

Storyboard PRO 24

Toon Boom Storyboard Pro 24

Notes de mise à jour



toon
boom

TOON BOOM ANIMATION INC.

55 Mont-Royal Avenue West, Suite 1000
Montreal, Quebec, Canada
H2T 2S6

+1 514 278 8666

contact@toonboom.com
toonboom.com

Mentions légales

Toon Boom Animation Inc.
55 avenue du Mont-Royal Ouest
Montréal Québec, Canada
H2T 2S6

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

2024-09-09

© 2024 Toon Boom Animation Inc. Tous droits réservés.

Table des matières

Table des matières	2
Notes de version du logiciel Storyboard Pro 24.0.1	3
Notes de version du logiciel Storyboard Pro 24	5

Notes de version du logiciel Storyboard Pro 24.0.1

Storyboard 24.0.1, build 23015 (2024-07-17)

Améliorations

3D

- L'affichage des os dans les squelettes des modèles 3D a été modifié : ils pointent désormais vers leurs os enfants au lieu de suivre l'orientation de leur propre articulation. Une option inédite intitulée « Afficher les armatures comme représentation articulée » a été ajoutée dans l'onglet Général des paramètres. Désactiver cette option permet de revenir au mode de visualisation antérieur.
- Agrandissez la zone de prélèvement des poignées de rotation lors de l'utilisation de l'outil Transformer pour la rotation 3D.

Problèmes résolus

Les problèmes suivants sont résolus dans cette version de Storyboard Pro et versions ultérieures.

Généralités

- Dans Storyboard Pro, un plantage peut survenir lorsqu'on effectue une sélection dans le champ texte de Script de la vue Storyboard, après avoir importé du texte et fait défiler vers le bas. *SB-5786*
- Les dessins optimisés créés dans des versions antérieures de Storyboard Pro peuvent apparaître comme vides et causer un plantage du logiciel lors de la lecture. *SB-5788*
- La conversion d'une scène en 2D doit être effectuée deux fois s'il y a un calque épinglé à la caméra. *SB-5761*

Dessin

- Un léger décalage temporel est perceptible lors de l'utilisation des outils de dessin avec une souris. *HAR-9999*

3D

- Storyboard Pro se bloque lors de l'importation d'un modèle 3D lorsque la carte vidéo ne prend pas en charge Vulkan 1.1 ou supérieur. *HAR-9837*
- Lors de l'importation de fichiers au format 3DS avec le rendu Vulkan 3D activé, les modèles subissent une rotation non désirée de 90 degrés. *HAR-10004*
- Lorsque le moteur de rendu Vulkan est utilisé, les textures des modèles 3D enregistrées au format TIFF ne sont pas correctement chargées. *HAR-9517*

- La présence de squelettes animés portant le même nom entraîne un positionnement incorrect de la géométrie associée dans Storyboard Pro. *HAR-9937*
- La position du squelette animé est réinitialisée à 0 lorsque le squelette animé est marqué comme racine d'armature dans le fichier 3D. *HAR-10050*

Pile d'effets

- Storyboard Pro risque de planter lorsqu'on sélectionne dans le montage un clip audio dont les effets ont été précédemment modifiés via la pile d'effets. *SB-5753*
- Après avoir fait avancer la pile d'effets dans le temps, il devient impossible de sélectionner et de déplacer la tête de lecture. *SB-5790*
- Lors de l'utilisation de l'outil de sélection rectangulaire dans les piles d'effets, les images clés des effets minimisés sont également sélectionnées, bien qu'elles soient normalement masquées. *SB-5734*
- Le côté gauche de la vue Piles d'effets change de taille lors du redimensionnement de la vue. *SB-5651*

Scénarisation

- `setExpandRenderAreaToArtworks` ne fonctionne pas avec `exportToFCPXML` ou `exportToAAF`. *SB-5774*

Notes de version du logiciel Storyboard Pro 24

Voici la liste des changements apportés dans Storyboard 24 version 24.0.0.22883.

Nouvelles fonctionnalités

Outils de dessin

Guides de dessin par symétrie

Comme pour les guides de perspective, les nouveaux guides de symétrie sont créés et gérés dans la vue Guides. Les guides de symétrie sont disponibles pour le crayon, le pinceau, le pinceau de pochoir, le tampon, la gomme et les outils de forme, à l'exception de l'outil Polyligne. Un de ces outils doit être sélectionné pour que les guides de symétrie s'affichent.

Les guides de symétrie divisent la vue et permettent de répliquer les traits d'un côté du guide de l'autre côté avec un aperçu en direct.

Les types de guides de symétrie suivants sont disponibles dans le menu déroulant +.

