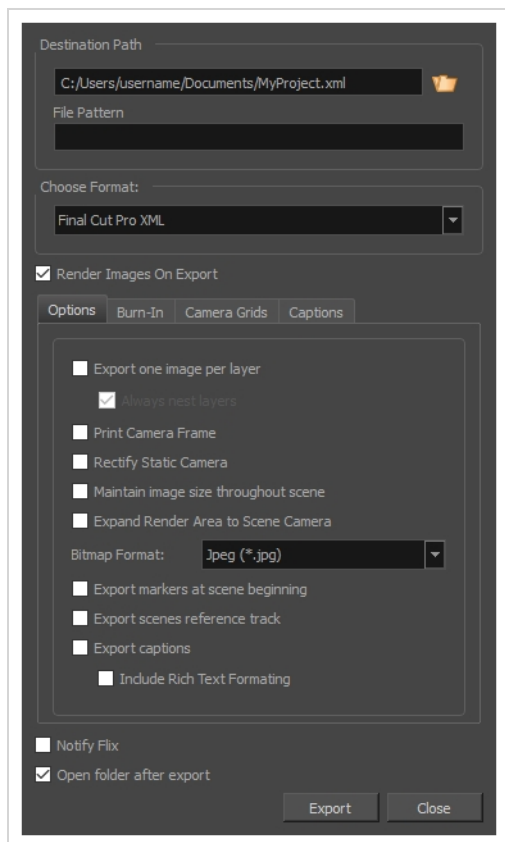
	 注: 詳しくは QuickTime標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックス 、 WMV設定ダイアログボックス および Flashエクスポート設定ダイアログボックス を参照してください。
解像度	解像度を現在の絵コンテ解像度の1/4サイズ、1/2サイズ、フルサイズから選択します。
ワンクリップ	<p>エクスポートしたムービーファイルを分割する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • カットごと プロジェクトのカットごとに1つのムービーファイルが作成されます。 • シーンごと プロジェクトのシーンごとに1つのムービーファイルが作成されます。 • プロジェクトごと アニマティック全体が単一のビデオファイルにエクスポートされます。
トランジションを含める	エクスポートムービーファイルにトランジションを含めます。
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、Select(選択) ボタンをクリックして、Scenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • シーンまたはカットの番号をFilter(フィルター) セクションのSequence(シーン) またはScene(カット) フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。 • クリック&ドラッグしてカットの範囲を選択します。 • Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。 • Shiftキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。 • プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル -	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。

[0 パネル]	
バーンインタブ	
印刷タイムコード	プロジェクトのタイムコードをビデオのオーバーレイとしてビデオに印刷します。
カット名とパネル番号を印刷する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印刷します。
追加の尺を印刷	Repeat (反復) ドロップダウンでの選択に従い、現在のパネル、カットまたはシーンの時間をカウントする別のタイムコードを印刷します。
単位	Time Code(タイムコード) またはFrames(コマ) ユニットを使って、追加の尺情報を表示します。
リポート	パネル、カット、シーンごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	
タイトル安全フレーム	タイトル安全フレーム: 写真の上にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。この領域のサイズは、Preferences(環境設定) ダイアログのCamera(カメラ) タブで変更できます。を参照。
アクション安全フレーム	アクション安全フレーム: ピクチャの上にAction Safe Area(アクション安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、このエリアはカメラのフレームより10%小さくなります。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの領域内に置かれる必要があります。この領域のサイズはPreferences(環境設定) ダイアログのCamera(カメラ) タブで変更できます。を参照。
4:3セーフティ	エクスポートした画像上に4:3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション安全フレームを印刷します。それらは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。
4:3 参照	エクスポートした画像上に4:3カメラフレームを印刷します。画像のアスペクト比が4:3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。

キャプションタブ	
キャプションを印刷	キャプションを印刷しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートムービーに印刷するか選択します。デフォルトでは、Storyboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラッシング)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印刷することもできます。
フォント	キャプションの印刷に使用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%	エクスポートムービーの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ムービーを1080p、キャプションのHeight(高さ) 3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32ピクセルとなります。
位置	パネルのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)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下部中央に印刷されます。
最大行数	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。キャプションの印刷が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注: 下部に印刷される場合でも、キャプションは印刷用スペースの一番上に位置合わせされます。これは最大行数×高さ%で計算されます。そのためキャプションを下部に印刷する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。</p> </div>
テキストカラー	キャプションの印刷に使用するフォントの色を選択します。
Bgカラー	キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印刷されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印刷されます。
エクスポート後にドキュメント/フォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。


プロジェクト / 選択したカット / 追跡カット をエクスポートするダイアログボックス (コンフォメーション)


Export Project(プロジェクトをエクスポート) ダイアログボックスでは、XMLまたはAAF形式を使って絵コンテをサードパーティソフトウェアにエクスポートできます。それからプロジェクトを編集して、変更内容を元のStoryboard Proを参照。

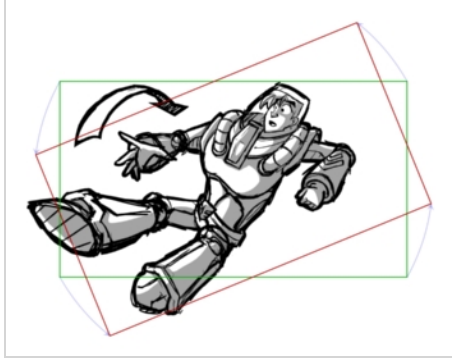
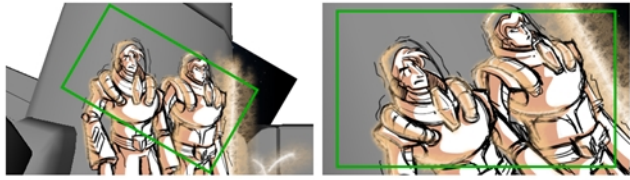
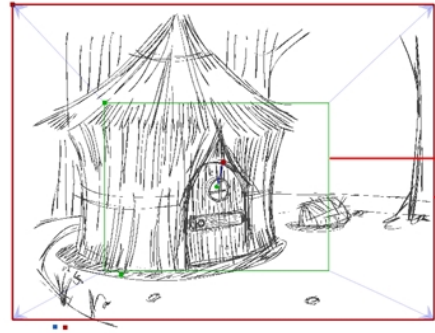



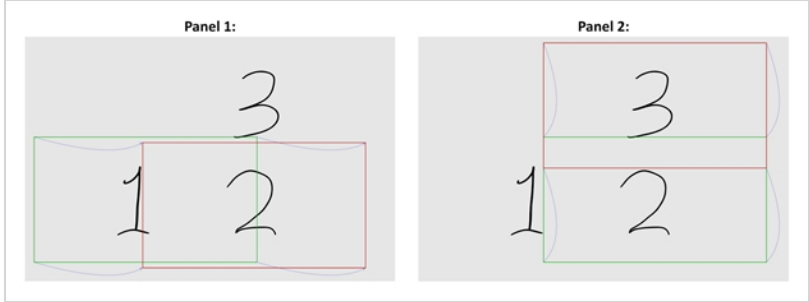

Export Project(プロジェクトをエクスポート) ダイアログボックスへのアクセス 方法



- File(ファイル) > Conformation(コンフォメーション) > Export Project(プロジェクトをエクスポート) を選択します。


パラメータ	説明
保存先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にある Browse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。

<p>ファイルパターン</p>	<p>エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号 • %p - パネル番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
<p>エクスポート時に画像をレンダリングする</p>	<p>これを有効にすると、ビデオクリップに関連付けられている画像がエクスポートされます。これはデフォルトで有効になっています。シーンを再エクスポートしていて、画像を再度エクスポートする必要がない場合は、時間を節約するためにそれを無効にできます。それ以外の場合は、このオプションを無効にすると、エクスポートされたシーンでは、クリップにリンクされた画像ファイルが表示されなくなります。</p>
<p>形式を選択</p>	
<p>形式</p>	<p>エクスポートの形式、Final Cut Pro XMLまたはMedia Composer AAFを選択できます。</p>
<p>オプション</p>	
<p>1レイヤー当たり1画像をエクスポート</p>	<p>1つのパネルに1つのクリップを作成するために一緒にフラット化する代わりに、別々のビデオクリップとしてパネル内の描画レイヤーをエクスポートします。このオプションは、Final Cut Pro XML形式でエクスポートする場合にのみ利用できます。</p>
<p>レイヤーを常にネストする</p>	<p>レイヤーごとに1つの画像をエクスポートする場合、これは単一パネルのすべてのレイヤーをネストされたクリップに保存します。デフォルトでは、パネルにカメラ動作とレイヤーアニメーションの両方が含まれている場合を除き、さまざまなレイヤーがさまざまなビデオトラックに分散されます。</p>
<p>カメラフレームを印刷</p>	<p>エクスポートした画像にカメラフレームを印刷します。最初のカメラフレームは緑色で印刷され、最後のカメラフレームは赤色で印刷されます。</p>

	
<p>スタティックカメラを是正</p>	<p>パネル内のカメラが斜めになっていて、そのパネル内でカメラ動作がない場合、このオプションを有効にすると、パネルは、カメラがまっすぐな角度にあるかのようにレンダリングされます。</p> <div data-bbox="532 705 1179 930">  <p>補正カメラなし 補正カメラあり</p> </div>
<p>カットを通じて画像サイズを維持</p>	<p>デフォルトでは、各画像の解像度は、カメラのズームインの最後、またはカメラのズームアウトの最初でピクセル化がないようにエクスポートされます。つまり、各パネルの最小カメラフレームは、少なくともプロジェクトの同一解像度でなければならないことを意味します。したがって、カメラフレームが小さいパネルは、他のパネルよりも大きな解像度でエクスポートする必要があります。たとえば、次のパネルは、最小のカメラフレームがプロジェクトと同じ解像度になるように、プロジェクトの解像度よりも大きい解像度でエクスポートする必要があります。</p> <div data-bbox="532 1268 1430 1640">  <p>プロジェクト解像度: 720 x 540 ピクセル <small>小さなカメラフレーム解像度: 720 x 540 ピクセル 最大カメラフレーム解像度: 1354 x 1016 ピクセル</small></p> </div> <p>これはまた、同じカット内で、カメラのズームインまたはズームアウトを行うパネルを、カット内の他のパネルよりも大きな解像度でエクスポートする必要があることも意味します。このオプションが有効な状態では、任意のカットのすべてのパネルが同じ解像度でエクスポートされます。</p>

	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p>注: このオプションが有効になっているかどうかには関係なく、パネルはビデオ編集ソフトウェアでは予想通り正常に表示されます。</p> </div>
<p>レンダリングエリアを カットカメラに拡張</p>	<p>デフォルトでは、エクスポートされたパネルは、パネル内のカメラ動作によってカバーされる領域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、カット内のすべてのパネルを組み合わせるときに、カメラ動作でカバーされる領域をカバーします。このようにして、カット内のすべてのエクスポートされたパネルが結合されると、カットの要素はすべて互いに適切な位置に配置されます。</p> <p>次の例では、カメラは最初のパネルで1から2、次に2番目のパネルで2から3に移動しますが、両方のパネルは1から2から3までのカメラ動作全体をカバーするようにエクスポートされます。</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>ビットマップ形式</p>	<p>エクスポートしたパネルを保存する画像フォーマットを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jpeg (*.jpg): 非可逆圧縮による非常にコンパクトな画像形式。 • Targa (*.tga): 基本的な可逆圧縮による画像形式。 • Photoshop (*.psd): Adobe Photoshopプロジェクトの保存に使用される形式。この形式は圧縮されません。 • Portable Network Graphics (*.png): 強力な可逆圧縮による画像形式。 <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p>注: コンフォーメーション用にエクスポートされた画像は通常、シーンを再インポートしてもStoryboard Proプロジェクトにインポートされないため、エクスポートされた画像の品質は重要ではありません。したがって、コンフォーメーション用のデフォルトの画像フォーマットはJpeg (*.jpg)です。Jpeg画像は画質を維持しませんが、エクスポートするのはより迅速で、多くのディスク容量を消費しません。</p> </div>
<p>カットの最初にマーカーをエクスポート</p>	<p>各カットの先頭にチャプターマーカーを配置します。これらのマーカーは、Final Cut ProからStoryboard Proへの準拠時に各カットのインポイントを見つけるのに使用されます。マーカーは "Scene(カット) : "という名前の後にそれぞれのカットの名前が続き、コメントとして一意のカットIDとチャプターマーカーがあります。</p>

カットの参照トラックをエクスポート	現在のカット番号を示す画像が表示されるシーンに、余分のビデオトラックを追加します。
キャプションをエクスポート	各パネルのキャプションを、エクスポートされたシーンのメタデータとして含めます。キャプションはシーンで編集できます。変更したキャプションをインポートすると、Storyboard Proプロジェクト内のキャプションが更新されます。
リッチテキスト形式を含める	プロジェクトのキャプションをエクスポートしていて、そのキャプションに特別なテキストフォーマットがある場合は、フォーマットを維持するために、プレーンテキストではなくHTMLでキャプションがエクスポートされます。キャプションをプレーンテキストでエクスポートし、その後それを再度インポートすると、フォーマットが失われます。ただし、プレーンテキストのキャプションは、サードパーティ製ソフトウェアでは読み取りと編集がより容易になります。
バーンイン	
カット名とパネル番号を印刷する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印刷します。
カメラグリッド	
タイトル安全フレーム	<p>写真の上にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレーム	<p>ピクチャの上にAction Safe Area(アクション安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、このエリアはカメラのフレームより10%小さくなります。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの領域内に置かれる必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: この領域のサイズはPreferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>
4:3セーフティ	エクスポートした画像上に4:3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション安全フレームを印刷します。それらは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。

4:3 参照	<p>エクスポートした画像上に4:3カメラフレームを印刷します。画像のアスペクト比が4:3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
キャプション	
キャプションを印刷	<p>キャプションを印刷しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートされたビットマップに印刷するか選択します。デフォルトではStoryboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラッシング)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印刷することもできます。</p>
フォント	<p>キャプションの印刷に使用するフォントを選択します。デフォルトではArialで印刷されます。</p>
高さ%	<p>エクスポートしたビットマップの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ビットマップを1080p、キャプションのHeight(高さ) 3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32ピクセルとなります。</p>
位置	<p>ビットマップのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)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Bottom Centre(下部中央)に印刷されます。</p>
最大行数	<p>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。キャプションの印刷が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 下部に印刷される場合でも、キャプションは印刷用スペースの一番上に位置合わせされます。これはMax Lines(最大行数) × Height(高さ) %で計算されます。そのためキャプションを下部に印刷する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。</p> </div>
テキストカラー	<p>キャプションの印刷に使用するフォントの色を選択します。</p>
Bgカラー	<p>キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印刷されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印刷されます。</p>
Flixに通知	<p>新しいXMLデータがエクスポートされると、Flixにメッセージが送信され、自動的にその資産データベースが更新されます。Flixがコンピューターにインストールされている必要があることに留意してください。</p>

<p>エクスポート後にフォルダーを開く</p>	<p>エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。</p>
-------------------------	--

EDL/AAF/XMLにエクスポート ダイアログボックス

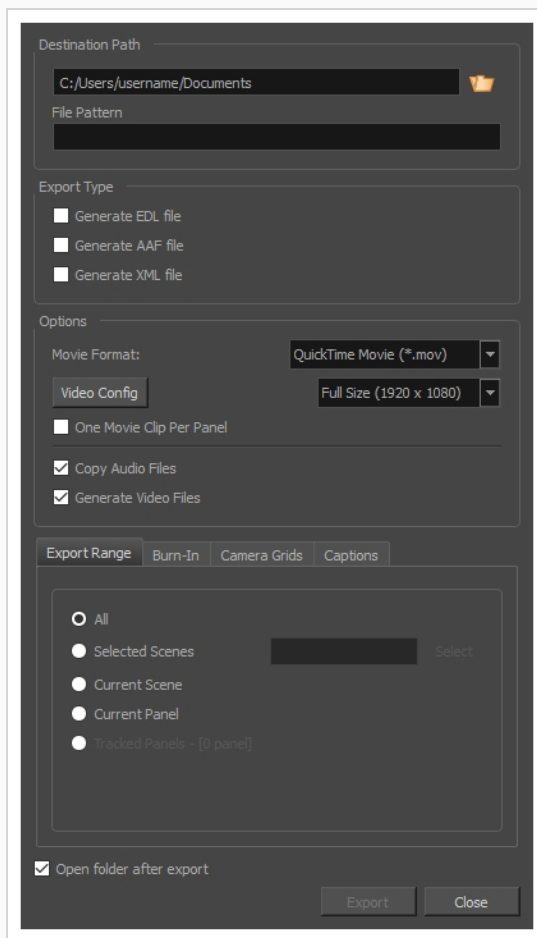
Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ウィンドウでは、Apple Final Cut Pro、Adobe Premiere、Avid Xpress、Avid Media Composer、Sony Vegasなどの非線形編集 (NLE) ソフトウェアでインポートできるビデオ編集シーンにアニメティクをエクスポートできます。

プロジェクトのタイミング、動作、サウンドクリップは保持されます。




Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLにエクスポート) ウィンドウにアクセスする方法




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


Export to EDL/AAF/XML(EDL/AAF/XMLにエクスポート)ウィンドウが開きます。






パラメータ	説明
宛先パス	
パス	エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にある

	<p>Browse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。</p>
<p>ファイルパターン</p>	<p>エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号 • %p - パネル番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数 %4s の場合、カット1はカット0001として表示されます。</p> </div>
<p>エクスポートタイプ</p>	
	<p>タイミング情報(パネルおよびオーディオトラックのタイムコード)を保存する形式を選択できます。宛先アプリケーションに応じて形式が選択されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • EDLファイルを生成: Final Cut Pro、Avid Media Composer、Adobe Premiereにインポートすることができます。 <div style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: EDL形式での制限により、プロジェクト内の最初の4つのオーディオトラックしかエクスポートできません。プロジェクトで複数回使用されているサウンドクリップは、エクスポートされたシーンに1回しか表示されません。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • AAFファイルを生成: Avid Media Composer、Avid Xpress、Sony VegasおよびAdobe Premiereにインポートすることができます。

	<div data-bbox="722 191 1268 611" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  <p>注: AAF形式での制限により、Slide-in(スライドイン)とSlide-out(スライドアウト)のトランジションはDissolve(ディゾルブ)トランジションに変換され、Clock Wipe(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、Edge Wipe(エッジワイプ)トランジションはHorizontal(水平)、Vertical(垂直)またはCorner Wipe(コーナーワイプ)トランジションのいずれかとしてエクスポートされます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • XMLファイルを生成: Final Cut ProとAdobe Premiereにインポートすることができます。 <div data-bbox="643 737 1349 905" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p>注: 上記以外の編集システムの場合は、その仕様をチェックしてどの形式をインポートできるか確認してください。</p> </div>
EDL、AAF、XMLファイルを生成する	EDL、AAF、またはXMLファイルを生成します。
オプション	
ムービー形式	<p>ムービークリップは、WindowsではWindows Media Video(*.wmv)形式で、QuickTime Playerがインストールされている場合はWindowsまたはMac OSでQuickTime Movie(*.mov)形式でエクスポートすることができます。エクスポートに使用できるムービーフォーマットが1つだけの場合、このオプションは変更できません。</p> <div data-bbox="565 1352 1430 1551" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  <p>注: すべての編集システムがWindows Media Videoファイルのインポートをサポートするわけではありません。どの種類のムービーファイルがサポートされているかについては、ソフトウェアのマニュアルを確認してください。</p> </div>
ビデオ構成	<p>このボタンをクリックしてビデオ設定を構成します。QuickTimeでエクスポートするときは、ビデオコーデック、フレームレート、および品質を設定できます。WindowsでエクスポートするときMedia Videoではビデオビットレートと可変ビットレート品質を設定できます。絵コンテを常にフル解像度でエクスポートする必要はないかもしれないので、Video Config(ビデオ構成)ボタンの右の解像度ドロップダウンは、出力解像度を定義するのに使用できます。プロジェクトの解像度は、Full(フル)、Half(1/2)、Quarter(1/4)から選択できます。</p>

パネルごとに1つのムービークリップ	カットごとに複数のQuickTimeムービークリップをエクスポートします(複数のパネルを含む場合があります)。例えば、絵コンテのムービークリップが小さくなるので、編集時の粒度を向上させるためなど。
ビデオファイルを生成	生成する必要があるのがEDL、AAF、またはXMLファイルのみの場合は、このオプションの選択を解除してレンダリングするビデオファイルがないようにします。
オーディオファイルをコピー	有効な場合、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。プロジェクトで複数回使用されるサウンドクリップは、1回だけコピーされ、EDL/XML/AAシーンで複数回リンクされます。プロジェクトの以前のEDL/XML/AAFエクスポートを上書きしており、プロジェクトのサウンドクリップには変更が加えられていない場合は、エクスポートを早くするのでこのオプションを無効にすることが役立ちます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  注: このオプションのチェックマークを解除していても、プロジェクトのオーディオトラックとその編集データは、依然としてEDL/XML/AAFシーンにエクスポートされます。実際のサウンドファイルだけが失われます。 </div>
エクスポート範囲タブ	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、Select(選択) ボタンをクリックして、Scenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> シーンまたはカットの番号をFilter(フィルター) セクションのSequence(シーン) またはScene(カット) フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。 クリック&ドラッグしてカットの範囲を選択します。 Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。 Shiftキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。 プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。

トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。
バーンインタブ	
印刷タイムコード	プロジェクトのタイムコードをビデオのオーバーレイとしてビデオに印刷します。
カット名とパネル番号を 印刷する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印刷します。
追加の尺を印刷	Repeat(反復) ドロップダウンでの選択に従い、現在のパネル、カットまたはシーンの時間をカウントする別のタイムコードを印刷します。
単位	Time Code(タイムコード) またはFrames(コマ) ユニットを使って、追加の尺情報を表示します。
リピート	パネル、カット、シーンごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	
タイトル安全フレーム	<p>写真の上にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定) ダイアログのCamera(カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレーム	<p>ピクチャの上にAction Safe Area(アクション安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、このエリアはカメラのフレームより10%小さくなります。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの領域内に置かれる必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: この領域のサイズはPreferences(環境設定) ダイアログのCamera(カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>
4:3セーフティ	エクスポートした画像上に4:3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション安全フ

	<p>レーンを印刷します。それらは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
4:3 参照	<p>エクスポートした画像上に4:3カメラフレームを印刷します。画像のアスペクト比が4:3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
キャプションタブ	
キャプションを印刷	<p>キャプションを印刷しないか(None(なし))、プロジェクトのキャプションを1つ選択してエクスポートムービーに印刷するか選択します。デフォルトでは、Storyboard ProのプロジェクトにはAction Notes(アクションメモ)、Dialog(ダイアログ)、Slugging(スラッシング)、Notes(メモ)のキャプションが含まれますが、プロジェクトに存在する場合はカスタムキャプションを印刷することもできます。</p>
フォント	<p>キャプションの印刷に使用するフォントを選択します。デフォルトではArialで印刷されます。</p>
高さ%	<p>エクスポートムービーの高さに応じてキャプション行のサイズを選択します。例えば、ムービーを1080p、キャプションのHeight(高さ) 3%でエクスポートすると、各キャプション行の高さは32ピクセルとなります。</p>
位置	<p>パネルのTop Left(上部左)、Top Centre(上部中央)、Top Right(上部右)、Bottom Left(下部左)、Bottom Centre(下部中央)、Bottom Right(下部右)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下部中央に印刷されます。</p>
最大行数	<p>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。キャプションの印刷が最大行数を超える場合、途中でカットされて最後に省略記号(...)が表示されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 下部に印刷される場合でも、キャプションは印刷用スペースの一番上に位置合わせされます。これは最大行数×高さ%で計算されます。そのためキャプションを下部に印刷する場合に設定が高すぎると、画像の一番下よりも真ん中に近い位置にキャプションが表示される場合があります。</p> </div>
テキストカラー	<p>キャプションの印刷に使用するフォントの色を選択します。</p>
Bgカラー	<p>キャプションを印刷する背景色を選択します。チェックボックスにチェックを入れない場合、レンダリングされた画像に直接キャプションが印刷されます。チェックを入れた場合、選択した色で長方形のボックスが表示され、その中にキャプションが印刷されます。</p>

<p>エクスポート後にフォルダーを開く</p>	<p>エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。</p>
-------------------------	--

Harmonyダイアログボックスにエクスポートする

HarmonyダイアログへのExport(エクスポート)では、アニメティックを一連のHarmonyカットにエクスポートできます。エクスポート後に、カットToon Boom Harmonyを直ちに開いて、アニメーションプロジェクトの制作を開始できます。

Harmony Serverで作業している場合、コントロールセンターを使用して、データベースにインポートできるカットのパッケージをエクスポートできます。結果として得られるHarmonyカットは、Storyboard Proプロジェクト内のカットと同じ長さになります。それらはその上にアニメートできるようにそれぞれのパネルを含んでおり、またアニメティックのサウンドトラックのそれぞれの部分を含みます。

アニメティックをレンダーされたコマにエクスポートすることを選べます。これはHarmonyでは編集できず、参照としてのみ使用するか、またはプロジェクト内の各カットの図面、3Dオブジェクト、カメラ動作を直接Harmonyカットにエクスポートするために使用できます。またHarmonyでエレメントを再利用することができます。アニメティックをレンダーしている場合は、1つのカットをプロジェクト全体に、シーンごとに、またはアクトごとのどれにエクスポートするかを選択できます。一方、オリジナルのカットをエクスポートしたい場合は、アニメティックの各カットにつき1つのHarmonyカットしかエクスポートできません。



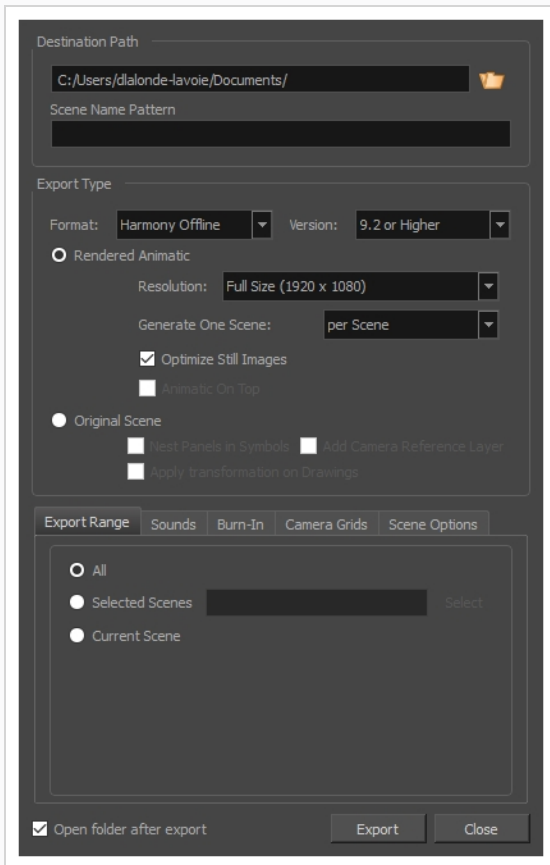
ヒント:


Storyboard Proにエクスポートすることからいくつかのエレメントを除外したい場合は、Layers(レイヤー)ビューでレイヤーを選択し、これらのレイヤーのExport To(エクスポート先): Toon Boomオプションをオフにすることができます。


HarmonyダイアログへのExport(エクスポート)にアクセスする方法

1. トップメニューでFile(ファイル) > Export(エクスポート) > Export to(エクスポート先)Harmonyを選択します。



Export to(エクスポート先) Harmonyダイアログボックスが開きます。





パラメータ	説明
宛先パス	
パス	<p>エクスポートしたファイルを保存するディレクトリを指定できます。フィールドの右にあるBrowse(参照)  ボタンをクリックしてファイルシステムを参照し、保存先フォルダーを選択できます。</p>
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号

	<div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;">  ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数%4sの場合、カット1はカット0001として表示されます。 </div>
<p>エクスポートタイプ</p>	
<p>形式</p>	<p>アニメティックをHarmony Offlineカット、Harmony Databaseカット、またはAnimate / Animate Proカットにエクスポートするかどうかを選択できます。</p>
<p>バージョン</p>	<p>Harmony OfflineまたはHarmony Databaseのカットをエクスポートするときは、Harmonyバージョン7.8またはHarmonyバージョン9.2以降と互換性のあるカットをエクスポートするかどうかを選択できます。</p>
<p>スタイルをエクスポート</p>	
<p>レンダリングされたアニメティック</p>	<p>アニメティックをビットマップ画像のシーンにレンダリングします。これが組み立てられてエクスポートされるHarmonyのカットになります。古いバージョンを使用する場合は特に、Harmonyでアニメティックの内容を正確にレンダリングするのに役立ちます。</p> <p>Resolution(解像度): プロジェクト解像度に対するレンダリングしたコマの解像度を、Full Size(フルサイズ)、Half Size(1/2サイズ) またはQuarter Size(1/4サイズ) のオプションから選択できます。</p> <p>Generate One Scene(1つのカットを生成): Harmonyカットにプロジェクトを分割する方法を選択できます:</p> <ul style="list-style-type: none"> • カットごと プロジェクトの各カットに対して1つのカットを生成します。 • シーンごと プロジェクト内の各シーンに対して1つのカットを生成します。 • アクトごと プロジェクト内の各アクトに対して1つのカットを生成します。 <p>Optimize Still Images(静止画像を最適化): アニメーションまたはカメラ動作が一定期間ない場合は、単一描画がレンダリングされ、そのコマは動作があるまでレンダリングされます。このオプションを無効にすると、動作があるかどうかにかかわらず、アニメティックのすべてのコマに対して1つのコマがレンダリングされます。</p> <p>Animatic on Top(アニメティックを一番上に): シーンまたはアクトに基づいてカットを生成する場合、このオプションが有効になります。有効になると、アニメティックがレンダリングされてHarmonyまたはAnimateで一番上のレイヤーおよび列として配置されます。</p>

オリジナルカット	<p>アニメティックをレンダリングせずに直接Harmonyのカットにエクスポートします。これにより、Harmonyで使用できるようにレイヤー、描画、カメラ動作が保存されます。</p>
	<p>Nest Panels in Symbols (パネルをシンボルでネスト): HarmonyまたはAnimateへのエクスポート時にパネルの内容はシンボル内でネストされます。ルートタイムラインのレイヤーは複数ではなく単一となります。内容を編集するにはシンボルを入力する必要があります。</p>
	<p>Add Camera Reference Layer (カメラの参照レイヤーを追加): 異なるカメラフレームを含むレイヤーを他のレイヤーの上に追加して、HarmonyとAnimateで参照用に使います。</p>
	<p>Apply Transformation on Drawings (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Xシートビューを適用します。中割りアニメーションは失われます。</p>
エクスポート範囲タブ	
すべて	<p>絵コンテ全体をエクスポートします。</p>
選択したカット	<p>カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、Select (選択) ボタンをクリックして、Scenes Picker (カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> シーンまたはカットの番号をFilter (フィルター) セクションのSequence (シーン) またはScene (カット) フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカットのみをリストに表示します。 クリック&ドラッグしてカットの範囲を選択します。 Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。 Shiftキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。 プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。
現在のカット	<p>現在選択しているカットのみをエクスポートします。</p>
サウンドタブ	
処理	<ul style="list-style-type: none"> オリジナルファイルを保持する: プロジェクトのサウンドクリップを、ミックスすることなく、エクスポートしたカットにコピーします。

	<ul style="list-style-type: none"> ● 個別にオーディオトラックを処理する: それぞれのオーディオトラックにミックスサウンドファイルを作成し、エクスポートしたカットにあるそれ自身のサウンドレイヤーに各サウンドファイルを保存します。 ● すべてのオーディオトラックをマージ(結合)する: すべてのオーディオトラックがマージされた状態で単一のサウンドファイルを作成し、エクスポートされたカットの単一のサウンドレイヤーにそれを保存します。 ● オーディオトラックを個別におよび結合して処理: 各オーディオトラックに対して単一のサウンドファイルを作成し、各サウンドファイルを独自のサウンドレイヤーに保存してから、すべてのオーディオトラックをマージした状態で追加のサウンドレイヤーを追加します。
ファイルパターン	<p>エクスポートするファイルの名前のプレフィックスまたはパターンを入力できます。このフィールドを空白のままにしてデフォルトのファイル命名パターンを使用するか、ファイル名を入力してプレフィックスとして使用するか、または次の変数を使用して完全なパターンを入力することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● %t - プロジェクトタイトル ● %a - アクト番号 ● %q - シーン番号 ● %s - カット番号 ● %n - サウンドトラック番号 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: ファイルのネーミングパターンで使用される番号は、必要に応じて自動的にゼロが埋め込まれます。%記号と可変文字の間に数字を入力して、変数が使用する文字数を決定できます。たとえば、変数 %4s の場合、カット 1 はカット 0001 として表示されます。</p> </div>
サンプルレート	<p>エクスポートされるオーディオファイルの周波数を設定します。最初に作成されたときの周波数でサウンドファイルをエクスポートすることをお勧めします。参考までに、標準のサンプルレートは、放送とDVDの場合で48.0 kHzです。</p>
ビット深度	<p>サウンドファイルの各波長の精度レベルを設定します。標準ビット深度は16ビットです。これを8ビットに設定すると、オーディオファイルのサイズは半分になりますが、音質に大きな影響を与えます。</p> <div style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: WindowsではQuickTime Playerがインストールされている場合を除き16ビットでのみオーディオをエクスポートできます。</p> </div>

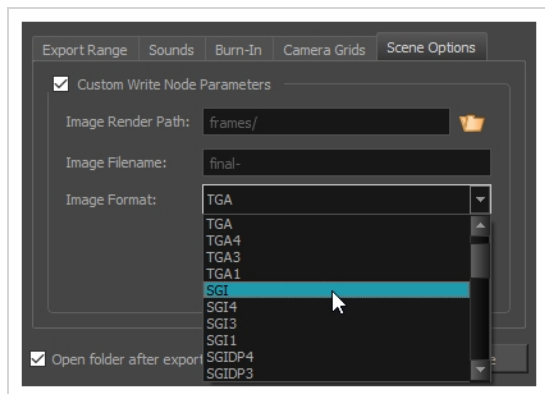
チャンネル	Mono(モノ) またはStereo(ステレオ) のどちらかでサウンドをエクスポートするかを選択できます。ステレオサウンドは左右のスピーカー用に別々のトラックを使用しているため、リアルなサウンド環境をシミュレートできます。モノは両方のスピーカーに単一のトラックを使用するため、ディスク空き容量を節約できます。
バーンインタブ	
印刷タイムコード	プロジェクトのタイムコードをビデオのオーバーレイとしてビデオに印刷します。
カット名とパネル番号を印刷する	ビデオにオーバーレイとしてカット名とパネル番号を印刷します。
追加の尺を印刷	Repeat(反復) ドロップダウンでの選択に従い、現在のパネル、カットまたはシーンの時間をカウントする別のタイムコードを印刷します。
単位	Time Code(タイムコード) またはFrames(コマ) ユニットを使って、追加の尺情報を表示します。
リピート	パネル、カット、シーンごとに追加の尺情報を表示します。
カメラグリッドタブ	
タイトル安全フレーム	<p>写真の上にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) を印刷します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20% 小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定) ダイアログのCamera(カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレーム	<p>ピクチャの上にAction Safe Area(アクション安全フレーム) を印刷します。デフォルトでは、このエリアはカメラのフレームより10% 小さくなります。これは、CRTディスプレイが画像から切り取られる可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの領域内に置かれる必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: この領域のサイズはPreferences(環境設定) ダイアログのCamera(カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>

4:3セーフティ	<p>エクスポートした画像上に4:3カメラフレームのタイトル安全フレームとアクション安全フレームを印刷します。それらは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
4:3 参照	<p>エクスポートした画像上に4:3カメラフレームを印刷します。画像のアスペクト比が4:3の場合、このコマはカメラフレームに対応します。それは、ワイドスクリーンと4:3比率の両方で表示するように意図されているプロジェクト内にエレメントを配置するために使用することができます。</p>
カットオプションタブ	
カスタム書き込みノードパラメータ	<p>有効にすると、以下のオプションを使用してエクスポートされた Harmonyカットの Write(書き込み) ノードのパラメータを設定できるため、エクスポートされたカットごとに Write(書き込み) ノードを Harmony で個別に設定する必要がなくなります。</p> <p>このオプションが無効の場合、エクスポートした Storyboard Pro カットの Write(書き込み) ノードは次のデフォルトオプションを持つこととなります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 描画フォルダー: コマ • 描画ファイル名: 最終 • 描画の種類: TGA
画像レンダーパス	<p>レンダリングされたコマを保存するフォルダーへのパス。このパスは絶対パスでも、カットのフォルダーに対する相対パスでもかまいません。たとえば、レンダリングされたコマのデフォルトパスは frames であり、画像がカットフォルダーの frames サブフォルダーに保存されることを意味します。絶対パスを選択したい場合は、テキストフィールドの右側にある Browse(参照) ボタンをクリックし、カットがコマをエクスポートするフォルダーを選択することができます。</p> <p>エクスポートされたすべてのカットが同じ画像レンダーパスを持つように単純なパスを入力することも、次の変数を使用してパターンを入力してカットごとに異なる画像レンダーパスを定義することもできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %t - プロジェクトタイトル • %a - アクト番号 • %q - シーン番号 • %s - カット番号
画像ファイル名	<p>エクスポートされた各コマのファイル名のプレフィックス。コマはこの値で命名され、その後コマ番号とその画像タイプの拡張子が続きます。プレフィックスとコマ番号を区別するために、プレフィックスの末尾にハイフン(-) を付けることをお勧めします。</p> <p>単純なプレフィックスを入力して、エクスポートされたすべてのカットで同じになるようにすることも、次の変数を使用してパターンを入力してカットごとに異なるプレフィックスを</p>

	<p>定義することもできます。</p> <ul style="list-style-type: none">• %t - プロジェクトタイトル• %a - アクト番号• %q - シーン番号• %s - カット番号
画像形式	レンダリングされたコマが保存される画像フォーマットを参照。
エクスポート後にフォルダーを開く	エクスポートが完了すると、ファイルがエクスポートされたフォルダーをファイルブラウザで開きます。


Write Node Image Formats for Harmony

HarmonyカットをStoryboard Proプロジェクトからエクスポートするときは、カットのレンダリングされたコマを作成するWrite(書き込み)ノードのパラメータをカスタマイズするように選択できます。カットのWrite(書き込み)ノードの最も複雑なパラメータの1つは、非常に広範なオプションのセットがあるため、Image Format(画像フォーマット)になります。





利用可能なほとんどのフォーマットはそれらのファイル拡張子にちなんで名付けられていますが、一部のフォーマットはそれらがどのようにエンコードされるかを示すサフィックスを含んでいます。例えば、PNGは赤、緑、青の3つのカラーチャンネルでエクスポートされ、デフォルトでチャンネルあたり8ビットでエンコードされます。PNG4DPは、4つのチャンネル—赤、緑、青、アルファ(透明度)—のほか倍精度を持つPNGの一種であり、これは各カラーチャンネルが8ビットではなく16ビットでエンコードされることを意味します。

これは、HarmonyでWrite(書き込み)ノードを使ったレンダリングに対応するすべての画像フォーマットのリストです。


形式	仕様	説明
TVG		<p>Toon Boomベクターグラフィック(*.tvg)</p> <p>ベクター描画を保存するためのToon Boom独自のフォーマット。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <p>TVGファイルをエクスポートするには、Write(書き込み)ノードをベクター描画レイヤーまたはベクター合成ノードに接続する必要があります。エクスポートされたTVGファイルには、ベクターとビットマップの描画情報が含まれますが、エフェクトや変形は無視されます。</p> </div>

TGA	フルカラー	<p>Truevision TGA/TARGA (*.tga)</p> <p>可逆圧縮と透明性対応の標準画像フォーマット。</p> <p>TGAファイルはPNGファイルよりも多くのディスク容量を使用しますが、TGAでのレンダリングはより高速です。</p>
TGA1	グレースケール	
TGA3	フルカラー	
TGA4	透明なフルカラー	
SGI	フルカラー/チャンネルあたり8ビット	<p>Silicon Graphics Image (*.sgi)</p> <p>可逆圧縮、および倍精度と透明度対応の高機能フォーマット。</p>
SGI1	グレースケール/チャンネルあたり8ビット	
SGI3	フルカラー/チャンネルあたり8ビット	
SGI4	透明なフルカラー/チャンネルあたり8ビット	
SGIDP	フルカラー/チャンネルあたり16ビット	
SGIDP3	フルカラー/チャンネルあたり16ビット	
SGIDP4	透明なフルカラー/チャンネルあたり16ビット	
PSD	フルカラー/チャンネルあたり8ビット	
PSD1	グレースケール/チャンネルあたり8ビット	
PSD3	フルカラー/チャンネルあたり8ビット	
PSD4	透明なフルカラー/チャンネルあたり8ビット	

PSDDP	フルカラー/チャンネルあたり16ビット	
PSDDP1	グレースケール/チャンネルあたり16ビット	
PSDDP3	フルカラー/チャンネルあたり16ビット	
PSDDP4	透明なフルカラー/チャンネルあたり16ビット	
YUV		<p>YUV コマ (*.yuv)</p> <p>NTSCテレビ用に最適化された従来型フォーマット。画像情報はYUV色空間でエンコードされます。つまり、Luma(ルマ) (Y) および Chrominance (クロミナンス) (UV)を意味します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: YUV画像はNTSC解像度(720 x 540)でエクスポートしなければなりません。そうしないと判読できません。</p> </div>
PAL		<p>PAL コマ (*.pal)</p> <p>PALテレビ用に最適化された従来型フォーマット。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: PAL画像はPAL解像度(768 x 576)でエクスポートしなければなりません。そうしないと判読できません。</p> </div>
SCAN		<p>Toon Boom スキャンファイル (*.scan)</p> <p>スキャン画像情報をその登録(ペグ)情報と共に保存する、Harmonyスキャンによって使用されるToon Boomの独自フォーマット。SCANファイルはグレースケールです。</p>
PNG	フルカラー/チャンネルあたり8ビット	<p>Portable Network Graphics (*.png)</p> <p>高い可逆圧縮とともに透明性と倍精度をサポートする、移植性の高い画像フォーマット。PNGは一般的には、Webアプリケーション、グラフィカルユーザーインターフェース、および画像共有に使用されます。</p> <p>PNGでのレンダリングは、TGAまたは非圧縮画像フォーマットでのレンダリングよりも時間がかかりますが、ディスク容量を大幅に節約できます。</p>
PNG4	透明なフルカラー/チャンネルあたり8ビット	

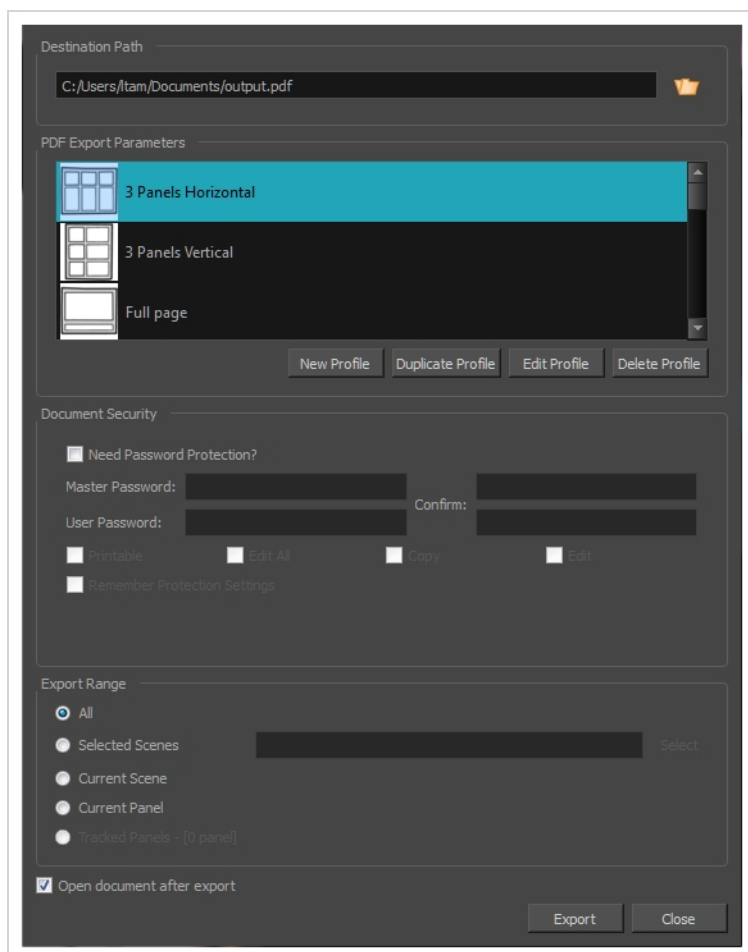
PNGDP	フルカラー/チャンネルあたり16ビット	
PNGDP3	フルカラー/チャンネルあたり16ビット	
PNGDP4	透明なフルカラー/チャンネルあたり16ビット	
JPG		<p>Jpeg (*.jpg)</p> <p>非可逆圧縮による非常にコンパクトな画像形式。一般的には、Webページや写真の共有に使用されます。これは画質を維持しないので、Webページ用に静止画をエクスポートする場合、または迅速なレンダリングテストを行う場合以外は、Jpeg形式でレンダリングしないことをお勧めします。</p>
BMP	フルカラー	<p>Bitmap (*.bmp)</p> <p>Microsoftオペレーティングシステムで普通に使用されている標準の非圧縮画像形式。</p>
BMP4	透明なフルカラー	
OPT	フルカラー	<p>Toon Boom OPT image (*.opt)</p> <p>生の画像データを可逆圧縮で保存する、従来型のToon Boom独自のフォーマット。</p>
OPT1	グレースケール	
OPT3	フルカラー	
OPT4	透明なフルカラー	
VAR		<p>Toon Boom VAR image (*.var)</p> <p>生の画像データを可逆圧縮でグレースケールで保存する、従来型のToon Boom独自のフォーマット。</p>
TIF		<p>Tagged Image File Format (*.tiff)</p> <p>多くの圧縮設定とエンコード設定を含む画像フォーマット。ビジュアルアートや出版の画像交換にしばしば使用されます。</p> <p>HarmonyによってエクスポートされたTIFF画像は圧縮されず、ピクセル単位 (インターリーブ) ベースでPCバイト順にエンコードされます。</p>
DPX	チャンネルあたり8ビット/フルカラー / RGBチャンネル	<p>Digital Picture Exchange (*.dpx)</p> <p>カメラによって記録された生情報を保存、交換、および編集するために使</p>

	ル順	
DPX3_8	チャンネルあたり8ビット/ フルカラー / RGBチャンネル順	
DPX3_10	チャンネルあたり10ビット/ フルカラー / RGBチャンネル順	
DPX3_12	チャンネルあたり12ビット/ フルカラー / RGBチャンネル順	
DPX3_16	チャンネルあたり16ビット/ フルカラー / RGBチャンネル順	用できる、カラー情報を保存するためのさまざま異なるアプローチをサポートするプロの写真フォーマット。フィルム制作で一般的に使用されています。
DPX3_10_ INVERTED_ CHANNELS	チャンネルあたり10ビット/ フルカラー / BGRチャンネル順	
DPX3_12_ INVERTED_ CHANNELS	チャンネルあたり12ビット/ フルカラー / BGRチャンネル順	
DPX3_16_ INVERTED_ CHANNELS	チャンネルあたり16ビット/ フルカラー / BGRチャンネル順	
EXR		<p>OpenEXR (*.exr)</p> <p>高性能のディープ画像フォーマット。EXRファイルの各ピクセルはZ深度情報とともにエクスポートされます。さらに、ピクセルが半透明の場合、さらに後ろのピクセルの色と深さの情報も一緒に格納されます。カットにマルチプレーンまたは3D要素がある場合は、この形式を使用して、アニメーションを3Dアニメーションソフトウェアの他のグラフィック要素と合成することができます。</p>
PDF		<p>Portable Document File (*.pdf)</p> <p>通常、PDFファイルは文書の保管、アーカイブ、共有、および印刷に使用されます。ただし、Harmonyはビットマップ画像とベクターグラフィックスを格納する機能としてPDF形式を使用します。</p>

	<p>書き込みノードがベクター描画レイヤーまたはベクター合成に接続されている場合、エクスポートされたPDFファイルには画像がベクターグラフィックとして含まれます。ビットマップレイヤー、エフェクト、変形は無視されます。そうでなければ、PDFファイルにはレンダリングされた画像がビットマップとして含まれます。</p>
DTEX	<p>Deep Texture (*.dtx)</p> <p>一般的に使用されているディープ画像フォーマット。DTEXファイルの各ピクセルはZ深度情報とともにエクスポートされます。さらに、ピクセルが半透明の場合、さらに後ろのピクセルの色と深さの情報も一緒に格納されます。カットにマルチプレーンまたは3D要素がある場合は、この形式を使用して、アニメーションを3Dアニメーションソフトウェアの他のグラフィック要素と合成することができます。</p> <div data-bbox="690 716 1430 1031" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"><p> 注:</p><p>Deep Textureでエクスポートするには、RenderManをマシンにインストールし、RenderManへのパスをHarmonyを参照。詳しくは、ユーザーガイドのSetting 3D Renderer Paths(3Dレンダラパスの設定)トピックを参照してください。詳しくは、HarmonyユーザーガイドのSetting 3D Renderer Paths(3Dレンダラパスの設定)トピックを参照してください。</p></div>

PDFウィンドウにエクスポート

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



Export to PDF(PDFにエクスポート) ウィンドウにアクセスする方法

1. Export(エクスポート) > PDFを選択します。

パラメータ	説明
保存先パス	作成しているPDFファイルの名前と場所を指定できます。
PDFのエクスポートパラメータ	
水平3パネル	これが、印刷された絵コンテの標準的なレイアウトです。1ページあたり3つのパネルで構成され、キャプション付きで、水平に配置されます。

垂直3パネル	これが、印刷された絵コンテの標準的なレイアウトです。1ページあたり3つのパネルで構成され、キャプション付きで、垂直に配置されます。
ページ全体	このレイアウトは、1ページが大きな1つのパネルで構成され、キャプションが含まれます。
オーバービュー2x4パネル	このレイアウトは1ページあたり合計8つのパネルで、4つのパネルが2行になるように構成され、真ん中にキャプションが配置されます。
オーバービュー4x3パネル	このレイアウトは1ページあたり合計12のパネルで、4つのパネルが3行になるように編成されています。キャプションは含まれません。
標準的日本語形式	このレイアウトはページごとに合計5つのパネルで構成され、ページの左側揃えになっています。キャプションと尺は右側の連続した2行に並んでいます。PDFファイルを適切に表示するために、PDFリーダーとシステムに追加のフォントパッケージが必要となる場合があります。
代替垂直レイアウト	このレイアウトは1ページあたり合計5つのパネルで構成され、ページの左揃えになっています。キャプションは各パネルの適切なサイズでまとめられます。このエクスポートにはカットおよび尺の列も含まれ、各カットの尺が新規ごとに最初に表示されます。
オーバービュー8x10	このレイアウトは1ページあたり合計80のパネルで、4つのパネルが10行になるように構成されています。キャプションは含まれません。
代替日本語形式	このレイアウトは1ページあたり合計5つのパネルで構成され、ページの左揃えになっています。このエクスポートにはダイアログ、アクション、スラッグ、メモの垂直列と時間(尺)の列が含まれ、これは各カットの終了付近に表示されます(オプション)。カット名はカットの最初のパネルの一番上付近に表示されます。キャプションタイトルは一番上に表示され、各パネルで反復されません。合計の尺はページの一番下に表示されます。
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をリストからコピーします。
プロファイルを編集	リストから選択したレイアウトを編集します。
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。
ドキュメントセキュリティ	
パスワード保護が必要	PDFファイルにパスワード保護を追加します。

マスターパスワード	管理者パスワードを入力できます。このパスワードの所有者は文書のセキュリティに拘束されません。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	ユーザーパスワードを入力できます。このパスワードの所有者は、あなたが定義した保護オプションに拘束されます。パスワードは6文字以上である必要があります。
確認	検証するためにマスターパスワードとユーザーパスワードを再入力できます。
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権限を付与します: <ul style="list-style-type: none"> • 文書を変更する • 文書の合成 • フォームフィールドへの入力 • 署名 • テンプレートページの作成
コピー	ユーザーに次のPDF権限を付与します: <ul style="list-style-type: none"> • コンテンツのコピー • アクセシビリティのためのコンテンツコピー
編集	ユーザーに次のPDF権限を付与します。 <ul style="list-style-type: none"> • コメントする • フォームフィールドへの入力 • 署名
保護設定を記憶	設定をデフォルトとして保持します。
エクスポート範囲	
すべて	絵コンテ全体をエクスポートします。
選択したカット	カットの特定選択範囲をエクスポートするには、このオプションを選択します。そして、 Select(選択) ボタンをクリックして、Scenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスを開きます。そこでは次のことが可能です。 <ul style="list-style-type: none"> • シーンまたはカットの番号をFilter(フィルター) セクションのSequence(シーン) またはScene(カット) フィールドに入力して、一致するシーンまたは一致するカット

	<p>のみをリストに表示します。</p> <ul style="list-style-type: none">• クリック&ドラッグしてカットの範囲を選択します。• Ctrlキーを押したまま、選択範囲に追加したい各カットをクリックします。• Shiftキーを押したまま、選択範囲に追加したい最初のカットと最後のカットをクリックして、これら2つのカットの間にあるすべてのカットを包括的に選択します。• プロジェクトにシーンがある場合は、シーンをクリックしてそのシーン内のすべてのカットを選択します。
現在のカット	現在選択しているカットのみをエクスポートします。
現在のパネル	現在選択しているパネルのみエクスポートします。
トラックされたパネル - [0 パネル]	変更の追跡が有効になっているパネルをエクスポートします。を参照。
エクスポート後にドキュメントを 開く	エクスポート後にPDFファイルを開きます。

絵コンテを抽出ダイアログボックス

Extract Storyboard(絵コンテを抽出)ダイアログボックスでは絵コンテをいくつかの部分に分割します。絵コンテの各エクスポート部分は異なるファイルとして保存されます。絵コンテ全体のコピーをそのまま保存するか、プロジェクトを別々のファイルに分割するかを調べます。

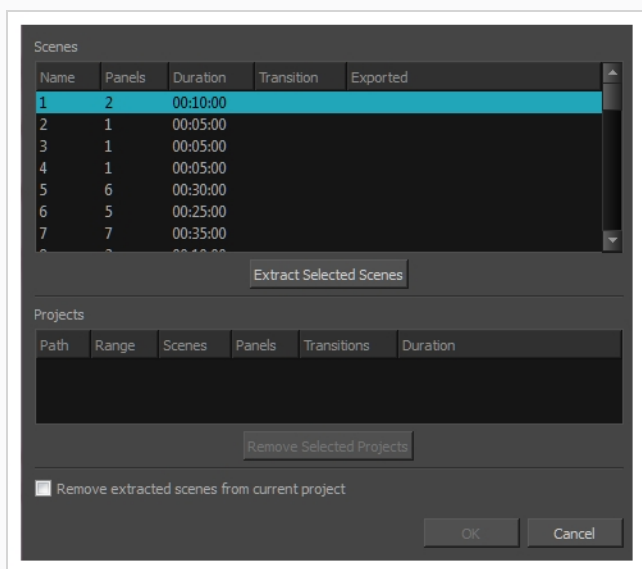


重要:

抽出したカットを元のプロジェクトに残しておき、後でMerge and Replace (結合して置換)ダイアログを使用して抽出したプロジェクトに加えた変更を元のプロジェクトにインポートする場合は、プロジェクトを分割する前に、プロジェクトのカットとパネル番号をロックすることを強くお勧めします。これを実行するには、トップメニューでStoryboard(絵コンテ) > Lock Scene and Panel Names(カットとパネル名をロックする)を選択します。


Extract Storyboard(絵コンテを抽出)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. File(ファイル) > Project Management(プロジェクト管理) > Extract(抽出)を選択します。



Extract Storyboard(絵コンテを抽出)ウィンドウが開きます。

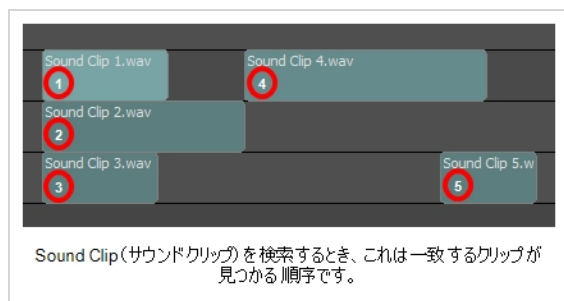
パラメータ	説明
カット	プロジェクトのカットのリスト。このリストから1つまたは複数のカットを選択して、選択したカットを独自のプロジェクトに保存することができます。
選択したカットを抽出	Scenes(カット)リストで選択したカットを保存する場所とプロジェクト名を選択するように指示します。完了すると、選択したカットの範囲を含む新しい項目が下のProjects(プ

	<p>プロジェクト) リストに追加されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> 注: これにより、抽出するプロジェクトがプロジェクトのリストに追加されますが、OKボタンをクリックするまでプロジェクトは実際には抽出されません。</div>
プロジェクト	抽出することを選択したプロジェクトのリストを表示します。このリストには、Scenes(カット) リストでカットを選択するたびに新しい項目が含まれます。それからExtract Selected Scenes(選択したカットを抽出) ボタンでそれらの場所と名前を選択します。
選択したプロジェクトを 除去	Projects(プロジェクト) リストで現在選択されているプロジェクトをリストから削除します。抽出したいカットやプロジェクトを間違えたためにもう一度試す必要がある場合は、このボタンを使用します。
現在のプロジェクトから抽出し たカットを削除する	プロジェクトから抽出したカットを削除します。絵コンテプロジェクト全体をマスタープロジェクトとしてそのまま残したい場合は、このオプションのチェックを外します。

サウンドクリップの検索ダイアログボックス

Find Sound Clips(サウンドクリップの検索)ダイアログボックスでは、プロジェクトのオーディオトラックからサウンドクリップを検索できます。拡張子を含むサウンドクリップのフルネームまたは名前の一部を使用して検索できます。検索文字列と一致するサウンドクリップを繰り返し処理することも、一致するすべてのサウンドクリップを同時に選択することもできます。

一致するサウンドクリップを反復処理するときは、オーディオトラックを上から下へ、次に左から右へ垂直に循環します。たとえば、3つの一致するサウンドクリップが同時にキューに入れられ、4つ目のサウンドクリップがずっと後でキューに入れられた場合、最初に同時に頭出しされ、次に頭出しされたクリップへと頭出しされた、一致するサウンドクリップを通過します。

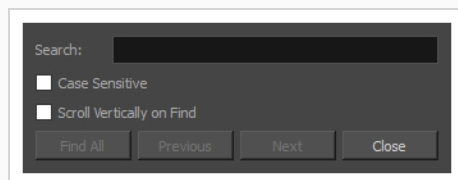


Find Sound Clips(サウンドクリップの検索)ダイアログボックスにアクセスする方法



1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューで、Clips(クリップ) > Find Sound Clips(サウンドクリップを検索)を選択します。
- プロジェクトの1つのオーディオトラックのどこかを右クリックして、Find Sound Clips(サウンドクリップを検索)を選択します。

Find Sound Clips(サウンドクリップを検索)ダイアログボックスが表示されます。





パラメータ	説明
検索	サウンドクリップを見つけるために使用する検索文字列。クリップ名の一部または全部が検索文字列と一致する場合、クリップは一致します。
大文字	チェックすると、サウンドクリップは、名前が検索文字列と同じ場合にのみ検索文字列と一致します。

パラメータ	説明
小文字を区別	たとえば、Case Sensitive(大文字と小文字を区別する) オプションがオフの場合、検索文字列 "sound clip" または "SOUND CLIP"は "Sound Clip.wav" という名前のクリップにのみ一致します。チェックマークがオンの場合、検索文字列 "Sound Clip"のみがそのクリップ名と一致します。
検索時に垂直方向にスクロールする	<p>デフォルトでは、Previous(前へ) ボタンまたはNext(次へ) ボタンをクリックすると、Timeline(タイムライン) ビューは見つかったサウンドクリップの位置まで水平方向にのみスクロールします。このオプションを選択すると、Timeline(タイムライン) ビューも垂直方向にスクロールして、一致するサウンドクリップを表示します。</p> <p>プロジェクトに多数のオーディオトラックがあり、ワークスペースのTimeline(タイムライン) ビューがそれらすべてを同時に表示するように拡張されていない場合は、一致するサウンドクリップは現在表示されていないオーディオトラック内にある可能性があるため、一致するサウンドクリップを見つけるには上下にスクロールする必要があります。</p>
すべて検索	タイムラインの再生ヘッドを移動したり、Timeline(タイムライン) ビューをスクロールしたりせずに、検索条件に一致するすべてのサウンドクリップを同時に選択します。
前	<p>検索開始位置の前で一致するサウンドクリップを検索します。サウンドクリップが見つかった場合は、Timeline(タイムライン) ビューがサウンドクリップまでスクロールして選択され、タイムラインの再生ヘッドがサウンドクリップの先頭に移動します。</p> <div data-bbox="337 1066 1430 1234" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: サウンドクリップが選択されていない場合は、タイムラインの再生ヘッドの位置から検索が始まります。サウンドクリップを選択すると、そのサウンドクリップの位置から検索が始まります。</p> </div>
次	<p>検索開始位置の後ろで一致するサウンドクリップを検索します。サウンドクリップが見つかった場合は、Timeline(タイムライン) ビューがサウンドクリップまでスクロールして選択され、タイムラインの再生ヘッドがサウンドクリップの先頭に移動します。</p> <div data-bbox="337 1423 1430 1591" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: サウンドクリップが選択されていない場合は、タイムラインの再生ヘッドの位置から検索が始まります。サウンドクリップを選択すると、そのサウンドクリップの位置から検索が始まります。</p> </div>
閉じる	ダイアログボックスを閉じます。

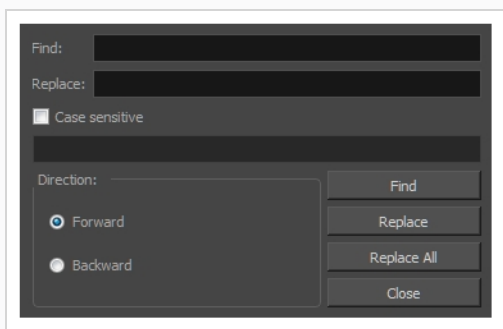
テキスト検索ウィンドウ

Find Text(テキスト検索) ウィンドウでできることテキストの特定部分を見つけます。これは、プロジェクトに多数のキャプションとテキストがある場合にとっても便利になります。

Find Text(テキスト検索) にアクセスする方法 Windows

1. Panel(パネル) またはStoryboard(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. 次のいずれかを行います。
 - ▶ Caption Menu(キャプションメニュー)  ボタンをクリックし、Find Text in Captions(キャプション内のテキストを検索) を選択します。
 - ▶ Caption(キャプション) > Find Text in Captions(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。

Find Text in Captions(キャプション内のテキストを検索) ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
検索	検索する言葉を入力できます。
置換	検索している言葉を置換する言葉を入力できます。
大文字小文字を区別	単語の大文字小文字の区別が検索要素として含まれています。
テキストフィールド	これは検索に関する情報が表示される場所です。
方向	
順方向と逆方向	順方向または逆方向に単語を検索します。

検索	検索で見つかった最初の単語を見つけて、絵コンテまたはパネルビューに表示します。単語は青で強調表示されています。
置換	検索した単語をReplace(置換)フィールドで指定した単語に置き換えます。
すべて置換	検索している単語のすべてのインスタンスを置き換え、Replace(置換)フィールドで指定した単語に置き換えます。

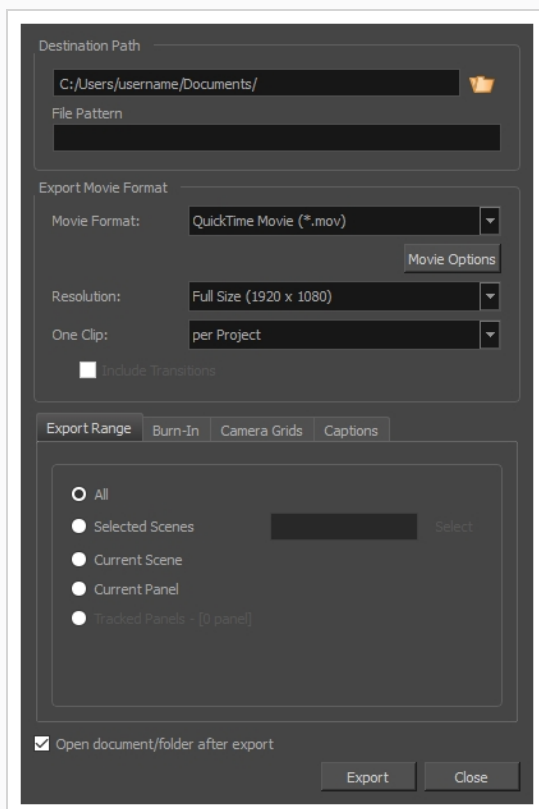
Flashエクスポート 設定 ダイアログボックス

Flash Export Settings(Flashエクスポート 設定) ダイアログボックスは、エクスポートするムービーのビデオ品質を圧縮して設定できます。

Flash Export Settings(Flashエクスポート 設定) ダイアログボックスにアクセスする方法

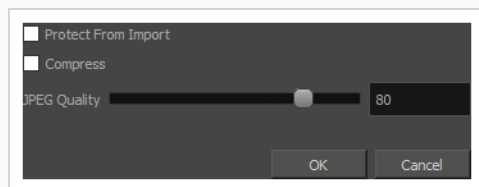
1. **File(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)**を選択します。

Export to Movie(ムービーにエクスポート)ウィンドウが開きます。



2. Movie Format(ムービーフォーマット)ドロップダウンで、**Flash (*.swf)**を選択します。
3. **Options(オプション)**をクリックします。

Flash Export Settings(Flashエクスポート 設定) ダイアログボックスが開きます。



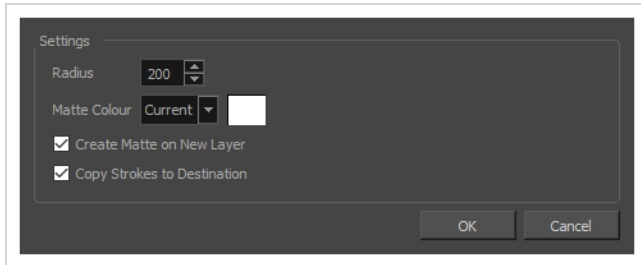
パラメータ

説明

インポートから保護	ムービーが他のアプリケーションにインポートされることから保護し、そのアセットを抽出します。
圧縮	使用するディスク空き容量を少なくするために、エクスポートしたFlashファイルに標準の可逆圧縮を適用します。
JPEG品質	エクスポートされたFlashファイルのビットマップ画像のJPEG圧縮品質を設定できます。Flashムービーのすべてのビットマップ画像は、スペースを節約するためにJPEG形式でエンコードされています。この設定を大きくすると、エクスポートされるムービーのビットマップ画像の品質が向上します。この設定を小さくすると、使用するディスク空き容量が少なくなります。

自動マットを生成ダイアログボックス

Generate Auto-Matte(自動マットを生成)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塗りつぶして、オブジェクトの背後にあるものを隠すことができます。



Generate Auto-Matte(自動マットを生成)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューで、Layer(レイヤー) > Generate Auto-Matte(自動マットを生成)を選択します。
- レイヤーパネルでレイヤーを右クリックし、Generate Auto-Matte(自動マットを生成)を選択します。

パラメータ	説明
半径	マットを生成する描画の分析に使用される半径。デフォルト値は200で、その値は1~9999の範囲です。低い設定値にすると、より正確なマットが作成されますが、生成がスローで、目的に対してマットが細かくなりすぎることがあります。設定値を高くすると、より幅のあるおおよそのマットになります。
マットカラー	マットを塗りつぶす色です。デフォルトでは、Current(現在)に設定されており、Colour(カラー)ビューで現在選択されている色です。ドロップダウンでCustom(カスタム)を選択してから、カラーウォッチをクリックして別の色を選択できます。
Create Matte on New Layer (新規レイヤーにマットを作成)	<p>チェックをオンにすると、新しいレイヤーがソースレイヤーの下に作成され、マットはそのレイヤーに保存されます。新しいレイヤーには、ソースレイヤーの名前の後に_Matteが付きます。チェックマークを外すと、マットは単に、既存のアートワークの後ろのソースレイヤーのソース図面に追加されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>注: 新しいレイヤーにマットを作成すると、ソースレイヤーのすべてのプロパティ(アライメント、エクスポートオプション、不透明度など)とそのトランスフォームおよびアニメーションが新しいレイヤーにコピーされます。</p> </div>

<p>ストロークを にコピー宛先</p>	<p>オンにすると、ソース描画の輪郭が非表示のストロークとしてマットにコピーされます。これにより、マットは、描画の輪郭に基づいて、さまざまな色で塗りつぶすことができるさまざまなセクションに分割されます。</p>
--------------------------	---

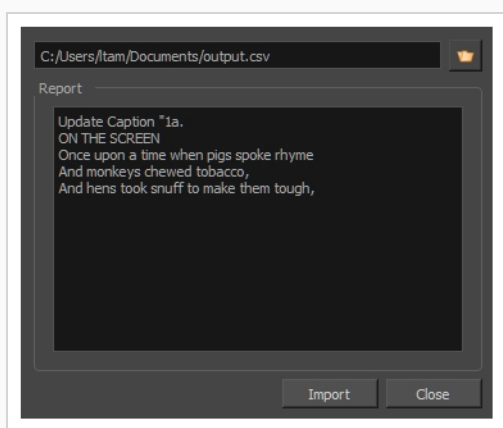
CSVをインポート ウィンドウ

Import CSV(CSVをインポート) ウィンドウではダイアログなどの大きな変更がある場合は、スプレッドシートを更新します。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することができます。

Import CSV(CSVをインポート) ウィンドウにアクセスする方法

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

Import CSV(CSVをインポート) ウィンドウが開きます。



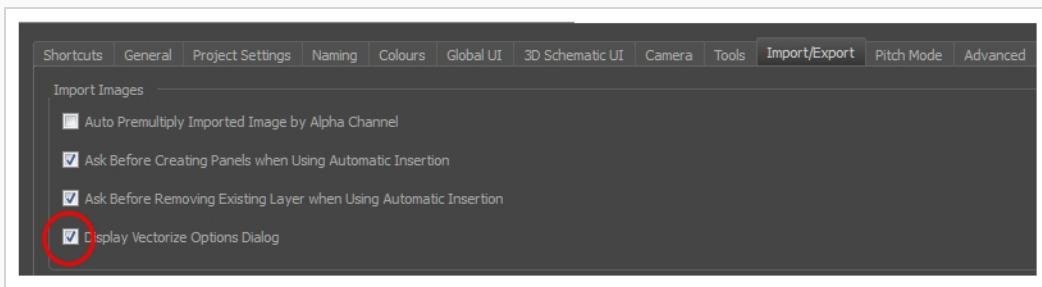
パラメータ	説明
フォルダー位置	.csv ファイルを見つけます。
レポート	更新されたキャプションフィールドを表示します。*.csvファイル内で変更したキャプションは、Storyboard Proプロジェクトのキャプションフィールドでも更新されます。Storyboard ProからエクスポートされたCSVファイルはUTF-8です。すべての文字がラテン文字セットの一部である場合は、CSVファイルをMicrosoft Excelで変更できます。ラテン文字以外の文字を使用している場合は、Open Officeを使用してCSVファイルを編集できます。Storyboard ProからエクスポートされたCSVファイルは、Microsoft ExcelかOpen Officeで編集できます。Excelは英語以外の文字を正しく表示せず、Storyboard Proへインポート時にそれらを認識しません。

画像のインポートダイアログボックス

Import Images(画像 のインポート) ダイアログボックスでは、画像をレイヤーまたはカットとしてプロジェクトにインポートできます。インポートされた画像はカラーでベクター化され、カメラフレームにフィットします。を参照。

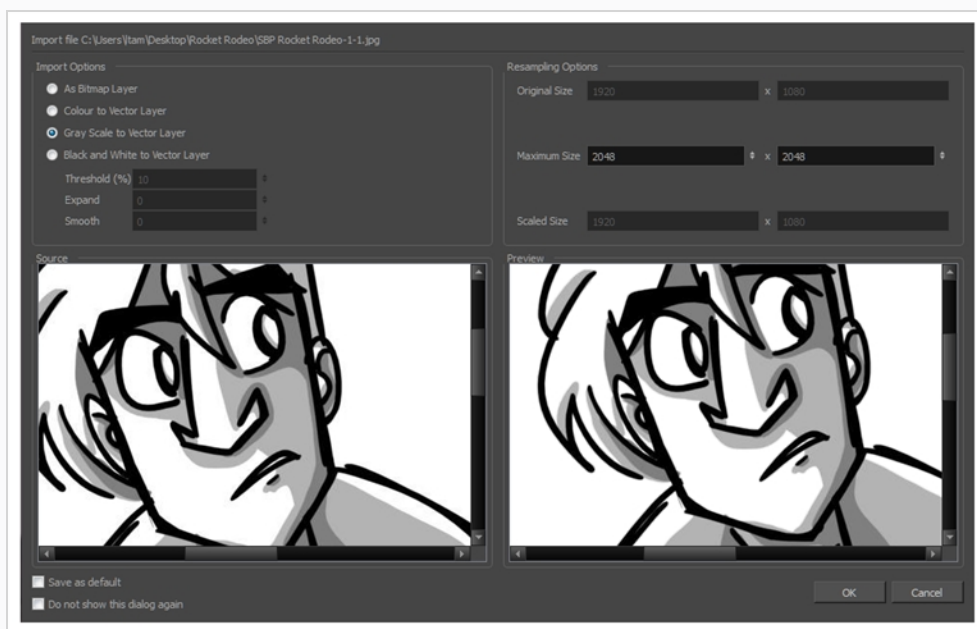
Import Images(画像のインポート)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。
 - 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。
2. User Preferences(ユーザー環境設定) ダイアログボックスで、Import/Export(インポート/エクスポート) タブを選択します。
3. Display Vectorize Options Dialog(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。



4. File(ファイル) > Import(インポート) > Images as Layers(レイヤーとしての画像)を選択します。
5. 開いたブラウザで、インポートする画像を選択します。

これでImport Images(画像インポート)ダイアログボックスが開きます。



プレビュー領域には、左側に元の画像、右側に結果の画像が表示されます。結果の画像のプレビューは、パラメータを変更するたびに自動的に更新されます。

パラメータ	説明
インポートオプション	
ビットマップレイヤーとして	インポートした画像の正確な外観を維持し、それを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	インポートした画像の正確な外観を維持し、それをベクター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ターレイヤーで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	画像を黒線アートとしてインポートします。
	しきい値 (%) : 画像のノイズを除去します。ノイズとは、スキャンした画像に付着したゴミややさかな汚れである可能性があります。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、最終画像では無視されます。値が100%に設定されている場合は、完全に黒い線だけが保持されます。
	展開する : ビットマップの線または外側のエッジを太くするには、1~100の値を入力します。ラインアートが細すぎたり薄すぎる場合は、このオプションを使用します。
	スムーズ : 1から5までの値を入力して、滑らかさのレベルを設定します。滑らかさが大きいほど、ぎざぎざや不完全さは少なくなりますが、細部はより多く失われます。
再サンプルオプション	
オリジナルサイズ	インポートした画像の元の寸法。
最大サイズ	縮小するインポート画像の最大サイズを指定します。画像の元の比率は操作中も維持されます。拡大縮小プロセスの結果としての最終的な値は、Scale Size(拡大縮小サイズ) フィールドに表示されます。画像を拡大するのにこれらのフィールドを使用できないことに注意してください。
変更されたサイズ	プロジェクトにインポートされた後、画像が拡大縮小される最終的なサイズを表示します。
ソース	インポートしたソース画像を表示します。
プレビュー	パラメータの調整時に画像のプレビューを表示します。
デフォルトとして保存	現在の設定を保存します。このダイアログボックスを開くときは常に、新しいデフォルトパラメータが自動的に設定されます。Display Vectorize Options Dialog(ベクター化オプションダイアログを表示) 環境設定の選択を解除しても、[画像をインポート] コマンドはこの新しいデフォルトを使用します。
今後このダイアログを表示しない	ここから直接、Preferences(環境設定) ダイアログボックスでDisplay Vectorize Options(ベクター化オプションを表示) ダイアログオプションの選択を解除します。

コンフォーメーションインポートプロジェクトダイアログボックス

Import Project(プロジェクトをインポート)ダイアログでは、コンフォーメーション用にエクスポートし、サードパーティのビデオ編集ソフトウェアで編集し、インポート用に再エクスポートしたシーンをStoryboard Proでインポートできます。シーンは、Final Cut Pro XML Interchange Format (.xml)、またはAdvanced Autoring Format (.aaf)でインポートできます。

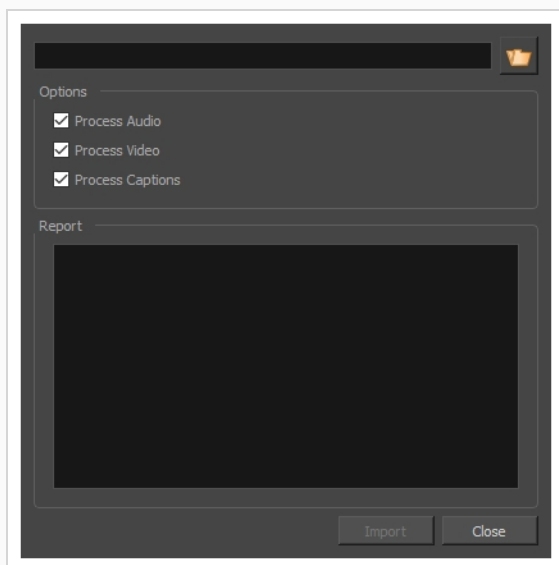



注:



- アニマティックプロジェクトをXMLまたはAAF形式でエクスポートする方法については、ビデオ編集ソフトウェアのマニュアルを参照してください。
- Storyboard Proを通じて同じプロジェクトから最初にエクスポートされたシーンのみをインポートすることをお勧めします。プロジェクトからエクスポートされていないビデオ編集シーンをインポートすると、シーン内のパネルはビットマップ画像としてインポートされます。

Import Project(プロジェクトをインポート) ウィンドウにアクセスする方法

1. 元の絵コンテプロジェクトで **File(ファイル) > Conformation(コンフォーメーション) > Import Animatic Project(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。



パラメータ	説明
シーン	Sequence(シーン) フィールドの横にあるBrowse(参照)  ボタンをクリックして、ビデオ編集ソフトウェアからエクスポートしたAAFまたはXMLシーンを参照して選択できます。
オプション	

パラメータ	説明
オーディオを処理	<p>オーディオトラックへの変更、新しいオーディオトラック、削除されたオーディオトラックのほか、サウンドクリップへの変更、そのイン/アウトポイント、ボリュームエンベロープ、削除されたサウンドクリップ、インポートしたシーンの新しいサウンドクリップは、Storyboard Pro あなたのプロジェクトに合わせて調整されます。プロジェクトのオーディオトラックとサウンドクリップに変更を加えたくない場合は、このオプションをオフにします。</p>
ビデオを処理	<p>キュー時間、長さ、順序、削除されたパネル、新しいパネル、トランジション、カメラの動き、XMLシーンの場合はインポートされたシーン内のレイヤーおよびレイヤーアニメーションなど、パネルへの変更は、あなたのStoryboard Proプロジェクトに合わせて調整されます。プロジェクトの絵コンテやアニメティックを変更するのではなく、オーディオトラックやキャプションだけを変更したい場合は、このオプションをオフにします。</p> <div data-bbox="565 722 1429 953" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px;"> <p> ヒント:</p> <p>ビデオ編集ソフトウェアでゼロから構成されたオーディオトラックを、XMLまたはAAFシーンにエクスポートしてから、Process Video(ビデオを処理) オプションをオフにした状態でこのダイアログを介してシーンをインポートすることにより、インポートすることができます。</p> </div>
キャプションを処理	<p>インポートしたシーンのパネルキャプションの変更は、Storyboard Proプロジェクトに合わせて調整されます。</p> <div data-bbox="565 1108 1429 1310" style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <p>リッチテキスト形式を使用せずにキャプションをエクスポートして変更を加えた場合、変更されたキャプションがプロジェクトにインポートされると、それらの書式設定は失われます。</p> </div>
レポート	<p>Import(インポート) ボタンをクリックすると、コンフォメーションプロセスの各ステップに関する情報と、プロセスで発生したエラー(該当する場合)が表示されます。</p>
インポート	<p>XMLまたはAAFシーンと必要なオプションを選択したら、Import(インポート) ボタンをクリックしてシーンをインポートし、Storyboard Proプロジェクトに加えられた変更に応用します。</p>
閉じる	<p>このダイアログボックスを閉じます。</p>

サウンドクリップをインポートダイアログボックス

Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)ダイアログボックスでは、サウンドクリップをインポートできます。

最初のコマまたは現在のコマで、サウンドクリップ(.wav、.aif、.aiff、または.mp3)をオーディオトラックにインポートすることができます。プロジェクト内にサウンドクリップが存在しない場合、Storyboard Proによって、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、ファイルがコピーされます。Timeline(タイムライン)ビューで作業する必要があります。



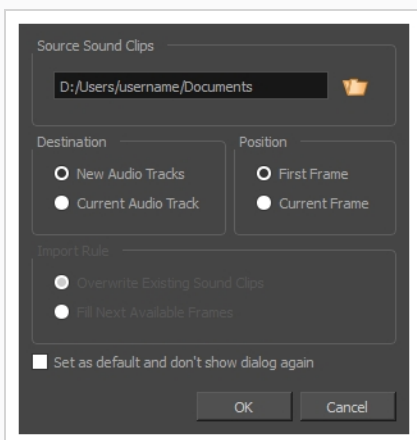
重要:

.mp3ファイルは圧縮形式なので、作業することはお勧めできません。長い.mp3ファイルは、プロジェクト内のアクションと正しく同期しない場合があります。



Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Timeline(タイムライン)ビューで、サウンドクリップをインポートしたいオーディオトラックを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
 - トップメニューでFile(ファイル) > Import(インポート) > Sound Clip(サウンドクリップ)を選択します。
 - サウンドクリップをインポートしたいオーディオトラックを右クリックして、Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)を選択します。
 - Timeline (タイムライン) ビューでトラックの下の空白部分を右クリックして、Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)を選択します。

Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
ソースサウンドクリップ	サウンドクリップとしてインポートするサウンドファイルを参照して選択できます。

宛先	サウンドクリップをどのオーディオトラックに追加するかを決定します。
新規オーディオトラック	インポートしたサウンドクリップを自身の新しいオーディオトラックに追加します。
現在のオーディオトラック	インポートしたサウンドクリップを現在選択されているオーディオトラックに追加します。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: このオプションは、オーディオトラックが選択されていない場合には使用できません。 </div>
位置	タイムラインのどのコマに新しいクリップを追加するかを決定します。
最初のコマ	インポートしたサウンドクリップをプロジェクトの最初のコマに追加します。
現在のコマ	インポートしたサウンドクリップを、タイムラインカーソルの直後に追加します。
ルールをインポート	既存のオーディオトラックにインポートするとき、これは、サウンドクリップがすでに存在する場所にクリップをインポートするとどうなるかを決定します。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: これらのオプションは、オーディオトラックが選択されていない場合には使用できません。 </div>
既存のサウンドクリップを上書き	インポートしたクリップを追加する予定のサウンドクリップが存在する場合は、既存のクリップが上書きされます。
次の利用可能なコマをフィル	新しいクリップを追加する予定のサウンドクリップが存在する場合、そのクリップは既存のクリップの直前でトリミングされます。
デフォルトとして設定し、ダイアログを再表示しない	このオプションを有効にすると、次回サウンドクリップをインポートするときに、Storyboard Proは、インポートするサウンドファイルを検索し、このダイアログを表示せずに現在選択されているオプションを使用するように指示します。

