

Storyboard PRO 22

Toon Boom Storyboard Pro 22



toon
boom

TOON BOOM ANIMATION INC.

4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

+1 514 278 8666

contact@toonboom.com
toonboom.com

Mentions légales

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

Tél. : 1-514-278-8666

Télec. : 1-514-278-2666

toonboom.com

Clause de non-responsabilité

Le contenu de ce document de est la propriété de Toon Boom Animation Inc. et est protégé par le droit d'auteur. Toute reproduction, en tout ou en partie, est strictement interdite.

Le contenu de ce document de est couvert par une garantie limitée spécifique et des exclusions et une limite de responsabilité en vertu du Contrat de licence applicable, complétées par les conditions générales spéciales du format de fichier Adobe® Flash® (SWF). Pour plus de détails, veuillez vous référer au contrat de licence et à ces conditions particulières.

Marques déposées

Toon Boom® est une marque déposée. Harmony™ et le logo Toon Boom sont des marques déposées de Toon Boom Animation Inc. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Date de publication

2022-09-27

© 2022 Toon Boom Animation Inc., une entreprise Corus Entertainment Inc. Tous droits réservés.

Table des matières

Table des matières	2
Notes de version du logiciel Storyboard 22	3

Notes de version du logiciel Storyboard 22

Voici la liste des changements dans Storyboard Pro 22, version 22.0.0.18839 (2022-09-26) :

Nouvelles fonctionnalités

Outils de dessin

Fonctionnalité	Description
Vue Miroir	<p>Vous pouvez désormais inverser temporairement le contenu des vues Caméra et Scène à l'horizontale en activant le mode Vue Miroir. Cela aide les artistes à avoir une perspective différente sur leurs maquettes. Cela permet également de mieux visualiser l'équilibre et la composition d'un dessin et de repérer les erreurs.</p> <p>Pour activer la Vue Miroir, cliquez sur le bouton Vue Miroir dans la barre d'outils de vue Caméra ou Scène, ou sélectionnez Vue > Vue Miroir dans le menu supérieur.</p> <p>Pour plus d'informations, consultez la section À propos de la Vue Miroir.</p>
Aperçu instantané lors du dessin avec un crayon texturé	<p>Les artistes peuvent désormais voir la texture des lignes de crayon au fur et à mesure qu'elles sont tracées, ce qui permet d'avoir un aperçu précis et instantané de la ligne finale. Auparavant, la ligne de crayon était continue pendant le dessin et la texture n'apparaissait qu'une fois la ligne tracée.</p>
Nouvelles propriétés de l'outil Pinceau	<p>Pour vous donner plus de contrôle sur l'apparence et le fonctionnement de l'outil Pinceau, de nouvelles options sont disponibles pour contrôler dynamiquement la taille, le débit, l'opacité et l'angle de la pointe du pinceau lors de l'utilisation d'une tablette de dessin.</p> <p>Taille, débit et opacité</p> <p>L'inclinaison du stylet et la vitesse de dessin peuvent désormais être utilisées en tant qu'entrées pour modifier les propriétés Taille, Flux et Opacité des pinceaux, ce qui permet de contrôler la taille et l'opacité des pinceaux indépendamment pendant le dessin. Vous n'êtes pas limité(e) à l'utilisation de la pression pour les deux.</p> <p>Les paramètres de fondu et d'effilage peuvent également être utilisés pour augmenter ou diminuer la valeur de ces propriétés en fonction de la longueur des traits.</p> <p>Les propriétés supplémentaires se trouvent dans une nouvelle fenêtre accessible en cliquant sur la flèche en regard de ces propriétés. Une combinaison de plusieurs entrées du stylo peut être utilisée pour contrôler une seule propriété.</p> <p>Orientation de la pointe du pinceau</p>

