

# Storyboard PRO 22

## Toon Boom Storyboard Pro 22

リリースノート



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

## 法的通知

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

電話 : +1 514 278 8666

Fax : +1 514 278 2666

[toonboom.com](http://toonboom.com)

## 免責事項

本文書の内容はToon Boom Animation Inc.の財産であり、著作権で保護されています。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。

本文書の内容は、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制限の対象であり、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。

## 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

2022/9/27

著作権 © 2022 Toon Boom Animation Inc. (Corus Entertainment Inc. の子会社) All rights reserved.

## 目次

目次 .....	2
Storyboard 22リリースノート .....	3
描画ツール .....	4

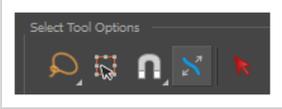
# Storyboard 22リリースノート

Storyboard Pro 22、ビルド22.0.0.18839（2022-09-26）の変更点のリストは次のとおりです。

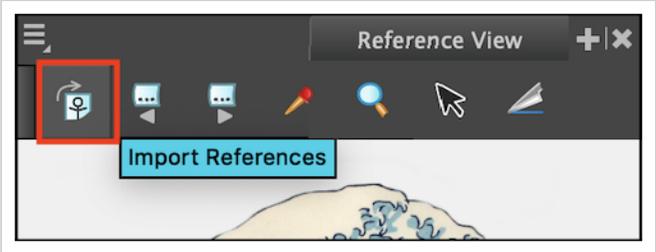
## 新機能

## 描画ツール

Feature	Description
ミラービュー	<p>ミラービューモードを有効にすることで、カメラビューとステージビューの内容を一時的に水平方向に反転できるようになりました。これは、アーティストが自身の作品で異なる視点から見るのに役立ちます。これにより、描画のバランスと構成が表示されやすくなり、間違いを見つけるのに役立ちます。</p> <p>ミラービューを有効にするには、カメラビューまたはステージビューツールバーの「ミラービュー」ボタンを使用するか、トップメニューから「表示」&gt;「ミラービュー」を選択します。</p> <p>詳細については、「ミラービューについて」をご参照ください。</p>
テクスチャー付き鉛筆で描画するときのライブプレビュー	<p>アーティストは、線を描いているときに鉛筆の線のテクスチャーを見ることができるようになり、最終的な線の正確性について描きながら確認することができます。以前は描画中、鉛筆の線が実線で、線が描画されて初めてテクスチャーが現れていました。</p>
新しいブラシツールのプロパティ	<p>ブラシツールの外観と感触をより細かく制御するために、描画タブレット使用時にサイズ、フロー、不透明度、ブラシチップの角度を動的にコントロールする新しいオプションが利用可能です。</p> <p>サイズ、フロー、不透明度</p> <p>ペンの傾きと描画速度を入力として使用して、ブラシのサイズ、フロー、不透明度のプロパティを変更できるようになったので、描画中にブラシのサイズと不透明度を個別に制御できるようになりました。両方の圧力を使うことに限定されません。</p> <p>また、「フェード」や「テーパリング」といったパラメータを用いることで、ストロークの長さに応じてこれらのプロパティの値を増減させることができます。</p> <p>追加のプロパティは、プロパティの横にある矢印をクリックして新しいウィンドウを開くことで利用可能です。ペンの複数の入力を組み合わせて、1つのプロパティを制御するのに使用できます。</p> <p>ブラシ先端の向き</p> <p>ブラシ先端の向きは、Wacomアートペンツイスト以上のものを使用して動的に制御できるようになりました。角度関数プロパティの横にある定数、方位、方位角、ツイストの間で選択できる新しいドロップダウンリストが利用可能になりました。</p> <p>詳細については、「ブラシツールのプロパティ」を参照してください。</p>

Feature	Description
鉛筆線の太さの調整	<p>「鉛筆線の太さの調整」という名前の新しいオプションが、選択ツールプロパティに追加されました。</p>  <p>これを有効にすると、選択ツールを使用して変形するときに、鉛筆ツールまたはシェイプツールのいずれかで作成した線の太さが拡大/縮小されます。</p>
複数ストロークの選択解除	<p>選択ツールを使用しているときに、Shift+Altキー（macOSではShift+Option）を押すことにより、選択から複数ストロークの選択を解除できるようになりましたこれにより、複数ストロークを個別にクリックしなくても、選択範囲から複数ストロークを簡単に削除できます。</p>