ビデオ/画像をクリップとしてインポートする

Import Videos/Images as Clips(ビデオ/画像をクリップとしてインポートする) ダイアログでは、静止画像またはムービーファイルをプロジェクトのビデオトラックにインポートできます。ビデオトラックはアニメティックとは無関係です。絵コンテンツトラックの上に配置して絵コンテンツ内の要素の上にビデオクリップや画像クリップを表示したり、絵コンテンツトラックの下に配置して絵コンテンツの背後にクリップを表示したりすることができます。

ムービーファイルはビデオクリップとしてインポートし、プロジェクトで再生することができます。静止画像は静的ビデオクリップとしてインポートすることができ、それを任意の時間持続させることが可能です。

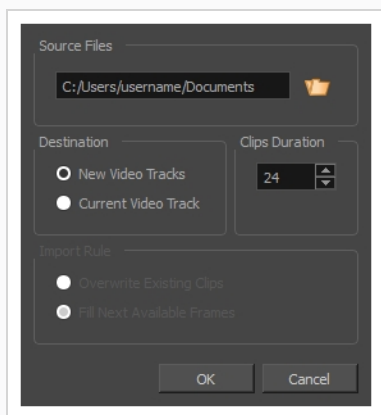
Storyboard Proにサポートされた画像ファイルをビデオクリップとしてインポートできます。また、H.264でエンコードされたムービーファイルを、QuickTimeムービー(.mov) またはMPEG-4(.mp4、.m4v)形式でインポートすることもできます。Windowsでのみ、Windows Media Video(*.wmv)ファイルをインポートでき、またmacOSでのみ、Apple ProResでエンコードされたQuickTime Movie(.mov)ファイルをインポートすることができます。

Import Sound Clips(サウンドクリップをインポート)ダイアログボックスにアクセスする方法



1. 次のいずれかを行います。

- トップメニューでFile(ファイル) > Import(インポート) > Videos/Images as Clip(ビデオ/画像をクリップとして)を選択します。
- クリップをインポートしたいビデオトラックを右クリックして、Import Videos/Images as Clips(ビデオ/画像をクリップとしてインポート)を選択します。
- Timeline (タイムライン) ビューでトラックの下の空白部分を右クリックして、Import Videos/Images as Clips(ビデオ/画像をクリップとしてインポート)を選択します。

Import Video Clips(ビデオクリップをインポート)ダイアログボックスが開きます。

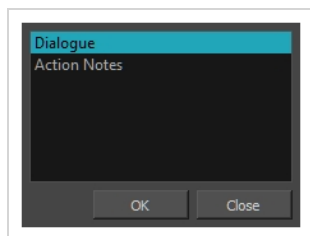


パラメータ	説明
ソースファイル	クリップとしてインポートする画像またはムービーファイルを参照して選択できます。

パラメータ	説明
宛先	クリップをどのビデオトラックに追加するかを決定します。
新規ビデオトラック	インポートしたビデオクリップを自身の新しいビデオトラックに追加します。
現在のビデオトラック	インポートしたビデオクリップを現在選択されているビデオトラックに追加します。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: このオプションは、ビデオトラックが選択されていない場合には使用できません。 </div>
クリップの尺	<p>画像クリップをインポートしている場合は、これによって各画像クリップがまたがるコマの量が決まります。</p> <p>画像クリップは、一定時間表示されている静止画像であるため、アニメティックの尺を決める必要があります。ムービーファイルをインポートしている場合、ビデオクリップの長さは元のムービーファイルの長さになり、このフィールドは無視されます。</p> <p>このオプションの値はコマ単位です。たとえば、画像クリップを1秒間継続し、プロジェクトのフレームレートを毎秒24コマにする場合は、このオプションを24に設定します。</p>
ルールをインポート	<p>既存のビデオトラックに読み込むとき、これは、ビデオクリップがすでに存在している場所にクリップを読み込むとどうなるかを決定します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: ビデオトラックが選択されていない場合、これらのオプションは使用できません。 </div>
既存のサウンドクリップを上書きする	インポートしたクリップを追加する予定のビデオクリップが存在する場合は、既存のクリップが上書きされます。
次の利用可能なコマを塗りつぶす	新しいクリップが追加されることになっている既存のビデオクリップがある場合、クリップは既存のクリップの直前でトリミングされます。

リストピッカーダイアログボックス

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




List Picker(リストピッカー) ダイアログボックスにアクセスする方法

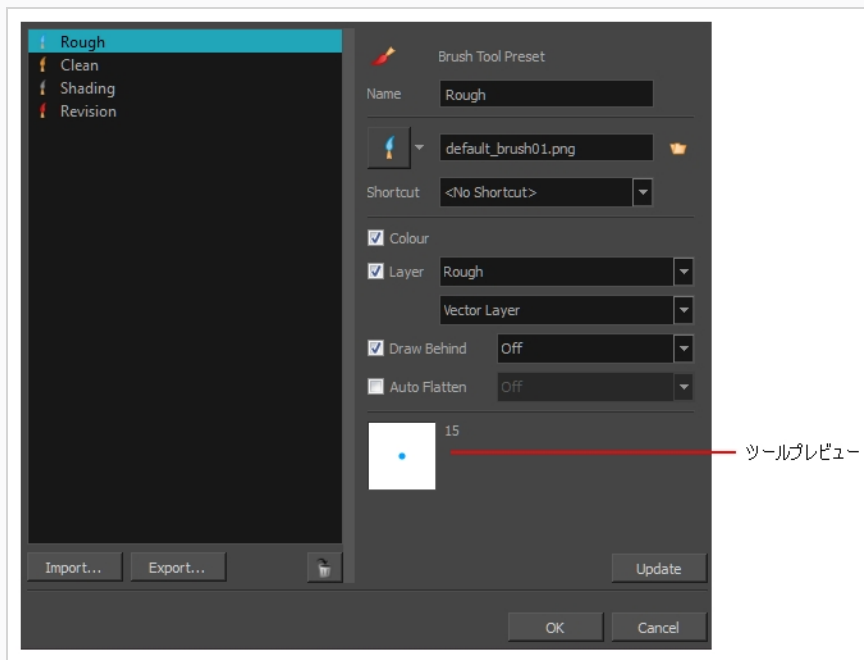
1. Panel PDF Options(パネルPDFオプション) ダイアログボックスで、Export All Captions(すべてのキャプションをエクスポート) オプションを必ず選択解除し、Caption List(キャプションリスト) フィールドでBrowse(参照) ボタンをクリックします。


ツールプリセットを管理ダイアログボックス

Manage Tool Presets(ツールプリセットを管理)ダイアログボックスでは、既存のツールプリセットをインポート、エクスポート、削除、および更新できます。ツールプリセットに加える変更はすべてTool Presets(ツールプリセット)ツールバーに反映されます。

Manage Tool Presets(ツールプリセットを管理)ダイアログボックスにアクセスする方法

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

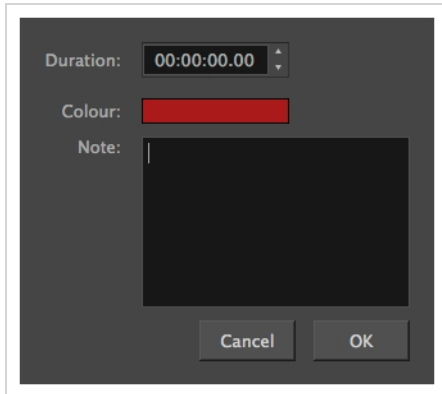


パラメータ	説明
ツールプリセットのリスト	現在選択しているツールプリセットの名前。
インポート	他のStoryboard Proアーティストが作成したツールプリセットをインポートできます。を参照。
エクスポート	ツールプリセットをエクスポートして、他のStoryboard Pro アーティストと共有できます。を参照。
	選択したツールプリセットを削除します。
名前	現在選択されているツールプリセットの名前。

アイコン	選択したツールプリセットに関連付けるアイコンを選択したり、独自のものをアップロードしたりできます。
ショートカット	プリセットにすばやくアクセスするためのキーボードショートカットを設定します。デフォルトでは、ショートカットは割り当てられていません。キーボードショートカットを割り当てるには、Edit(編集) > Preferences(環境設定) > Shortcuts(ショートカット) > Tool Presets(ツールプリセット) (Windows) または Storyboard Pro > Preferences(環境設定) > Shortcuts(ショートカット) > Tool Presets(ツールプリセット) (macOS)を選択します。が可能
カラー	現在のカラーを新しいツールプリセットに含めます。
レイヤー	ツールのプリセットがクリックされたとき、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き、割り当てられたレイヤーが存在する場合は選択され、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。Layer(レイヤー) オプションを選択し、ツールプリセットにレイヤーを割り当て、レイヤーがベクターかビットマップかを決定します。
背後に描画	このオプションを選択すると、指定したDraw Behind(背後に描画) オプションをツールプリセットに保存します。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在のDraw Behind(背後に描画) 状態は変更されません。
自動フラット化	このオプションを選択すると、指定したAuto-Flatten(自動フラット化) 状態がツールプリセットに保存されます。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在のAuto-Flatten(自動フラット化) 状態は変更されません。
ツールプレビュー	ツールプリセットのサイズとカラーを表示します。

マーカーダイアログボックス

Marker(マーカー)ダイアログボックスでは、マーカーの以前に設定されたパラメータまたはデフォルトのパラメータを変更できます。



Marker(マーカー)ダイアログボックスにアクセスする方法

- Storyboard(絵コンテ) > Markers(マーカー) > Edit Marker(マーカーを編集)を選択します。

パラメータ	説明
尺	マーカーの尺をタイムコードに表します。デフォルト値は00:00:00.00です。このパラメータは、デフォルト値が変更されるまではマーカーのツールチップに表示されません。
カラー	マーカーの色を設定します。デフォルト値は赤です。このパラメータを変更すると、後で追加されたすべてのマーカーは、新しい色が設定されるまでこの色になります。
メモ	マーカーに名前を付けます。メモは、マーカーでマークされた時間に発生するアクション、ノイズ、オブジェクトなどを表すことができます。テキストフィールドに何かが入力されない限り、このパラメータはマーカーのツールチップに表示されません。

Merge Layers(レイヤーを結合) ダイアログボックス

Merge Layers(レイヤーを結合) ダイアログボックスでは、選択したレイヤーを結合できます。Merge Layers(レイヤーを結合) ダイアログボックスを使用すると、Merge Down(下へ結合) およびMerge Selected Layers(選択したレイヤーを結合) コマンドよりも、レイヤーの結合方法を細かく制御できます。とりわけ、結果としてのレイヤーの名前を選択したり、ベクターレイヤーかビットマップレイヤーかを指定したり、ソースレイヤーを選択したりすることができます。



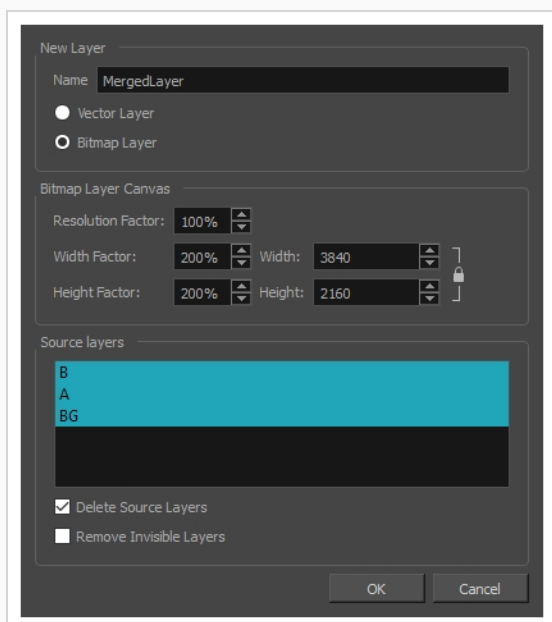
注:

- レイヤーをマージ(結合)すると、結合されているすべてのレイヤーのアニメーションは破棄されます。
- ビットマップレイヤーをベクターレイヤーとすばやく結合すると、結果として得られるレイヤーはビットマップレイヤーになります。
- 3Dオブジェクトを含むレイヤーは結合できません。
- 非表示レイヤーのアートワークは、マージされたアートワークに追加されません。

Merge Layers(レイヤーを結合) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. マージ(結合)するレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
 - 右クリックしてMerge Layers(レイヤーを結合)を選択します。
 - Layer(レイヤー) > Merge Layers(レイヤーを結合)を選択します。

Merge Layers(レイヤーを結合) ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
新規レイヤー	
名前	新規レイヤーの名前
ベクターレイヤー	マージ(結合)されたレイヤーをベクターレイヤーにします。選択範囲にビットマップレイヤーがある場合、それらはその中にビットマップテキストチャーターを持つベクター長方形に変換されます。
ビットマップレイヤー	マージ(結合)したレイヤーをビットマップレイヤーにします。選択範囲にベクターレイヤーがある場合、それらはビットマップに変換されます。
ビットマップキャンバスサイズ	結合レイヤーがビットマップの場合は、Bitmap Canvas Size(ビットマップキャンバスサイズ)パラメーターを設定します。
解像度因数	描画がズームインも拡大もされていないときに画面に表示される各ピクセルに格納するピクセル数を指定します。たとえば、100%でビットマップ描画をズームインまたは拡大すると、画質が低下します。200%に設定すると、ビットマップ描画は、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。
幅因数と幅	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。
高さ因数と高さ	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。
ソースレイヤー	
ソースレイヤーを削除	ソースレイヤーを削除します。
不可視のレイヤーを削除	目に見えない、または非表示のレイヤーを削除します。このオプションは、Delete Source Layers(ソースレイヤーを削除)オプションが選択されている場合にのみ使用できます。削除を決定するかどうかにかかわらず、非表示のレイヤーは、たとえリストから選択しても、マージ(結合)はされません。

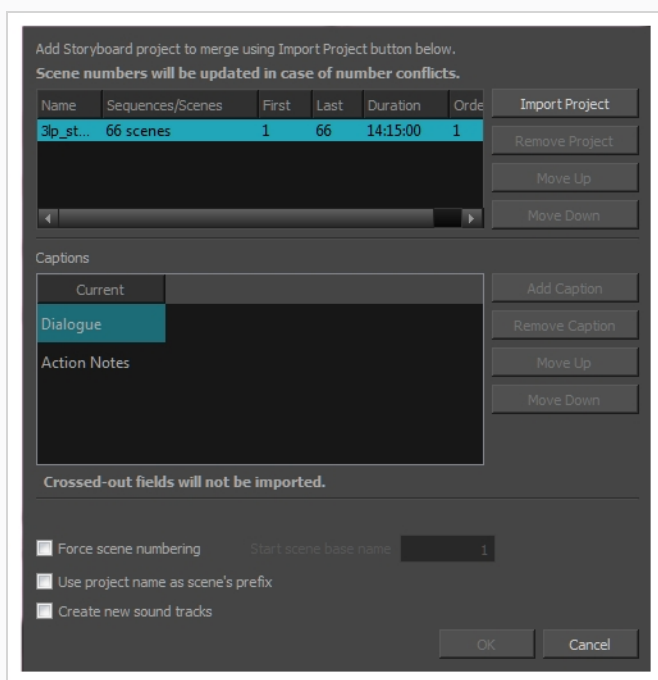
絵コンテを結合 ダイアログボックス

Merge Storyboard (絵コンテを結合) ダイアログボックスでは、分割または抽出されたストーリーボードプロジェクトを複数のファイルに再構築できます。いくつかのプロジェクトを1つにマージすることで、1つの最終Storyboard Proプロジェクトを作ることができます。

Merge Storyboard (絵コンテを結合) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. **File(ファイル) > Project Management(プロジェクト管理) > Merge(マージ(結合))** を選択します。

Merge Storyboard (絵コンテを結合) ウィンドウが開きます。



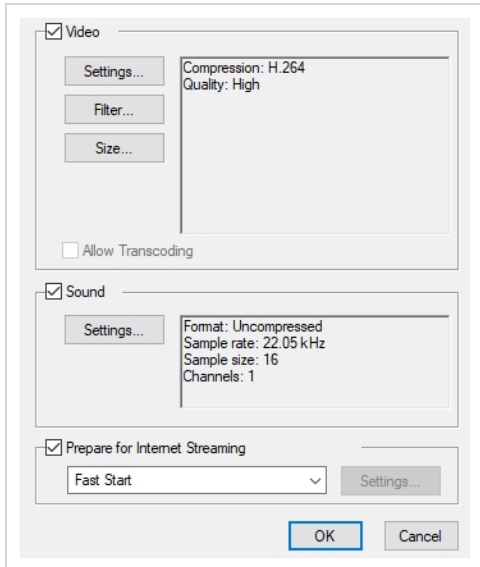
パラメータ	説明
Storyboard Proプロジェクトのリスト	現在のプロジェクトに結合するために選択されたStoryboard Proプロジェクトのリストを表示します。
プロジェクトをインポート	マージ(結合)するプロジェクトのリストに追加するStoryboard Proプロジェクトを参照して選択できます。
プロジェクトを削除	マージ(結合)するプロジェクトのリストから、選択したプロジェクトを削除します。
上に移動	選択したプロジェクトを、マージ(結合)するプロジェクトのリスト内で上に移動します。

下に移動	選択したプロジェクトを、マージするプロジェクトのリスト内で下に移動します。
キャプションリスト	<p>マージ(結合)されるプロジェクトのキャプションフィールドが、プロジェクトのキャプションフィールドと正しく合っていることを確認できます。左側の列は、現在のプロジェクトのキャプションフィールド用です。このダイアログからは変更できません。その他の列は、マージされるプロジェクトのキャプションフィールド用です。</p> <p>ほとんどの場合、マージされるプロジェクトのキャプションフィールドは一致し、Storyboard Proは同じ名前を持つキャプションフィールドを自動的に揃えます。例外が発生した場合は、次の動作が行われることを念頭に、マージされているプロジェクトのキャプションフィールドを再編成することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> マージされているプロジェクトの1つのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのキャプションフィールドの1つと揃っている場合、そのマージされたプロジェクトのフィールドの値は、そのマージされたプロジェクトからインポートされたすべてのカットに対して、たとえこれらのフィールドが同じ名前でも、それと揃っている現在のプロジェクトのフィールドに追加されます。 <p>たとえば、現在のプロジェクトにAction(アクション)という名前のキャプションフィールドがあって、マージされるプロジェクトにAction Notes(アクションメモ)という名前のキャプションフィールドがあり、両方のプロジェクトがマージされると、それらは水平方向に整列されます。インポートされているカットのAction Notes(アクションメモ)キャプションフィールドの値は、Action(アクション)フィールドに保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのすべてのフィールドの下にある場合、それは現在のプロジェクトに新しいフィールドとして追加されます。 マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクト内のすべてのフィールドの下にあり、取り消された場合は、無視されます。 マージされたプロジェクトのキャプションフィールドが現在のプロジェクトのいずれかのフィールドと揃っていて取り消された場合、そのプロジェクトからインポートされたすべてのカットでこのフィールドは空になります。 キャプションフィールドがプロジェクトに追加されてはいるけれど既存のキャプションフィールドと同じ名前の場合には、サフィックス番号が付けられます。
キャプションを追加	インポート中のプロジェクトの1つからキャプションを削除した場合、削除したキャプションを選択してこのボタンをクリックし、追加し直すことができます。
キャプションを削除	その下にあるプロジェクトに対しては現在選択されているキャプションフィールドを無視します。そのキャプションフィールドとプロジェクトの値は、現在のプロジェクトにインポートされません。
上に移動	選択したキャプションフィールドをキャプションリスト内で上に移動し、元のプロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。

下に移動	選択したキャプションをキャプションリスト内で下に移動し、元のプロジェクトのどのキャプションフィールドと合わせるかを変更します。
カットの番号付けを強制する	デフォルトでは、現在のプロジェクトにマージされているカットに、すでにプロジェクトに含まれているカットと同じ名前が付いている場合は、サフィックス文字が追加されず。このオプションを有効にすると、プロジェクト内のすべてのカットに順番に番号が付け直されます。
カットベース名を開始	Force scene numbering(カットの番号付けを強制する) オプションが選択されている場合は、このフィールドに番号を入力します。入力する番号は、結果としてのプロジェクトの最初のカットに割り当てられます。
プロジェクト名をカットのプレフィックスとして使用する	他のプロジェクトから現在のプロジェクトに追加されるカットには、サフィックスとしてプロジェクト名が付けられるため、どのプロジェクトから派生したプロジェクトかを簡単に識別でき、名前の競合を避けることができます。
新しいオーディオトラックを作成する	新しいオーディオトラックとして現在のプロジェクトに追加することによって、他のプロジェクトからオーディオトラックをインポートします。このオプションにチェックマークがついていない場合、他のプロジェクトのサウンドクリップは、現在のプロジェクトの既存のオーディオトラックに挿入されます。マージしたプロジェクトに現在のプロジェクトよりも多くのオーディオトラックがある場合にのみ、新しいオーディオトラックが作成されます。

QuickTimeムービー設定ダイアログボックス

QuickTime Movie Settings(QuickTimeムービー設定) ダイアログボックスでは、QuickTimeムービー(.mov) ファイルにエクスポートするときにビデオとオーディオの圧縮設定を指定できます。それはApple QuickTimeのインターフェースを使います。

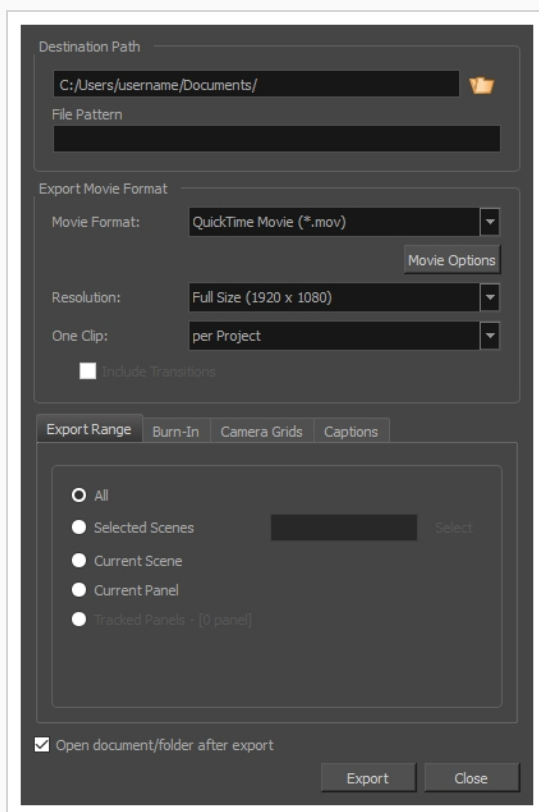


注:

Windowsで、[Apple QuickTime](#)はQuickTimeムービー(.mov) ファイルをエクスポートできるようにインストールする必要があります。

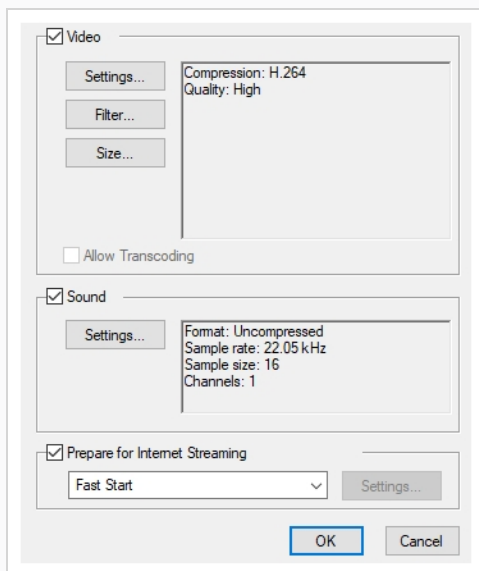
QuickTime Movie Settings(QuickTimeムービー設定) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. トップメニューでFile(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)を選択します。
Export to Movie(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. **Movie Options(ムービーオプション)** をクリックします。

Movie Settings(ムービー設定) ダイアログボックスが開きます。

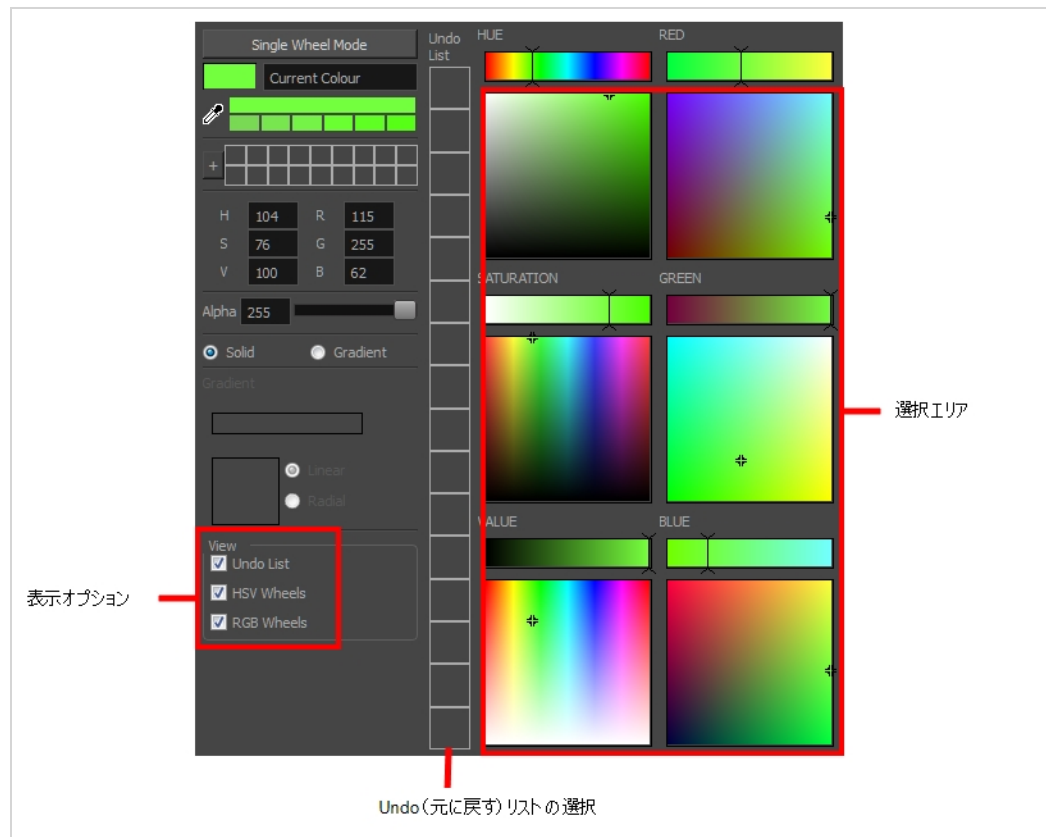


パラメータ	説明
-------	----

ビデオ	
設定	Standard Video Compression Settings(標準ビデオ圧縮設定) ダイアログボックスが開きます。ここでは、エクスポートするムービーのビデオ圧縮設定を指定できます。 QuickTime標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックス (ページ185) を参照。
フィルター	Choose Video Filter(ビデオフィルター選択) ダイアログボックスを開くと、エクスポートするビデオに適用するフィルターを多数の中から選択できます。
サイズ	Export Size Settings(エクスポートサイズ設定) ダイアログボックスが開きます。このダイアログは、Apple QuickTimeインターフェースの設計方法のため利用可能ですが、その設定はStoryboard Proによって取り込まれません。エクスポートしたビデオのサイズは、Storyboard Proによって決まります。
サウンド	
設定	Sound Settings(サウンド設定) ダイアログボックスが開きます。ここでは、エクスポートするムービーのサウンド圧縮設定を指定できます。 QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス (ページ179) を参照。
インターネットストリーミングを準備する	<p>このオプションが有効になっている場合、ビデオは、ウェブブラウザやウェブベースのストリーミングアプリケーションでのビデオのように、ダウンロード中に再生を開始するように最適化されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ファストスタート: ビデオは、プレイバックを開始するのに必要な十分なデータがダウンロードされ次第、再生されます。 • ファストスタート - 圧縮ヘッダー: ヘッダーがさらに早くスタートできるように圧縮されている点を除いて、Fast Start(ファストスタート)と同じです。QuickTime 3.0以降が必要です。 • ヒント付きストリーミング: QuickTime Server Softwareを通じてストリーミング用にムービーを最適化できます。Settings(設定) ボタンをクリックして、ムービーファイルにヒントをどう作成するかを指定します。

マルチホイールカラーウィンドウ

Multiwheel Colour(マルチホイールカラー) ウィンドウでは、色の選択とカスタマイズ、単色またはグラデーションカラーの作成、カラーストレージライブラリーへのカラーの保存、Colour Picker(カラーピッカー) ウィンドウを開いて操作を元に戻すことができます。



Multiwheel Colour(マルチホイールカラー) ウィンドウにアクセスする方法

1. Colour(カラー) ビューで、Collapse/Expand(折り畳み/展開)の矢印をクリックして、Colour(カラー)領域が展開されていることを確認します。
2. 現在のカラーウォッチ上をダブルクリックします。
Colour Picker(カラーピッカー)ウィンドウが開きます。
3. Multiwheel(マルチホイール)をクリックします。
Multiwheel Colour(マルチホイールカラー)ウィンドウが開きます。

パラメータ	説明
シングルホイールモード	Colour Picker(カラーピッカー)ウィンドウが開きます。 カラーピッカーウィンドウ(ページ20) を参照してください。

現在のカラー	現在のカラーを左側に表示します。右側は現在変更しているところです。
カラー-slider	カラー選択領域で選択した色のグラデーションを表示します。
カラー選択エリア	ドラッグして色を選択できるカーソルを使って色の範囲を表示します。この表示は、H、S、V、R、B、Bのいずれかのオプションを選択すると変わります。
スポイト	画面のどの場所からでもカラーを選択できます。Dropper(スポイト) を押下したまま、望みのカラーにドラッグして解放し、カラーを選択します。
カラースケール	カラーピッキング領域とカラー-slider領域で選択した色相とそのさまざまな値を表示します。
カラーを追加	選択した色をカラーストレージライブラリーに追加します。
カラーストレージライブラリー	定義したカラーを保存できます。
アルファ	値を入力するか、sliderをドラッグすることによって、透明度を変更できます。
ソリッド	均一な同一色を作ります。
グラデーション	線形グラデーションまたはラジアルグラデーションを作成できます。を参照。
グラデーションスケール	カラーの範囲と矢印を表示します。矢印を動かしてグラデーションカラーを定義します。
グラデーションプレビュー	グラデーションスケール上で矢印を動かすと、グラデーションのプレビューが表示されます。
リニア	線形グラデーションを作成します。
ラジアル	ラジアル(円形) グラデーションを作成します。
ビュー	
元に戻すリスト	Undo(元に戻す) リストを表示または非表示にします。
HSVホイール	HSVカラーホイールを表示または非表示にします。
RGBホイール	RGBカラーホイールを表示または非表示にします。


元に戻すリスト	リスト内のスウォッチをクリックして元に戻すことができるアクションのリストを表示します。
HSV	カラーピッキング領域に選択した色の色相、彩度、または値を表示します。
RGB	赤、緑、青のカラーホイールを表示します。

新規プロジェクト ウィンドウ

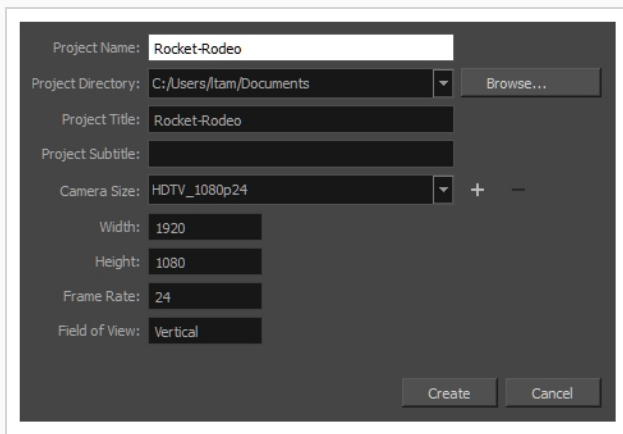
New Project(新規プロジェクト) ウィンドウでは、新しいプロジェクトを作成できます。プロジェクトがすでに開いていて、新しいプロジェクトを作成したい場合は、File(ファイル)メニューを使用します。プロジェクトディレクトリの内容は、初めてプロジェクトを保存するときに表示されることに注意してください。

New Project(新規プロジェクト) ウィンドウにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。

- File(ファイル) > New(新規)を選択します。
- File(ファイル) ツールバーで、New(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。

New Project(新規プロジェクト) ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
プロジェクト名	絵コンテプロジェクトの名前です。この名前がファイル名として表示されます。
プロジェクトディレクトリ	新しいプロジェクトの場所です。
プロジェクトタイトル	プロジェクトの名前です。プロジェクト名とプロジェクトタイトルに同じ名前を使用することをお勧めします。
プロジェクトサブタイトル	PDFエクスポートの適切なページに表示されるタイトルです。
カメラサイズ	プロジェクト用に選択できる解像度のリストを表示します。

幅	Camera Size(カメラサイズ) メニューから選択した解像度のパラメータです。これらのパラメータは変更できません。
高さ	
フレームレート	
画角	
追加	カスタム解像度を作成できるNew Resolution(新規解像度) ウィンドウを開きます。を参照。
除去	Camera Size(カメラサイズ) メニューからカスタム解像度を削除します。

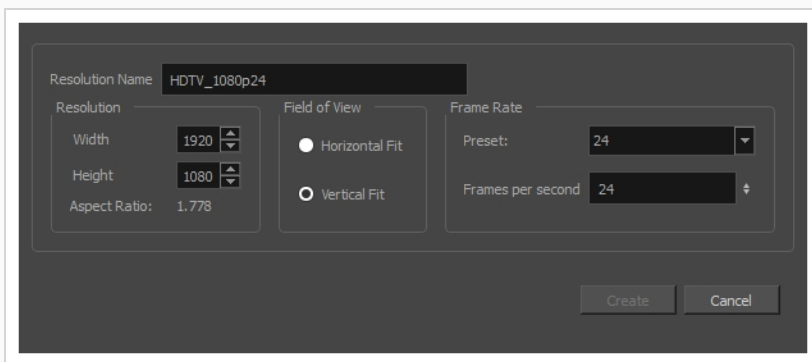
新規解像度ウィンドウ

New Resolution(新規解像度)ウィンドウでは、カスタム解像度を作成できます。新しい解像度は、New Project(新規プロジェクト)ウィンドウとWelcome(ようこそ)画面両方のCamera Size(カメラサイズ)メニューに表示されます。

New Resolution(新規解像度)ウィンドウにアクセスする方法

1. リストに新しい解像度を追加するには、Welcome(ようこそ)画面またはNew Project(新規プロジェクト)ウィンドウで、Add(追加) + ボタンをクリックします。

New Resolution(新規解像度)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
解像度名	カスタム解像度に付ける名前です。新しい解像度は、New Project(新規プロジェクト)ウィンドウとWelcome(ようこそ)画面両方のCamera Size(カメラサイズ)メニューに表示されます。
解像度	
幅	作成される解像度の幅です。
高さ	作成される解像度の高さです。
アスペクト比	カットの縦横比を表示します。たとえば、カットの幅と高さが同じ値である場合、この比率は1になります。ワイドスクリーンテレビの標準アスペクト比は1.777です。従来型のディスプレイでは1.333です。
画角	
左	縦横比に影響を与えることなく、幅がカットの幅と一致するように画像のサイズを調整します。


右 フィット	
上 下 フィット	<p>アスペクト比に影響を与えることなく、高さがカットの高さと一致するように画像のサイズを調整します。</p> 
画 角を カスタム	<p>このオプションを選択した後、カメラコーンの角度を度数で入力します。この値を大きくすると、カメラコーンの幅が広く(より鈍角に)なります。視野を広げると、グリッドとすべてのエレメントがより遠くに表示されます。デフォルト値を減らすと、逆のエフェクトがあります。</p>
フレームレート	
プリ セット	<p>一般的に使用されているプリセットフレームレートの中から、カットのフレームレートを選択できます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: フィルム制作の標準フレームレートは毎秒24コマです。ただし、一部の国のテレビは1秒あたり25コマで再生されます。一部の制作では、レガシー標準ディスプレイとの互換性を保つために、1秒間に23.976コマを使用する場合があります。</p> </div>

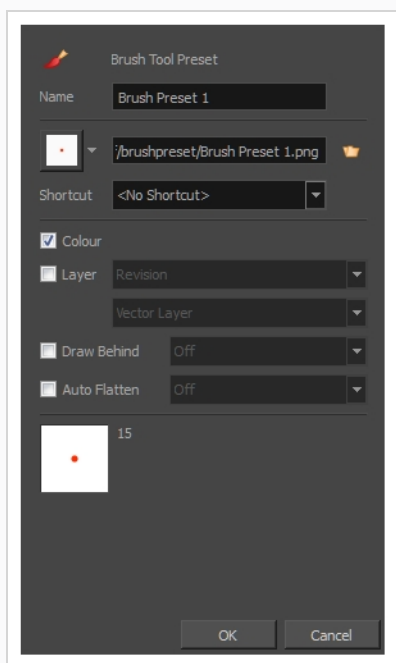
1秒 あた りの コマ 数	カットのフレームレートを入力できます。
---------------------------	---------------------

新規ツールプリセット ダイアログボックス

New Tool Preset(新規ツールプリセット) ダイアログボックスでは、新しいツールプリセットを作成できます。ツールを選択してプロパティを調整し、その後そのツール用の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、それを微調整したりキーボードショートカットを作成したりして補正できます。すべてのツールプリセットは、Tool Presets(ツールプリセット) ツールバーに表示されます。

New Tool Preset(新規ツールプリセット) ダイアログボックスにアクセスする方法

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



パラメータ	説明
名前	現在選択しているツールプリセットの名前。
アイコン	選択したツールプリセットに関連付けるアイコンを選択したり、独自のものをアップロードしたりできます。
カラー	現在のカラーを新しいツールプリセットに含めます。
ショートカット	プリセットにすばやくアクセスするためのキーボードショートカットを設定します。デフォルトでは、ショートカットは割り当てられていません。キーボードショートカットを割り当てるには、Edit(編集) > Preferences(環境設定) > Shortcuts(ショートカット) > Tool

	Presets(ツールプリセット) (Windows) または Storyboard Pro > Preferences(環境設定) > Shortcuts(ショートカット) > Tool Presets(ツールプリセット) (macOS)を選択します。ができます
レイヤー	ツールのプリセットがクリックされたとき、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き、割り当てられたレイヤーが存在する場合は選択され、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。Layer(レイヤー) オプションを選択し、ツールプリセットにレイヤーを割り当て、レイヤーがベクターかビットマップかを決定します。
背後に描画	このオプションを選択すると、指定した Draw Behind(背後に描画) オプションをツールプリセットに保存します。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在の Draw Behind(背後に描画) 状態は変更されません。
自動フラット化	このオプションを選択すると、指定した Auto-Flatten(自動フラット化) 状態がツールプリセットに保存されます。選択を解除すると、ツールプリセットがクリックされたときの現在の Auto-Flatten(自動フラット化) 状態は変更されません。
ツールプレビュー	ツールプリセットのサイズとカラーを表示します。

プロジェクトの最適化ダイアログボックス

Optimize Project(プロジェクトの最適化) ダイアログボックスではプロジェクト内のすべての描画をフラット化し、未使用のファイルを削除し、テクスチャーサイズを縮小します。が可能です。



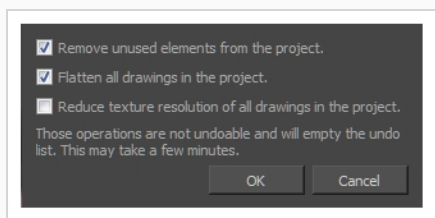
注:

異なる色で描画されたストロークは、一緒にフラット化されることはありません。

Optimize Project(プロジェクトの最適化) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. **File(ファイル) > Optimize Project(プロジェクトを最適化)** を選択します。

Optimize Project(プロジェクトを最適化) ダイアログボックスが開きます。



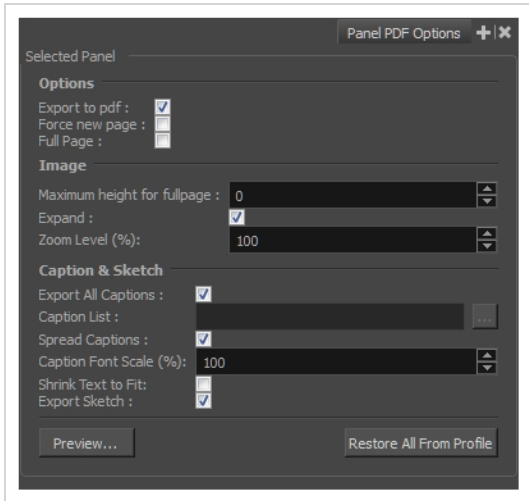
重要:

プロジェクトの最適化を実行すると、Undo(元に戻す)リストがクリアされます。このダイアログで行った操作は覆すことはできません。

パラメータ	説明
使われていないエレメントをプロジェクトから削除する	絵コンテを作成する際には、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目的で保存されますが、スペースをとり、ハードドライブ上のプロジェクトのサイズを大きくしてしまいます。このオプションはこれらの不要なエレメントを除去します。
プロジェクト内の描画をフラット化する	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。
プロジェクト内のすべての描画のテクスチャー解像度を下げる	不必要に高いピクセル密度を持つ描画内のビットマップテクスチャーの解像度を下げます。

パネルPDFオプションウィンドウ

Panel PDF Options(パネルPDFオプション) ウィンドウでは、絵コンテ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できます。



パネルPDFオプションウィンドウにアクセスする方法

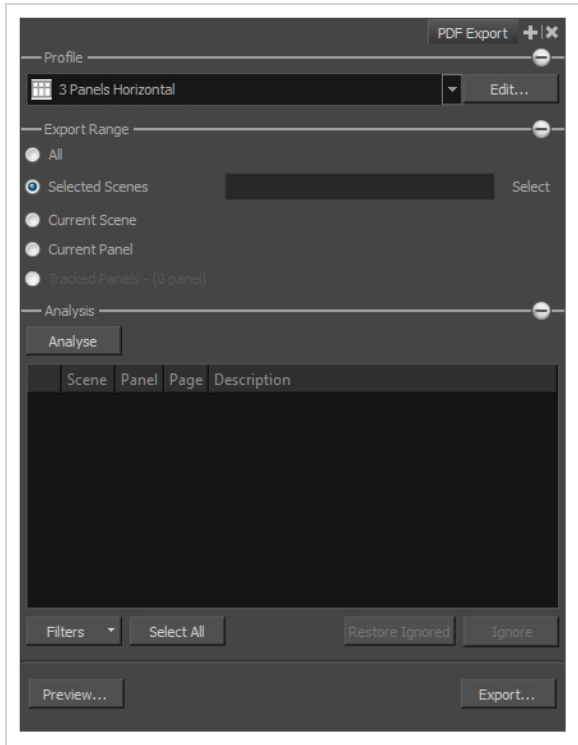
1. **Windows > Panel PDF Options(パネルPDFオプション)** を選択します。

パラメータ	説明
オプション	
PDFにエクスポート	選択したパネルを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。特にこのパネルをエクスポートしたくない場合は、このオプションの選択を解除します。
改ページ	パネルを新規ページで開始します。
ページ全体	パネルをフルページに印刷します。
画像	
フルページの最大高さ	フルページパネルの最大画像高さを設定できます。横向きにのみ適用されます。0は無制限を意味します。
展開する	複数パネルにまたがる画像にカメラ動作(パン、チルト、ズームなど)を表示します。

ズームレベル (%)	パネルがコマ内に表示されるサイズ(パーセント)。
キャプション & スケッチ	
すべてキャプションをエクスポート	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てCaption List(キャプションリスト) オプションを使用して選択します。
キャプションリスト	このオプションは、Export All Captions (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と使用できません。使用可能な場合は、Browse(参照) ボタンをクリックして、エクスポートする特定キャプションを選択するためのList Picker(リストピッカー) を開きます。
キャプションを拡張	ボックスをテキストに合わせて、必要であれば次のパネルにまたいで広げます。 このオプションの選択が解除されているとき、ボックス内で使用可能なスペースに対してキャプションテキストが長すぎたり大きすぎたりする場合は、テキストが切り取られます。
キャプションフォントスケール (%)	このパネルのキャプションに表示されるテキストのスケールをパーセントで選択します。
テキストをサイズに合わせて縮小	パネルに合わないキャプションを縮小します。
スケッチをエクスポート	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	他のパネルに対して現在の既定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。
プロファイルからすべてを復元	オプションを現在の既定PDFエクスポートプロファイルに戻します。

PDFエクスポートビュー/ウィンドウ

PDF Export(PDFエクスポート) ビュー/ウィンドウを使用すると、絵コンテプロジェクトをPDFファイルとしてエクスポートできます。



PDF Export(PDFエクスポート) ビュー/ウィンドウにアクセスする方法

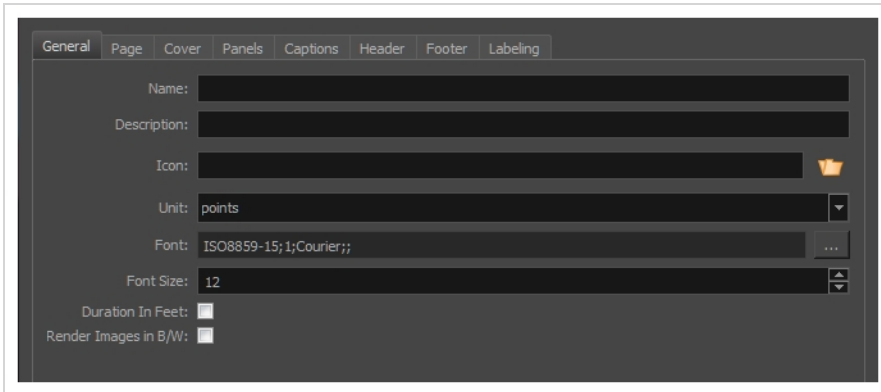
1. **Windows > PDF Export(PDFエクスポート)** を選択します。

パラメータ	説明
プロフィール	
ドロップダウンメニュー	エクスポート用のプロフィールを選択できます。
編集	選択したプロフィールを編集できるPDF Profile(PDFプロフィール) ダイアログボックスを開きます。
エクスポート範囲	
すべて	デフォルトでは、エクスポート範囲はAll(すべて)に設定されており、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。

選択したカット	このオプションを選択してSelect(選択) をクリックすると、Scenes Picker(カットピッカー) ダイアログボックスが開きます。エクスポートする特定のカットをここで選択できます。
現在のカット	現在選択しているカットのみを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。
トラックしたパネル	追跡対象としてマークされたパネルをエクスポートします。追跡対象のパネルの数はオプションの横に表示されます(参照)。
解析	
分析	PDFオプションの分析を開始します。 問題がなければ、リストは空のままになり、Done! という語句が Analyse(分析) ボタンの横に表示されます。 問題が発生すると、リスト領域に表示されます。検出された問題の説明とともに、カット、パネル、およびページ番号が示されます。
フィルター	メニューで、分析を表示する問題の種類を選択できます。 オプションには、Text Overflow(テキストオーバーフロー)、Text Overlap(テキストオーバーラップ)、Camera Pan(カメラパン) の問題があります。
すべて選択	
無視された復元	無視問題をリセットし、リスト内の横にある赤いXを削除します。
無視	PDF分析中に遭遇した問題のリストから問題を削除します。
プレビュー	選択したカットのPDFプレビューを生成します。カット内で複数のパネルを選択した場合は、カット全体がプレビューされます。
エクスポート	絵コンテのPDFファイルをエクスポートします。



PDFプロフィールダイアログボックス

PDF Profile(PDFプロフィール) ダイアログボックスでは、絵コンテからPDF文書をエクスポートするために使用する特定のプロフィールを変更または作成できます。



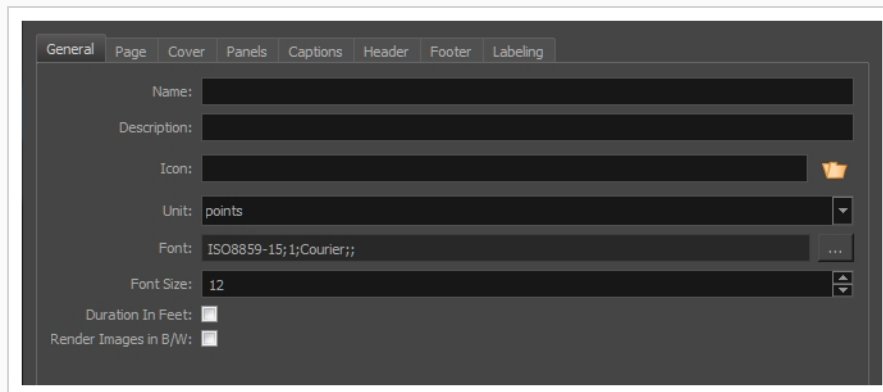
PDF Profile(PDFプロフィール) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。

- PDF Export(PDFエクスポート) ビューまたはウィンドウから、**Edit(編集)** をクリックします。
- Top Menu(トップメニュー) > File(ファイル) > Export(エクスポート) > PDFにアクセスします。Export to PDF(PDFにエクスポート) ダイアログボックスで、 をクリックします。
- Top Menu(トップメニュー) > File(ファイル) > Export(エクスポート) > PDFにアクセスします。Export to PDF(PDFにエクスポート) ダイアログボックスで、 をクリックして**Edit Profile (プロフィールを編集)** を選択します。

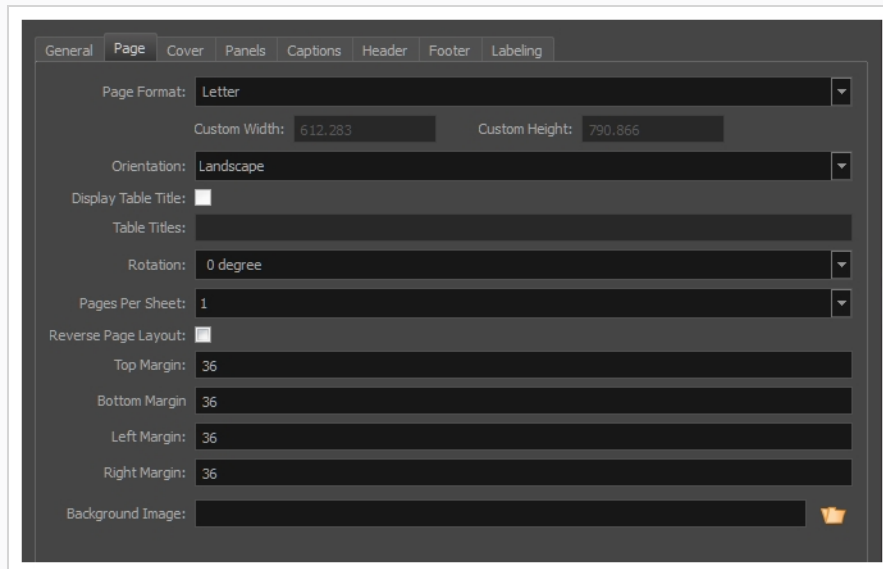
一般タブ

General(全般) タブでは、PDF用にパーソナライズされたレイアウトを設定できます。



パラメータ	説明
名前	独自のレイアウトの名前を入力するか、既存の名前を編集できます。
説明	レイアウトの簡単な説明を入力できます。この説明は、PDF Profile(PDFプロフィール) ダイアログボックスにのみ表示されます。
アイコン	作成している独自レイアウトを表す画像ファイルを選択(選択) できます。これはプロフィールリストに表示されます。最良の結果を得るには、画像は45x45ピクセルにする必要があります。
単位	PDF Profile(PDFプロフィール) ダイアログボックスのPage(ページ) 、Panels(パネル) 、Header(ヘッダー) およびFooter(フッター) タブで使用される測定単位(ポイント、mm、cm、またはインチ) を選択できます。単位測定は、パネル、ヘッダー、またはフッターの余白、間隔、高さ、および幅に使用されます。
フォント	システムにインストールされているフォントを選択して、PDF文書のすべてのテキストに使用できます。 Unicode文字をPDF文書にエクスポートするには、[...] ボタンをクリックして、PDF文書内のテキストを表示するために使用される言語エンコードと埋め込みPDFフォントを選択します。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。
フィート単位の尺	期間値をフィート単位で設定できます。フィート寸法は主にセルアニメーションで使用されていました。XSheet(タイムシート)では、1フィートには16個のコマが含まれています。
白黒で画像をレンダリング	カラーの代わりに白黒のPDFを作成します。

ページタブ



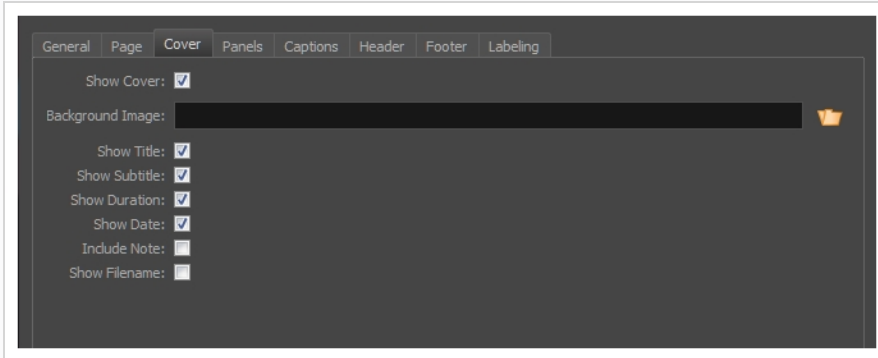
パラメータ	説明
ページフォーマット	<p>印刷したいページの種類を選択します:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 11×17 • A3 • A4 • リーガル • レター • カスタム <p>Custom(カスタム)を選択した場合は、望みの幅と高さを入力します。</p>
カスタム幅	<p>PDFの望みの幅を入力することができます。値は、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。</p>
カスタム高さ	<p>PDFの望みの高さを入力することができます。値は、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。</p>
向き	<p>PDFを縦向きまたは横向きに設定できます</p>

	<p>オプションは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 度 • 90 度 • 180 度 • 270 度
テーブルタイトルを表示	<p>メインテーブルで使用されるタイトルを設定できます。</p> <p>各エントリを区切るには、セミコロン(;)を使用します。タイトルの後にフォントサイズを指定することもできます。ス絵コンテの列数よりも多くのタイトルを書く場合、PDFは最初に書かれたものだけを使います。フォントサイズの値はタイトルとコマの後に書かなければなりません。</p> <p>各タイトルがキャプションの命名を尊重していることを確認したい場合は、<caption_titles> をタイトルとして書くことができます。このエントリは絵コンテのすべてのキャプションに影響します。</p> <p>例: カット;ピクチャー,15;キャプション,15;時間</p>
回転	印刷ページの絵コンテの時計回りの回転角度を設定できます。
シート当たりのページ数	各シートに印刷する絵コンテのページ数を選択できます。
ページレイアウトを逆にする	パネルに対するキャプションの位置を逆にすることができます。
上マージン	ページの上端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile(PDFプロファイル)ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。
下マージン	ページの下端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile(PDFプロファイル)ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。
左マージン	ページの左端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile(PDFプロファイル)ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。
右マージン	ページの右端からの距離を入力できます。値は、PDF Profile(PDFプロファイル)ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。

背景画像

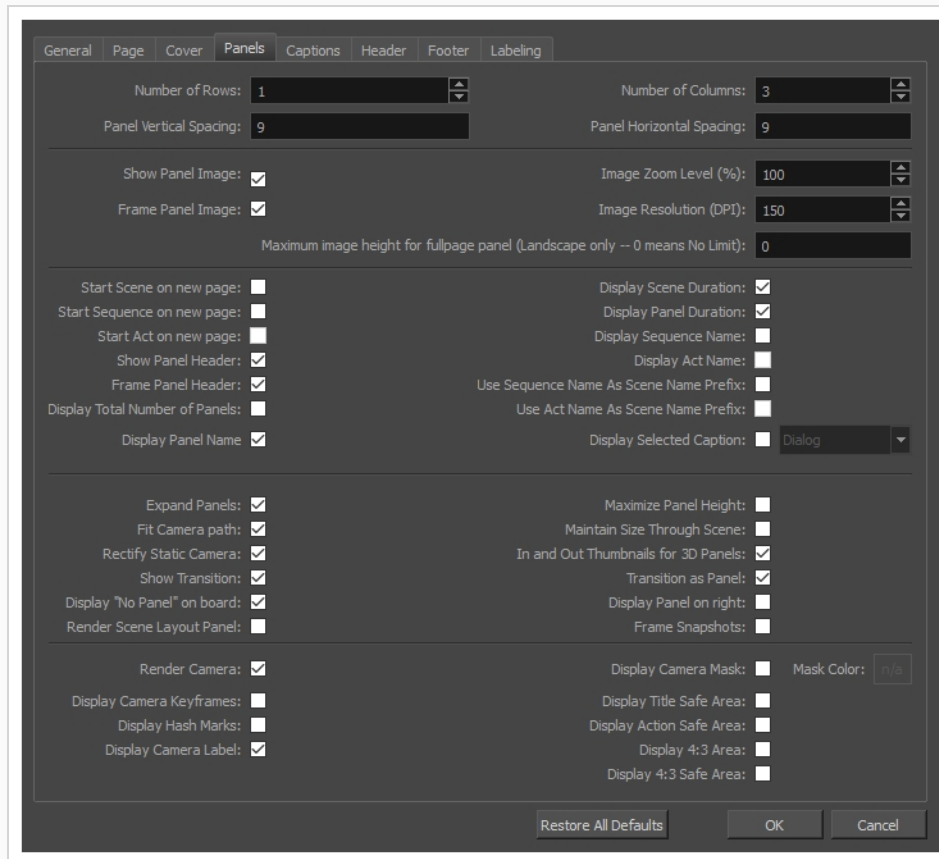
表紙以外のすべてのページに透かしとして使用する画像を選択できます。

カバータブ



パラメータ	説明
表紙を表示	PDFの最初のページとして表紙を挿入できます。
背景画像	表紙に透かしとして使用する画像 (.bmp、.jpg、または.png) を選択できます。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのタイトルを表示します。
サブタイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されたプロジェクトのサブタイトルを表示します。プロパティは、Top Menu(トップメニュー) > Storyboard(絵コンテ) > Properties(プロパティ) で見ることができます。
尺を表示	選択した絵コンテパネルの尺(タイムコードまたはコマ)を表示します。
日付を表示	エクスポートの日付を表示します。
ノートを含める	表紙ページに改訂履歴を含めることができます。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名を表示します。


パネルタブ

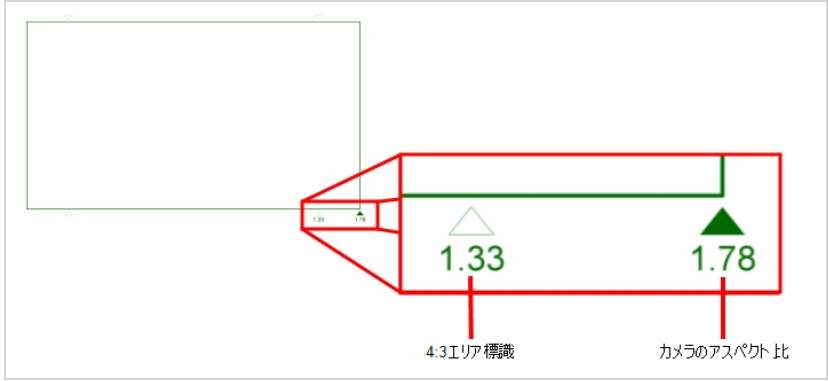
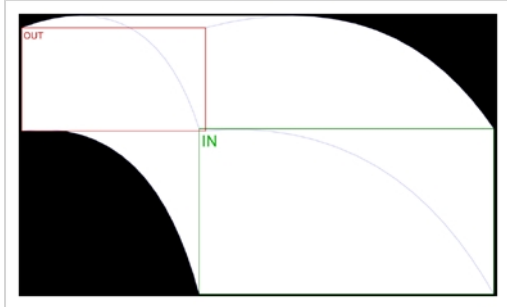




パラメータ	説明
行数	1ページあたりに表示されるパネルの行数を定義します。
パネルの縦の間隔	パネル間の縦の間隔を定義します。値は、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。
パネルの横の間隔	パネル間の横の間隔を定義します。値は、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral(全般) タブに設定された単位の種類を反映する方法で書き込まれます。
列の数	1ページあたりに表示されるパネルの列数を定義します。
パネル画像を表示	各パネルのビジュアルコンテンツを表示します。

コマパネル画像	各ページでパネルのビジュアルコンテンツの周囲に四角形を表示します。
画像ズームレベル (%)	元のサイズのパーセンテージでパネルに画像を表示します。
画像解像度 (DPI)	PDF絵コンテにエクスポートされた画像のDPI値を定義します。デフォルト値は150です。値を大きくすると、画像の鮮明度が増し、PDFの最終的なファイルサイズも増加します。
フルページパネルの最大画像高さ(横向きのみ - 0は無制限)	フルページのとときにパネルが取り得る最大高さを定義します。
新しいページでカットを開始	新しいページからそれぞれの新しいカットを始めます。
新規ページでシーンを開始	新規ページで新規シーンを開始します。
新規ページでアクトを開始	新規ページでそれぞれの新しいアクトを開始させます。
パネルヘッダーを表示	各パネルのCUT/カット名、パネル番号および尺をヘッダーとして表示します。
コマパネルヘッダー	各ページでパネルヘッダーの周囲に四角形を表示します。
パネルの合計数を表示	パネルヘッダーにカット内のパネル総数を表示します。
カットの尺を表示	各カットの尺を表示します。
パネルの尺を表示	各パネルの尺を表示します。
シーン名を表示	シーンの名前を表示します。
アクト名を表示	アクトの名前を表示します。このオプションはデフォルトでグレー表示されています。有効にするには、Preferences (環境設定) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブでEnable Acts (アクトを有効にする) というオプションを有効にします。
カット名プレフィックスとしてシーン名を使用	シーン名をカット名の一部として表示します。たとえば、カット18が2番目のシーンに表示される場合は、2-18のように表示されます。 このオプションは、Use Act Name As Scene Name Prefix (カット名プレフィックスと

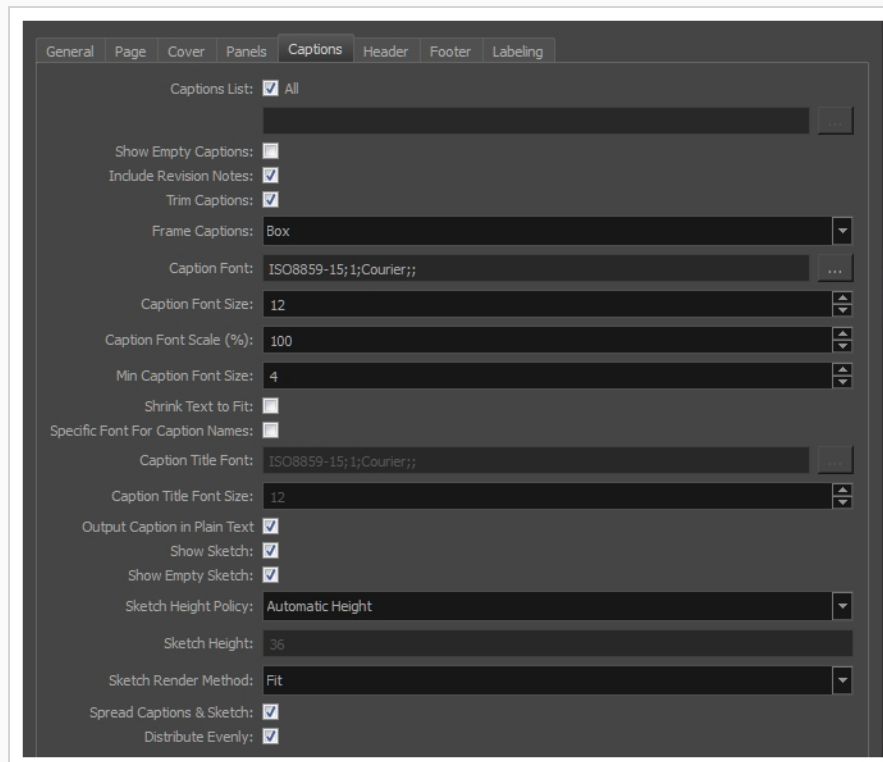
	<p>してアクト名を使用)と同時に設定することもできます。その場合は、アクトのプレフィックスがシーンのプレフィックスの前に現れます。このように、第2シーンのカット18が第1アクトにある場合は1-2-18のように書かれます。</p>
アクト名をカット名のプレフィックスとして使用	<p>アクト名をカット名の一部として表示します。たとえば、カット18が第1アクトに表示される場合、それは1-18のように表示されます。</p> <p>このオプションは、Use Sequence Name As Scene Name Prefix(カット名プレフィックスとしてシーン名を使用)と同時に設定することもできます。その場合は、シーンのプレフィックスがアクトのプレフィックスの後ろに現れます。このように、第2シーンのカット18が第1アクトにある場合は1-2-18のように書かれます。</p> <p>を参照してください。</p>
選択したキャプションを表示	<p>選択したキャプションのコンテンツを表示します。</p>
パネルを拡張	<p>複数パネルにまたがる画像にカメラ動作(パン、チルト、ズームなど)を表示します。</p>
カメラパスをフィット	<p>カメラ動作が単一のパネルスペースに含まれるようにします。</p>
静止カメラを是正	<p>パネル内のカメラが斜めになっていて、パネル内でカメラ動作がない場合は、カメラがまっすぐであるかのようにレンダリングされ、絵コンテ内で余分なスペースを取るのを防ぎます。</p>
トランジションを表示	<p>トランジション情報(トランジションタイプと尺)を表示します。</p>
ボードにNo Panel(パネルなし)と表示	<p>パネルの画像を、Xとその上にあるNo Panel(パネルなし)というテキストに置き換えます。これは、同じページにパネルを表示するために十分なスペースがない場合に使用されます。画像のあるパネルは、通常、次のページまたは画像を表示するのに十分なスペースがある最も近いページに表示されます。</p>
カットレイアウトパネルをレンダリング	<p>カットにカメラ動作があると、カットのパネルのサムネイルの前に、カットのレイアウトのサムネイルが追加されます。このサムネイルには、カット全体のカメラ動作と、そのカットの最初のパネルのアートワークが含まれています。</p>
パネルの高さを最大化	<p>パネルを最大の高さで表示します。</p>
カット全体のサイズを維持	<p>印刷された絵コンテのすべてのパネルを同じサイズに保ちます。</p>
3Dパネル用のインとアウトのサムネイル	<p>ユーザーがパネルの両端にスナップショットを追加したかのように、3Dパネルのインサムネイルとアウトサムネイルを1つずつレンダリングします。</p>

パネルとしてのトランジション	パネルとしてトランジションを表示します。
パネルを右に表示	Vertical(垂直)プロファイルを使用すると、ページの左側ではなく右側に画像が表示されます。
コマスナップショット	パネルにスナップショットが含まれている場合は、スナップショットの時点でカメラによって裏トレスされるとおりにスナップショットがレンダリングされます。これは、サムネイルがカメラの視点からレンダリングされること、カメラフレーム外側のアートワークはレンダリングされないこと、そしてカメラ動作はアートワーク上にはレンダリングされないことを意味します。
カメラをレンダラーする	<p>カメラフレームとカメラパスをPDFエクスポート上に表示します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注: 以下のオプションが効果を有するためには、このオプションを有効にする必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • カメラキーフレームを表示 • ハッシュマークを表示 • カメララベルを表示 • 4:3エリアを表示 • 4:3安全フレームを表示 • 安全フレームを表示 </div>
カメラキーフレームを表示	エクスポートした画像にさまざまなカメラキーフレームを印刷します。各パネル上の実際のカメラキーフレームは、インコマとアウトコマの代わりにレンダリングされます。この変更を確認するには、Render Camera (カメラをレンダラーする) オプションを有効にします
ハッシュマークを表示	各カメラフレームの下にハッシュマークを表示します。ハッシュマークはカメラのアスペクト比と、4:3領域の水平方向の境界位置を示します。

	
カメララベルを表示	<p>カメラ動作のIn and Out(インとアウト)カメララベルを絵コンテに印刷します。しかし、Display Camera Keyframes(カメラキーフレームを表示)オプションが選択されている場合は、In and Out(インとアウト)は各カメラキーフレームを表す文字(A、B、Cなど)に置き換えられます。この変更を確認するには、Render Camera(カメラをレンダラーする)オプションを有効にします</p>
カメラマスクを表示	<p>カメラフレームとカメラの軌跡の外側のすべてを無地の単色で覆います。</p> 
マスクカラー	カメラマスクのカラー。
タイトル安全フレームを表示	<p>写真の上にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="586 1623 1409 1791" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>

アクション安全フレームを表示	<p>写真の上にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)を印刷します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的要素は、この領域内に配置される必要があります。</p> <div data-bbox="591 420 1403 588" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>
4:3エリアを表示	カメラ動作のある絵コンテの各パネルに4:3エリアを印刷します。この変更を確認するには、Render Camera (カメラをレンダーする) オプションを有効にします
4:3安全フレームを表示	カメラ動作のある絵コンテの各パネルに4:3安全フレームを印刷します。この変更を確認するには、Render Camera (カメラをレンダーする) オプションを有効にします

キャプションタブ

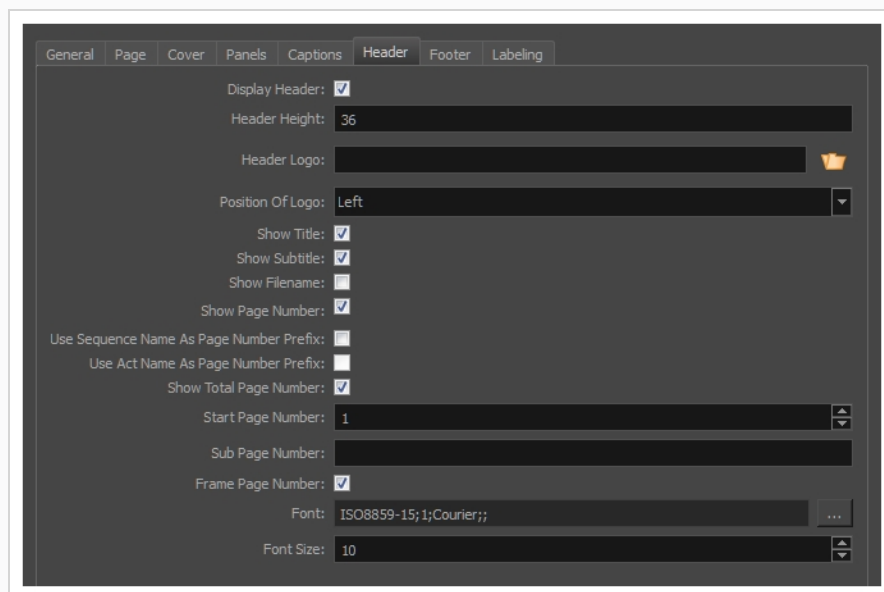


パラメータ	説明
キャプションリスト	すべてのキャプションをPDFに含めます。このオプションを選択解除して、閲覧ボタンを有効にすることができます。Browse(参照) ボタンをクリックすると、すべてのキャプションの一覧が表示されます。エクスポートするものを選択します。
空のキャプションを表示	プロジェクトの空のキャプションをPDFに含めます。
改訂ノートを含める	改訂ノートを新しいキャプションとして追加します。改訂ノートは、変更済みとしてマークされたパネルにのみ存在できます。を参照。
トリムキャプション	キャプション後の空白行を削除します。
コマキャプション	キャプションの枠組みを決めることができます。オプションには次が含まれます: <ul style="list-style-type: none"> • ボックス: 各ページのキャプションの周りに黒い(BL)四角形が表示されます。 • 上の線: 各キャプションの上に線を表示します。 • コマなし: キャプションの周囲にコマは表示されません。
キャプションフォント	キャプションのフォントを選択できます。
キャプションフォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。
キャプションフォントスケール (%)	フォントをPDFフォントに変換するときに使用する倍率(画面解像度対印刷解像度)を決定します。
キャプションの最小フォントサイズ	キャプションを縮小するときに使用する最小フォントサイズを設定できます。
テキストをサイズに合わせて縮小	パネルに合わないキャプションのサイズを小さくします。
キャプション名の特定フォント	Caption Title Font(キャプションタイトルフォント)とCaption Title Font Size(キャプションタイトルフォントサイズ) オプションを有効にします。
キャプションタイトルのフォント	キャプションタイトルのフォントを選択できます。

キャプションタイトルのフォントサイズ	キャプションタイトルのフォントサイズを選択できますタイトル。
プレーンテキストでキャプションを出力	太字、斜体など、インターフェースのキャプションフィールドにある可能性があるテキストフォーマットを無視します。
スケッチを表示	<p>絵コンテにSketch(スケッチ) キャプションを印刷します。以下にアクセスするには、このオプションを有効にする必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 空のスケッチを表示 • スケッチの高さポリシー • スケッチの高さ • スケッチのレンダリング方法
空のスケッチを表示	Sketch(スケッチ) キャプションを、たとえ空の場合でも印刷します。この変更を確認するには、Show Sketch(スケッチを表示) オプションを有効にします。
スケッチの高さポリシー	<p>Sketch(スケッチ) キャプションの高さルールを設定します:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自動高さ: Storyboard Pro現在のレイアウトで使用可能なスペースに応じて、スペースに各Sketch(スケッチ) パネルの高さを自動的に定義できます。 • 均等に分散: 絵コンテ全体で同じサイズのスケッチボックスを保持します。それ以外の場合、キャプションボックスは各スケッチの内容に個別に合うように設定されます。 • 固定高さ: 絵コンテ全体で同じ高さを保ちます。 • 最大高さ: Sketch(スケッチ) キャプションが従う最大高さを定義できる Sketch Height(スケッチの高さ) フィールドを有効にします。 <p>この変更を確認するには、Show Sketch(スケッチを表示) オプションを有効にします。</p>
スケッチの高さ	<p>Sketch(スケッチ) キャプションの最大高さを定義します。このオプションを使用可能にするには、Sketch Height Policy(スケッチの高さポリシー) でSelect Max Height(最大高さを選択) を設定します。この値は、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定されている単位タイプを反映するように書き込まれます。</p> <p>この変更を確認するには、Show Sketch(スケッチを表示) オプションを有効にします。</p>

<p>スケッチのレンダリング方法</p>	<p>スケッチをSketch(スケッチ) キャプションに表示する方法のルールを設定します</p> <ul style="list-style-type: none"> • クロップ: スケッチは元のアスペクトを維持し、現在のSketch(スケッチ) のキャプションサイズに合わない場合はクロップされます(切り取られます)。 • フィット: スケッチの高さはキャプションの高さに合わせます。幅を超えた部分はクロップされる可能性があります。 • ストレッチ: スケッチはキャプションフィールド内に収まるようにサイズ変更され、クロップされることはありません。 <p>この変更を確認するには、Show Sketch(スケッチを表示) オプションを有効にします。</p>
<p>キャプション & スケッチを拡張</p>	<p>ボックスをテキストまたはスケッチに合わせて、必要であれば次のパネルに広げます。このオプションを選択解除すると、ボックス内で使用可能なスペースに対して長すぎるまたは大きすぎるキャプションテキストまたはスケッチは、カットされます。</p>
<p>均等配分</p>	<p>絵コンテ全体で同じサイズのキャプションボックスを保持します。このオプションを選択解除すると、キャプションボックスは内容に合うようにセットされます。</p>

ヘッダータブ

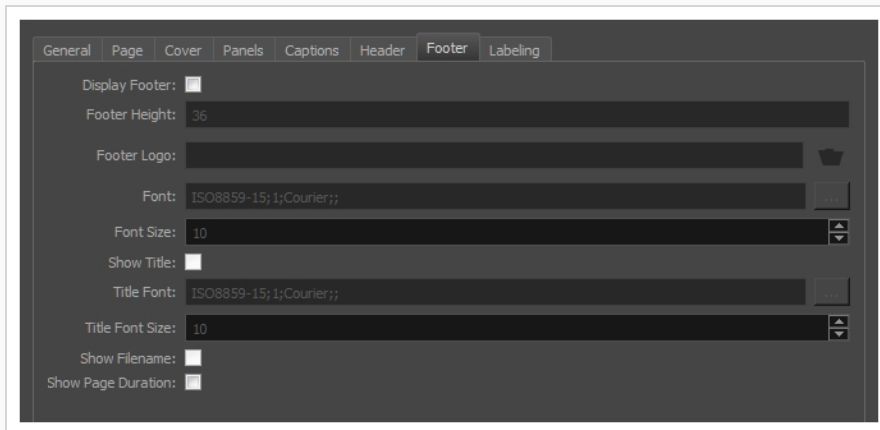


パラメータ	説明
ヘッダーを表示	各ページにヘッダーを表示します(表紙を除く)。ヘッダーには、絵コンテのプロパティ

	で定義されたプロジェクトタイトル、プロジェクトサブタイトル、プロジェクトエピソードが含まれます。
ヘッダーの高さ	表紙を除く各ページに表示されるヘッダーのサイズを入力できます。この値は、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定されている単位タイプを反映するように書き込まれます。
ヘッダーロゴ	ヘッダーに表示する画像(.bmp、.jpg、または.png) を選択できます。ヘッダーの高さに合わせてロゴを拡大縮小します。
ロゴの位置	ヘッダーでのロゴの位置を設定します。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのタイトルを表示します。プロパティはTop Menu(トップメニュー) > Storyboard(絵コンテ) > Properties(プロパティ) にあります。
サブタイトルを表示	絵コンテプロパティで定義されているプロジェクトのサブタイトルを表示します。プロパティはTop Menu(トップメニュー) > Storyboard(絵コンテ) > Properties(プロパティ) にあります。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名を表示します。
ページ番号を表示	各ページのヘッダーにページ番号を表示します(表紙を除く)。次のオプションに影響します。 <ul style="list-style-type: none"> • シーン名をページ番号のプレフィックスとして使用 • アクト名をページ番号のプレフィックスとして使用 • 総ページ数を表示 • 開始ページ番号 • サブページ番号
シーン名をページ番号のプレフィックスとして使用	ページ番号の一部としてシーン名を表示します。例えば、25ページのパネル(または少なくとも最初のパネル) が3番目のシーンにある場合、ページ番号はPage 3-25(ページ3-25) のように表示されます。 このオプションは、Use Act Name As Page Number Prefix(アクト名をページ番号のプレフィックスとして使用) と同時に設定することもできます。その場合は、アクトのプレフィックスがシーンのプレフィックスの前に表示されます。したがって、25ページのパネルも最初のアクトにある場合、ページ番号セクションはPage(ページ) 1_3-25のように表示されます。この例では、シーンのプレフィックスが後に続くので、アク

	ト番号の後にアンダースコア(_) が使用されています。
アクト名をページ番号のプレフィックスとして使用	<p>ページ番号の一部としてアクト名を表示します。例えば、25ページのパネル(または少なくとも最初のパネル) が1番目のアクトにある場合、ページ番号はPage 1-25(ページ1-25) のように表示されます。</p> <p>このオプションは、Use Sequence Name As Page Number Prefix(シーン名をページ番号のプレフィックスとして使用) と同時に設定することもできます。その場合は、アクトのプレフィックスがシーンのプレフィックスの前に表示されます。したがって、25ページのパネルも3番目のシーンにある場合、ページ番号セクションはPage (ページ) 1_3-25のように表示されます。この例では、シーンのプレフィックスが後に続くので、アクト番号の後にアンダースコア(_) が使用されています。</p>
総ページ数を表示	現在のページ番号および絵コンテの総ページ数を表示します。この変更を確認するには、Show Page Number(ページ番号を表示) オプションを有効にします。たとえば、このオプションの有効時にはPage 3/7(3/7ページ) が表示されますが、このオプションが無効な場合はPage 3(3ページ) が表示されます
開始ページ番号	ページの番号付けを開始する最初の番号を定義します。この変更を確認するには、Show Page Number(ページ番号を表示) オプションを有効にします。
サブページ番号	<p>このオプションを使用して、ページ番号に影響を与えずに、他の2つのパネルの間に新しいパネル、または他の2つのカットの間に新しいカットを挿入します。デフォルトでは、ページには1、2、3、4などの番号が付けられています。</p> <p>このフィールドにサブページ番号を定義できます。たとえば、サブページを1に設定した場合、ページは11、12、13、14のように表示されます。サブページを_aに設定すると、ページは1_a、1_b、1_c、1_dのように表示されます。サブページを-1に設定すると、ページは1-1、1-2、1-3、1-4のように表示されます。この変更を確認するには、Show Page Number (ページ番号を表示) オプションを有効にします。</p>
フレームページ番号	各ページのヘッダーにあるページ番号の周囲に長方形を表示します。
フォント	PDF文書のフッターテキスト用に、システムにインストールされているフォントを選択できます。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。

フッタータブ

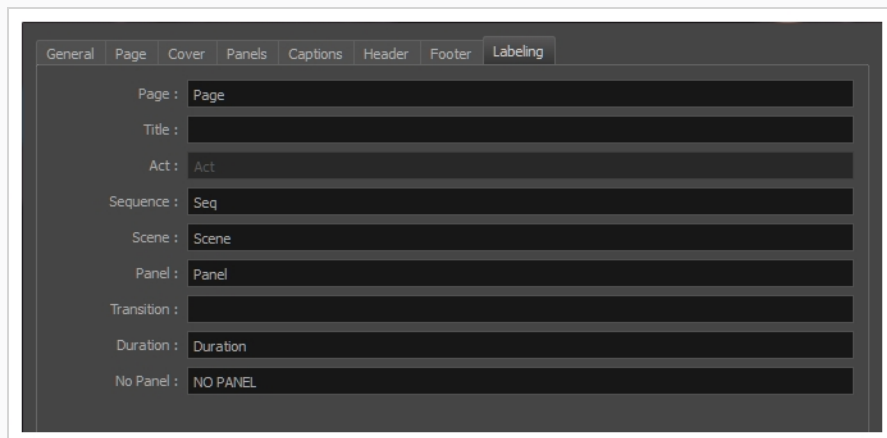


パラメータ	説明
フッターを表示	各ページにフッターを表示します(表紙を除く)。フッターには、絵コンテのプロパティで定義されたプロジェクトの著作権が含まれます。
フッターの高さ	表紙を除く各ページに表示されるヘッダーのサイズを入力できます。この値は、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのGeneral (全般) タブに設定されている単位タイプを反映するように書き込まれます。
フッターロゴ	フッターのロゴとして使用する画像ファイル(.bmp、.jpg、または.png) を選択できます。フッターの高さに合わせてロゴを拡大縮小します。
フォント	PDF文書のフッターテキスト用に、システムにインストールされているフォントを選択できます。
フォントサイズ	フォントのサイズを定義できます。
タイトルを表示	絵コンテのプロパティで定義されているプロジェクトのタイトルを表示します。
タイトルのフォント	フッタータイトルのフォントを選択できます。
タイトルのフォントサイズ	フッタータイトルのフォントサイズを設定できます。
ファイル名を表示	表紙にPDFのファイル名を表示します。

ページの尺を表示

ページあたりの尺を表示します。例 (03:11)。

ラベリングタブ



注:

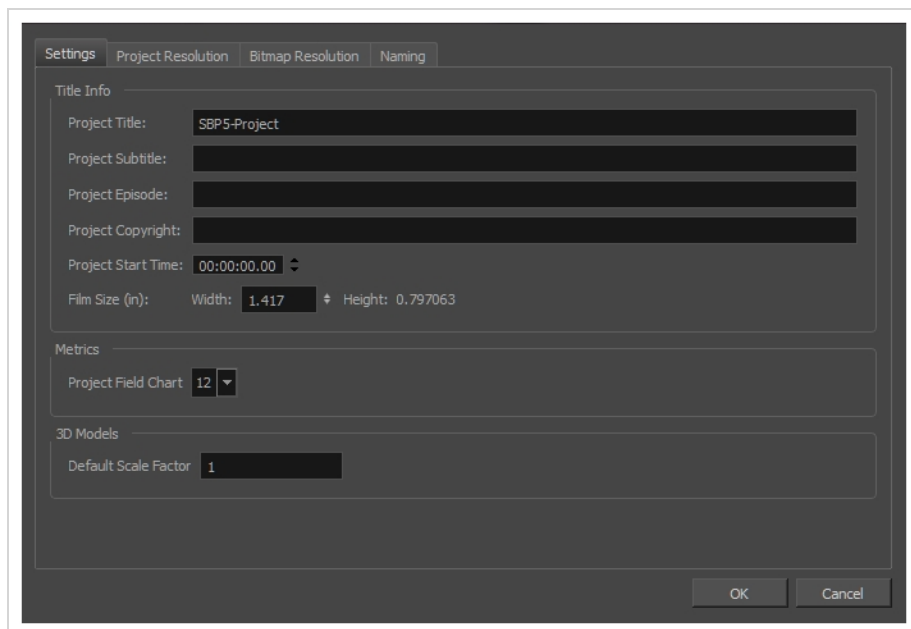
ラベルの末尾に%1を追加して、ラベルと対応する番号を同じ行に配置します。

パラメータ	説明
ページ	ページという単語の代わりに入力できます。
タイトル	タイトルという単語の代わりに入力できます。
アクト	アクトという単語の代わりに入力できます。 このオプションはデフォルトでグレー表示されています。有効にするには、Preferences(環境設定) ダイアログボックスのGeneral(全般) タブでEnable Acts(アクトを有効にする) オプションを有効にします。そして、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのPanels(パネル) タブでDisplay Act Name(アクト名を表示) オプションを選択します。
シーン	シーンという単語の代わりに入力できます。 この変更を確認するには、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスのPanels(パネル) タブでDisplay Sequence Name(シーン名を表示) オプションを選択します。

カット	カットという単語の代わりに入力できます。
パネル	パネルという単語の代わりに入力できます。
トランジション	トランジションという単語の代わりに入力できます。 この変更を確認するには、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスの Panels(パネル) タブでTransition As Panel(パネルとしてのトランジション) オプションを選択します。
継続時間	継続時間という単語の代わりに入力できます。
パネルなし	パネルなしという単語の代わりに入力できます。 この変更を確認するには、PDF Profile(PDFプロファイル) ダイアログボックスの Panels(パネル) タブでDisplay "No Panel"(「パネルなし」を表示) オンボードオプションを選択します。

プロジェクトのプロパティダイアログボックス

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

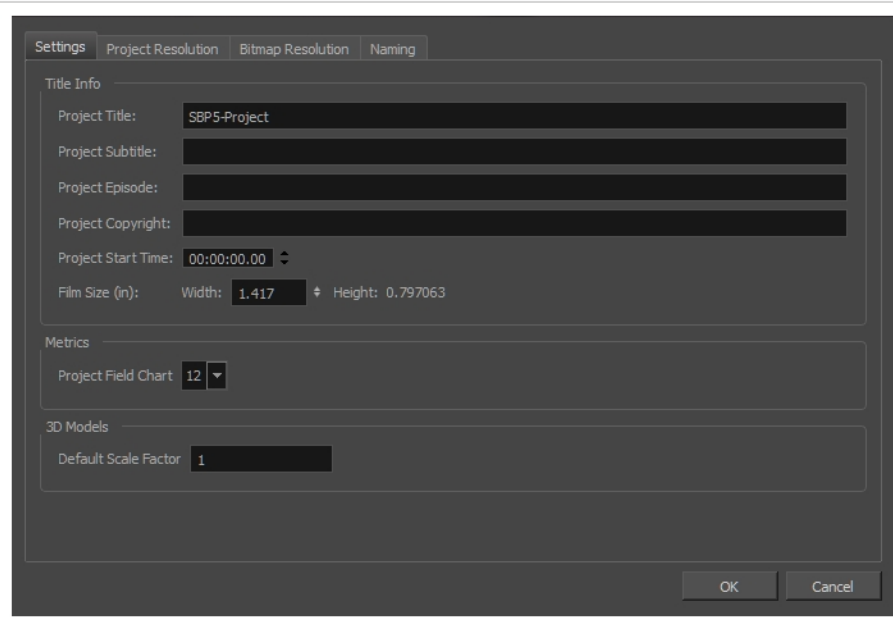



Project Properties(プロジェクトのプロパティ) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。
 - ▶ Storyboard(絵コンテ) > Project Properties(プロジェクトのプロパティ)を選択します。
 - ▶ Alt + Returnを押します。

設定タブ

Settings(設定) タブでは、現在のプロジェクトについてプロジェクトネーミング体系と開始時間を定義できます。

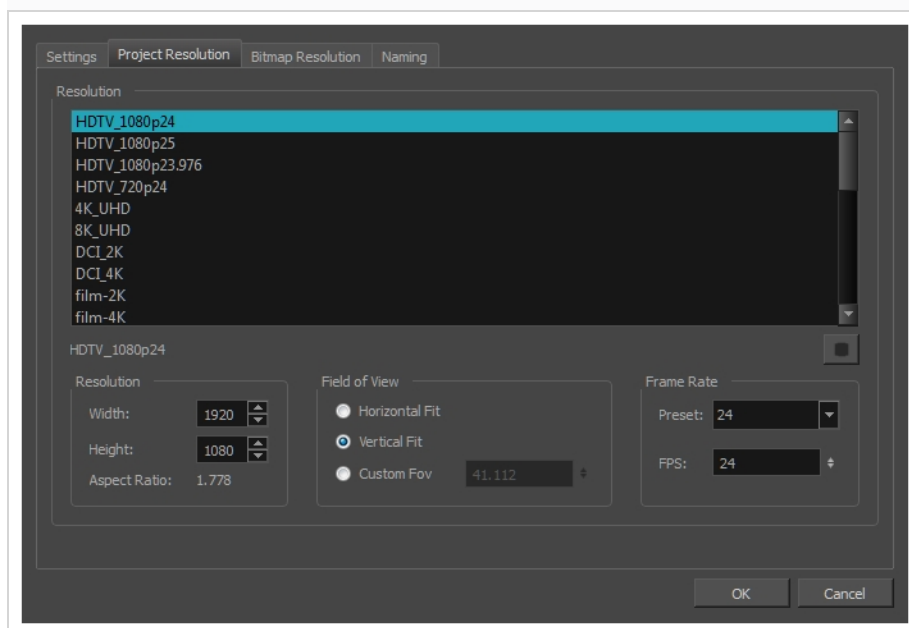




パラメータ	説明
タイトル情報	<p>プロジェクトタイトル: このプロジェクトの作成中にプロジェクトのタイトルが入力されなかった場合、デフォルトで、Project Name(プロジェクト名)はすでにこのフィールドに表示されています。Project Name(プロジェクト名)は、Storyboard Proプロジェクトファイルの名前です。Project Title(プロジェクトタイトル)は、すべてのPDFレンダリングに表示されるタイトルです。それらは同じでもよく、また同じであるべきです。</p> <div data-bbox="586 1205 1403 1404" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: オペレーティングシステムに干渉するため、プロジェクト名に特殊文字 ("\"/\"\$) を使用することはできません。ただし、プロジェクトのタイトルには使用できません。</p> </div>
	<p>プロジェクトサブタイトル: すべてのPDFレンダリングの適切な場所に表示されるプロジェクトサブタイトルの名前。</p>
	<p>プロジェクトエピソード: エピソード番号。数字の横にEpisod(エピソード)という単語を表示したい場合は、それをフィールドに含める必要があります。このフィールドに入力した情報は、すべてのPDFレンダリングでProject Subtitle(プロジェクトサブタイトル)の後ろに表示されます。</p>
	<p>プロジェクトの著作権: 著作権の日付。これは年と月、または年だけです。この情報は、PDFレンダリングでページの下部に表示されます。</p>

	<p>プロジェクト開始時間: この時間は、プロジェクトのEDL(Editing Decision List=編集決定リスト) を生成するときに重要です。EDLは通常、Final Cut Proなどのサードパーティ製編集ソフトウェアによって使用されます。EDLは、プロジェクトのパネルがサードパーティ製ソフトウェアのタイムラインにどのように分配されるかを決定します。このフィールドに入力する数値は、Timeline(タイムライン) ビューに開始時間としても表示されます。</p>
	<p>フィルムサイズ: 3Dカットで作業するとき、フィルムサイズがカメラのフォーカル長を決めます。3Dエレメントの作成に使用された3Dソフトウェアで使用されているものと同じ値を使用する必要があります。1.417という値は、35mmフィルムに相当します。</p>
メトリクス	<p>プロジェクト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。</p>
3Dモデル	<p>デフォルトスケール因数: 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。</p>

プロジェクト解像度タブ

Project Resolution(プロジェクト解像度) タブでは、現在のプロジェクトについてプロジェクト解像度、アスペクト比、視野、フレームレートを定義できます:



パラメータ	説明
解像度	<p>プロジェクト解像度を定義できます。プロジェクト解像度は、絵コンテを作成している制作の形式と一致している必要があります。</p>
	<p>HDTV: ハイビジョンTVは、標準のテレビ放送よりも高品質画像を提供しますが、これは、コマ当たりの走査線数が標準の2倍あるからです。この優れた品質を活かすためには、出力装置がHDTV技術に対応していると共に、この解像度設定を有効にしなければなりません。</p>
	<p>HDTV_Vertical: HDTV_Verticalの「垂直解像度」とは、描画グリッドがカメラフレームにどうフィットしているかを指します。12または16のフィールド描画グリッドを使用している場合、グリッドはカメラフレームとはアスペクト比が異なります。垂直にフィットさせる場合、グリッドをカメラフレームの上端と下端にフィットさせます。</p>
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: HDTV_Vertical形式は、画像をHDプロジェクトにインポートする場合に理想的です。</p> </div>
	<p>film-1.33: 標準の4:3ピクセルアスペクト比に準拠したワイド画面フィルム形式に適用されます。</p>
	<p>film-1.66: ピクセルの幅が高さよりも大きい16:9のピクセルアスペクト比に準拠したワイド画面フィルム形式に適用されます。</p>
	<p>film-1.66_Vertical: これは本質的にfilm-1.66と同じです。描画グリッドがカメラフレームにどうフィットするかを指します。12または16のフィールド描画グリッドを使用している場合、グリッドはカメラフレームとはアスペクト比が異なります。垂直にフィットさせる場合、グリッドをカメラフレームの上端と下端にフィットさせます。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: film-1.66_Vertical ビューは、フィルムプロジェクトに画像をインポートするのに理想的です。</p> </div>
<p>NTSC: アメリカ大陸、日本、韓国、台湾、ビルマ、そして一部の太平洋島嶼国や地帯で使用されてきた標準アナログテレビ放送システム。NTSCは、コンピューターやテレビ画面で長方形ピクセルがどう表示されるかについて、北米規格に準拠していました。この形式はほとんどの地域でHDTVに置き換えられました。</p>	

	<p>PAL: 西ヨーロッパ、アジア、オーストラリア、アフリカの大部分、一部の北米諸国など、世界の大部分で放送テレビシステムに使用されてきたアナログ放送コード化システム。この解像度は、長方形ピクセルが異なる向きで表示されるため、ヨーロッパ形式のテレビやコンピューター画面で最もうまく機能しました。この形式はほとんどの地域でHDTVに置き換えられました。</p>
	<p>低: この形式は、ビデオファイルのサイズと高速ダウンロードが品質よりも優先されるビデオに理想的です。</p>
解像度	<p>幅: プロジェクトの幅(ピクセル単位)。</p>
	<p>高さ: プロジェクトの高さ(ピクセル単位)。</p>
	<p>アスペクト比: アスペクト比は、幅と高さのピクセル数(縦横の画面比率)を説明します。Storyboard Proは常に正方形のピクセルで動作します。1:1のアスペクト比は、カメラフレームが正方形で、幅を定義するピクセル数が高さを定義するピクセル数と同じであることを示します。カメラフレームの幅と高さの値を入力すると、アスペクト比が自動的に定義されます。</p>
画角	<p>カットでカメラフレームが描画グリッドとどうフィットするかを定義します。3Dで作業するときは、異なるカスタムFOVがより一般的です。そのため、これはプロジェクト内のカットに対するデフォルトFOVとしてここで設定できます。FOVは、カメラレンズを切り替えるために個々の3Dカットに合わせて調整することができます。</p>
	<p>水平フィット: カメラフレームの幅に描画グリッドを合わせます。</p>
	<p>垂直フィット: カメラフレームの上下に描画グリッドを合わせます。</p>
フレームレート	<p>プロジェクトのフレームレートを設定できます。フレームレートが高い(たとえば30 fps)ほど、アニメーションは滑らかに見えますが、重くなります。フレームレートが低い(たとえば12 fps)ほど、アニメーションはぎくしゃくして見えますが、軽くなります。</p>

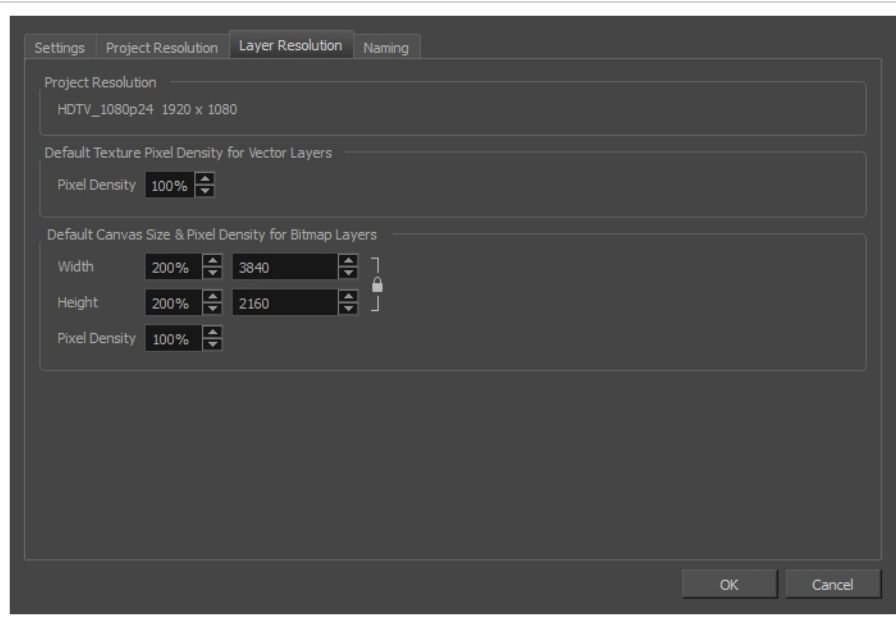
ビットマップ解像度タブ

Bitmap Resolution(ビットマップ解像度)タブでは、ベクター描画レイヤーにおけるテクスチャー付きブラシの既定解像度のほか、ビットマップ描画レイヤーにおけるキャンバスの既定サイズと解像度を定義できます。



注:

これは、プロジェクト内の既存描画の画素密度やキャンバスサイズには影響しません。

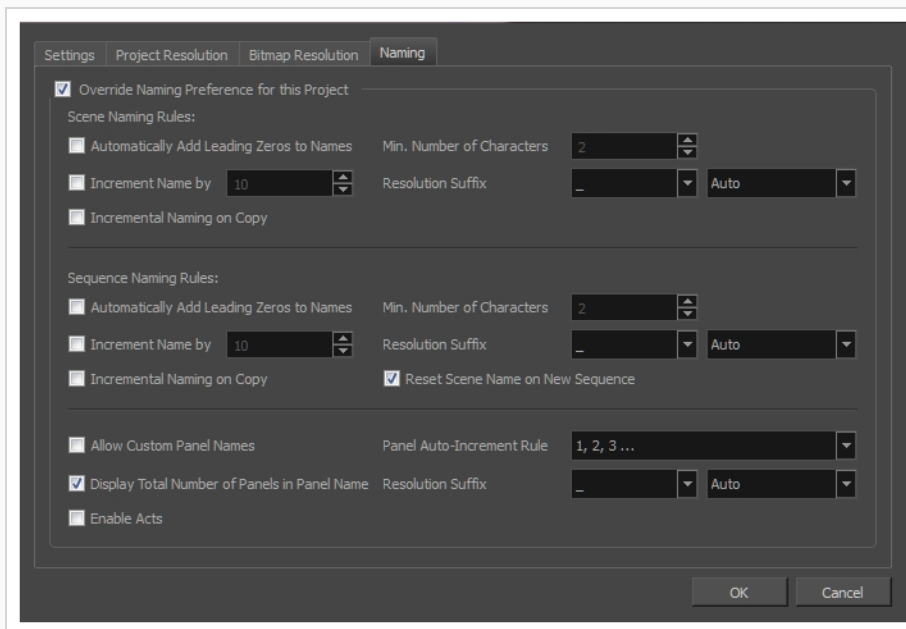


パラメータ	説明
プロジェクト解像度	参考のために表示されている、プロジェクトのプロジェクト解像度。
ベクターレイヤーのデフォルトのテキストチャター画素密度	
画素密度	描画がズームも拡大縮小もされていないときに表示される各ピクセルのテキストチャター付きブラシストロークに保存するピクセル数を指定します。たとえば、100%でテキストチャター付きブラシストロークをズームインまたは拡大すると、テキストチャターの質が低下します。200%に設定すると、テキストチャター付きブラシストロークは、画質を損なうことなく元のサイズの2倍になるまでズームインまたは拡大できます。
ビットマップレイヤーのデフォルトのキャンバスサイズと画素密度	
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。
ロック/アンロック	有効にすると、Width(幅) プロパティまたはHeight(高さ) プロパティのいずれか一方を変更すると、他方のプロパティも更新されて縦横比が維持されます。

画素密度	描画がズームインも拡大もされていないときに画面に表示される各ピクセルに格納するピクセル数を指定します。たとえば、100%でビットマップ描画をズームインまたは拡大すると、画質が低下します。200%に設定すると、ビットマップ描画は、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。
------	--

ネーミングタブ

Naming(ネーミング)タブでは、すべてのオプションがPanel(パネル)ウィンドウに影響します。このタブで行った変更はStoryboard Pro環境設定を上書きし、現在のプロジェクトにのみ影響します。デフォルトの環境設定は、新規に作成するどんなプロジェクトに対しても有効です。



パラメータ	説明
このプロジェクトのネーミング環境設定を上書きする	選択した場合、このプロジェクトの現在の環境設定が上書きされ、このタブのすべてのオプションがアクティブになります。
カット/シーンのネーミング規則	名前に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:
	コピー時のインクリメンタルネーミング:

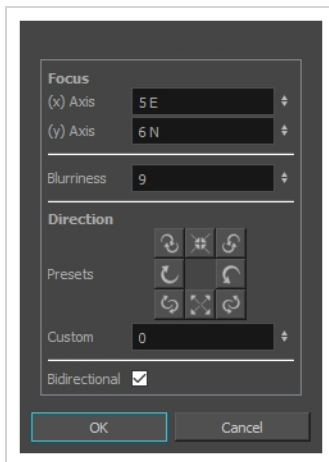
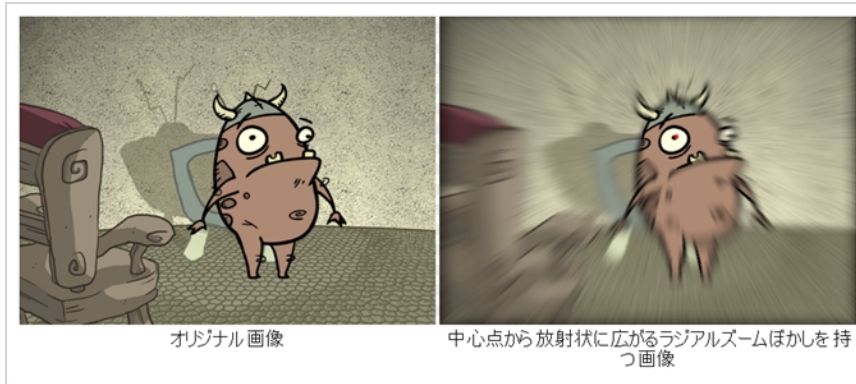
	<p>分文字数: 先行ゼロを使用するときカット名に含める最小文字数を決定します。</p>
	<p>解像度サフィックス: 名前がすでに使用されているとき、新しいカットにサフィックスが追加される際に使用するサフィックスのパターンを設定できます。最初のドロップダウンメニューから、サフィックスの前にある句読点を選択できます。なし: サフィックスはカットの名前のすぐ後に表示されます。例: 12A_: サフィックスはアンダースコアの後に表示されます。例: 12_A.: サフィックスはピリオドの後に表示されます。例: 12.Aどの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。自動: 大文字アルファベットのサ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。</p>
	<p>新しいシーンでカット名をリセット: このオプションはデフォルトで有効になっています。新しくシーンを作成するたびに、カットのネーミング規則はリセットされます。</p> <p>例えば、ネーミングは次のようになります: シーン1、カット1、シーン1、カット2、シーン2、カット1。無効にすると、カット番号は常にインクリメントします。たとえば、シーン1、カット1、シーン1、カット2、シーン2、カット3です。</p>
	<p>カスタムパネル名を許可: すべてのパネルにカスタムの名前を入力できるように、Panel(パネル) フィールドをアクティブにします。</p>
	<p>パネル名にパネルの総数を表示: 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>
	<p>アクトを有効にする: アクト番号とともにアクトフィールドを表示します。</p>
	<p>パネル自動インクリメント規則: 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>
	<p>解像度サフィックス: 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。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。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どの種類のサフィックスを使用するかを選択できます。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</p>

	<p>: 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。</p>
--	---

ラジアルズームブラーダイアログボックス

T-SBADV-007-007

Radial Zoom Blur(ラジアルズームブラー)効果は、中心点を中心にブラーを作成し、ズームまたは回転するカメラの見た目をシミュレートします。



Radial Zoom Blur(ラジアルズームブラー) ダイアログボックスにアクセスする方法

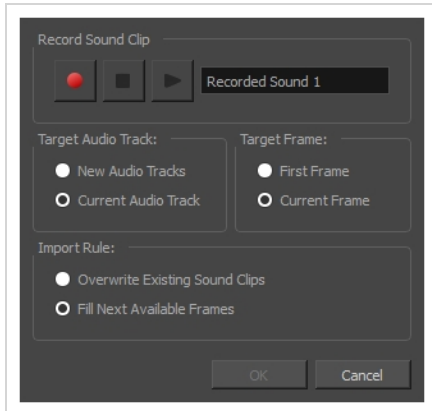
- Layer(レイヤー) > Apply Effect on Bitmap Layer(ビットマップレイヤーにエフェクトを適用) > Radial Zoom Blur(ラジアルズームブラー)を選択します。

パラメータ	説明
フォーカス	
(x) と (y) 軸	x座標とy座標を中心に対して個別に設定できます。
ブラー効果	レイヤーに適用されたブラーの量。

方向	
プリセット	プリセットのブラーの種類を選択できます。開始のため一連のプリセットラジアル、ズーム、スパイラルブラーを使用できます。その後、タイプを調整してブラーをカスタマイズできます。
カスタム	カスタムのブラーの方向を選択できます。ブラー線の方向の値を入力して、独自のぼかしを作成します。
双方向	ピクセルの両側にブラーを適用します。

サウンドを録音 ダイアログボックス

Record Sound(サウンドを録音) ダイアログボックスでは、Storyboard Proで直接 サウンドを録音し、それをTimeline(タイムライン)に挿入することができます。



Record Sound(サウンドを録音) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Timeline(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. 録音を開始したいコマに再生ヘッドを置き、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. 次のいずれかを行います。
 - トップメニューからFile(ファイル) > Import(インポート) > Record Sound(サウンドを録音)を選択します。
 - Sound(サウンド) ツールバーで、Record Sound(サウンドを録音) ● をクリックします。

アイコン	パラメータ	説明
サウンドクリップを録音		
	記録を開始	録音を記録、再生/停止、および名前の設定ができます。
	録音または再生を停止	
	録音を再生	

アイコン	パラメータ	説明
	クリップ名	
目標オーディオトラック		
	新規オーディオトラック	録音したサウンドクリップを新しいオーディオトラックに配置します。
	現在のオーディオトラック	録音したサウンドクリップを現在のオーディオトラックに配置します。
目標コマ		
	最初のコマ	録音したサウンドクリップを最初のコマから始まるように配置します。
	現在のコマ	録音したサウンドクリップを現在のコマから始まるように配置します。
ルールをインポート		
	既存のサウンドクリップを上書き	デフォルトでは、サウンドを録音すると目標コマ内にあるサウンドが置き換えられます。
	次の利用可能なコマをフィル	既存のサウンド選択範囲の後にある最初の空白のコマにサウンドクリップを配置します。

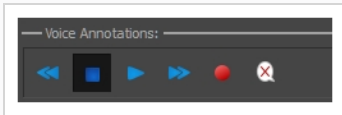
音声注釈を録音ダイアログボックス

Record Voice Annotation(音声注釈を録音)ダイアログボックスでは、コンピュータとStoryboard Proに接続されているマイクを使って音声注釈を作成できます。

Record Voice Annotation(音声注釈を録音)ダイアログボックスにアクセスする方法

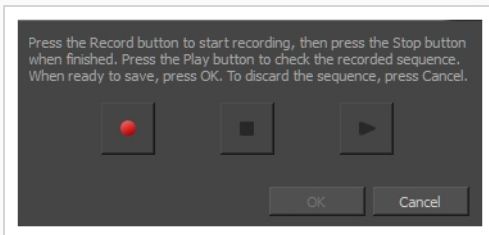
1. Thumbnails(サムネール)ビューで、音声注釈を録音したいパネルを選択します。
2. Panel(パネル)ビューを表示します。




Voice Annotations(音声注釈)セクションがパネルの一部として表示されます。



3. Record Voice Annotation(音声注釈を録音) ● ボタンをクリックします。

Record Voice Annotation(音声注釈を録音)ダイアログボックスが開きます。



アイコン	ツール名	説明
	録音	音声注釈を録音します。マイクが正しく機能していることを確認してください。
	停止または再生	録音を停止または再生します。
	録音の再生	録音した音声注釈を再生します。

パネルの名前を変更ダイアログボックス

Rename Panel(パネルの名前を変更)ダイアログボックスでは、選択したシーンの名前を変更できます。Panel(パネル)ビューで、Panel(パネル)の名前を変更することもできます。

Rename Panel(パネルの名前を変更)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Thumbnails(サムネール)ビューで名前変更するパネルを選択します。



2. Storyboard(絵コンテ) > Rename Panel(パネルの名前を変更)を選択します。

Rename Panel(パネルの名前を変更)ダイアログボックスが開きます。

パラメータ	説明
新しい名前	パネルの新しい名前です。
後続パネルの名前変更規則	
現在のパネルのみ	選択したパネルだけの名前を変更します。
パネルの番号変更	現在のパネルおよび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変更	複数選択のうち最初に選択したパネルと、その複数選択の一部である後続のすべてのパネルの番号を変更します。
プレフィックスのみの番号変更	選択したパネルから始まるパネルの数字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。
番号変更されたパネル名	名前変更プロセスの影響を受けるすべてのパネルの現在の名前と新しい名前を表示します。

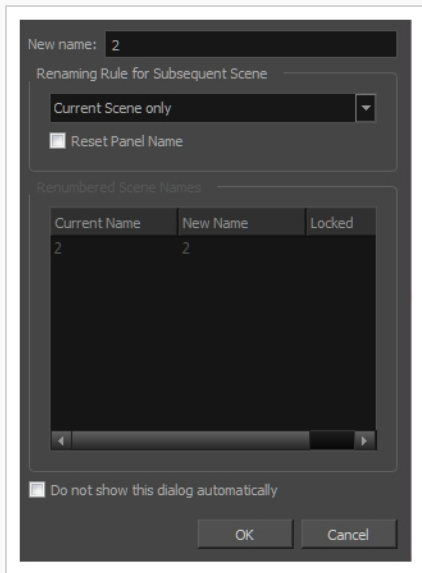
カットの名前を変更ダイアログボックス

Rename Scene(カットの名前を変更)ダイアログボックスでは、選択したカットの名前を変更できます。Panel(パネル)ビューでカットの名前を変更することもできます。

Rename Scene(カットの名前を変更)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Thumbnails(サムネール)ビューで名前変更するカットを選択します。
2. Storyboard(絵コンテ) > Rename Scene(カットの名前を変更)を選択します。

Rename Scene(カットの名前を変更)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
新しい名前	カットの新しい名前です。
後続カットの名前変更規則	
現在のカットのみ	選択したカットだけを名前変更します。
カットの番号変更	現在のカットおよびそれに続くすべてのカットの番号を変更します。
選択したカットの番号変更	複数選択のうち最初に選択したカットと、その選択範囲の一部である後続のすべてのカットの番号を変更します。
プレフィックスのみの番号	選択したカットから始まるカットの数字プレフィックスの番号を変更します。新しい名前

号変更	は数値でなければなりません。
パネル名をリセット	現在のパネル時間の自動インクリメント規則に従ってすべてのパネル名をリセットします。
番号変更されたカット名	名前変更プロセスの影響を受けるすべてのカットの現在の名前および新しい名前。を表示
このダイアログを自動表示しない	カットを移動するたびにこのダイアログボックスが自動的に開かないようにします。

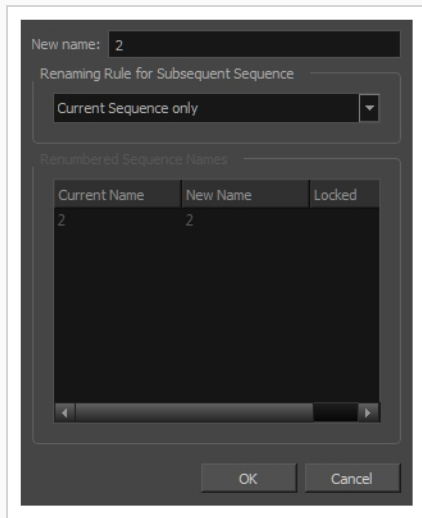
シーンの名前変更ダイアログボックス

Rename Sequence(シーンの名前変更)ダイアログボックスでは、選択したシーンの名前を変更できます。Panel (パネル) ビューで、カットの名前を変更することもできます。

Rename Sequence(シーンの名前変更)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Thumbnails(サムネール)ビューで名前変更するシーンを選択します。
2. Storyboard(絵コンテ) > Rename Sequence(シーンの名前変更)を選択します。

Rename Sequence(シーンの名前変更)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
新しい名前	シーンの新しい名前です。
後続シーンの名前変更規則	
現在のシーンのみ	選択したシーンの名前だけを変更します。
シーンの番号変更	現在のシーンおよび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変更	複数選択のうち最初に選択したシーンと、その複数選択の一部である後続のすべてのシーンの番号を変更します。
プレフィックスのみを番号変更	選択したシーンから始まるシーンの数字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。

番号変更されたシーン名	名前変更プロセスの影響を受けるすべてのシーンの現在の名前と新しい名前を表示します。
-------------	---

3Dモデルをレンダーダイアログボックス

Render 3D Model(3Dモデルをレンダー) ダイアログボックスでは、2Dモデルにラスターライズする前に3Dモデルをどのように配置するかを設定できるため、2Dカットにインポートできます。



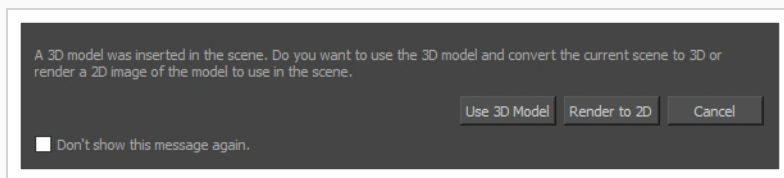
注:

このダイアログの使用方法については、「ユーザーガイド」を参照してください。

Render 3D Model(3Dモデルをレンダー) ダイアログボックスにアクセスする方法

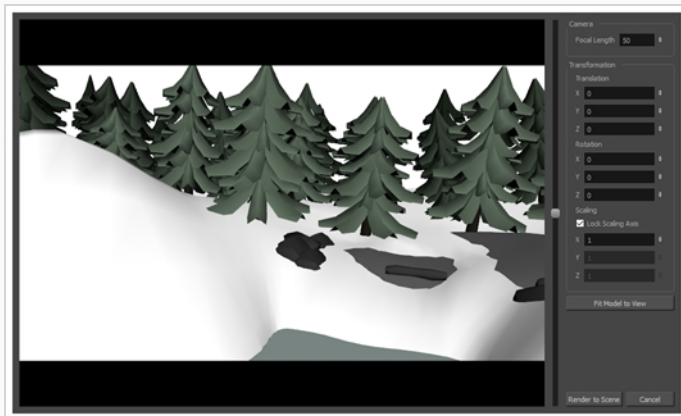
1. 現在のカットが2Dカットであることを確認します。を参照。
2. Thumbnails(サムネール) またはTimeline(タイムライン) ビューで、3Dオブジェクトを追加したいパネルを選択します。
3. Library(ライブラリー) ビューで、3D Models(3Dモデル) ライブラリーを選択します。
4. 3Dモデルのリストで、現在のパネルに追加したいモデルを選択します。
5. 3DモデルをLibrary(ライブラリー) ビューからStage(ステージ) またはCamera(カメラ) ビューにドラッグ&ドロップします。
 - 2つの特定のレイヤー間に挿入する場合は、Stage(ステージ) またはCamera(カメラ) ビューのレイヤーパネルで当該のレイヤー間にドロップします。
 - 他のすべてのレイヤー上に挿入する場合は、Stage(ステージ) またはCamera(カメラ) ビューに直接ドロップできます。

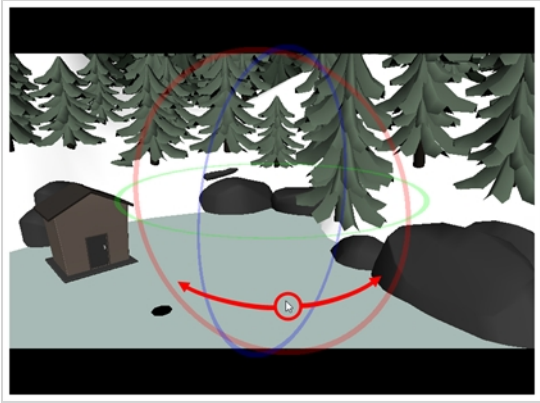
次のダイアログボックスが表示されます。

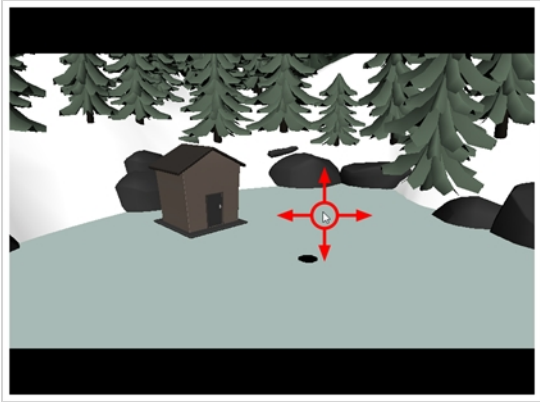



6. **Render to 2D(2Dにレンダー)** をクリックします。

Render 3D Model(3Dモデルをレンダー) ダイアログボックスが表示されます。



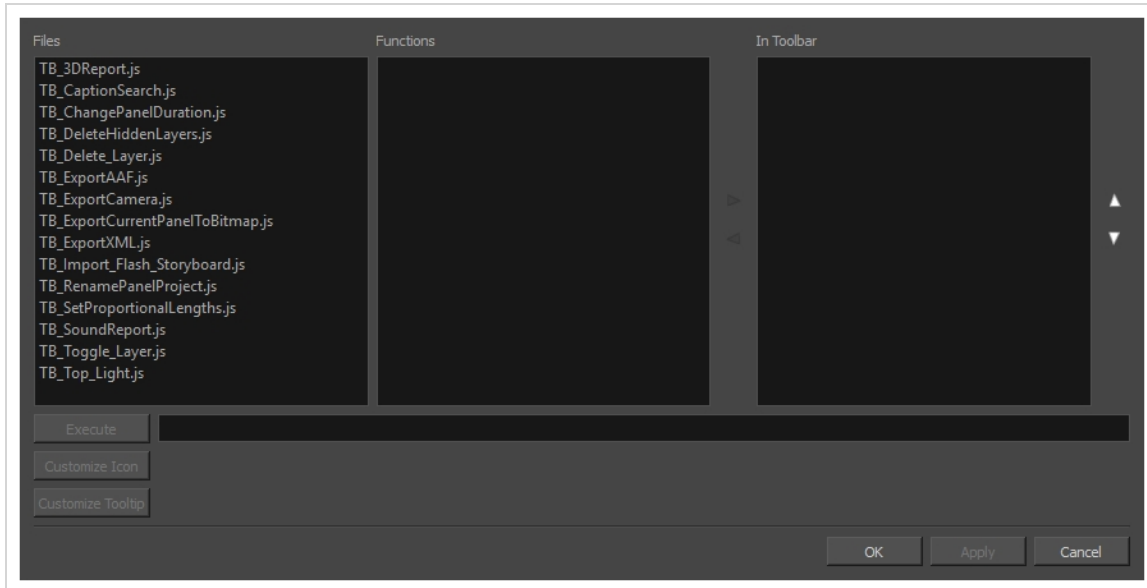
パラメータ	説明
プレビュー領域	<p>プレビュー領域には、ステージでレンダリングされる際に3Dモデルが表示されます。この領域の周囲に黒いバーが表示され、カメラフレームの外側になる領域の一部を示します。</p> <p>この領域では以下を行えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> カメラとモデルの間の距離を調整するには、垂直スライダーをクリックして右にドラッグするか、またはマウスホイールを上下にスクロールします。 カメラを回転させるには、Ctrl + Shift (Windows) または Shift + ⌘ (Mac OS X)を押したまま、プレビュー領域をクリックしてドラッグします。 

パラメータ	説明
	<ul style="list-style-type: none"> カメラを横方向にパンするには、スペースバーを押したままプレビュー領域をクリックしてドラッグします。 
カメラ	
フォーカル長	<p>3Dモデルをレンダリングするのに使用するカメラコーンの角度。広角にすると、パースの低い状態でモデルをレンダリングし、狭角にすると誇張されたパースでレンダリングします。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: また、この設定を大きくすると、3Dモデルの知覚サイズが小さくなり、小さくすると知覚サイズが大きくなります。その後、モデルからのカメラの距離またはモデルのスケーリングを調整して補正する必要があります。</p> </div>
Xシートビュー	
転換	<p>ステージ中心に対する3Dモデルの位置:</p> <ul style="list-style-type: none"> X: 3Dモデルの水平位置(東西)。 Y: 3Dモデルの垂直位置(南北)。 Z: カメラから見た3Dモデルの位置(近距離から遠距離へ)。
回転	<p>デフォルトの角度に対する3Dモデルの角度:</p> <ul style="list-style-type: none"> X: 水平軸を中心としたモデルの回転角度。 Y: 垂直軸を中心としたモデルの回転角度。 Z: z軸を中心としたモデルの回転角度。
拡大	デフォルトサイズに対する3Dモデルのサイズ

パラメータ	説明
縮小	<ul style="list-style-type: none">• 拡大縮小軸をロック: 有効になっていると、X拡大縮小フィールドを使用して、3Dモデルの拡大縮小をすべての軸で設定し、その比率を維持することができます。• X: モデルの水平方向の拡大縮小。• Y: モデルの垂直方向の拡大縮小。• Z: モデルのz軸上の拡大縮小。
モデルをビューに合わせる	このボタンをクリックすると、モデルがカメラフィールドの内側にフィットし、その中心に配置されるように、モデルのTruck(トラック)、Translation X(転換X)、Translation Y(転換Y) の各パラメータが自動的に調整されます。
カットにレンダリング	3Dモデルをビットマップレイヤーにラスターライズし、現在のパネルに追加します。
キャンセル	このダイアログを閉じます。3Dモデルはインポートしません。

スクリプト マネージャーダイアログボックス

Scripts Manager (スクリプト マネージャー) ダイアログボックスでは、スクリプトをすばやく実行するために、スクリプトを選択し、それをカスタマイズしてScript(スクリプト) ツールバーに追加できます。選択したスクリプトを実行することもできます。



Scripts Manager (スクリプト マネージャー) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. **Windows > Toolbars(ツールバー) > Scripting(スクリプト)** を選択します。

Script(スクリプト) ツールバーが表示されます。



2. Manage Scripts(スクリプトを管理) **f** ボタンをクリックします。

Scripts Manager (スクリプト マネージャー) ダイアログボックスが表示されます。

パラメータ	説明
ファイル	Storyboard Proで実行してScripting(スクリプト) ツールバーに追加できるJavaScriptファイルのリスト。
機能	選択されたJavaScriptファイルの機能リスト。

ツールバー内	Scripting(スクリプト) ツールバーの機能
矢印	左/右: Scripting(スクリプト) ツールバーから選択した機能を追加または削除できます。 上/下: Scripting(スクリプト) ツールバーの機能の順序を変えることができます。
実行	選択した機能を実行します。
アイコンをカスタマイズ	Scripting(スクリプト) ツールバーに追加される、選択した機能を表すアイコンを選択できます。
ツールチップをカスタマイズ	機能を識別して説明するためのツールチップをボタンに追加できます。

フォントの選択ダイアログボックス

Pitch Mode(ピッチモード)のワークスペースまたはビューで、Show/Hide Captions(キャプションの表示/非表示)ダイアログボックスを使用すると、キャプションフィールドのテキストをフォーマットできます。

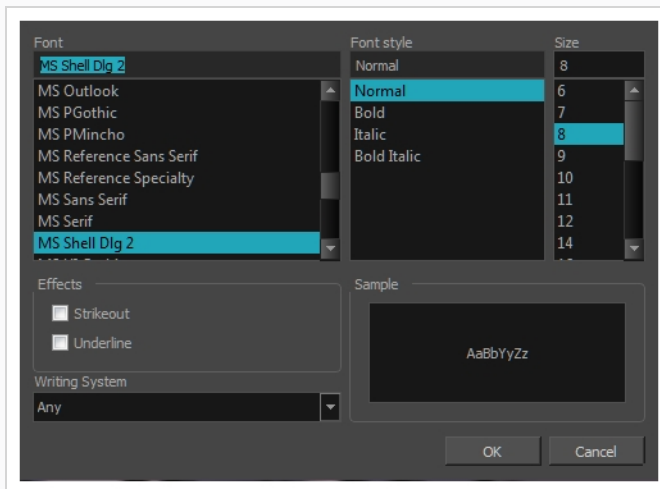
デフォルトでは、選択したキャプションフィールドは黒の背景色と灰色のフォントです。カラーとフォントを変更することができます。

Select Font(フォントを選択)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを選択します:

- ▶ ピッチモードワークスペース: **Windows > Workspace(ワークスペース) > Workspace(ワークスペース) > Pitch Mode(ピッチモード)** を選択します。
- ▶ ピッチモードビュー: **Windows > Pitch Mode View(ピッチモードビュー)** を選択します。

Select Font(フォントを選択)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
フォント	テキストを表示するフォントを選択できます。
フォントスタイル	選択したテキストのスタイルを設定できます。
サイズ	選択したテキストのサイズを設定できます。

エフェクト	選択したテキストの上に線を引いて削除したり下線を引きます。
サンプル	選択したフォントと設定したパラメータのプレビューを表示します。
書記体系	選択したテキストを別の書記体系に変更します。

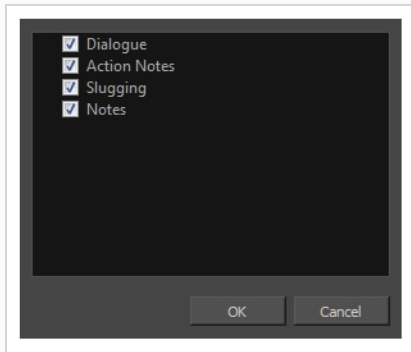
Show/Hide Captions(キャプションを表示/非表示) ダイアログボックス

Show/Hide Captions(キャプションを表示/非表示) ダイアログボックスでは、どのキャプションを表示 および非表示にするかを決定できます。を参照。

Show/Hide Captions(キャプションを表示/非表示) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Caption(キャプション) > Show/Hide Captions(キャプションを表示/非表示) を選択します。

Show/Hide Captions(キャプションを表示/非表示) ダイアログボックスが開きます。




パラメータ	説明
ダイアログ、アクションメモ、スラッグ、メモ	選択したキャプションを表示できます。選択解除したキャプションは非表示になります。

パネルをスマート追加ダイアログボックス

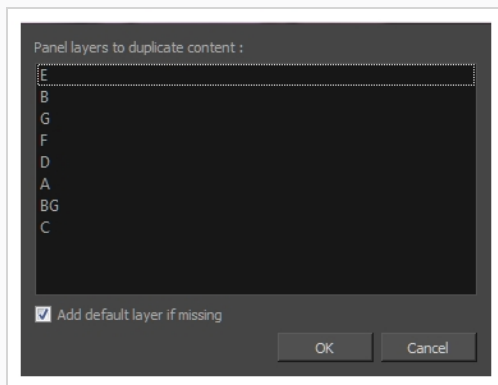
Smart Add Panel(パネルをスマート追加)ダイアログボックスでは、選択した特定エレメントを含む新しい複製パネルを作成できます。を参照。

Smart Add Panel(パネルをスマート追加)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Thumbnails(サムネール)ビューで、新しいパネルに複製したいエレメントを含むパネルを選択します。
2. 次のいずれかを行います。

- Storyboard(絵コンテ) > Smart Add Panel(パネルをスマート追加)を選択します。
- Storyboard(絵コンテ) ツールバーで、Smart Add Panel(パネルをスマート追加)  ボタンをクリックします。

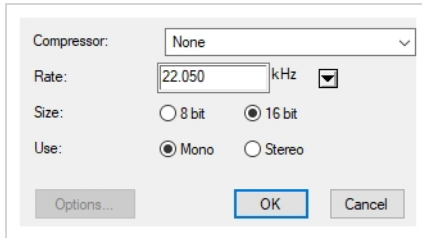
Smart Add Panel(パネルをスマート追加)ダイアログボックスが開きます。



パラメータ	説明
複製するパネルレイヤー	新しいパネルにコピーしたいエレメントを含むレイヤーを選択できます。
不足している場合にデフォルトのレイヤーを追加	Smart Add Panel(パネルをスマート追加) 選択リストに含まれていない場合に、新しいパネルのデフォルトレイヤー。を作成

QuickTimeサウンド設定ダイアログボックス

Sound Settings(サウンド設定) ダイアログボックスでは、QuickTimeムービー(.mov) ファイルにエクスポートするときのオーディオ圧縮設定を指定できます。



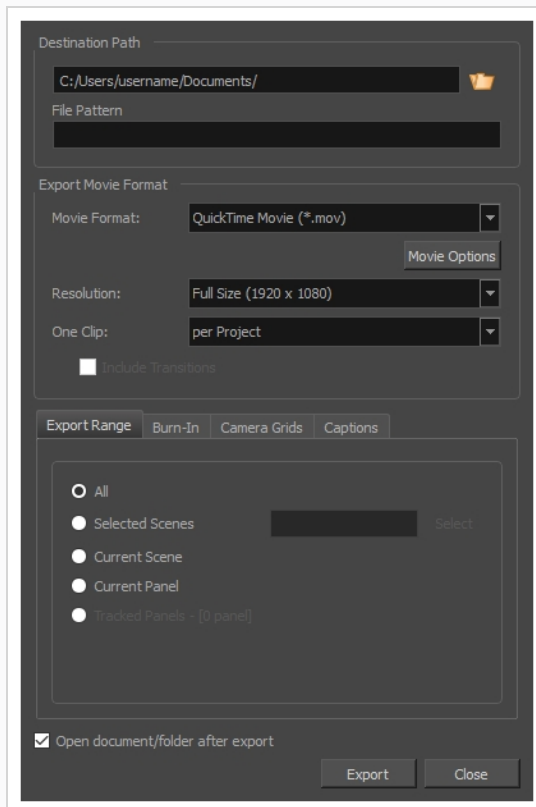
注:

Windowsで、[Apple QuickTime](#)はQuickTimeムービー(.mov) ファイルをエクスポートできるようにインストールする必要があります。

Sound Settings(サウンド設定) ダイアログボックスにアクセスする方法

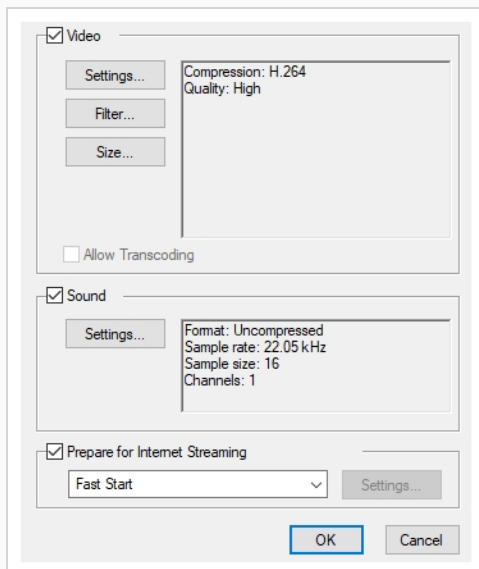
1. トップメニューでFile(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)を選択します。

Export to Movie(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。

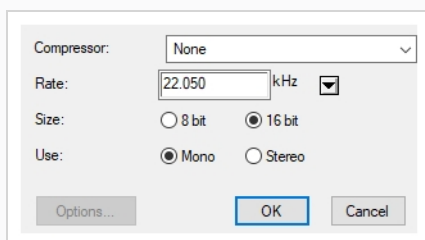


2. **Movie Options(ムービーオプション)** をクリックします。

Movie Settings(ムービー設定) ダイアログボックスが開きます。

1. **Sound(サウンド)**セクションで**Settings(設定)** をクリックします。

Sound Settings(サウンド設定) ダイアログボックスが開きます。

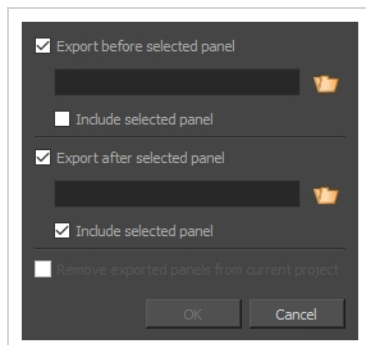


パラメータ	説明
圧縮プログラム	圧縮タイプを選択できます。デフォルト設定は None(なし) です。これにより、損失の多い圧縮や変換を行わずにオーディオをそのままエクスポートし、その忠実度を維持します。ムービーのオーディオトラックを特定の形式でエクスポートする必要がある場合、またはディスク容量やダウンロード速度が決定的に重要ではあるが、ムービーのサウンドトラックの品質に悪影響を与える可能性がある場合は、他のコンプレッサーも使用できません。
レート	エクスポートするオーディオレートを選択できます。元のサウンドファイルのレートと一致するレートで音声をエクスポートするのが最善です。例えばオーディオサンプルレートが48 kHzのファイルを22.05 kHzに変換すると、サウンドは同じ速度で再生されますが、高域周波数が欠け、音がこもってしまいます。参考までに、放送用およびDVD用の標準的な音質は48 kHzです。低レートはムービーのサウンドトラックの音質にマイナスの

パラメータ	説明
	影響を与える可能性があります、ディスク容量やダウンロード速度が重要な場合には役立ちます。
サイズ	エンコードサイズを選択できます。これはビット深度とも呼ばれ、オーディオトラックで各波長を記録するのに使用する精度を決定します。標準サイズは 16ビット です。 8ビット を選ぶと、ムービーファイルのオーディオトラックに必要なディスク容量は半分になりますが、オーディオの質は著しく低下します。
使用	Mono(モノ) と Stereo(ステレオ) のどちらのチャンネルモードを使用するかを選択できます。ステレオサウンドには左右のスピーカー用に別々のオーディオトラックがあり、各サウンドの原点をそれに対応するアクションの原点と現実に即して一致させることができます。Mono(モノ)を選択した場合は、エクスポートされたムービーのオーディオトラックが、左右両方のチャンネルが1つのトラックにマージ(結合)されます。

絵コンテを分割ダイアログボックス

Split Storyboard(絵コンテを分割)ダイアログボックスでは、現在のプロジェクトを2つの異なるプロジェクトに分割することができ、これらは共有および個別に編集ができます。プロジェクトの半分を別のプロジェクトにエクスポートして、残りの半分を現在のプロジェクトに保持することを選択することができます。または、現在のプロジェクトを2つの新しいプロジェクトに分割して、現在のプロジェクトを元のコピーとして保持することもできます。



重要:

プロジェクトを2つの新しいプロジェクトに分割し、2つの新しいプロジェクトで行われた変更を、Merge and Replace (結合して置換)ダイアログを使用して元のプロジェクトにインポートする場合、プロジェクトを分割する前に、プロジェクトのカット番号とパネル番号をロックするように強くお勧めします。これを実行するには、トップメニューでStoryboard(絵コンテ) > Lock Scene and Panel Names(カットとパネル名をロックする)を選択します。

Split Storyboard(絵コンテを分割)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. Timeline(タイムライン)で、タイムライン再生ヘッドを、分割を起こしたいパネルに配置します。



注:

現在のパネルを後でどのプロジェクトに配置するかを選択できます。

2. File(ファイル) > Project Management(プロジェクト管理) > Split(分割)を選択します。

パラメータ	説明
選択したパネルより前をエクスポート	選択したパネルより前のすべてのパネルを新しいプロジェクトにエクスポートします。
パス	Browse(参照) ボタンを使用して、プロジェクトの前半部分を保存する場所を参照して、そのプロジェクト名を入力できます。

選択したパネルを含める	選択したパネルをプロジェクトの前半に含めます。
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のすべてのパネルを新しいプロジェクトにエクスポートします。
パス	Browse(参照)  ボタンを使用して、プロジェクトの後半部分を保存する場所を参照して、そのプロジェクト名を入力できます。
選択したパネルを含める	選択したパネルをプロジェクトの後半に含めます。
現在のプロジェクトからエクスポートされたパネルを除去	選択したパネルを削除して、現在のプロジェクトからエクスポートします。このオプションを選択しない場合、現在のプロジェクトは新しいプロジェクトにエクスポートされるパネルのコピーを保存します。

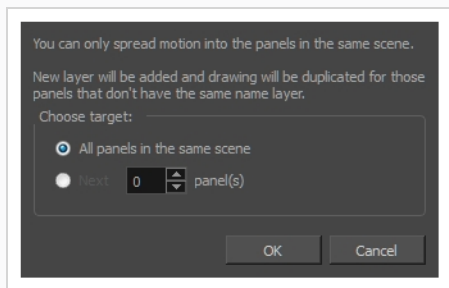
レイヤーモーションを拡張ダイアログボックス

Spread Layer Motion(レイヤーモーションを拡張)ダイアログボックスでは、同じCUT/カット内のすべてのパネル、または同じCUT/カット内の現在のパネルより後の指定した数の隣接パネルに現在のレイヤーモーションを拡張することができます。

新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内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。を参照。

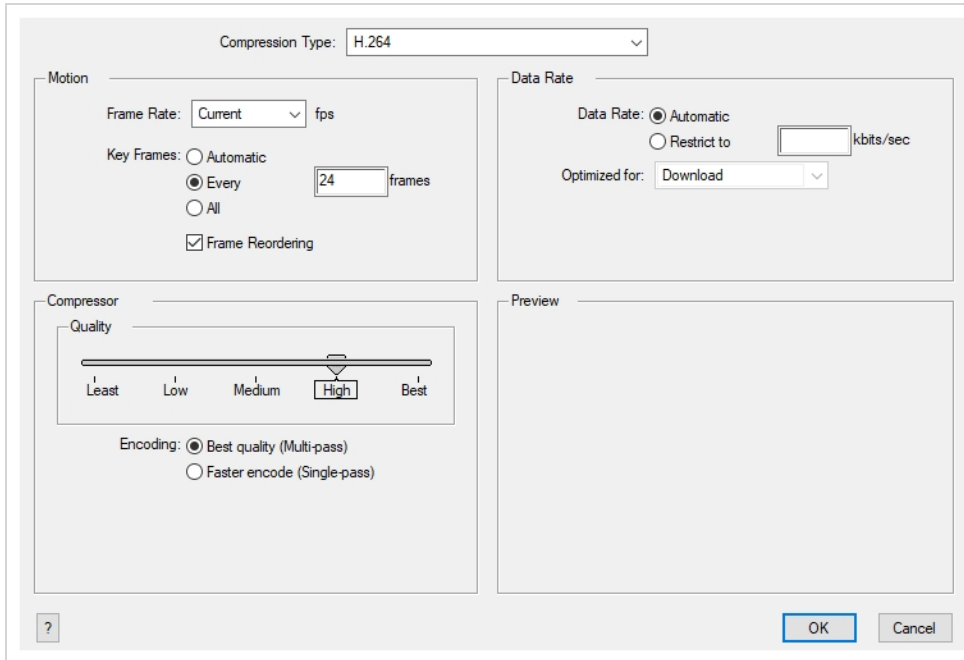
Spread Layer Motion(レイヤーモーションを拡張)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. レイヤーを選択します。
2. 次のいずれかを行います。
 - ▶ Layer(レイヤー) > Spread Layer Motion(レイヤーモーションを拡張)を選択します。
 - ▶ Layers(レイヤー) ツールバーからSpread Layer Motion(レイヤーモーションを拡張)  ボタンをクリックします。カスタマイズして、このボタンをLayer(レイヤー) ツールバーに追加する必要があります。Spread Layer Motion(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。



QuickTime標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックス

Standard Video Compression Settings(標準ビデオ圧縮設定)ダイアログボックスでは、QuickTimeムービー(.mov) ファイルをエクスポートするときのビデオ圧縮設定を指定できます。

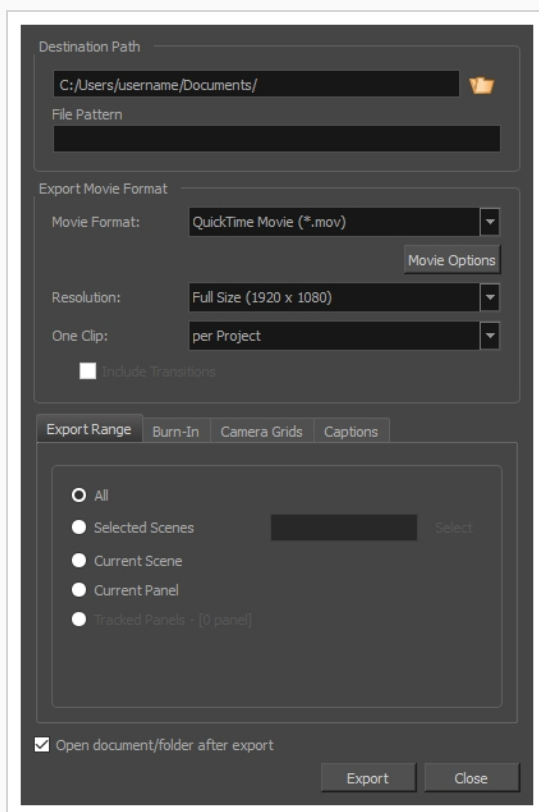


注:

Windowsで、[Apple QuickTime](#)はQuickTimeムービー(.mov) ファイルをエクスポートできるようにインストールする必要があります。

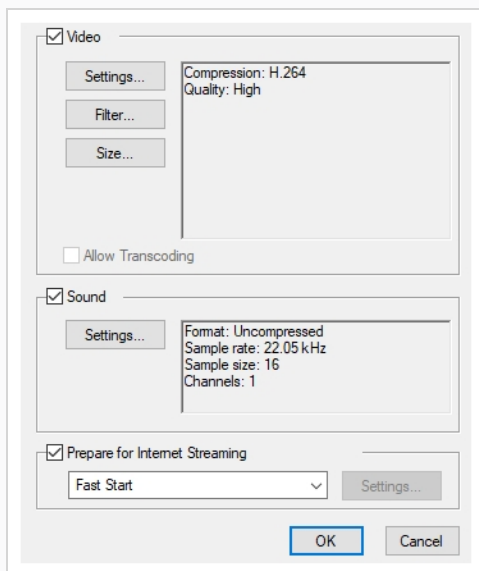
Standard Video Compression Settings(標準ビデオ圧縮設定)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. トップメニューでFile(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)を選択します。
Export to Movie(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。



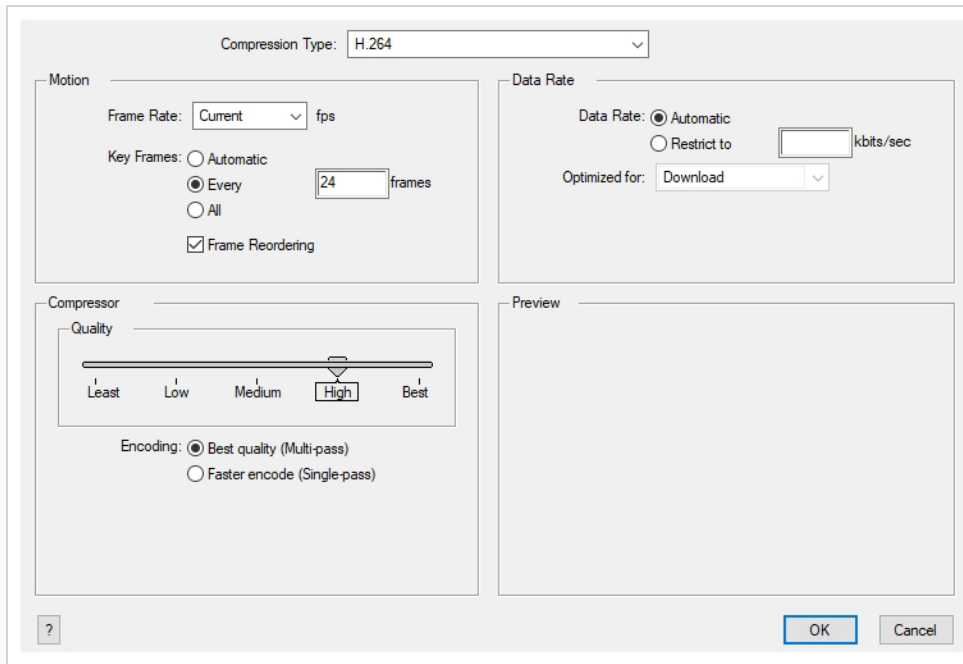
2. **Movie Options(ムービーオプション)** をクリックします。


Movie Settings(ムービー設定) ダイアログボックスが開きます。







1. **Video(ビデオ)** セクションで**Settings(設定)** をクリックします。

Standard Video Compression Settings(標準ビデオ圧縮設定) ダイアログボックスが開きます。



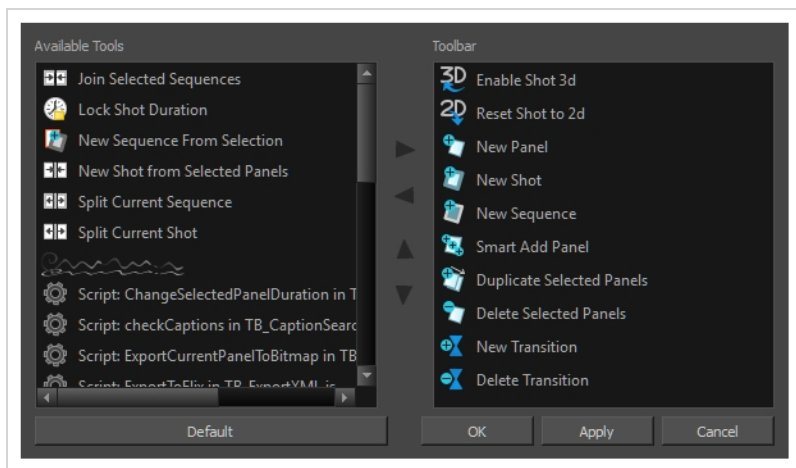
パラメータ	説明
圧縮タイプ	<p>ムービーファイルのビデオストリームに使用するコーデックを選択できます。コーデックの使用可能性はマシンによってさまざまです。どのコーデックが最適かわからない場合は、最大限の移植性を求めるならH.264を、品質がより重要ならAnimationを使用することをお勧めします。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: Animationコーデック他を使用すると、カラー深度の設定を、透明度をサポートするMillions of Colors+(数百万色以上)にすることができます。</p> </div>
モーション	
フレームレート	ビデオストリームの1秒あたりのコマ数。プロジェクトのフレームレートを使用するには、この設定を Current(現在) のままにします。
キーフレーム	<p>一部のコーデックは、限られた量のキーフレーム(ピクチャ全体がエンコードされているコマ)を、ピクセルごとに記録することによって、そして中割りにはdeltas(前のコマとの違いによってのみ定義されるコマ)を記録することによって、ビデオを圧縮します。これは、ムービーファイルのサイズを大幅に縮小します。しかし、ムービーのキーフレームが少なければ少ないほど、デコードエラーが発生しやすくなり、ビデオ内の特定の時間にプレイヤーがスクラブしたりジャンプしたりするのが難しくなります。このオプションでは、キーフレームをビデオストリームに挿入するタイミングを決定できます。</p> <p>自動: いつキーフレームを挿入するかはエンコーダが決定します。</p>

パラメータ	説明
	<p>... コマごと キーフレームを挿入する正確な間隔をコマ単位で設定できます。</p> <p>すべて: すべてのコマをキーフレームとしてエンコードします。このオプションはファイルサイズに大きな影響を与えますが、レンダリングエラーが発生することなく、ビデオを簡単にスクラブできます。</p> <div data-bbox="565 468 1429 674" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: H.264コーデックを使用している場合は、Key Frames(キーフレーム) オプションを All(すべて) に設定しなければなりません。そうしないと、圧縮設定を確認したときにエラーメッセージが表示されます。</p> </div>
コマの並べ替え	表示されることになっている順序とは異なる順序でコマをエンコードします。これによって、より効率的な圧縮が可能になりますが、一部のプレーヤーには対応しない可能性があります。
圧縮プログラム	
奥行き	<p>ビデオのカラー深度を設定できます。カラー深度を低くするとビデオストリームのサイズが小さくなりますが、画質に大きな影響があります。</p> <div data-bbox="565 1081 1429 1260" style="border: 1px solid blue; padding: 5px;"> <p> ヒント: 透明度のあるビデオをエクスポートする場合は、これをMillions of Colors+(数百万色以上)に設定します。</p> </div>
品質	ビデオ圧縮の品質設定を選択できます。画質を高く設定するとムービーファイルのサイズは大きくなりますが、見栄えがよくなります。画質を低く設定すると、ムービーファイルのサイズは小さくなりますが、画像にブラーや圧縮アーティファクトが発生します。
スキャンモード/インターレース	<p>以下のスキャンモードから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • インターレース: コマは、奇数番目のスキャンラインから開始して、次に偶数番目のスキャンラインといったように組み合わせてエンコードされます。 • プログレッシブ: コマは、最高のスキャンラインから最低のスキャンラインまで、全体がエンコードされます。

パラメータ	説明
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  注: 一部のコーデックはドロップダウンを表示して、Interlaced(インターレース) または Progressive(プログレッシブ) を選択できるのに対し、他のコーデックでは単に Interlaced(インターレース) チェックボックスしかありません。 </div>
アスペクト比	<p>次のアスペクト比のいずれかを選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4:3: 標準解像度ディスプレイでの出力用。 • 16:9: ワイドスクリーンディスプレイでの出力用。
フィルター	<p>PNG圧縮タイプでエクスポートするとき、これは各ピクセルが他のピクセルに対してエンコードされるアルゴリズムを決定します。このオプションをBest(ベスト) にしておくと、画質を犠牲にすることなく、最もスペース効率の良いフィルターにエクスポートされます。フィルターを選択すると、多少のディスク容量が犠牲になりますが、レンダリング速度が少し向上します。</p>
データレート	
自動	<p>エンコーダが圧縮設定に最適なビットレートを使用できるようにします。</p>
制限内容	<p>エンコーディングビットレートを指定できます。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  注: 指定されたビットレートが尊重されるように、この設定は他の圧縮設定を上書きします。 </div>
最適化済み	<p>意図した表示方法に応じて敏感に反応するようにエンコーディングを最適化します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • CD/DVD-ROM: オプティカルディスクプレーヤーを使用して再生されるビデオのビットレートを最適化します。 • ダウンロード: ダウンロードされ、それからユーザーのハードドライブで表示されるファイルのビットレートを最適化します。 • ストリーミング: ウェブからストリーミングされ、ビデオのダウンロード中に再生されるビデオのビットレートを最適化します。

ツールバーマネージャーダイアログボックス

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



Toolbar Manager(ツールバーマネージャー) ダイアログボックスにアクセスする方法

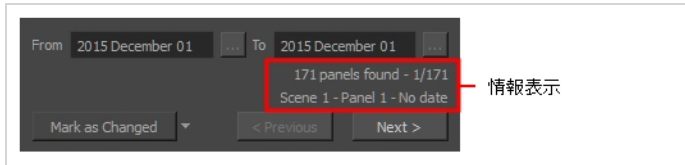
1. (Windows) を右クリックするか、またはツールバーのいずれかのボタンを Ctrl+クリック (macOS) して **Customize(カスタマイズ)** を選択します。

Toolbar Manager(ツールバーマネージャー) ダイアログボックスが開きます。

パラメータ	説明
利用可能なツール	ツールバーに追加できる利用可能なツールのリストを表示します。
デフォルト	ツールバーを、このツールバーで使用可能なデフォルトのツールにリセットします。
矢印	選択したアイテムをリストの上下に移動してリストを整理したり、ツールバーにアイテムを追加したり、削除したりできます。
ツールバー	選択したツールバーで利用可能なツールを表示します。

変更の追跡 ウィンドウ

Track Changes(変更の追跡) ウィンドウでは、日付ごとに変更を追跡できます。絵コンテが非常に大きくなった場合は、特定の日に行われた変更を追跡する方が簡単です。



Track Changes(変更の追跡) ウィンドウにアクセスする方法

- Storyboard(絵コンテ) > Track Changes(変更の追跡) > Track Changes by Date(変更を日付で追跡) を選択します。

パラメータ	説明
From(開始) と To(終了)	変更を追跡する特定の時間範囲を定義します。ある特定の日に行われた変更を追跡する場合は、その日の日付をFrom(開始日) フィールドとTo(終了日) フィールドの両方に入力します。From(開始日) ボタンをクリックして、最初の日付を選択します。変更が発生した日付のみが利用可能になります。その他の日付は淡色で表示されます。ができます
情報表示	最初の行には、定義された時間範囲内に変更された絵コンテ内で見つかったパネルの数と、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に関する情報(パネルが属するカット、パネル名、パネルが最後に変更された日付など) が表示されます。
変更済みとしてマーク	現在選択されているパネルを、現日付時点で編集されているものとしてマークします。これがデフォルトのオプションです。ボタンをクリックしてアクティブ化します。
変更したカットとしてマーク	現在選択されているパネルのカットを、現日付時点で編集されているものとしてマークします。
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、現在の日付において編集中としてマークします。
前と次	あるパネルから次のパネルへ移動します。

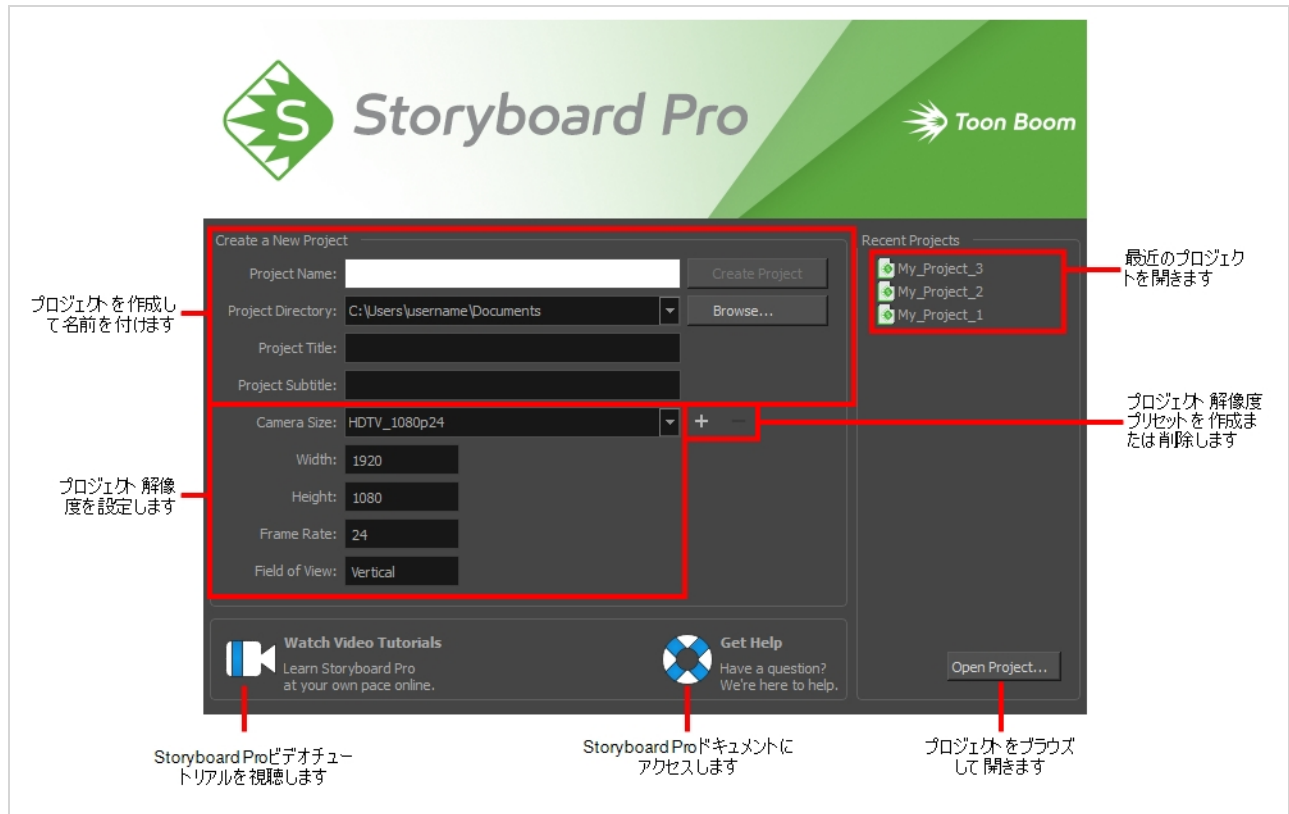
ようこそ画面

Storyboard Proを初めて起動すると2つのダイアログが表示されます。最初のダイアログには次のリンクが表示されます。

- Storyboard Proの使用方法について学ぶ。
- Storyboard Proで今回のバージョンから登場する新機能の詳細。
- Toon Boomフォーラムへの参加。他のStoryboard Proユーザーとやりとりしたり、質問したり、質問の回答を受け取ったりすることができます。



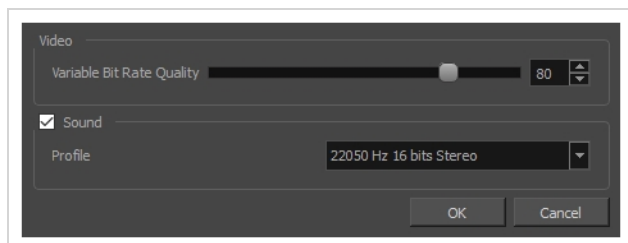
最初のWelcome(ようこそ)画面を閉じると、次の画面が表示されます。ここでプロジェクトを作成して開くことができます。

**ヒント:**

メインアプリケーションウィンドウに入った後は、トップメニューからHelp(ヘルプ) > Show Welcome Screen(ようこそ画面を表示)を選択してWelcome Screen(ようこそ画面)に戻ることができます。

WMV設定ダイアログボックス

WMV Settings(WMV設定) ダイアログボックスでは、Windows Media Videoムービーをエクスポートするときのビデオとオーディオ設定を決めることができます。



WMV Settings(WMV設定) ダイアログボックスにはExport to Movie(ムービーにエクスポート) ダイアログボックスからアクセスできます。Export to EDL/AAF/XML(EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログボックスからアクセスすることもできます。後者の場合、EDL/AAF/XMLシーンをエクスポートするとき、オーディオはビデオファイルにエクスポートされないため、サウンドオプションはありません。



注:

Windows Media Videoにエクスポートするオプションは、Windowsでのみ利用可能です。


ムービーをエクスポートするときにWMV Settings(WMV設定) ダイアログボックスにアクセスする方法

1. トップメニューからFile(ファイル) > Export(エクスポート) > Movie(ムービー)を選択します。
Export to Movie(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. Movie Format(ムービーフォーマット) をWindows Media Video(*.wmv) に設定します。
3. Movie Settings(ムービー設定) をクリックします。

EDL/AAF/XMLファイルをエクスポートするときにWMV Settings(WMV設定) ダイアログボックスにアクセスする方法

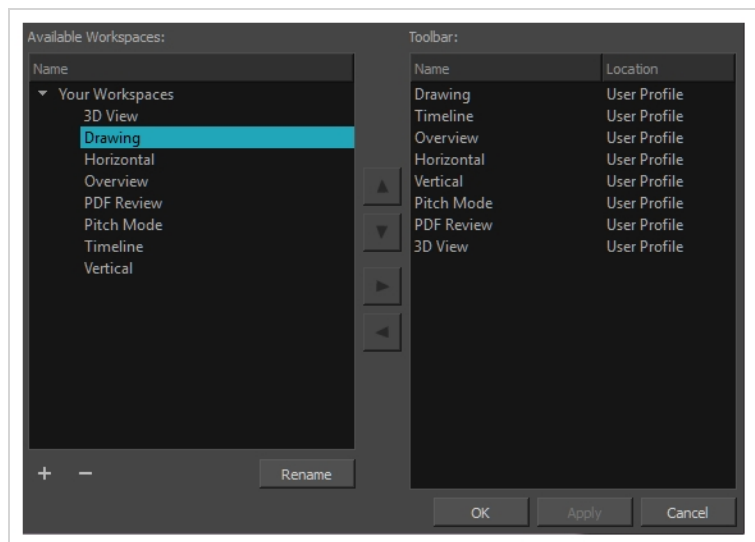
1. トップメニューからFile(ファイル) > Export(エクスポート) > EDL/AAF/XMLを選択します。
Export to EDL/AAF/XML(EDL/AAF/XMLにエクスポート) ダイアログボックスが開きます。

2. Movie Format(ムービーフォーマット)をWindows Media Video(*.wmv)に設定します。
3. Video Config(ビデオ構成)をクリックします。

パラメータ	説明
ビデオ	
可変ビットレート精度	ビデオストリームの品質設定を、5～100の範囲で選択できます。エクスポートの品質が高いほど、結果として作成されるファイルも大きくなります。
サウンド	
プロファイル	<p>オーディオサンプルレート、サンプルサイズ、およびオーディオストリームのチャンネルモードのプリセットの組み合わせから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • サンプルレート: 使用可能なサンプルレートは8000 Hz、16000 Hz、22050 Hz、44100 Hzです。デフォルト設定は22050 Hzです。元のサウンドファイルのレートと一致するレートで音声をエクスポートするのが最善です。例えば音声サンプルレートが48000 Hzのファイルを22050 Hzに変換すると、サウンドは同じ速度で再生されますが、高域周波数が欠け、音がこもってしまいます。参考までに、標準的な音質はフィルムで44000 kHz、DVDでは48000 kHzです。低レートはムービーのオーディオトラックの音質にマイナスの影響を与える可能性があります。ディスク容量やダウンロード速度が重要な場合には役立ちます。 • サンプルサイズ: これはビット深度とも呼ばれ、オーディオトラックで各波長を記録するのに使用する精度を決定します。標準サイズは16ビットです。8ビットを選ぶと、ムービーファイルのオーディオトラックに必要なディスク容量は半分になりますが、オーディオの質は著しく低下します。 • チャンネルモード: ステレオサウンドには左右のスピーカー用に別々のオーディオトラックがあり、各サウンドの原点をそれに対応するアクションの原点と現実に即して一致させることができます。Mono(モノ)を選択した場合は、エクスポートされたムービーのオーディオトラックが、左右両方のチャンネルが1つのトラックにマージ(結合)されます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 8ビットオーディオでエクスポートするには、Apple QuickTimeをインストールする必要があります。</p> </div>

ワークスペースマネージャーダイアログボックス

Workspace Manager(ワークスペースマネージャー)ダイアログボックスでは、選択したワークスペースをカスタマイズし、新しいワークスペースを作成し、ワークスペースを整理して名前を変更することができます。



Workspace Manager(ワークスペースマネージャー)ダイアログボックスにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。

- **Windows > Workspace(ワークスペース) > Workspace Manager(ワークスペースマネージャー)** を選択します。
- **Windows > Toolbars(ツールバー) > Workspace(ワークスペース)** を選択し、Workspace(ワークスペース) ツールバーでWorkspace Manager(ワークスペースマネージャー) ボタンをクリックします。


パラメータ	説明
利用可能なワークスペース	利用可能なワークスペースのリストを表示します。
選択したワークスペースを複製	選択したワークスペースをコピーします。
ワークスペースを削除	選択したワークスペースを削除します。
矢印	選択したアイテムをリストの上下に移動してリストを整理したり、選択したワークスペースにアイテムを追加したり、削除したりできます。

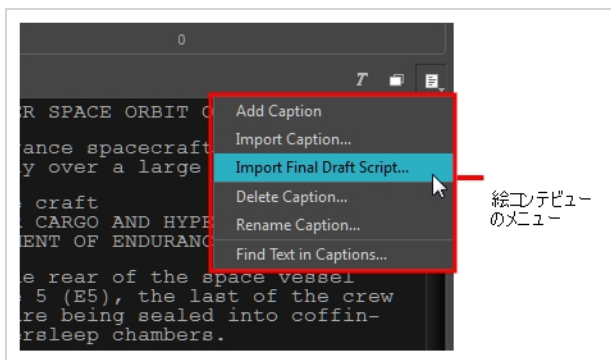
名前を変更	選択したワークスペースの名前を変更できます。
ツールバー	選択したワークスペースで利用可能なツールバーを表示します。

第3章: メニューについて

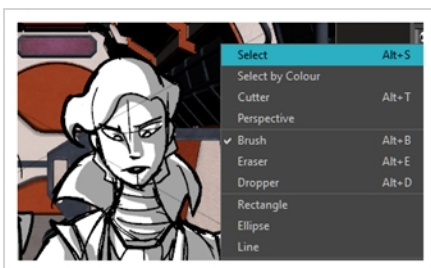
Storyboard Proでは、以下の3種類のメニューからコマンドにアクセスできます。

トップメニュー: Storyboard Proインターフェース上部にあるトップメニューには、ほとんど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次第で、利用可能なコマンドと利用できないコマンドがあります。

ビューメニュー: 一部のビューには、そのビューに特に関連したコマンドを含む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、ビューの右上隅にあるView Menu(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、繰り返しアクションのため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にアクセスするには、(Windows)を右クリックするか、またはビューの任意の場所で(macOS)をCtrl+クリックします。



メインメニュー

以下は、このセクションに記載されているトップメニューのリストです。

カメラメニュー

Camera(カメラ)メニューを使用すると、カットにカメラ動作を追加することにより、アニメティックを向上させることができます。カメラ動作の例としては、カメラをワイドショットから移動させたい場合にズームインしてクローズアップすることが挙げられます。

Camera(カメラ)メニューへのアクセス方法

- ▶ インターフェースの上部にあるCamera(カメラ)を選択します。

コマンド	説明
選択したパネルからカメラをコピー	選択したパネルから選択したカメラのキーフレームをコピーします。
選択したパネルにカメラをペーストしてフィット	選択したパネルにコピーしたカメラのキーフレームを貼り付けます。
ステージビューの位置でカメラキーフレームを整列	元の比率を維持しながら、カメラフレームをStage(ステージ)ビューで使用可能な現在のスペースに合わせます。これは3Dカットで非常に便利です。
パネルの先頭でカメラのキーフレームを合わせる	
カメラのキーフレームを現在のコマに合わせる	
パネルの端にカメラのキーフレームを合わせる	
現在のコマでカメラキーフレームを削除する	赤の再生ヘッドの現在位置にあるカメラのキーフレームを削除します。
選択したカメラキーフレームを除去	選択したカメラのキーフレームを削除します。
選択したカメラキーフレームをリセット	
カメラのリセット	カット内のすべてのキーフレームを削除して、元のStatic Camera(静止カメラ)に戻します。
キーフレーム同期モード	