Fonctionnalité	Description
	<p>L'orientation de la pointe du pinceau peut désormais être contrôlée dynamiquement grâce des fonctionnalités ne se limitant pas à la simple torsion du stylo Wacom Art. Une nouvelle liste déroulante, dans laquelle vous pouvez choisir entre Constant, Direction, Azimut et Torsion, est désormais disponible à côté de la propriété Fonction d'angle.</p> <p>Pour plus d'informations, consultez la section Propriétés de l'outil Pinceau.</p>
Mettre à l'échelle l'épaisseur de la ligne de crayon	<p>Une nouvelle option nommée Mise à l'échelle de l'épaisseur de la ligne du crayon a été ajoutée aux propriétés de l'outil Sélectionné.</p> <p>Lorsque cette option est activée, l'épaisseur des lignes créées à l'aide de l'outil Crayon ou de l'un des outils de forme est mise à l'échelle lors de l'utilisation de l'outil Sélection afin de les transformer.</p>
Désélection de plusieurs traits	<p>Il est désormais possible de désélectionner plusieurs traits de la sélection lors de l'utilisation de l'outil Sélectionner. Il suffit pour cela de maintenir les touches Maj + Alt enfoncées (Maj + Option sur macOS). Cela vous permet de supprimer rapidement plusieurs traits d'une sélection sans avoir à cliquer sur chacun d'eux.</p>

Vue Référence

Fonctionnalité	Description
La vue Modèle mise à jour est désormais renommée « vue Référence »	<p>La vue Référence (anciennement appelée vue Modèle) peut désormais être utilisée pour importer et afficher des images bitmap qui peuvent servir d'inspiration ou de référence pendant le dessin.</p> <p>Les images importées sont automatiquement enregistrées dans le dossier des modèles du projet. Ces images de référence peuvent ensuite être chargées à la demande dans les sessions suivantes à l'aide de la commande Charger les références par défaut.</p> <p>La nouvelle commande Supprimer l'image actuelle a été ajoutée à la vue pour permettre de supprimer les images du dossier des modèles du projet, sans avoir à les supprimer manuellement à l'aide du navigateur de fichiers.</p> <p>Vous pouvez désormais importer des images et des dessins dans la vue Référence à l'aide d'un glisser-déposer à partir d'un navigateur de fichiers ou en collant des images à partir du presse-papiers.</p>

Caméra

Fonctionnalité	Description
Recadrer la caméra statique	<p>Certains artistes utilisent une caméra statique pour ajuster l'image d'une scène après avoir dessiné la maquette. Cela n'a pas trop d'impact sur la chaîne de production du scénarimage, mais peut poser des problèmes plus loin dans la chaîne de production lors de l'exportation vers Harmony. Cela entraîne également des problèmes lors du passage d'une scène à l'autre et qu'on les regarde dans la vue Scène.</p> <p>Une nouvelle commande dans le menu Caméra, appelée Recadrer la caméra statique, permet aux utilisateurs de réinitialiser la position de la caméra statique dans une scène tout en repositionnant les dessins pour préserver la composition.</p>

Montage

Fonctionnalité	Description
Nouvelle Rétroaction de position de chute dans la piste de scénarimage	Lorsque vous faites glisser un clip d'une piste vidéo vers la piste de scénarimage, une barre verte indique désormais où le clip vidéo sera déposé.

Audio

Fonctionnalité	Description
Vue Niveaux audio	<p>La nouvelle vue Niveaux audio fournit un indicateur graphique du niveau moyen en décibels (dB) tel qu'il apparaît dans le mixage final. Les canaux audio gauche et droit sont représentés sous forme de graphiques à barres qui se mettent à jour en temps réel pendant la lecture ou le nettoyage.</p> <p>Les graphiques à barres s'orientent automatiquement à l'horizontale ou à la verticale en fonction du rapport d'aspect de la vue Niveaux audio.</p>
Préférence pour sélectionner le périphérique de sortie audio	L'option Périphérique de sortie audio située dans l'onglet Lecture des Préférences a été améliorée et répertorie désormais tous les périphériques disponibles sur le système. Storyboard Pro peut dès lors utiliser un périphérique audio différent de celui défini par défaut dans le système d'exploitation.