- Symétrie verticale
- Symétrie horizontale
- Symétrie à axe double

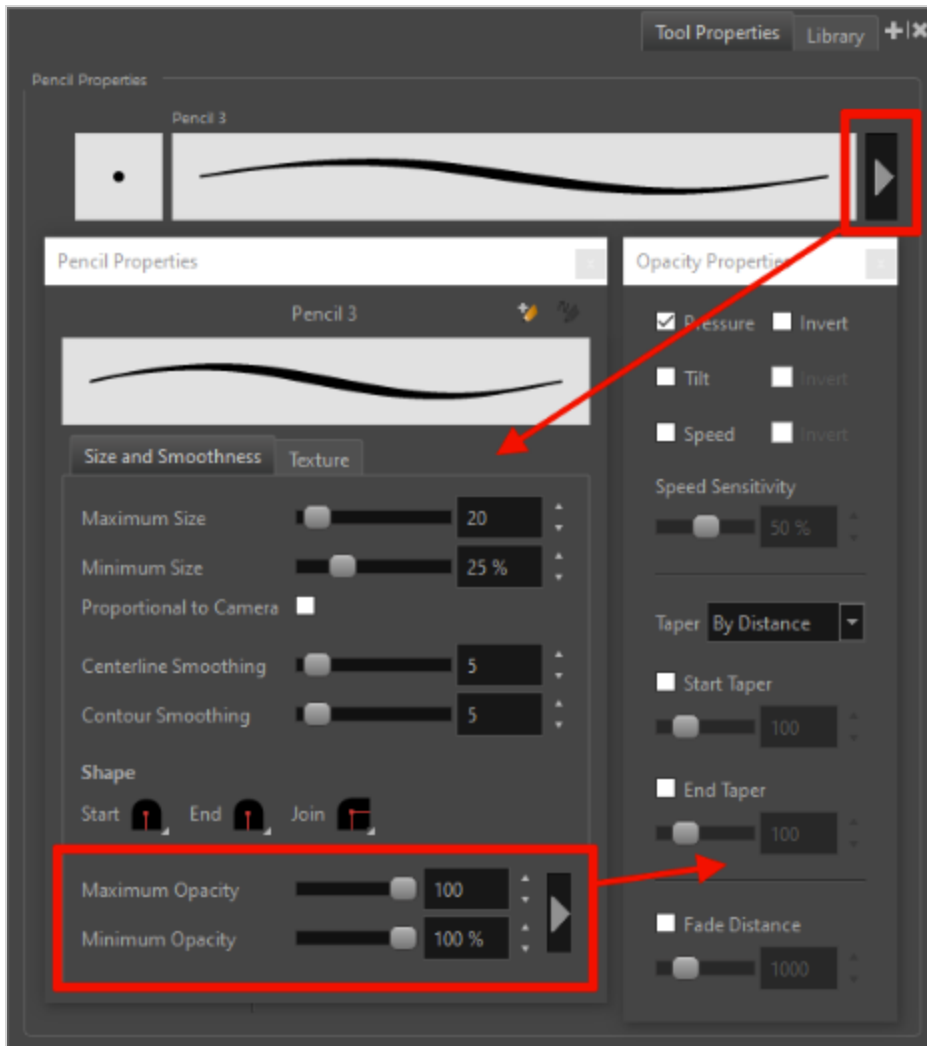
Sélectionnez l'un des guides de la liste pour l'afficher dans la vue Scène ou Caméra.

Pour déplacer le guide, passez la souris sur le pivot central pour activer le curseur de déplacement. Cliquez et maintenez tout en positionnant le guide. Cliquez vers le bas et maintenez tout en positionnant le guide. Pour faire pivoter le guide, passez la souris sur l'un des guides pour activer le curseur de rotation. Cliquez et maintenez tout en faisant pivoter le guide. Une rotation plus proche du pivot central sera plus sensible. L'angle de rotation est affiché dans le coin supérieur gauche de la vue.

Un guide de symétrie et un guide de perspective peuvent être utilisés ensemble.

Opacité variable à l'aide de l'outil Crayon

Les nouvelles propriétés de l'outil Opacité offrent une sensation plus naturelle lors du dessin et un plus grand contrôle sur l'apparence des traits de crayon lors de l'utilisation d'une tablette à stylo sensible à la pression.



- **Taille maximale** : Définit l'opacité maximale du trait.
- **Taille minimale** : Définit l'opacité minimale du trait par rapport à la taille maximale et en pourcentage de celle-ci.
- L'opacité peut être contrôlée davantage en cliquant sur le bouton fléché pour ouvrir les propriétés de l'outil Opacité.
- **Pression** : Vous permet d'utiliser la pression du stylo pour diminuer et augmenter l'opacité.
- **Inclinaison** : Vous permet d'incliner le stylo plus près de la tablette pour moins d'opacité. Vous pouvez cocher la case pour inverser ce comportement.
- **Vitesse** : Vous permet de réduire l'opacité du trait en dessinant à une vitesse plus rapide. Vous pouvez cocher la case pour inverser ce comportement.
- **Sensibilité à la vitesse** : Ceci est utilisé pour contrôler la vitesse à laquelle le trait doit être tracé pour atteindre la valeur minimale.

- **Effilage** : Vous permet de réduire l'opacité au début et à la fin de chaque trait. La valeur peut être exprimée en termes de distance ou de pourcentage.
- **Distance de fondu** : Vous permet d'estomper l'opacité sur une distance donnée.