なし	パネルの尺を変更しても、キーフレームはそのまま残ります。カットの範囲内 にないキーフレームは失われます。
カメラに相対	
カット/ショットに相対	

キャプションメニュー

Caption(キャプション) メニューでは、パネルやStoryboard(絵コンテ) ビューにキャプションを追加できます。さらに、キャプションの削除、名前の変更、書式設定、および検索もできます。

Caption(キャプション) メニューへのアクセス方法

- ▶ インターフェースの上部で、Caption(キャプション) を選択します。

コマンド	説明
キャプションを絵コンテに追加	Storyboard(絵コンテ) ビューにキャプションを追加できます。Storyboard (絵コンテ) ビューには、デフォルトで、Script(脚本) というキャプションフィールドが1つだけあります。
キャプションをパネルに追加	パネルに新しいキャプションを追加できます。各パネルには、Dialogue(ダイアログ) とAction Notes(アクションメモ) という2つのキャプションフィールドがあります。
現在のパネルにスケッチを追加	従来型絵コンテにおけると同様に、パネルのキャプションに描かれた指示を追加できます。まず、パネルにSketch(スケッチ) キャプションを追加する必要があります。を参照。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: Storyboard(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。 </div>
キャプションを削除	
パネル: ダイアログ	不要になったキャプションを削除します。パネルまたは絵コンテからキャプションを削除できます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: テキストやスケッチのあるキャプションを削除すると、テキストとスケッチの両方も永久に削除されます。 </div>
パネル: アクションメモ	
絵コンテ: 脚本	
キャプション名を変更	

パネル: ダイアログ	不要になったキャプションの名前を変更できます。パネルまたは絵コンテでキャプションの名前を変更できます。
パネル: アクションメモ	
絵コンテ: 脚本	
キャプションの書式設定	絵コンテキャプションにテキストをインポート、ドラッグアンドドロップ、または入力すると、Format Caption(キャプションの書式設定) ウィンドウを使用してそれを強化できます。
キャプション内のテキストを検索	キャプションを検索して、テキストの特定部分を見つけることができます。これは、プロジェクトに多数のキャプションとテキストがある場合に役に立ちます。
キャプションレイアウトをデフォルトとして保存	現在のキャプションの組み合わせとレイアウトを保存できます。それを、将来のStoryboard Proプロジェクト用にデフォルトのキャプションレイアウトとして保存できます。次に作成するプロジェクトは、デフォルトで自動的にこのレイアウトになります。
キャプションを表示/非表示	プロジェクトを視覚的に効率化するために、キャプションを表示または非表示にします。
キャプションのデフォルト書式	プロジェクトに追加される新しいキャプションのデフォルトのキャプションフォントとフォントサイズを設定できます。

クリップメニュー

Sound(サウンド) メニューで、絵コンテにサウンドを追加できます。

Sound(サウンド) メニューへのアクセス方法

1. ユーザーインターフェースの上部でSound(サウンド) を選択します。

コマンド	説明
サウンドクリップを見つける	プロジェクト内のサウンドクリップをクリップ名で検索できます。Timeline(タイムライン)ビューは、合致するサウンドクリップに自動的に焦点を合わせます。
現在のフレームでクリップを分割	現在のコマで選択したビデオまたはサウンドクリップを分割し、2つの独立したクリップに分けます。
波形を表示	オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。
音量エンベロープを表示	サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キーフレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。
サウンドクリップ名を表示	各サウンドクリップ内のオーディオファイル名を表示します。
クリップを上書き	ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。

編集メニュー

Edit(編集)メニューでは、アクションの繰り返しや取り消し、選択したオブジェクトのカット/コピー/ペースト、オブジェクトの選択と操作の操作、およびPreferences(環境設定)ダイアログボックスへのアクセスができます。

Edit(編集)メニューへアクセスする方法

- トップメニューからEdit(編集)を選択します。

コマンド	説明
取り消し	プロジェクトに最後に加えた変更を除去します。Storyboard Proでは複数取り消しもサポートしているため、変更を加えた順で取り消すこともできます。
やり直し	元に戻した操作をやり直します。このコマンドは、Undo(元に戻す)コマンドの使用後にのみアクティブになります。
カット	選択したオブジェクトを除去します。その後そのオブジェクトまたはプロパティを別のオブジェクトにペーストできます。
コピー	選択したオブジェクトとプロパティをコピーします。
ペースト	カットまたはコピーしたオブジェクトをビューの選択した場所に配置します。
削除	選択したオブジェクトを除去します。
すべて選択	描画ビュー、タイムラインビュー、カメラビューで、現在の描画ウィンドウ内の描画オブジェクトをすべて選択します。複数のオブジェクトを移動させる際に、1つのオブジェクトとして管理するのに役立ちます。
アクト内のすべてのパネルを選択	アクト内のすべてのパネルを選択できます。
カット内のすべてのパネルを選択	カット内のすべてのパネルを選択できます。
カット内のすべての描画を選択	カット内のすべての描画を選択できます。
すべて選択解除	Drawing(描画)ビューおよびCamera(カメラ)ビューで選択したすべてのオブジェクトを選択解除します。

描画選択をグループ化	Camera(カメラ) ビューまたはDrawing(描画) ビューで、選択した描画オブジェクトをグループ化します。
グループ化解除	Camera(カメラ) ビューの選択したグループをグループ解除します。
環境設定	環境設定ダイアログボックスを開いてStoryboard Proの環境設定を行えます。


ファイルメニュー


File(ファイル)メニューでは、ファイルを開く、閉じる、保存する、最適化する、インポートおよびエクスポートすることができます。


File(ファイル)メニューにアクセスする方法


- トップメニューからFile(ファイル)を選択します。

コマンド	説明
新規	すでに開いているカットをすべて閉じて新規プロジェクトを作成します。New Project(新規プロジェクト)ダイアログボックスが開き、ディレクトリ、名前、解像度の情報を求めてきます。
Final Draft脚本からの新機能	Final Draft脚本を使って、新しいStoryboard Proプロジェクトを作成します。これは、カットとパネルの作成を処理するとともに、適切なキャプションにすべてのテキストを自動的に挿入するので、時間の節約になります。
Harmony カットからの新機能	Harmonyカットからプロジェクトを作成できます。これを行う前に、Harmonyでは、プロジェクトのパネルとして使用したいコマにマークを付ける必要があります。コマは「EM」と呼ばれる注釈列でマークされなければなりません。マークされたコマごとに、パネルがStoryboard Proに作成されます。コマにマークを付けないと、各Harmonyカットの最初のコマが使用されます。 すべての異なるHarmonyカットを、1つのフォルダーにグループ化しなければなりません。Storyboard Proは、Harmonyカットごとに1つのカットを作成します。Harmonyカットの注釈列に複数のEMマークが含まれる場合、Storyboard Proはそのカット内に複数のパネルを作成します。
開く	Open Project (プロジェクトを開く)ダイアログボックスを表示して、プロジェクトファイルをブラウズできます。現在のプロジェクトから新規プロジェクトを開くことができ、前のプロジェクトは閉じます。
最近のファイルを開く	直近に開いたプロジェクトの一覧を表示します。
クリア	最近開いたプロジェクトの一覧をクリアします。
閉じる	現在開かれているプロジェクトを閉じますが、Storyboard Proアプリケーションは閉じません。
保存	開かれているプロジェクト、描画、パレット、およびパレットリストに加えられたすべ


	ての変更を保存します。アンパックしたプロジェクトで作業している場合、変更内容はローカルキャッシュに保存されます。
名前を付けて保存	<p>現在のファイルを、別の名前で違う場所に保存します。</p> <p>プロジェクトの現在の状態を別のプロジェクトとして保存します。Save As(名前を付けて保存) ウィンドウでは、保存の前にこのプロジェクトの新しい名前と別の保存場所を入力するように指示されます。これで新しいプロジェクトに対する完全なプロジェクトディレクトリが作成されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: プロジェクト名は23文字を超えることはできません。もっと長い名前を使用するには、Preferences(環境設定) ダイアログボックスで、プロジェクト名の長さ制限をDisable(無効にする) オプションを選択します。</p> </div> <p>プロジェクトを.sbpzファイルとして保存することで、プロジェクトを単一ファイルとして保存することもできます。を参照。</p>
保存してパック	解凍されたプロジェクトを保存し、元のzip形式のプロジェクトファイルに再圧縮します。を参照。
プロジェクト管理	
分断	絵コンテを2つの部分に分けます。それぞれの部分は別々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できます。元のプロジェクトをそのまま保持することも、元のプロジェクトからパネルを削除することもできます。選択したパネルによって分割点が決まります。
抽出	絵コンテをいくつかの部分に分割します。各エクスポートは異なるファイルとして保存されます。絵コンテ全体のコピーをそのまま保存することも、プロジェクトを別々のファイルに分割することもできます。
マージ(結合)	分割または抽出によって絵コンテプロジェクトを分割した後では、すべてのファイルを1つのプロジェクトファイルに再構築できます。Merge(マージ) コマンドを使用して、複数のプロジェクトを1つの最終Storyboard Proプロジェクトにまとめることができます。
挿入	絵コンテプロジェクトを分割した後は、別のプロジェクトファイルからカットを再統合できます。
マージ(結合)して置換	プロジェクトのさまざまな部分が完成し、それをすべてマスタープロジェクトに戻す準備ができたなら、変更したカットを簡単にマージ(結合)して置き換えることができます。カット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

	<p>維持する必要があります。</p> <p>マージとマージ/置換の違いは何でしょうか？ プロジェクトをマージするとき、2つのプロジェクトは1つにまとめられます。各プロジェクトは、Thumbnails(サムネール)ビューとTimeline(タイムライン)ビューに順番に表示されます。マージと置換はカットの変更をマスタープロジェクトに統合します。変更されたカットはすべて新しいカットに置き換えられます。オプションとして、検証目的で元のファイルのコピーを保存することができます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: プロジェクトをマージするとき、マスタープロジェクトのサウンドはパネルと同期するために移動します。サウンドはその名前に基づいてパネルをたどるため、それらを保存するには、異なるカットの抽出物を配布する前にカット名とパネル名をロックすることが重要です。</p> </div>
バックアップを復元して開く	以前にバックアップしたバージョンのプロジェクトを見つけて開くことができます。
絵コンテをバックアップ	プロジェクトの圧縮バージョンを作成します。作業をバックアップすることは、ファイルの破損に対する安全策を提供し、また、制作の初期段階に戻って作業をやり直す必要がある場合に備えて、さまざまな段階でプロジェクトのバージョンを複数持つことができます。
プロジェクトを最適化	Optimize Project (プロジェクトを最適化) ダイアログボックスが開き、そこで未使用の要素を削除したり、すべての描画をフラット化したり、プロジェクト内のテキストチャ解像度を下げたりできます。これにより、プロジェクトのファイルサイズが縮小され、プロジェクトで作業できる速度が速くなります。
最適化済み描画を作成	<p>Storyboard Proでプレイバックオプションを使用しているときは、ソフトウェアはすべての*.tvgs(Toon Boomベクターグラフィック)、つまりすべての描画ストロークから作成されるファイル形式の位置を計算する必要があります。この計算はプレイバック速度を遅くする傾向があります。ただし、この問題を回避する方法があります。</p> <p>第2のファイル形式 *.tvgo (Toon Boomベクトルグラフィックの最適化)があり、すべてのピクセル位置情報が事前に計算されています。これらの描画を使用すると、プレイバックが大幅にスピードアップします。を参照。</p>
すべてのサムネールを再生成	<p>Thumbnails(サムネール)ビューで最新のサムネールを表示できます。描画すると、一連の小さな画像(サムネール)が生成されます。これらのサムネールは、Preferences(環境設定)ダイアログボックス(Advanced[詳細]タブ、Delay Before Updating Thumbnails[サムネール更新前の遅延]パラメータ)で設定したリフレッシュの尺に基づいて自動的にリフレッシュされます。</p> <p>サムネールを直ちに更新することができます。これにより、Thumbnails(サムネール)ビューおよびTimeline(タイムライン)ビューでキャッシュされているすべてのサム</p>

	ネールが削除され、新しいサムネールが強制的に再生成されます。
インポート	
カットとしての画像	<p>1つまたは複数の画像をインポートして、それぞれに新しいカットを自動的に作成できます。これは、背景やスキャンした絵コンテなど、含める必要がある一連のビットマップ画像がある場合に便利です。</p> <p>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、および.yuvです。</p>
レイヤーとしての画像	<p>カットを構築するときに、背景やオーバーレイにビットマップ画像を使用することができます。作成したいベクター描画の参照として画像をインポートすることもできます。</p> <p>Storyboard Proでは、さまざまなビットマップ形式 (.jpe、.jpeg、.jpg、.opt、.pal、.png、.psd、.omf、.scan、.sgi、.tga、.tvg、.yuv) をインポートできます。これをベクターアニメートされたコンテンツと組み合わせて、リッチでユニークなグラフィックスタイルを作成することができます。</p> <p>単一の画像(または同じフォルダーにある複数の画像)を新しいレイヤーにインポートすることができます。</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 重要: Storyboard Pro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をサポートしていません。現在インポートできるのは8ビットRGBA形式の.psdファイルのみです。</p> </div>
クリップとしてのビデオ/画像	<p>アニメティックとは無関係で、絵コンテの要素の上または下に表示させることができる、ビデオトラックのクリップに画像またはムービーファイルをインポートできます。</p> <p>ムービーファイルはビデオクリップとしてインポートし、プロジェクトで再生することができます。静止画像は静的ビデオクリップとしてインポートすることができ、それを任意の時間持続させることが可能です。</p> <p>Storyboard Proにサポートされた画像ファイルをビデオクリップとしてインポートできます。また、H.264でエンコードされたムービーファイルを、QuickTimeムービー(.mov)またはMPEG-4(.mp4、.m4v)形式でインポートすることもできます。Windowsでのみ、Windows Media Video (*.wmv) ファイルをインポートでき、またmacOSでのみ、Apple ProResでエンコードされたQuickTime Movie (.mov) ファイルをインポートすることができます。</p>
サウンドファイル	サウンドファイル(.wav、.aif、.aiff、またはmp3)をオーディオクリップとしてオーディオトラックにインポートできます。

サウンドを記録	ワークステーションの録音デバイスを使用して、サウンドクリップをプロジェクトのオーディオトラックに直接録音できます。
エクスポート	
ビットマップ	<p>絵コンテプロジェクトをビットマップファイルに.psd(別々のレイヤーを含む)、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。絵コンテのパネルごとに個別のビットマップファイルがエクスポートされます。.psdファイルをエクスポートするとき、アニメーションとランジションはエクスポートされませんが、カメラ動作は独立したレイヤーにレンダリングされます。.psdファイルの場合、トランスフォームアニメーションおよび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、カメラ動作は独立したレイヤーにレンダリングされます。</p>
レイアウト	<p>カットをレイアウト画像にエクスポートできます。これを使用して、アニメーションカットを設定したり、カットのレイアウトやカメラ動作に基づいて背景アートを作成したりできます。レイアウト画像は、すべてのレイヤーを組み合わせ、またはレイヤーごとに1つの画像を使用してレンダリングできます。また、オプションでカメラのコマと動作を含めることができます。レイアウトは.psd(別々のレイヤーで)、.tga、.jpg、または.png形式でエクスポートできます。</p>
現在の画像	<p>現在のコマを.jpeg、.psd、.tga、または.png画像にエクスポートできます。ここで留意すべきは、.psdファイルにはパネル内に各レイヤーが含まれ、それぞれレイヤー名が付けられていることです。</p> <div data-bbox="620 1115 1429 1255" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: キャプションやカメラフレームは、画像ファイルにエクスポートされません。</p> </div>
CSV	<p>絵コンテプロジェクトのデータをカンマ区切り値(.csv) ファイル形式で表示できます。このデータは、Microsoft Excelなど、カンマ区切り値ファイルをサポートする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て、別のアプリケーションで開くことができます。</p>
EDL/AAF/XML	<p>絵コンテが完成したら、それを非線形編集(NLE) システムに送って、テレビに直接戻って本物の編集サイトでアニメティックを完成させたり、あるいは、それを編集前のマップとして使用して、絵コンテのカットを最終素材(実写で撮影で撮影したもの、または2Dまたは3Dソフトウェアからレンダリングしたもの)に置き換えることができます。</p> <p>絵コンテプロジェクトはエクスポートして、Storyboard Proで編集されたタイミングや動作、サウンドを、EDLやXMLフォーマットを使用してApple Final Cut Pro 7またはAdobe Premiereに直接的に、あるいはAAFフォーマットを使用してAvid Xpress、Sony Vegas、またはAdobe Premiereに、保存することができます。</p>

ムービー	<p>絵コンテとアニメティックをムービーファイルとしてエクスポートし、効率的なタイミング基準のために簡単に共有およびプレイバックできます。ムービーファイルをさまざまなムービー形式 (Windows Media Video、QuickTime、またはFlash) でエクスポートしたり、画像シーン (.jpeg、.tga、または.png) としてエクスポートすることができます。</p>
PDF	<p>絵コンテプロジェクトを .pdfファイルとしてエクスポートし、後で印刷したり電子的に共有したりできます。ここで、伝統的な紙の絵コンテを表すようにビジュアルを設定する方法を見つけられます。PDFへエクスポートしている間に、多数のオプション、設定、およびカスタマイズが可能です。</p>
オーディオ	<p>プロジェクトのオーディオを1つまたは複数のサウンドファイルにエクスポートできます。プロジェクトのすべてのオーディオトラックに対して単一のファイルをエクスポートするか、もしくは各オーディオトラックを個別にエクスポートするかを選択できます。また、プロジェクト全体に対して1つのトラックをエクスポートするか、それともカット、シーン、またはアクト別にそれを分けるかを選択できます。</p>
Harmonyに	<p>一連のHarmonyカットにアニメティックをエクスポートできます。エクスポート後に、カットToon Boom Harmonyを直ちに開いて、アニメーションプロジェクトの制作を開始できます。Harmony Serverで作業している場合、コントロールセンターを使用して、データベースにインポートできるカットのパッケージをエクスポートできます。結果として得られるHarmonyカットは、Storyboard Proプロジェクト内のカットと同じ長さになります。それらはその上にアニメートできるようにそれぞれのパネルを含んでおり、またアニメティックのサウンドトラックのそれぞれの部分を含みます。</p>
FBX	<p>絵コンテプロジェクトをFBX形式でエクスポートします。絵コンテプロジェクトをFBX形式でエクスポートすることで、モーションデータ(エレメントモーションまたはカメラアングル/ズーム)とカット内の2Dおよび3Dエレメントを保存することができます。FBXにエクスポートすれば、サードパーティー製3Dアプリケーションで絵コンテのエレメントを開き作業を続行できます。</p> <p>Storyboard Proでの作業完了後、これらのエレメントをエクスポートできる形式はFBXだけです。通常、エレメントをStoryboard Proに戻すことはありません。</p>
構造	
プロジェクトをエクスポート	<p>Storyboard Proプロジェクトをコンフォーマーション用にエクスポートできます。プロジェクトを、Final Cut Pro 7またはAvid Media Composerと互換性のある形式でエクスポートすることができます。その後、目的のソフトウェアでプロジェクトを編集し、それをStoryboard Pro元に戻してビデオ編集ソフトウェアで加えた変更を統合することができます。</p>
選択したパネルをエクスポート	<p>プロジェクト全体ではなく、選択したパネルをコンフォーマーション用にエクスポートできます。</p>

トラックしたパネルをエクスポート	プロジェクト全体ではなく、追跡パネルをコンフォーメーション用にエクスポートできます。
アニメティックプロジェクトをインポート	<p>プロジェクトのコンフォーメーション(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、編集を終えたら、Storyboard Proプロジェクトに戻すには、もう一度XMLファイルまたはAAFファイルとしてエクスポートする必要があります。このオプションを使用すると、作成したXMLファイルまたはAAFファイルをプロジェクトにインポートし直し、編集ソフトウェアで行った変更をアニメティックに適用できます。</p> <div data-bbox="620 520 1429 850" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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、サードパーティソフトウェアのマニュアルを参照してください。 • 修正されたコンフォーメーションXMLファイルまたは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再インポートできます。 </div>
CSVからのキャプションを更新する	プロジェクトのキャプションを更新できます。プロジェクトから.csvシート(カンマ区切り値)を生成した場合は、ファイルを更新してからStoryboard Proにインポートできます。そうすることで、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。最初に現在のプロジェクトからCSVを生成する必要があります。
終了	アプリケーションを閉じます。

ヘルプメニュー

Help(ヘルプ)メニューでは、Storyboard Pro文書、Welcome(ようこそ)画面、およびエンドユーザーのライセンス契約を表示できるほか、Toon Boomウェブサイトアクセスし、製品名およびバージョン番号を識別することができます。

Help(ヘルプ)メニューにアクセスする方法

- ・ インターフェースの上部で、Help(ヘルプ)を選択します。

コマンド	説明
オンラインヘルプ	システムの使用方法が記載されたStoryboard Proヘルプシステムを開きます。インターネット接続が必要です。
はじめに	Storyboard Proスタートガイド(PDF形式)をブラウザウィンドウで開きます。Acrobat Readerが必要です。
ウェブ上の Storyboard Pro	Toon Boomのウェブサイトを開きます。このサイトにはSupport and Community(サポートとコミュニティ) > Forum(フォーラム) セクションが用意されています。
カスタマー体験向上プログラム	<p>カスタマー体験向上プログラムでは、Toon Boomによる使用情報の収集が許可されています。データには個人の特定が可能な情報は含まれず、お客様を特定するために使用することはありません。データは、基本的なハードウェア記述、プロジェクトサマリーおよび使用情報で構成されています。情報はソフトウェアの改善のみを目的として使用され、同様の理由で第三者と共有されます。</p> <p>このプログラムはデフォルトで有効化されていますが、参加は任意です。参加したくない場合は、最初に本ソフトウェアを起動した際に全体の環境設定を使用するか、コマンドライン引数によって参加を辞退できます。</p>
エンドユーザープログラム使用許諾契約書を表示	エンドユーザープログラム使用許諾契約を表示します。
更新を確認	Storyboard Proのアップデートを確認します。
デバッグモード	有効にすると、プレビューが更新されるごとに、Camera(カメラ)ビューで生成されたプレビューに関する情報がMessage Log(メッセージログ)ビューに記録されます。OpenGLプレビューモードでは、処理するノードの量とプレビューの生成にかかる時間について要約情報が記録されます。Render Preview(レンダリングプレビュー)モードでは、処理された各合成とエフェクトに関する詳細情報が記録されます。

情報	製品名とバージョン番号を確認できます。
----	---------------------



レイヤーメニュー


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

Layer(レイヤー)メニューにアクセスする方法

- インターフェースの上部で、Layer(レイヤー)を選択します。

コマンド	説明
新規	
ベクターレイヤー	ベクター描画レイヤーを現在のパネルに追加します。ここでは、Storyboard Proで利用可能なベクター描画ツールのスイート全体を使用して描画できます。ベクターレイヤーのアートワークのほとんどは、軽量でスケーラブルなベクターシェイプ情報から構成されています。
ビットマップレイヤー	現在のパネルにビットマップ描画レイヤーを追加します。ここでは、Storyboard Proで利用可能なビットマップ描画ツールを使用して描画できます。ビットマップレイヤーのアートワークはピクセルのグリッドとして保存され、そのそれぞれに色情報が格納されます。それはスケーラブルではなく、重量級ですが、テキストアートワークにより適している可能性があります。
グループレイヤー	現在のパネルにグループレイヤーを追加します。グループには1つまたは複数のレイヤー、さらには他のグループを含めることができます。グループを操作またはアニメートする場合、そのグループのすべてのエレメントがグループ自体と同じトランスフォームの対象となります。
レイヤーをコピー	コピーを同じパネルまたは別のパネルにペーストできるように、現在選択されているレイヤーをクリップボードにコピーします。
レイヤーをペースト	Copy Layers(レイヤーをコピー)コマンドでコピーしたレイヤーを、現在のパネルにペーストします。
レイヤーを複製	選択したレイヤーのコピーを即座に作成して現在のパネルに配置します。
レイヤーの名前変更	選択したレイヤーの名前を変更できます。
レイヤーを削除	選択したレイヤーを削除します。

レイヤー不透明度を変更	選択したレイヤーの不透明度を設定できます。
ベクターレイヤーブラシ解像度を変更	選択したベクターレイヤー上のテクスチャー付きブラシストロークのピクセル密度を設定できます。テクスチャー付きブラシストロークは内部にビットマップテクスチャーを持っているので、レイヤーに拡大したりズームインしたりする場合は、描画を開始する前にピクセル密度を上げる必要があるかもしれません。そうしないと、ブラシストロークのテクスチャーはピクセル化されているように見えます。
ビットマップレイヤー解像度を変更	選択した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設定できます。レイヤーを移動、縮小、またはズームアウトする場合は、レイヤーのキャンバスを拡大する必要があります。拡大またはズームインする場合は、描画する前にビットマップレイヤーのピクセル密度を上げる必要があるかもしれません。そうしないと、アートワークはピクセル化されているように見えます。
マージダウン	<p>選択したレイヤーとそのすぐ下のレイヤーを即座にマージ(結合)します。</p> <div data-bbox="678 877 1429 1113" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: 両方のレイヤーがベクターレイヤーの場合、マージ(結合)されたレイヤーはベクターレイヤーになります。レイヤーの1つがビットマップレイヤーの場合、結合されたレイヤーはビットマップレイヤーになります。</p> </div>
選択したレイヤーをマージ(結合)	<p>選択したレイヤーを単一のレイヤーにマージ(結合)します。</p> <div data-bbox="678 1234 1429 1470" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: 選択したレイヤーがすべてベクターレイヤーの場合、結合されたレイヤーはベクターレイヤーになります。選択したレイヤーの少なくとも1つがビットマップレイヤーである場合、結合されたレイヤーはビットマップレイヤーになります。</p> </div>
レイヤーを結合	Merge Layers(レイヤーを結合)ダイアログボックスを開くと、このダイアログボックスでは、選択したレイヤーを単一レイヤーに結合できます。また、Merge Selected Layers(選択したレイヤーを結合)コマンドよりも多くのオプションを使用できます。
選択したレイヤーをグループ化	選択したレイヤーを新しいグループレイヤー内に配置します。
選択したグループをグループ解除	選択したグループレイヤーを分割します。そのすべてのレイヤーはグループの外側になり、グループは削除されます。

ベクターレイヤーに変換	ビットマップレイヤーをベクターレイヤーに変換します。アートワークがビットマップレイヤーにある場合は、その中にビットマップテキストを持つベクターオブジェクトに変換されます。
ビットマップレイヤーに変換	ベクターレイヤーをビットマップレイヤーに変換します。アートワークがベクターレイヤーにある場合は、フラット化されて単一のビットマップキャンバスにラスターライズされます。
描画に変換	<p>例えばHarmonyで作成されたテンプレートや、Flash Movie (.swf)ファイルのインポートから作成したテンプレートなどのように、アニメートしたテンプレートまたは複数のエレメントを含むテンプレートをインポートした場合には、それを描画ツールでは編集できないかもしれません。これは、テンプレートがシンプルな描画レイヤーではないためです。このオプションは、テンプレートを含むレイヤーを自由に編集できるフラットな描画レイヤーに変換します。レイヤーのグループを単一の描画に変換するためにも使用できます。</p> <div data-bbox="678 787 1429 1192" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> Storyboard Proで、描画レイヤーにはパネル全体に1つの描画のみを含めることができます。一方、テンプレートはアニメートされ、各コマに異なる描画を持つ複数のコマを含むことができます。アニメートされたテンプレートを描画に変換すると、現在のコマでのテンプレートの体裁は静的な描画レイヤーを生成するために使用されます。 テンプレートまたはグループを描画に変換すると、それらに含まれる3Dオブジェクトはすべて破棄されます。 </div>
描画を共有	選択した描画を共有描画のライブラリーに追加します。これは、Library(ライブラリー)ビューで開いたり、移動したり、編集したりできます。その後、その描画を他のパネルにインポートできます。描画は共有されているので、1つのパネルでその描画を変更すると、それが追加された他のすべてのパネルでもその描画に同じ変更が適用されます。
共有描画からリンク解除	パネル内に共有描画があつて、それが共有されている他のパネルに影響を与えずにその描画に変更を加える場合、このオプションを選択すると、現在のパネル内でのみ共有描画が独自の独立描画に変換されます。描画は、追加された他のパネルでも共有されます。
ビットマップレイヤーにエフェクトを適用	
ブラー	選択したビットマップレイヤーに簡単なブラーエフェクトを適用します。
ラジアルズームブラー	選択したビットマップレイヤーに対して、プリセットされた動作パターンの1つに

	従うブラーを適用します。
方向ブラー	選択したビットマップレイヤーに、特定の方向に沿った直線の形でブラーを適用します。
オートマットを生成	Auto-Matte(自動マット) ダイアログボックスを開き、スケッチオブジェクトをすばやく塗りつぶして、オブジェクトの背後にあるものを隠すことができます。選択したベクターレイヤーの自動マットを生成することで、新しいレイヤーを作成できます。レイヤーが選択されていない場合、または選択したレイヤーのいずれも空でないベクターレイヤーではない場合、このメニューオプションはグレー表示されます。
配置	
レイヤーを最前面に移動	選択したレイヤーを現在のパネル内の他のすべてのレイヤーの前に移動します。
レイヤーを前面に移動	現在のパネルで選択したレイヤーを1レベル上に移動します。
レイヤーを背面に移動	現在のパネルで選択したレイヤーを1レベル下に移動します。
レイヤーを元に戻す	現在のパネル内の他のすべてのレイヤーの背後に選択したレイヤーを移動します。
次のレイヤーを選択	レイヤーリストの次のレイヤーを選択します。
前のレイヤーを選択	レイヤーリストの前のレイヤーを選択します。
レイヤーをロック/アンロック	選択したレイヤーをロックまたはロック解除します。レイヤーをロックすると、そのアートワークへの変更やトランスフォームから保護されます。
レイヤーを表示/非表示	選択したレイヤーを表示または非表示にします。非表示のレイヤーは絵コンテには表示されず、変更もトランスフォームも行うことができません。
背景レイヤーを切り替える	選択したレイヤーを背景レイヤーとして設定します。オニオンスキンが有効になっている場合、背景レイヤーは考慮されません。
レイヤーをカメラに整列	3Dで作業しているときに、カメラがX軸またはY軸上で回転していると、描画レイヤーはカメラに向いていません。これにより、レイヤーがカメラに向くように即座に回転します。

レイヤーの終了位置を開始位置にコピー	現在のレイヤーの最後のコマ位置を使用して、それを最初のコマの位置にペーストします。
レイヤーの開始位置を開始位置にコピー	現在のレイヤーから最初のコマ位置を使用して、最後のコマにペーストします。
レイヤーモーションを拡張	現在のレイヤーの動きを、同じCUT/カット内のすべてのパネル、または同じCUT/カット内の現在のパネルの後の指定した数の隣接パネルに分散させることができます。 新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内に同じ名前を持たないパネルの描画が複製されます。
トランスフォームをリセット	選択したレイヤーをデフォルトの位置、サイズ、および角度にリセットします。
選択された3Dサブオブジェクトをリセット	3Dモデルの選択したサブオブジェクトをデフォルトの位置、サイズ、および角度にリセットします。
ピボット	
ピボットをリセット	カメラフレームの中央にあるデフォルトの位置にピボットを戻します。
選択範囲の中心にピボット	ピボットを選択範囲の中央に配置します。
レイヤーのレイアウトをデフォルトとして設定	パネルでレイヤーレイアウトを設定したら、そのパネルを選択し、このパネルをデフォルトパネルとして保存して、新しいパネルが追加されたときに使用できます。


再生メニュー

Play(再生)メニューでは、開発プロセス中にいつでもプロジェクトをアニメティックとしてStoryboard Proでプレビューできます。Playback(プレイバック) ツールバーを使用して、Xシートビューやトランジションを含むビジュアルコンテンツをプレビューしたり、サウンドと同期させることができます。

Play(再生)メニューへのアクセス方法

- インターフェースの上部でPlay(再生)を選択します。

コマンド	説明
再生	アニメティックを、Stage(ステージ) または Camera(カメラ) ビューで再生します。
選択範囲を再生	Timeline(タイムライン) またはThumbnails(サムネール) ビューで、選択したパネルを再生します。
ループ	押すと、アニメティックが再生時に無限に繰り返されます。それ以外の場合は、終了に達すると停止します。
オーディオプレイバック	有効にすると、プロジェクトのサウンドトラックがプレイバック中に再生されます。
オーディオスクラビング	有効にすると、サウンドトラックの現在のコマにある部分は、タイムラインカーソルを移動するたびに再生され、アニメティックのタイムラインをサウンドでナビゲートできるようになります。これにより、アニメティックでのアクションとオーディオの同期が簡単になります。
再生範囲に音声を含める	有効の場合、アニメティックの最後のパネルの終了後にサウンドトラックが終了した場合、プレイバックは最後のパネルの終了時点で停止するのではなく、サウンドトラックの終了まで継続します。
カメラプレビュー	カメラ動作とトランジションをプレビューできます。Camera Preview(カメラプレビュー) が有効なときにタイムライン再生ヘッドをドラッグすると、Stage(ステージ) ビューがカメラの視点に合うように調整されます。
プロジェクト最初のコマ	タイムラインの再生ヘッドをプロジェクトの最初のコマに移動します。
前のカット	タイムラインの再生ヘッドを前のカットに移動します。



前のパネル	タイムラインの再生ヘッドを前のパネルに移動します。
パネルの最初のコマ	タイムラインの再生ヘッドを現在のパネルの最初のコマに移動します。
前のコマ	タイムラインの再生ヘッドを前のコマに移動します。
次のコマ	タイムラインの再生ヘッドを次のコマに移動します。
パネル最後のコマ	タイムラインの再生ヘッドを現在のパネルの最後のコマに移動します。
次のパネル	タイムラインの再生ヘッドを次のパネルに移動します。
次のカット	タイムラインの再生ヘッドを次のカットに移動します。
最後のパネル	タイムラインの再生ヘッドを最後のパネルに移動します。
プロジェクト最後のコマ	タイムラインの再生ヘッドをプロジェクトの最後のコマに移動します。
カットに移動	Go to Scene(カットに移動) ダイアログボックスを開くと、プロジェクト内のカットを選択して、タイムラインの再生ヘッドをそのカットに即座に移動できます。
コマに移動	<p>Go to Frame(コマに移動) ダイアログを開いてコマ番号を入力すると、即座にタイムライン再生ヘッドをその特定のコマに移動できます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: コマ番号はプロジェクトの開始時間に基づいています。プロジェクトがコマ0から始まる場合、0を入力するとタイムラインの再生ヘッドがプロジェクトの最初のコマに移動します。</p> </div>

絵コンテメニュー




Storyboard(絵コンテ)メニューでは、パネル、カット、シーンおよびトランジションを操作できます。注釈の記録、変更の追跡、プロジェクトプロパティの表示と編集もできます。

Storyboard(絵コンテ)メニューにアクセスする方法


- ▶ インターフェースの上部で、Storyboard(絵コンテ)を選択します。

コマンド	説明
新規	
新規パネル	現在のパネルの後に新規パネルを作成します。
前に新規パネル	現在のパネルの前に新規パネルを作成します。
新規カット	現在のカットの後に新規カットを作成します。
前に新規カット	現在のカットの前に新規カットを作成します。
選択したパネルから新規カット	選択したパネルから新規カットを作成します。
新規シーン	現在のシーンの最後に新規カットとその中に新規パネルを持つ新規シーンを作成します。 <div data-bbox="678 1289 1429 1461" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: プロジェクトに現在シーンがない場合は、絵コンテ全体を1つのシーンにまとめ、絵コンテの最後に新しいシーンを作成します。</p> </div>
選択範囲から新規シーン	現在選択されているカットから新しいシーンを作成します。 <div data-bbox="678 1579 1429 1906" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> プロジェクトに現在シーンがない場合、選択範囲の前のカットはシーンにまとめられ、選択範囲の後のカットはすべて別のシーンにグループ化されます。 シーンにはカット全体が含まれる必要があります。カット内のいくつかのパネルのみを選択した場合は、カット全体がシーンに含まれます。 </div>

新規ビデオトラック	アニメティックに新しいビデオトラックを追加します。
新規オーディオトラック	アニメティックに新しいオーディオトラックを追加します。
新規アクトを開始	<p>現在のカットで新しいアクトを開始します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px 0;">  注: このオプションは、Preferences(環境設定) ダイアログボックスの General(全般) タブでアクトが有効な場合にのみ使用できます。 </div>
パネルをスマート追加	別のパネルの要素を含む新しいパネルを作成します。
選択したパネルを複製	既存のパネルの正確なコピーを作成する必要があるときに、選択したパネルを複製できます。
パネルを削除	選択したパネルを削除します。最低でも1つのパネルがあるため、空のプロジェクトを持つことは不可能なことに注意してください。
パネル名を変更	1つまたは複数のパネルの名前を同時に変更できます。デフォルトでは、パネルの名前変更オプションはロックされています。パネルの名前を変更するには、その前に、Preferences(環境設定) ダイアログボックスでこのオプションをアンロックしなければなりません。
カット名を変更	
シーン名を変更	シーン名を変更できます。プロジェクトにシーンの追加を開始すると、Panel(パネル)ビューにSequence(シーン)フィールドが表示され、選択したシーンの名前を確認して必要に応じて編集することができます。
カット名とパネル名をロック	カット名とパネル名をロックします。
カット名とパネル名をアンロック	カット名とパネル名をアンロックします。
カットの尺をロック	プロジェクト内のすべてのカットの尺をロックします。これにより、パネルを追加、複製、または削除するときに、すべてのカットの現在の長さが維持されます。
現在のコマでパネルを分割	現在のパネルを2つに分割して、元のパネルから2つのまったく同じパネルを生成します。両方のパネルにはレイヤーを含めてすべての要素があります。各パネルの長さは、操作を実行するときの赤い再生ヘッドの位置に

	よって決まります
パネルのインポイントを現在のコマに移動	インポイントとアウトポイントを赤い再生ヘッドの位置によって決まる特定のコマに移動することで、パネルの尺と位置を調整できます。
パネルのアウトポイントを現在のコマに移動	 注: 指定するコマは、インポイントまたはアウトポイントを変更したいパネルの現在位置に含まれていなければならない点に注意してください。
コマをパネルに追加	一度に1コマずつパネルの尺を調整できます。
コマをパネルから削除	 注: デフォルトでは、パネルの尺を変更すると、パネル内の既存のCamera(カメラ)キーフレームおよびLayer(レイヤー)キーフレームの位置は、パネルの新しい尺に合わせて調整されます。ただし、キーフレームの位置は常にコマ全体にあるため、パネルの尺を一度に1コマずつ調整するときに、期待どおりに調整されない場合があります。この動作は、Layer(レイヤー)キーフレームでは変更できません。
現在のカットを分割	<p>現在のカットを2つに分割したり、3つの部分に分割したりできます。</p> <p>カットを分割したとき、デフォルトでは現在のパネルの前に分割されます。</p>
	 注: カットを分割するとき、好みで3つの部分に分割し、選択したパネルを切り離すように変更できます。
現在のシーンを分割	シーンを2つに分けます。
選択したシーンに結合	選択した2つのシーンを結合します。
選択したアクトを連結	選択したアクトを結合します。アクトが分割されたら、いつでもアクトに連結することが可能です。
マーカー	
マーカーを追加	現在のコマに新しいタイムラインマーカーを作成します。

マーカーを編集	色を変更したり、現在選択されているタイムラインマーカーにメモを追加したりできます。
マーカーを削除	現在選択されているタイムラインマーカーを削除します。
すべてのマーカーを削除	プロジェクト内のすべてのタイムラインマーカーを削除します。
次のマーカーに移動	タイムラインカーソルをプロジェクト内の次のマーカーに移動します。
前のマーカーに移動	タイムラインカーソルをプロジェクト内の前のマーカーに移動します。
トラック	
トラック名を変更	現在選択されているビデオまたはオーディオトラックの名前を変更します。
現在のトラックを削除	現在選択されているビデオまたはオーディオトラックを削除します。
すべてのビデオトラックをロック/アンロック	現在ロックされているビデオトラックがない場合は、プロジェクト内のすべてのビデオトラックがロックされます。少なくとも1つのビデオトラックがロックされていれば、プロジェクト内のすべてのビデオトラックがアンロックされます。
すべてのオーディオトラックをロック/アンロック	現在ロックされているオーディオトラックがない場合は、プロジェクト内のすべてのオーディオトラックがロックされます。少なくとも1つのオーディオトラックがロックされていれば、プロジェクト内のすべてのオーディオトラックがアンロックされます。
スナップショットを追加	スナップショットマーカーを追加して、パネル内のどのコマをエクスポートするPDFファイル内に表示するかを指定できます。デフォルトでは、各パネルの最初のコマだけが、エクスポートするPDFファイルに表示されます。場合によっては、パネルから特定のコマまたは複数のコマを表示する必要があるかもしれません。
パネルの尺を変更	選択したパネルの尺を変更できます。
トランジションを追加	カット間にトランジションを追加できます。トランジションが作成されたら、それをカスタマイズできます。
トランジションを削除	選択したトランジションを削除します。
トランジションの尺を削除	選択したトランジションの尺を変更できます。

現在のカットに3Dを有効化	<p>選択したカットを3Dに変換します。これにより、3D空間で2Dレイヤーと3Dレイヤーを移動および回転できます。たとえば、カットに3Dオブジェクトがない場合でも、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。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: カットの3Dへの変換は、選択したカットのみに適用され、プロジェクト全体には適用されません。</p> </div>
カットを2Dにリセット	<p>Storyboard Proはカットを2Dにリセットできます。実行すると次のことが起こります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • インポートした3Dモデルが削除されます。 • 3Dカメラ動作が除去されます。 • 3Dで移動および回転された2Dレイヤーは2Dに戻され、それらのXシートビューは削除されます。
音声注釈を録音	<p>音声注釈を録音できます。コンピューターとStoryboard Proに正しく接続されたマイクが必要です。</p> <p>音声注釈が記録された後、Voice Annotations(音声注釈) セクションは注釈の総数を示し、シーン内の現在の音声注釈の順序と、パネルに関連付けられている音声注釈の総数を表示します。音声注釈を録音すると、それらは上書きされることなくシーンに蓄積されます。任意の注釈を選択して再生できます。</p>
変更の追跡	
自動トラッキングモード	<p>プロジェクトの変更を自動的に検出し、Thumbnails(サムネール)とTimeline(タイムライン)ビューにビジュアルな通知を追加します。</p>
日付による変更の追跡	<p>日付によって変更を追跡できます。絵コンテが非常に大きくなった場合は、特定の日に行われた変更を追跡する方が簡単です。変更の追跡をさらに効率的にするのに役立つオプションを含むSearch by Date(日付による検索)ダイアログボックスを開きます。</p>
変更を検証	<p>Auto Tracking Mode(自動トラッキングモード)機能を使うと、Validate Changes(変更を検証)オプションを使用してこれらの変更を追跡できません。</p> <p>Auto Tracking Mode(自動トラッキングモード)を使用しているときは、プロジェクトに加えた変更を追跡できます。</p>

プロパティ	Project Properties(プロジェクトのプロパティ) ダイアログボックスが開き、そこで、プロジェクトのプロパティ設定を変更できます。
-------	---

ツールメニュー



Tools(ツール)メニューでは、Storyboard Proでの作業に必要なすべての主要ツールにアクセスできます。


Tools(ツール)メニューにアクセスする方法

- ▶ インターフェースの上部でTools(ツール)を選択します。

コマンド	説明
選択	アートワークのブラシストローク、鉛筆線、シェイプ、その他の部分を選択および再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
カラーで選択	Colour(カラー)ビューで選択した色でペイントまたは描画されたすべての描画部分をすばやく選択できます。
輪郭編集	アートワーク内のブラシストローク、鉛筆線、およびシェイプのベクター輪郭を編集できます。ベクターポイントの追加、削除、微調整、移動や、ベクターポイントのベジエハンドルの移動、およびベクター輪郭の変形を行うことができます。
カッター	アートワークの一部を切り取ってから、再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
パス	パス効果を適用してアートワークを変形することができます。
ブラシ	ペイントブラシで作成したかのような、太い線と細い線のエフェクトで輪郭形状を作成するための感圧式ツール。
鉛筆	輪郭を描くための感圧ツール。鉛筆線は中心のベクター線できているので、ブラシストロークよりも微調整や編集が簡単です。
消しゴム	描画の一部を消去するための感圧ツール。
矩形	あるポイントから別のポイントへ行く直線セグメントを描きます。
楕円	
ライン	

テキスト	テキストを追加して書式設定することができます。
ペイント	カラーゾーンをカラーまたはテクスチャーで塗りつぶすことができます。
未ペイント部分をペイント	アートワーク内の空のゾーンをカラーやテクスチャーですばやく塗りつぶし、塗りつぶしたゾーンを変更せずそのままにすることができます。
アンペイント	色とテクスチャーの塗りつぶされたカラーゾーンを空にすることができます。
隙間閉鎖	Paint(ペイント) ツールで塗りつぶすことができるように、開いているシェイプを閉じます。シェイプの小さな隙間の近くにストロークを描くことによって、このツールは隙間の周りの2つの最も近い点を結ぶ小さな目に見えないストロークを作成します。
グラデーション/テクスチャーを編集	カラーゾーンのグラデーションとテクスチャーの位置、角度、サイズを調整できます。
スポイト	アートワークの中の色をクリックして色を選択できます。
手のひら	Stage(ステージ) とCamera(カメラ) ビューをパンできます。
ズーム	Stage(ステージ) とCamera(カメラ) のビューを拡大および縮小できます。
ビューを回転	実際のアニメーションディスクと同様に、Stage(ステージ) とCamera(カメラ) ビューを回転させることができます。
3Dナビゲーション	
3D飛行ナビゲーション	
配置	
最前面へ移動	選択したアートを最前面に移動させます(トップ)。
前面へ移動	選択したアートを1つ前面に移動させます(最前面に近づく)。
背面へ移動	選択済みアートを1つ下(後ろ)のレベルに移動させます。
最背面へ移動	選択済みアートを一番後ろ(下/最背面)に移動させます。

トランスフォーム	
左右にフリップ	現在の選択範囲を左右にフリップします。
上下にフリップ	現在の選択範囲を上下にフリップします。
時計回りに90度回転	現在の選択範囲を90度右回転します。
反時計回りに90度回転	現在の選択範囲を90度左回転します。
180度回転	現在の選択範囲を180度回転します。
変換	
鉛筆線をブラシストロークに	中心線鉛筆ストロークを輪郭線ブラシストロークに変更します。
ブラシストロークを鉛筆線に	<p>中心線の(鉛筆)ストロークを輪郭線(ブラシ)ストロークに変更します。</p> <p>ベクターレイヤーに描画するときは、ブラシストロークを鉛筆ラインに変更して輪郭ストロークを中心線鉛筆ストロークに変換することをお勧めします。</p> <div data-bbox="678 1066 1429 1239" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: 線の太さに関する情報は、ブラシから鉛筆に変換するとだちに失われます。</p> </div>
ストロークを鉛筆線に	
テキストレイヤーを切り離す	<p>テキストフィールドに含まれるテキストは、単一の描画オブジェクトとして扱われます。このオプションはテキストを区切るのので、各文字が個別の描画オブジェクトになり、個別に選択したり変更を加えたりできるようになります。</p> <div data-bbox="678 1522 1429 1816" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: テキストが2回分割されて、通常の描画オブジェクトになった後は、Eraser(消しゴム)ツールなどのすべての描画ツールを描画上で使用できます。テキストにPerspective(パース)ツールを使用する場合は、2回分解する前にベクターレイヤー上にテキストを作成する必要があり、作成後はそれの上にPerspective(パース)ツールを使うことができることに注意してください。</p> </div>
レイヤートランスフォーム	Camera(カメラ)ビューでレイヤーを再配置、拡大縮小、回転、さらには傾

	斜させることができます。
サイズを維持	描画レイヤーをZ軸上で移動したときに描画レイヤーを拡大縮小して、カメラ内でのサイズを維持します。
表面にレイヤーを作成	ホバーした表面の上に新規レイヤーを作成します。
カメラ	カメラ動作をカットに追加したり、キーフレームを設定して時間をかけてアニメートしたりできます。
再フレーム	<p>カット全体のパネルの内容の位置を、定義したカメラフレームにフィットするように設定できます。</p> <div data-bbox="678 772 1429 945" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: Reframe(リフレーム) ツールを使用してカメラフレームを設定するとき、元の位置にリセットすることはできません。</p> </div>
フラット化	マージ(結合) 描画オブジェクトとブラシストロックを単一レイヤーに結合します。新しいラインを描いて多数のブラシストロックを持つ描画やラインを修正する場合、すべてを単一のシェイプにフラット化できて便利です。デフォルトでは、ラインは重なり合って1本ずつ描かれます。ラインをリペイントしたり、そのシェイプを変更したりする場合、フラット化すると容易に作業を行えます。

表示メニュー



View(ビュー)メニューでは、ズーム、パン、または回転によってビューを操作できます。グリッドを表示してそのサイズを変更したり、オニオンスキン機能を使用して描画したり、プレビューの解像度を設定したりすることもできます。

View(ビュー)メニューにアクセスする方法

- インターフェースの上部で、View(ビュー)を選択します。

コマンド	説明
全画面を切り替え	次の表示モードを切り替えます。 <ul style="list-style-type: none"> • Normal Full-Screen(通常全画面):メインアプリケーションウィンドウが全画面になります。 • View Full-Screen(ビュー全画面):選択したビューが全画面になり、他のすべてのビューが折り畳まれます。 • Normal(通常):メインアプリケーションウィンドウが元のサイズに復元され、折り畳まれたビューが展開されます。
ズームイン	ビューをズームインします。
ズームアウト	ビューをズームアウトします。
ズームをリセット	ビューのズームをデフォルト位置にリセットします。
ビューを右回転	アニメーションテーブルのように、Camera(カメラ)ビューを時計回りに30度回転させます。
ビューを左回転	アニメーションテーブルのように、Camera(カメラ)ビューを反時計回りに30度回転させます。
回転をリセット	ビューの回転をデフォルト位置にリセットします。
選択範囲を見る	選択した描画レイヤーに対してStage(ステージ)ビューを垂直にし、その上に描画できるようにします。これは、3D空間で2Dレイヤーを回転してStage(ステージ)ビューがDrawing(描画)レイヤーに対して垂直でなくなり、その上に描画できなくなるときに便利です。
パンをリセット	ビューのパンをデフォルト位置にリセットします。

ビューをリセット	ビューをデフォルト位置にリセットします。
ステージビューをリセット	
デフォルトの描画エリア	Stage(ステージ)ビューをリセットしてデフォルト描画エリアを表示します。これはデフォルトカメラフレーム内部にあるスペースです(カメラ修正前)。
現在のパネルオーバービュー	Stage(ステージ)ビューをリセットして現在のパネル全体を表示します
カメラオーバービュー	Stage(ステージ)ビューをリセットしてCamera(カメラ)フレームのオーバービューを表示します。選択したパネルでCamera(カメラ)動作を作成した場合、カメラ動作内のスペース全体が表示されます。
カメラフレームの開始	Stage(ステージ)ビューをリセットして、現在のパネルでカメラ動作の開始カメラ位置に焦点を合わせます。
カメラフレームの終了	Stage(ステージ)ビューをリセットして、現在のパネルでカメラ動作の終了カメラ位置に焦点を合わせます。
視点モード	パネルをフリップしているときに、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。
プロジェクトレベル	プロジェクト全体に対する1つのグローバルな視点。
カットレベル	カットあたり1つの視点。
パネルレベル	パネルあたり1つの視点。
グリッド	
グリッドを表示	グリッドを表示します。
グリッドアウトラインのみ	グリッドのアウトラインのみを表示します。
アンダーレイ	描画エレメントの下にグリッドを表示します。
オーバーレイ	描画エレメントの上にグリッドを表示します。
正方形グリッド	標準の正方形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、描画内にエレメントを作成して、参照ポイントが必要なときに役立ちます。
エクストラ	
カメラマスク	Camera(カメラ) フレームの外側には見えないようにするため、カットのコマ周囲に黒いマスクを表示または非表示にします。これはカットの構図をよく見ることができるので、カットを設定するときに便利です。
タイトル安全フレームを表示	<p>カメラフレームの内側にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定) ダイアログの Camera(カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>
タイトル安全フレームマスクを表示	カメラフレームとTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) コマの間の領域を覆う半透明の黒い(BL)マスクを表示します
アクション安全フレームを表示	<p>カメラフレームの内側にAction Safe Area(アクション安全フレーム) コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより10%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの領域の中に置かれるべきです。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定) ダイアログの Camera(カメラ) タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレームマスクを表示	カメラフレームとAction Safe Area(アクション安全フレーム) の間の領域を覆う半透明の黒い(BL)マスクを表示します。

4:3安全フレームを表示	通常の4:3解像度の場合、テレビの安全ゾーンとカメラフレームの中央を表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合、プロジェクトをテレビ形式に変換することをあらかじめ簡単に計画できます。これにより、両方の解像度に合うようにプロジェクトを作成できます。
4:3エリアを表示	カメラフレームとテレビの安全ゾーンの中央を除いて、4:3の解像度ゾーンを表示または非表示にします。
ストロークを表示	透明線が目立つよう、描画内のストロークを表示します。
完全なカメラパスを表示	カット内のすべての関連するカメラキーフレームとパスを表示します。このボタンが無効なとき、Stage(ステージ)ビューにはパネルに含まれているキーフレームのみが表示されます。
レイヤーパスを表示	現在のレイヤーがアニメートされている場合、これは、Stage(ステージ)およびCamera(カメラ)ビューでレイヤーのアニメーションパスを黄色で表示します。このときパスに沿ったノッチはアニメーションの各コマ上のレイヤー位置を示します。
オニオンスキン	
前の描画なし	前の描画のオニオンスキンを除去して次の描画のみを表示します。
前の描画	前の描画を表示します。
前の2つの描画	前2つの描画を表示します。
前の3つの描画	前3つの描画を表示します。
次の描画なし	次のすべての描画のオニオンスキンを表示しません。
次の描画	次の描画のオニオンスキンを表示します。
次の2つの描画	次2つの描画のオニオンスキンを表示します。
次の3つの描画	次3つの描画のオニオンスキンを表示します。
選択したレイヤーのみを表示	現在選択されているレイヤーと同じ名前を持つ隣接パネルのレイヤーの、オニオンスキンのみを表示します。

ライトテーブル	ライトテーブルをオンにすると、ライトテーブルをオンにして、前後のアクティブなレイヤーをウォッシュアウトされたカラーで表示できます。デザイン、アニメート、アニメーションのクリーンアップを行う際に他のレイヤーを確認できるため便利です。が表示されます。
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。

Windowsメニュー

Windowsメニューでは、作業スタイルに合わせてワークスペースをカスタマイズし、新規ワークスペースとして保存し、Workspace(ワークスペース) ツールバーからロードします。が可能です。また、Storyboard Proで異なるツールバーとビューを表示または非表示することもできます。

Windowsメニューにアクセスする方法

- トップメニューから、**Windows**を選択します。

コマンド	説明
ワークスペース	
ワークスペースマネージャー	ワークスペースの修正、作成、削除、名前変更、再整列ができるWorkspace Manager(ワークスペースマネージャー)を開きます。
ワークスペースを保存	現在のワークスペースを、それに加えた変更も含めて保存します。
ワークスペースに名前を付けて保存	現在のワークスペースを新しい名前 で保存できます。
ワークスペース	3Dエレメントの操作、描画、概要、PDFの確認、ピッチモード、タイムライン、水平および垂直ビュー用に特別に設計されたワークスペースを開くことができます。
ツールバー	Camera(カメラ)、Edit(編集)、File(ファイル)、Layer(レイヤー)、Navigation(ナビゲーション)、Sound(サウンド)、Storyboard(絵コンテ)、Tools(ツール)、Side(サイド)ビュー、Workspace(ワークスペース)、Coordinate(座標)、Onion Skin(オニオンスキン)、Playback(プレイバック)、Scripting(スクリプト)およびTool Presets(ツールプリセット)の表示/非表示を切り替えます。
3Dスキーマティック	3D Schematic(3Dスキーマティック)ビューを表示または非表示にします。
機能エディター	Function Editor(機能エディター)ビューを表示または非表示にします。
カメラビュー	Camera(カメラ)ビューを表示または非表示にします。
カラー	Colour(カラー)ビューを表示または非表示にします。

レイヤー	レイヤープロパティビューを表示または非表示にします。
ライブラリー	Library(ライブラリー) ビューを表示または非表示にします。
メッセージログ	Message Log(メッセージログ) ビューを表示または非表示にします。
パネル	Panel(パネル) ビューを表示または非表示にします。
パネルPDFオプション	Panel PDF Options(パネルPDFオプション) ビューを表示または非表示にします。
PDFエクスポート	PDF Export(PDFエクスポート) を表示または非表示にします。
ピッチモードビュー	Pitch Mode(ピッチモード) ビューを表示または非表示にします。
サイドビュー	Side(サイド) ビューを表示または非表示にします。
Storyboard Proビュー	Storyboard Proビューを表示または非表示にします。
絵コンテ	Storyboard(絵コンテ) ビューを表示または非表示にします。
サムネール	Thumbnails(サムネール) ビューを表示または非表示にします。
タイムライン	Timeline(タイムライン) ビューを表示または非表示にします。
ツールプロパティ	Tool Properties(ツールプロパティ) ビューを表示または非表示にします。
トップ	Top(トップ) ビューを表示または非表示にします。
スクリプトエディター	Script Editor(スクリプトエディター) ビューを表示または非表示にします。
デフォルトのワークスペースを復元	現在の変更が気に入らない場合や、誤ってウィンドウを閉じてしまった場合に、修正されたワークスペースをオリジナルのデフォルトレイアウトに戻します。を返却


ビューメニュー

以下は、このセクションで説明されているビューメニューのリストです。

3Dグラフビューメニュー

3D Graph View(3Dグラフビュー)メニューから、サブオブジェクトの選択、サブオブジェクトの無効化および有効化など、3D Graph(3Dグラフ)ビューに関連するコマンドにアクセスできます。

3D Graph(3Dグラフ)ビューメニューへのアクセス方法

- 3D Graph(3Dグラフ)ビューの左上隅にあるMenu(メニュー)  ボタンをクリックします。

コマンド	説明
編集	
すべて選択	3Dグラフのすべての項目(3Dモデルのすべての部分)を選択します。
すべて選択解除	3Dグラフのすべての項目(3Dモデルのすべての部分)を選択解除します。
最初の子サブオブジェクトを選択	選択した親サブオブジェクトの最初の子サブオブジェクトにジャンプします。 Select Next Sibling(次の兄弟の選択)サブオブジェクトメニューオプションを使用して、子のリストを続けます。
親サブオブジェクトを選択	選択した子サブオブジェクトの親サブオブジェクトにジャンプします。
次の兄弟サブオブジェクトを選択	同じ親サブオブジェクトの次の子サブオブジェクトを選択します。
前の兄弟サブオブジェクトを選択	同じ親サブオブジェクトの前の子サブオブジェクトを選択します。
サブオブジェクト	
有効化	3Dグラフィックリストで、選択したサブオブジェクトを有効化します。サブオブジェクトを有効にすると、Camera(カメラ)ビューおよびStage(ステージ)ビューに3Dモデルの対応する部分が表示されます。このコマンドを使って複数選択することができます。
無効化	3Dグラフィックリストで、選択したサブオブジェクトを無効化します。サブオブジェクトを無効にすると、Camera(カメラ)ビューおよびStage(ステージ)ビューで3Dモデルの対応する部分が非表示になります。このサブオブジェクトのサブオブジェクト子たちも無効になります。サブオブジェクトは、そのシェイプを同時に非表示にして無効にすることはできません。このコマンドを使って複数選択することができます。

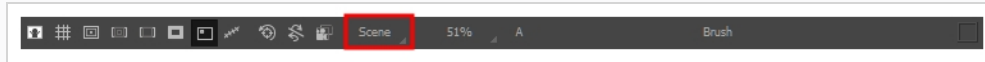
<p>シェイプを表示</p>	<p>選択したサブオブジェクトシェイプを3Dグラフィストに表示します。サブオブジェクトシェイプを表示すると、Camera(カメラ)ビューおよびStage(ステージ)ビューにサブオブジェクトが表示されます。このコマンドを使って複数選択することができます。</p>
<p>シェイプを非表示</p>	<p>選択したサブオブジェクトシェイプを3Dグラフィストで非表示にします。サブオブジェクトシェイプを非表示にすると、Camera(カメラ)ビューおよびStage(ステージ)ビューでサブオブジェクトが非表示になります。サブオブジェクトは、そのシェイプを同時に非表示にして無効にすることはできません。このコマンドを使って複数選択することができます。</p>
<p>サブツリーを分離</p>	<p>3Dオブジェクトを含むレイヤーが複製されます。この新しいレイヤーで、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そのシェイプが非表示になります。元のレイヤーでは、選択したサブオブジェクトとその子オブジェクトのシェイプが非表示になります。新しいレイヤーは元のレイヤーにグループ化されます。元のレイヤーのXシートビューはすべて親グループに転送されます。分離するために複数のサブオブジェクトを選択した場合、すべてのサブオブジェクトとその子は新しく作成されたレイヤーに表示されます。</p>
<p>分離</p>	<p>3Dオブジェクトを含むレイヤーが複製されます。この新しいレイヤーに、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そのシェイプが非表示になります。元のレイヤーでは、選択したノードはそのシェイプが非表示になります。新しいレイヤーは元のレイヤーにグループ化されます。元のレイヤーのXシートビューはすべて親グループに転送されます。分離するために複数のサブオブジェクトを選択した場合、すべてのサブオブジェクトは新しく作成されたレイヤーに表示されます。</p>
<p>拡張モード</p>	
	<p>完全なサブオブジェクト階層を表示します。このモードでは、選択できない、または操作できないものであっても、3Dモデルのすべてのサブオブジェクトを見ることができます。</p>

視野メニュー

Point of View(視野) メニューによって、パネルをフリップする際にStage(ステージ) ビューの現在の位置(ズーム、パン、回転) を記憶するレベルを決定できます。Reset View(ビューをリセット) のさまざまなコマンドの挙動も、現在のPoint of View(視野) モードの影響を受けます。これはPoint of View(視野) モードに従ってリセットされるためです。

Point of View(視野) メニューへのアクセス方法

- ▶ Stage(ステージ) ビューのステータスバーでPoint of View(視野) メニューをクリックして選択します。




- ▶ View(表示) > Point of View Mode(視野モード) を選択します。


パラメータ	説明
プロジェクト	プロジェクトのパネルで、Stage(ステージ) ビューのズーム、パン、回転値を保持します。
カット	現在のカットの一部であるパネルで、Stage(ステージ) ビューのズーム、パン、回転値を保持します。
パネル	プロジェクトのすべてのパネルに独自のズーム、パン、回転値を設定できます。



スクリプトエディタービューメニュー




Script Editor(スクリプトエディター)ビューメニューから、Script Editor(スクリプトエディター)ビューで脚本を編集およびテストするために必要なすべてのコマンドにアクセスできます。[スクリプトエディタービュー\(ページ431\)](#)を参照。




Script Editor(スクリプトエディター)ビューメニューにアクセスする方法

- 次のいずれか1つを実行して、Script Editor(スクリプトエディター)ビューをワークスペースに追加します: 既存のビューの右上隅で、Add View(ビューを追加)ボタンをクリックし、Script Editor(スクリプトエディター)を選択します。
 - +**
トップメニューで
 - Windows > Script Editor(スクリプトエディター)を選択します。
 - In the top-right corner of an existing view, click on the **+** Add View button and select Script Editor.
 - In the top menu, select **Windows > Script Editor**.
- Script Editor(スクリプトエディター)ビューの左上隅にある  Menu(メニュー)ボタンをクリックします。

ボタン	説明
ファイル	
新規脚本	<p>新しい脚本を作成します。このボタンをクリックすると、最初に脚本の名前を入力するように求められます。その後、脚本を保存する場所を選択するように指示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> User(ユーザー): 脚本をユーザー環境設定に保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでも脚本を実行および編集できます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p> 注: Harmony Stand Aloneを使用している場合、脚本は使用コンピューターのアカウントの環境設定に保存されます。Harmony Serverを使用している場合、脚本はStoryboard Pro データベースユーザーの環境設定に保存されます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Global(グローバル): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択して脚本をStoryboard Proデータベースのグローバル脚本ディレクトリに保存します。データベースにログインしている人は誰でもこの脚本を編集して実行することができます。 Environment(環境): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットの環境に保存します。この環境内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。

ボタン	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • Job(ジョブ): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットのジョブに保存します。このジョブ内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。 • Scene(カット): 脚本をカットの脚本サブフォルダーに保存します。この特定のカットで作業するときは誰でも脚本を編集して実行することができます。 • System Variable(システム変数): 脚本を <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合だけです。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: 脚本の場所についての詳細は、スクリプトエディタービュー (ページ431)を参照してください。 </div>
脚本をインポート	<p>マシンからStoryboard Proに脚本をインポートすることができます。このボタンをクリックすると、ファイルシステム上の脚本を参照して選択するように指示されます。それから、脚本をインポートする場所を選択するように促されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • User(ユーザー): 脚本をユーザー環境設定に保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでも脚本を実行および編集できます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  注: Harmony Stand Aloneを使用している場合、脚本は使用コンピューターのアカウントの環境設定に保存されます。Harmony Serverを使用している場合、脚本はStoryboard Pro データベースユーザーの環境設定に保存されます。 </div> <ul style="list-style-type: none"> • Global(グローバル): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択して脚本をStoryboard Pro データベースのグローバル脚本ディレクトリに保存します。データベースにログインしている人は誰でもこの脚本を編集して実行することができます。 • Environment(環境): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットの環境に保存します。この環境内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。 • Job(ジョブ): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットのジョブに保存します。このジョブ内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。 • Scene(カット): 脚本をカットの脚本サブフォルダーに保存します。この特定のカットで作業するときは誰でも脚本を編集して実行することができます。 • System Variable(システム変数): 脚本を <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合だけです。

ボタン	説明
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  注: 脚本の場所についての詳細は、スクリプトエディタービュー (ページ431)を参照してください。 </div>
脚本を削除	選択した脚本を削除します。 <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  注: <ul style="list-style-type: none"> • アプリケーションリソースの場所にある脚本は、Storyboard Proと一緒にインストールされる脚本なので削除できません。 • 元々はアプリケーションリソースにあったが、変更できるようにするために別の場所にコピーした脚本を削除した場合、Application Resources(アプリケーションリソース)フォルダーにある脚本の元のバージョンがリストに復元されます。 </div>
脚本ファイルリストの更新	Script Editor(スクリプトエディター)で脚本リストを更新します。ユーザー環境設定またはカットの脚本サブフォルダーに新しい脚本がある場合、このボタンをクリックすると、Script Editor(スクリプトエディター)でそれらを開くことができます。
エディター	
外部エディターを設定	希望するテキスト編集ソフトウェアのパスと名前を入力できます。 <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  注: <ul style="list-style-type: none"> • macOSで、その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、好みのテキスト編集ソフトウェアの名前を入力するだけで十分です。 • Windows上で、そしてGNU/Linux, テキストエディターがシステムのPATH(パス)環境変数にない限り、エディターへのフルパスを入力する必要があります。 </div>
外部エディター	選んだ外部テキスト編集ソフトウェアで、選択した脚本を開きます。
再生/デバッグ	

ボタン	説明
ターゲットを設定	<p>Run(実行) およびDebug(デバッグ) コマンドでどの脚本およびどの機能を使用するかを選択するように求められます。</p>
実行	<p>目標の脚本と機能を実行します。</p> <div data-bbox="386 541 1429 882" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 目標の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このコマンドを選択したときにをクリックして設定するよう指示されます。 • Set Target(目標を設定) をこのメニューから選択し、をクリックすることにより、目標の脚本と機能を設定または変更することができます。 • <<<Sandbox>>>を編集している場合、このボタンは、他の目標が設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容を実行します。 </div>
デバッグ	<p>機能をテストしてデバッグできるQt Scriptデバッガで、目的の脚本と機能を開きます。</p> <div data-bbox="386 999 1429 1339" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 目的の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このコマンドを選択したときにをクリックして設定するよう指示されます。 • このメニューからSet Target(ターゲットを設定) を選択し、をクリックして、ターゲットの脚本や機能を設定または変更できます。 • <<<Sandbox>>>を編集している場合、このボタンは、他のターゲットが設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容をデバッグします。 </div>
停止	<p>現在脚本を実行している場合、これはその実行を妨げます。</p>
ヘルプ	
スクリプトインターフェースドキュメント	<p>ウェブブラウザで、Storyboard Proスクリプトインターフェースの参考ドキュメントを開きます。</p> <div data-bbox="386 1667 1429 1839" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <p>このドキュメントはStoryboard Proと共にインストールされており、インターネットアクセスを必要としません。</p> </div>

第4章: ツールバーについて

Storyboard Proインターフェースには、たくさんの便利なツールにすばやくアクセスできるツールバーが含まれています。ワークスペース内のツールバーを追加、移動、削除することができます。一部のツールバーには、デフォルトで非表示になっているオプションのボタンがありますが、追加もできます。

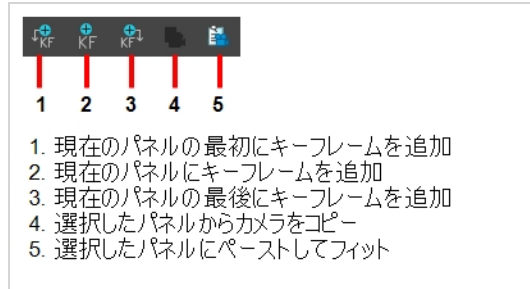
以下のツールバーがStoryboard Proで利用可能です。

カメラツールバー	249
クリップとトラックツールバー	250
座標ツールバー	252
編集ツールバー	253
ファイルツールバー	254
レイヤーツールバー	255
ナビゲーションツールバー	257
オニオンスキンツールバー	258
プレイバックツールバー	260
スクリプトツールバー	262
スクリプトエディターツールバー	263
絵コンテツールバー	267
テキストフォーマットツールバー	269
ツールプリセットツールバー	271
ツールツールバー	272
ビューツールバー	276
ワークスペースツールバー	278

カメラツールバー






Camera (カメラ) ツールバーでは、選択したパネルの最初または最後にキーフレームを追加したり、キーフレームをコピーして貼り付けたりできます。

このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。



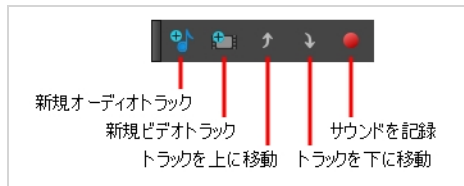
Camera (カメラ) ツールバーを表示または非表示にする方法

- Windows > Toolbars (ツールバー) > Camera (カメラ) を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	パネルの先頭にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの先頭にキーフレームを追加します。
	現在のパネルにキーフレームを追加	Timeline (タイムライン) 上の赤い再生ヘッドの位置によって決まる現在のコマにキーフレームを追加します。
	現在のパネルの最後にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの最後にキーフレームを追加します。
	選択したパネルからカメラをコピー	選択したパネルから選択したカメラのキーフレームをコピーします。
	選択したパネルにペーストしてフィット	選択したパネルから選択したカメラのキーフレームをペーストします。






クリップと ラックツールバー

Sound(サウンド) ツールバーでは、ビデオトラックとオーディオトラックをすばやく追加および管理 できます。




Sound(サウンド) ツールバーを表示または非表示にする方法







- Windows > Toolbars(ツールバー) > Sound(サウンド) を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	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します。
	新規ビデオトラック	プロジェクトに新規ビデオトラックを追加します。
	トラックを上に移動	選択したビデオトラックまたはオーディオトラックを、トラックリストの上に移動します。
	トラックを下に移動	選択したビデオトラックまたはオーディオトラックを、トラックリストの下に移動します。
	サウンドを記録	ワークステーションの録音デバイスを使用して、サウンドクリップをプロジェクトのオーディオトラックに直接録音できます。

オプションボタン

以下は、ワークスペースにそれらを含めたい場合、このツールバーに追加できるボタンです。を参照してください。

アイコン	ツール名	説明
	オーディオスクラビング	有効にすると、サウンドトラックの現在のコマにある部分は、タイムラインカーソルを移動するたびに再生され、アニメティックのタイムラインをサウンドでナビゲートできるようになります。これにより、アニメティックでのアク

アイコン	ツール名	説明
		シジョンとオーディオの同期が簡単になります。
	現在のトラックを削除	現在選択されているビデオトラックまたはオーディオトラックを削除します。
	サウンドクリップをインポート	サウンドファイル(.wav、.aif、.aiff、または.mp3)をオーディオクリップとしてオーディオトラックにインポートできます。
	ビデオ/画像をクリップとしてインポート	<p>アニメティックとは無関係で、絵コンテの要素の上または下に表示させることができる、ビデオトラックのクリップに画像またはムービーファイルをインポートできます。</p> <p>ムービーファイルはビデオクリップとしてインポートし、プロジェクトで再生することができます。静止画像は静的ビデオクリップとしてインポートすることができます、それを任意の時間持続させることが可能です。</p> <p>Storyboard Proにサポートされた画像ファイルをビデオクリップとしてインポートできます。また、H.264でエンコードされたムービーファイルを、QuickTimeムービー(.mov)またはMPEG-4(.mp4、.m4v)形式でインポートすることもできます。Windowsでのみ、Windows Media Video(*.wmv)ファイルをインポートでき、またmacOSでのみ、Apple ProResでエンコードされたQuickTime Movie(.mov)ファイルをインポートすることができます。</p>
	音量エンベロープを表示	サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キーフレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。
	波形を表示	オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。
	現在のコマでクリップを分割	現在のコマで選択したビデオまたはサウンドクリップを分割し、2つの独立したクリップに分けます。

座標ツールバー

Coordinate(座標) ツールバーでは、Camera(カメラ) またはTimeline(タイムライン) ビューにキーフレームまたはコントロールポイントのパラメータが表示されます。位置、拡大縮小、回転座標といったキーフレームとコントロールポイントのパラメータを編集することができます。



Coordinate(座標) ツールバーにアクセスする方法

1. Windows > Toolbars(ツールバー) > Coordinate(座標) を選択します。

パラメータ	説明
転換(トランスレート)	転換(トランスレート) フィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Zの転換(トランスレート) 値が表示されます。正確な値を入力して、レイヤーの最初のコマと最後のコマの位置を設定できます。デフォルトで、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、それは自動的にアクティブになります。
拡大縮小	スケールフィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Z尺度値が表示されます。正確な値を入力して、レイヤーの最初のコマと最後のコマのサイズを設定できます。デフォルトで、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、それは自動的にアクティブになります。
回転	回転フィールドには、選択したレイヤーのX、Y、Z回転値が表示されます。正確な値を入力して、レイヤーの最初のコマと最後のコマの回転を設定できます。デフォルトで、Z値フィールドは無効になっています。3Dオプションが有効になると、それは自動的にアクティブになります。
スキュー	スキューフィールドには、選択したオブジェクトのスキュー値が表示されます。正確な値を入力して、オブジェクトのスキューを設定できます。

編集ツールバー

Edit(編集) ツールバーでは、描画オブジェクトをカット、コピー、ペースト、削除できます。







このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。

また、Undo(元に戻す) およびRedo(やり直す) メニューもあって、元に戻したりやり直したりできる最新の操作を一覧表示します。たとえば、ストロークをカットした場合、修復できるようにUndo(元に戻す) メニューに表示されます。



Edit(編集) ツールバーへアクセスする方法

- Windows > Toolbars(ツールバー) > Edit(編集) を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	カット	選択したオブジェクトを除去します。その後は、オブジェクトまたはそのプロパティを別のオブジェクトにペーストすることができます。
	コピー	選択したオブジェクトとプロパティをコピーします。
	ペースト	コピーしたオブジェクトとプロパティをペーストします。
	削除	選択したオブジェクトを削除します。
	元に戻す	今行った操作を元に戻します。
	やり直す	今行った操作をやり直します。このコマンドは、Undo(元に戻す) コマンドを使用した後にのみアクティブになります。

ファイルツールバー

File(ファイル) ツールバーでは、新しいプロジェクトを作成したり、既存のプロジェクトを開いたり、現在のプロジェクトを保存したり、現在のプロジェクトを別の名前で保存したりできます。

このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。



File(ファイル) ツールバーへアクセスする方法

- Windows > Toolbars(ツールバー) > File(ファイル) を選択します。

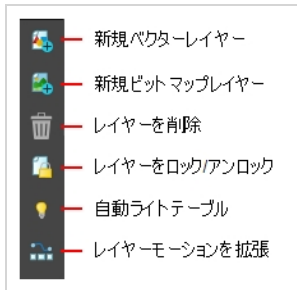
アイコン	ツール名	説明
	新規	新しいプロジェクトを作成できます。
	オープン	既存のプロジェクトを開くことができます。プロジェクトがすでに開いている場合は、まずそれを保存しなければなりません。
	保存	現在のプロジェクトを保存します。
	名前を付けて保存	現在開いているプロジェクトを別の名前で保存できます。

レイヤーツールバー

Layer(レイヤー) ツールバーでは、ベクターレイヤーとビットマップレイヤーを追加および削除できます。また、レイヤーをロックおよびロック解除する、ライトテーブルをつける、およびレイヤーの動作をすべてのパネルまたはそれらの一部にのみ分散することもできます。

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ースの一番左にあります。

このツールバーはデフォルトのStoryboard Proワークスペースの一部です。ただし、ワークスペースを合理化するためにツールバーを非表示にすることができます。



ワークフローにとってより効率的な場合は、Layer(レイヤー) ツールバーを水平に表示できます。Layer(レイヤー) ツールバーの新しい位置を見るために、必ずStoryboard Proを再起動してください。

Layer(レイヤー) ツールバーを表示または非表示にする方法

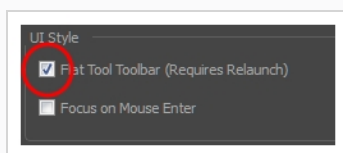
- **Windows > Toolbars(ツールバー) > Layer(レイヤー)** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	新規ベクターレイヤー	Layers(レイヤー) リストにベクターレイヤーを追加します。
	新規ビットマップレイヤー	Layers(レイヤー) リストにビットマップレイヤーを追加します。
	レイヤーを削除	選択したレイヤーを削除します。
	レイヤーをロック/アンロック	選択したレイヤーをロックまたはロック解除します。
	自動ライトテーブル	ライトテーブルをオンにします。
	レイヤーモーションを拡張	同じCUT/カット内で、現在のレイヤーモーションを、すべてのパネル、または現在のパネルより後の指定し

		複数のパネルに拡張することができます。新しいレイヤーが追加され、定義された範囲内に同じ名前を持たないパネルの描画が複製されます。
--	--	--

Layer(レイヤー) ツールバーをフラット(水平) ツールバーとして表示する方法

1. 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。
3. **Global UI(グローバルUI)** タブを選択します。
4. UI Styleセクションで、**Flat Tool Toolbar(フラットツールツールバー)** オプションを選択します。



5. **OK** をクリックして Storyboard Pro を再起動します。

ナビゲーションツールバー

Navigation(ナビゲーション) ツールバーでは、パネルの最初と最後のコマをすばやく表示できます。再生ヘッドがパネルの最初または最後にあるときは、これらのボタンはグレー表示されます。



Navigation(ナビゲーション) ツールバーにアクセスする方法

- Windows(ウィンドウ) > Toolbars(ツールバー) > Navigation(ナビゲーション) を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	最初のコマ	レイヤーアニメーションの最初のコマを表示します。
	最後のコマ	レイヤーアニメーションの最後のコマを表示します。

オプションボタン

以下は、ワークスペースにそれらを含めたい場合、このツールバーに追加できるボタンです。を参照してください。

アイコン	ツール名	説明
	プロジェクト最初のコマ	絵コンテの最初のパネルを最初のコマに表示します。
	前のカット	前のカットを表示します。
	前のパネル	前のパネルを表示します。
	次のパネル	次のパネルを表示します。キーボードショートカット: A。
	次のカット	次のカットを表示します。キーボードショートカット: F。
	プロジェクト最後のコマ	絵コンテの最後のパネルを最後のコマに表示します。

オニオンスキンツールバー







Onion Skin(オニオンスキン) ツールバーには、Stage(ステージ)ビューに前後の描画が表示されます。



Onion Skin(オニオンスキン) ツールバーにアクセスする方法

- Windows > Toolbars(ツールバー) > Onion Skin(オニオンスキン) を選択します。

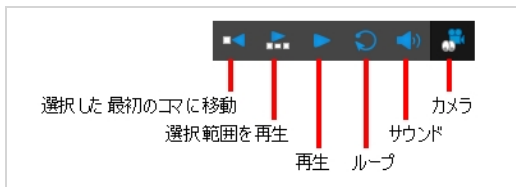
アイコン	ツール名	説明
	オニオンスキンを有効にする	Onion Skin(オニオンスキン)を有効または無効にします。
	前のパネルなし	Onion Skin(オニオンスキン)には前のパネルが含まれていません。
	前のパネル	Onion Skin(オニオンスキン)に前のパネルが含まれています。
	前の2つのパネル	Onion Skin(オニオンスキン)に前の2つのパネルが含まれています。
	前の3つのパネル	Onion Skin(オニオンスキン)に前の3つのパネルが含まれています。
	次のパネルなし	Onion Skin(オニオンスキン)には次のパネルを含んでいません。
	次のドローイング	Onion Skin(オニオンスキン)に次のパネルが含まれています。
	次の2つのパネル	Onion Skin(オニオンスキン)に次の2つのパネルが含まれています。

	次の3つのパネル	Onion Skin(オニオンスキン)に次の3つのパネルが含まれています。
	フリップ	このスライダーをドラッグすることで、Onion Skin(オニオンスキン)に含まれているパネルをフリップできます。
	前にフリップ	このボタンをクリックしたままにすると、Onion Skin(オニオンスキン)に含まれるパネルをフリップできます。
	オニオンスキンを拡張	<p>前の15パネルと次の15パネル用のボタンを含むExpand Onion Skin(オニオンスキンを拡張)ダイアログを表示します。このダイアログが表示されている間、このダイアログでオンに切り替わっているパネルだけがOnion Skin(オニオンスキン)に含まれます。</p>  <p>これにより、現在のパネルのはるか手前およびその後のパネルを含むOnion Skin(オニオンスキン)を設定できます。また、選択したパネルだけが含まれるため、そのパネルと現在のパネルの間にあるすべてのパネル中割りを含めずに、Onion Skin(オニオンスキン)に特定のパネルを含めることができます。</p> <p>たとえば、3つ前のパネルだけをオニオンスキンに含めたい場合は、そのパネルをオンにするだけです。しかし、1つ目の前のパネルから3つ目の前のパネルまでのすべてのパネルを含める場合は、それぞれをオンにする必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>注:</p> <p>ダイアログを閉じると、Onion Skin(オニオンスキン)は通常の設定に戻ります。したがって、このダイアログの設定を使用するには、Onion Skin(オニオンスキン)が必要である限り、そのままにしておく必要があります。</p> </div>
	選択したレイヤーのみを表示	現在選択されているレイヤーと同じ名前を持つ隣接パネルのレイヤーの、オニオンスキンのみを表示します。


プレイバックツールバー

Playback(プレイバック)ツールバーによって絵コンテをプレイバックできます。トランジションとサウンド付きのアニメティックを作成する際に、Stage(ステージ)ビューでリアルタイムにプレイバックしてタイミングを確認できます。