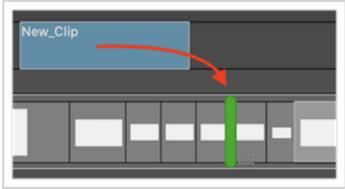
## Reference View

Feature	Description
モデルビューが更新され、参照ビューという名前に変更になりました	<p>参照ビュー（以前、モデルビューとして知られていたもの）を使用して、描画中に思い描いたインスピレーションとして、または参照用として使用できるビットマップ画像をインポートおよび表示できるようになりました。</p>  <p>インポートした画像は、プロジェクトのモデルフォルダに自動的に保存されます。これらの参照画像は、「デフォルト参照を読み込む」コマンドを使用して、後続のセッションでオンデマンドで読み込むことができます。</p> <p>新しい「現在の削除」コマンドがビューに追加され、ファイルブラウザを使用して手動で削除しなくても、プロジェクトのモデルフォルダから画像を削除できるようになりました。</p> <p>画像と描画を参照ビューにインポートするには、ファイルブラウザからドラッグ&amp;ドロップするか、クリップボードから画像を貼り付けます。</p>

## Camera

Feature	Description
静止カメラをリフレーム	<p>アートワークを描いた後に静的カメラを使用して、カットのコマを調整するアーティストもいます。これは絵コンテパイプラインにあまり影響しませんが、Harmonyにエクスポートするときに制作パイプラインのさらに下の方で問題を引き起こす可能性があります。また、カットを反転してステージビューで見るときにも問題が発生します。</p> <p>カメラメニューの「静止カメラをリフレーム」という新しいコマンドにより、カット内の静止カメラの位置をリセットしながら、描画の位置を変更して構成を維持できます。</p>

## Timeline

Feature	Description
Storyboardトラックの新しいドロップ位置フィードバック	<p>クリップをビデオトラックからStoryboardトラックにドラッグすると、ビデオクリップがドロップされる場所を示す緑色のバーが表示されるようになりました。</p> 

## Audio

Feature	Description
オーディオレベルビュー	<p>新しいオーディオレベルビューには、ファイナルミックスの出力としての平均デシベル (dB) レベルのグラフィカルインジケータが表示されます。左右のオーディオチャンネルは棒グラフとして表され、再生中またはスクラビング中にリアルタイムで更新されます。</p> <p>棒グラフは、オーディオレベルビューのアスペクト比に応じて、自動的に水平方向または垂直方向に向きます。</p>
オーディオ出力デバイスを選択するための設定	<p>設定の「再生」タブにある「オーディオ出力デバイス」オプションが改善され、システム上で使用可能なすべてのデバイスが一覧表示されるようになります。</p>

Feature	Description
	した。これにより、Storyboard Proは、オペレーティングシステムでデフォルトとして設定されているオーディオデバイスとは異なるオーディオデバイスを使用できます。

## Conformation

Feature	Description
カメラ動作を含むカットのネスト	プロジェクトのエクスポートダイアログで使用できる新しい「カメラ動作を含むカットのネスト」オプションは、カメラ動作があるカットのパネルをネストし、モーションエフェクトに変換されたカメラキーコマをネストに配置します。これにより、Storyboard Proのカットレベルのカメラが複製され、以前のバージョンのように個々のクリップのカメラ動作が中断されることはありません。これにより、カットが複数のパネルにまたがるときにカメラ動作を壊すことなく、カット内のクリップの尺を変更できます。
3Dカットの調整	3Dカメラ動作を伴うカットの基本的な調整がStoryboard Pro 22で可能になりました。NLEソフトウェアは3Dカメラの動きをサポートしていないため、3Dカットを調整エクスポートの一部としてエクスポートすると、各パネルの最初のコマがカメラを通して見えるようにレンダリングされ、エクスポートされたタイムラインの各クリップに使用されます。これにより、クリップの位置と尺をNLEソフトウェアで変更し、それらの変更をStoryboard Pro 22で再調整することができます。
カット参照トラックを使用してカットを調整する	「カット参照トラックを使用してカットを調整する」という名前の新しいオプションが、「プロジェクトのインポート」ダイアログで使用できます。このオプションにより、カット参照トラックを使用して編集ソフトウェアから変更を調整するときに、カット名と位置をより適切にトラッキングできます。
タイムラインマーカー	プロジェクトのタイムラインマーカーが、調整のためにプロジェクトをエクスポートするときに含まれるようになりました。「プロセスマーカー」という名前の新しいオプションを使用して、アニメティックプロジェクトをインポートするときにこれらのマーカーをStoryboardProにインポートし直すことができます。
クリップハンドルの尺	調整用にエクスポートするときにクリップハンドルの尺を設定する新しいオプションは、「プロジェクトをエクスポート」ダイアログで使用できます。

Feature	Description
PSDファイルからのレイヤーの作成	「PSDファイルからのレイヤーの作成」という名前の新しいオプションが、「プロジェクトのインポート」ダイアログで使用できるようになりました。有効にすると、Storyboard Proは、現在のプロジェクトの既存のパネルからではないPSDファイルから新しいパネルが作成されたときに、個々のレイヤーを作成します。以前、PSDファイルは、調整プロセスでインポートするとフラット画像としてインポートされていました。
AAFエクスポートでの3DWarpエフェクト	3DWarpエフェクトは、AAFをエクスポートするときにカメラの動きがあるカットにのみ追加されるようになりました。