Nouvelles propriétés du Pinceau

De nouvelles propriétés ont été ajoutées aux propriétés vectorielles et bitmap du Pinceau et du Pinceau de pochoir, permettant une distribution aléatoire de tampons sur la longueur et la largeur du trait de pinceau. Les nouvelles propriétés sont disponibles pour la pointe et la double pointe dans les propriétés étendues du pinceau.

- **Nombre** (de 1 à 20) : Contrôle le nombre de tampons qui sont ajoutés à chaque étape le long du trait de pinceau.



- **Valeur aléatoire** (de 0 % à 100 %) : Varie le nombre de tampons à chaque étape.
 - Si le nombre est 4 et que la valeur aléatoire est de 50 %, le nombre sera choisi au hasard dans l'intervalle [2, 6].
 - Si le nombre est 4 et que la valeur aléatoire est de 100 %, le nombre sera choisi au hasard dans l'intervalle [0, 8].
- **Décalage aléatoire X** (de 0 % à 300 %) : Ajoute un décalage aléatoire pour chaque tampon, dans le sens de la longueur et parallèlement au trait.
- **Décalage aléatoire Y** (de 0 % à 300 %) : Ajoute un décalage aléatoire pour chaque tampon, perpendiculairement au trait.



Migration des pré réglages de pinceau

La migration des pré réglages de pinceau des versions précédentes avait été désactivée dans Storyboard Pro 22. Avec la nouvelle version, lorsque vous lancez Storyboard Pro 24 pour la première fois, il est désormais possible de migrer les pré réglages de pinceau depuis la version précédente en sélectionnant Oui dans la boîte

de dialogue d'importation. Les préreglages de pinceau personnalisés et modifiés de la version précédente seront ajoutés aux préreglages de pinceau et ils ne seront pas écrasés.

Coller l'objet dessiné en place

Une nouvelle commande appelée Coller l'objet dessiné en place est maintenant disponible dans le menu Édition. Contrairement à la commande Coller l'objet de dessin, qui colle un objet de dessin copié avec un léger décalage, la nouvelle commande Coller l'objet de dessin en place colle toujours l'objet de dessin copié dans la même position que l'original. La nouvelle commande est accessible à partir du menu Édition et le raccourci Ctrl+Maj+V (Commande+Maj+V sur macOS) lui est attribué.

Sélectionner tous les calques du groupe

Quel que soit l'outil sélectionné, le fait d'appuyer sur la touche Alt (touche option sous macOS) et de cliquer sur un calque groupé dans la liste des calques permet de sélectionner rapidement le calque groupé et tous les calques qui en dépendent.

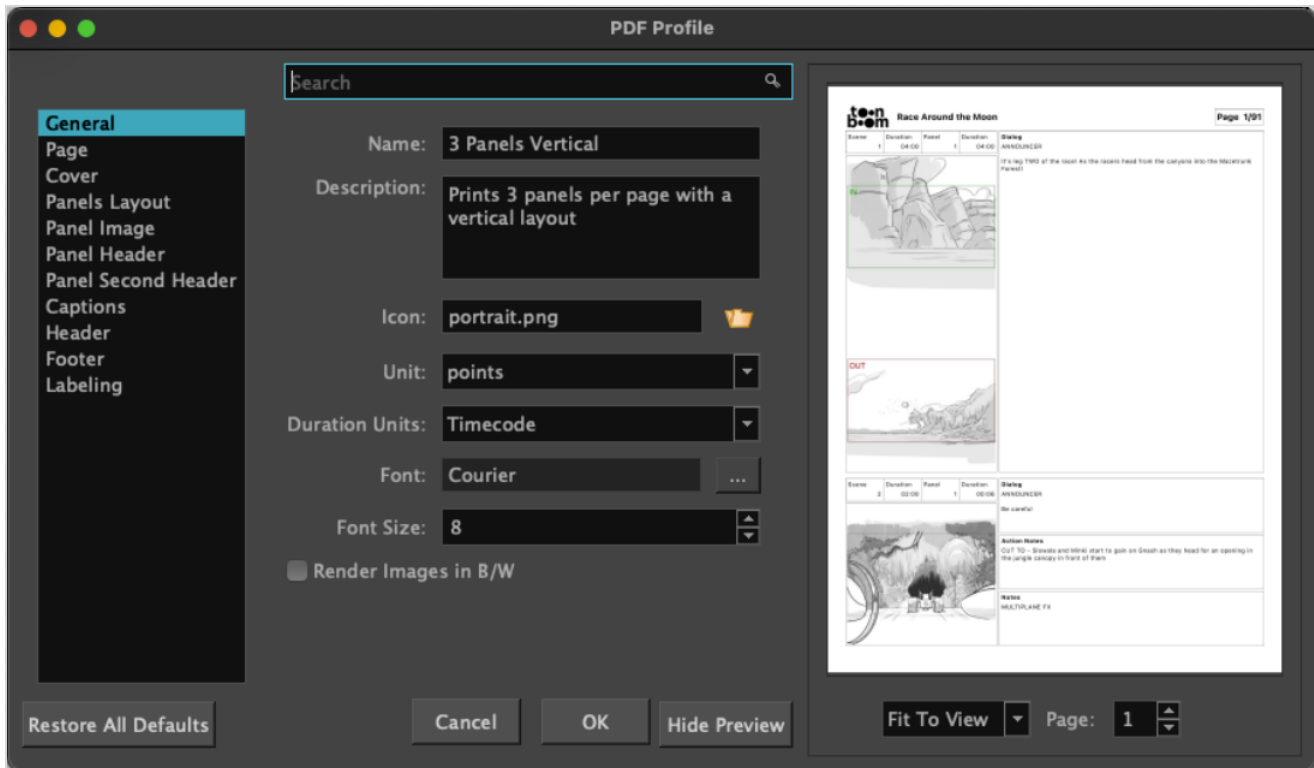
Cette nouvelle fonctionnalité permet d'utiliser ensemble l'outil Sélectionner et un raccourci clavier pour manipuler plus efficacement des calques groupés.