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ースの一番上にあります。



名前	アイコン	説明	アクセス
選択した最初のコマに移動		パネル選択の先頭にプレイバックマーカを自動的に配置します。この選択は、1つまたは複数のパネルにすることができます。Timeline(タイムライン)ビューでは、選択範囲の最初のパネルの最初のコマに赤いマーカが表示されます。	
選択範囲を再生		パネルの選択範囲をプレイバックします。	Play(再生) > Play Selection (選択範囲を再生)を選択するか、またはShift + Enterを押します。
再生		絵コンテのプレイバックを開始および停止します。	Play(再生) > Play(再生)を選択します。
ループ		プレイバックをリピートします。	Play(再生) > Loop(ループ)を選択します。
サウンド		プレイバック時にサウンドを有効にします。	Play(再生) > Audio Playback (オーディオプレイバック)を選択します。

名前	アイコン	説明	アクセス
カメラ		カメラ動作とランジションをプレビューできます。	Play(再生) > Camera Preview (カメラプレビュー)を選択します。

スクリプトツールバー

Scripting(スクリプト) ツールバーでは、Scripts Manager(スクリプトマネージャー) ダイアログボックスを開き、現在実行中のスクリプトを停止できます。



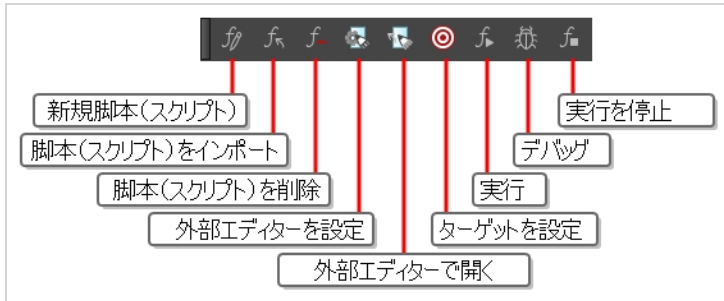
Scripting(スクリプト) ツールバーにアクセスする方法

1. Windows > Toolbars(ツールバー) > Scripting(スクリプト) を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	スクリプトを管理	Scripts Manager (スクリプトマネージャー) ダイアログボックスを開き、そこで、スクリプトをすばやく実行するために、スクリプトを選択し、それをカスタマイズして Script(スクリプト) ツールバーに追加できます。選択したスクリプトを実行することもできます。— スクリプトマネージャーダイアログボックス (ページ173) を参照。
	スクリプトを停止	現在実行しているスクリプトを停止します。


スクリプトエディターツールバー





Script Editor(スクリプトエディター) ツールバーを使用すると、Script Editor(スクリプトエディター) ビューで脚本を編集およびテストするために通常使用されるコマンドにすばやくアクセスできます。[スクリプトエディタービュー\(ページ431\)](#)を参照。


















Script Editor(スクリプトエディター) ツールバーにアクセスする方法

- 次のいずれか1つを実行して、Script Editor(スクリプトエディター) ビューをワークスペースに追加します: 既存のビューの右上隅で、Add View(ビューを追加) ボタンをクリックし、Script Editor(スクリプトエディター) を選択します。
 - +
 - トップメニューで
 - Windows > Script Editor(スクリプトエディター) を選択します。
 - In the top-right corner of an existing view, click on the + Add View button and select Script Editor.
 - In the top menu, select **Windows > Script Editor**.
- Script Editor(スクリプトエディター) ビュー上をクリックしてそれに焦点を合わせます。
- トップメニューで**Windows > Toolbars(ツールバー) > Script Editor(スクリプトエディター)**を選択します。

アイコン	ボタン	説明
	新規脚本	<p>新しい脚本を作成します。このボタンをクリックすると、最初に脚本の名前を入力するように求められます。その後、脚本を保存する場所を選択するように指示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> User(ユーザー): 脚本をユーザー環境設定に保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでも脚本を実行および編集できます。

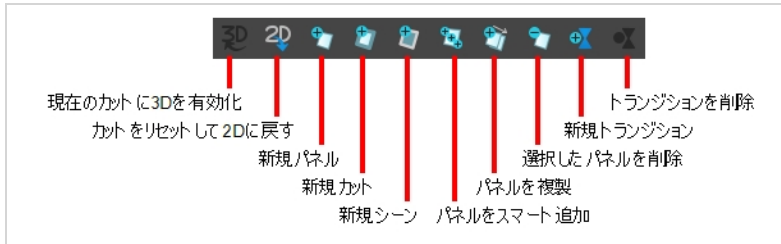
アイコン	ボタン	説明
		<div data-bbox="518 317 1429 520" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  注: Harmony Stand Aloneを使用している場合、脚本は使用コンピューターのアカウントの環境設定に保存されます。Harmony Serverを使用している場合、脚本はStoryboard Proデータベースユーザーの環境設定に保存されます。 </div> <ul style="list-style-type: none"> • Global(グローバル): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択して脚本をStoryboard Proデータベースのグローバル脚本ディレクトリに保存します。データベースにログインしている人は誰でもこの脚本を編集して実行することができます。 • Environment(環境): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットの環境に保存します。この環境内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。 • Job(ジョブ): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットのジョブに保存します。このジョブ内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。 • Scene(カット): 脚本をカットの脚本サブフォルダーに保存します。この特定のカットで作業するときは誰でも脚本を編集して実行することができます。 • System Variable(システム変数): 脚本を <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合だけです。 <div data-bbox="440 1144 1429 1285" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  注: 脚本の場所についての詳細は、スクリプトエディタービュー (ページ431)を参照してください。 </div>
	脚本をインポート	<p>マシンからStoryboard Proに脚本をインポートすることができます。このボタンをクリックすると、ファイルシステム上の脚本を参照して選択するように指示されます。それから、脚本をインポートする場所を選択するように促されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • User(ユーザー): 脚本をユーザー環境設定に保存します。同じユーザーとしてログインしていれば、どのカットからでも脚本を実行および編集できます。 <div data-bbox="518 1566 1429 1770" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;">  注: Harmony Stand Aloneを使用している場合、脚本は使用コンピューターのアカウントの環境設定に保存されます。Harmony Serverを使用している場合、脚本はStoryboard Proデータベースユーザーの環境設定に保存されます。 </div> <ul style="list-style-type: none"> • Global(グローバル): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択して脚本をStoryboard Proデータベースのグローバル脚本ディレクトリに保存します。データベースにログインしている人は誰でもこの脚本を編集して実行することができます。

アイコン	ボタン	説明
		<ul style="list-style-type: none"> • Environment(環境): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットの環境に保存します。この環境内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。 • Job(ジョブ): Harmony Serverを使用している場合は、このオプションを選択し、脚本を現在のカットのジョブに保存します。このジョブ内のカットで作業している限り、誰でも脚本を編集して実行できます。 • Scene(カット): 脚本をカットの脚本サブフォルダーに保存します。この特定のカットで作業するときは誰でも脚本を編集して実行することができます。 • System Variable(システム変数): 脚本を <code>TOONBOOM_GLOBAL_SCRIPT_LOCATION</code> 環境変数内のディレクトリに保存します。このオプションを使用できるのは、この環境変数が設定されている場合だけです。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 脚本の場所についての詳細は、スクリプトエディタービュー (ページ431)を参照してください。</p> </div>
	脚本を削除	<p>選択した脚本を削除します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> • アプリケーションリソースの場所にある脚本は、Storyboard Proと一緒にインストールされる脚本なので削除できません。 • 元々はアプリケーションリソースにあったが、変更できるようにするために別の場所にコピーした脚本を削除した場合、Application Resources(アプリケーションリソース) フォルダーにある脚本の元のバージョンがリストに復元されます。 </div>
	外部エディターを設定	<p>希望するテキスト編集ソフトウェアのパスと名前を入力できます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> • macOSで、その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、好みのテキスト編集ソフトウェアの名前を入力するだけで十分です。 • Windows上で、そしてGNU/Linux, テキストエディターがシステムのPATH (パス) 環境変数にない限り、エディターへのフルパスを入力する必要があります。 </div>
	外部エディ	<p>選んだ外部テキスト編集ソフトウェアで、選択した脚本を開きます。</p>

アイコン	ボタン	説明
	ター で開 く	
	ター ゲット を設 定	f Run(実行) および  Debug(デバッグ) ボタンでどの脚本およびどの機能を使用するかを選択するように求められます。
	実行	<p>目標の脚本と機能を実行します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 目標の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このボタンをクリックして設定するよう指示されます。 •  Set Target(目標を設定) ボタンをクリックすることにより、目標の脚本と機能を設定または変更することができます。 • <<<Sandbox>>>を編集している場合、このボタンは、他の目標が設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容を実行します。 </div>
	デ バツ グ	<p>機能をテストしてデバッグできるQt Scriptデバッガで、目的の脚本と機能を開きます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 目的の脚本と機能をまだ設定していない場合は、このボタンをクリックして設定するよう指示されます。 •  Set Target(ターゲットを設定) ボタンをクリックして、ターゲットの脚本や機能を設定または変更できます。 • <<<Sandbox>>>を編集している場合、このボタンは、他のターゲットが設定されているかどうかにかかわらず、単にサンドボックスに入力した内容をデバッグします。 </div>
	実行 を停 止	現在脚本を実行している場合、これはその実行を妨げます。

絵コンテツールバー




Storyboard(絵コンテ) ツールバーにはパネル/カット/トランジションの追加と削除、2Dと3Dワークスペースの切り替えに関連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ースの一番上にあります。



Storyboard(絵コンテ) ツールバーにアクセスする方法

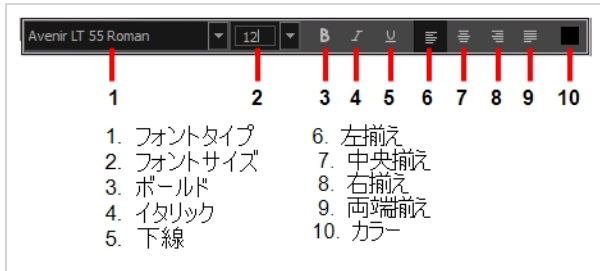
- Windows > Toolbars(ツールバー) > Storyboard(絵コンテ) を選択します。

名前	アイコン	説明	アクセス
3Dを有効化		3D空間で2Dオブジェクトを移動および回転できるように、カットを3Dに変換します。	Storyboard(絵コンテ) > Enable 3D for Current Scene(現在のカットに3Dを有効化)を選択します。
カットを2Dにリセット		<p>カットを2Dにリセットします。それを行うとき:</p> <ul style="list-style-type: none"> インポートした3Dモデルが削除されます。 3Dカメラ動作が除去されます。 3Dで移動および回転した2Dレイヤーが2Dへと復元され、これらのXシートビューが除去されます。 	Storyboard(絵コンテ) > Reset Scene to 2D(カットを2Dにリセット)を選択します。
新規パネル		現在のパネルの後に新規パネルを作成します。	Storyboard(絵コンテ) > New(新規) > New Panel(新規パネル)を選択するか、Pを押します。

新規カット		現在選択されているカットの後に新規カットを作成します。	Storyboard(絵コンテ) > Create Scene(カットを作成)を選択します。
新規シーン		プロジェクトに新規シーンを追加し、Thumbnails(サムネール)とTimeline(タイムライン)ビューにシーンマーカを表示します。	Storyboard(絵コンテ) > New(新規) > New Sequence(新規シーン)を選択します。
パネルをスマート追加			Storyboard(絵コンテ) > Smart Add Panel(パネルをスマート追加)を選択します。
選択したパネルを複製		既存パネルの正確なコピーを作成します。	Storyboard(絵コンテ) > Duplicate Selected Panel(選択したパネルを複製)を選択します。
選択したパネルを削除		選択したパネルを削除します。最低でも1つのパネルがあるため、空のプロジェクトを持つことは不可能なことに注意してください。	
新規トランジション			Storyboard(絵コンテ) > New Transition(新規トランジション)を選択します。
トランジションを削除			Storyboard(絵コンテ) > Delete Transition(トランジションを削除)を選択します。

テキストフォーマット ツールバー

Text Formatting (テキストフォーマット) ツールバーではキャプション内のテキストを書式設定できます。



Text Formatting (テキストフォーマット) ツールバーにアクセスする方法

1. Panel (パネル) ビューまたはStoryboard (絵コンテ) ビューで、キャプションのText Formatting (テキストフォーマット) **T** ボタンをクリックします。
2. キャプションで、フォーマットするテキストを選択します。

アイコン	ツール名	説明
--	フォントタイプ	フォントタイプを選択できます。
--	フォントサイズ	フォントサイズを選択できます。
B	ボールド	選択したテキストをボールド(太字)に変更します。
<i>I</i>	イタリック	選択したテキストをイタリック(斜体)に変更します。
<u>U</u>	下線	選択したテキストに下線を引きます。
≡	左寄せ	選択したテキストを左に揃えます。
≡	中央	選択したテキストを中央に揃えます。
≡	右寄せ	選択したテキストを右に揃えます。
≡	両端揃え	選択したテキストの両端を揃えます。

	カラー	Select Colour(カラーを選択) ダイアログボックスが開き、 選択したテキストの新しい色を選択できます。
---	-----	---

ツールプリセット ツールバー

Tool Presets(ツールプリセット) ツールバーでは、新しいツールプリセットを作成したり、既存のツールプリセットを管理したりできます。利用可能な4つのデフォルトのブラシプリセットもあります。



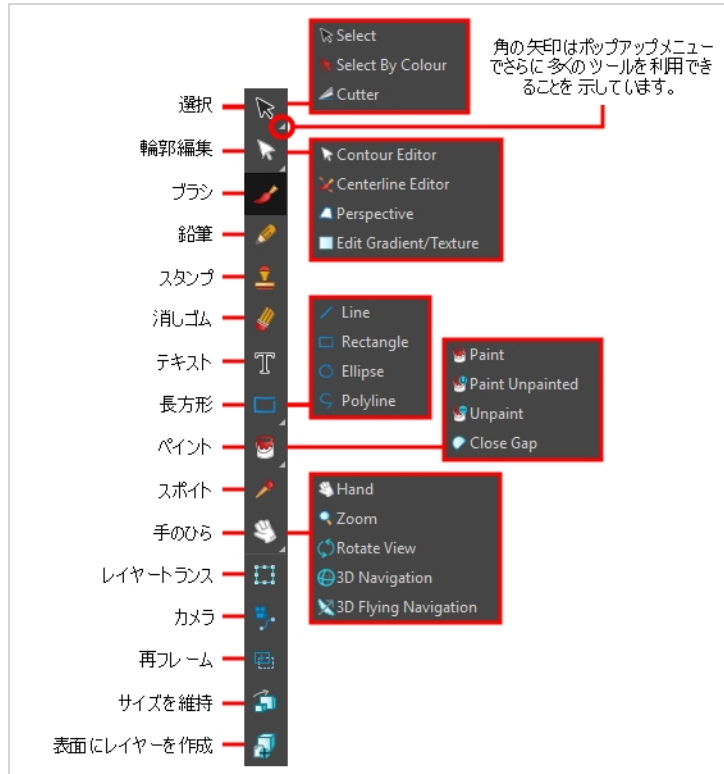
Tool Presets(ツールプリセット) ツールバーにアクセスする方法

- Windows(ウィンドウ) > Toolbars(ツールバー) > Tool Presets(ツールプリセット) を選択します。

アイコン	ツール名	説明
	新規ツールプリセット	カスタムツールプリセットを作成してすばやくアクセスできるようにTool Presets(ツールプリセット) ツールバーに追加できるNew Tool Preset(新しいツールプリセット) ダイアログボックスを開きます。
	プリセットを管理	既存のツールプリセットを更新および削除したり、ツールプリセットをインポートおよびエクスポートしたりできる、Manage Tool Presets(ツールプリセットを管理) ダイアログボックスを開きます。
	ラフブラシ	ラフ描画をすばやく作成するための青いブラシ。
	クリーンブラシ	描画でクリーンな線を作成するための黒いブラシ。
	シェーディングブラシ	シェーディング用に設定されているブラシ。描画するストロークは、すべてオブジェクトの背後に表示されます。
	リビジョンブラシ	描画を修正するための赤いブラシ。このブラシをアクティブにすると、現在のパネルに対して改訂レイヤーが作成されます。

ツールツールバー

Tools(ツール) ツールバーには、Storyboard Proでの作業に必要な主なツールが含まれています。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ースの一番左にあります。ツールの右下端にある小さな三角形は、ポップアップメニューで追加ツールを選択できることを示しています。これらのツールにアクセスするには、ツールボタンをクリックして押したままにするか、ツールを選択してもう一度クリックします。



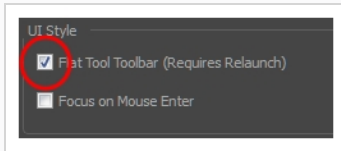
デフォルトで、Tools(ツール) ツールバーには、開かれる必要のあるポップアップメニューにいくつかのツールが表示されません。Flat Tools Toolbar(フラットツールツールバー) 環境設定を有効にすることで、代わりにTools(ツール) ツールバーの個々のボタンにすべてのツールを表示させることができます。これによりツールの選択が早くなります。しかし、すべてのツールを表示するのに十分な垂直方向のスペースがないため、一部のツールはデフォルトでTools(ツール) ツールバーから非表示になります。Flat Tools Toolbar(フラットツールツールバー) が有効になっているときにTools(ツール) ツールバーにどのツールが表示されるかはカスタマイズできます。Flat Tools Toolbar(フラットツールツールバー) モードで表示されるツールの順序もカスタマイズできます。

Tools(ツール) ツールバーのすべてのツールをポップアップメニューではなくボタンで表示する方法

1. 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。

2. **Global UI(グローバルUI)** タブを選択します。
3. UI Styleセクションで、**Flat Tool Toolbar(フラットツールツールバー)** オプションを選択します。



4. **OK**をクリックしてStoryboard Proを再起動します。

ツール名	アイコン	説明
選択		アートワークのブラシストローク、鉛筆線、シェイプ、その他の部分を選択および再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
カッター		アートワークの一部を切り取ってから、再配置、拡大縮小、回転、スキューさせることができます。
カラーで選択		1つの描画レイヤーでクリックした色でペイントされたすべてのゾーンをすばやく選択できます。
輪郭編集		アートワーク内のブラシストローク、鉛筆線、およびシェイプのベクター輪郭を編集できます。ベクターポイントの追加、削除、微調整、移動や、ベクターポイントのベジエハンドルの移動、およびベクター輪郭の変形を行うことができます。
中心線エディター		輪郭ではなく線の中心にあるポイントを操作することにより、ブラシストロークを微調整したり変形したりできます。
パース		パース効果を適用してアートワークを変形することができます。
グラデーション/テクスチャーを編集		カラーゾーンのグラデーションとテクスチャーの位置、角度、サイズを調整できます。
ブラシ		ペイントブラシで作成したかのような、太い線と細い線のエフェクトで輪郭形状を作成するための感圧式ツール。
鉛筆		輪郭を描くための感圧ツール。鉛筆線は中心のベクター線できているので、ブラシストロークよりも微調整や編集が簡単です。

テキスト		テキストを追加して書式設定することができます。
消しゴム		描画の一部を消去するための感圧ツール。
ペイント		カラーゾーンをカラーまたはテクスチャーで塗りつぶすことができます。
未ペイント部分をペイント		アートワーク内の空のゾーンをカラーやテクスチャーですばやく塗りつぶし、塗りつぶしたゾーンを変更せずそのままにすることができます。
アンペイント		色とテクスチャーの塗りつぶされたカラーゾーンを空にすることができます。
隙間閉鎖		Paint(ペイント) ツールで塗りつぶすことができるように、開いているシェイプを閉じます。シェイプの小さな隙間の近くにストロークを描くことによって、このツールは隙間の周りの2つの最も近い点を結ぶ小さな目に見えないストロークを作成します。
線		あるポイントから別のポイントへ行く直線セグメントを描きます。
矩形		長方形を描画します。
楕円		楕円を描画します。
ポリライン(折れ線)		一連の線分の各ポイントをクリックして作成することで、シェイプ、分割線、または複雑な曲線を描くことができます。
スポイト		アートワークの中の色をクリックして色を選択できます。
手のひら		Stage(ステージ) とCamera(カメラ) ビューをパンできます。
ズーム		Stage(ステージ) とCamera(カメラ) のビューを拡大および縮小できます。
ビューを回転		実際のアニメーションディスクと同様に、Stage(ステージ) とCamera(カメラ) ビューを回転させることができます。

タップ割り		描画を一時的に移動して、オニオンスキンを使用して他の描画内で描画をトレースできるようにします。
3Dナビゲーション		以下を使用して3Dでカットをナビゲートできます。 <ul style="list-style-type: none"> • 回転用 マウス左ボタン。 • パン用 マウス中央ボタン。 • ズームインおよびズームアウト用 マウス右ボタン。
3D飛行ナビゲーション		以下を使用して3Dでカットをナビゲートできます。 <ul style="list-style-type: none"> • 回転にはマウスを使用します。 • マウスホイールを使って前後に動かします。 • 矢印キーとPgUp(ページアップ) /PgDn(ページダウン) を使用して全6方向に動かします。
レイヤートランスフォーム		描画レイヤーを選択し、それを配置、回転、拡大縮小、およびスキューさせることができます。
カメラ		カメラ動作をアニメートするだけでなく、カメラを配置し回転できます。
再フレーム		カット全体のパネルの内容の位置を、定義するカメラフレームにフィットするようにオフセットできます。
サイズを維持		Side(サイド) ビューまたはTop(トップ) ビューのZ軸でエレメントを動かす際に、Camera(カメラ) ビューの視覚的スケールを維持します。
サーフェスにレイヤーを作成		マウスカーソルでホバーしているサーフェスの上に、新しいレイヤーを作成します。

ビューツールバー

View(ビュー) ツールバーでは、さまざまなワークスペースを切り替えたり、各ワークスペースのメイン領域をズームインまたはズームアウトしたりできます。

最初にStoryboard Proを開けると、デフォルトのDrawing(描画)ワークスペースがロードされます。全部で8つの既製ワークスペースがあります。





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



View(ビュー) ツールバーを表示または非表示にする方法

- Windows > Toolbars(ツールバー) > View(ビュー)を選択します。

ワークスペース	アイコン	説明
描画		このワークスペースは絵コンテを効率的に描画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Stage(ステージ)ビューで、Thumbnails(サムネール)ビューが下部にあります。このワークスペースでは、Panel(パネル)ビューやStoryboard(絵コンテ)ビューなど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、アニメティック制作のプロセスを考慮して設計されています。メインスペースは大きなStage(ステージ)ビューで、Timeline(タイムライン)ビューが下部にあります。ここではパネル、トランジション、サウンドのタイミングを簡単に編集できます。このワークスペースでは、Panel(パネル)ビューやStoryboard(絵コンテ)ビューなど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、プロジェクトの系統的に整理された概要を表示するように設計されています。メインスペースはThumbnails(サムネール)ビューで、ここでパネルの順序を効率的に再編成できます。
水平		このワークスペースは、プロジェクトを古典的な水平のペーパー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、各パネルの下にパネル情報が表示されます。

ワークスペース	アイコン	説明
垂直		このワークスペースは、プロジェクトを古典的な垂直のペーパー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、各パネルの横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一連のビューでプロジェクトを表示します。特定の数の機能にのみアクセスできます。これによって表示スペースが最大化され、ピッチされているストーリーにだけ集中することができます。 Pitch Mode(ピッチモード) ワークスペースは、表示画面全体を占めます。利用可能な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設定するために必要なビューを備えた状態で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には、Camera(カメラ)ビュー、Top(トップ)ビュー、Timeline(タイムライン)ビュー、Layers(レイヤー)ビューなど、3Dオブジェクトの操作に適したビューを備えた状態でプロジェクトが表示されます。を参照。

ワークスペースツールバー

Workspace(ワークスペース) ツールバーを使用すると、別のワークスペースに切り替えてWorkspace Manager (ワークスペースマネージャー) ダイアログボックスを開き、そこでワークスペースの名前の変更や並べ替え、カスタムワークスペースの作成などを実行できます。



Workspace(ワークスペース) ツールバーを表示または非表示にする方法

- Windows > Toolbars(ツールバー) > Workspace(ワークスペース) を選択します。

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

第5章: ツールプロパティについて

Tools(ツール) ツールバーの各ツールには、実行しているタスクに応じてカスタマイズできる一連のプロパティがあります。Brush(ブラシ) ツールなどの一部のツールは、カスタマイズしてプリセットとして保存できます。Tools(ツール)ツールバーからツールを選択すると、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューが更新されプロパティが表示されます。



これらはStoryboard Proで利用できるツールプロパティです。


ブラシツールプロパティ	282
カメラツールプロパティ	301
中心線編集ツールプロパティ	305
隙間閉鎖ツールプロパティ	306
輪郭編集ツールプロパティ	307
サーフェス上にレイヤーを作成するツールプロパティ	309
カッターツールプロパティ	310
スポイトツールプロパティ	313
楕円ツールプロパティ	314
消しゴムツールプロパティ	320
レイヤートランスフォームツールプロパティ	338
線ツールプロパティ	343
サイズを維持ツールプロパティ	350
ペイントツールプロパティ	351
鉛筆ツールプロパティ	355
パースツールプロパティ	362
ポリライン(折れ線) ツールプロパティ	365
長方形ツールプロパティ	371

選択ツールプロパティ	377
スタンプツールプロパティ	385
テキストツールプロパティ	393
ズームツールプロパティ	397

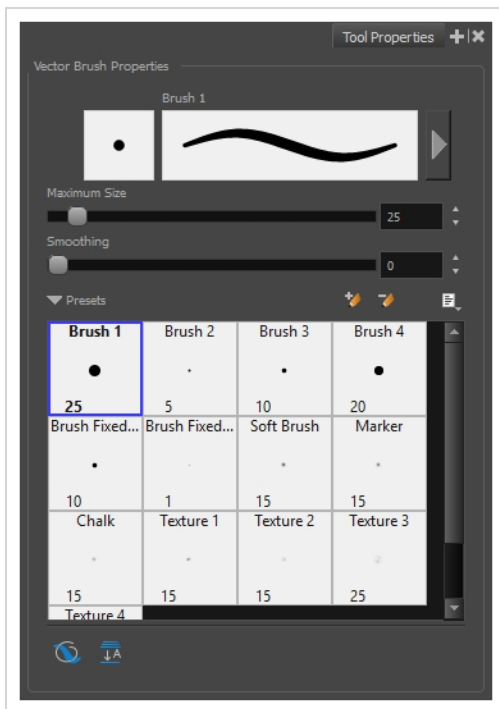
ブラシツールプロパティ

Brush(ブラシ) ツールでは、描画ストロークに基づいてシェイプを作成し、それに色やテクスチャーで塗りつぶして描画することができます。タブレットと一緒に使用する場合、それは実際のブラシと同じように感圧性があります。

Brush(ブラシ) ツールのプロパティにアクセスする方法


1. Tools(ツール)ツールバーでブラシ  ツールを選択します。




ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。




ブラシプロパティ

次のプロパティは、ブラシのサイズ、スムージング、およびその他ブラシの描画スタイルのプロパティに影響します。これらのプロパティは、後で使用するためにブラシプリセットに保存できます。

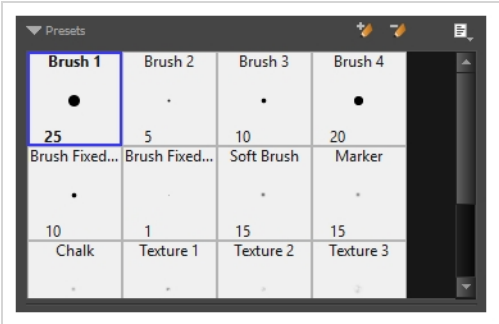



プロパティ	説明
プレビュー領域	<p>Preview(プレビュー)領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。</p> 

プロパティ	説明
ブラシプロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右にある矢印ボタンで、Brush Properties(ブラシプロパティ) ダイアログが開きます。</p>  <p>Tool Properties(ツールプロパティ) ビューでは、いくつかのブラシプロパティ、ブラシプリセットのリスト、およびその他の描画オプションへのアクセスしかできないのに対し、Brush Properties(ブラシプロパティ) ダイアログでは、ブラシ先端とテクスチャーのために使用できるすべてのオプションにアクセスできます。Brush Properties(ブラシプロパティ) ダイアログについての詳細は、以下のブラシプロパティダイアログセクションを参照してください。</p>
最大サイズ	<p>ブラシストロークの最大幅を定義します。</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用する、ストロークの幅は常に最大サイズになります。</p>
スムージング	<p>中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。</p> <div data-bbox="527 1062 1430 1199" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: このオプションは、ベクターレイヤーに描画するときのみ利用できます。</p> </div>
フロー	<p>キャンバスに印刷されるブラシ先端の各インスタンスの不透明度を設定できます。Opacity(不透明度) パラメータとは逆に、流量パラメータは累積効果を持ちます。これは、流量が少ないと、ブラシのストロークが四肢に向かってより透明になり、中央でより不透明になることを意味します。その上に描画すると、ストロークの流れも蓄積されます。デフォルトでは、ブラシの流れは、ペンタブにかかる圧力の大きさによって変動します。</p> <div data-bbox="527 1461 1430 1629" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: このオプションは、ビットマップレイヤーに描画するときTool Properties(ツールプロパティ) ビューにのみ表示されます。</p> </div>
不透明度	<p>Opacity(不透明度) パラメータは、ブラシストロークの不透明度を設定できます。Flow(フロー) パラメータとは反対に、Opacity(不透明度) パラメータは累積的ではありません。ブラシストローク全体の不透明度は、Opacity(不透明度) パラメータを超えることはありません。デフォルトでは、Opacity(不透明度) パラメータは、ペンタブペンにかかる圧力の大きさによって異なります。</p>

プロパティ	説明
	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p>注: このオプションは、ビットマップレイヤーに描画するときにTool Properties(ツールプロパティ)ビューにのみ表示されます。</p> </div>

ブラシプリセット




これらのオプションでは、ブラシプリセットを選択、作成、および管理することができます。

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>デフォルトで、Storyboard Proはブラシプリセットがプリロードされています。ブラシを構成してから、そのプロパティを新しいプリセットに保存して、独自のブラシプリセットを作成することもできます。ブラシプリセットをエクスポートおよびインポートすることもできます。</p> 
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 新ブラシプリセット: 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。 ● ブラシを削除: 現在選択されているプリセットを削除します。 ● ブラシ名を変更: 現在選択されているプリセットの名前を変更できます。 ● ブラシをインポート: Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセット

		<p>をインポートできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ブラシをエクスポート: ブラシプリセットを .xmlファイルにエクスポートできます。 • サムネイル(小): 小さなサムネイルのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。 • サムネイル(大): 大きなサムネイルのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。 • ストロークビュー: 名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。
--	--	--

描画オプション

これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される方法に影響します。

アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p> <div data-bbox="646 961 1117 1157">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="646 1192 1430 1465" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>注: マウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから View(表示) > Realistic Preview(リアリスティックプレビュー) を選択して、Realistic Preview(リアリスティックプレビュー)を有効にします。</p> </div>
	自動フラット化モード	<p>デフォルトでは、をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten(自動フラット化) オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p> <div data-bbox="646 1696 1430 1892" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>注: このオプションは、ベクターレイヤー上に描画するときのみ利用できません。ビットマップレイヤーに描画するとき、アートワークは常にフラット化されます。</p> </div>

ブラシプロパティダイアログ

ブラシには豊富なオプションとプロパティがあって、これらはTool Properties(ツールプロパティ)ビューには表示されませんが、むしろダイアログではそこからアクセスすることができます。Brush Properties(ブラシプロパティ)ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックします。

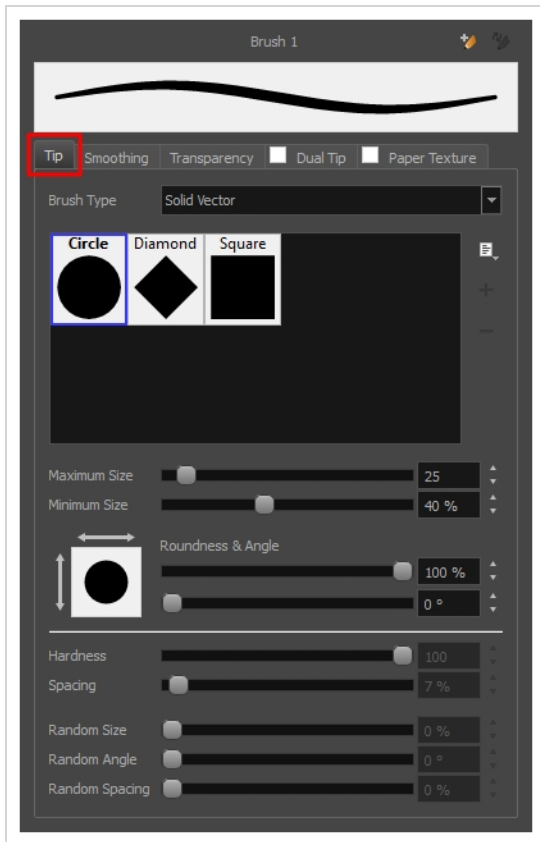



Brush Properties(ブラシプロパティ)ダイアログには5つの異なるタブがありますが、ビットマップレイヤーで作業している場合はSmoothing(スムージング)タブが除かれます。以下は、各タブで利用可能なオプションについての詳細情報です。

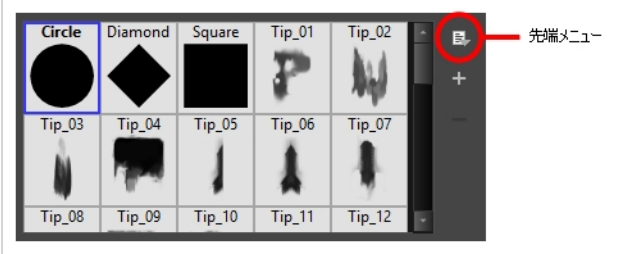

- [先端タブ](#)(ページ286)
- [スムージングタブ](#)(ページ291)
- [透明度タブ](#)(ページ292)
- [デュアル先端タブ](#)(ページ295)
- [紙テクスチャータブ](#)(ページ298)




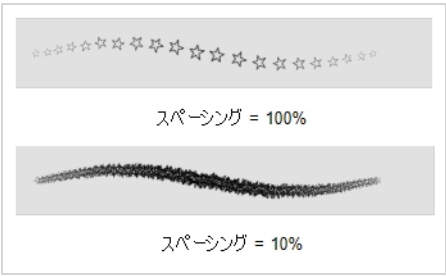
先端タブ

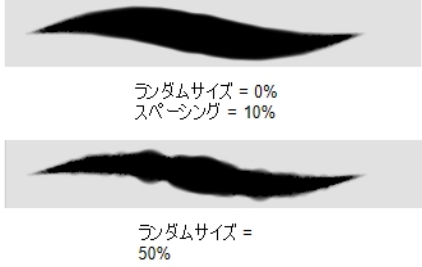

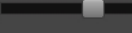


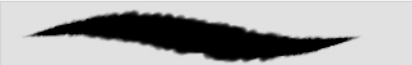
Tip(先端)タブでは、ブラシ先端の形状、サイズ、硬さ、および間隔を設定できます。

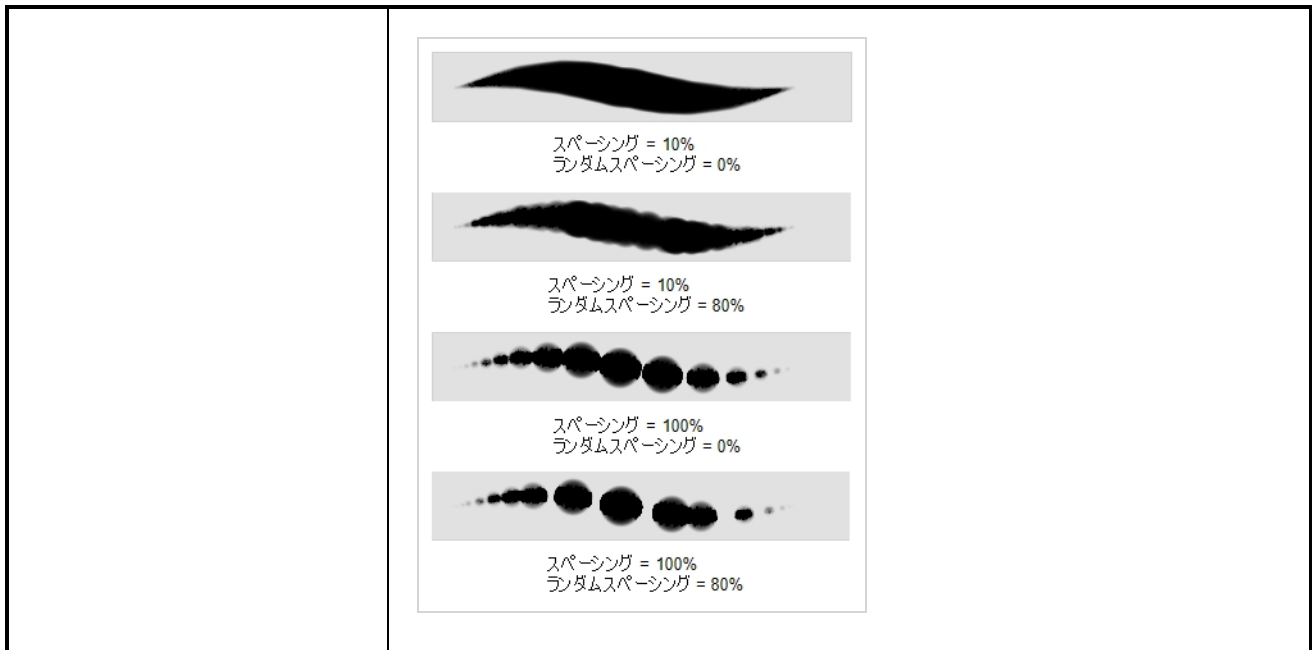


プロパティ	説明
ブラシタイプ	<p>次のいずれかのブラシタイプから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solid Vector Brush(ソリッドベクターブラシ) : 単色で塗りつぶされたベクター図形を作成します。アートワークを軽量で、スケーラブル、かつ調整しやすくします。この種のブラシは単色のシェイプしか作成できないため、ソリッドベクターブラシには、サイズ、丸み、角度、中心線スムージング、輪郭スムージングを含む限られたオプションしかありません。 • Textured Vector Brush(テクスチャー付きベクターブラシ) : テクスチャーで塗りつぶされたベクター図形を作成します。これにより、ビットマップブラシ先端、紙テクスチャー、透明度、その他いくつかのオプションにアクセスできます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: このオプションは、ビットマップレイヤーで作業するときには利用できません。ビットマップレイヤーでは、ブラシは常にテクスチャー付きであり、テクスチャー付きブラシオプションは常に使用可能です。</p> </div>

<p>ブラシ先端ライブラリー</p>	 <p>ここでブラシ先端の形状を選択します。デフォルトはラウンド(丸み)です。最大のブラシ不透明度が100%に設定されている場合でも、一部の先端は半透明の領域を持つように設計されています。</p> <p>カスタムのブラシ先端を作成するには、Storyboard Proかまたはサードパーティ製ソフトウェア(Adobe Photoshopなど)のいずれかで、事前にファイルを準備する必要があります。カラーはサポートされておらず、透明度は従来の意味においてはサポートされていません。黒は100%の不透明、白は100%の透明、その中間のグレーの色合いはすべてさまざまな程度の半透明として表示されます。サポートされているファイル形式としては、.jpeg、.png、.tif、.psd、.tgaなどが挙げられます。アルファチャンネルはインポート時に無視されます。ファイルには100 x 100ピクセルから400 x 400ピクセルの間をお勧めします。</p> <p>また、Storyboard Proからエクスポートしたブラシ先端をインポートして、それらを同僚と共有することもできます。</p>
<p>最小サイズと最大サイズ</p>	<p>描画ツールの最小/最大サイズにより、ストロークに厚い/薄いエフェクトが生まれます。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maximum Size(最大サイズ): ストロークの最大幅を定義します。 • Minimum Size(最小サイズ): ストロークの最小幅を最大サイズとの関連でそのパーセンテージとして定義します。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <p>Minimum Size(最小サイズ)値を100%に設定すると、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。つまり、Maximum Size(最大サイズ)値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
<p>丸みと角度</p>	<p>Roundness(丸み)パラメータとAngle(角度)パラメータを使用すると、先端の形状と方向を変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Roundness(丸み): 先端に適用する垂直方向の拡大/縮小率。この設定を小さくすると、先端が垂直方向に押し潰され、丸いまたは正方形の先端をフラットな先端に変えることができます。 • Angle(角度): ブラシ先端を反時計回りに回転させる角度。

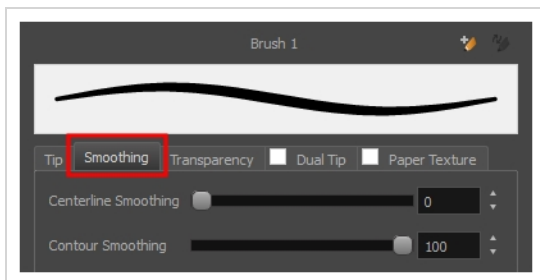
	<p> 注: 押し潰しは角度には関連していません。先端を回転させても、押し潰しは先端の元の方角に対して行われます。</p> <div style="text-align: center;">  <p>丸み: 100% 角度: 0° 丸み: 33% 角度: 0° 丸み: 100% 角度: 45° 丸み: 33% 角度: 45°</p> </div>
<p>硬度</p>	<p>硬度はブラシ先端のエッジの柔らかさに対応します。値が低いほど、エッジは柔らかくなります。値が大きいほど、先端エッジはシャープになります。一部のブラシ先端は100%不透明ではないので、たとえ硬度100%でも常に多少ソフトに見えます。</p> <div style="text-align: center;">  <p>硬度 100% 硬度 10%</p> </div>
<p>スペーシング</p>	<p>ブラシの各スタンプ間のスペースの量を定義します。シェイプの周囲に空白がない場合は、値を100%に設定すると、スタンプマークが端と端を合わせて設定されます。値が大きいほど、マーク間の間隔が広がります。とても大きな値は、ブラシのストロークが個々のマークの文字列として表示される可能性があります。逆に、小さいスペーシング値は流れるようなブラシストロークの外観を与えます。</p> <p>スペーシングは、連続的なストロークを描くときだけ明白です。</p> <div style="text-align: center;">  <p>スペーシング = 100%</p> <p>スペーシング = 10%</p> </div>
<p>ランダム度</p>	<p>Randomness(ランダム度)パラメータを使用すると、さまざまなブラシストロークを作成できます。これらのオプションを洗練させることで、ストロークにすてきな非機械的な見目を加えることができます。</p>
<p>ランダムサイズ</p>	<p>Maximum and Minimum Size(最大サイズと最小サイズ)の値を設定するだけで、ブラシストロークの太さと細さの間のバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>

	<div data-bbox="570 191 1011 485" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">  <p>ランダムサイズ = 0% スペーシング = 10%</p> <p>ランダムサイズ = 50%</p> </div> <div data-bbox="570 520 1430 753" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <p>Minimum Size(最小サイズ)を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Size(最大サイズ)値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
ランダム角度	<p>設定されたAngle(角度)値を中心にランダム回転の範囲を設定します。例えば、Angle(角度)が45°に設定され、Random Angle(ランダム角度)が10°に設定されている場合、ソフトウェアは40°~50°(プラスまたはマイナス5°、合計10°に相当)の間の値を選択します。</p> <div data-bbox="570 974 1011 1392" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <div data-bbox="581 982 1000 1100" style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> <p>Roundness & Angle</p> <p> 50 %</p> <p> 45 °</p> </div> <div data-bbox="581 1129 1000 1383" style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <p> ランダム角度 = 0%</p> <p> ランダム角度 = 60%</p> </div> </div>
ランダムスペーシング	<p>設定されたSpacing(スペーシング)値を中心にランダムスペーシングの範囲を設定します。たとえば、Spacing(スペーシング)が50%に設定され、Random Spacing(ランダムスペーシング)が10%に設定されている場合は、Storyboard Proが45%~55%(プラスまたはマイナス5%、合計10%)の値を選択します。</p>



スムージングタブ

Smoothing(スムージング)タブには、ペイント時にStoryboard Proがブラシストロークを自動的にスムージングする方法を設定するためのオプションがあります。



注:

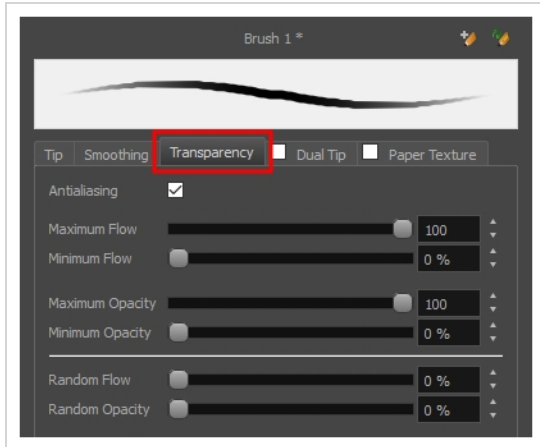
ビットマップレイヤーはスムージングをサポートしていないため、Smoothing(スムージング)タブは、ベクターレイヤーを操作する場合にのみ使用できます。

プロパティ	説明
中心線のスムージング	Storyboard Proがブラシストロークの方向、カーブおよびコーナーで実行すべきスムージングの量を定義します。設定値を大きくすれば線が不安定になるのを防ぐことができますが、描画精度が低下したり、鋭角をカーブにする恐れがあります。
輪郭スムージング	Storyboard Proがブラシストロークの外側の輪郭に対して実行するスムージングの量を定義します。設定値を大きくすると、鋭い角が丸くなり、結果として得られるベクター形状のコ

ントロールポイントの量が少なくなります。


透明度タブ


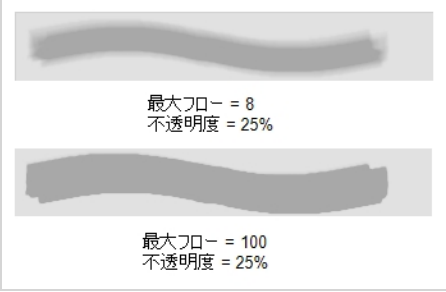
Transparency(透明度)タブでは、ブラシにアンチエイリアシングを適用するかどうかを決定したり、フローと不透明度を設定したりできます。

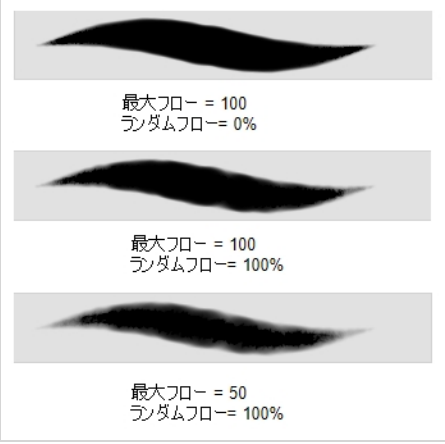

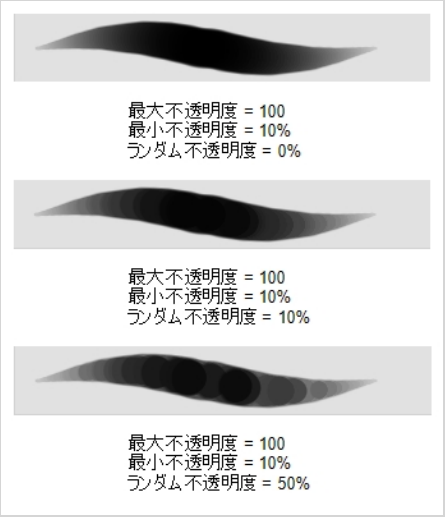


注:

Tip(先端)タブのBrush Type(ブラスタイプ)オプションがTextured Vector Brush(テクスチャー付きベクターブラシ)に設定されている場合、Transparency(透明度)タブのオプションは、ベクターレイヤーでのみ利用可能です。ビットマップレイヤーでは、これらのオプションは常に利用可能です。

プロパティ	説明
アンチエイリアシング	<p>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と、ブラリストロークの輪郭が周囲の色と混ざり合い、さもなければ画像の解像度のせいで不可能な滑らかさの錯覚を生み出します。</p> <p>アンチエイリアシングが無効になっていると、ブラシのテクスチャーは完全に透明または完全に不透明なピクセルのみをレンダリングします。このオプションを無効にすることは、アウトラインを非常に鮮明にする必要がある場合、ピクセルアートを作成したい場合、またはブラリストロークを変更せずに単色でレンダリングする必要がある場合に便利です。これにより、サードパーティ製ソフトウェアでの再描画や処理が簡単になります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 無効にすると、Transparency(透明度)タブの他のすべてのオプションが無効になります。</p> </div>

<p>最大フローと最小フロー</p>	<p>Maximum and Minimum Flow(最大および最小フロー) パラメータでは、ブラシからペイントが流れる速度の範囲を設定できます。この類似性はペンでもっとよく機能します。流れが大きいほど、より多くのインクが出るため、線の色と質感はより一定したものになります。流れが薄い場合は、線の色とテクスチャーにむらがあるように見えることがあります。この機能は、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maximum Flow(最大フロー): 流体ストロークを作成するときの色とテクスチャーが適用される最大レートを設定します。 • Minimum Flow(最小フロー): 流体ストロークを作成するときの色とテクスチャーが適用される最小レートを設定します。これは、Maximum Flow(最大フロー) 値のパーセンテージとして定義されます。Minimum Flow(最小フロー) の値が100%に設定されていると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。フローはMaximum Flow(最大フロー) 値の一定レートに設定されます。 
<p>最大不透明度と最小不透明度</p>	<p>Maximum and Minimum Opacity(最大不透明度と最小不透明度) パラメータで、ブラシマークの不透明度の範囲を設定します。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maximum Opacity(最大不透明度): 圧力が重いときのブラシマークの透明限界を設定します。 • Minimum Opacity(最小不透明度): 圧力が非常に軽いときのブラシマークの透明限界を設定します。Maximum Opacity(最大不透明度) の値に対する割合として定義されます。Minimum Opacity(最小不透明度) の値を100%に設定すると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。不透明度はMaximum Opacity(最大不透明度) 値の一定レートに設定されます。 
<p>ランダム度</p>	<p>Randomness(ランダム度) パラメータは、フローと不透明度のランダム度範囲を設定します。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p>

<p>ランダム度フロー</p>	<p>Maximum and Minimum Flow(最大フローと最小フロー) の値を設定するだけで、ブラシストロークのフローにバリエーションを作り出せません。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p> <div data-bbox="574 390 1016 831">  <p>最大フロー = 100 ランダムフロー = 0%</p> <p>最大フロー = 100 ランダムフロー = 100%</p> <p>最大フロー = 50 ランダムフロー = 100%</p> </div> <div data-bbox="574 865 1429 1100" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: Minimum Flow(最小フロー) を100% に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークにフローの変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Flow(最大フロー) 値を使用して均一なフロを強制することになります。</p> </div>
<p>ランダム不透明度</p>	<p>Maximum and Minimum Opacity(最大不透明度と最小不透明度) の値を設定するだけで、ブラシストロークの不透明度にバリエーションを作り出せません。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p> <div data-bbox="574 1356 1016 1869">  <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 0%</p> <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 10%</p> <p>最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 50%</p> </div>

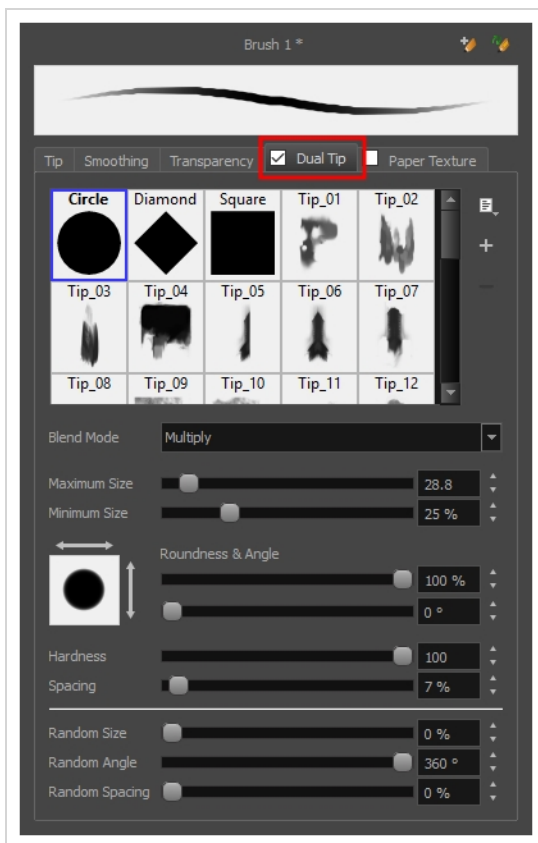
**注:**

Minimum Opacity(最小不透明度)を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに不透明度の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Opacity(最大不透明度)値を使用して均一な不透明度を強制することになります。

デュアル先端タブ

Dual Tip(デュアル先端)タブでは、デュアル先端ブラシを作成するためのパラメータを設定できます。プライマリビットマップブラシ先端とデュアル先端は常に連携して機能します。プライマリ先端のパラメータはTip(先端)タブで、デュアル先端のパラメータはDual Tip(デュアル先端)タブで設定できます。選択したBlend(ブレンド)モードは、先端の組み合わせ方法を決定します。

デフォルトで、Blend Mode(ブレンドモード)はMultiply(乗算)に設定され、Random Angle(ランダム角度)は360°に設定されています。

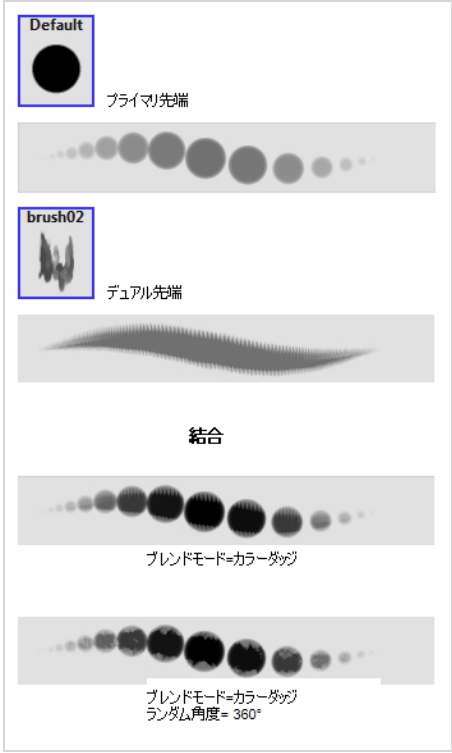


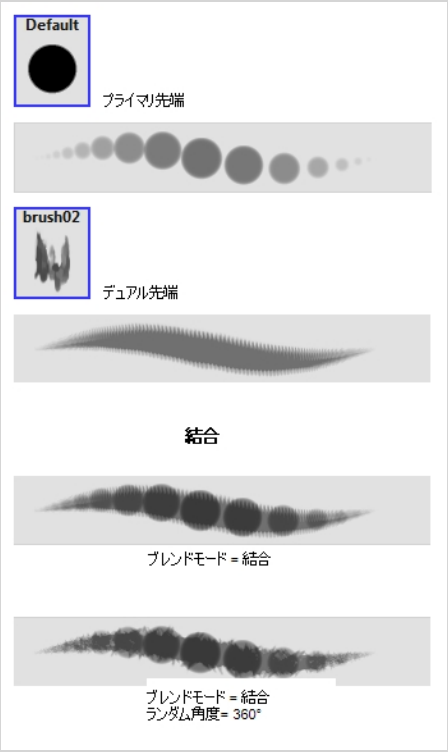


注:

Dual Tip (デュアル先端) を使用するには、Dual Tip (デュアル先端) タブ内のチェックボックスをオンにしてオプションを有効にする必要があります。さらに、ベクターレイヤーで作業している場合は、Tip (先端) タブのBrush Type (ブラシタイプ) オプションは、Textured Vector Brush (テクスチャー付きベクターブラシ) に設定する必要があります。

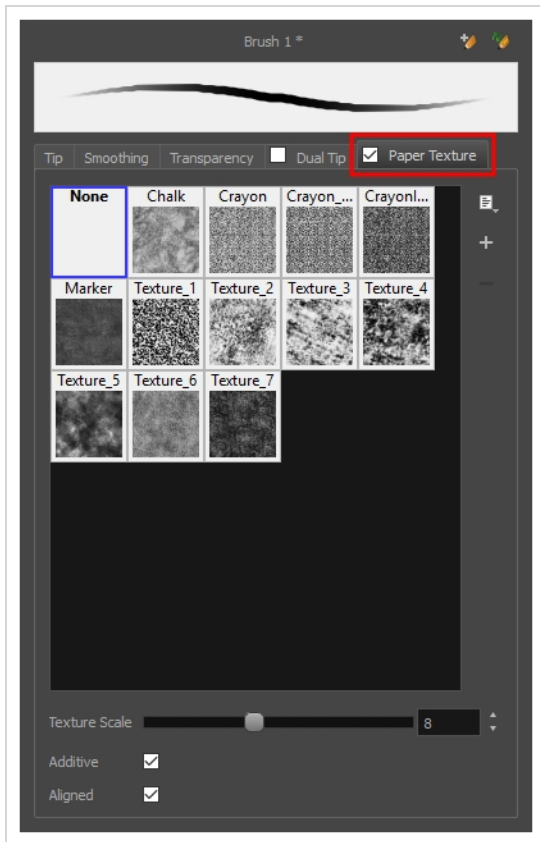
プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、ブラシがデュアル先端を使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスがオフの場合、Dual Tip (デュアル先端) タブのオプションは無効になります。
ブレンドモード	Blend (ブレンド) モードでは、プライマリ先端とデュアル先端を組み合わせる方法を決定できます。
乗算	<p>これはデフォルトのブレンドモードです 2つのブラシ先端がこのモードで結合されると、それらは本質的に重なり合う領域でお互いを切り取り、片方または両方の先端は透明度100%の領域を持ちます。ブラシ先端の不透明度が低いほど、それらの組み合わせは明るくなります。</p>
覆い焼き	このモードでは、プライマリ先端はデュアル先端のシェイプを切り取ります。先端の形状が重なっている場所では、主要シェイプの境界内で、カラーと不透明度がより暗く見えます。

プロパティ	説明
	 <p>Default プライマリ先端</p> <p>brush02 デュアル先端</p> <p>結合</p> <p>ブレンドモード=カラーダブ</p> <p>ブレンドモード=カラーダブ ランダム角度 = 360°</p>
結合	<p>このモードは、2つの先端を、同じ色を持ち、同じパスをたどる2つの異なる別々のブラシとして扱います。</p>

プロパティ	説明
	 <p>Default プライマリ先端</p> <p>brush02 デュアル先端</p> <p>結合</p> <p>ブレンドモード = 結合</p> <p>ブレンドモード = 結合 ランダム角度 = 360°</p>

紙 テクスチャータブ

Paper Texture(紙 テクスチャー) タブでは、ブラシに紙のようなテクスチャーを設定できます。画像ファイルをインポートしてテクスチャーを追加したり、以前にStoryboard Proからエクスポートした紙 テクスチャーをインポートすることもできます。

**注:**

Paper Texture(紙テクスチャー)を使用するためには、Paper Texture(紙テクスチャー)タブ内のチェックボックスをオンにしてオプションを有効にする必要があります。さらに、ベクターレイヤーで作業している場合は、Tip(先端)タブのBrush Type(ブラシタイプ)オプションは、Textured Vector Brush(テクスチャー付きベクターブラシ)に設定する必要があります。


プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、ブラシが紙テクスチャーを使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスがオフの場合、Paper Textur(紙テクスチャー)タブのオプションは無効になります。
テクスチャースケール	紙テクスチャーのサイズを増減します。
加算	このオプションは、重複する線を1回の連続的なストロークで走り書きするときに、テクスチャーをその上に重ねていきます。このオプションをオフにすると、単一の連続したストロークからの重複する線の領域は、暗さとテクスチャーに関しては、重ならない領域と同じように表示されます。

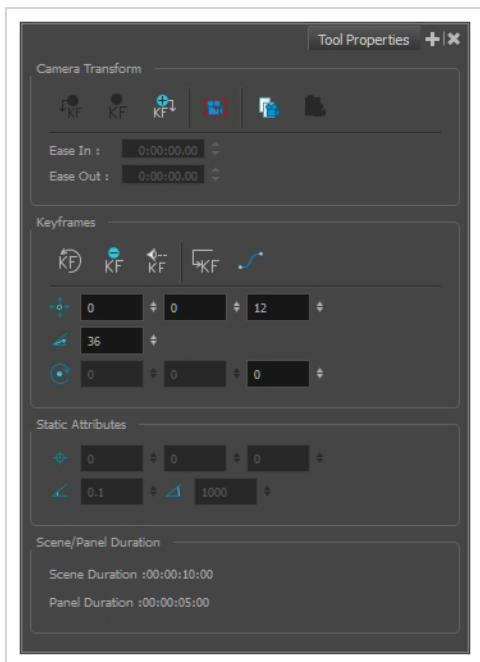
プロパティ	説明
	 <p data-bbox="553 531 634 552">加算有効</p> <p data-bbox="781 531 862 552">加算無効</p>
アライン済み	<p data-bbox="522 648 1430 783">このオプションは、別々の重なり合うストロークの動作を定義します。このオプションが有効な場合、紙テクスチャーの位置は、ブラシを一掃きするたびに変わることはありません。このオプションを無効にすると、ブラシを一掃きするたびに、異なるテクスチャー位置が生成されます。テクスチャーの向きは常に同じです。</p>  <p data-bbox="630 1157 753 1178">位置合わせ有効</p> <p data-bbox="943 1157 1066 1178">位置合わせ無効</p>



カメラツールプロパティ







Camera(カメラ) ツールを使用すると、カメラのキーフレームを追加および操作して、カット内のカメラをアニメートできます。









Camera(カメラ) ツールプロパティにアクセスする方法


1. Tools(ツール)ツールバーで、Camera (カメラ)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



アイコン	プロパティ	説明
カメラのトランスフォーム		
	現在のパネルの最初にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの最初にキーフレームを追加します。 また、Camera(カメラ) > Add Keyframe at Beginning of Current Panel(現在のパネルの最初にキーフレームを追加)を選択することもできます。
	現在のコマの最初にキーフレーム	現在のコマの最初にキーフレームを追加します。 また、Camera(カメラ) > Add Keyframe at Beginning of Current Frame(現在のコマの最初にキーフレームを追加)を選択することもできます。

アイコン	プロパティ	説明
	ムを追加	
	現在のパネルの最後にキーフレームを追加	現在選択されているパネルの最後にキーフレームを追加します。 また、Camera(カメラ) > Add Keyframe at End of Current Panel(現在のパネルの最後にキーフレームを追加)を選択することもできます。
	カメラをリセット	選択したカット内のすべてのキーフレームを削除して、元の静止カメラに戻ります。
	選択したパネルからカメラをコピー	選択したパネルにカメラのキーフレームをコピーします。
	選択したパネルにカメラをペーストしてフィット	選択したパネルにコピーしたカメラのキーフレームを貼り付けます。
--	イーズイン	カメラ動作の開始速度を設定できます。 カメラ動作が徐々に変化する最初のコマの後にイーズインの持続時間を入力することができます。たとえば、コマ1から10まで通常のカメラ速度までゆっくりと加速させたい場合は、値10を入力します。
--	イーズアウト	カメラ動作の終了速度を設定できます。 カメラ動作が徐々に変化する最初のコマの後にイーズアウトの持続時間を入力することができます。カメラ動作が徐々に変化する最後のコマより前のコマ数を入力することができます。
キーフレーム		
	キーフレームをリセット	選択したキーフレームをリセットします。
	キーフレームを削除	選択したキーフレームをカメラから削除します。


アイコン	プロパティ	説明
	カメラキーをステージビューの位置に合わせる	元の比率を維持しながら、カメラフレームを、Stage(ステージ) ビューで使用可能な現在のスペースに合わせます。これは3Dカットで非常に便利です。Camera(カメラ) > Align Camera Key with Stage View Position(カメラキーをステージビュー位置に合わせる)を選択することもできます。
	選択したキーフレームへ移動	Timeline(タイムライン) ビューで選択したキーフレームに再生ヘッドを追加します。3Dで作業してCamera(カメラ) ビューと組み合わせて使用する場合、このオプションはCUT/カットを適切にフレーミングするのに非常に便利です。を参照
	機能エディター	機能カーブとパラメータを編集できFunction Editor(機能エディター)を開きます。これは、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整に関する視覚的なグラフです。Function Editor(機能エディター)では、背景で複数の関数を参照として表示することができます。
	オフセット	カメラフレームの中心点の位置を設定できます。フィールドはそれぞれ、X位置、Y位置、Z位置を表します(トラックインまたはトラックアウトの動きをアニメートすることができます)。 Camera(カメラ) ツールを使用して、Stage(ステージ) ビューまたはCamera(カメラ) ビューからカメラフレームを配置することもできます。を参照。
	フォーカル長	カメラの焦点長の値を設定できます。デフォルトでは、焦点距離の値は36ミリメートルに設定されています。フォーカル長によってCUT/カットの角度値が決まるため、ズームインまたはズームアウトの動きをアニメートできるようにします。
	回転	カメラの回転値を設定できます。2Dプロジェクトで作業しているときは、最後のフィールドのみがアクティブになり、カメラをZ軸(左右)にのみ回転させることができます。3Dプロジェクトで作業するときは、3つのフィールドがアクティブになり、それぞれX、Y、Z軸の回転値を表します。 Camera(カメラ) ツールを使用して、Stage(ステージ) ビューまたはCamera(カメラ) ビューからカメラフレームを回転させることもできます。を参照。
スタティック属性		
	ピボット	3Dが有効になっているときに、カメラのハンドルのピボット位置を表示します。ただし、これは実際のカメラ位置には影響しません。
	ニアプレーン	カメラが配置されているカメラコーン上の点。

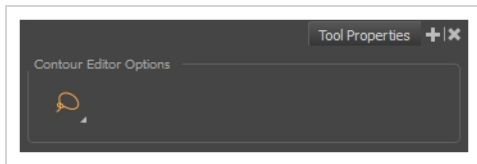
アイコン	プロパティ	説明
	ファープレーン	カメラコーンの遠端。ファープレーンの外側には何も見えません。
	カット/パネルの尺	選択したカットまたはパネルの長さをタイムコード形式で表示します。パネルのデフォルトの長さは1秒です。

中心線編集ツールプロパティ





Centerline Editor (中心線編集) では、輪郭ではなく中心線によってブラシストロークを編集できます。これにより、ブラシストロークの先端、曲線、および角を微調整しやすくなります。このツールの目的は、Contour Editor (輪郭編集) ツールで鉛筆線を編集するのと同じくらい簡単にブラシストロークを編集できるようにすることです。

Centerline Editor(中心線編集) ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tool(ツール) ツールバーで、Centerline Editor(中心線編集)  ツールを選択します。
2. ツールのプロパティが Tool Properties(ツールプロパティ) ビューに表示されます。



ツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数の要素を視覚的に選択する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Lasso(なげなわ): マウスでなげなわを描いて、複数の要素を選択できます。 •  Marquee(マーキー): 周囲に長方形を描くことで複数の要素を選択できます。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、これはより速くなりますが、望むほど正確ではないかもしれません。 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>

隙間閉鎖ツールプロパティ

ペイントツールでは、アートワークのどのエリアを塗りつぶすべきかを正確に把握するために、塗り潰そうとしている領域は閉じている必要があります。しかし、アーティストが誤って自分のアートワークに小さな隙間を残すことはよくあります。

Close Gap(隙間閉鎖)ツールを使えば、隙間の2つの先端を結ぶ目に見えないストロークを作成することによって、シェイプ内にある小さな隙間をすばやく閉じることができます。この見えないストロークは、塗りつぶすシェイプの輪郭を決定するために考慮されるので、Paint(ペイント)ツールを使用してエリアを塗りつぶすことができます。

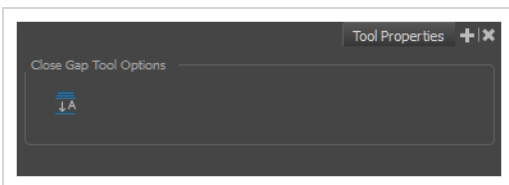


ヒント:



Close Gap(隙間閉鎖)ツールは、正確に使用する必要はありません。閉じたい隙間の近くに粗いストロークを描くと、ツールは自動的に最も近い2本の線の先端を検出し、それらを結ぶ目に見えない直線を描き、それらの間の隙間を閉じます。

Close Gap(隙間閉鎖)ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール)ツールバーでClose Gap(隙間閉鎖)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



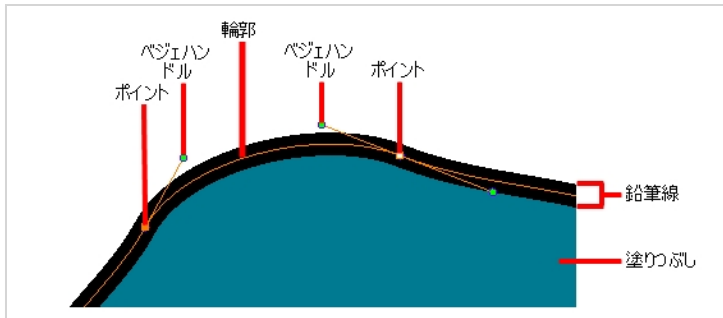
ツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	自動フラット化	<p>Close Gap(隙間閉鎖)ツールは、目に見えない描画ストロークを作成してシェイプを閉じます。このオプションを有効にすると、ストロークがアートワークの上に追加されるのではなく、アートワークにマージ(結合)されます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: このオプションが有効かどうかにかかわらず、Close Gap(隙間閉鎖)ツールで閉じる領域は、塗りつぶし可能になります。</p> </div>

輪郭編集ツールプロパティ

Contour Editor(輪郭編集)では、描画内のベクターシェイプ、ブラシストローク、および線を再形成できます。

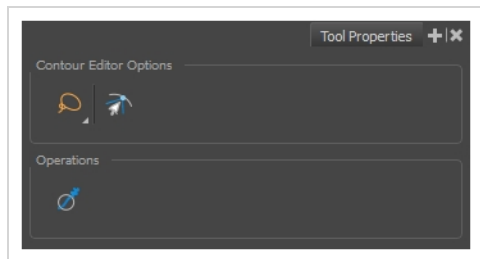
Storyboard Proのアートワークはベクターシェイプでできています。ベクターシェイプは、ポイント、ポイントを結ぶ線(輪郭)、およびベジエハンドルで表されるカーブベクター(線のカーブを作る)で定義されます。




Contour Editor(輪郭編集)ツールを使用すると、輪郭またはポイントの選択、ポイントの位置変更、シェイプへのポイントの追加と削除、カーブハンドルの回転、延長、短縮を行って、ポイント間の輪郭のカーブに影響を与えたり、ポイント間の輪郭をドラッグしてカーブを直接変更したりすることができます。



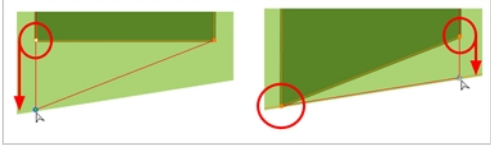
Contour Editor(輪郭編集) ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール) ツールバーで、Contour Editor(輪郭編集) ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。


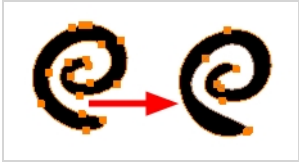


ツールモード

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数の要素を視覚的に選択する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lasso(なげなわ): マウスでなげなわを描いて、複数の要素を選択できます。 • Marquee(マーキー): 周囲に長方形を描くことで複数の要素を選択できます。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグ

アイコン	プロパティ	説明
		<p>グするだけでよいので、これはより速くなりますが、望むほど正確ではないかもしれません。</p> <div data-bbox="683 415 1430 583" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px;"> <p> ヒント: Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	輪郭にスナップ	<p>選択範囲またはポイントを、配置先の線にスナップします。別の線に十分近づけると直ちに、ポイントまたは選択範囲がスナップされます。</p> <div data-bbox="683 737 1170 884" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  </div>


操作

アイコン	プロパティ	説明
	スムーズな選択	<p>Smooth(スムーズ)操作は、選択した描画ストロークをスムーズにして余分なポイントを削除できます。</p> <div data-bbox="760 1283 1057 1444" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  </div>

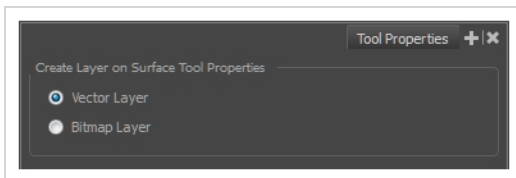
サーフェス上にレイヤーを作成するツールプロパティ

Camera(カメラ)ビューで作業しているときに、Create Layer on Surface(サーフェス上にレイヤーを作成)ツールを使用すると、ホバーしている3Dオブジェクトのサーフェス上に新しいベクターまたはビットマップレイヤーを作成できます。新しいレイヤーは、クリックしたZ深度のポイントに配置され、カメラに対して垂直になるので描画を開始できます。

Create Layer on Surface(サーフェス上にレイヤーを作成する) ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール)ツールバーで、Create Layer on Surface(サーフェス上にレイヤーを作成)  ツールを選択します。

ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



プロパティ	説明
ベクターレイヤー	ホバーしている3Dオブジェクトの上に、新しいベクターレイヤーを作成します。
ビットマップレイヤー	ホバーしている3Dオブジェクトの上に、新しいビットマップレイヤーを作成します。

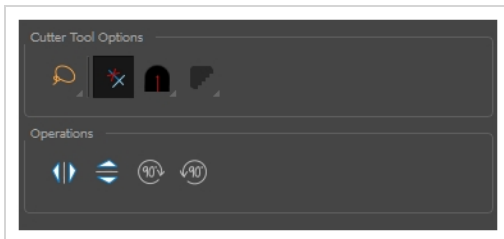
カッターツールプロパティ

Cutter(カッター) ツールを使用すると、描画の一部を切り取り、それをトランスフォーム、コピー、または削除することができます。







Cutter(カッター) ツールプロパティにアクセスする方法





1. Tools(ツール)ツールバーで、Cutter(カッター) ツールを選択します。

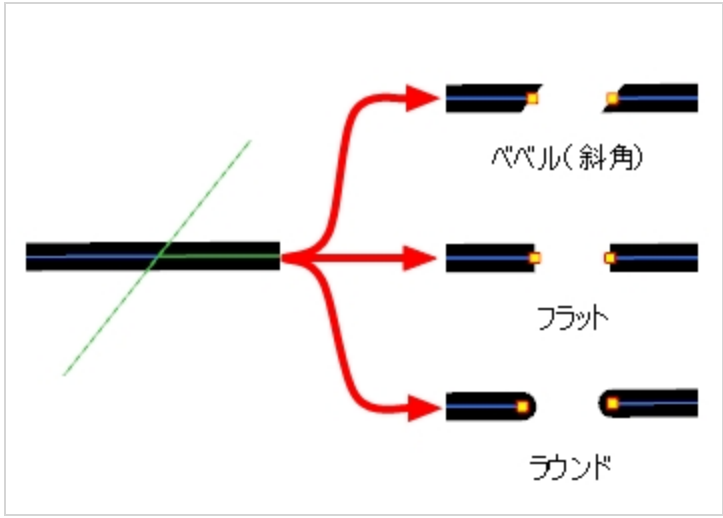


ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。







ツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数の要素を視覚的に選択する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Lasso(なげなわ): マウスでなげなわを描いて、複数の要素を選択できます。 •  Marquee(マーキー): 周囲に長方形を描くことで複数の要素を選択できます。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、これはより速くなりますが、望むほど正確ではないかもしれません。 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	マウスジェスチャーを使う	<p>このオプションがLasso(なげなわ)  選択タイプと共に有効になっているとき、アートワーク内の線分の上をCutter(カッター) ツールですばやく線を描画すると、瞬時にそれが削除されます。これは、アートワークをすばやくクリーンアップするためにCutter(カッター) ツールを使用したい場合に役立ちます。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="581 317 1370 743" style="text-align: center;"> </div> <div data-bbox="581 779 1430 1045" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>注:</p> <p>このオプションは、Cutter(カッター) ツールを別々のブラシストロークまたは鉛筆ストロークに使用している場合にのみ機能します。このため、描画をクリーンアップするためにこのオプションを使用する場合は、アートワークをフラット化しないことが重要です。ビットマップレイヤーのアートワークは常にフラット化されるため、このオプションはビットマップレイヤーには影響しません。</p> </div>
	先端スタイル	<p>鉛筆線をカットするとき、このオプションは、カットしたところの残りの鉛筆線分の先端に配置する鉛筆線の種類を決定します。</p> <div data-bbox="581 1192 769 1354" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>デフォルトでは、Bevel(ベベル=斜角)  に設定されており、鉛筆線の先端がカッターのストロークと同じ角度でカットされるようにします。ご希望に応じて、Cutter(カッター) ツールで分割する鉛筆線を、ベベルの代わりにFlat(フラット)  またはRound(ラウンド)  先端にすることもできます。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		
	アンチエイリアシング	<p>ビットマップアートワークで作業しているときにこれを有効にすると、カットしたアートワークの端が滑らかになり、表示がピクセル化されなくなります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: このオプションは、ビットマップレイヤーでのみ利用できます。</p> </div>

操作

アイコン	プロパティ	説明
	左右反転	現在の選択範囲を左右に反転します。
	上下反転	現在の選択範囲を上下に反転します。
	90度右回転	現在の選択範囲を90度右回転します。
	90度左回転	現在の選択範囲を90度左回転します。

スポイトツールプロパティ

Dropper(スポイト) ツールでは、Colour(カラー) ビューに行かなくても、描画から色を選択できます。



注:

スポイトで色を選択するとき、選択したカラーが現在の色になりますが、スウォッチリストに自動的に追加されることはありません。

Dropper(スポイト) ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール)ツールバーでDropper(スポイト) ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ) ビューに表示されます。




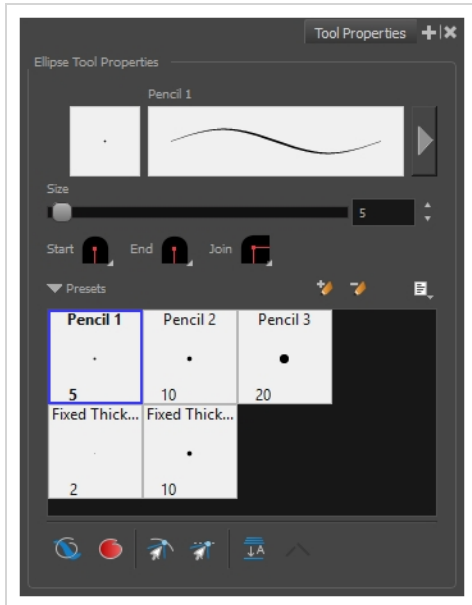
アイコン	プロパティ	説明
	すべてのレイヤーをサンプリング	デフォルトでは、Dropper(スポイト) ツールは現在アクティブな描画レイヤーからのみカラーを選択します。つまり、カラーが半透明の場合でも、アクティブレイヤーのカラーとその透明度だけが取得され、その背後のレイヤーのカラーは無視されます。 このオプションが有効なとき、Dropper(スポイト) ツールは代わりに画面に表示される色を選択するため、複数のレイヤーを合成した結果のカラーを選択できます。
	透明を選択しない	デフォルトでは、Dropper(スポイト) ツールはカラーのアルファ値とカラー値を選択します。有効にすると、選択されたカラーのアルファ値は常に255になります。

楕円ツールプロパティ

Ellipse(楕円) ツールを使用すると、楕円または円をすばやく描画できます。


Ellipse(楕円) ツールプロパティにアクセスする方法


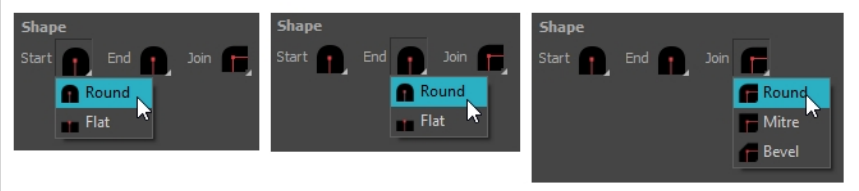
1. Tools(ツール)ツールバーでEllipse(楕円)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



鉛筆プロパティ

他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil(鉛筆) ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。




プロパティ	説明
プレビュー領域	Preview(プレビュー) 領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。 
鉛筆プロパティダイアログ	プレビュー領域の右にある矢印ボタンで、Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログが開きます。

プロパティ	説明
	 <p>Tool Properties(ツールプロパティ) ビューでは、いくつかの鉛筆シプロパティ、鉛筆プリセットのリスト、およびその他の描画オプションへのアクセスしかできないのに対し、Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログでは、鉛筆のシェイプとテクスチャーのために使用できるすべてのオプションにアクセスできます。Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログについての詳細は、以下の鉛筆プロパティダイアログ(ページ318)セクションを参照してください。</p>
サイズ	シェイプの描画に使用される鉛筆線の幅を定義します。
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル)のいずれかのスタイルを選択できます。

鉛筆プリセット



これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。



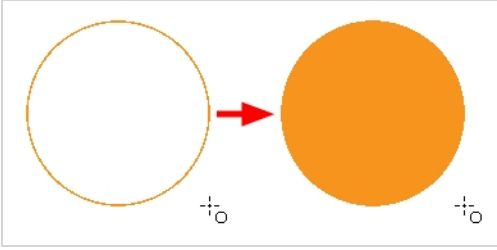



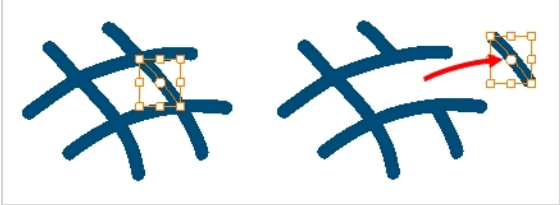
アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>Storyboard Proは少々の鉛筆プリセットを提供するとともに、独自のステンシルを作成し保存することもできます。描画するときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。</p> <p>作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリセットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作業者と</p>


アイコン	プロパティ	説明
		の間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新ブラシプリセット: 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。 • ブラシを削除: 現在選択されているプリセットを削除します。 • ブラシ名を変更: 現在選択されているプリセットの名前を変更できます。 • ブラシをインポート: Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。 • ブラシをエクスポート: ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。 • サムネール(小): 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。 • サムネール(大): 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。 • ストロークビュー: 名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

描画オプション

これらのオプションは、シェイプがアートワークに追加される方法に影響します。

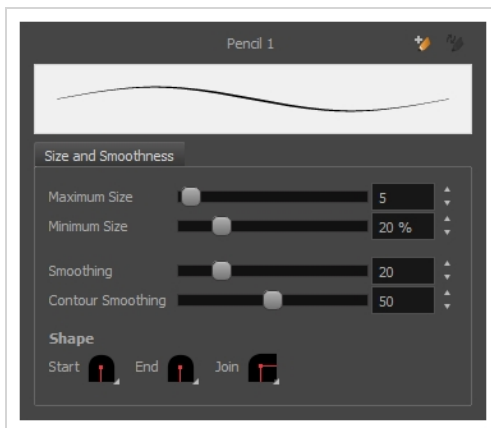
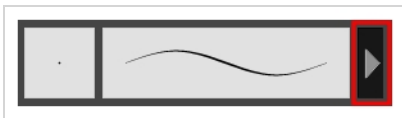
アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p>  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="634 317 1430 594" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: マウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから View(表示) > Realistic Preview(リアリスティックプレビュー) を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	自動塗りつぶし	<p>有効なときは、描かれたシェイプが選択されている色で自動的に塗りつぶされます。デフォルトでは、シェイプを描画しても輪郭だけが作成されます。</p> <div data-bbox="634 741 1127 989" style="text-align: center;">  </div>
	輪郭にスナップ	<p>有効時には、描画中にマウスカーソルが描画内のアートワークの近くの輪郭にスナップ(吸着)します。</p>
	スナップして整列	<p>有効時には、描画中にマウスカーソルが描画内の他のストロークやシェイプの長方形境界ボックスと自動的に整列します。</p>
	自動フラット化モード	<p>デフォルトでは、をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten(自動フラット化) オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p> <div data-bbox="634 1472 1190 1675" style="text-align: center;">  </div>