## Rendering

Feature	Description
Windows向けApple ProResコーデックのサポート	Apple ProResコーデックはStoryboard Pro 22にパッケージ化され、WindowsおよびmacOSプラットフォームで同じ高品質のコーデックを使用できるようになりました。  新しいQuickTime ProRes動画形式は、「動画にエクスポート」ダイアログおよび「EDL/AAF/XMLにエクスポート」ダイアログで使用できます。

## Library

Feature	Description
ライブラリービューのサムネイル	ビューの右下に配置されたサムネイルのサイズを変更できるスライダーの追加により、ライブラリービューのサムネイル表示モードが改善されました。  ファイル名がサムネイルの下に書き込まれ、グリッド形式で整列できるようになりました。

## .修正

Storyboard Proの今回のリリースでは、以下の問題が修正されました。

## 全般

- 特定の3Dモデルでカットをレンダリングするときにクラッシュする。SB-4830
- サーフեսツール上でレイヤーを作成するツールを使用するとランダムにクラッシュする。SB-4817
- サムネイル付きの複数のストロークを表示するとランダムにクラッシュする。SB-4814
- カメラを3Dで回転させると、Z軸の12Fを超えるレイヤーがカメラビューから消える。SB-4811
- 「レイヤーの配置」が「カメラにピン留め」に設定されている場合、レイヤーがカメラに追従しない。SB-4810
- ショートカットが、macOSのビューやコンテキストメニューに表示されない。SB-4798
- ビデオトラックの同期が有効になっている場合、タイムラインでパネルのサイズを変更するとパフォーマンスが低下する。SB-4564
- アンチエイリアシングが、カメラビューとステージビューのオーバーレイに表示されない。SB-4417
- 再生を停止し、Black Magicデバイスが優先で設定されているが接続されていない場合、クラッシュが発生する。SB-4135
- 以前のバージョンの設定が移行されない。SB-4808

## 描画

- シェイプツールが、描画中にアンチエイリアシングされない。SB-4730
- 変形コントロールが、選択した表示レイヤーにすぐに切り替わらない。SB-4705
- Wacomタブレットを使用して、WindowsでALT+TABを使用してアプリケーションを変更する場合、線が完全な精度で描画されない。SB-4613

## タイムライン

- パネル間またはStoryboardトラックの最後にビデオクリップをドロップするときに、アニメティック編集モードが無視される。SB-4155
- Windowsでオーディオファイルの圧縮解除中に、最初の再生がランダムに停止してオーディオがループする。SB-3933
- マルチトラック：ビデオトラックの右クリックコンテキストメニューに「色の設定」がない。SB-1811

## インポート/エクスポート

- SBPが、動画のエクスポート時に大量のメモリを消費する可能性がある。SB-4799
- ファイルパターンで%f変数を使用しても、動画SB-4837にエクスポートするときに機能しない。

- ビットマップをビデオトラックにインポートするときに、「ベクター化表示オプションダイアログ」設定が機能しない。SB-4835
- 特定のMP4をインポートすると、余分なコマが作成される。SB-4829
- 大きなJPEG画像がインポートされない。SB-4788

## マーカー

- カットまたはシーンをドラッグしても、マーカーが波打たない。SB-3563
- 移行時間を変更しても、マーカーが波打たない。SB-3483

## 調整

- アニマティックプロジェクトをインポートすると、タイムラインの先頭にある空き領域が削除される。SB-3230
- XMLにサポートされていないメディアファイル (m4a) がリンクされている場合、アニメティックプロジェクトのインポートに失敗する。SB-2747
- 調整のためにプロジェクトをエクスポートするときに、AAFファイルを上書きできない。SB-4863
- Apple Siliconを搭載したMacがAFF調整をサポートしていない。SB-4802

## スクリプティング

- デフォルトの色が、スクリプティングからSBU\_LayerScriptInterface.generateMatte()を使用するときに使用されない。SB-4850

## 既知の問題

- ツールバーのすべてのボタンに十分なスペースがない場合、ボタンにアクセスするために開くことができる拡張機能が、OpenGL ビューで開くと非表示になる。SB-4530
- Windowsで、ビューをズーム、パン、回転するためのタッチジェスチャーが機能しない。HAR-8739
- SB-4428 macOS Mojaveでは、隔離拡張属性がアプリケーションバンドルから削除されない限り、GateKeeperがStoryboard Proの起動を妨げる。隔離拡張属性は、ターミナルで次のコマンドを使用して削除できます。

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