Exportation PDF

Exportation PDF – Nouvelles fonctionnalités et améliorations

L'éditeur de profil PDF dispose désormais d'un aperçu PDF interactif, d'un filtre de recherche et d'un design plus organisé et intuitif. Les nouvelles fonctionnalités et améliorations rendent la création d'un scénarimage imprimé ou numérique personnalisé prévisible et rapide.

Les onglets des options de profil PDF sont passés à un format de liste dans une barre latérale sur le côté gauche de la fenêtre de l'éditeur de profil PDF. De nouvelles fonctionnalités et options ont été introduites et certaines options existantes sont passées à des listes ou à des groupes nouveaux ou différents qui ont plus de sens.



Aperçu PDF interactif

Un aperçu PDF interactif fait désormais partie de la fenêtre de profil PDF. Il génère l'ensemble du scénarimage sous forme d'aperçu, en le mettant à jour en temps réel à mesure que des modifications sont apportées aux options du profil PDF.

Filtre de recherche de l'éditeur de profil PDF

Le nouveau filtre de recherche permet de localiser plus rapidement les options dans l'éditeur de profil PDF.

1. Commencez à taper dans le champ de recherche pour voir une liste d'options parmi lesquelles choisir. Taper davantage affinera la recherche.
2. Effectuez une sélection dans la liste pour ouvrir la page avec l'option sélectionnée. L'option sera mise en évidence momentanément pour montrer son emplacement sur la page.

Les profils PDF créés dans les anciennes versions de Storyboard seront convertis dans le nouveau format et seront visuellement similaires à l'original lorsqu'ils seront consultés dans l'aperçu PDF ou lorsqu'ils seront exportés.

L'option « Unités d'affichage du temps dans les documents PDF exportés » qui se trouvait auparavant dans les Préférences a été déplacée vers les options Profil PDF > Général. Elle remplace l'option « Durée en pieds » sous l'appellation « Unités de durée ».

Nouvelles options de « mise en page des panneaux »

Options d'ajustement d'image

La nouvelle section d'ajustement d'image du panneau dans les options de mise en page des panneaux fournit des commandes permettant de jouer sur la façon dont l'image s'intègre dans les panneaux. L'image du panneau respecte toujours la résolution du projet tandis que les légendes et les en-têtes de panneau s'ajustent pour s'adapter à l'espace qui l'entoure.



- **Ajustement de l'image du panneau** : Lorsque l'option Meilleur ajustement est sélectionnée, l'image du panneau utilise toute la largeur ou hauteur disponible dans le panneau.
- **Largeur/hauteur d'image personnalisée** : Lorsque l'option Taille personnalisée est sélectionnée, une largeur et une hauteur personnalisées de l'image peuvent être spécifiées et seront respectées si possible. Le meilleur ajustement correspond à la valeur 0.
- **Largeur/hauteur maximale de l'image** : Fournit une personnalisation supplémentaire pour les options Meilleur ajustement et Taille personnalisée. Lorsque la valeur est 0, l'image est ajustée à l'espace disponible.
- **Afficher le type de transition** : Affiche le type de transition dans l'en-tête du panneau lorsque l'option Transition en tant que panneau est sélectionnée.
- **Afficher un séparateur entre les panneaux** : Ajoute une ligne de séparation entre les panneaux lorsque l'option Nombre de colonnes est 1 (mise en page à une seule colonne).
- **Afficher un séparateur entre les plans** : Ajoute une ligne de séparation entre les plans lorsque l'option Nombre de colonnes est paramétrée sur 1 (mise en page à une seule colonne).