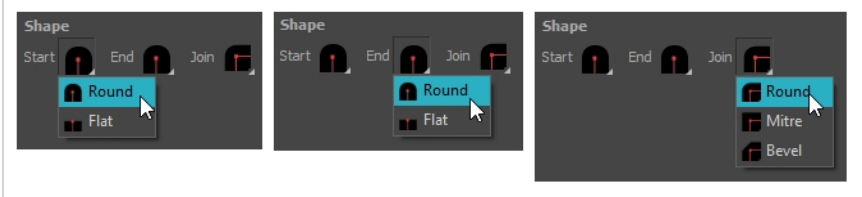
アイコン	プロパティ	説明
		<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注: Select(選択) ツールを使用して、フラット化された鉛筆線分を使用、選択、および削除できます。Auto-Flatten(自動フラット化) モードで描画された重複する鉛筆線は、重複部分によって基本的に線分に分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>

鉛筆プロパティダイアログ

Ellipse(楕円) ツールは、Pencil (鉛筆) ツールと同じ種類の線を描画します。このため、Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログを使ってEllipse(楕円) ツールの線を設定できます。これは、Tool Properties(ツールプロパティ) ビューのストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックして開きます。




プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用する、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
スムージング	中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なけ

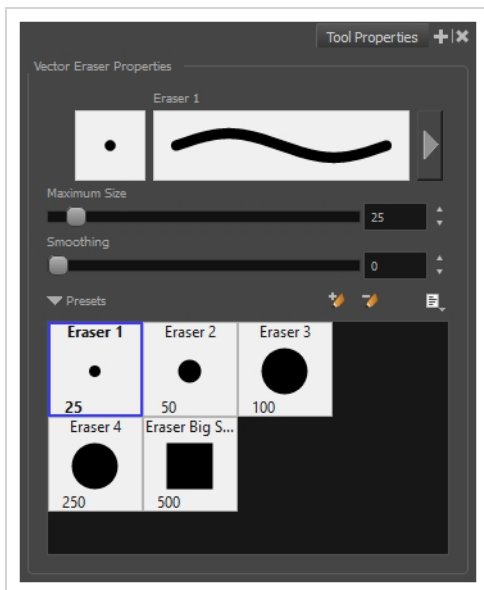
プロパティ	説明
	ればそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。
輪郭スムージング	ストロークの輪郭シェイプ上のポイント数を定義します。これにより、ブラシストロークの輪郭シェイプの凹凸や波が滑らかになります。
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none">• 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。• 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。• ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル)のいずれかのスタイルを選択できます。

消しゴムツールプロパティ

Eraser(消しゴム) ツールを使えば、その上にストロークを描いてアートワークを消去することができます。Eraser(消しゴム) をタブレットで使用する場合、それはBrush(ブラシ) やPencil(鉛筆) ツールと同じように感圧性があります。


Eraser (消しゴム) ツールプロパティにアクセスする方法


1. Tools(ツール)ツールバーでEraser(消しゴム)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



消しゴムプロパティ



Eraser(消しゴム) ツールの設定方法は、Brush(ブラシ) ツールの設定方法とほぼ同じです。

プロパティ	説明
ストロークプレビュー領域	Preview(プレビュー) 領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。 
消しゴムプロパティダイアログ	表示領域の右にある矢印ボタンを押すと、Eraser Properties(消しゴムプロパティ) ダイアログが開き、消しゴムのすべてのパラメータとオプションにアクセスできます。Tool Properties(ツールプロパティ) ビューでは、いくつかの消しゴムプロパティ、消しゴムプリセットのリスト、および消しゴムプロパティに関連していないEraser(消しゴム) ツールのオプションだけにアクセスできま

プロパティ	説明
	<p>す。Eraser Properties(消しゴムプロパティ) ダイアログについての詳細は、以下の消しゴムプロパティダイアログセクションを参照してください。</p> 
最大サイズ	<p>消しゴムの最大サイズを定義します。</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。</p>
スムージング	<p>中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。</p>
フロー	<p>アートワークから消去される消しゴム先端の各インスタンスに対して不透明度を設定できます。Opacity(不透明度) パラメータとは逆に、流量パラメータは累積効果を持ちます。これは、流量が少ないと、消しゴムのストロークが四肢に向かって効果的でなくなり、中央でより効果的になることを意味します。その上に描画すると、ストロークの流れも蓄積されます。デフォルトでは、消しゴムの流れは、ペンタブにかかる圧力の大きさによって変動します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: このオプションは、ビットマップレイヤーに描画するときにTool Properties(ツールプロパティ) ビューにのみ表示されます。</p> </div>
不透明度	<p>Opacity(不透明度) パラメータは、ブラシストロークの不透明度を設定できます。Flow(フロー) パラメータとは反対に、Opacity(不透明度) パラメータは累積的ではありません。ブラシストローク全体の不透明度は、Opacity(不透明度) パラメータを超えることはありません。デフォルトでは、Opacity(不透明度) パラメータは、ペンタブペンにかかる圧力の大きさによって異なります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: このオプションは、ビットマップレイヤーに描画するときにTool Properties(ツールプロパティ) ビューにのみ表示されます。</p> </div>

消しゴムプリセット

これらのオプションでは、消しゴムプリセットを選択、作成、および管理することができます。

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	デフォルトで、Storyboard Proには消しゴムプリセットがプリロードされています。自分の消しゴムを設定し、そのプロパティを新しいプリセットに保存することで、消しゴムプリセットを作成することも可能です。また、消しゴムプリセットをエクスポートおよびインポートすることもできます。
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシ名を変更	現在選択されているプリセットの名前を変更できます。
	ブラシをインポート	Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。
	ブラシをエクスポート	ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。
	サムネイル(小)	小さなサムネイルのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。
	サムネイル(大)	大きなサムネイルのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。
	ストロークビュー	名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

消しゴムプロパティダイアログ

消しゴムには豊富なオプションとプロパティがあって、これらはTool Properties(ツールプロパティ)ビューには表示されませんが、むしろダイアログではそこからアクセスすることができます。Eraser Properties(消しゴムプロパティ)ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックします。

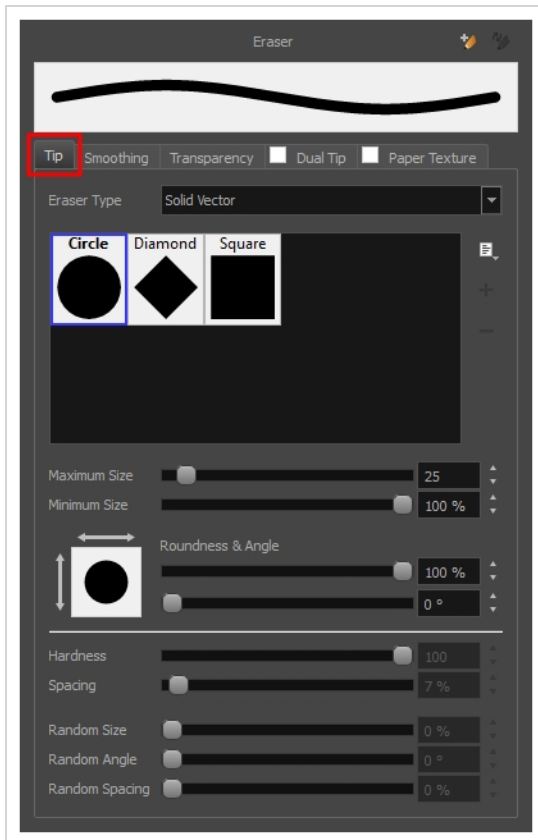


Eraser Properties(消しゴムプロパティ)ダイアログには5つの異なるタブがあり、ビットマップレイヤーので作業している場合は、Smoothing(スムージング)タブを除いてください。以下は、各タブで利用可能なオプションについての詳細情報です。



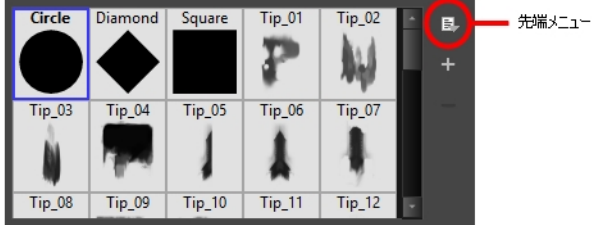
- [先端タブ](#) (ページ323)
- [スムージングタブ](#) (ページ328)
- [透明度タブ](#) (ページ328)
- [デュアル先端タブ](#) (ページ332)
- [紙テクスチャータブ](#) (ページ335)




先端タブ


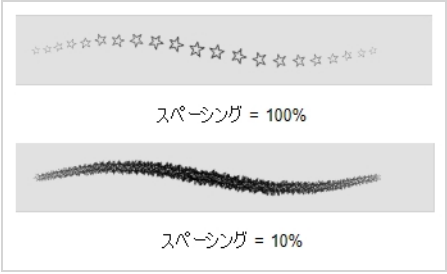

Tip(先端)タブでは、消しゴム先端の形状、サイズ、硬さ、および間隔を設定できます。


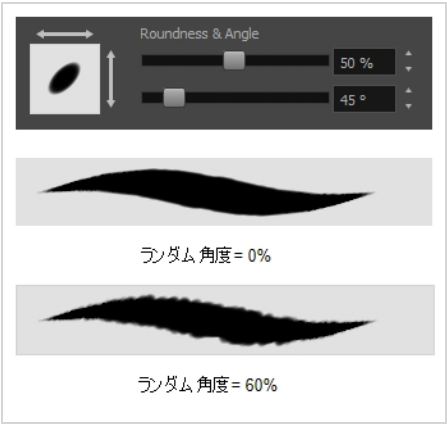
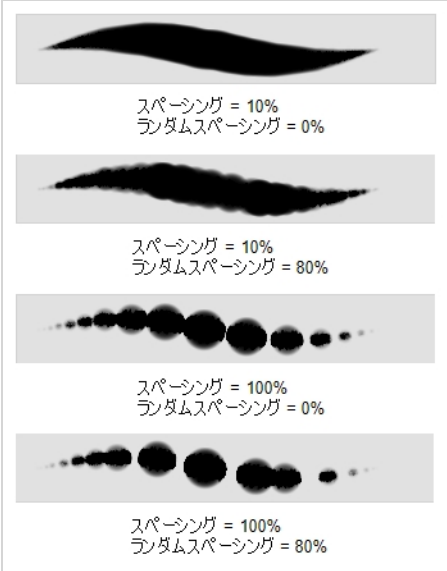


プロパティ	説明
消しゴムタイプ	<p>次のいずれかの消しゴムタイプから選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solid Vector(ソリッドベクター): ベクターアートワークからその消しゴムストロークのシェイプを単にカットします。ソリッドなベクター消しゴムは常に完全にアートワークを消して硬い継ぎ目を残します。 • Textured Eraser(テクスチャー付き消しゴム): テクスチャー付きブラシと同じオプションで消しゴムを設定することができます。テクスチャー付き消しゴムは、それを完全に消さないと、テクスチャー付きブラシストローク内のビットマップテクスチャーの不透明度を

プロパティ	説明
	<p>減少させます。ブラシストロークを完全に消去すると、ベクターアートワークから消去された部分が切り取られます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Textured, Preserve Vector(テクスチャー付き、ベクターの保存): Textured Eraser (テクスチャー付き消しゴム) と同様です。ただし、たとえそれがテクスチャー付きブラシストロークのテクスチャーのピクセルを完全に消去しても、ベクターシェイプからカットされないことを除きます。 <div data-bbox="505 541 1430 804" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> 注: テクスチャー付きの消しゴムは、テクスチャー付きブラシストロークでのみ期待どおりに機能します。Textured(テクスチャー付き消しゴム) をソリッドベクターブラシストロークまたは鉛筆線上で使用しても、消しゴムストロークのシェイプをカットするだけです。Textured, Preserve Vector(テクスチャー付き保存ベクター) タイプの消しゴムをソリッドベクターシェイプ上または鉛筆線上で使用しても、消しゴムは何も消去しません。</p> </div> <div data-bbox="505 835 1430 1035" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> 注: このオプションは、ビットマップレイヤーで作業するときは利用できません。ビットマップレイヤーでは、消しゴムは常にテクスチャー付きであり、テクスチャー付き消しゴムオプションは常に使用可能です。</p> </div>
消しゴム先端ライブラリー	<div data-bbox="505 1094 1123 1346" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>ここで消しゴム先端のシェイプを選択します。デフォルトはラウンド(丸み)です。最大の消しゴム不透明度が100%に設定されている場合でも、一部の先端は半透明の領域を持つように設計されています。</p> <p>カスタムの消しゴム先端を作成するには、Storyboard Proかまたはサードパーティ製ソフトウェア(Adobe Photoshopなど) のいずれかで、事前にファイルを準備する必要があります。カラーはサポートされておらず、透明度は従来の意味においてはサポートされていません。黒は100%の不透明、白は100%の透明、その中間のグレーの色合いはすべてさまざまな程度の半透明として表示されます。サポートされているファイル形式としては、.jpeg、.png、.tif、.psd、.tgaなどが挙げられます。アルファチャンネルはインポート時に無視されます。ファイルには100 × 100ピクセルから400 × 400ピクセルの間をお勧めします。</p> <p>また、Storyboard Proからエクスポートした消しゴム先端をインポートして、それらを同僚と共有することもできます。</p>

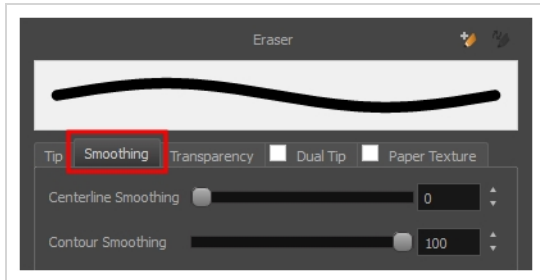
プロパティ	説明
最小サイズと最大サイズ	<p>描画ツールの最小/最大サイズにより、ストロークに厚い/薄いエフェクトが生まれます。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maximum Size(最大サイズ): ストロークの最大幅を定義します。 • Minimum Size(最小サイズ): ストロークの最小幅を最大サイズとの関連でそのパーセンテージとして定義します。 <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: Minimum Size(最小サイズ) 値を100%に設定すると、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。つまり、Maximum Size(最大サイズ) 値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
丸みと角度	<p>Roundness(丸み) パラメータとAngle(角度) パラメータを使用すると、先端の形状と方向を変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Roundness(丸み): 先端に適用する垂直方向の拡大/縮小率。この設定を小さくすると、先端が垂直方向に押し潰され、丸いまたは正方形の先端をフラットな先端に変えることができます。 • Angle(角度): ブラシ先端を反時計回りに回転させる角度。 <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 押し潰しは角度には関連していません。先端を回転させても、押し潰しは先端の元の方向に対して行われます。</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>丸み: 100% 丸み: 33% 丸み: 100% 丸み: 33% 角度: 0° 角度: 0° 角度: 45° 角度: 45°</p> </div> </div>
硬度	<p>Hardness(硬度) およびSpacing(スペーシング) パラメータを使用すると、消しゴム先端によって作られるマークの柔らかさと間隔を変更できます。Eraser Properties(消しゴムプロパティ) ウィンドウの上部にあるストロークプレビュー領域で、硬さと間隔のプレビューを見ることができます。</p> <p>硬度は消しゴム先端のエッジの柔らかさに対応します。値が低いほど、エッジは柔らかくなります。値が大きいほど、先端エッジはシャープになります。一部の消しゴム先端は100%不透明ではないので、たとえ硬度100%でも常に多少ソフトに見えます。</p>

プロパティ	説明
	 <p>硬度 100% 硬度 10%</p>
スペーシング	<p>消しゴムの各スタンプ間のスペースの量を定義します。シェイプの周囲に空白がない場合は、値を100%に設定すると、スタンプマークが端と端を合わせて設定されます。値が大きいほど、マーク間の間隔が広がります。とても大きな値は、消しゴムのストロークが個々のマークの文字列として表示される可能性があります。逆に、小さいスペーシング値は流れるようなブラシストロークの外観を与えます。</p> <p>スペーシングは、連続的なストロークを描くときだけ明白です。</p>  <p>スペーシング = 100%</p> <p>スペーシング = 10%</p>
ランダム度	<p>Randomness(ランダム度)パラメータを使用すると、さまざまなビットマップ消しゴムストロークを作成できます。これらのオプションを洗練させることで、ストロークにすてきな非機械的な見目を加えることができます。</p>
ランダムサイズ	<p>Maximum Size(最大サイズ)とMinimum Sizeと最小サイズ)の値を設定するだけで、消しゴムストロークの太さと細さの間のバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>  <p>ランダムサイズ = 0% スペーシング = 10%</p> <p>ランダムサイズ = 50%</p>

プロパティ	説明
	<div data-bbox="505 285 1430 485" style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p> 注: Minimum Size(最小サイズ)を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに幅の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Size(最大サイズ)値を使用して均一な線幅を強制することになります。</p> </div>
ランダム角度	<p>設定されたAngle(角度)値を中心にランダム回転の範囲を設定します。例えば、Angle(角度)が45°に設定され、Random Angle(ランダム角度)が10°に設定されている場合、ソフトウェアは40°~50°(プラスまたはマイナス5°、合計10°に相当)の間の値を選択します。</p> <div data-bbox="505 667 948 1087">  </div>
ランダムスペーシング	<p>設定されたSpacing(スペーシング)値を中心にランダムスペーシングの範囲を設定します。たとえば、Spacing(スペーシング)が50%に設定され、Random Spacing(ランダムスペーシング)が10%に設定されている場合は、Storyboard Proが45%~55%(プラスまたはマイナス5%、合計10%)の値を選択します。</p> <div data-bbox="505 1318 948 1885">  </div>

スムージングタブ

Smoothing(スムージング)タブには、ペイント時にStoryboard Proが消しゴムストロークを自動的にスムージングする方法を設定するためのオプションがあります。



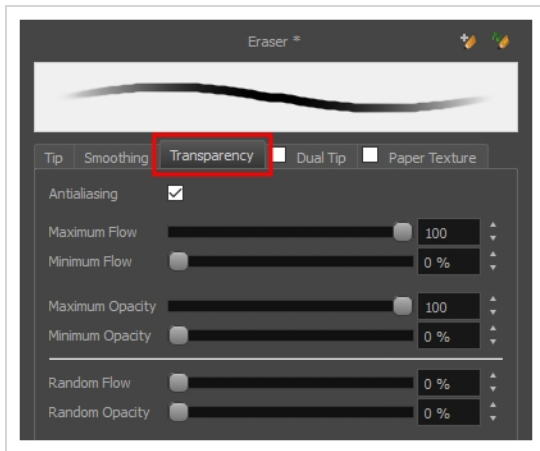
注:

ビットマップレイヤーはスムージングをサポートしていないため、Smoothing(スムージング)タブは、ベクターレイヤーを操作する場合にのみ使用できます。

プロパティ	説明
中心線のスムージング	Storyboard Proが消しゴムストロークの方向、カーブおよびコーナーで実行するべきスムージングの量を定義します。設定値を大きくすれば線が不安定になるのを防ぐことができますが、描画精度が低下したり、鋭角をカーブにする恐れがあります。
輪郭スムージング	Storyboard Proが消しゴムストロークの外側の輪郭に対して実行するスムージングの量を定義します。設定値を大きくすると、鋭い角が丸くなり、結果として得られるベクター形状のコントロールポイントの量が少なくなります。


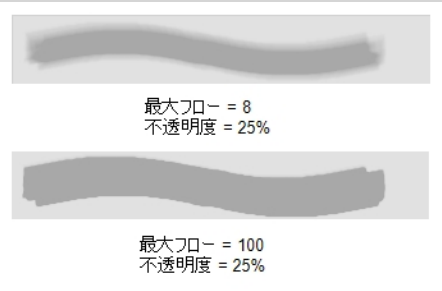
透明度タブ

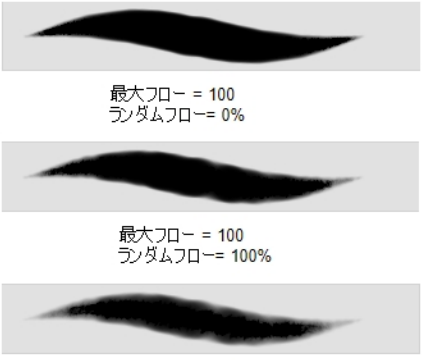


Transparency(透明度)タブでは、消しゴムにアンチエイリアシングを適用するかどうかを決定したり、フローと不透明度を設定したりできます。


**注:**

Tip(先端)タブのEraser Type(消しゴムタイプ)オプションがTextured Vector(テクスチャー付きベクター)またはTextured, Preserve Vector(テクスチャー付き、保存ベクター)に設定されている場合、Transparency(透明度)タブのオプションは、ベクターレイヤーでのみ利用可能です。ビットマップレイヤーでは、これらのオプションは常に利用可能です。

プロパティ	説明
アンチエイリアシング	<p>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と、消しゴムストロークの輪郭が周囲の色と混ざり合い、さもなければ画像の解像度のせいで不可能な滑らかさの錯覚を生み出します。</p> <p>アンチエイリアシングが無効になっていると、消しゴムはピクセルを完全に消去するか、またはピクセルをそのままにします。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>注: 無効にすると、Transparency(透明度)タブの他のすべてのオプションが無効になります。</p> </div>
最大フローと最小フロー	<p>Maximum and Minimum Flow(最大および最小フロー)パラメータでは、消しゴムのエフェクトが流れる速度の範囲を設定できます。フローが大きいほど、エフェクトはより一貫しています。流れが薄い場合は、エフェクトにむらがあるように見える可能性があります。この機能は、ペンタブの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maximum Flow(最大フロー): 流体ストロークを作成するとき色とテクスチャーが適用される最大レートを設定します。 • Minimum Flow(最小フロー): 流体ストロークを作成するとき色とテクスチャーが適用される最小レートを設定します。これは、Maximum Flow(最大フロー)値のパーセンテージとして定義されます。Minimum Flow(最小フロー)の値が100%に設定されていると、タブレットの圧力感度は適用されなく

プロパティ	説明
	<p>なります。フローはMaximum Flow(最大フロー) 値の一定レートに設定されます。</p> 
最大不透明度と最小不透明度	<p>Maximum and Minimum Opacity(最大不透明度と最小不透明度) パラメータで、消しゴムマークの不透明度の範囲を設定します。これは、ペンタブレットの圧力感度と連動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maximum Opacity(最大不透明度): 圧力が重いときの消しゴムマークの透明限界を設定します。 • Minimum Opacity(最小不透明度): 圧力が非常に軽いときの消しゴムマークの透明限界を設定します。Maximum Opacity(最大不透明度) の値に対する割合として定義されます。Minimum Opacity(最小不透明度) の値を100%に設定すると、タブレットの圧力感度は適用されなくなります。不透明度はMaximum Opacity(最大不透明度) 値の一定レートに設定されます。 
ランダム度	<p>Randomness(ランダム度) パラメータは、フローと不透明度のランダム度範囲を設定します。これは、ペンタブの圧力感度と連動します。</p>
ランダム度フロー	<p>Maximum and Minimum Flow(最大フローと最小フロー) の値を設定するだけで、消しゴムストロークのフローにバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p>

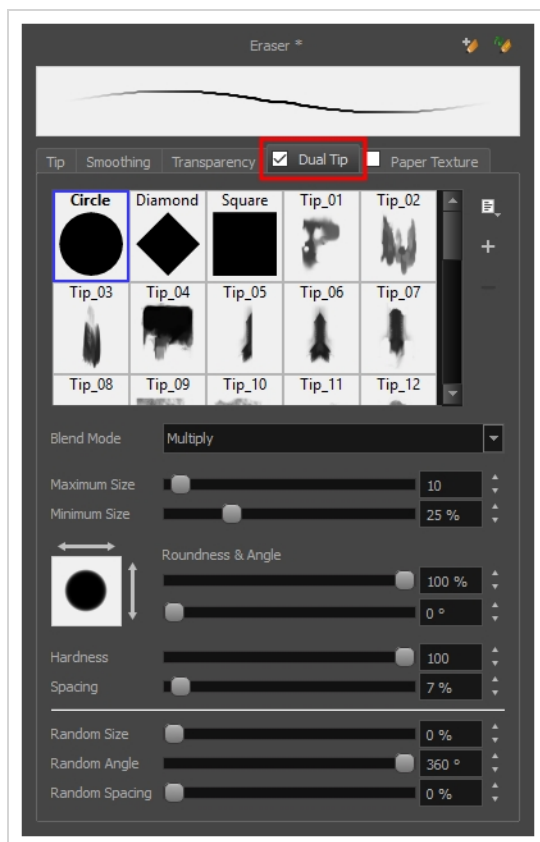
プロパティ	説明
	<div data-bbox="574 285 1016 726" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  <p style="text-align: center;">最大フロー = 100 ランダムフロー = 0%</p> <p style="text-align: center;">最大フロー = 100 ランダムフロー = 100%</p> <p style="text-align: center;">最大フロー = 50 ランダムフロー = 100%</p> </div> <div data-bbox="574 764 1430 995" style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p> 注:</p> <p>Minimum Flow(最小フロー)を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークにフローの変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Flow(最大フロー)値を使用して均一なフロを強制することになります。</p> </div>
ランダム透過性	<p>Maximum and Minimum Opacity(最大不透明度と最小不透明度)の値を設定するだけで、消しゴムストロークの不透明度にバリエーションを作り出せます。ミックスにランダム度を加えても、描画タブレットの筆圧感度は依然適用されます。軽い圧力は最小値の周りにランダムな値を作成し、強い圧力は最大値の周りにランダム値を作成します。パーセンテージが大きいほど、ランダム変動の範囲が広がります。</p> <div data-bbox="574 1251 1016 1766" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;">  <p style="text-align: center;">最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 0%</p> <p style="text-align: center;">最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 10%</p> <p style="text-align: center;">最大不透明度 = 100 最小不透明度 = 10% ランダム不透明度 = 50%</p> </div>

プロパティ	説明
	<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注:</p> <p>Minimum Opacity(最小不透明度)を100%に設定すると、ランダム度を適用しているかどうかにかかわらず、ストロークに不透明度の変動が生じる可能性がなくなります。したがって、Maximum Opacity(最大不透明度)値を使用して均一な不透明度を強制することになります。</p> </div>

デュアル先端タブ

Dual Tip(デュアル先端)タブでは、デュアル先端消しゴムを作成するためのパラメータを設定できます。プライマリビットマップ消しゴム先端とデュアル先端は常に連携して機能します。プライマリ先端のパラメータはTip(先端)タブで、デュアル先端のパラメータはDual Tip(デュアル先端)タブで設定できます。選択したBlend(ブレンド)モードは、先端の組み合わせ方法を決定します。

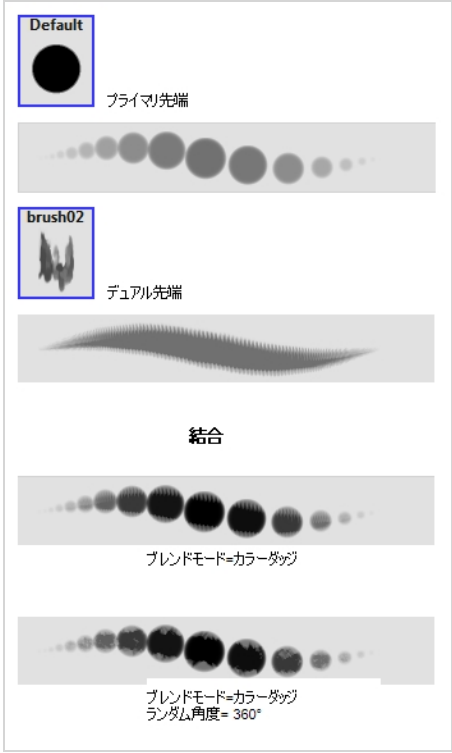
デフォルトで、Blend Mode(ブレンドモード)はMultiply(乗算)に設定され、Random Angle(ランダム角度)は360°に設定されています。

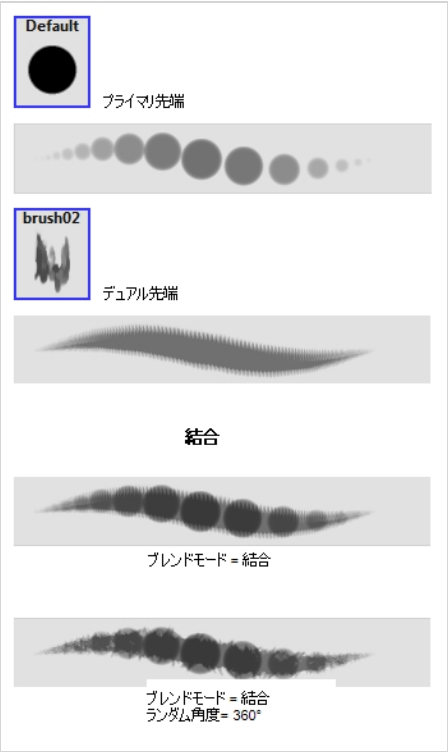


**注:**

Dual Tip (デュアル先端) を使用するには、Dual Tip (デュアル先端) タブ内のチェックボックスをオンにしてオプションを有効にする必要があります。さらに、ベクターレイヤーで作業している場合は、Tip (先端) タブのEraser Type (消しゴムタイプ) オプションは、Textured Vector (テクスチャー付きベクター) または Textured, Preserve Vector (テクスチャー付き、保存ベクター) に設定する必要があります。

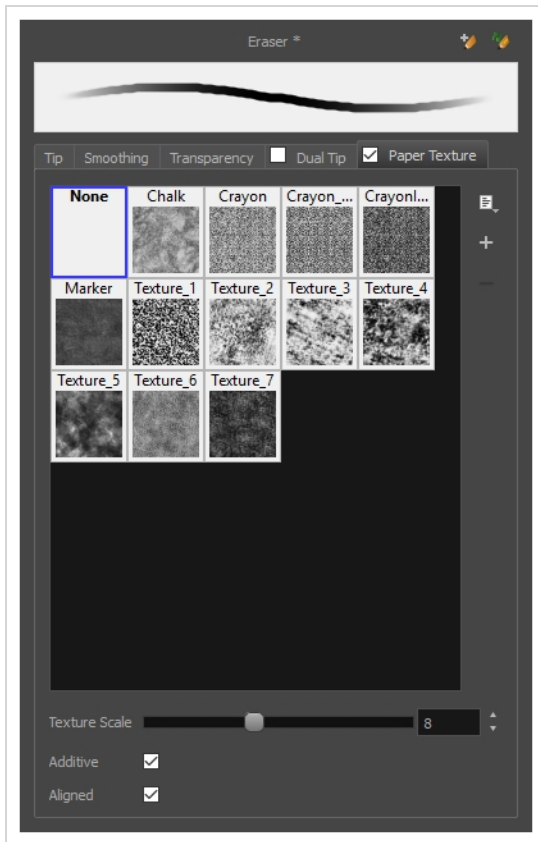
ツール名	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、消しゴムがデュアル先端を使用するかどうかを決定できます。このチェックボックスがオフの場合、Dual Tip (デュアル先端) タブのオプションは無効になります。
ブレンドモード	Blend (ブレンド) モードでは、プライマリ先端とデュアル先端を組み合わせる方法を決定できます。
乗算	<p>これはデフォルトのブレンドモードです 2つの消しゴム先端がこのモードで結合されると、それらは本質的に重なり合う領域で互いを切り取り、片方または両方の先端は透明度 100% の領域を持ちます。消しゴム先端の不透明度が低いほど、それらの組み合わせは明るくなります。</p> 
覆い焼き	このモードでは、プライマリ先端はデュアル先端のシェイプを切り取ります。先端の形状が重なっている場所では、主要シェイプの境界内で、カラーと不透明度がより暗く見えます。

ツール名	説明
	 <p>Default プライマリ先端</p> <p>brush02 デュアル先端</p> <p>結合</p> <p>ブレンドモード=カラーダブ</p> <p>ブレンドモード=カラーダブ ランダム角度 = 360°</p>
結合	<p>このモードは、2つの先端を、同じ色を持ち、同じパスをたどる2つの異なる別々の消しゴムとして扱います。</p>

ツール名	説明
	 <p>The screenshot shows the brush tool palette with two brushes: 'Default' (Primary Tip) and 'brush02' (Dual Tip). Below the brushes, three examples of the '結合' (Multiply) blend mode are shown. The first example is labeled 'ブレンドモード = 結合'. The second example is labeled 'ブレンドモード = 結合' and 'ランダム角度 = 360°'. The third example is labeled 'ブレンドモード = 結合' and 'ランダム角度 = 360°'.</p>

紙 テクスチャータブ

Paper Texture(紙 テクスチャ) タブでは、消しゴムに紙のようなテクスチャーを設定できます。画像ファイルをインポートしてテクスチャーを追加したり、以前にStoryboard Proからエクスポートした紙 テクスチャーをインポートすることもできます。

**注:**

Paper Texture(紙テクスチャー)を使用するためには、Paper Texture(紙テクスチャー)タブ内のチェックボックスをオンにしてオプションを有効にする必要があります。さらに、ベクターレイヤーで作業している場合は、Tip(先端)タブのEraser Type(消しゴムタイプ)オプションは、Textured Vector(テクスチャー付きベクター)またはTextured, Preserve Vector(テクスチャー付き、保存ベクター)に設定する必要があります。


プロパティ	説明
有効化/無効化	タブ内のチェックボックスでは、消しゴムが紙テクスチャーを使用するかどうかを決定できません。このチェックボックスがオフの場合、Paper Textur(紙テクスチャー)タブのオプションは無効になります。
テクスチャースケール	紙テクスチャーのサイズを増減します。
加算	このオプションは、重複する線を1回の連続的なストロークで走り書きするときに、テクスチャーをその上に重ねていきます。このオプションをオフにすると、単一の連続したストロークからの重複する線の領域は、暗さとテクスチャーに関しては、重ならない領域と同じように表示されます。

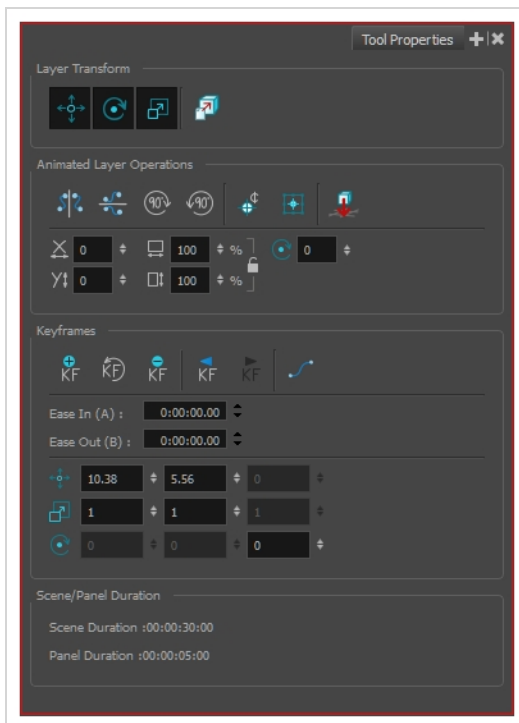
プロパティ	説明
	<div data-bbox="522 285 989 579" style="text-align: center;">  <p>加算有効 加算無効</p> </div>
<p>アライン済み</p>	<p>このオプションは、別々の重なり合うストロークの動作を定義します。このオプションが有効な場合、紙テクスチャーの位置は、消しゴムを一掃するたびに変わることはありません。このオプションを無効にすると、消しゴムを一掃するたびに、異なるテクスチャー位置が生成されます。テクスチャーの向きは常に同じです。</p> <div data-bbox="522 789 1174 1184" style="text-align: center;">  <p>位置合わせ 有効 位置合わせ 無効</p> </div>


レイヤートランスフォームツールプロパティ


Layer Transform(レイヤートランスフォーム) ツールでは、選択したレイヤーの移動(トランスレート) 制御の表示または非表示、フリップ、回転、移動(トランスレート)、拡大縮小を行うことができます。キーフレームを設定してレイヤーをアニメートしてから、Function Editor(機能エディター)を使用してそれらを微調整することもできます。










Layer Transform(レイヤートランスフォーム) ツールプロパティにアクセスする方法









1. Tools(ツール)ツールバーでLayer Transform(レイヤートランスフォーム)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



アイコン	プロパティ	説明
レイヤートランスフォーム		
	トランスレートコントロールを表示	レイヤー上でLayer Transform(レイヤートランスフォーム) ツールを使用するときに、Stage(ステージ)ビューで平行移動(トランスレート) コントロールを表示または非表示にします。コントロールはデフォルトで表示されます。

アイコン	プロパティ	説明
	回転コントロールを表示	レイヤーでLayer Transform(レイヤートランスフォーム) ツールを使用するときに、Stage(ステージ) ビューで回転コントロールを表示または非表示にします。コントロールはデフォルトで表示されます。
	スケールコントロールを表示	レイヤー上でLayer Transform(レイヤートランスフォーム) ツールを使用するときに、Stage(ステージ) ビューで拡大縮小コントロールを表示または非表示にします。コントロールはデフォルトで表示されます。
	3Dサーフェスにスナップ	2Dレイヤーまたは3Dモデルを3Dサーフェスにスナップして操作できます。
アニメートされたレイヤーの操作		
	上下反転	選択範囲を上下にフリップします。
	左右反転	選択範囲を水平方向にフリップします。
	90度右回転	選択範囲を時計回りに90°回転します。
	90度左回転	選択範囲を反時計回りに90°回転します。
	ピボットをリセット	Reset Pivot(ピボットをリセット) ボタンを使うと、現在のレイヤーのピボットポイントがカメラフレーム中央の元の位置にリセットされます。Layer(レイヤー) > Pivot(ピボット) > Reset Pivot(ピボットをリセット) を選択することもできます。
	選択範囲の中心にピボット	デフォルトでは、ピボットはカメラフレームの中心に配置されています。このボタンを使用して、選択したレイヤーの中心にピボットを設定します。Layer(レイヤー) > Pivot(ピボット) > Center Pivot on Selection(選択範囲の中心ピボット) を選択することもできます。
	グラウンドにス	レイヤーをその直下のサーフェスにスナップ(吸着) させることができます。レイヤーの角度は保持され、レイヤーの最下点はサーフェスに接続します。

アイコン	プロパティ	説明
	ナツプ	
	オフセットx	X軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
	オフセットy	Y軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
	幅	選択範囲の幅を変更するための値を入力できます。
	高さ	選択範囲の高さを変更するための値を入力できます。
	ロック	Width(幅)とHeight(高さ)の値の比率をロックまたはロック解除します。
	角度	<p>選択範囲を回転させるための特定値を入力できます。正の値は選択範囲を反時計回りに回転させ、負の値は選択範囲を時計回りに回転させます。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: このフィールドは、2Dモードで作業するときだけ利用できます。</p> </div>
キーフレーム		
	キーフレームを追加	キーフレームを選択したレイヤーに追加します。
	キーフレームをリセット	すべての位置の値をデフォルト値にリセットします。
	キーフレームを削除	選択したキーフレームをレイヤーから削除します。

アイコン	プロパティ	説明
	前のキーフレーム	前のキーフレームを表示します。
	次のキーフレーム	次のキーフレームを表示します。
	関数グラフ	機能カーブとパラメータを編集できFunction Editor(機能エディター)を開きます。これは、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整に関する視覚的なグラフです。Function Editor(機能エディター)では、背景で複数の関数を参照として表示することができます。
--	イーズイン	レイヤー動作の開始速度を設定できます。 レイヤー動作が徐々に変化する最初のコマの後にイーズインの持続時間を入力することができます。たとえば、コマ1から10まで通常のレイヤー速度までゆづりと加速させたい場合は、値10を入力します。
--	イーズアウト	レイヤー動作の終了速度を設定できます。 レイヤー動作が徐々に変化する最初のコマの後にイーズアウトの持続時間を入力することができます。レイヤー動作が徐々に変化する最後のコマより前のコマ数を入力することができます。
	オフセット	レイヤーをX軸とY軸に沿って配置できます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 注: このフィールドは、2Dモードで作業するときだけ利用できます。</div>
	拡大縮小	選択したレイヤーを垂直方向および水平方向に拡大または縮小できます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 注: このフィールドは、2Dモードで作業するときだけ利用できます。</div>
	回転	選択したレイヤーを時計回りおよび反時計回りに回転させることができます。
--	カット/パネルの	選択したカットまたはパネルの長さをタイムコード形式で表示します。パネルのデフォルトの長さは1秒です。

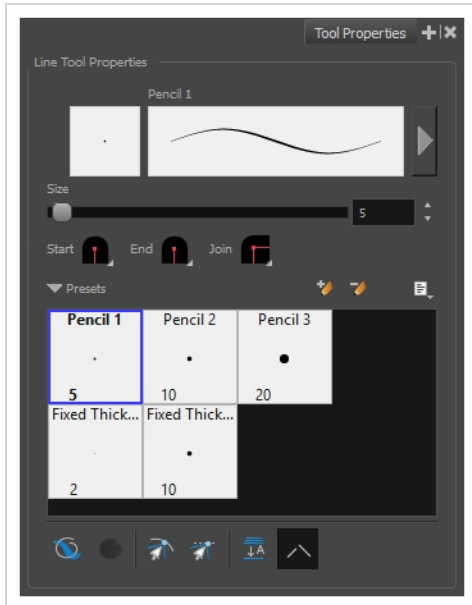
アイコン	プロパティ	説明
	尺	

線ツールプロパティ

Line(線) ツールでは、マウスを始点から終点までドラッグして線分をすばやく描画できます。


Line(線) ツールプロパティにアクセスする方法


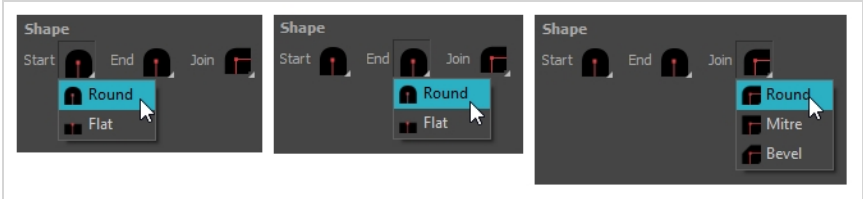
1. Tools(ツール)ツールバーでLine(線) ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



鉛筆プロパティ

他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil(鉛筆) ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。




ツール名	説明
プレビュー領域	Preview(プレビュー)領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。 
鉛筆プロパティダイアログ	プレビュー領域の右にある矢印ボタンで、Pencil Properties(鉛筆プロパティ)ダイアログが開きます。

ツール名	説明
	 <p>Tool Properties (ツールプロパティ) ビューでは、いくつかの鉛筆プロパティ、鉛筆プリセットのリスト、およびその他の描画オプションへのアクセスしかできないのに対し、Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログでは、鉛筆のシェイプとテクスチャーのために使用できるすべてのオプションにアクセスできます。Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログについての詳細は、以下の鉛筆プロパティダイアログセクションを参照してください。</p>
サイズ	線の描画に使用される鉛筆線の幅を定義します。
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。 • 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round (ラウンド) スタイルまたはFlat (フラット) スタイルから選択できます。 • ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round (ラウンド)、Mitre (マイター)、Bevel (ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。

鉛筆プリセット



これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。



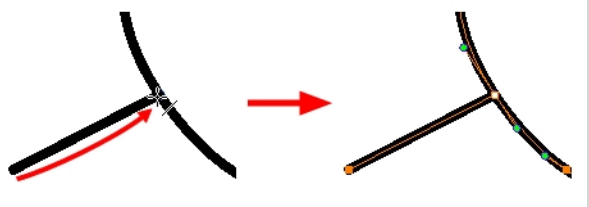




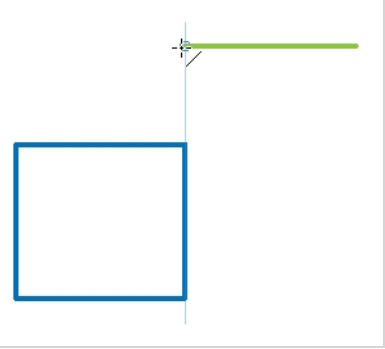
アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>Storyboard Proは少々の鉛筆プリセットを提供するとともに、独自のステンシルを作成し保存することもできます。描画するときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。</p> <p>作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリセットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作業者と</p>


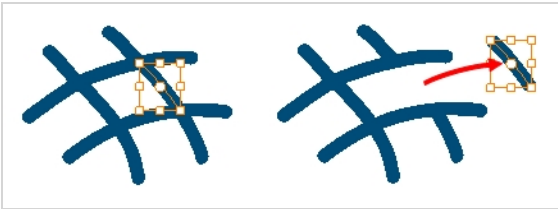


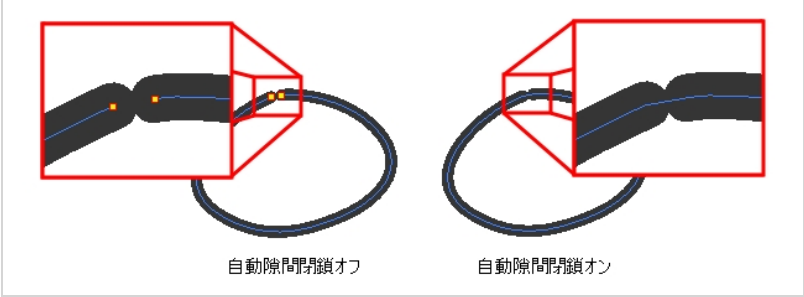
アイコン	プロパティ	説明
		の間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新ブラシプリセット: 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。 • ブラシを削除: 現在選択されているプリセットを削除します。 • ブラシ名を変更: 現在選択されているプリセットの名前を変更できます。 • ブラシをインポート: Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。 • ブラシをエクスポート: ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。 • サムネール(小): 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。 • サムネール(大): 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。 • ストロークビュー: 名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

描画オプション

これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される方法に影響します。

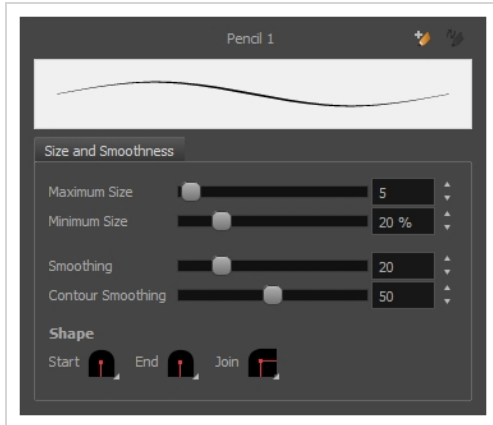
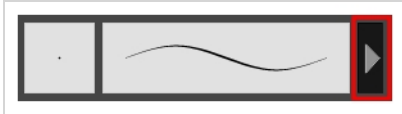
アイコン	ツール名	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p>  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p>

アイコン	ツール名	説明
		<div data-bbox="634 317 1430 594" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: マウスマウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから View(表示) > Realistic Preview(リアリスティックプレビュー) を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	輪郭にスナップ	<p>有効な場合、描画中にマウスマウスカーソルが既存のアートワークの近くの輪郭に自動的にスナップ(吸着)され、描画の他の部分とつながるシェイプを描くことができます。</p> <div data-bbox="634 774 1247 984" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="634 1024 1430 1331" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: Line(線) ツールを使用して線を描画し、その先端をアートワークの輪郭または他のコントロールポイントにスナップさせると、それらは一緒にロックされます。その後は、Contour Editor(輪郭編集)  ツールを使用して両方を同時に操作できます。また、スナップされた2つの描画ストロークを分離するには、Select(選択)  ツールを使用してスナップされたストロークの1つを選択し、それを引き離します。</p> </div>
	スナップして整列	<p>有効にすると、描画中にマウスマウスカーソルがアートワーク内のストロークとシェイプの端に自動的に配置され、描画の一部に合わせてシェイプを描画できるようになります。</p> <div data-bbox="634 1514 1044 1864" style="text-align: center;">  </div>

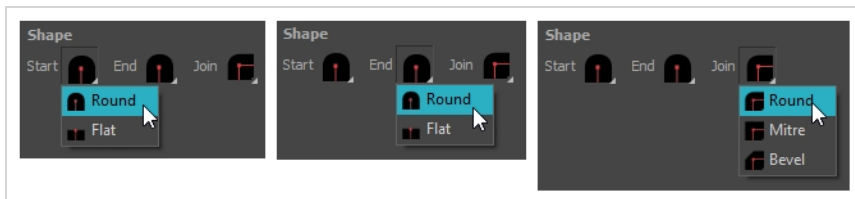
アイコン	ツール名	説明
	自動フラット化モード	<p>デフォルトでは、をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten(自動フラット化)オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p>  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <p>Select(選択)ツールを使用して、フラット化された鉛筆線分を使用、選択、および削除できます。Auto-Flatten(自動フラット化)モードで描画された重複する鉛筆線は、重複部分によって基本的に線分に分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>
	自動隙間閉鎖	<p>有効のとき、描画した鉛筆線間の小さな隙間は非表示ストロークで閉じられ、図形が閉じていることを確認し、それらをPaint(ペイント)ツールで塗りつぶすことができます。</p> <p>鉛筆線で輪郭を描くとき、輪郭が閉じているかどうかを判断するために中心線が使用されますが、鉛筆線の可視先端は、その中心線の先端を少し超えて伸びます。これによってシェイプが閉じているように見えても、実際には閉じていないようにすることができます。これにより、Paint(ペイント)ツールでシェイプが塗りつぶされるのを防ぎます。Pencil(鉛筆)またはLine(線)ツールで描画するときこのオプションを有効にすると、輪郭の目に見えない隙間を残さないようにできます。</p> 

鉛筆プロパティダイアログ

Line(線) ツールは鉛筆線を描画するので、Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログを使用して描画する線の種類をカスタマイズできます。Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックします。



プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度が低い場合、最小サイズ値は無視されます。
スムージング	中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。
輪郭スムージング	ストロークの輪郭シェイプ上のポイント数を定義します。これにより、ブラシストロークの輪郭シェイプの凹凸や波が滑らかになります。
シェイプ	鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。




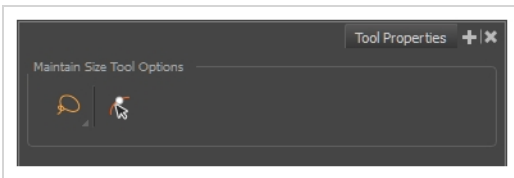
プロパティ	説明
	<ul style="list-style-type: none">• 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。• 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。• ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル)のいずれかのスタイルを選択できます。






サイズを維持ツールプロパティ

Maintain Size(サイズを維持) ツールでは、Side(サイド) ビューまたはTop(トップ) ビューでZ軸方向にエレメントを移動しても、エレメントの視覚スケールを維持できます。描画レイヤーをZ軸上で移動すると、それらはカメラ内でサイズを維持するように拡大縮小されます。

Maintain Size(サイズを維持) ツールツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール) ツールバーで、Maintain Size(サイズを維持)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ) ビューに表示されます。



アイコン	プロパティ	説明
サイズを維持ツールプロパティ		
	選択モード	<p>複数の要素を視覚的に選択する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Lasso(なげなわ): マウスでなげなわを描いて、複数の要素を選択できます。 •  Marquee(マーキー): 周囲に長方形を描くことで複数の要素を選択できます。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、これはより速くなりますが、望むほど正確ではないかもしれません。 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	ペグ選択モード	<p>ペグレイヤーと描画レイヤーの選択を切り替えることができます。ペグレイヤーを選択するには、このオプションを選択します。描画レイヤーを選択するには、このオプションの選択を解除します。</p>

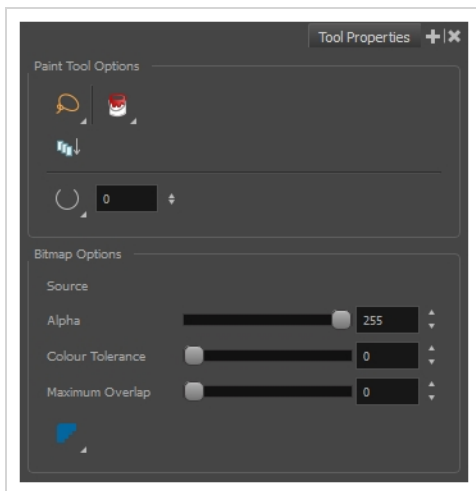
ペイントツールプロパティ

Paint(ペイント) ツールを使用すると、選択した色で描画の閉じた部分を塗りつぶすことができます。







Paint(ペイント) ツールプロパティにアクセスする方法


1. Tools(ツール) ツールバーで、Paint(ペイント) 、Paint Unpainted(未ペイント部分をペイント)  または Unpaint (アンペイント)  ツールを選択します。

ツールのプロパティが Tool Properties(ツールプロパティ) ビューに表示されます。



ペイントツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数の要素を視覚的に選択する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Lasso(なげなわ): マウスでなげなわを描いて、複数の要素を選択できます。 •  Marquee(マーキー): 周囲に長方形を描くことで複数の要素を選択できます。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、これはより速くなりますが、望むほど正確ではないかもしれません。 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	ペイントモード	<p>Paint(ペイント) ツールには3つの異なるモードがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  ペイント: すでに塗りつぶされているかどうかを問わず、選択したゾーンをペイントまたはリ


アイコン	プロパティ	説明
		<p>ペイントします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 未ペイント部分をペイント: 空のゾーンだけをペイントし、すでにカラーで塗りつぶされているゾーンはリペイントしません。 ● アンペイント: 選択したゾーンから色を取り除き、透明に置き換えます。
	<p>Close Gap (隙間閉鎖)</p>	<p>デフォルトでは、輪郭に小さな隙間があるシェイプを塗りつぶそうとすると、Paint(ペイント) ツールはそのシェイプを塗りつぶせません。このオプションでは、シェイプ内の2つのストロークの間に小さな隙間があることが検出されたときに、Paint(ペイント) ツールで自動的にストロークを追加してシェイプを閉じることができます。</p> <p>Close Gap(隙間閉鎖) 設定は、0から10の間の値に設定することができます。これは、閉じるべき隙間の最大サイズをピクセル単位で決定します。以下のプリセットのいずれか1つを使用することもできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 隙間閉鎖なし: Close Gap(隙間閉鎖) 設定を0に設定して、機能を無効にします。 ● 小さな隙間を閉鎖: Close Gap(隙間閉鎖) 設定を2に設定して、Paint(ペイント) ツールで目に見えない隙間を閉じます。 ● 中規模隙間を閉鎖: Close Gap(隙間閉鎖) 設定を4に設定して、Paint(ペイント) ツールでなんとか目に見える隙間を閉じます。 ● 大きな隙間を閉鎖: Close Gap(隙間閉鎖) 設定を8に設定して、Paint(ペイント) ツールで簡単に気づく隙間を閉じます。




ビットマップオプション

ビットマップ描画はシェイプではなくピクセルで構成されているため、ビットマップ描画のシェイプの輪郭はしばしばぼやけています。そのため、ビットマップ描画でゾーンを塗りつぶそうとすると、Paint(ペイント) ツールが塗り潰す必要がある領域を正確に把握するのが複雑になる可能性があります。たとえば、Paint(ペイント) ツールが、クリックした色とまったく同じ色のピクセルを選択した色と単に置き換えるだけの場合、シェイプの輪郭の近くに小さな隙間が残ります。



以下の設定は、Paint(ペイント) ツールが塗りつぶす必要がある領域をどのように見つけ出すかを決定します。これらの設定のいずれかを大きくすると、Paint(ペイント) ツールの色やアルファの違いに対する許容度が増し、それ以外の場合よりも大きな領域になります。

アイコン	プロパティ	説明
--	アルファ	<p>不透明ゾーンと透明ゾーンを分けるアルファしきい値。「透明」ゾーンを塗りつぶすとき、ペイントツールは半透明ピクセルの下のカラーに適用され、それらを不透明にします。次に、「不透明」ゾーンを塗りつぶすと、そのペイントツールは、透明度に影響させることなく半透明ピクセルの色を置き換えます。</p> <p>輪郭のない線アートやシェイブをリペイントする場合は、この設定を完全に低下させることで実行できます。これにより、100% 透明ではないすべてのピクセルが塗りつぶされるため、輪郭が完全にペイントされます。ただし、この方法を輪郭をリペイントするために使用している場合、この方法が機能するためにはそれらをまだ塗りつぶすべきではありません。</p> <p>汚れや半透明の斑点がある透明なゾーンをペイントしたい場合、この設定を大きくして、Paint(ペイント) ツールを周囲ではなく後ろにペイントすることができます。</p> <div data-bbox="657 808 1429 1039" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: この設定を高くしすぎると、ペイントツールは100% 不透明ではないアウトラインを無視することになり、シェイブが閉じていないと見なす可能性があります。このため、塗りつぶすゾーンを見つけられず、何もしない可能性があります</p> </div>
--	カラー許容値	<p>領域を塗りつぶすときの色の変化に対してペイントツールが有する許容量。この設定を上げることで、色が多少変化する部分をペイントツールで塗りつぶすことができます。しかし、ペイントしようとしている領域を超えて塗りつぶされる可能性があります。</p>
--	最大オーバーラップ	<p>Paint(ペイント) ツールが塗りつぶすことができる塗りつぶし可能ゾーンを超えるピクセルの最大量。</p> <p>この設定がゼロより上のいずれかの値に設定されると、ペイントツールは、クリックしたピクセルとは異なる色、値、または透明度のピクセルが見つかるまでゾーンを塗りつぶします。そして、Maximum Overlap(最大オーバーラップ) 設定のピクセル量を塗りつぶすまで、そのポイントを超えてピクセルの塗りつぶしを開始します。</p> <p>最大オーバーラップに達する前に塗りつぶし可能ゾーンの外側に入った場合、その時点で塗りつぶしを停止します。ただし、それがその最大オーバーラップに達する前に他の塗りつぶし可能ゾーンに入った場合は、そのゾーンも塗りつぶします。したがって、他のシェイブの内側にあるシェイブを塗りつぶす場合は、この設定を輪郭のおおよその幅に設定する必要があります。それより高く設定すると、クリックしたゾーンを超えて色があふれ、その外側のゾーンが塗りつぶされます。また、低く設定すると、塗りつぶしとアウトラインの間にわずかな隙間ができます。</p>


アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="657 321 1429 709" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: オーバーラップのあるゾーンを塗りつぶすとき、Storyboard Proはシェイプの輪郭を検知し保存しようとしています。これは、透明なシェイプを塗りつぶしたり、実線の輪郭と単色の塗りつぶしで作られたシェイプをリペイントしたりするときに、簡単に行えます。しかし、すでにペイントされているゾーンをリペイントしようすると、輪郭の検出に失敗したり、輪郭の色やシェイプ内の色が一貫していない場合にはそれらの上にリペイントすることがあります。したがって、ビットマップレイヤーで作業しているときは、ペイント済みのゾーンをリペイントすることをできるだけ避けるように強くお勧めします。</p> </div>
	アンチエイリアシング	<p>有効になっていると、塗りつぶしの輪郭が滑らかになり、ピクセル化されているようには見えなくなります。</p> <div data-bbox="657 867 1429 1066" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: Paint (ペイント) ツールが塗りつぶし時に既存の輪郭のアンチエイリアシングを維持するため、この設定の効果は、輪郭までいっぱい塗りつぶすと目に見えなくなります。</p> </div>

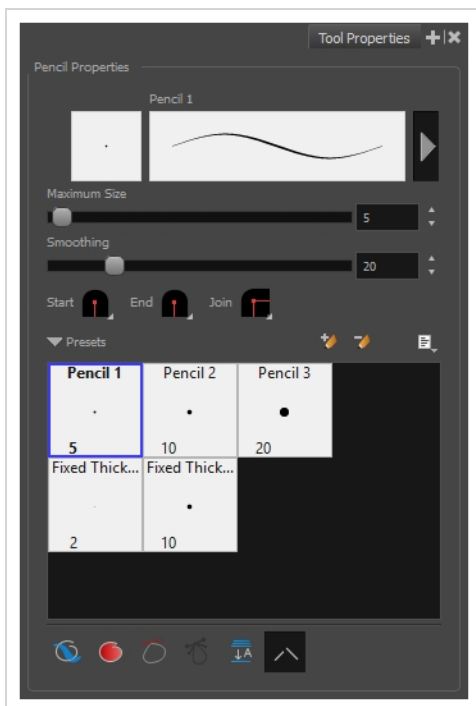
鉛筆ツールプロパティ

Pencil(鉛筆) ツールを使用すると、中心線と厚みで定義される単純な輪郭線を描画することができます。

Pencil(鉛筆) ツールを選択すると、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューに鉛筆線の描画方法を制御するさまざまなPencil(鉛筆) モードが表示されます。

Pencil(鉛筆) ツールプロパティにアクセスする方法



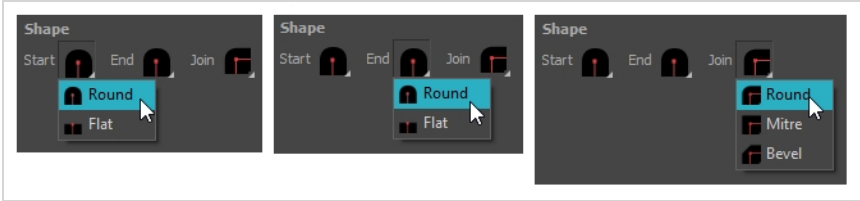
1. Tools(ツール) ツールバーで、Pencil(鉛筆)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



鉛筆プロパティ




次のプロパティは、鉛筆のサイズ、スムージング、シェイプ、および鉛筆の描画スタイルに対するその他のプロパティに影響します。これらのプロパティは、後で使用するために鉛筆プリセットに保存することができます。

プロパティ	説明
プレビュー領域	Preview(プレビュー)領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。

プロパティ	説明
	
鉛筆プロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右にある矢印ボタンを押すと、Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログが開きます。</p>  <p>Tool Properties(ツールプロパティ) ビューではいくつかの鉛筆のプロパティ、鉛筆プリセットのリスト、その他の描画オプションにしかアクセスできないのに対し、Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログでは、鉛筆のシェイプとテキストチャーに利用可能なすべてのオプションにアクセスできます。Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログの詳細については、以下の鉛筆プロパティダイアログセクションを参照してください。</p>
最大サイズ	<p>鉛筆線の最大幅を定義します。</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。</p>
スムージング	<p>中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。</p>
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル)のいずれかのスタイルを選択できます。




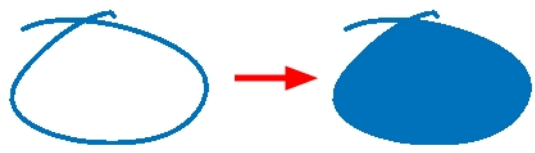

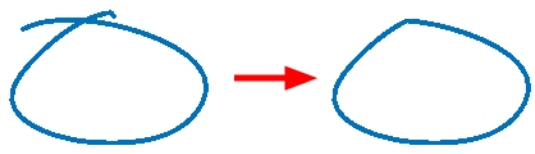

鉛筆プリセット

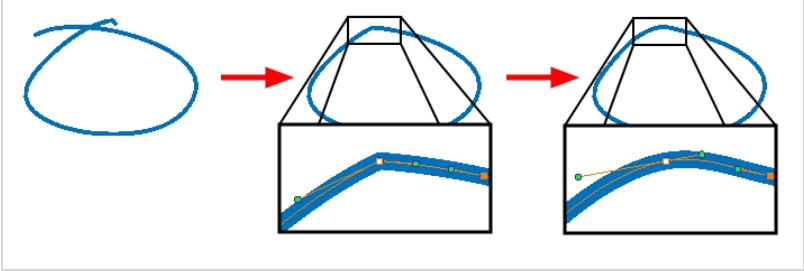

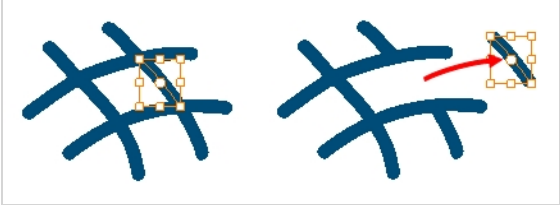


これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。

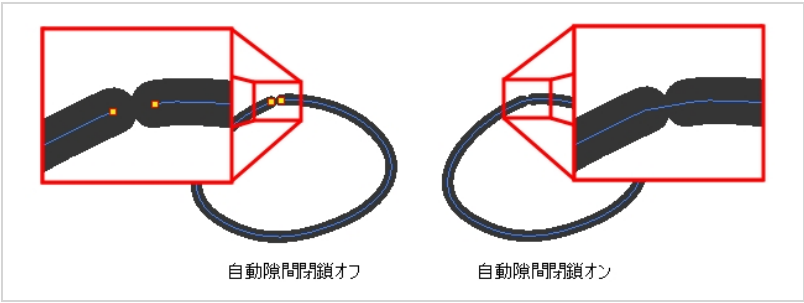
アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>Storyboard Proは少々の鉛筆プリセットを提供するとともに、独自のステンシルを作成し保存することもできます。描画するときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。</p> <p>作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリセットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作業との間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。</p>
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新ブラシプリセット: 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。 • ブラシを削除: 現在選択されているプリセットを削除します。 • ブラシ名を変更: 現在選択されているプリセットの名前を変更できます。 • ブラシをインポート: Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。 • ブラシをエクスポート: ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。 • サムネール(小): 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。 • サムネール(大): 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。 • ストロークビュー: 名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

描画オプション

これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される方法に影響します。

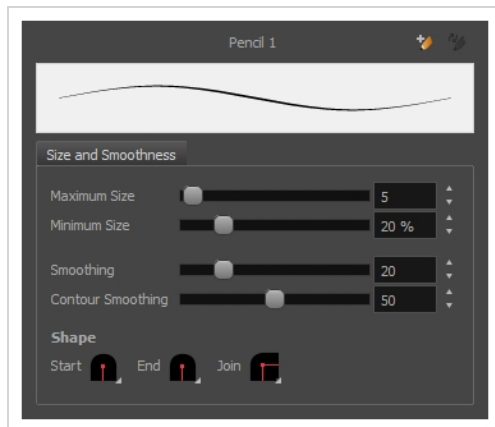
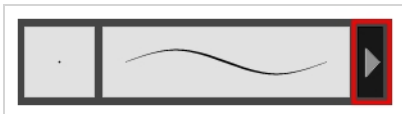
アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p> <div data-bbox="634 373 1105 569">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="634 604 1430 877" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>注: マウスイカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから View(表示) > Realistic Preview(リアリスティックプレビュー) を選択して、Realistic Preview(リアリスティックプレビュー)を有効にします。</p> </div>
	自動塗りつぶし	<p>有効なときは、閉じたシェイプを描画すると、現在選択されているPaint(ペイント)カラーで自動的に塗りつぶされます。</p> <div data-bbox="634 1024 1211 1209">  </div>
	余分な線をトリムする	<p>有効なとき、閉じたシェイプを描画すると、自動的に未処理の線が削除されます。</p> <div data-bbox="634 1365 1219 1549">  </div>
	トリム後ハンドルを揃える	<p>Trim Extra Lines(余分な線をトリムする) オプションが有効になっている場合は、このオプションを有効にして、ストロークの始点と終点が交差する点を尖った角ではなく滑らかなカーブにします。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		
	<p>自動フラット化</p>	<p>デフォルトでは、をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten(自動フラット化) オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p>  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <p>Select(選択) ツールを使用すると、フラット化した鉛筆線分を選択して削除できます。Auto-Flatten(自動フラット化) モードで描画された重なった鉛筆線は、基本的に重なりの分だけ線分に分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>
	<p>自動隙間閉鎖</p>	<p>有効のとき、描画した鉛筆線間の小さな隙間は非表示ストロークで閉じられ、図形が閉じていることを確認し、それらをPaint(ペイント) ツールで塗りつぶすことができます。</p> <p>鉛筆線で輪郭を描くとき、輪郭が閉じているかどうかを判断するために中心線が使用されますが、鉛筆線の可視先端は、その中心線の先端を少し超えて伸びます。これによってシェイプが閉じているように見えても、実際には閉じていないようにすることができます。これにより、Paint(ペイント) ツールでシェイプが塗りつぶされるのを防ぎます。Pencil(鉛筆) またはLine(線) ツールで描画するときこのオプションを有効にすると、輪郭の目に見えない隙間を残さないようにできます。</p>

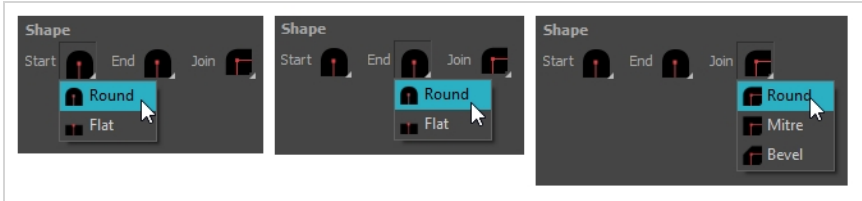
アイコン	プロパティ	説明
		

鉛筆プロパティダイアログ

鉛筆には、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューからアクセスできない追加のパラメータがあります。Pencil Properties(鉛筆プロパティ)ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右側にある矢印ボタンをクリックします




プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用すると、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。

プロパティ	説明
スムージング	中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。
輪郭スムージング	ストロークの輪郭シェイプ上のポイント数を定義します。これにより、ブラシストロークの輪郭シェイプの凹凸や波が滑らかになります。
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <p>The image shows three screenshots of the 'Shape' property inspector in Storyboard Pro. Each screenshot has a title bar that says 'Shape'. The first screenshot shows the 'Start' property with a dropdown menu open, displaying 'Round' and 'Flat' options. The second screenshot shows the 'End' property with a dropdown menu open, displaying 'Round' and 'Flat' options. The third screenshot shows the 'Join' property with a dropdown menu open, displaying 'Round', 'Mitre', and 'Bevel' options.</p> <ul style="list-style-type: none">• 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。• 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。• ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル)のいずれかのスタイルを選択できます。

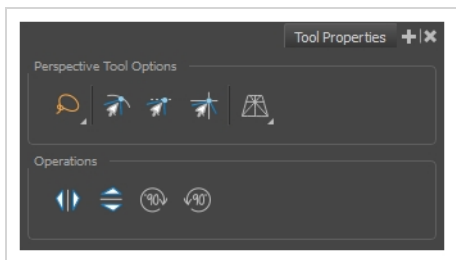
パースツールプロパティ







パースツールは、周囲に長方形の境界ボックスを作成し、四隅のどれでも操作できるようにすることで、アートワークを変形できます。選択したアートワークは、パース効果をシミュレートして、作成したシェイプに合うように変形されます。






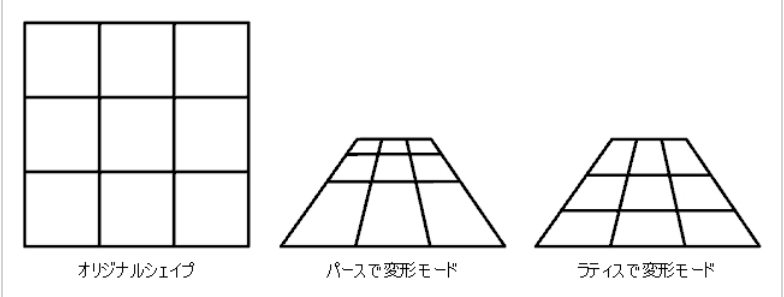



Perspective(パース) ツールプロパティにアクセスする方法


1. Tools(ツール) ツールバーで、Perspective(パース)  ツールを選択します。

ツールのプロパティが Tool Properties(ツールプロパティ) ビューに表示されます。



アイコン	ツール名	説明
パースツールオプション		
	選択モード	<p>複数の要素を視覚的に選択する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Lasso(なげなわ): マウスでなげなわを描いて、複数の要素を選択できます。 •  Marquee(マーキー): 周囲に長方形を描くことで複数の要素を選択できます。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけでよいので、これはより速くなりますが、望むほど正確ではないかもしれません。 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	輪郭にスナップ	有効時には、選択範囲を移動しながら、マウスカーソルは(選択範囲と一緒に) アートワークの近くのポイントや輪郭にスナップし、アートワークの一部と一緒にスナップすることができます。
	スナップして整列	有効時には、選択範囲を移動しながら、選択範囲の長方形の境界ボックスが描画内の他の描画ストロークの長方形の境界ボックスにスナップされ、描

アイコン	ツール名	説明
		画のストロークを横方向に揃えることができます。
	グリッドにスナップ	<p>有効時には、選択範囲を移動している間、マウスカーソルはグリッドの交点にスナップします。</p> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> ヒント: グリッドを表示するには、トップメニューからView(表示) > Grid(グリッド) > Show Grid(グリッドを表示)を選択するか、または Ctrl + Gを押します。</p> </div>
	変形モード	<p>次の2つの変形モードの1つを選択できます:</p> <ul style="list-style-type: none">  パース: パース効果をシミュレートして選択範囲を変形します。  ラティス: パース効果を適用することなく、アートワークを境界ボックスに合わせるだけで選択範囲を変形します。 <p>両モードの違いは、グリッドの描画にXシートビューを適用して、サーフェス上に配置されているように見せる場合に、理解しやすくなります。</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>オリジナルシェイプ パースで変形モード ラティスで変形モード</p> </div>
操作		
	左右にフリップ	選択範囲を水平方向にフリップします。
	上下にフリップ	選択範囲を上下にフリップします。
	時計回りに90度回転	選択範囲を時計回りに90°回転します。

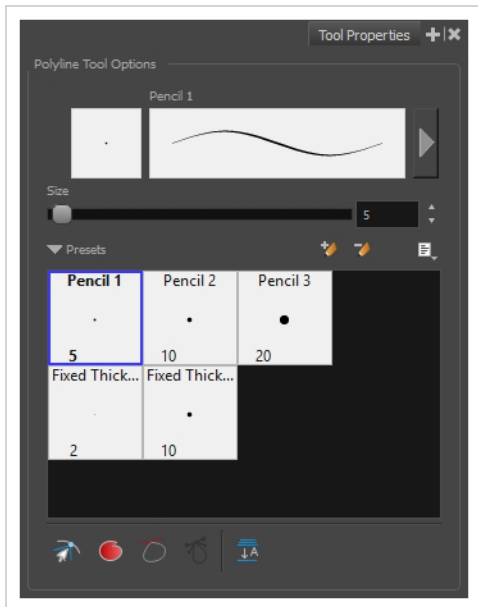
アイコン	ツール名	説明
	反時計回りに90度回転	選択範囲を反時計回りに90°回転します。

ポリライン(折れ線) ツールプロパティ

ポリライン(折れ線) ツールを使用すると、各ポイントとそのベジェハンドルを一つずつ定義することにより複雑な線やシェイプを描画できます。


ポリライン(折れ線) ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール) ツールバーで、Polyline (ポリライン) ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ) ビューに表示されます。






鉛筆プロパティ

他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil(鉛筆) ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。

アイコン	プロパティ	説明
	プレビュー領域	Preview(プレビュー) 領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。 
	鉛筆プロパティダイアログ	プレビュー領域の右にある矢印ボタンを押すと、Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログが開きます。


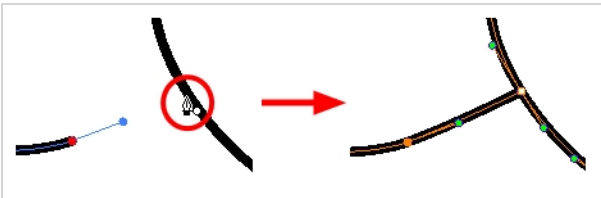


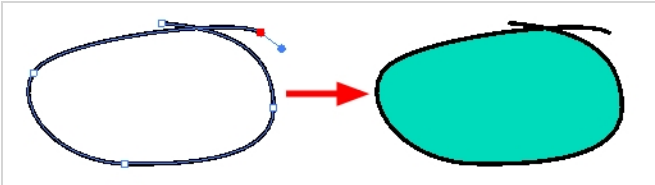
		 <p>Tool Properties(ツールプロパティ) ビューでは鉛筆サイズ、鉛筆プリセットのリスト、その他の描画オプションにしかアクセスできないのに対し、Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログでは、鉛筆のシェイプとテクスチャーに利用可能なすべてのオプションにアクセスできます。Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログの詳細については、以下のポリライン(折れ線) ツールプロパティセクションを参照してください。</p>
	サイズ	シェイプを描画するのに使用する鉛筆線の幅を定義します。


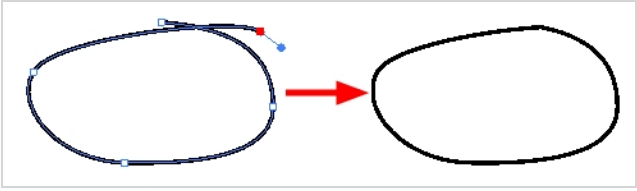

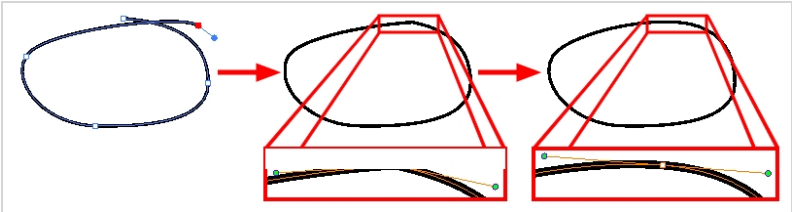

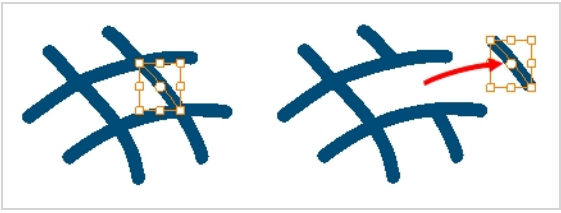
鉛筆プリセット

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	Storyboard Proはさまざまなプリセットを提供しており、自分で作成して保存することもできます。描画しデザインするときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。 鉛筆線を使用するすべてのツールは、同じプリセットリストを共有します。したがって、Polyline(ポリライン) 、Line(線) 、Rectangle(長方形) 、Ellipse(楕円形) 、およびPencil(鉛筆) ツールは同じプリセットリストを共有します。
	新規プリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	プリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	プリセットメニュー	プリセットを管理するためのより多くのオプションへのアクセスを提供します。
	ブラシ名を変更	現在選択されているプリセットの名前を変更できます。
	ブラシをインポート	Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。
	ブラシをエクスポート	ブラシプリセットを .xml ファイルにエクスポートできます。
	サムネイル (小)	小さなサムネイルのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。

	サムネール(大)	大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。
	ストロークビュー	名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

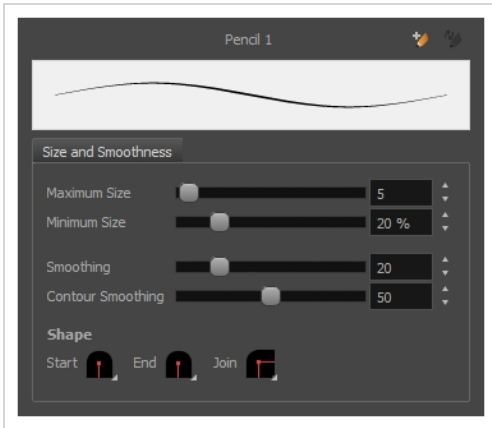
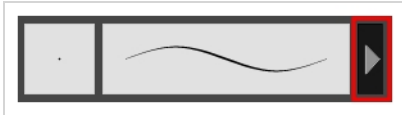
描画オプション

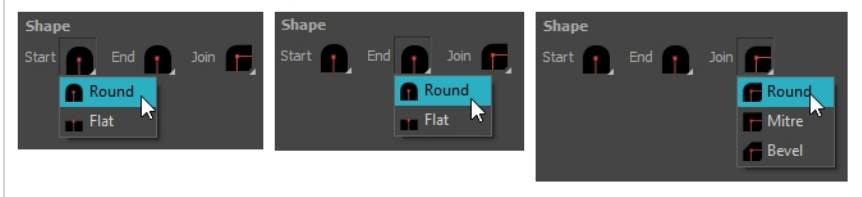
アイコン	プロパティ	説明
	輪郭にスナップ	<p>このオプションが有効になっているときに、描画内の輪郭の近くをクリックすると、その輪郭にポイントが追加されます。形成している線はその輪郭にリンクされます。</p>  <p>このオプションが無効になっている場合、既存の輪郭上をクリックしようとすると、正確にその輪郭上ではなく、常にその輪郭に非常に近いところにポイントが作成されます。したがって、描画内の既存の輪郭に分岐する線を作成したい場合は、このモードを有効にする必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: Line(線) ツールを使用して線を描画し、その先端をアートワークの輪郭または他のコントロールポイントにスナップさせると、それらは一緒にロックされます。その後は、Contour Editor(輪郭編集) ツールを使用して両方を同時に操作できます。また、スナップされた2つの描画ストロークを分離するには、Select(選択) ツールを使用してスナップされたストロークの1つを選択し、それを引き離します。</p> </div>
	自動塗りつぶし	<p>有効なときは、閉じたシェイプを描画すると、現在選択されているPaint(ペイント) カラーで自動的に塗りつぶされます。</p> 

	<p>余分な線をトリムする</p>	<p>有効なとき、閉じたシェイプを描画すると、自動的に未処理の線が削除されます。</p> 
	<p>トリム後ハンドルを揃える</p>	<p>Trim Extra Lines(余分な線をトリムする) オプションが有効になっている場合は、このオプションを有効にして、ストロークの始点と終点が交差する点を尖った角ではなく滑らかなカーブにします。</p> 
	<p>自動フラット化モード</p>	<p>デフォルトでは、をベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten(自動フラット化) オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p>  <div data-bbox="649 1344 1429 1575" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>注:</p> <p>Select(選択) ツールを使用すると、フラット化した鉛筆線分を使用、選択、および削除できます。Auto-Flatten(自動フラット化) モードで描画された重なった鉛筆線は、基本的に重なるの分だけ線分に分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>

鉛筆プロパティダイアログ

Polyline(ポリライン) ツールは、Pencil(鉛筆) ツールと同じ種類の線を描画します。従って、Tool Properties(ツールプロパティ) ビューのストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックして開くことができるPencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログを使用して、Polyline(ポリライ) ツールの線を構成できます。




プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用する、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
スムージング	中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。
輪郭スムージング	ストロークの輪郭シェイプ上のポイント数を定義します。これにより、ブラシストロークの輪郭シェイプの凹凸や波が滑らかになります。
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。

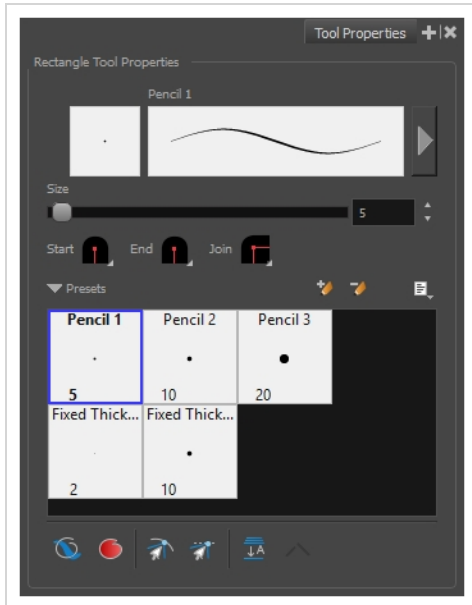
プロパティ	説明
	<ul style="list-style-type: none">• ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。