Conformité

Feature	Description
Scènes contenant des mouvements de caméra	Les nouvelles scènes de combinaison contenant l'option de mouvements de caméra, disponibles dans la boîte de dialogue Exporter un projet, permettent de combiner les panneaux de scènes comportant des mouvements de caméra et de placer les images clés de la caméra, converties en un effet de mouvement, dans la combinaison. Cela reproduit la scène de la caméra qui se trouve dans Storyboard Pro sans interrompre le mouvement de la caméra sur des clips individuels comme dans les versions précédentes. Cela permet de modifier la durée des clips dans une scène sans interrompre le mouvement de la caméra lorsque celui-ci s'étend sur plusieurs panneaux.
Conformation de scène 3D	La conformation de base des scènes avec le mouvement de la caméra 3D est désormais possible avec Storyboard Pro 22. Comme les logiciels en montage non linéaire (NLE) ne prennent pas en charge le mouvement de la caméra 3D, lorsqu'une scène 3D est exportée dans le cadre d'une exportation de conformation, la première image de chaque panneau sera rendue telle qu'elle est vue par la caméra et utilisée pour chaque clip de la chronologie exportée. Cela permet de modifier la position et la durée des clips dans le logiciel NLE et de rendre ces modifications conformes dans Storyboard Pro 22.
Utiliser la piste de référence de scène pour conformer les scènes	Une nouvelle option nommée Utiliser la piste de référence de scène pour conformer les scènes est disponible dans la boîte de dialogue Importer un projet. Cette option permet un meilleur suivi des noms et des positions des scènes lors de la conformité des modifications à partir du logiciel d'édition à l'aide de la piste de référence de scène.
Marqueurs de chronologie	Les marqueurs de la chronologie du projet sont maintenant inclus lors de l'exportation d'un projet pour conformation. Une nouvelle option nommée Marqueurs de processus est désormais disponible pour importer ces marqueurs dans Storyboard Pro lors de l'importation d'un projet d'animation.
Durée des descripteurs de découpage	Une nouvelle option permettant de définir la durée des descripteurs de découpage lors de l'exportation pour conformation est disponible dans la boîte de dialogue Exporter le projet.
Créer des calques à partir de fichiers PSD	Une nouvelle option nommée Créer des calques à partir de fichiers PSD est désormais disponible dans la boîte de dialogue Importer un projet. Lorsqu'elle est activée, Storyboard Pro crée des calques individuels pour chaque nouveau panneau créé à partir d'un fichier PSD qui ne provient pas d'un panneau existant dans le projet en cours. Auparavant, les fichiers PSD étaient importés sous forme d'images plates lorsqu'ils étaient importés via le processus de conformation.

Feature	Description
Effet 3DW arp dans les exportations AAF	Les effets 3DW arp ne sont désormais ajoutés qu'aux scènes comportant des mouvements de caméra lors de l'exportation d'un AAF.

Rendu

Feature	Description
Prise en charge des codecs Apple ProRes pour Windows	<p>Les codecs Apple ProRes sont désormais intégrés dans Storyboard Pro 22, ce qui permet d'utiliser le même codec de haute qualité sur les plateformes Windows et macOS.</p> <p>Le nouveau format ProRes Movie de QuickTime est disponible dans les boîtes de dialogue Exporter vers film et Exporter vers EDL/AAF/XML.</p>

Bibliothèque

Feature	Description
Miniatures de l'affichage de bibliothèque	<p>Le mode d'affichage des miniatures de la vue Bibliothèque a été amélioré avec l'ajout d'un curseur, placé en bas à droite de la vue, qui peut être utilisé pour modifier la taille des vignettes.</p> <p>Les noms de fichiers sont désormais écrits sous les vignettes pour leur permettre de s'aligner sous forme de grille.</p>

Problèmes résolus

Les problèmes suivants ont été résolus dans cette version de Storyboard Pro :

Généralités

- Blocage lors du rendu d'une scène avec un modèle 3D spécifique. *SB-4830*
- Blocage aléatoire lors de l'utilisation de l'outil Créer un calque sur une surface. *SB-4817*
- Blocage aléatoire lors de la création de plusieurs traits avec des vignettes visibles. *SB-4814*
- Les calques qui sont au-delà de 12 F sur l'axe Z disparaissent de la vue de la caméra lorsque celle-ci est tournée en 3D. *SB-4811*
- Les calques ne suivent pas la caméra lorsque l'alignement des calques est défini sur Épingler à la caméra. *SB-4810*