Image du panneau

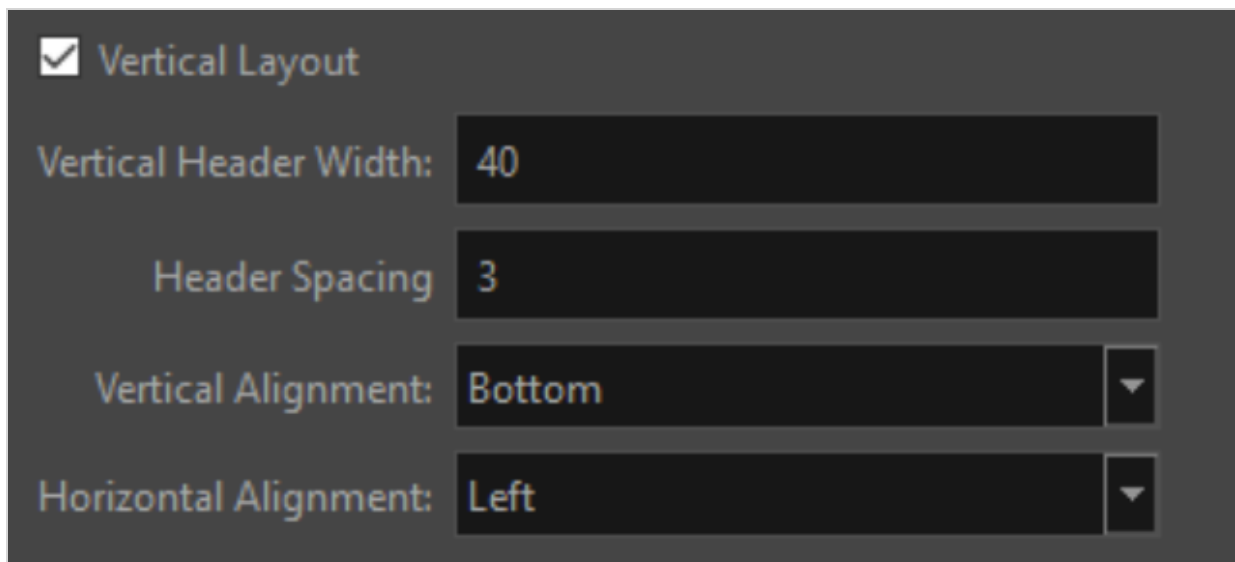
Lorsque l'option Encadrer l'image du panneau est sélectionnée, la nouvelle option **Épaisseur du cadre** permet de personnaliser le cadre de l'image.

Options En-tête du panneau et Deuxième en-tête du panneau

Un **Deuxième en-tête du panneau** est maintenant disponible avec les mêmes options que l'En-tête du panneau. Elle peut être placée sous le panneau ou à droite du panneau lorsque la mise en page verticale est sélectionnée. Chaque en-tête de panneau est configuré indépendamment.

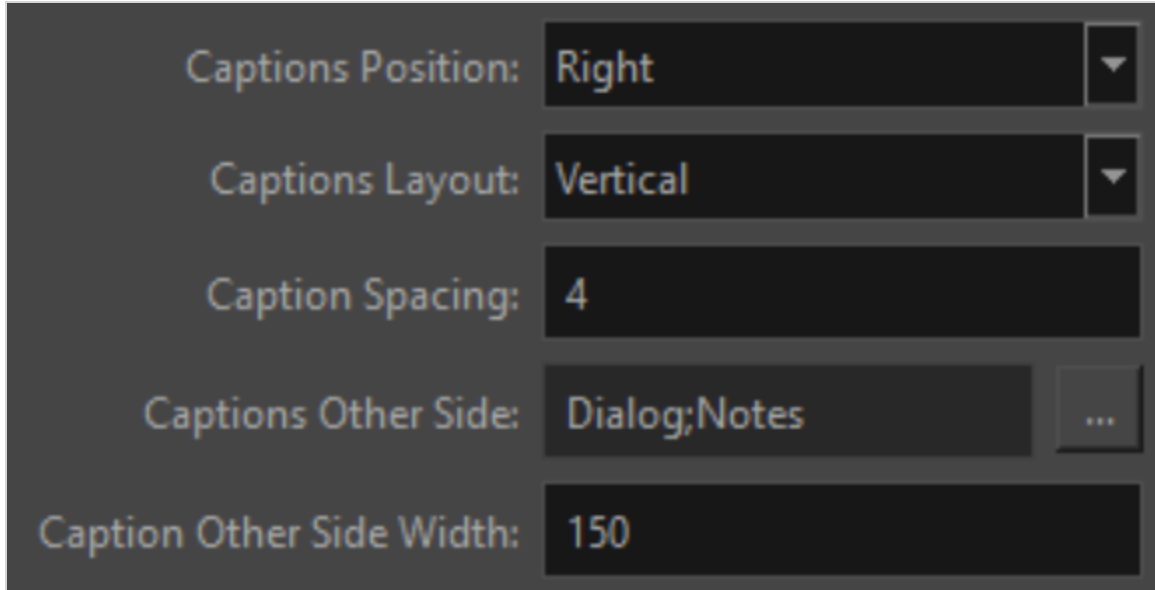
Les nouvelles options suivantes ont été ajoutées aux listes d'options de l'En-tête du panneau et du Deuxième en-tête du panneau :