長方形ツールプロパティ

Rectangle(長方形)ツールを使用すると、長方形または正方形をすばやく描画できます。


Rectangle(長方形)ツールプロパティにアクセスする方法


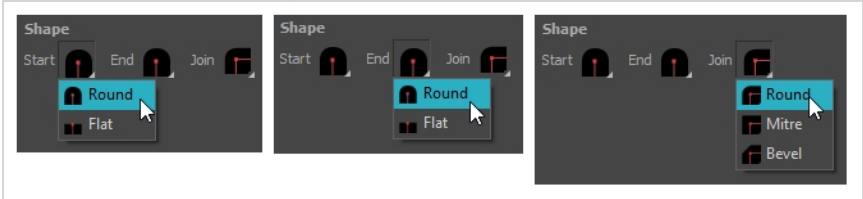
1. Tools(ツール) ツールバーでRectangle(長方形)  ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



鉛筆プロパティ


他のシェイプツールと同様に、このツールは鉛筆線を作成します。そのため、そのツールプロパティはPencil(鉛筆)ツールのプロパティと類似しており、鉛筆プリセットと共に使用できます。



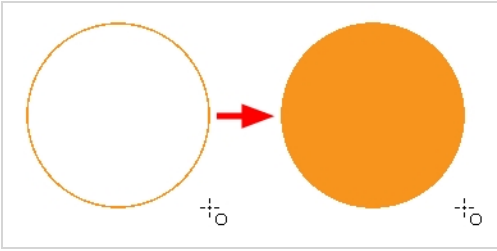



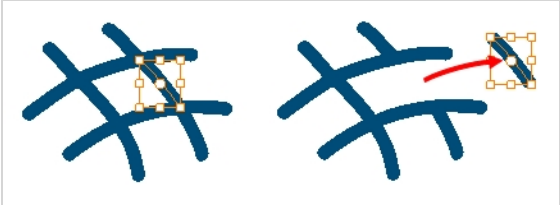
プロパティ	説明
プレビュー領域	Preview(プレビュー)領域では、描画ツールが生み出すストロークのプレビューを確認できます。 
鉛筆プロパティダイアログ	プレビュー領域の右にある矢印ボタンを押すと、Pencil Properties (鉛筆プロパティ) ダイアログが開きます。


プロパティ	説明
	 <p>Tool Properties(ツールプロパティ) ビューではいくつかの鉛筆のプロパティ、鉛筆プリセットのリスト、その他の描画オプションにしかアクセスできないのに対し、Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログでは、鉛筆のシェイプとテキストチャーに利用可能なすべてのオプションにアクセスできます。Pencil Properties(鉛筆プロパティ) ダイアログの詳細については、以下の鉛筆プロパティダイアログ(ページ375)セクションを参照してください。</p>
サイズ	シェイプを描画するのに使用する鉛筆線の幅を定義します。
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド) スタイルまたはFlat(フラット) スタイルから選択できます。 • 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド) スタイルまたはFlat(フラット) スタイルから選択できます。 • ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル) のいずれかのスタイルを選択できます。

描画オプション

これらのオプションは、シェイプがアートワークに追加される方法に影響します。




アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。

アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="634 317 1105 512">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="634 552 1430 825" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>注:</p> <p>マウスマウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから View(表示) > Realistic Preview(リアリスティックプレビュー) を選択して、Realistic Preview (リアリスティックプレビュー) を有効にします。</p> </div>
	自動塗りつぶし	<p>有効なときは、描かれたシェイプが選択されている色で自動的に塗りつぶされます。デフォルトでは、シェイプを描画しても輪郭だけが作成されます。</p> <div data-bbox="634 972 1127 1220">  </div>
	輪郭にスナップ	<p>有効時には、描画中にマウスマウスカーソルが描画内のアートワークの近くの輪郭にスナップ(吸着)します。</p>
	スナップして揃える	<p>有効時には、描画中にマウスマウスカーソルが描画内の他のストロークやシェイプの長方形境界ボックスと自動的に整列します。</p>
	自動フラット化モード	<p>デフォルトでは、ベクターレイヤーで描画するとき、新しいストロークはそれぞれ別々の描画オブジェクトとして作成され、アートワークの他の部分とは無関係に編集できます。有効にすると、Auto-Flatten(自動フラット化) オプションがストロークを既存のアートワークに自動的にマージします。</p> <div data-bbox="634 1703 1190 1906">  </div>

アイコン	プロパティ	説明
		<div style="border: 1px solid green; padding: 10px;">  <p>注: Select(選択) ツールを使用すると、フラット化した鉛筆線分を使用、選択、および削除できます。Auto-Flatten(自動フラット化) モードで描画された重なった鉛筆線は、基本的に重なり分だけ線分に分割され、個々の線として扱うことができます。</p> </div>

鉛筆プリセット

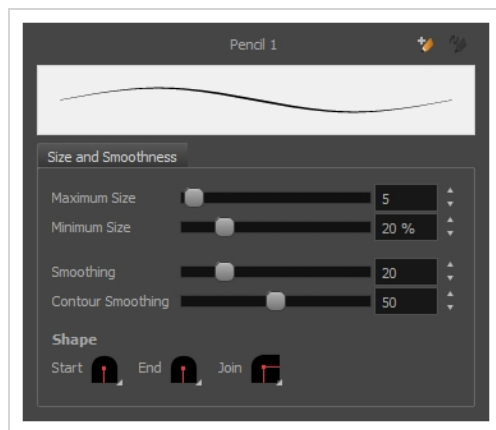
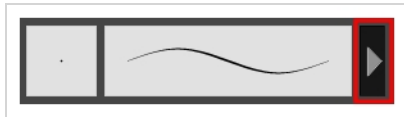
これらのオプションでは、鉛筆プリセットを選択、作成、および管理できます。

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	<p>Storyboard Proは少々の鉛筆プリセットを提供するとともに、独自のステンシルを作成し保存することもできます。描画するときに効率性と一貫性を求める場合は、正確なサイズとパラメータで鉛筆を作成して保存することをお勧めします。</p> <p>作成した鉛筆プリセットをエクスポートしたり、他の人が作成したプリセットをインポートしたりすることもできます。これを使えば、プロジェクトの共同作業との間でプロジェクトの外観に一貫性を持たせることができます。</p>
	新規ブラシプリセット	現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。
	ブラシプリセットを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	<p>以下のようなオプションを含むメニューを開きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新ブラシプリセット: 現在のツールプロパティに基づいて、新しいプリセットを作成します。 • ブラシを削除: 現在選択されているプリセットを削除します。 • ブラシ名を変更: 現在選択されているプリセットの名前を変更できません。 • ブラシをインポート: Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。 • ブラシをエクスポート: ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。 • サムネール(小): 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレ

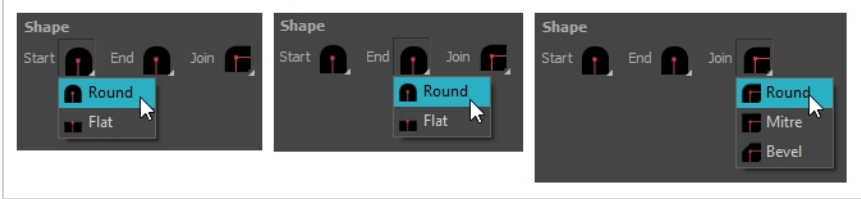
アイコン	プロパティ	説明
		<p>ビューとともに表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • サムネール(大): 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。 • ストロークビュー: 名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。

鉛筆プロパティダイアログ

Rectangle(長方形)ツールは、Pencil(鉛筆)ツールと同じ種類の線を描画します。従って、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューのストローク表示領域の右にある矢印ボタンをクリックして開くことができるPencil Properties(鉛筆プロパティ)ダイアログを使用して、Rectangle(長方形)ツールの線を構成できます。



プロパティ	説明
最大サイズ	鉛筆線の最大サイズを定義します。このツールを感圧ペンタブで使用する場合、ストロークの幅は、使用される圧力の大きさに応じて最大サイズと最小サイズの間で異なります。マウスで使用する、ストロークの幅は常に最大サイズになります。
最小サイズ	ストロークの最小サイズを最大サイズに対する比率として定義します。ペンタブからの圧力感度がない場合、最小サイズ値は無視されます。
スムージング	中心線に追加するコントロールポイントの数を定義します。コントロールポイントが少なければそれだけ線は滑らかになりますが、忠実度は低くなります。

プロパティ	説明
輪郭スムージング	<p>ストロークの輪郭シェイプ上のポイント数を定義します。これにより、ブラシストロークの輪郭シェイプの凹凸や波が滑らかになります。</p>
シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル)のいずれかのスタイルを選択できます。

選択ツールプロパティ

Select(選択) ツールでは、境界ボックスのさまざまなハンドルを使用して、ストロークを選択したり、位置変更、回転、拡大縮小、傾斜などの基本的なXシートビューを適用したりできます。

Select(選択) ツールでテキストまたは鉛筆線を選択している場合、それらのプロパティはTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示され、選択内容を変更できます。

Select(選択) ツールプロパティにアクセスする方法

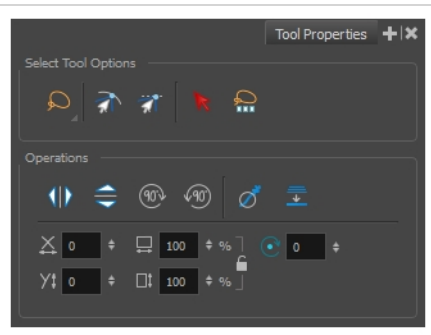
1. Tools(ツール) ツールバーで Select(選択) ツールまたは Select by Colour(カラーで選択) ツールを選択します。

ツールのプロパティが Tool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。







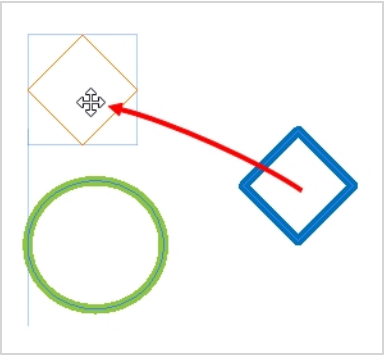


注:





Tools(ツール) ツールバーから Select by Colour(カラーで選択) ツールを選択すると Select(選択) がアクティブになり、Select by Colour(カラーで選択) オプションが有効になります。したがって、このトピックは、Select(選択) ツールと Select by Colour(カラーで選択) ツールの両方のツールプロパティを対象としています。



ツールオプション

アイコン	プロパティ	説明
	選択モード	<p>複数の要素を視覚的に選択する方法を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lasso(なげなわ): マウスでなげなわを描いて、複数の要素を選択できます。 • Marquee(マーキー): 周囲に長方形を描くことで複数の要素を選択できます。マウスを長方形の1つの角から反対側の角にドラッグするだけ

アイコン	プロパティ	説明
		<p>でよいので、これはより速くなりますが、望むほど正確ではないかもしれません。</p> <div data-bbox="625 451 1429 588" style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px;"> <p> ヒント: Altキーを押し続けると、一時的に他の選択モードを使用できます。</p> </div>
	輪郭にスナップ	<p>有効時には、選択範囲を移動しながら、マウスカーソルは(選択範囲と一緒に)アートワークの近くのポイントや輪郭にスナップし、アートワークの一部と一緒にスナップすることができます。</p>
	スナップして整列	<p>有効時には、選択範囲を移動しながら、選択範囲の長方形の境界ボックスが、アートワーク内の他のストロークやシェイプの長方形の境界ボックスと整列します。</p> 
	カラーで選択	<p>有効時に、アートワークの色付きゾーンをクリックすると、同じカラーで塗りつぶされているすべてのゾーンが直ちに選択されます。</p> 

アイコン	プロパティ	説明
		 ヒント: Select(選択)  ツールのポップアップメニューで、Tools(ツール) ツールバーからSelect by Colour(カラーで選択)  ツールを選択すると、このモードを迅速に有効化できます。
	描画カットですべて選択	現在のカット内のすべての描画を選択します。

操作

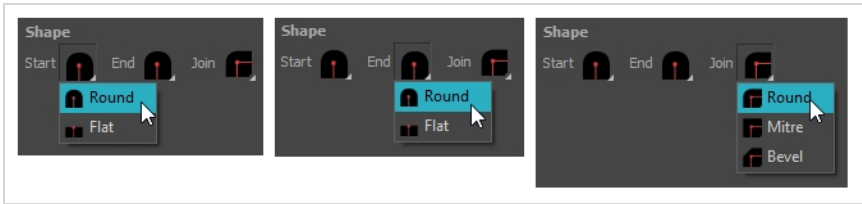
アイコン	プロパティ	説明
	左右にフリップ	現在の選択範囲を左右にフリップします。
	上下にフリップ	現在の選択範囲を上下にフリップします。
	90度右回転	現在の選択範囲を90度右回転します。
	90度左回転	現在の選択範囲を90度左回転します。
	スムーズ	選択した描画ストロークをスムーズにし、余分なポイントを削除します。 
	フラット化	描画オブジェクトとブラシストロークを単一レイヤーに結合します。新しいラインを描いて多数のブラシストロークを持つ描画やラインを修正する場合、すべてを単一のシェイプにフラット化できて便利です。デフォルトでは、ラインは重なり合って1

アイコン	プロパティ	説明
		<p>本ずつ描かれます。ラインをリペイントしたり、そのシェイプを変更したりする場合、フラット化すると容易に作業を行えます。</p> 
✂	オフセットX	X軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
↕	オフセットY	Y軸に沿って選択範囲の位置を変更するための値を入力できます。
📏	幅	選択範囲の幅を変更するための値を入力できます。
📏	高さ	選択範囲の高さを変更するための値を入力できます。
🔒	ロック	Width(幅)とHeight(高さ)の値の比率をロックまたはロック解除します。
🔄	角度	選択範囲を回転させるための特定値を入力できます。正の値は選択範囲を反時計回りに回転させ、負の値は選択範囲を時計回りに回転させます。

鉛筆選択

選択範囲に鉛筆線が含まれている場合は、Pencil Selection(鉛筆選択)セクションがTool Properties(ツールプロパティ)ビューの下端に表示され、プロパティを調整することができます。



プロパティ	説明
最大サイズ	最も太い鉛筆線の部分のサイズを調整します。最小サイズと最大サイズの間にある鉛筆線の部分は、それに比例して調整されます。
最小サイズ	最も細い鉛筆線の部分のサイズを調整します。最小サイズと最大サイズの間にある鉛筆線の部分は、それに比例して調整されます。
鉛筆線シェイプ	<p>鉛筆線の始点、終点、およびジョイントのスタイルを調整することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 始点: 最初に描いた先端である始点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • 終点: 最後に描いた先端である終点のスタイルを選択できます。Round(ラウンド)スタイルまたはFlat(フラット)スタイルから選択できます。 • ジョイント: ジョイントのスタイルを選択できます。ジョイントとは、線が急激にカーブする場所です。ジョイントスタイルをコーナースタイルとして定義することもできます。Round(ラウンド)、Mitre(マイター)、Bevel(ベベル)のいずれかのスタイルを選択できます。

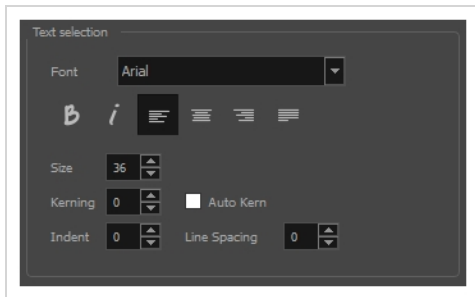
テキスト選択

選択範囲にText(テキスト) ツールで作成したテキストボックスが含まれている場合は、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューの下端にText Selection(テキスト選択) セクションが表示され、テキストボックス全体の書式設定を調整できます。





ヒント:

Text(テキスト) ツールを使用して、テキストボックス内のテキストの書式を部分的に調整することもできます。[テキストツールプロパティ\(ページ393\)](#)



アイコン	プロパティ	説明
	フォント	<p>テキストを表示するフォントを選択できます。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Vivaldi</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Copperplate Gothicライト</p>  </div> </div>
	ボールド	<p>選択したテキストをボールド(太字)にします。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div>
	イタリック	<p>選択したテキストをイタリック(斜体)にします。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div>
	左寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを左に揃えます。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: left;"> <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> </div>
	中央揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを中央に揃えます。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="659 338 964 562" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 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. </div>
	右寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを右に揃えます。</p> <div data-bbox="659 688 943 913" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: right;"> 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. </div>
	両端揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを、各単語間の間隔を調整することにより、水平方向の全スペースを取るようになります。単一行のテキストおよび段落の最後の行のテキストは、左揃えになります。</p> <div data-bbox="659 1115 951 1339" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: justify;"> 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. </div>
	サイズ	<p>選択したテキストのサイズを設定できます。</p> <div data-bbox="659 1465 1114 1612" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> small text big text </div>
	カーニング	<p>各文字間の間隔を増減できます。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <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> </div> <div style="width: 45%;"> <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> </div> </div> </div>
	自動カーニング	フォントの事前定義された標準に基づいてカーニングを自動的に設定します。
	インデント	<p>各段落のテキストの最初の行のインデントを増減できます。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <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> </div> <div style="width: 45%;"> <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> </div> </div> </div>
	行間	<p>テキストの各行間スペースを増減します。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <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> </div> <div style="width: 45%;"> <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> </div> </div> </div>

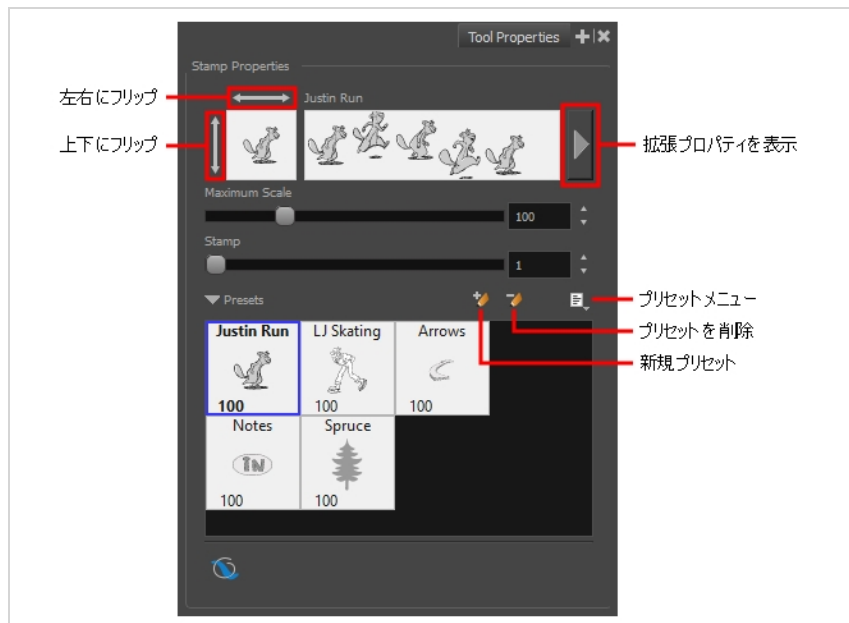
スタンプツールプロパティ

Stamp(スタンプ) ツールでは、スタンプを作成して使用できます。スタンプには、アートワークに個別にまたは順次にスタンプすることができる1つまたは複数の描画を含めることができます。

Stamp(スタンプ) ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール) ツールバーで、Stamp(スタンプ) ツールを選択します。




ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。





スタンプのプロパティ

以下のオプションを使用すると、数ある中でもとりわけ、スタンプのプレビュー、スタンプのサイズの変更、水平方向および垂直方向のフリッピングなどができます。

プロパティ	説明
プレビュー領域	<p>Preview(プレビュー)領域では、Stamp(スタンプ) ツールでストロークを描画したときに表示されるもののプレビューを確認できます。</p> 




プロパティ	説明
スタンププロパティダイアログ	<p>プレビュー領域の右にある矢印ボタンを押すと、Stamp Properties(スタンププロパティ)ダイアログが開きます。</p>  <p>Tool Properties(ツールプロパティ)ビューではいくつかのスタンププロパティとスタンププリセットのリストにしかアクセスできないのに対し、Stamp Properties(スタンププロパティ)ダイアログでは、スタンプが適用される方法に関して利用可能なすべてのオプションにアクセスできます。Stamp Properties(スタンププロパティ)ダイアログの詳細については、以下のスタンププロパティダイアログ(ページ388)セクションを参照してください。</p>
左右にフリップ / 上下にフリップ	<p>Stamp(スタンプ)サムネールの左上にある両端矢印を使用すると、スタンプを左右または上下にフリップできます。</p> 
最大スケール	<p>スタンプを描画にスタンプする前にスタンプに適用される最大スケール係数。</p> <p>この設定は百分率で、スタンプの作成に使用された元の描画のサイズに対して相対的です。つまり、100%の場合、描画は元のサイズでアートワークにスタンプされることを意味します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注:</p> <p>このツールを感圧ペンタブで使用する場合は、ペンにかかる圧力量に合わせてスタンプのスケールを調整できます。これを行うには、Stamp Properties(スタンププロパティ)ダイアログでスタンプのMinimum Scale(最小スケール)プロパティを小さくする必要があります。Minimum Scale(最小スケール)設定がデフォルト値の100%のままになっている場合、スタンプのサイズは変わりません。</p> </div>
スタンプ	<p>複数描画スタンプを使用している場合、これは、次回Stamp(スタンプ)ツールを使用したときにはスタンプされる一連の描画の番号です。たとえば、スタンプに3つの描画があって、これが2に設定されている場合、スタンプされる次の描画はシリーズの2番目の描画です。</p> <p>スタンプのCycle(サイクル)設定がHold(保持)に設定されている場合は、このスライダを使用してStamp(スタンプ)ツールでどの描画をスタンプするかを選択する必要があります。</p> <p>スタンプのReset Cycle for Each Stroke(各ストロークにサイクルをリセット)オプションが有効な場合は、このスライダを使用して、各ストロークの開始点となる描画を選択できます。</p> <p>それ以外の場合は、Stamp(スタンプ)ツールを使用してストロークを描画するとき、Stamp(スタンプ)スライダがシーン内の次の描画に自動的に更新されます。</p>

プロパティ	説明
	<div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  ヒント: 左矢印と右矢印キーを使って、スタンプ内の描画を順次切り替えることもできます。 </div> <div style="border: 1px solid #90ee90; padding: 10px;">  注: Stamp Properties(スタンププロパティ) ダイアログでは、Cycle(サイクル) およびReset Cycle for Each Stroke(各ストロークのサイクルをリセット) オプションが利用可能です。 </div>

スタンププリセット

これらのオプションでは、スタンププリセットを選択、作成、および管理できます。

Brush(ブラシ) ツールおよびPencil(鉛筆) ツールとは反対に、Stamp(スタンプ) ツールを使用するには、Stamp(スタンプ) プリセットを作成する必要があります。それは、このプリセットには、アートワークにスタンプするための描画が含まれるためです。Stamp(スタンプ) プリセットは、1つまたは複数のレイヤーを選択してからStamp Presets(スタンププリセット) リストにプリセットを追加することによって作成されます。複数のレイヤーが選択されている場合、Stamp(スタンプ) には一連の描画が含まれており、Stamp(スタンプ) ツールを使ってストロークを描くと、それが順次アートワークにスタンプされます。

アイコン	プロパティ	説明
	プリセットリスト	Stamp(スタンプ) プリセットのリストです。プリセットの1つをクリックしてそれを選択し、描画で使用します。
	新規ブラシプリセット	<p>選択したアートワークに基づいて新しいStamp(スタンプ) プリセットを作成します。アートワークは、Select(選択) ツールを使用して選択するか、レイヤーを選択します。</p> <p>複数のレイヤーが選択されると、これはマルチ描画Stamp(スタンプ) を作成します。マルチ描画スタンプを使用してStamp(スタンプ) ツールでストロークを描画すると、スタンプ内の各描画はアートワークに順々に適用されます。</p>
	ブラシを削除	現在選択されているプリセットを削除します。
	ブラシプリセットメニュー	以下のすべてのオプションと併せて前のすべてのオプションを含むメニューを開きます。

		<ul style="list-style-type: none"> • 新規ブラシプリセット: 選択したアートワークに基づいて新しいスタンプを作成します。 • プリセット名を変更: 現在選択されているプリセットの名前を変更できます。 • ブラシをインポート: Storyboard Proからエクスポートしたブラシプリセットをインポートできます。 • ブラシをエクスポート: ブラシプリセットを.xmlファイルにエクスポートできます。 • サムネール(小): 小さなサムネールのグリッドに、プリセットをヒントのプレビューとともに表示します。 • サムネール(大): 大きなサムネールのグリッドに、プリセットを名前とヒントのプレビューとともに表示します。 • ストロークビュー: 名前と各プリセットで行われたストロークのプレビューとともに、プリセットをリストに表示します。
--	--	--

描画オプション

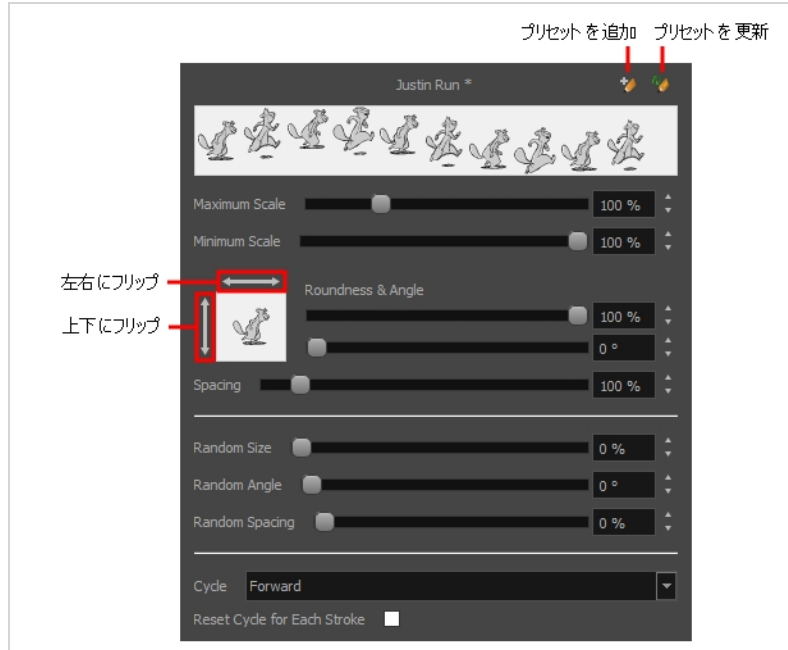
これらのオプションは、描画ストロークがアートワークに追加される方法に影響します

アイコン	プロパティ	説明
	背後に描画	<p>有効の場合、ブラシストロークは存在するアートワークの背後に表示されます。</p> <div data-bbox="646 1178 1118 1373" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">  <p>オレンジ色のストロークが黒のストロークの上に描かれ、それからその下に置かれました。</p> </div> <div data-bbox="646 1409 1430 1686" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>注:</p> <p>マウスカーソルまたはタブレットペンを解放するまで、描画のブラシストロークは一時的にアートワークの上に表示されます。ストロークのライブプレビューを欲しい場合は、トップメニューから View(表示) > Realistic Preview(リアリスティックプレビュー) を選択して、Realistic Preview(リアリスティックプレビュー)を有効にします。</p> </div>







スタンププロパティダイアログ






Stamp Properties(スタンププロパティ)ダイアログでは、圧力感度、間隔、角度、ランダム性、および複数描画スタンプの場合では、スタンプ内の各描画を循環させる方法など、スタンプの設定をより詳細にセットできます。Stamp


Properties(スタンププロパティ) ダイアログを開くには、ストローク表示領域の右側にある矢印ボタンをクリックします



プロパティ	説明
最大スケール	<p>スタンプを描画にスタンプする前にスタンプに適用される最大スケール係数。</p> <p>この設定は百分率で、スタンプの作成に使用された元の描画のサイズに対して相対的です。つまり、100%の場合、描画は元のサイズでアートワークにスタンプされることを意味します。</p>
最小スケール	<p>スタンプを描画にスタンプする前にスタンプに適用される最小スケール係数。感圧ペンタブでStamp (スタンプ) ツールを使用するとき、アートワークに適用されるスタンプのサイズは、そのMinimum Scale(最小スケール)とMaximum Scale(最大スケール)プロパティの間で、ペンに加える圧力の大きさに相対して異なってきます。</p> <p>この設定はMaximum Scale(最大スケール)プロパティに相対します。これは、Maximum Scale(最大スケール)が50%に設定され、Minimum Scale(最小スケール)が50%に設定されている場合、スタンプに適用される実際のスケール係数が25%から50%の間で変化することを意味します。</p> <p>この設定は、Random Size(ランダムサイズ)設定とも一緒に使用されます。</p>
左右にフリップ / 上下にフリップ	<p>Stamp(スタンプ) サムネールの左上にある両端矢印を使用すると、スタンプを左右または上下にフリップできます。</p>

プロパティ	説明
	
丸みと角度	<p>Roundness(丸み)パラメータとAngle(角度)パラメータを使用すると、スタンプのシェイプと向きを変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 丸み: スタンプに適用する垂直方向の拡大/縮小率です。この設定を下げるとスタンプが縦に押し潰され、丸いスタンプまたは正方形のスタンプを平らなスタンプに変えることができます。 ● 角度: 反時計回りにブラシ先端を回転する角度です。 <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 押し潰しは角度には関連していません。スタンプが回転されても、押し潰しはスタンプの元の向きに対して依然行われます。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; text-align: center;"> <div data-bbox="561 957 716 1125">  丸み: 100% 角度: 0° </div> <div data-bbox="786 957 867 1125">  丸み: 33% 角度: 0° </div> <div data-bbox="948 957 1045 1125">  丸み: 100% 角度: 45° </div> <div data-bbox="1143 957 1224 1125">  丸み: 33% 角度: 45° </div> </div> </div>
間隔	<p>アートワークに適用される各スタンプ間隔の量を定義します。値が大きいほど、各スタンプ間隔は大きくなります。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">123123123123</p> <p style="text-align: center;">間隔: 100%</p> <p style="text-align: center;">1 2 3 1 2 3</p> <p style="text-align: center;">間隔: 200%</p> </div>
ランダムサイズ	<p>スタンプのサイズに適用されるランダム性の割合。これにより、スタンプがアートワークに適用されるたびに、スタンプのサイズがMaximum Scale(最大スケール)とMinimum Scale(最小スケール)の間でランダムに変化します。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3</p> </div>

プロパティ	説明
	<p>Random Size(ランダムサイズ) プロパティの値が大きいほど、各スタンプのサイズはMinimum Scale (最小スケール) に近くなります。たとえば、Random Size(ランダムサイズ) 設定を50%にし、Minimum Scale(最小スケール) を50%に設定すると、スタンプのサイズはMaximum Scale(最大スケール) の75%から100%の間でランダムに変化します。</p>
<p>ランダム角度</p>	<p>スタンプの角度に適用するランダム性の最大値。これにより、スタンプがアートワークに適用されるたびに、スタンプの角度がこの設定の角度の範囲内でどちらの方向にもランダムに変化します。たとえば、スタンプのAngle(角度) を0°に、Random Angle(ランダム角度) を180°にセットすると、スタンプの各インスタンスは-90°から90°の間のランダムな角度で変化します。</p> 
<p>ランダムスペーシング</p>	<p>スタンプのスペーシングに適用する最大のランダム性。この設定を大きくすると、ストロークを描画するにつれてスタンプの各インスタンス間の距離がランダムに変化します。100%にすると、各ストローク間の距離がそのSpacing(スペーシング) プロパティの0%から200%の間で変化します。</p> 
<p>サイクル</p>	<p>複数描画スタンプでは、これはストロークを描くときにスタンプ内の一連の描画を循環させるロジックを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>順方向: シーン内の最初の描画を適用することから始め、次に次の描画を適用して、シーン内の最後の描画に到達するまでそれが続き、そして最初の描画に戻ります。</p>  <p>逆方向: シーンの最後の描画を適用することから始め、次に前の描画を適用し、シーンの最初の描画に到達するまでそれを続け、そして最後の描画に戻ります。</p>  <p>順方向->逆方向: 最後の描画に到達するまでシーンを順方向に循環することから開始し、それから最初の描画まで逆方向に循環します。</p>  <p>逆方向->順方向: 最初の描画に到達するまでシーンを逆方向に循環して開始し、それから最後の描画に戻ります。</p>

プロパティ	説明
	<div data-bbox="529 285 792 380" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">3212321</div> <ul style="list-style-type: none"> • ランダム: スタンプが適用されるたびに、シーンにランダムな描画を適用します。 <div data-bbox="529 464 792 558" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">1321123</div> <ul style="list-style-type: none"> • 止め/止め: シーンの1つの描画を繰り返し何度も適用します。 <div data-bbox="529 642 792 737" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">1111111</div> <div data-bbox="451 779 1425 982" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント: このオプションがHold(保持)に設定されているときは、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューのStamp(スタンプ)設定を変更することにより、どの描画をスタンプするかを選択できます。</p> </div>
各ストロークのサイクルをリセット	<p>複数描画スタンプ用。これにより、スタンプを使用して描画した各ストロークも常に、サイクルの最初の描画から開始されます。これは、Tool Properties(ツールプロパティ)ビューのStamp(スタンプ)オプションによって決まります。</p> <p>無効の時、Stamp(スタンプ)ツールは、Stamp(スタンプ)設定でその描画の番号を保存することにより、ストロークの描画を終了したときに、次にスタンプする予定の描画を追跡します。このオプションを有効化すると、Stamp(スタンプ)設定の更新が中止されます。したがって、ストロークは常にその設定で選択された描画から開始します。同様に、Stamp(スタンプ)設定を調整して、どの描画でストロークを開始するかを手動で決めることができます。</p>

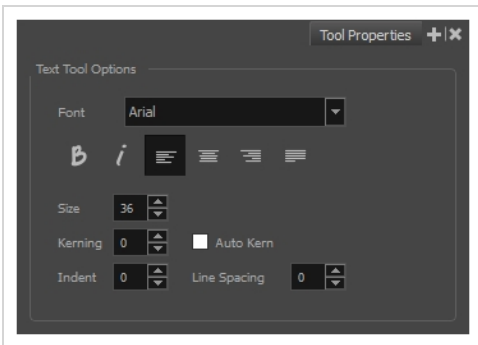
テキストツールプロパティ

Text(テキスト) ツールではプロジェクトにテキストフィールドを追加し、そこにテキストを入力して、さまざまなフォントとテキスト属性で書式を調整できます。

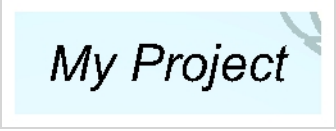



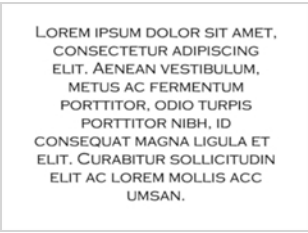

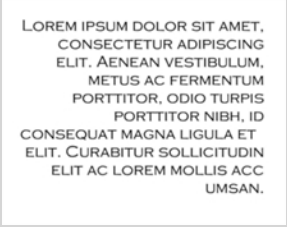

Text(テキスト) ツールを選択した状態で、作成したテキストボックス内のテキストを選択したり、選択範囲の書式を変更したりできます。Select(選択) ツールを使用してテキストボックスを選択し操作したり、Select(選択) ツールプロパティでテキストボックス全体の書式を変更したりできます。

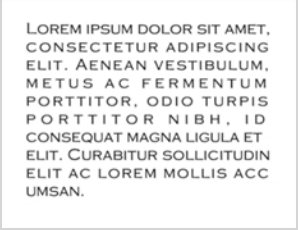

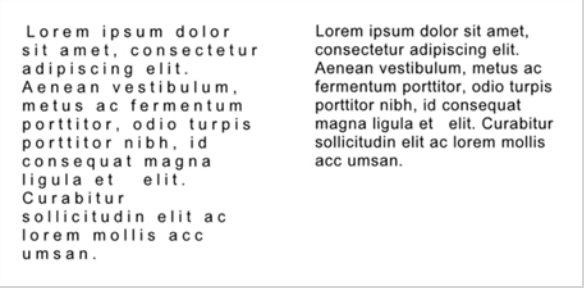
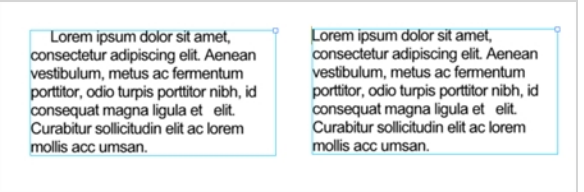
Text(テキスト) ツールプロパティにアクセスする方法

- Tools(ツール)ツールバーで、Text(テキスト) T ツールを選択します。
ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。



アイコン	プロパティ	説明
	フォント	テキストを表示するフォントを選択できます。 
	ボールド	選択したテキストをボールド(太字)にします。 
	イタリック	選択したテキストをイタリック(斜体)にします。

アイコン	プロパティ	説明
		
	左寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを左に揃えます。</p> 
	中央揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを中央に揃えます。</p> 
	右寄せ	<p>選択したテキストボックスのテキストを右に揃えます。</p> 
	両端揃え	<p>選択したテキストボックスのテキストを、各単語間の間隔を調整することにより、水平方向の全スペースを取るようになります。単一行のテキストおよび段落の最後の行のテキストは、左揃えになります。</p>


アイコン	プロパティ	説明
		
	サイズ	<p>選択したテキストのサイズを設定できます。</p> 
	カーニング	<p>各文字間の間隔を増減できます。</p> 
	自動カーニング	<p>フォントの事前定義された標準に基づいてカーニングを自動的に設定します。</p>
	インデント	<p>各段落のテキストの最初の行のインデントを増減できます。</p> 
	行間	<p>テキストの各行間スペースを増減します。</p>

アイコン	プロパティ	説明
		<div data-bbox="657 321 928 470"><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></div> <div data-bbox="972 321 1243 512"><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></div>

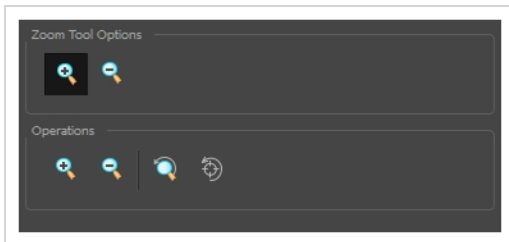
ズームツールプロパティ

Zoom(ズーム) ツールでは、Stage(ステージ) ビュー、Camera(カメラ) ビュー、Side(サイド) ビューおよびTop(トップ) ビューを拡大または縮小できます。ズームレベルをリセットするために使用することもできます。



Zoom(ズーム) ツールプロパティにアクセスする方法

1. Tools(ツール)ツールバーで、Zoom(ズーム)  ツールを選択します。



ツールのプロパティがTool Properties(ツールプロパティ)ビューに表示されます。





ツールオプション

アイコン	パラメータ	説明
	ズームインモード	Camera(カメラ) ビューまたはDrawing(描画) ビューにズームインするためにマウスカーソルを使用します。
	ズームアウトモード	Camera(カメラ) ビューまたはDrawing(描画) ビューをズームアウトするためにマウスカーソルを使用します。

操作

アイコン	パラメータ	説明
	ズームインを実行	Camera(カメラ) ビューまたはDrawing(描画) ビューをズームインします。 キーボードショートカットは2です。
	ズームアウトを実行	Camera(カメラ) ビューまたはDrawing(描画) ビューをズームアウトします。 キーボードショートカットは1です。

	ズームをリセット	現在のズームレベルを100%に戻します。
	ビューをリセット	パン、回転、またはズームの操作をリセットして、元の表示に戻します。

第6章: ビューについて

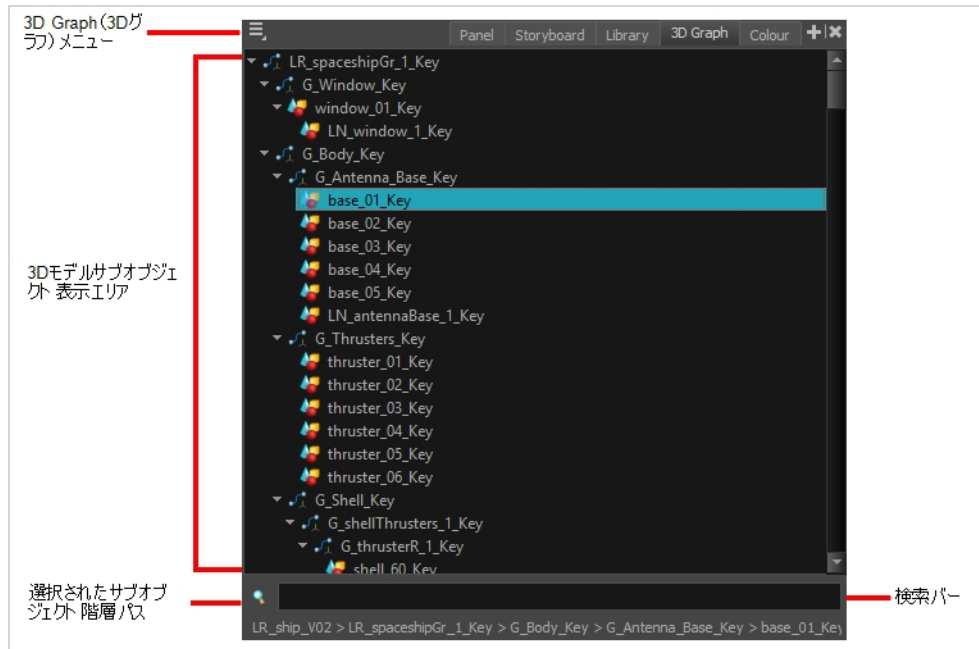
Storyboard Proユーザーインターフェースはさまざまなビューから成り、各ビューは特定の目的のために設計されています。新しいビューをタブまたはウインドウとして追加することで、ビューの場所とアクセス可能性を変更することができます。また、ビューの場所を入れ替えるほか、次の操作も可能です。

これはStoryboard Proで利用可能なビューの完全なリストです。

3Dグラフィックビュー	401
カメラビュー	403
カラービュー	408
機能エディタービュー	410
ガイドビュー	417
レイヤービュー	420
ライブラリービュー	423
メッセージログビュー	425
Panel(パネル)ビュー	426
ピッチモードビュー	430
スクリプトエディタービュー	431
ステージビュー	433
絵コンテビュー	439
Thumbnails(サムネール)ビュー	441
タイムラインビュー	443
Tool Properties(ツールプロパティ)ビュー	449
トップビューとサイドビュー	450

3Dグラフビュー



3D Graph(3Dグラフ) ビューは、3Dモデルを構成するサブオブジェクトを表示します。



3D Graph(3Dグラフ) ビューへのアクセス方法

- 次のいずれかを行います。
 - トップメニューから、**Windows > 3D Graph(3Dグラフ)** を選択します。
 - 他のビューのいずれかから、**Add View(ビューの追加) +** ボタンをクリックし、**3D Graph(3Dグラフ)** を選択します。

セクション	説明
3Dグラフメニュー	このメニューを通じてコマンドにアクセスします。
3Dモデルサブオブジェクト表示エリア	選択された3Dモデルの部分(サブオブジェクト)を表示します。
選択されたサブオブジェクト階層パス	3Dモデル内の選択されたサブオブジェクトの親階層チェーンを表示します。
検索バー	このフィールドを使用して、3Dモデル内の特定サブオブジェクトを検索します。

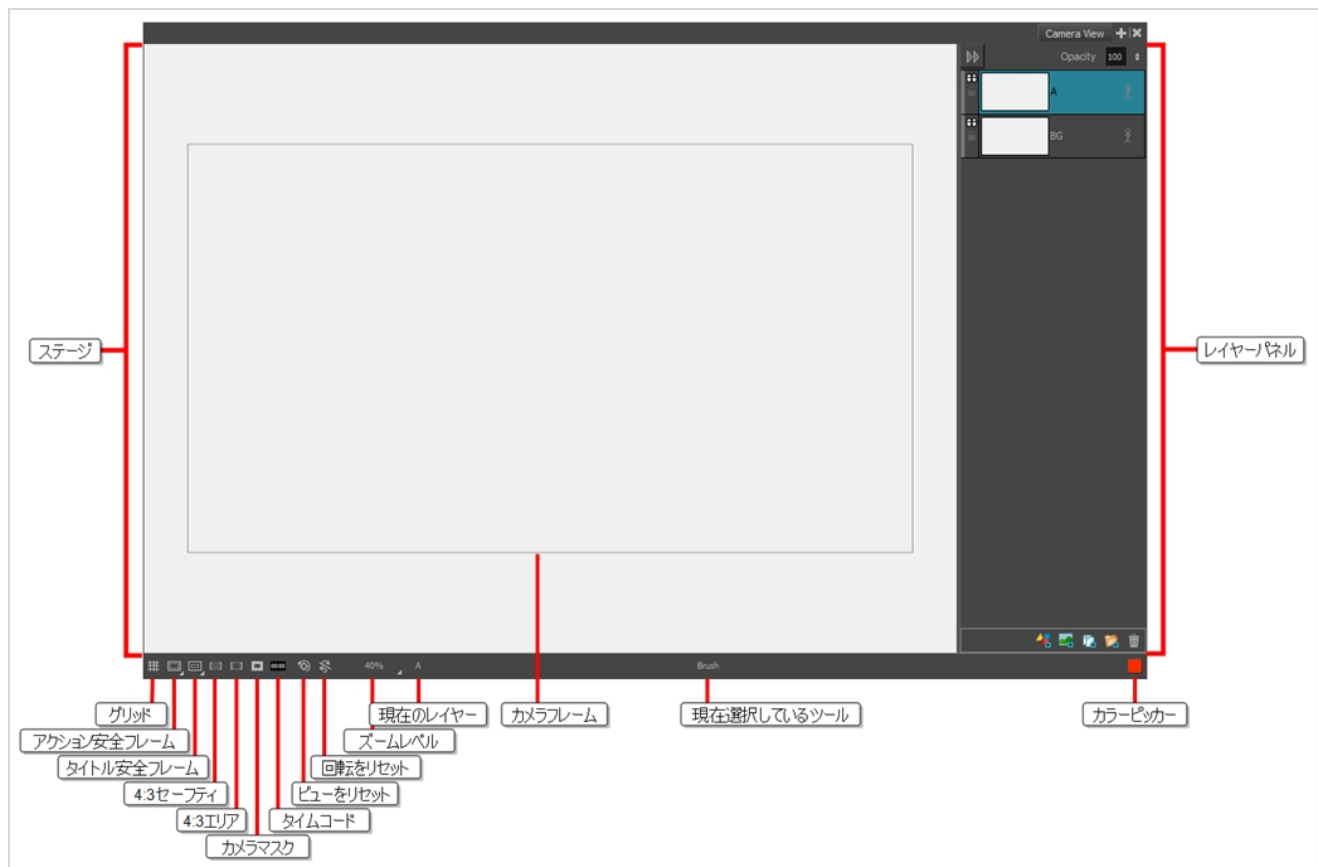
サブオブジェクトアイコン	タイプ
	<p>3Dモデルサブオブジェクト表示エリアでは、ジオメトリの伴うサブオブジェクトの前にこのアイコンが付きます。ジオメトリサブオブジェクトにはXシートビューがあります。</p>
	<p>3Dモデルサブオブジェクト表示エリアで、Xシートビュー付きのサブオブジェクトの前にこのアイコンが付きます。</p>
サブオブジェクトのテキストカラー	状態
白	サブオブジェクトシェイプが表示され、サブオブジェクトが有効になります。
赤	サブオブジェクトとその子たちは無効です。
黄	サブオブジェクトシェイプは非表示です。
無効	サブオブジェクト親の1つが無効です。

カメラビュー

Stage(ステージ)ビューでと同様に、Camera(カメラ)ビューではカット内の要素を表示したり配置したりできます。ただし、Stage(ステージ)ビューとは異なり、Camera(カメラ)ビューではカメラレンズの視点からエレメントを常に表示します。

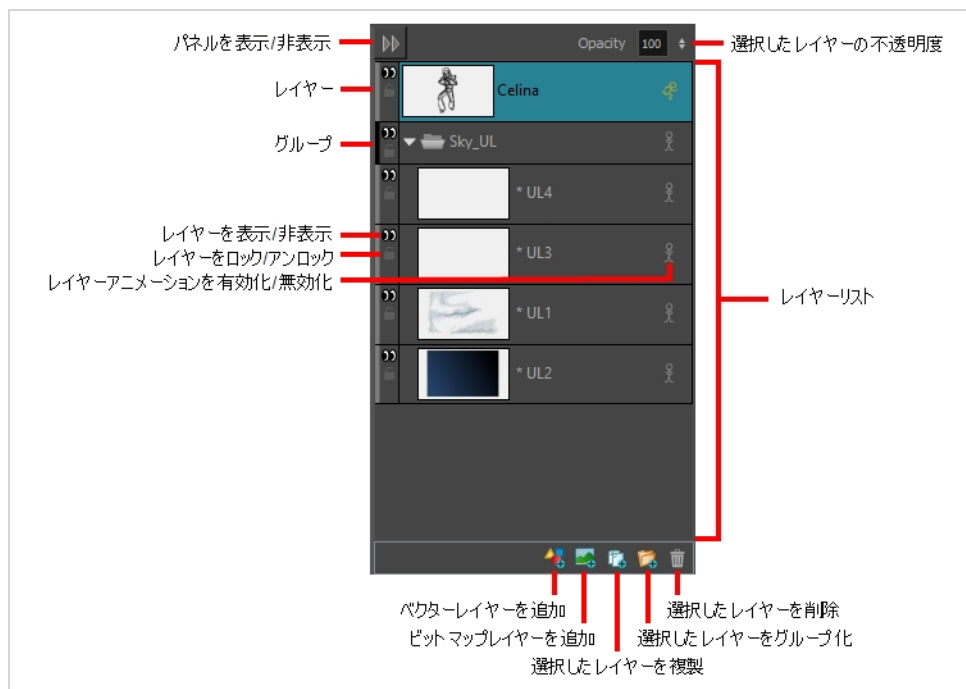
違いは、3Dカットで作業しているときにのみ表示されます。ステージ内の異なる深度に配置されている3Dモデルまたはエレメントがカットに含まれている場合、Stage(ステージ)ビューをパン、ズーム、回転すると、互いに異なる位置にエレメントが表示されます。その一方で、Camera(カメラ)ビューは常に、エレメントがカメラの視点から見えるように、つまり絵コンテに表示されるような位置と比率でエレメントを表示します。このことは、Camera(カメラ)ビューをパン、ズーム、回転しても変わりません。さらに、Stage(ステージ)ビューはすべての軸を中心に回転できるようにステージをパースで見ることができのに対し、Camera(カメラ)ビューは2Dでしか回転できません。

したがって、2Dで作業している場合は、Camera(カメラ)ビューは役に立ちません。ただし、3Dで作業する場合は、両方のビューの違いに慣れること、3D空間でエレメントまたはカメラを相対的に配置する場合はStage(ステージ)ビューを使用し、エクスポートされた絵コンテに表示されるとおりにステージ内でエレメントを確認する必要がある場合はCamera(カメラ)ビューを使用すること、または、カメラの視点を基準にしてエレメントを配置することが、重要です。



**注:**











ステータスバーは、Stage(ステージ)ビューとCamera(カメラ)ビューの一番下にあつて、それにはさまざまな種類のインジケータを表示/非表示にしたり、ビューのズームレベルを調整したりするためのトグルボタンが含まれています。















Camera(カメラ)ビューにアクセスする方法

- ビューエリアでAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックしてCamera(カメラ)を選択します。

ツール名	アイコン	説明
グリッド		Stage(ステージ)ビューとCamera(カメラ)ビューでグリッドを表示します。デフォルトのサイズは標準の12フィールドのアニメーショングリッドですが、他のサイズも選択できます。 View(表示) > Grid(グリッド) > Show Grid(グリッドを表示) を選択するか、または Ctrl + G (Windows) または ⌘ + G (Mac OS X) を参照。
アクション安全フレーム		カメラフレームの内側にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキスト

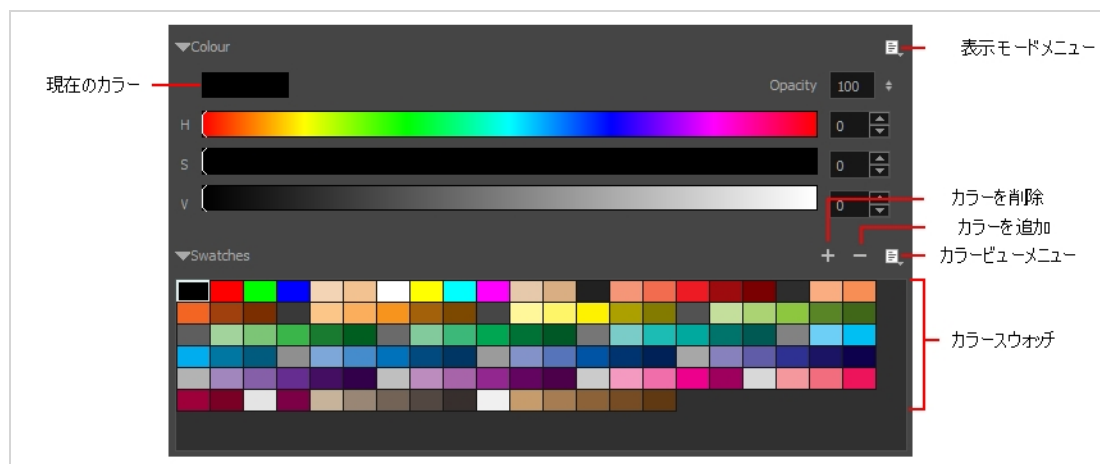
		<p>やロゴなどの視覚的エレメントは、この領域内に配置される必要があります。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレームマスク		<p>カメラフレームとTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)コマの間の領域を覆う半透明の黒い(BL)マスクを表示します</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: Action Safe Area(アクション安全フレーム)  ボタンをクリックして押し下し、ポップアップメニューから選択することにより、Action Safe Area Mask(アクション安全フレームマスク) オプションを選択できます。</p> </div>
タイトル安全フレーム		<p>カメラフレームの内側にAction Safe Area(アクション安全フレーム)コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより10%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの領域の中に置かれるべきです。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>
タイトル安全フレームマスク		<p>カメラフレームとAction Safe Area(アクション安全フレーム)の間の領域を覆う半透明の黒い(BL)マスクを表示します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: Title Safe Area(タイトル安全フレーム)  ボタンをクリックして押し下し、ポップアップメニューから選択することにより、Title Safe Area Mask(タイトル安全フレームマスク) オプションを選択できます。</p> </div>
4:3セーフティ		<p>TV安全ゾーンとカメラフレームの中央を通常の4:3解像度で表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合には、事前にプロジェクトをTV形式に変換することも簡単に計画できます。こうすることで、両方の解像度に適合するようにプロジェクトを作成できます。</p>

		また、View(ビュー) > Extras(余分) > Show 4:3 Safe Area(4:3 安全エリアの表示) を選択することもできます。
4:3エリア		カメラフレームとTV安全ゾーンの中央を除いて、4:3 解像度ゾーンを表示または非表示にします。 また、View(ビュー) > Extras(余分) > Show 4:3 Area(4:3エリアの表示) を選択することもできます。
カメラマスク		カットのコマ周辺に黒いマスクを表示または非表示し、Camera(カメラ) フレームの外側にはなにも見えないようにします。これは、カットの構図をよくみることができるので、カットを設定するときに便利です。 View(ビュー) > Extras(補足) > Camera Mask(カメラマスク) を選択することもできます。
タイムコード		現在のコマのタイムコードをビューの左上隅に表示します。 タイムコードはHH:MM:SS:FF形式で表示されます。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。
ビューをリセット		Stage(ステージ) ビューで行われたパン、ズーム、または回転をリセットして、表示を初期設定に戻します。 View(ビュー) > Reset View(ビューをリセット) を選択するか、または Shift + Mを押すこともできます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 注: このオプションは、カメラビュー (ページ403)と一緒に機能します。</div>
回転をリセット		Stage(ステージ) またはCamera(カメラ) ビューで行われた回転をリセットし、表示を最初の回転設定に戻します。 View(ビュー) > Reset Rotation(回転をリセット) を選択するか、または Shift + Xを押すことができます。
ズーム比	-	Stage(ステージ) またはCamera(カメラ) ビューの表示を拡大または縮小できます。カメラのフレームサイズを常にStage(ステージ) ビューのサイズと一致させるには、Fit to View(ビューに合わせる) オプションを選択します。
レイヤー名	-	現在のパネルの選択したレイヤーの名前を表示します。

ツール名	-	選択したツールの名前を表示します。主要なキーボードショートカットを使用してツールを上書きすると、ツールの名前が赤に変わります。を参照。
カラーピッカー		Colour View(カラービュー) で現在選択されている色を表示します。カラースウォッチをクリックしてColour(カラー) ビューを開き、新しい色を選択できます。
レイヤーパネル	-	Layer(レイヤー) パネルは、カットのレイヤーを重ね合わせて最終画像を形成する場所です。 画像をインポートするか、またはパネルに描画するとき、実際にはそのレイヤーのいずれかにアートワークを追加していることとなります。デフォルトでは、各パネルには背景レイヤー(BG) と前景レイヤー(A) という2つのレイヤーがあります。レイヤーを追加すると、それ以降の文字はアルファベット順に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。それらは選択したレイヤーの一番上にも配置され、パネルに選択したレイヤーがない場合は、他のレイヤーの一番上に配置されます。
ベクターレイヤーを追加		Layers(レイヤー) リストにベクターレイヤーを追加します。
ビットマップレイヤーを追加		Layers(レイヤー) リストにビットマップレイヤーを追加します。
選択したレイヤーを複製		1回の操作ですばやくコピー& ペーストできるように、選択したレイヤーを複製します。レイヤーをコピーするのとは異なり、レイヤーの複数のコピーを他のパネルにペーストすることはできません。レイヤーの複製は1つのパネル内でのみ使用可能です。複製されたレイヤーはそれらの名前を保持し、番号が付けられます。
選択したレイヤーをグループ化		選択したレイヤーをグループ化します。グループ化されたレイヤーは Groupと名付けられ、下線と数字が追加されます。たとえば Group_1です。グループを作成するたびに、番号が増えていきます。
選択したレイヤーを削除		選択したレイヤーを削除します。



カラービュー

Colour(カラー)ビューとは色を作成する場所であり、描画やペインティングにも必要です。



Colour(カラー)ビューにアクセスする方法

- ▶ Panel(パネル)ビューで、Add View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Colour(カラー)** を選択します。

アイコン	ツール名	説明
現在のカラー	--	現在選択されているカラーズウォッチを表示します。
表示モードメニュー		表示モードをHSVまたはRGBに変更できます。
カラーを削除	-	Delete Colour(カラーの削除) ボタンを使って、Colour(カラー)ビューから選択したカラーズウォッチを削除できます。
カラーを追加	+	現在のカラーから新しいカラーズウォッチを作成できます。新しいカラーズウォッチは、カラーズウォッチの最後に追加されます。
カラービューメニュー		新しいカラーとテクスチャーの作成、カラーの削除、表示モードのズウォッチからリストへの切り替え、カラーのインポートとエクスポート、およびパレットの保存を行うことができます。
カラーズウォッチ	--	現在利用可能なカラーを表示します。新しいカラーズウォッチを作成すると、それらはリストの最後に追加されま

		す。
--	--	----

機能エディタービュー

T-SBANIM-003-008

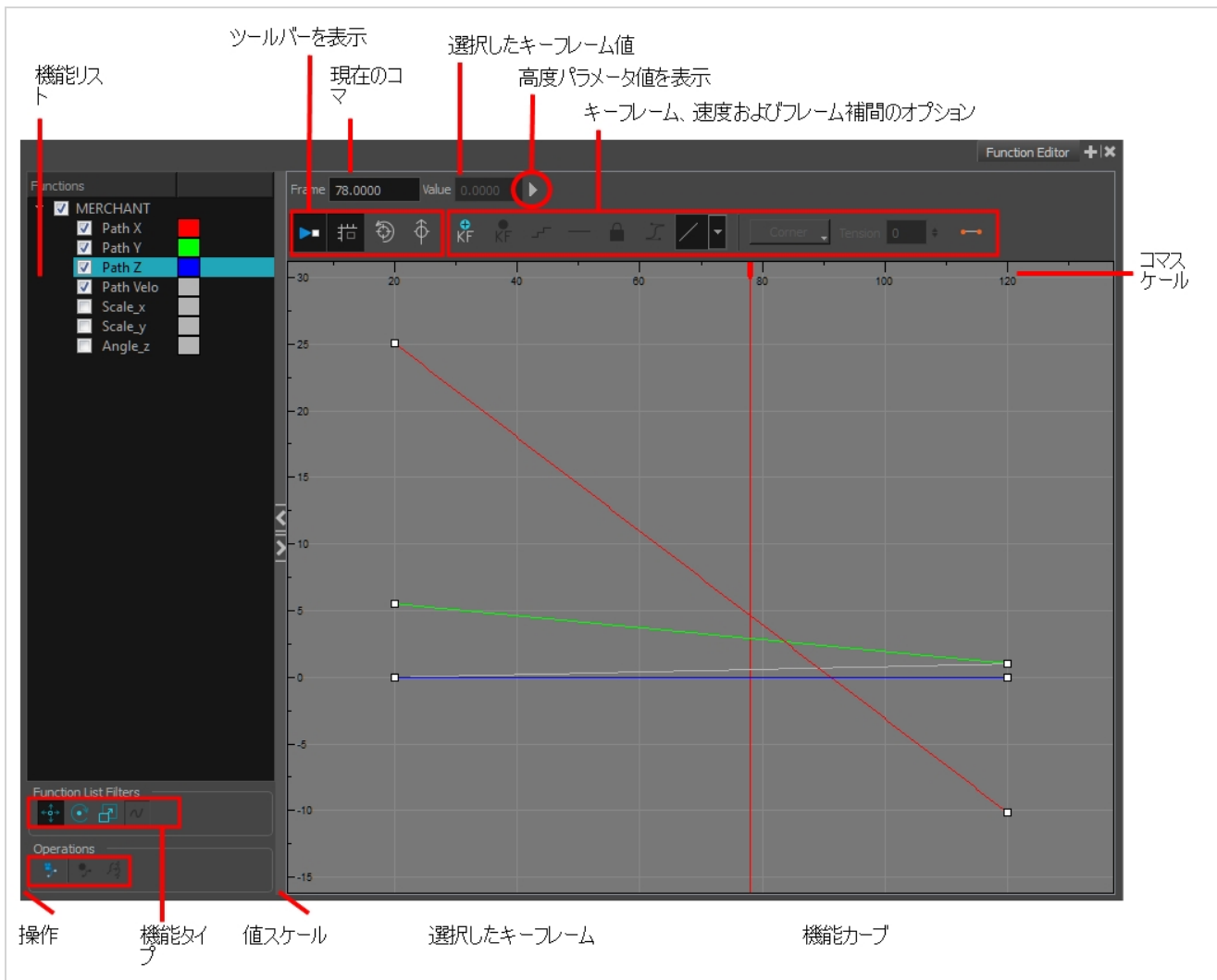
Function Editor(機能エディター)ビューでは、機能カーブとパラメータを編集できます。これには、キーフレームの追加、削除、および編集、および速度の調整に関する視覚的なグラフが含まれています。Function Editor(機能エディター)ビューでは、背景で複数の関数を参照として表示することができます。

モーションパスは操作が簡単です。理解すべき重要なコンセプトは、軌跡にキーフレームとコントロールポイントの両方が含まれているということです。両方ともパスを形成するのに使用できます。それぞれ独自に動作しますが、Timeline(タイムライン)ビューに表示されるのはキーフレームだけです。

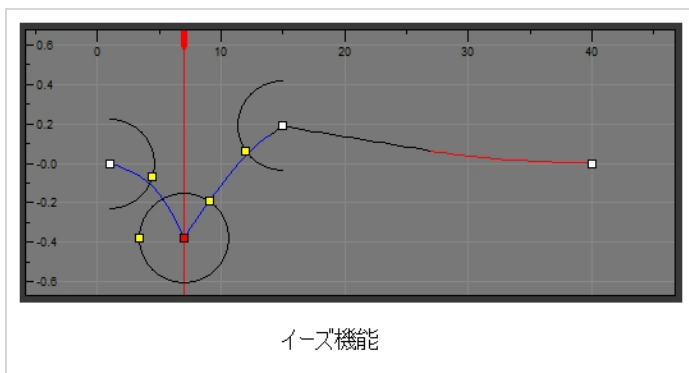
- **Keyframes(キーフレーム)** には、所定のコマの空間内にトランスフォーム値と位置があります。キーフレームは時間内はロックされています。
- **Control points(コントロールポイント)** には位置はありますが、固定されたコマやタイミングはありません。それは主に軌跡を変形するために使用されます。コントロールポイントで利用可能な速度ハンドルはありません。速度セグメントはキーフレーム間でのみ設定されるため、カーブと軌跡が非常に滑らかになります。コントロールポイントは3Dパス上でのみ追加できます。

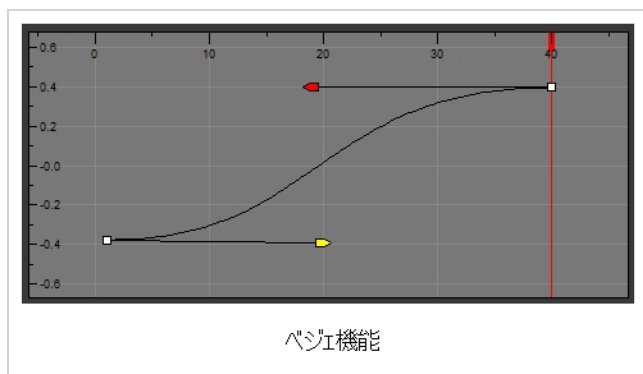
**注:**

Function Editor(機能エディター)は、アニメートされたレイヤー、グループ、および3Dオブジェクトと一緒に使用できますが、アニメートされたビデオクリップとは機能しません。



Function Editor(機能エディター)では、イーズ機能とベジェ機能の2つの操作方法があります。これらの機能の使用は個人的な好みです。Ease(イーズ)機能を使用するときは、イーズインとイーズアウトの値をフレーム数で設定できます。Bezier(ベジェ)にはこの機能はありません。





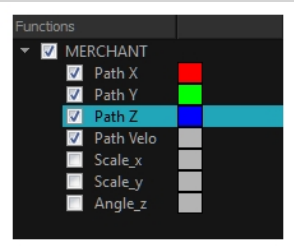

Function Editor(機能エディター)ビューにアクセスする方法

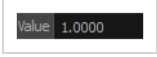




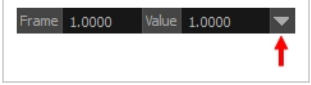







1. 次のいずれかを行います。

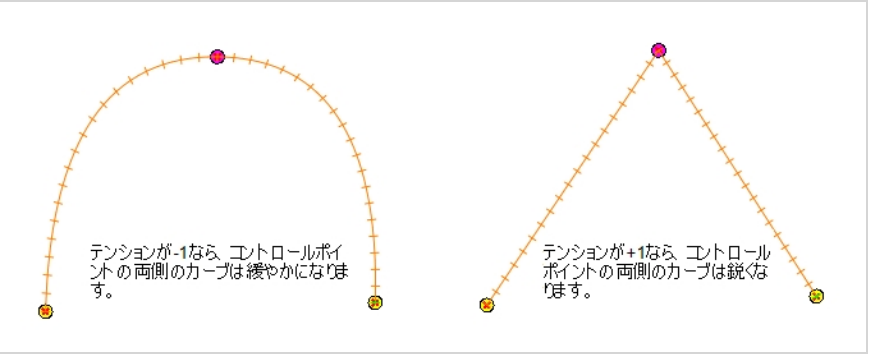

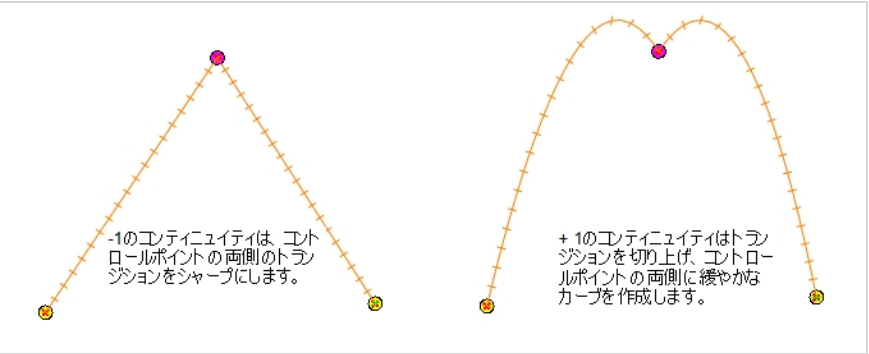

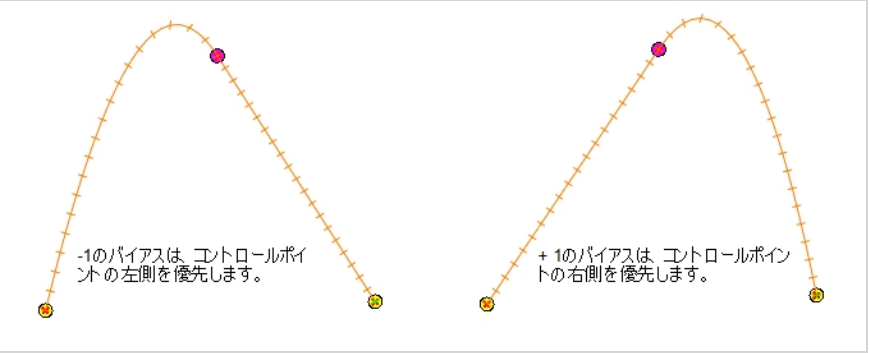

- ▶ ビューエリアでAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックしてFunction Editor(機能エディター)を選択します。
- ▶ **Windows > Function Editor(機能エディター)**を選択します






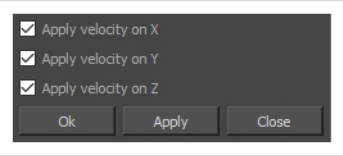

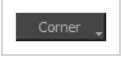



Function Editor(機能エディター)が表示され、空白になっています。




2. Stage(ステージ)またはCamera(カメラ)ビューで機能を含むレイヤーを選択します。

パラメータ	説明
機能リスト	 <p>レイヤーで選択すると、すべて対応する機能が表示されます。表示し編集したい機能を選択し、表示も編集もしない機能は非表示にします。</p> <p>機能を表示するには、そのチェックボックスを選択します。機能を非表示にするには、そのチェックボックスを選択解除します。</p> <p>カラーボックスをダブルクリックし、表示されるダイアログボックスから別の色を選択することで、関数の色を変更できます。</p>
	現在のカットコマを表示します。

	<p>選択したキーフレームの値を表示します。</p>
<p>ツールバーを表示</p>	<p>編集エリアの表示方法を変更できます。グリッドを非表示にしたり、現在のコマとの同期を無効にしたり、ズームレベルをリセットしたり、値の範囲に関係なく比較するためにそれらを一つ一つ積み重ねることによって関数表示を正規化することができます。</p>
<p> 現在のコマを表示</p>	<p>現在選択されているコマを表示します。</p>
<p> グリッドを切り替え</p>	<p>グリッドを表示/非表示します。</p>
<p> ビューをリセット</p>	<p>キーフレームの水平方向および垂直方向ビューを最適化して、見やすくします。</p>
<p> ビューを縦にリセット</p>	<p>キーフレームの垂直方向ビューを最適化して、見やすくします。</p>
	<p>矢印をクリックするとさまざまなパラメータにアクセスでき、選択したキーフレームの周りの曲線を調整してレイヤーのアニメーションを変更できます。</p>
<p> 右角度</p>	<p>速度以外のパスが選択されているときに使用可能です。Ease(イーズ) 機能では、これは選択したキーフレームの右側の線の角度の値です。Bezier(ベジェ) 機能では、これは選択したキーフレームの右側にあるハンドルの角度の値です。</p>
<p> 左角度</p>	<p>速度以外のパスが選択されているときに使用可能です。Ease(イーズ) 機能では、これは選択したキーフレームの左側の線の角度の値です。Bezier(ベジェ) 機能では、これは選択したキーフレームの左側にあるハンドルの角度の値です。</p>
<p> 右イーズアウト</p>	<p>Ease(イーズ) 機能で適用可能。右イーズアウトの速度。イーズアウト中に含まれるコマ数。</p>
<p> 左イーズアウト</p>	<p>Ease(イーズ) 機能で適用可能。左イーズアウトの速度。イーズアウト中に含まれるコマ数。</p>
<p> 右長さ</p>	<p>速度以外のパスが選択されているときに使用可能です。選択したキーフレームの右側にあるBezier(ベジェ) ハンドルの長さの値。</p>
<p> 左長さ</p>	<p>速度以外のパスが選択されているときに使用可能です。選択したキーフレームの左側にあるBezier(ベジェ) ハンドルの長さの値。</p>
<p> テンション</p>	<p>速度パスが選択されているときに使用可能です。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します。値が</p>

	<p>大きいほど、カーブは急になります。値が小さいほど、カーブは緩やかになります。</p> 
<p> 連続性</p>	<p>速度パスが選択されているときに使用可能です。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します。</p> 
<p> バイアス</p>	<p>速度パスが選択されているときに使用可能です。パスがモーションポイントの一方の側または他方に流れるようにパスの勾配をコントロールします。</p> 
<p>キーフレーム、速度、および補間のオプション</p>	<p>このツールバーを使用すると、キーフレームの追加と削除、速度カーブの調整、セグメントのモーションまたはコマ撮りキーフレームへの調整、速度の設定を行い、一定の進行の代わりにステップを作成できます。</p>
<p> KF キーフレームを追加</p>	<p>現在のコマにキーフレームを追加します。</p>

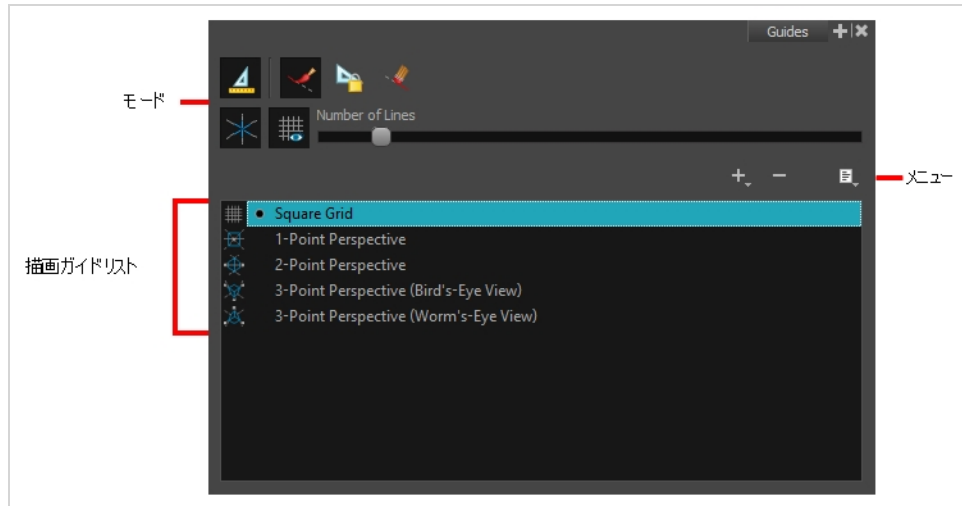
 キーフレームの削除	<p>選択したキーフレームを削除します。</p>
 保持値エディター	<p>選択したコマ数にわたって同じ値を保持するための階段状曲線を作成します。たとえば、2秒で描画をアニメートしているとき、そしてこれら2つのコマで関数の値を同じにしたい場合、これはうまく機能します。</p>
 ストップモーションキーフレームにリシェイプする	<p>モーションキーフレームをストップモーションキーフレームに変換します。</p>
 時間でロック	<p>キーフレームをコントロールポイントに、またはコントロールポイントをキーフレームに変換します。より具体的には、ポイントが特定のコマ(キーフレーム)にロックされているか、特定の位置にのみロックされていて、他のポイントが追加、移動、調整されるとき(コントロールポイント)に曲線が自由に通過できるかを示します。</p>
 速度エディターを適用	<p>Velocity Editor(速度エディター) ダイアログボックスへのアクセスを提供します。速度はx、y、またはz軸に別々に適用できます。</p> 
	<p>アニメーションのイーズインイーズアウトのタイプを定義します。下向き矢印をクリックして速度プリセットの選択にアクセスします。</p>
	<p>さまざまなベジェハンドル操作オプションへアクセスできます。下向き矢印をクリックして、定義済みのオプションを選択します。</p>
	<p>速度運動でのテンション値を入力できます。値が大きいほど、速度カーブのテンションが強くなります。</p>
 コマ撮りキーフレーム	<p>モーションキーフレームをストップモーションキーフレームに変換します。次のキーフレームまで、すべてのコマに同じ値が適用されます。次のキーフレームに達すると、モーションは次のキーフレーム位置に変わります。</p>
<p>機能リストフィルター</p>	<p>カテゴリ内のすべての機能をすばやく選択または選択解除できます。</p>
 モーションを表示	<p>モーションに関連する機能を表示します。</p>

 回転を表示	回転に関連する機能を表示します。
 スケールを表示	スケールに関連する機能を表示します。
 その他を表示	Show Motion(モーション表示)、Show Rotation(回転表示)、Show Scale(スケール表示) の各フィルターに含まれていない他のパラメータを表示します。
操作	Camera(カメラ) 機能を表示したり、他の編集可能な機能を追加したり、Bezier(ベジエ) に変換したりできます。
 カメラ機能を表示	カメラに関連する機能を表示します。
 編集可能な機能を追加	キーフレームのないレイヤーの 機能を表示できます。
 ベジエ関数に変換	Ease(イーズ) 機能からBezier(ベジエ) 機能に切り替えることができます。ベジエ曲線がそれぞれのキーフレームのイーズインおよびイーズアウトを調整します。ハンドルを水平に引き出すほど、アニメーションは遅くなります。ハンドルを垂直に引き出すほど、アニメーションは速くなります。を有効にする
値スケール	表示されている編集領域の値の範囲を表示します。これは、キーフレームの値を知るために参照することができます。
選択したキーフレーム	選択したキーフレームは赤で表示されます。選択すると、キーフレーム値が対応するフィールドに表示されます。
関数曲線	キーフレームからキーフレームに向かう細い線が実際の曲線です。2つのキーフレームの間に位置する曲線のセクションをセグメントと呼びます。
コマスケール	Frame Scale(コマスケール) には、表示されている編集領域のコマ範囲が表示されます。これは、キーフレームの現在のコマを知るために参照することができます。







ガイドビュー

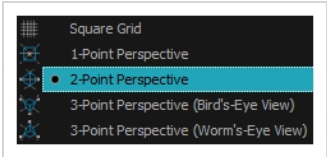
Guides(ガイド)ビューでは、特定の絵コンテパネルの描画ガイドを管理できます。『描画ガイド』を使用すると、パースで描画を作成するのに役立ちます。

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



アイコン	名前	説明
オプション		
	ガイドを有効化	描画ガイドを有効または無効にします。
	ガイドに揃える	<p>有効のとき:</p> <ul style="list-style-type: none"> Brush(ブラシ)、Pencil(鉛筆)、Line(線) およびオプションでEraser(消しゴム) ツールは、Drawing Guide(描画ガイド)により直線だけを描画/消去するように制約されます。 <p>無効のとき:</p> <ul style="list-style-type: none"> 描画ツールはDrawing Guide(描画ガイド)の制約を受けないため、フリーハンドでストロークを描くことができます。ガイドは視覚的な補助としてのみ機能します。
	ガイドをロック	描画中に誤って変更しないように、Drawing Guide(描画ガイド)の編集をロックします。
	消しゴムでガイドを有効化	Eraser(消しゴム) ツールでDrawing Guide(描画ガイド)の使用を切り替えます。

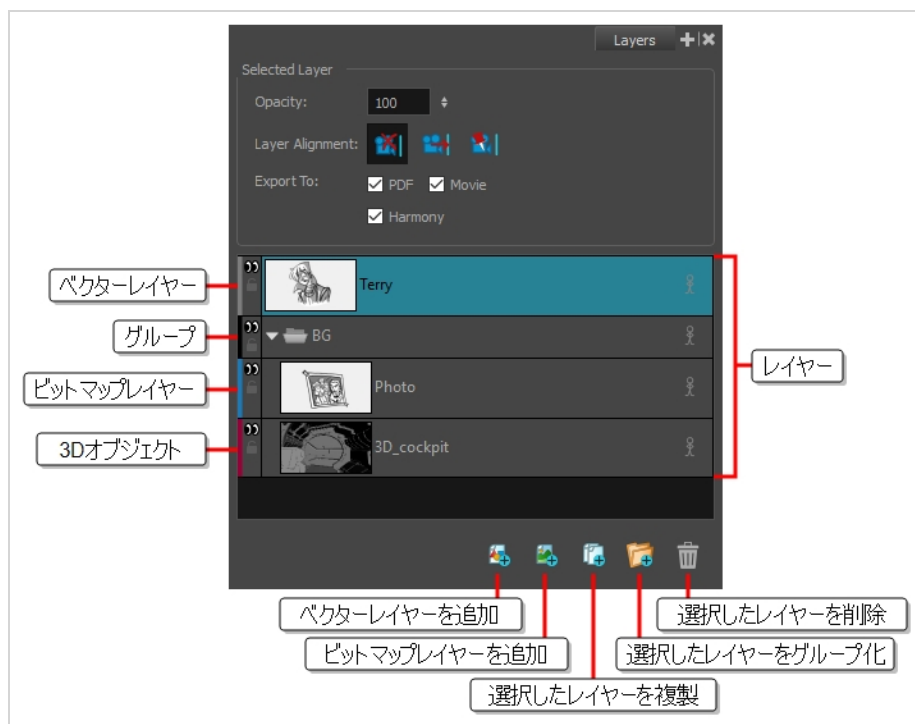
アイコン	名前	説明
	フルカーソル表示	<p>有効のとき:</p> <ul style="list-style-type: none"> Drawing Guide(描画ガイド) 軸は描画領域の端まで延びます。 <p>無効のとき:</p> <ul style="list-style-type: none"> Drawing Guide(描画ガイド) 軸は短い。 Drawing Guide(描画ガイド) 軸はストロークを描いている間消えます。
	参照ラインを表示	消失点に向かって収束する線から成る視覚的な参照の表示を切り替えます。
	ライン数	<p>表示する基準線の量を調整します。</p> 
ガイドリスト		
	新規ガイド	<p>パネルのガイドリストへガイドを追加できます。次のいずれかの種類のガイドを追加できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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)
	ガイドを削除	選択したDrawing Guide(描画ガイド) をパネルのガイドリストから削除します。
	ガイドビューメニュー	以下のようなコマンドでメニューを開きます。
	ガイドの名前を変更	選択したDrawing Guide(描画ガイド) の名前を変更します。
	カット	選択したDrawing Guide(描画ガイド) をリストからカットし、それをクリップボードに加えます。

アイコン	名前	説明
		す。
	コピー	選択したDrawing Guide(描画ガイド)をクリップボードにコピーします。
	ペースト	Drawing Guide(描画ガイド)をクリップボードからパネルのガイドリストにペーストします。ペーストされたガイドは選択したガイドの下に挿入されます。
	ガイドをインポート	ソースファイルからDrawing Guides(描画ガイド)をインポートし、それをパネルのガイドリストの末尾に挿入します。重複しているガイドは、リストが乱雑にならないように除外されています。
	選択したガイドをエクスポート	選択したDrawing Guide(描画ガイド)を保存先ファイルにエクスポートします。
	描画ガイドリスト	パネルのガイドリストを表示し、どのガイドを表示し使用するかを選択できます。 

レイヤービュー

Layers(レイヤー)ビューは、カットのレイヤーを重ね合わせて最終画像を形成する場所です。







画像をインポートするか、またはパネルに描画するとき、実際にはそのレイヤーのいずれかにアートワークを追加していることになります。デフォルトでは、各パネルには背景レイヤー(BG)と前景レイヤー(A)という2つのレイヤーがあります。レイヤーを追加すると、それ以降の文字はアルファベット順に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。それらは選択したレイヤーの一番上にも配置され、パネルに選択したレイヤーがない場合は、他のレイヤーの一番上に配置されます。