- Sous macOS, les raccourcis ne sont pas répertoriés dans les vues et les menus contextuels. *SB-4798*
- Les performances diminuent lors du redimensionnement du panneau dans Chronologie si la synchronisation de la piste vidéo est activée. *SB-4564*
- L'anti-crênelage est manquant dans les superpositions de vues Caméra et Scène. *SB-4417*
- Un blocage se produit lorsque vous arrêtez la lecture et que le périphérique Black Magic est défini comme préférence mais n'est pas connecté. *SB-4135*
- Les préférences des versions précédentes ne sont pas transférées. *SB-4808*

Dessin

- Les outils de forme ne sont pas anti-crênelés lors du dessin. *SB-4730*
- Les commandes de transformation ne basculent pas immédiatement sur le calque sélectionné et visible. *SB-4705*
- Les lignes ne sont pas tracées avec une précision maximale lorsque vous utilisez une tablette Wacom et que vous changez d'application en utilisant ALT+TAB sous Windows. *SB-4613*

Montage

- Le mode d'édition animatique est ignoré lors de la suppression d'un clip vidéo entre les panneaux ou à la fin de la piste de scénarimage. *SB-4155*
- Sous Windows, la première lecture s'arrête et boucle aléatoirement l'audio pendant que les fichiers audio sont décompressés. *SB-3933*
- Multi-pistes : L'option Définir la couleur est manquante dans le menu contextuel du clic droit pour les pistes vidéo. *SB-1811*

Importation/Exportation

- SBP peut consommer d'énormes quantités de mémoire lors de l'exportation de films. *SB-4799*
- L'utilisation de la variable %f dans le modèle de fichier ne fonctionne pas lors de l'utilisation d'Exporter vers film. *SB-4837*
- La préférence Boîte de dialogue Afficher l'option Vectoriser ne fonctionne pas lors de l'importation d'un bitmap sur une piste vidéo. *SB-4835*
- Une image supplémentaire est créée lors de l'importation d'un fichier MP4 spécifique. *SB-4829*
- Les images JPEG volumineuses ne s'importent pas. *SB-4788*

Marqueurs

- Les marqueurs n'ondulent pas lorsqu'on fait glisser une scène ou une séquence. *SB-3563*
- Les marqueurs n'ondulent pas lors de la modification de la durée de transition. *SB-3483*

Conformation

- Importer un projet animatique supprime l'espace libre au début de la chronologie. *SB-3230*
- Importer un projet animatique échoue si des fichiers multimédias non pris en charge (m4a) sont associés dans le fichier XML. *SB-2747*
- Impossible d'écraser le fichier AAF lors de l'exportation d'un projet pour conformation. *SB-4863*
- Les Mac dotés d'une puce Apple ne prennent pas en charge la conformation AFF. *SB-4802*

Script

- La couleur par défaut n'est pas utilisée lorsque l'on utilise `SBU_LayerScriptInterface.generateMatte()` à partir d'un script. *SB-4850*

Problèmes connus

- Lorsqu'il n'y a pas assez de place pour tous les boutons d'une barre d'outils, l'extension qui peut être ouverte pour accéder aux boutons est masquée lorsqu'elle s'ouvre sur une vue OpenGL. *SB-4530*
- Les gestes tactiles permettant d'effectuer un zoom, un panoramique ou une rotation des vues ne fonctionnent pas sous Windows. *HAR-8739*
- *SB-4428* Sous macOS Mojave, GateKeeper empêche le lancement du Storyboard Pro à moins que l'attribut étendu de quarantaine ne soit supprimé du lot d'applications. L'attribut étendu de quarantaine peut être supprimé à l'aide de la commande suivante dans le terminal :

```
$ sudo xattr -dr com.apple.quarantine "/Applications/Toon Boom Storyboard Pro 22"
```