- **Encadrer l'en-tête du panneau** : Le cadre de l'en-tête du panneau peut être affiché avec ou sans contenu.
- **Afficher le nom du plan**
- **Afficher les légendes sélectionnées**
- **Afficher le nom de la légende**
- **Afficher le nom du plan sur le premier panneau uniquement**
- **Afficher la durée du plan sur le premier panneau uniquement**
- **Afficher la durée du plan sur le dernier panneau uniquement**
- **Afficher l'étiquette Suite** : L'étiquette spécifiée pour l'option « Suite » dans les options d'étiquetage sera affichée dans tous les en-têtes de panneau, à l'exception du premier panneau du plan.
- **Étiqueter sur la même ligne** : S'il y a suffisamment d'espace, les étiquettes et le texte seront placés sur la même ligne.
- **Mise en page verticale** : Les en-têtes de panneau peuvent maintenant être configurés horizontalement ou verticalement. Lorsque la mise en page verticale est sélectionnée, l'en-tête principal du panneau est placé à gauche du panneau et le deuxième en-tête du panneau est placé à droite du panneau. Lorsque la mise en page verticale est désélectionnée, l'en-tête principale du panneau et le deuxième en-tête du panneau sont placés en haut et en bas du panneau, respectivement.



Nouvelles options de légende

De nouvelles options de légende ont été ajoutées pour permettre plus de choix pour le placement des légendes. En particulier, il est désormais possible de placer des légendes des deux côtés de l'image du panneau.



- **Encadrer les légendes** : Le paramètre Encadrer les légendes a maintenant une case à cocher. Lorsqu'elle est cochée, les sections de légende sont encadrées avec un choix de styles de cadre. Lorsqu'elle est décochée, il n'y a pas de cadre autour des légendes.
- **Justification à gauche** : L'option de justification à gauche a été ajoutée aux options de style de cadre préexistantes.
- **Position de la légende** : En dessous, à gauche ou à droite, au choix.
- **Mise en page de la légende** : Verticale ou horizontale, au choix.
- **Espacement des légendes** : L'espace entre les légendes.
- **Légendes du côté opposé** : Lorsque la position de la légende est à gauche ou à droite de l'image du panneau, les légendes sélectionnées dans la boîte de dialogue sont placées du côté opposé.
- **Largeur des légendes du côté opposé** : Largeur combinée des légendes du côté opposé. Lorsque la valeur est 0, les légendes utilisent tout l'espace disponible. La largeur pour les légendes du côté opposé s'ajustera également en conséquence.
- **Aligner la légende avec l'image** : Lorsque cette option est sélectionnée et que la position des légendes est réglée sur Gauche ou Droite, la légende s'aligne sur le haut du cadre de l'image du panneau. Lorsqu'elle n'est pas cochée, les légendes s'alignent avec le haut de l'en-tête du panneau.

3D

Chargement, affichage et manipulation plus rapides des modèles 3D

La technologie utilisée pour charger et afficher des modèles 3D a été complètement remaniée à l'aide de Vulkan Scene Graph pour fournir un chargement, un affichage et une manipulation plus rapides des modèles 3D dans Harmony. Les grands modèles peuvent désormais être visualisés et manipulés sans aucun problème de performances.

Pour l'instant, le graphe de scène Vulkan est désactivé par défaut. Pour utiliser le graphe de scène Vulkan, « Activer le rendu Vulkan 3D » doit être activé à partir de l'onglet Général des préférences. Si la carte graphique ne prend pas en charge Vulkan, il est recommandé de laisser la préférence désactivée.

Améliorations apportées aux outils de dessin sur les plans 3D

Les améliorations apportées aux outils de dessin leur permettent de fonctionner de manière plus prévisible sur un plan 3D pivoté jusqu'à 60 degrés par rapport au plan de vue de la caméra.

Le curseur de l'outil se transforme automatiquement en « curseur interdit » pour fournir des informations et interdire l'activité lorsqu'il entre dans une région qui introduira une instabilité et de mauvais résultats.

Prise en charge de calques 2D dans les modèles 3D

Les calques 2D peuvent désormais être déposés sur des calques 3D dans la liste des calques afin de les ajouter comme enfants du modèle 3D.

Amélioration de l'outil Créer un calque sur une surface

À l'aide de l'outil Créer un calque sur une surface, vous pouvez créer un nouveau calque vectoriel ou bitmap à un emplacement précis sur un objet 3D. Le nouveau calque sera positionné sur les axes X, Y et Z à l'emplacement où vous cliquez sur un modèle 3D. Dans les versions précédentes, le calque était créé perpendiculairement à la caméra pour permettre facilement le dessin.

De nouveaux modes ont été ajoutés à la section Créer un calque sur une surface pour contrôler l'orientation du nouveau calque lors de sa création : Aligner le calque sur la surface, Aligner le calque sur la vue, Aligner le calque verticalement.

Les trois modes sont disponibles dans la vue Propriétés de l'outil lorsque l'outil est actif. Notez que les icônes sont temporaires et changeront dans les versions suivantes. Vous pouvez également passer d'un mode à l'autre à l'aide des touches fléchées gauche et droite lorsque l'outil est actif.