Layers(レイヤー)ビューにアクセスする方法

- ▶ Panel(パネル)ビューで、Add View(ビューを追加) + ボタンをクリックし、Layers(レイヤー)を選択します。

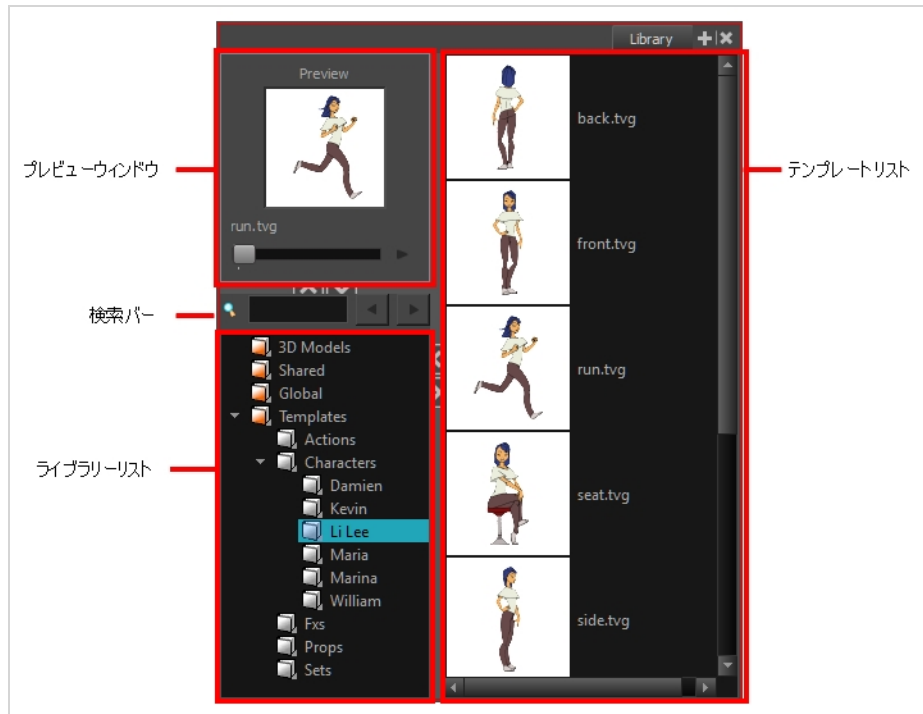
アイコン	ツール名	説明
選択したレイヤー		
	不透明度	レイヤーの不透明度を調整して、不透明または半透明にすることができます。
	レイヤーアライメント	レイヤーをカメラに合わせる方法を選択できます。

アイコン	ツール名	説明
		<ul style="list-style-type: none">  No Alignment(アライメントなし): レイヤーはカメラから独立しています。 <div data-bbox="738 380 1430 579" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> 注: レイヤーの配置をPin to Camera(カメラに固定)からNo Alignment(アライメントなし)に変更すると、そのアニメーションは破棄され、パネル全体の現在のコマの位置になります。</p> </div> <ul style="list-style-type: none">  Face Camera(カメラに向く): 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。 <div data-bbox="738 741 1430 1178" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> レイヤーの配置をNo Alignment(アライメントなし)からFace Camera(カメラに向く)に変更した場合、オフセットとスケールのトランスフォームおよびアニメーションは保持されますが、回転角度のトランスフォームとアニメーションは保持されません。 レイヤーの配置をPin to Camera(カメラに固定)からFace Camera(カメラに向く)に変更すると、そのアニメーションは破棄され、パネル全体の現在のコマの位置になります。 </div> <ul style="list-style-type: none">  Pin to Camera(カメラに固定): レイヤーはカメラの視点に合わせています。基本的に、レイヤーは常にカメラと共に動きます。 <div data-bbox="738 1304 1430 1503" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> 注: レイヤーのアライメントをPin to Camera(カメラに固定)に変更すると、そのすべてのトランスフォームとアニメーションは破棄されます。</p> </div> <p>を参照してください。</p>
	にエクスポートする	<p>次のオプションでは、選択したレイヤーをStoryboard Proプロジェクト用の3つの主要なエクスポート媒体のいずれかに表示するかどうかを制御できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> PDF: 有効にすると、絵コンテをPhotoshop Document (.pdf)形式でエクスポートしたときに、選択したレイヤーがエクスポートされたドキュメントに表示されます。を参照。 Movie(ムービー): 有効にすると、アニメティックをムービーまたは画像シーンとして書き出すと、選択したレイヤーがエクスポートされた画像

アイコン	ツール名	説明
		<p>に表示されます。を参照。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harmony: 有効にすると、アニメティックをHarmonyカットのようにエクスポートしたとき、選択したレイヤーがエクスポートされたカットに表示されます。を参照。
	レイヤー	現在のパネル内のレイヤーのリスト。
	ベクターレイヤーを追加	Layers(レイヤー) リストにベクターレイヤーを追加します。
	ビットマップレイヤーを追加	Layers(レイヤー) リストにビットマップレイヤーを追加します。
	選択したレイヤーを複製	1回の操作ですばやくコピー& ペーストできるように、選択したレイヤーを複製します。レイヤーをコピーするのは異なり、レイヤーの複数のコピーを他のパネルにペーストすることはできません。レイヤーの複製は1つのパネル内でのみ使用可能です。複製されたレイヤーはそれらの名前を保持し、番号が付けられます。
	選択したレイヤーをグループ化	選択したレイヤーをグループ化します。グループ化されたレイヤーはGroupと名付けられ、下線と数字が追加されます。たとえばGroup_1です。グループを作成するたびに、番号が増えていきます。
	選択したレイヤーを削除	選択したレイヤーを削除します。

ライブラービュー

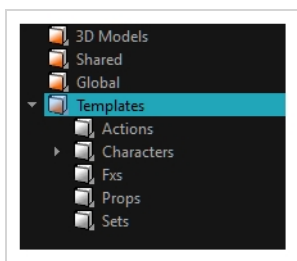
Library(ライブラー)ビューは、テンプレートとそれを含むフォルダーを作成および管理するために使用されます。



Library(ライブラー)ビューのPreview(プレビュー)ウィンドウでは、選択したテンプレートの内容をプレビューできます。オーディオファイルは、Library(ライブラー)ビューのPreview(プレビュー)ウィンドウではプレビューできません。



Library List(ライブラーリスト)は、さまざまなライブラリーやサブフォルダーをナビゲートするために使用されます。ここから新しいライブラリーを開いたり、閉じたり、作成したりすることもできます。



Library(ライブラー)ビューには2つのデフォルトのLibrary(ライブラー)フォルダーがあります。

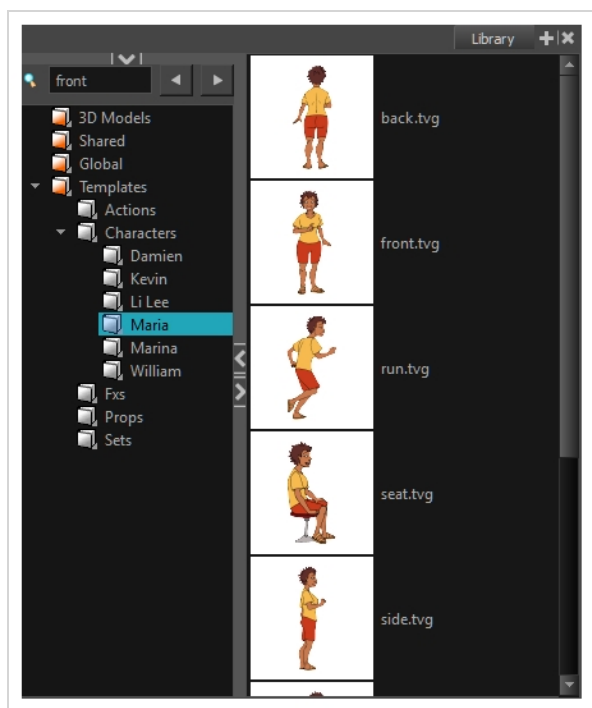
- **Global(グローバル)**: これはテンプレートを整理するために使用できる空のフォルダーです。このライブラリーは異なるプロジェクト間で自動的に共有されます。このライブラリーフォルダはサブフォルダーを使って整理できます。Global(グローバル)ライブラリーにアイテムを保存すると、デフォルトではアイテムはマシンのDocuments(ドキュメント)フォルダー内の場所に保存されます。
- **Templates(テンプレート)**: このフォルダーには、Storyboard Proがついているデフォルトテンプレートが含まれており、ハードドライブに保存されています。このLibrary(ライブラリー)の内容は、さまざまなプロジェクト間で自動的に共有されます。

**注:**

ファイルが保存されているパスを確認するには、フォルダーの上にカーソルを移動してパスを表示します。

選択したLibrary(ライブラリー)リストに含まれているテンプレートは、Library(ライブラリー)ビューの右側にサムネールとして、リストに、または詳細として表示できます。

Library(ライブラリー)ビューの右側で右クリックし、**View(ビュー) > List(リスト)**、**Thumbnails(サムネール)**または**Details(詳細)**を選択します。

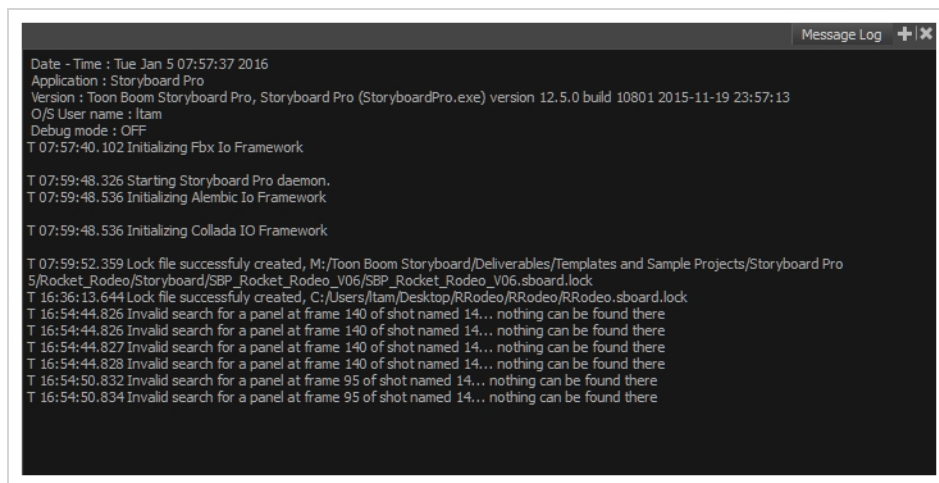


Library(ライブラリー)ビューにアクセスする方法

- ▶ Panel(パネル)ビューで、Add View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Library(ライブラリー)**を選択します。

メッセージログビュー

Message(メッセージ) ログビューには、レンダリングタスク中に収集された情報(どのコマをいつどの時間にレンダリングしたかなど)が表示されます。このビューには、カラーリカバリー操作のリストも含まれています。

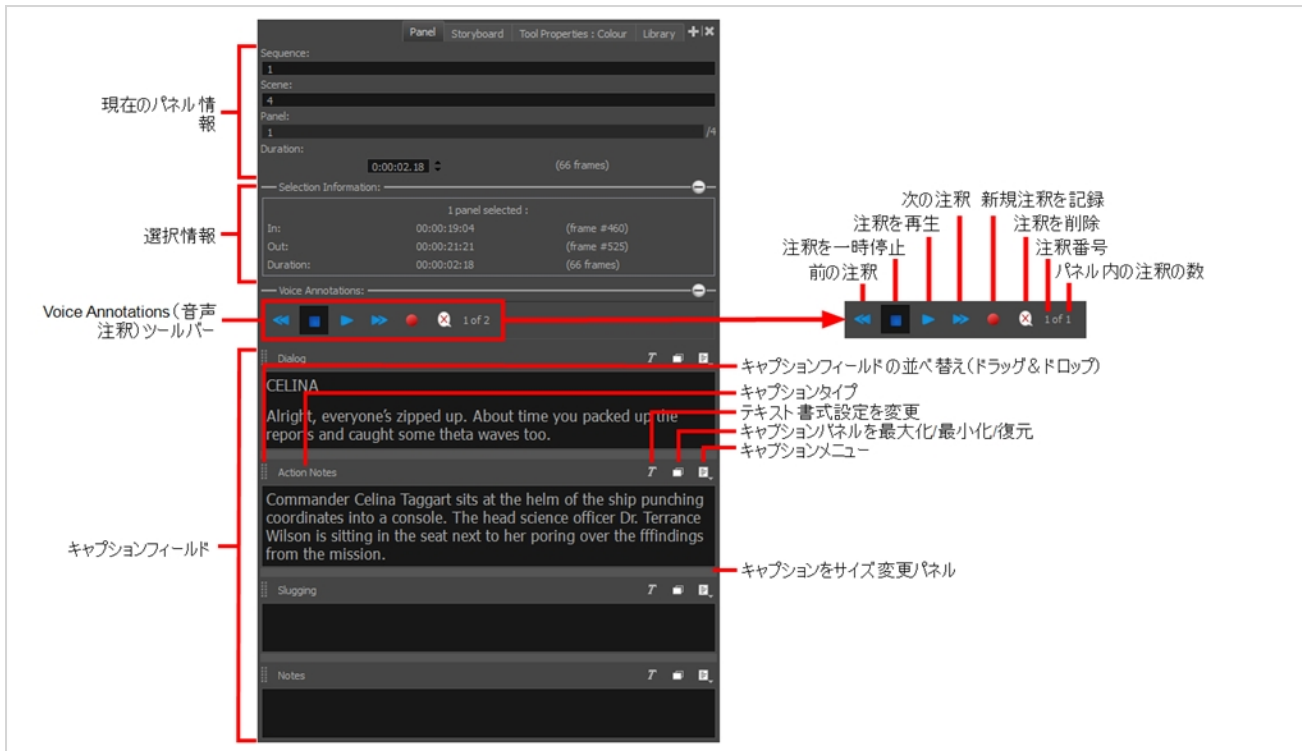


Message Log(メッセージログ)ビューにアクセスする方法

- Windows > Message Log(メッセージログ)を選択します。

Panel(パネル) ビュー





Panel(パネル) ビューには現在選択しているパネルの基本情報が表示されます。現在のパネルのキャプションを表示および編集できるほか、パネルにスケッチまたは音声注釈を追加することもできます。




Panel(パネル) ビューへのアクセス方法


- ▶ パネルビューエリアでAdd View(ビューを追加) + ボタンをクリックし、Panel(パネル) を選択します。

アイコン	ツール名	説明
--	パネル情報	Panel(パネル) ビューのこのセクションには、現在のパネルの尺、現在のパネルの名前、およびそれが属するカットの名前などの情報が表示されます。フィールドを参照してください。
	選択情報	Panel(パネル) ビューのこの折りたたみ可能なセクションには、選択されたパネルの数、現在の選択範囲のインとアウト、および選択されたパネルの尺などの情報が表示されます。これらのフィールドは参照専用で、編集はできません。 Collapse(折り畳む) — ボタンをクリックしてセクションを非表示にすると、Script(脚本) キャプションフィールドに余

		<p>裕ができます。折り畳まれた後は、Expand(展開)  ボタンをクリックして、再度セクション全体を表示することができます。</p>
	音声注釈	<p>パネルに音声注釈を追加できます。この折り畳み可能なセクションは、これらの注釈を制御および編集するために使用されますを参照。</p>
	テキストフォーマット	<p>Script(脚本) キャプション領域のテキストを書式設定するためのText Formatting(テキストフォーマット) ツールバーを表示します。</p>
	サイズ変更	<p>2つ以上のパネルが存在する場合は、パネルのサイズを、「パネルを全開」、「中サイズのパネルを開く」、または「パネルを折り畳む」、という3種類のサイズに変更します。</p> <p>参照</p>
	キャプションメニュー	<p>キャプションを追加、インポート、削除、および名前変更するためのコマンドにアクセスできます。Final Draftで作成された脚本をインポートできます。を参照。</p>
--	パネルキャプション	<p>パネルキャプションと集合的に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ことができる方法です。プロジェクトのキャプションのタイプは、完全にカスタマイズ可能です。デフォルトでは、新しいプロジェクトには次のようなキャプションがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • セリフ: 現在のパネル内でキャラクターによって話されるセリフのライン。 • アクションノート: 現在のパネル内でキャラクターによって実行されるアクション。 • スラッキング: 現在のパネル内でセリフとアクションのタイミングに関するノート。絵コンテの作成中にこれらを追加して、アニメティックの作成方法を指示することができます。 • ノート: 現在のパネルまたは現在のカットに関する関連情報。例えば、カットの見出し、キャラクターとプロップ、周囲の音、背景と前景のアクション、コンティニューイティについてのメモ、または実写プロジェクトで作業している場合には、キャスト、クルー、プロップ、またはCUT/カットを完成させるために必要な材料などがあります。

		<p>キャプションフィールドはデフォルトで名前が付いていますが、Caption Menu(キャプションメニュー)  ボタンをクリックしてRename Caption(キャプション名を変更) オプションを選択することで、これらのフィールド名を簡単に変更できます。キャプションの名前を変更した後で、プロジェクト全体を通じてこれらの名前を維持したい場合は、トップメニューからCaption(キャプション > Save Captions Layout as Default(デフォルトとしてキャプションレイアウトを保存) を選択して新しい名前をデフォルトとして設定できます。</p>
--	--	---


Text Formatting(テキストフォーマット)ツールバーを表示する方法

1. Text Formatting(テキストフォーマット)  ボタンをクリックします。
Text Formatting(テキストフォーマット) ツールバーが表示されます。



2. パネルのテキストを参照。

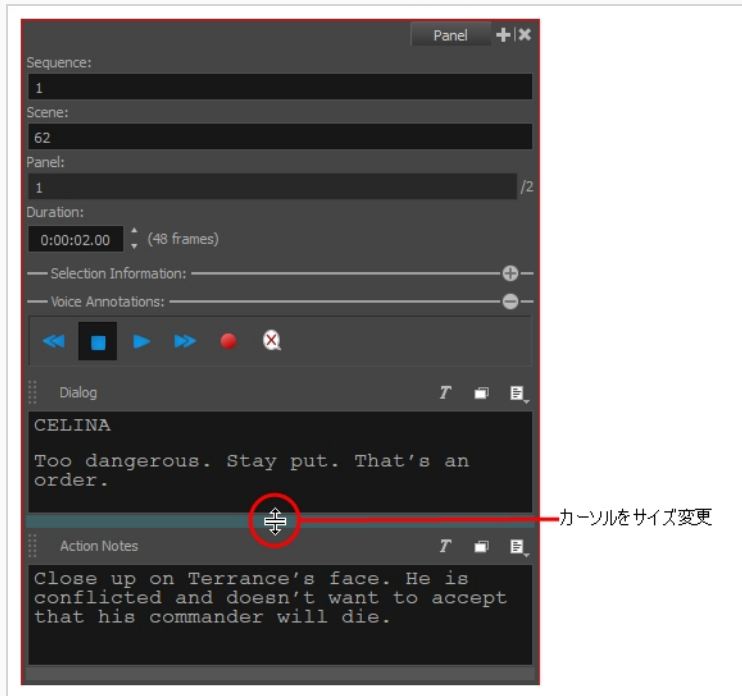
パネルのサイズを変更する方法

1. パネルが複数存在する場合は、次のいずれかを実行します。
 - Collapse / Expand(折り畳み/展開)  ボタンをクリックします。

パネルは、完全展開、展開、折り畳みの間で切り替わります。



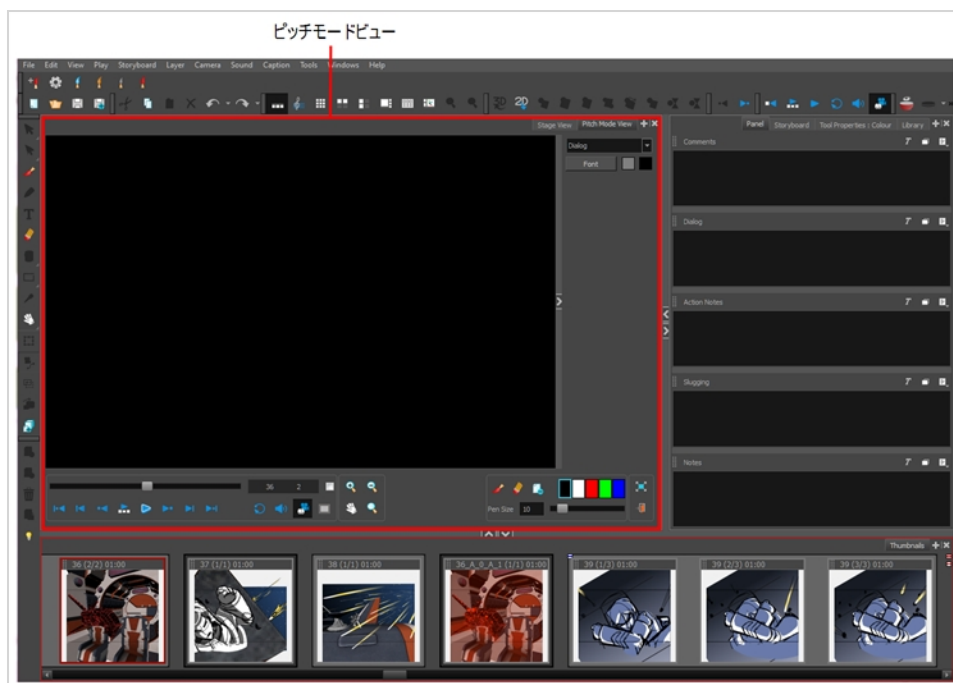
- パネルとパネルの間にあるバー上にカーソルを置きます。バーがシアンになり、サイズ変更カーソルが表示されたら、クリックアンドドラッグしてパネルのサイズを変更します。



ピッチモードビュー

Pitch Mode(ピッチモード)ビューは、絵コンテのピッチング用に最適化されています。Pitch Mode(ピッチモード)ビューを使用するとき、使用できないツールと機能は淡色表示されます。もう描画レイヤーにアクセスすることはできません。通常モードに戻るには、Pitch Mode(ピッチモード)ビューを閉じる必要があります。

また、Pitch Mode(ピッチモード)ビューに似たPitch Mode(ピッチモード)ワークスペースもあります。このワークスペースは画面全体を占め、特定数のツールへのアクセスだけを提供します。[ピッチモードワークスペース\(ページ454\)](#)を参照。



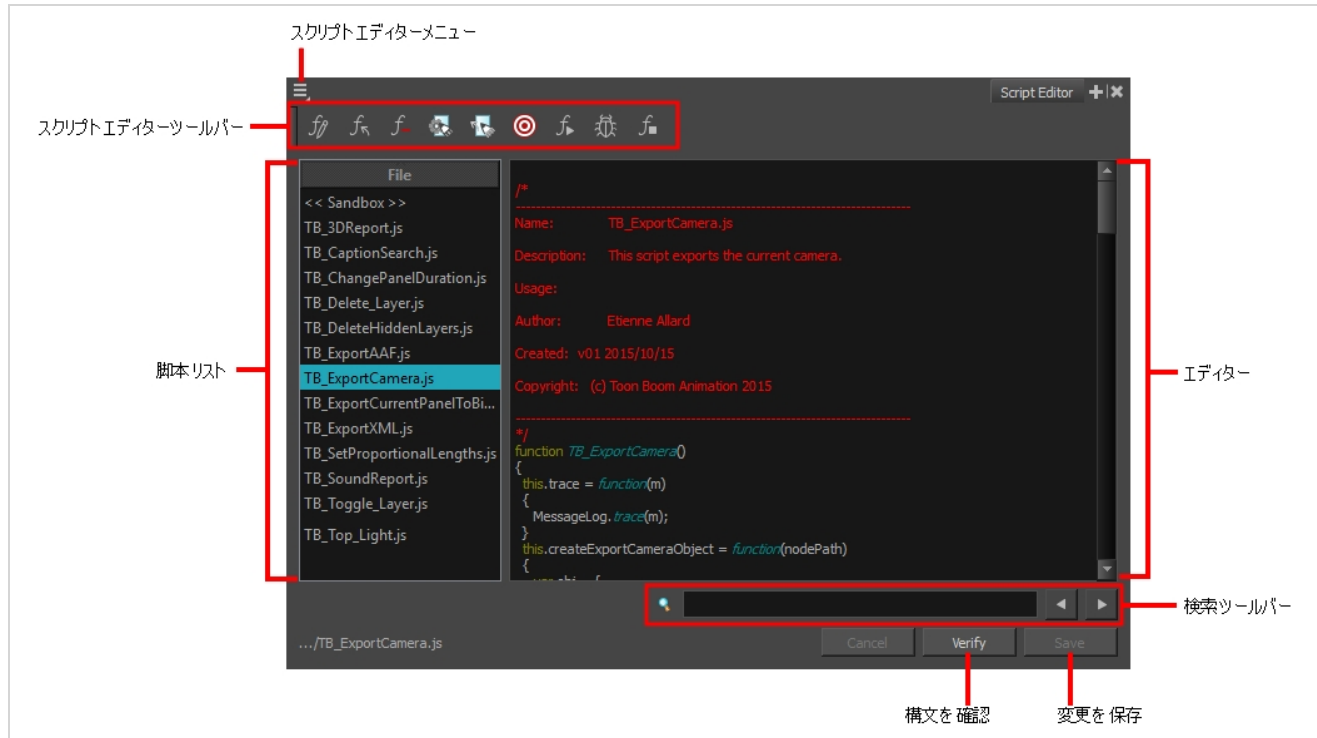
Pitch Mode(ピッチモード)ビューにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。
 - **Windows > Pitch Mode View(ピッチモードビュー)** を選択します。
 - Panel(パネル)ビューでAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックして**Pitch Mode View(ピッチモードビュー)** を選択します。

スクリプトエディタービュー

Script Editor(スクリプトエディター)ビューはQt Scriptをサポートします。

Scripting(スクリプト)ビューでは、脚本を編集してStoryboard Proで直接アプリケーションから実行することができます。利用可能な脚本のリストが表示され、そこから既存の脚本を選択、編集、テスト、および保存できます。スクリプトエディターは、読みやすいように脚本の構文を強調表示します。





スクリプトエディタービューにアクセスする方法

次のいずれかを行います。

- トップメニューから**Windows > Script Editor(スクリプトエディター)**を選択します。
- 他のビューのいずれかからAdd View(ビューの追加) **+** ボタンをクリックし、**Script Editor(スクリプトエディター)**を選択します。

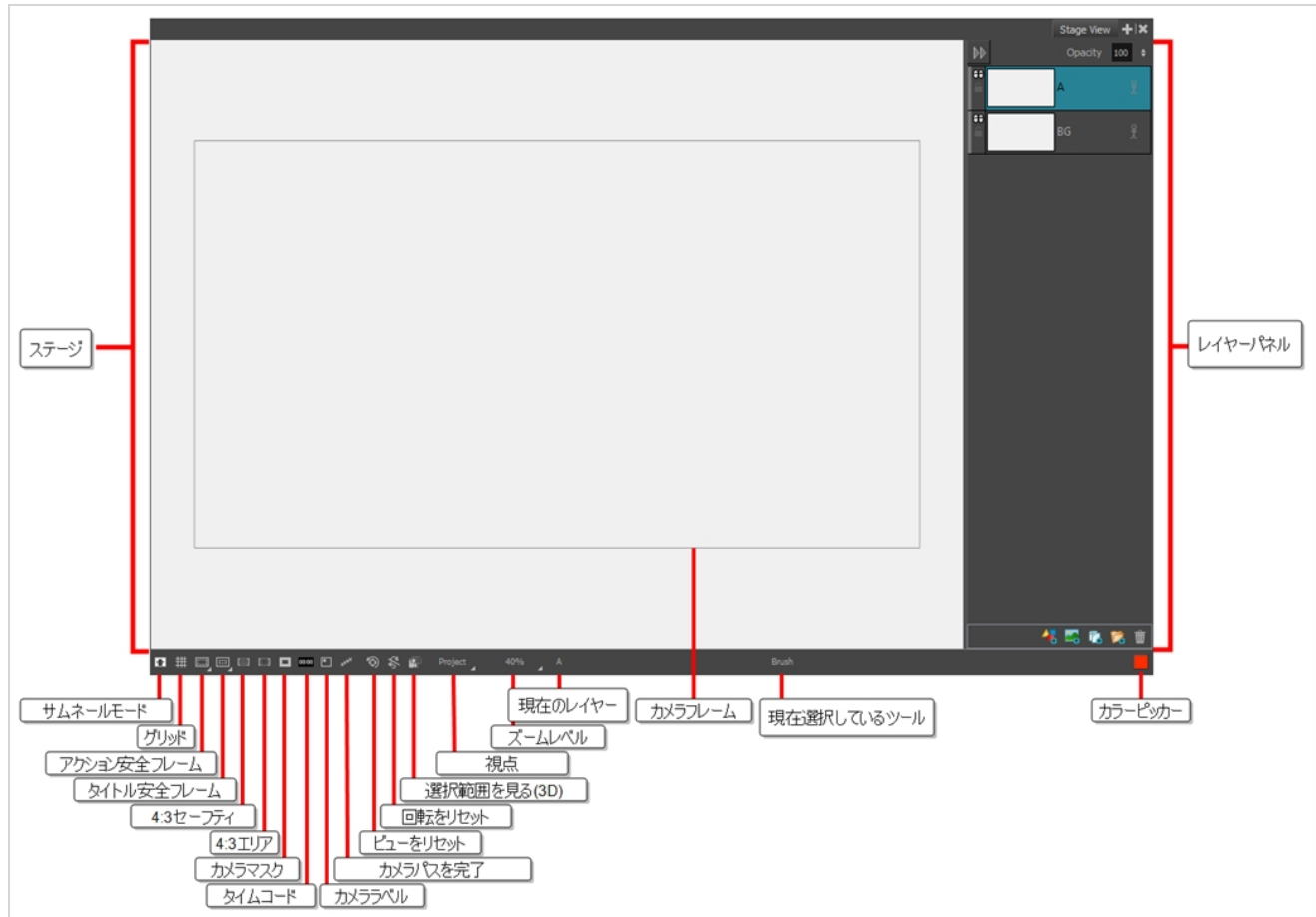
パラメータ	説明
スクリプトエディターメニュー	このビューについてのメニューは、 スクリプトエディタービューメニュー (ページ244)を参照してください。

スクリプト エディター ツール バー	このビューについてのツールバーは、 スクリプトエディターツールバー (ページ263) を参照してください。
脚本リス ト	<p>利用可能な脚本ファイルとのリスト。脚本を選択すると、それがエディターで開きます。</p> <div data-bbox="345 447 1429 804" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;"> <p> 注: 同じファイル名を持つスクリプトが異なる場所に複数存在する場合、Storyboard Proは、これらのスクリプトのうちの一つを優先します。優先されるスクリプトとは、スクリプトエディターに一覧表示されているもの、およびツールバーボタンに関連付けられている場合に実行されるものです。</p> <p>どのスクリプトを優先するかは、スクリプトの場所の優先順位によって決まります。優先度の最高のもから最低のものへと、順序は次のようになります。</p> <p style="text-align: center;">User(ユーザー) > Scene(カット) > System Variable(システム変数) > Job(ジョブ) > Environment(環境) > Global(グローバル)</p> </div> <div data-bbox="345 835 1429 1003" style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> 注: リストの一番上にある<< サンドボックス >>項目は、実際のスクリプトファイルには対応しません。それはコードを入力してテストするための一時的なコンテナであり、その内容は保存できません。</p> </div>
エディター	選択したスクリプトを編集できるテキストフィールド。
検索ツ ールバ ー	キーワードを入力して、スクリプト内でこのキーワードを検索できます。キーワードの次のインスタンスに進むには ▶ Next(次へ) ボタンを、前のインスタンスに移動するには ◀ Previous(戻る) ボタンを使用できます。
キャンセ ル	まだ保存していないスクリプトに変更を加えると、それらの変更は破棄され、保存されたバージョンが再ロードされます。
検証	スクリプトに構文エラーがないことを検証します。
保存	スクリプトに加えた変更を保存します。

ステージビュー

Stage(ステージ)ビューは、各カットのステージ内でエレメントとともにカメラを配置するために使用できます。

2Dカットで作業するとき、Stage(ステージ)ビューはCamera(カメラ)ビューと同じ機能を持ちます。ただし、3Dカットで作業している場合、Stage(ステージ)ビューでは3D空間の任意の視点からステージを表示できますが、Camera(カメラ)ビューでは常にカメラレンズの視点からステージが表示されます。詳しくは [カメラビュー](#) を参照してください。



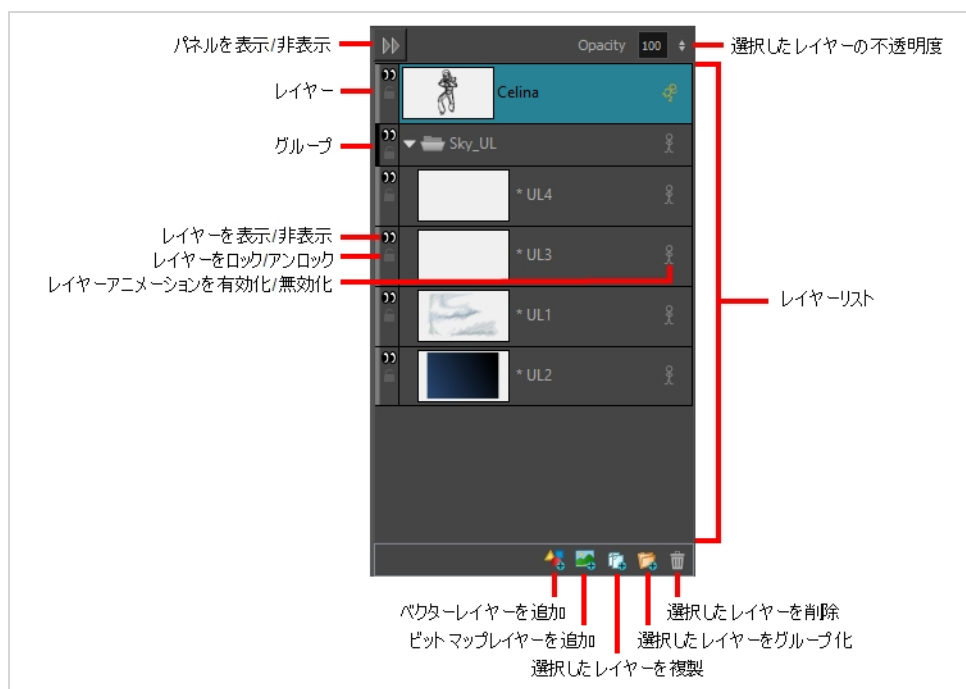
注:

ステータスバーは、Stage(ステージ)ビューとCamera(カメラ)ビューの一番下にあつて、それにはさまざまな種類のインジケータを表示/非表示にしたり、ビューのズームレベルを調整したりするためのトグルボタンが含まれています。



ヒント:











Stage(ステージ)ビューのステータスバーを非表示にするには、Preferences(環境設定)ダイアログを開き、Camera(カメラ)タブを選択してShow Status Bar(ステータスバーを表示)オプションを無効にします。















Stage(ステージ)ビューにアクセスする方法






- ビュー領域でAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、Stage(ステージ)を選択します。

ツール名	アイコン	説明
サムネール		選択したパネルのサムネールを表示します。
グリッド		Stage(ステージ)ビューとCamera(カメラ)ビューでグリッドを表示します。デフォルトのサイズは標準の12フィールドのアニメーショングリッドですが、他のサイズも選択できます。 View(表示) > Grid(グリッド) > Show Grid(グリッドを表示) を選択するか、または Ctrl + G (Windows) または ⌘ + G (Mac OS X)を参照。
アクション安全フレーム		カメラフレームの内側にTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより20%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。テキストやロゴなどの視覚的要素は、この領域内に配置される必要があります。

ツール名	アイコン	説明
		<div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p>注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>
アクション安全フレームマスク		<p>カメラフレームとTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) コマの間の領域を覆う半透明の黒い(BL)マスクを表示します</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p>注: Action Safe Area Mask(アクション安全フレームマスク) オプションを選択するには、Action Safe Area(アクション安全フレーム)  ボタンを押したまま、ポップアップメニューからそれを選択します。</p> </div>
タイトル安全フレーム		<p>カメラフレームの内側にAction Safe Area(アクション安全フレーム) コマを表示します。デフォルトでは、この安全フレームはカメラフレームより10%小さくなります。それは、CRTディスプレイが画像から切り取る可能性がある領域のガイドラインとして使用されます。キャラクターとアクションはこの領域の中に置かれるべきです。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p>注: この領域のサイズは、Preferences(環境設定)ダイアログのCamera(カメラ)タブで変更できます。を参照。</p> </div>
タイトル安全フレームマスク		<p>カメラフレームとAction Safe Area(アクション安全フレーム) の間の領域を覆う半透明の黒い(BL)マスクを表示します。</p> <p>カメラフレームとAction Safe Area(アクション安全フレーム) の間の領域を覆う半透明の黒い(BL)マスクを表示します。</p> <div style="border: 1px solid #c8e6c9; padding: 10px;">  <p>注: Title Safe Area Mask(タイトル安全フレームマスク) オプションを選択するには、Title Safe Area(タイトル安全フレーム)  ボタンを押したまま、ポップアップメニューからそれを選択します。</p> </div>
4:3セーフティ		<p>TV安全ゾーンとカメラフレームの中央を通常の4:3解像度で表示または非表示にします。たとえば、ワイドスクリーンプロジェクトで作業している場合には、事前にプロジェクトをTV形式に変換することも簡単に計画できます。こうすることで、両方の解像度に適合するようにプロジェクトを作成できます。</p>

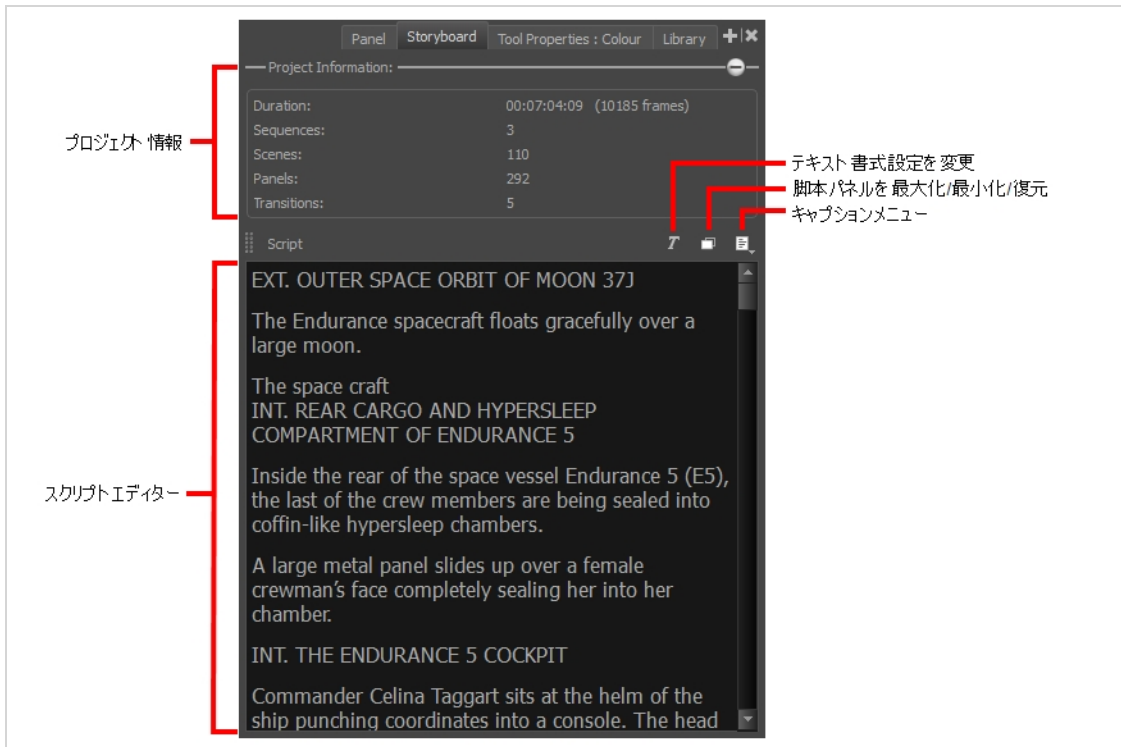
ツール名	アイコン	説明
		また、View(ビュー) > Extras(余分) > Show 4:3 Safe Area(4:3安全エリアの表示)を選択することもできます。
4:3エリア		カメラフレームとTV安全ゾーンの中央を除いて、4:3 解像度ゾーンを表示または非表示にします。 また、View(ビュー) > Extras(余分) > Show 4:3 Area(4:3エリアの表示)を選択することもできます。
カメラマスク		カットのコマ周辺に黒いマスクを表示または非表示し、Camera(カメラ) フレームの外側にはなにも見えないようにします。これは、カットの構図をよくみることができるので、カットを設定するときに便利です。 View(ビュー) > Extras(補足) > Camera Mask(カメラマスク)を選択することもできます。
タイムコード		現在のコマのタイムコードをビューの左上隅に表示します。 タイムコードはHH:MM:SS:FF形式で表示されます。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。
カメララベル		現在のパネルに対してカメラ動作の開始および終了位置で、カメラフレームの左上隅にあるIN(イン) およびOUT(アウト) の標識を表示または非表示にします。 Camera(カメラ) ツールを選択すると、異なるカメラキーフレームを明確に表示するアルファベット順のラベルに切り替わります。を参照。
完全なカメラパス		カット内のすべての関連するカメラキーフレームとパスを表示します。このボタンが無効なとき、Stage(ステージ) ビューにはパネルに含まれているキーフレームのみが表示されます。 View(ビュー) > Show Complete Camera Path(完全なカメラパスを表示)を選択することでこの機能にアクセスすることもできます。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 注: このオプションは、Camera by Panel Compatability(パネル対応カメラ) モードでは使用できません。</div>
ビューをリセット		Stage(ステージ) ビューで行われたパン、ズーム、または回転をリセットして、表示を初期設定に戻します。 View(ビュー) > Reset View(ビューをリセット)を選択するか、または Shift + Mを押すこともできます。

ツール名	アイコン	説明
		<div style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  注: このオプションは、ステージビュー (ページ433)と一緒に機能します。 </div>
回転をリセット		Stage(ステージ) またはCamera(カメラ) ビューで行われた回転をリセットし、表示を最初の回転設定に戻します。 View(ビュー) > Reset Rotation(回転をリセット) を選択するか、または Shift + Xを押すことができます。
選択したものをみる (3Dのみ)		3D空間で2Dレイヤーを回転させると、Stage(ステージ) ビューが描画レイヤーに対して垂直ではなくなり、それに描画できなくなることがあります。このオプションは、選択した描画レイヤーに対してStage(ステージ) ビューを垂直にし、その上に描画できるようにします。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;">  注: このオプションは、3D空間で作業するときに使用されます。を参照。 </div>
視点	-	Point of View(視野) メニューによって、パネルをフリップする際にStage(ステージ) ビューの現在の位置(ズーム、パン、回転)を記憶するレベルを決定できます。Reset View(ビューをリセット) のさまざまなコマンドの挙動も、現在のPoint of View(視野) モードの影響を受けます。これはPoint of View(視野) モードに従ってリセットされるためです。 視野メニュー (ページ243) を参照。
ズーム比	-	Stage(ステージ) またはCamera(カメラ) ビューの表示を拡大または縮小できます。カメラのフレームサイズを常にStage(ステージ) ビューのサイズと一致させるには、 Fit to View(ビューに合わせる) オプションを選択します。
レイヤー名	-	現在のパネルの選択したレイヤーの名前を表示します。
ツール名	-	選択したツールの名前を表示します。主要なキーボードショートカットを使用してツールを上書きすると、ツールの名前が赤に変わります。を参照。
カラーピッカー		Colour View(カラービュー) で現在選択されている色を表示します。カラースウォッチをクリックしてColour(カラー) ビューを開き、新しい色を選択できます。
レイヤーパネル	-	Layer(レイヤー) パネルは、カットのレイヤーを重ね合わせて最終画像を形成する場所です。

ツール名	アイコン	説明
		<p>画像をインポートするか、またはパネルに描画するとき、実際にはそのレイヤーのいずれかにアートワークを追加していることとなります。デフォルトでは、各パネルには背景レイヤー(BG)と前景レイヤー(A)という2つのレイヤーがあります。レイヤーを追加すると、それ以降の文字はアルファベット順に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。それらは選択したレイヤーの一番上にも配置され、パネルに選択したレイヤーがない場合は、他のレイヤーの一番上に配置されます。</p>
ベクターレイヤーを追加		Layers(レイヤー) リストにベクターレイヤーを追加します。
ビットマップレイヤーを追加		Layers(レイヤー) リストにビットマップレイヤーを追加します。
選択したレイヤーを複製		<p>1回の操作ですばやくコピー&ペーストできるように、選択したレイヤーを複製します。レイヤーをコピーするのとは異なり、レイヤーの複数のコピーを他のパネルにペーストすることはできません。レイヤーの複製は1つのパネル内でのみ使用可能です。複製されたレイヤーはそれらの名前を保持し、番号が付けられます。</p>
選択したレイヤーをグループ化		<p>選択したレイヤーをグループ化します。グループ化されたレイヤーはGroupと名付けられ、下線と数字が追加されます。たとえばGroup_1です。グループを作成するたびに、番号が増えていきます。</p>
選択したレイヤーを削除		選択したレイヤーを削除します。

絵コンテビュー

Storyboard(絵コンテ)ビューにはプロジェクトの基本情報が表示されます。絵コンテの脚本を執筆/インポート/表示/編集することもできます。




Storyboard(絵コンテ)ビューにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。

- ▶ ビュー領域でAdd View(ビューを追加) + ボタンをクリックし、Storyboard(絵コンテ)を選択します。
- ▶ Windows > Storyboard(絵コンテ)を選択します。

アイコン	ツール名	説明
--	プロジェクト情報	尺、アクト数、シーン数、カット数、パネル数、トランジション数などの情報を表示する折りたたみ可能なセクション。
T	テキストフォーマット	Script(脚本)キャプション領域のテキストを書式設定するためのText Formatting(テキストフォーマット)ツールバーを表示します。
📄	サイズ変更	2つ以上のパネルが存在する場合は、パネルのサイズを、「パネルを全開」、「中サイズのパネルを開く」、または「パ

		ネルを折り畳む」、という3種類のサイズに変更します。
	キャプションメニュー	キャプションを追加、インポート、削除、および名前変更するためのコマンドにアクセスできます。Final Draftで作成された脚本をインポートできます。を参照。
--	脚本キャプション	パネルキャプションと同様に、絵コンテキャプションは完全にカスタマイズ可能です。違いは、ここに保存する情報は特定のパネルではなく絵コンテ全体に関連するということです。このデフォルトのキャプションフィールドは、特に脚本用としてあります。

Thumbnails(サムネール)ビュー



Thumbnails(サムネール)ビューにはプロジェクト内のすべてのパネルが時系列で表示されます。このビューを使用して、絵コンテを検索したり、パネルやカットを並べ替えたり、Stage(ステージ)ビューに表示するパネルを選択したりできます。

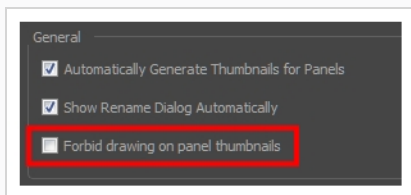
デフォルトでは、Thumbnails(サムネール)ビューで描画はできず、参照ボタンもありません。しかし、Preferences(環境設定)ダイアログボックスでこれらの設定を変更することができます。

Thumbnails(サムネール)ビューにアクセスする方法

- 次のいずれかを行います。
 - ビュー領域でAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Thumbnails View(サムネールビュー)**を選択します。
 - Windows > Thumbnails(サムネール)**を選択します。

Thumbnails(サムネール)ビューで描画を有効にする方法

- 次のいずれかを行います。
 - Edit File(ファイルを編集) > Preferences(環境設定) (Windows)** または **Storyboard Pro > Preferences(環境設定) (macOS)**を選択します。
 - Ctrl + U (Windows)** または **⌘ + , (Mac OS X)**を押します。
- Preferences(環境設定)ダイアログボックスで**General(全般)**タブを選択します。
- General(全般)セクションで、**Forbid drawing on panel thumbnails(パネルのサムネールへの描画を禁止する)**オプションの選択を解除します。



前後のサムネールを表示する方法

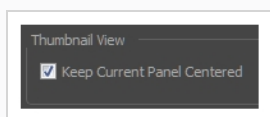
1. Preferences(環境設定)ダイアログボックスでGlobal UI(グローバルUI)タブを選択します。
2. Thumbnails View(サムネールビュー)セクションで、Display Next and Previous Buttons(前後のボタンを表示する)オプションを選択します。

Thumbnails (サムネール) ビューに2つのボタンが現れ、前後のサムネールを表示できます。



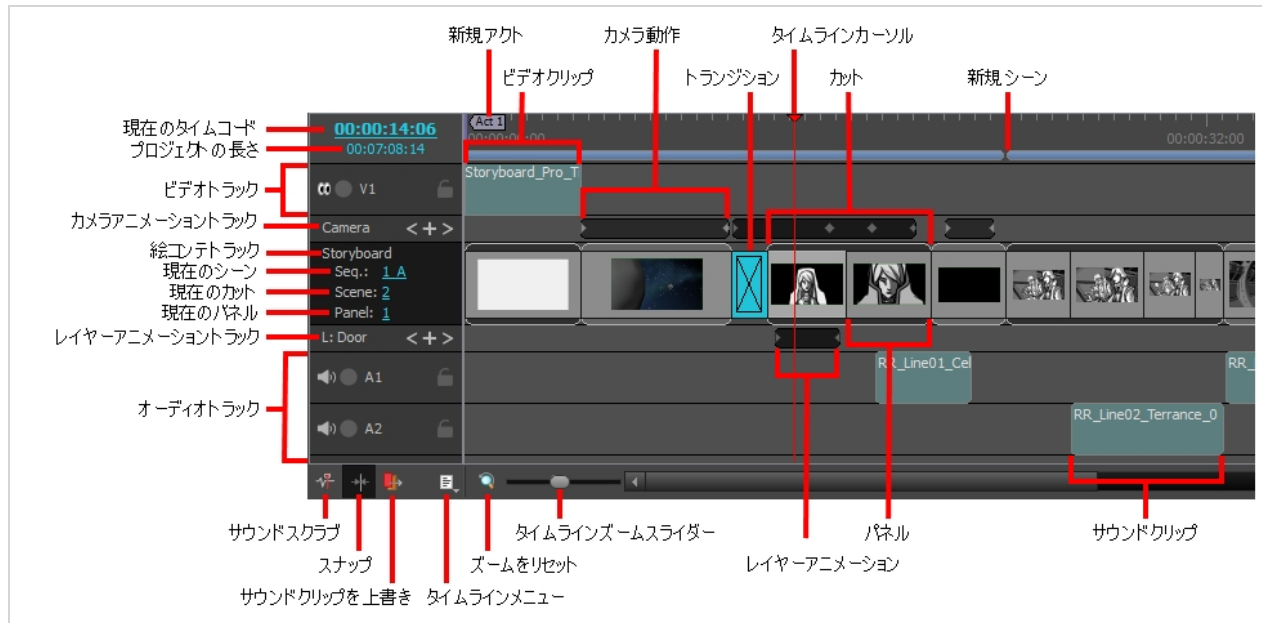
現在のパネルを中央に保持する方法

1. Preferences(環境設定)ダイアログボックスでGlobal UI(グローバルUI)タブを選択します。
2. Thumbnails View(サムネールビュー)セクションで、Keep Current Panel Centred(現在のパネルを中央に保持する)オプションを選択します。










タイムラインビュー


Storyboard Proでは、Timeline(タイムライン)ビューを使用して絵コンテからアニメティックを作成できます。Timeline(タイムライン)ビューはビデオ編集ソフトウェアのタイムラインと非常によく似ています。主な機能には、各パネルのタイミングの視覚的な調整、サウンドおよびビデオクリップのインポート/挿入/切り取り、カメラ動作のアニメート、レイヤーのアニメート、カット間のトランジションの追加があります。そのため、アニメティック作成に向けた各ステップでこのビューを使用することになります。

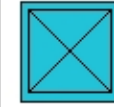
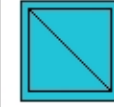

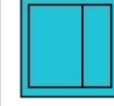
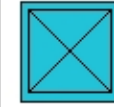
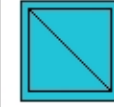

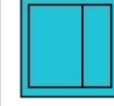
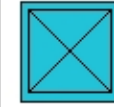
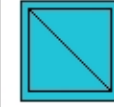

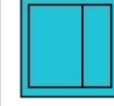




機能性	説明
現在のタイムコード	タイムラインカーソルがある場所のタイムコード。タイムコードをクリック&ドラッグすると、タイムラインカーソルを移動できます。
プロジェクトの長さ	アニメティックの全長
ビデオトラック	ビデオトラックをStoryboard(絵コンテ)トラックの下または上に追加して、画像またはビデオをオーバーレイまたはアンダーレイで表示できます。
カメラアニメーショントラック	カメラがアニメートされているカットでは、カメラ動作のキーフレームを表示したり操作したりできます。カメラのキーフレーム間に濃い灰色のバーが表示され、カメラが動いていることを示します。

機能性	説明											
	アイコン	機能性	説明									
	◀	前のキーフレーム	タイムラインカーソルをトラックの前のキーフレームに移動します									
	+ -	キーフレームを追加/除去	現在のコマにキーフレームがない場合は、キーフレームが追加されます。キーフレームが現在のコマにある場合、これはキーフレームを削除します。									
	▶	次のキーフレーム	タイムラインカーソルをトラックの次のキーフレームに移動します。									
絵コンテトラック	<p>絵コンテのパネルとカットを含むトラック。</p> <p>Thumbnails(サムネール)ビューとは反対に、各パネルとカットの幅は、アニメティックでの長さに比例します。</p>											
現在のシーン	タイムラインカーソルがあるシーンの番号。											
現在のカット	タイムラインカーソルがあるカットの番号。											
現在のパネル	タイムラインカーソルがあるパネルの番号。											
レイヤーアニメーショントラック	<p>現在選択されているレイヤーがアニメートされている場合、レイヤーのキーフレームを表示したり操作したりできます。レイヤーのキーフレーム間に濃い灰色のバーが表示され、レイヤーが動いていることを示します。</p> <table border="1" data-bbox="402 1470 1430 1906"> <thead> <tr> <th data-bbox="410 1480 492 1663">アイコン</th> <th data-bbox="496 1480 800 1663">機能性</th> <th data-bbox="805 1480 1422 1663">説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="410 1669 492 1759">◀</td> <td data-bbox="496 1669 800 1759">前のキーフレーム</td> <td data-bbox="805 1669 1422 1759">タイムラインカーソルをトラックの前のキーフレームに移動します</td> </tr> <tr> <td data-bbox="410 1766 492 1896">+ -</td> <td data-bbox="496 1766 800 1896">キーフレームを追加/除去</td> <td data-bbox="805 1766 1422 1896">現在のコマにキーフレームがない場合は、キーフレームが追加されます。キーフレームが現在のコマにある場合、これはキーフレームを削除します。</td> </tr> </tbody> </table>			アイコン	機能性	説明	◀	前のキーフレーム	タイムラインカーソルをトラックの前のキーフレームに移動します	+ -	キーフレームを追加/除去	現在のコマにキーフレームがない場合は、キーフレームが追加されます。キーフレームが現在のコマにある場合、これはキーフレームを削除します。
アイコン	機能性	説明										
◀	前のキーフレーム	タイムラインカーソルをトラックの前のキーフレームに移動します										
+ -	キーフレームを追加/除去	現在のコマにキーフレームがない場合は、キーフレームが追加されます。キーフレームが現在のコマにある場合、これはキーフレームを削除します。										

機能性	説明									
	<table border="1" data-bbox="402 285 1429 661"> <thead> <tr> <th data-bbox="402 285 483 470">アイコン</th> <th data-bbox="485 285 792 470">機能性</th> <th data-bbox="794 285 1429 470">説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="402 472 483 564"></td> <td data-bbox="485 472 792 564"></td> <td data-bbox="794 472 1429 564"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 567 483 659"></td> <td data-bbox="485 567 792 659">次のキーフレーム</td> <td data-bbox="794 567 1429 659">タイムラインカーソルをトラックの次のキーフレームに移動します。</td> </tr> </tbody> </table> <div data-bbox="402 688 1429 863" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注: 現在選択されているレイヤーの名前は、L:のすぐ右にあるレイヤーアニメーショントラックに表示されます。</p> </div>	アイコン	機能性	説明					次のキーフレーム	タイムラインカーソルをトラックの次のキーフレームに移動します。
アイコン	機能性	説明								
										
	次のキーフレーム	タイムラインカーソルをトラックの次のキーフレームに移動します。								
オーディオトラック	サウンドクリップを置いてアニメティックと一緒にサウンドを再生できる場所。プロジェクトには複数のオーディオトラックを含めることができます。									
サウンドスクラビング	有効にすると、サウンドトラックの現在のコマにある部分は、タイムラインカーソルを移動するたびに再生され、アニメティックのタイムラインをサウンドでナビゲートできるようになります。これにより、アニメティックでのアクションとオーディオの同期が簡単になります。									
スナップ	このオプションを有効にすると、サウンドクリップを動かしたりサイズ変更したりしたときに、アニメティックでサウンドクリップをパネルの最初と最後に合わせます。									
サウンドクリップを上書き	ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。									
タイムラインメニュー	<p>以下のオプションを含むメニューを開きます。</p> <table border="1" data-bbox="402 1522 1429 1854"> <thead> <tr> <th data-bbox="402 1522 714 1612">オプション</th> <th data-bbox="716 1522 1429 1612">説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="402 1614 714 1730">カメラトラックを表示</td> <td data-bbox="716 1614 1429 1730">Storyboard(絵コンテ)トラックの上にCamera(カメラ)動作トラックを表示または非表示にします。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 1732 714 1854">レイヤートラックを表示</td> <td data-bbox="716 1732 1429 1854">Storyboard(絵コンテ)トラックの下にLayer(レイヤー)アニメーショントラックを表示または非表示にします。</td> </tr> </tbody> </table>	オプション	説明	カメラトラックを表示	Storyboard(絵コンテ)トラックの上にCamera(カメラ)動作トラックを表示または非表示にします。	レイヤートラックを表示	Storyboard(絵コンテ)トラックの下にLayer(レイヤー)アニメーショントラックを表示または非表示にします。			
オプション	説明									
カメラトラックを表示	Storyboard(絵コンテ)トラックの上にCamera(カメラ)動作トラックを表示または非表示にします。									
レイヤートラックを表示	Storyboard(絵コンテ)トラックの下にLayer(レイヤー)アニメーショントラックを表示または非表示にします。									

機能性	説明														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="402 285 712 373">オプション</th> <th data-bbox="717 285 1430 373">説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="402 380 712 491">波形を表示</td> <td data-bbox="717 380 1430 491">オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 497 712 709">音量を表示</td> <td data-bbox="717 497 1430 709">サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キーフレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 716 712 793">サウンドクリップ名を表示</td> <td data-bbox="717 716 1430 793">各サウンドクリップ内のオーディオファイル名を表示します。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 800 712 947">クリップを上書き</td> <td data-bbox="717 800 1430 947">ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 953 712 1129">トラックをクリックする際にコマを変更</td> <td data-bbox="717 953 1430 1129">これを有効にすると、ビデオまたはオーディオトラックをクリックしたときに、タイムラインカーソルがマウスカーソルの位置に自動的に移動します。デフォルトでは、タイムラインカーソルは、タイムラインルーラー上またはカメラ上、絵コンテまたはレイアウトトラックをクリックしたときにのみ移動します。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 1136 712 1283">スナップ</td> <td data-bbox="717 1136 1430 1283">このオプションを有効にすると、サウンドクリップを動かしたりサイズ変更したりしたときに、アニメティックでサウンドクリップをパネルの最初と最後に合わせます。</td> </tr> </tbody> </table>	オプション	説明	波形を表示	オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。	音量を表示	サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キーフレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。	サウンドクリップ名を表示	各サウンドクリップ内のオーディオファイル名を表示します。	クリップを上書き	ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。	トラックをクリックする際にコマを変更	これを有効にすると、ビデオまたはオーディオトラックをクリックしたときに、タイムラインカーソルがマウスカーソルの位置に自動的に移動します。デフォルトでは、タイムラインカーソルは、タイムラインルーラー上またはカメラ上、絵コンテまたはレイアウトトラックをクリックしたときにのみ移動します。	スナップ	このオプションを有効にすると、サウンドクリップを動かしたりサイズ変更したりしたときに、アニメティックでサウンドクリップをパネルの最初と最後に合わせます。
オプション	説明														
波形を表示	オーディオクリップ内部に波形を表示し、オーディオのピーク位置を確認して、アクションと同期させることができます。														
音量を表示	サウンドクリップ全体に音量エンベロープを表示します。デフォルトでは、このエンベロープはクリップの真ん中にある直線であり、クリップの音量が全体を通してニュートラルであることを示しています。キーフレームをエンベロープに追加したり、キーフレームを上または下に動かしてサウンドクリップの再生時の音量を調節したりできます。														
サウンドクリップ名を表示	各サウンドクリップ内のオーディオファイル名を表示します。														
クリップを上書き	ビデオまたはサウンドクリップを別のビデオまたはサウンドクリップの上に移動できるようにするには、このオプションを有効にします。移動しているクリップと一致するターゲットクリップの一部は切り取られます。														
トラックをクリックする際にコマを変更	これを有効にすると、ビデオまたはオーディオトラックをクリックしたときに、タイムラインカーソルがマウスカーソルの位置に自動的に移動します。デフォルトでは、タイムラインカーソルは、タイムラインルーラー上またはカメラ上、絵コンテまたはレイアウトトラックをクリックしたときにのみ移動します。														
スナップ	このオプションを有効にすると、サウンドクリップを動かしたりサイズ変更したりしたときに、アニメティックでサウンドクリップをパネルの最初と最後に合わせます。														
新規アクト	<p>アクトが有効になっている場合、これらのマーカーは新しいアクトが開始される時間とそのアクトの数を示します。</p> <div data-bbox="402 1440 1430 1608" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p> 注: アクトはデフォルトで無効になっていますが、Preferences(環境設定) ダイアログのGeneral(全般) タブで有効にできます。</p> </div>														
ビデオクリップ	<p>ビデオクリップには、静止画像またはビデオを含めることができます。各ビデオクリップは、ビデオトラック内の青緑色の四角形で定義されます。静止画像とクリップビデオの長さを変更するには、ビデオクリップの左端または右端をクリックしてドラッグします。ビデオクリップをクリック&ドラッグして時間の前後に移動したり、あるビデオトラックから別のビデオトラックに移動したりすることもできます。</p>														
トランジション	<p>これは2つのカット間のトランジションを示します。トランジションは、使用されるトランジションの種類に応</p>														

機能性	説明										
	<p>じて特定の外観を呈します。</p> <table border="1" data-bbox="402 338 1430 1272"> <thead> <tr> <th data-bbox="407 338 548 426">プレビュー</th> <th data-bbox="553 338 1425 426">トランジションタイプ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="407 432 548 638"></td> <td data-bbox="553 432 1425 638">ディップワイブ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 644 548 850"></td> <td data-bbox="553 644 1425 850">エッジワイブ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 856 548 1062"></td> <td data-bbox="553 856 1425 1062">クロックワイブ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1068 548 1274"></td> <td data-bbox="553 1068 1425 1274">スライド</td> </tr> </tbody> </table>	プレビュー	トランジションタイプ		ディップワイブ		エッジワイブ		クロックワイブ		スライド
プレビュー	トランジションタイプ										
	ディップワイブ										
	エッジワイブ										
	クロックワイブ										
	スライド										
タイムラインカーソル	<p>アニメティック上で作業するためにタイムライン上のポイントを選択できます。</p> <p>タイムラインカーソルをドラッグすると、カーソルがStage(ステージ)ビューとCamera(カメラ)ビューにある正確なポイントでアニメティックが表示され、アニメティックをスクラブすることができます。また、現在のパネルをカーソルがあるパネルに自動的に設定し、そのパネルの編集が可能です。</p>										
カット	<p>カットは丸みを帯びた長方形で定義され、上下の端がパネルの上下に表示されます。</p>										
カメラ動作	<p>Camera(カメラ)アニメーショントラックの各キーフレームが、カメラの位置を定義します。2つ以上のカメラキーフレームが同じカット内にある場合、カメラは各キーフレームから次のキーフレームまでアニメートされ、カメラ動作を作成します。</p>										
新規シーン	<p>プロジェクトにシーンが含まれている場合、各シーンはTimeline(タイムライン)ビューでシーンに含まれるカットの上の紫色のバーで定義されます。新しいシーンは紫色のバーの切れ目で示されます。</p>										

機能性	説明
ズームをリセット	Timeline(タイムライン) ビューのズームレベルをデフォルト値に設定します。
タイムラインズームスライダー	Timeline(タイムライン) ビューのズームレベルを変更できます。Timeline(タイムライン) ビューは水平方向にしかズームできません。これは、ズームインするとパネル、アニメーション、サウンドクリップがより広い水平方向のスペースにまたがって表示されますが、垂直方向のスペースは同じになることを意味します。
レイヤーアニメーション	レイヤーアニメーショントラックの各キーフレームは、現在選択されているレイヤーの位置を定義します。2つ以上のレイヤーキーフレームが同じパネルにある場合、レイヤーは各キーフレームから次のキーフレームまでアニメートされ、レイヤーアニメーションが作成されます。
パネル	各パネルはサムネイルを表示し、絵コンテトラックの黒い縦線で区切られています。右端をクリック&ドラッグすると、各パネルの長さを変更できます。
サウンドクリップ	<p>各サウンドクリップは、オーディオトラック内の青緑色の四角形で定義されます。サウンドクリップは、その左右の端をクリック&ドラッグしてクリップすることができます。また、サウンドクリップをクリック&ドラッグして時間の前後に移動したり、あるオーディオトラックから別のオーディオトラックに移動したりすることもできます。</p> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> ヒント:</p> <p>Show Waveform(波形を表示) オプションを有効にして、サウンドクリップの内容を視覚的に把握することで、アクションとオーディオを同期させるのに役立たせることができます。また、Show Volume(音量を表示) オプションを有効にすると、各サウンドクリップに音量エンベロープを表示して、キーフレームを追加したり、再生中のサウンドクリップの音量を調整したりできます。これらのオプションは、Sound(サウンド)のトップメニュー、オーディオトラックの右クリックメニュー、およびTimeline(タイムライン) ビューの左下にあるTimeline(タイムライン) メニュー  で使用できます。</p> </div>

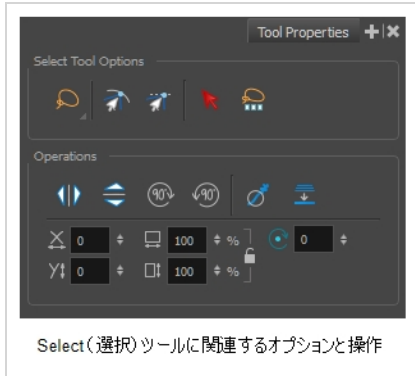
Timeline(タイムライン) ビューへのアクセス方法

1. 次のいずれかを行います。

- ビューの右上隅で、Add View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Timeline(タイムライン)** を選択します。
- **Windows > Timeline(タイムライン)** を選択します。

Tool Properties(ツールプロパティ) ビュー

Tool Properties(ツールプロパティ) ビューには、現在選択しているツールで利用できるオプションと操作が表示されます。Tools(ツール) ツールバーでツールを選択するとTool Properties(ツールプロパティ) ビューが更新され、有効なオプションが表示されます。



特定ツールについての詳細は、[ツールプロパティについて\(ページ280\)](#)を参照してください。

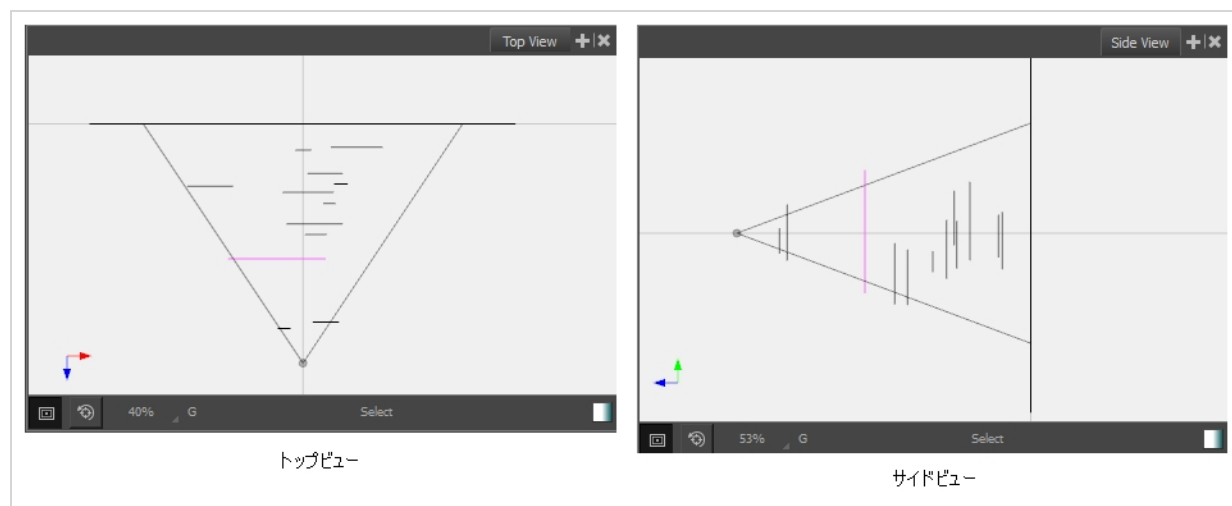
Tool Properties(ツールプロパティ) ビューにアクセスする方法

1. 次のいずれかを行います。
 - ▶ ビュー領域でAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Tool Properties View(ツールプロパティ ビュー)** を選択します。
 - ▶ **Windows > Tool Properties(ツールプロパティ)** を選択します。

トップビューとサイドビュー

3Dで作業する場合、Stage(ステージ)ビューを使用してあらゆる視点と角度からステージを見て、オブジェクトがスペース内でどのように配置されているかを確認できます。Camera(カメラ)ビューを使用すれば、カメラの視点からステージを見ることができます。ただし、多くの場合、Z軸におけるオブジェクトとレイヤーの配置には精密なコントロールが必要です。

Top(トップ) およびSide(サイド)ビューでは、それぞれ上と側面からステージを表示できます。ステージにパースを適用しないこれらのビューを使用することで、より精密にエレメントを配置できます。Side(サイド)ビューを使用して、前後(Z)軸および南北(Y)軸でレイヤーとオブジェクトを表示および配置できます。Top(トップ)ビューを使用して、前後(Z)および東西(X)軸でレイヤーとオブジェクトを表示および配置できます。そのため両方のビューを組み合わせれば、他の軸での位置を見失わずにZ軸でオブジェクトを配置するのに役立ちます。



ステータスバー

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



軸

Top(トップ)ビューとSide(サイド)ビューには次のような情報が表示されます。

- **Top View(トップビュー)**: 前後(Z)軸、および東西(X)軸上のレイヤーとオブジェクトの位置を表示します。
- **Side View(サイドビュー)**: 南北(Y)軸および前後(Z)軸上のレイヤーとオブジェクトの位置を表示します。










Top(トップ)ビューおよびSide(サイド)ビューにアクセスする方法


1. 次のいずれかを行います。
 - ▶ ビュー領域でAdd View(ビューを追加) **+** ボタンをクリックし、**Top View(トップビュー)** または**Side View(サイドビュー)** を選択します。
 - ▶ **Windows > Top View(トップビュー)** または**Side View(サイドビュー)** を選択します。

第7章: ワークスペースについて

Storyboard Proワークスペースはいくつかのビューから構成されています。作業スタイルに合わせてワークスペースをカスタマイズし、それを新しいワークスペースとして保存して、Workspace(ワークスペース) ツールバーから読み込むことができます。

最初にStoryboard Proを開けると、デフォルトのDrawing(描画) ワークスペースがロードされます。全部で8つの既製ワークスペースがあります。

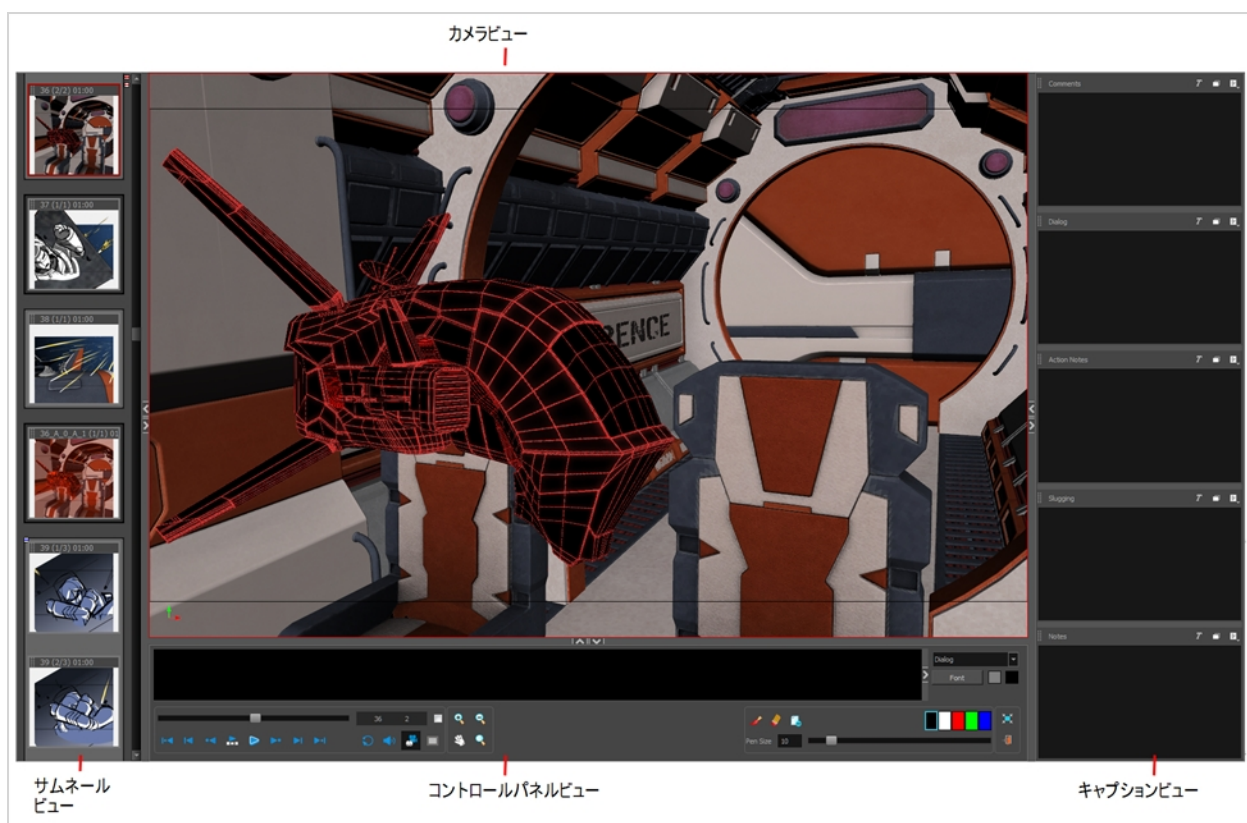
ワークスペース	アイコン	説明
描画		このワークスペースは絵コンテを効率的に描画できるように設計されています。メインスペースは大きなStage(ステージ)ビューで、Thumbnails(サムネール)ビューが下部にあります。このワークスペースでは、Panel(パネル)ビューやStoryboard(絵コンテ)ビューなどすべてのツールにすばやく簡単にアクセスできます。
タイムライン		このワークスペースは、アニメティック制作のプロセスを考慮して設計されています。メインスペースは大きなStage(ステージ)ビューで、Timeline(タイムライン)ビューが下部にあります。ここではパネル、トランジション、サウンドのタイミングを簡単に編集できます。このワークスペースでは、Panel(パネル)ビューやStoryboard(絵コンテ)ビューなど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、プロジェクトの系統的に整理された概要を表示するように設計されています。メインスペースはThumbnails(サムネール)ビューで、ここでパネルの順序を効率的に再編成できます。
水平		このワークスペースは、プロジェクトを古典的な水平のペーパー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、各パネルの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は、プロジェクトを古典的な垂直のペーパー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、各パネルの横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一連のビューでプロジェクトを表示します。特定の数の機能にのみアクセスできます。これによって表示スペースが最大化され、ピッチされているストーリーにだけ集中することができます。 Pitch Mode(ピッチモード) ワークスペースは、表示画面全体を占めます。利用可能な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設定するために必要なビューを備えた状態でプロジェクトを表示します。

ワークスペース	アイコン	説明
3D ビュー		このワークスペースには、Camera(カメラ) ビュー、Top(トップ) ビュー、Timeline(タイムライン) ビュー、Layers (レイヤー) ビューなど、3Dオブジェクトの操作に適したビューを備えた状態でプロジェクトが表示されます。を参照。

ピッチモードワークスペース

Pitch Mode(ピッチモード) ワークスペースには、他のワークスペースとは異なるビューのセットが含まれており、表示画面全体を占めます。特定の数の機能のみがアクセスできます。これにより、ツールバーやボタンなど気を散らす不要なものを取り除くことで表示スペースが最大化され、オーディエンスはピッチされているストーリーだけに集中することができます。他のワークスペースでは利用できない、簡単なコメント機能もあります。このワークスペース内のビューにはタブや名前がありません。ビューを追加したり削除したりすることはできません。しかし、サイドビューを一時的に非表示にしてCamera(カメラ)ビューを最大化することはできます。

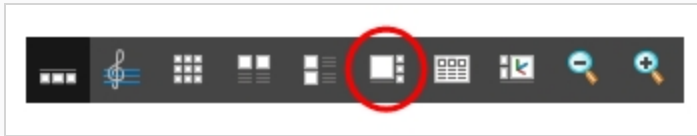
Pitch Mode(ピッチモード) ワークスペースとほぼ同じように動作するPitch Mode(ピッチモード) ビューもあって、他のビューやメニューへのアクセスを提供します。を参照してください。



Pitch Mode(ピッチモード) ワークスペースにアクセスする方法

次のいずれかを行います。

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



- Workspace(ワークスペース) ツールバーから、Pitch Mode(ピッチモード) を選択します。
- トップメニューから、Windows > Workspace(ワークスペース) > Workspace(ワークスペース) > Pitch Mode(ピッチモード) を選択します。

Pitch Mode(ピッチモード) ワークスペースを終了する方法

- Control Panel(コントロールパネル) ビューで、Exit Pitch Mode(ピッチモードの終了) ボタンをクリックします。



注:

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て別のワークスペースに切り替えることもできます。

サムネイルビュー

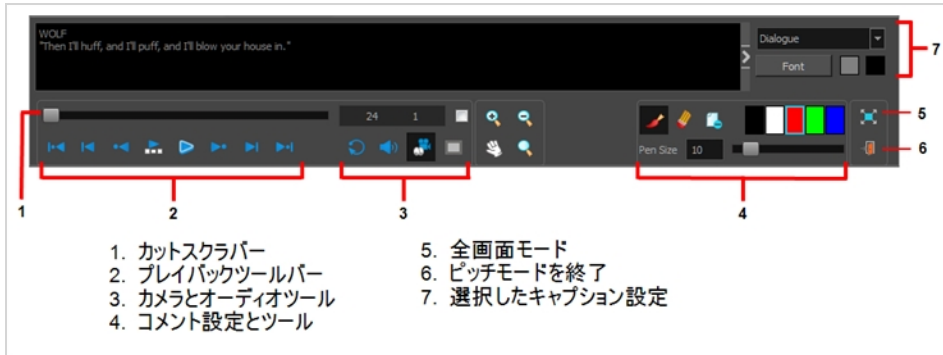
Thumbnails(サムネイル)ビューは、他のワークスペースやView(表示)メニューにみられるThumbnails(サムネイル)ビューに非常によく似ています。そこでは絵コンテのカット、パネル、トランジションを見ることができます。主要な違いは、パネルに含まれている描画レイヤーが表示されず、すべてのレイヤーの合成画像だけが表示されることです。

[Thumbnails\(サムネイル\)ビュー\(ページ441\)](#)を参照してください。

デフォルトのキーボードショートカットAとFを使用すると、サムネイルをクリックすることなくサムネイル中を簡単に移動できます。

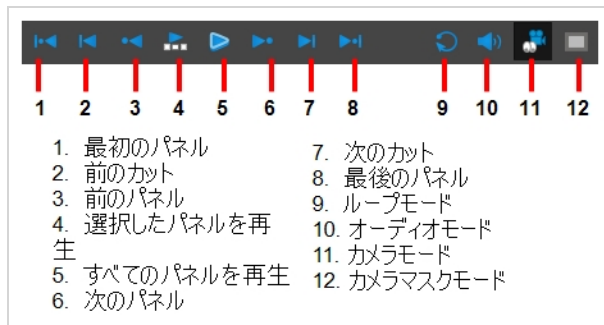
コントロールパネル

Control Panel(コントロールパネル)ビューは、絵コンテを再生し、現在のパネル向けのダイアログまたは選択したキャプションを確認し、コメント設定およびツールにアクセスするところです。



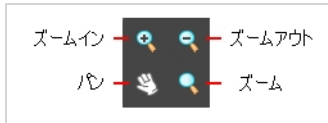
絵コンテをプレイバックする

Playback(プレイバック) ツールバーによって絵コンテをプレイバックできます。トランジションとサウンドを使ってアニメーションを作成するとき、タイミングを参照してください。







カメラビューをナビゲートする

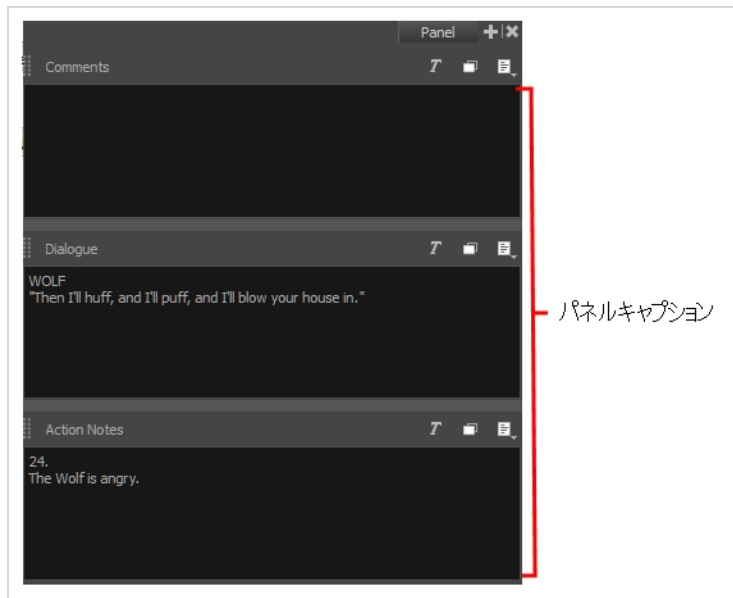
Camera(カメラ)ビューでズームイン、ズームアウト、またはパンしたい場合は、Control Panel(コントロールパネル)ビューでView(ビュー)ツールを使用できます。



- ▶ Camera(カメラ)ビューでナビゲートするには、Control Panel(コントロールパネル)ビューのCamera Mode(カメラモード) ボタンの選択を解除します。

アイコン	ツール名	キーボードショートカット
	ズームイン	2
	ズームアウト	1
	パン	スペース
	ズームツール	ズームインには2 ズームアウトには1 Zoom(ズーム)ツールが選択されているとき、Altを抑えながらクリックしてズームアウトします。

パネルビュー



Panel(パネル)ビューには、現在のパネルに関連するキャプションが表示されます。絵コンテでは、ダイアログ、アクションノート、その他のキャプションを見ることができます。Comments(コメント)キャプションを追加、削除、編集することもできます。を参照してください。