- Aligner le calque sur la surface : Cette nouvelle option crée les calques parallèlement à la surface sur laquelle vous avez cliqué. Ceci est utile lorsque des détails doivent être ajoutés aux murs ou au sol sur des décors 3D ou à la surface d'un accessoire.
- Aligner le calque sur la vue : Lorsque cette option est sélectionnée, la couche est créée perpendiculairement au point de vue actuel.

- **Aligner le calque verticalement** : Le calque sera créé avec une valeur de rotation sur l'axe Y le positionnant de face au point de vue actuel, mais avec une valeur de rotation de 0 pour l'axe X, orientant le calque verticalement dans le monde 3D.

Autres améliorations apportées à l'outil :

Intersection correcte de la grille de dessin : Lorsque vous utilisez l'outil Créer un calque sur une surface, le fait de cliquer sur la souris et de la maintenir enfoncée affiche la grille de dessin. L'intersection de la grille avec les modèles 3D voisins montre l'emplacement qu'elle occupera dans l'espace 3D une fois créée.

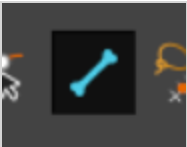
Distance à la surface : La distance à laquelle le calque sera créé peut être ajustée en maintenant la touche ALT (option) enfoncée lors de l'utilisation de l'outil Créer un calque sur une surface. Cliquez sur la souris et maintenez-la enfoncée pour afficher la grille de dessin. Tout en maintenant la souris enfoncée, appuyez sur la touche ALT et maintenez-la enfoncée tout en déplaçant la souris pour ajuster la distance à laquelle le calque sera créé. Relâchez la souris tout en maintenant la touche ALT enfoncée pour créer le calque.

Prise en charge du nouveau calque par le modèle : En maintenant la touche CTRL (commande) enfoncée avant de relâcher la souris, vous attachez le calque nouvellement créé en tant qu'enfant du modèle 3D qui se trouve sous la souris à ce moment-là.

Pose de personnages construits avec des rigs de déformation

Les personnages construits avec des armatures osseuses peuvent maintenant être posés dans Storyboard Pro en manipulant leurs os. L'armature osseuse doit être compatible avec FBX.

Pour voir et manipuler les os, activez le mode de sélection des os dans les propriétés de l'outil de transformation.



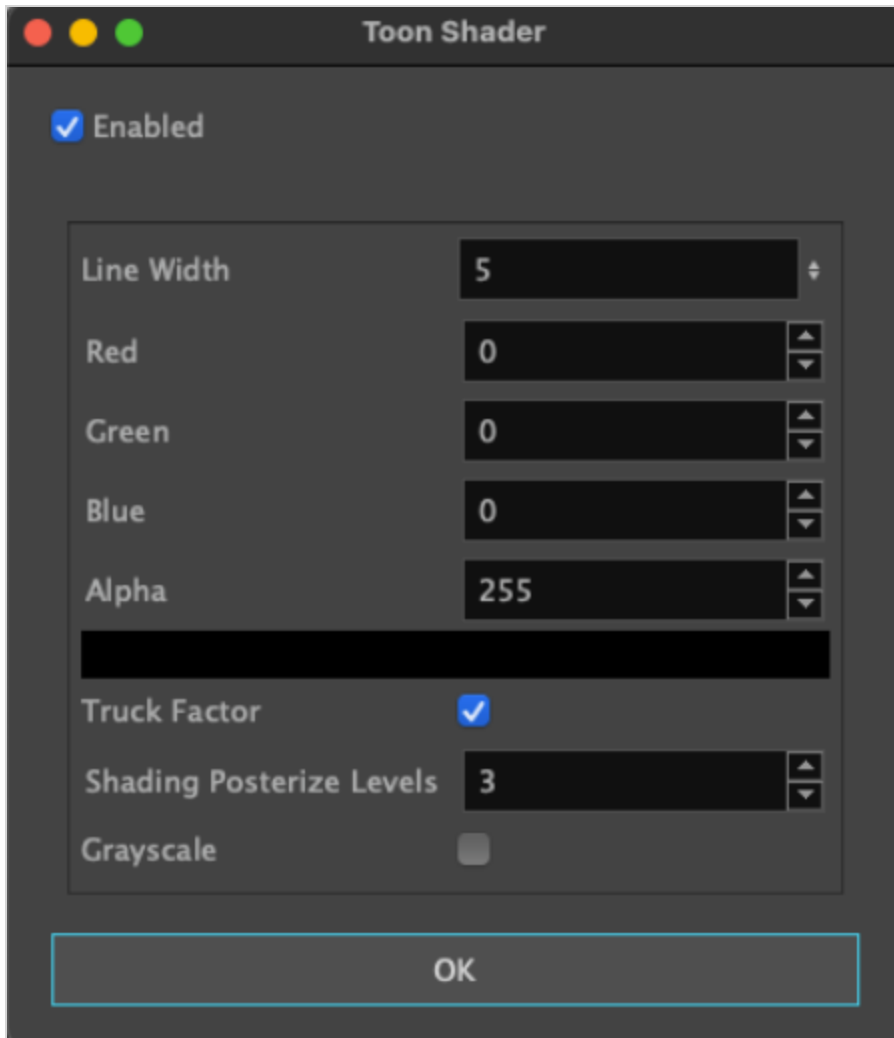
Pour sélectionner des os avec l'outil de transformation, maintenez la touche CTRL (commande) enfoncée et cliquez sur l'os. Utilisez le manipulateur qui semble faire pivoter l'os, changer son échelle ou le décaler.

Les os peuvent également être sélectionnés directement dans la vue graphique 3D.

Style de rendu de Toon Shader

Le nouveau style de rendu de Toon-Shader peut être utilisé pour fournir un simple rendu Toon Shader de modèles 3D qui se fond dans le style de l'animation 2D. Il trace un trait autour de chacune des géométries et peut postériser les couleurs pour fournir un aspect d'ombrage celluloïd.

L'effet Toon Shader et ses propriétés sont disponibles en cliquant avec le bouton droit sur un calque 3D dans le panneau Calques ou la vue Calques, puis en sélectionnant le sous-menu « Effet 3D ». Le rendu Vulkan 3D doit être activé sous l'onglet Préférences > Général pour voir les effets Toon Shader.



Largeur du trait : Définit la largeur du trait de contour. Cette valeur est échelonnée en fonction de la largeur de trait correspondante des outils de dessin sur un calque par défaut à la position par défaut de la caméra.

Rouge, vert, bleu et alpha : Définit la couleur du trait de contour, avec des valeurs RGBA (8 bits).

Facteur d'éloignement : Lorsque cette option est activée, l'épaisseur du trait est appliquée en fonction de la distance du calque de dessin à la caméra.

Une fois le facteur d'éloignement activé, l'épaisseur du trait change en fonction de la position de la vue et de la position du plan de rendu : la ligne doit apparaître comme si elle était dessinée sur le plan de la matrice d'entrée de l'objet. Si l'objet s'éloigne de la position de la vue, le trait est plus fin.

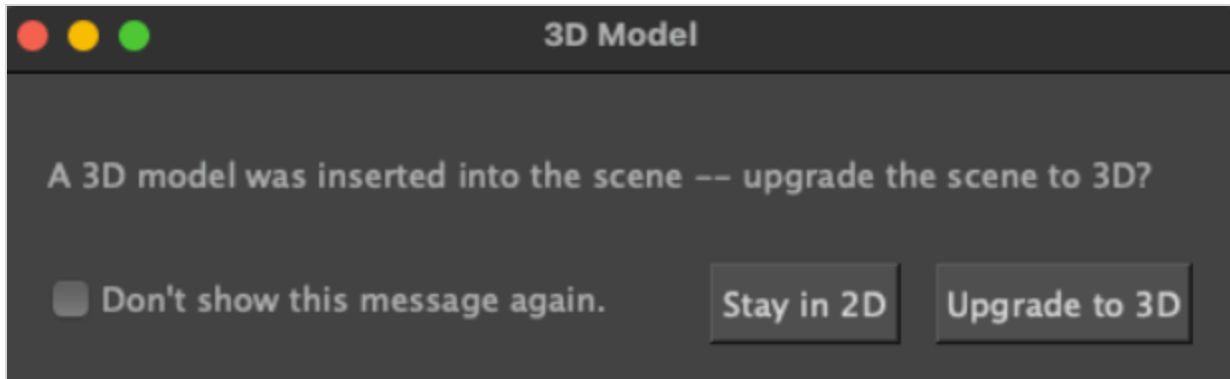
Lorsque le facteur d'éloignement est désactivé, l'épaisseur du trait reste constante indépendamment de la position de la caméra de rendu. Elle doit apparaître comme si le rendu de l'objet avait lieu sur l'appareil/viewport. Si l'objet est éloigné de la caméra de rendu, l'épaisseur de la ligne ne change pas.

Postériser : Applique un effet de postérisation, limitant la gamme de couleurs du rendu à la valeur donnée. Si la valeur est 0, aucune postérisation n'est appliquée.

Niveaux de gris : Convertit la sortie en niveaux de gris, avec une pondération de luminance perçue.

Utilisation de modèles 3D dans des plans 2D

Les modèles 3D peuvent désormais être importés dans un plan 2D sans convertir le plan en 3D. Lorsqu'un modèle est importé dans un plan 2D, la question suivante s'affiche :



L'option « Convertir en 3D » convertira le plan en 3D et importera le modèle dans le plan.

L'option « Rester en 2D » importera le modèle 3D sans convertir le plan en 3D.

Différentes options d'affichage sont disponibles pour les modèles 3D dans les plans 2D. Ces options sont disponibles dans la vue Calques lorsqu'un calque 3D est sélectionné :



Modèle 3D : La sélection de ce modèle convertit le plan en 3D.



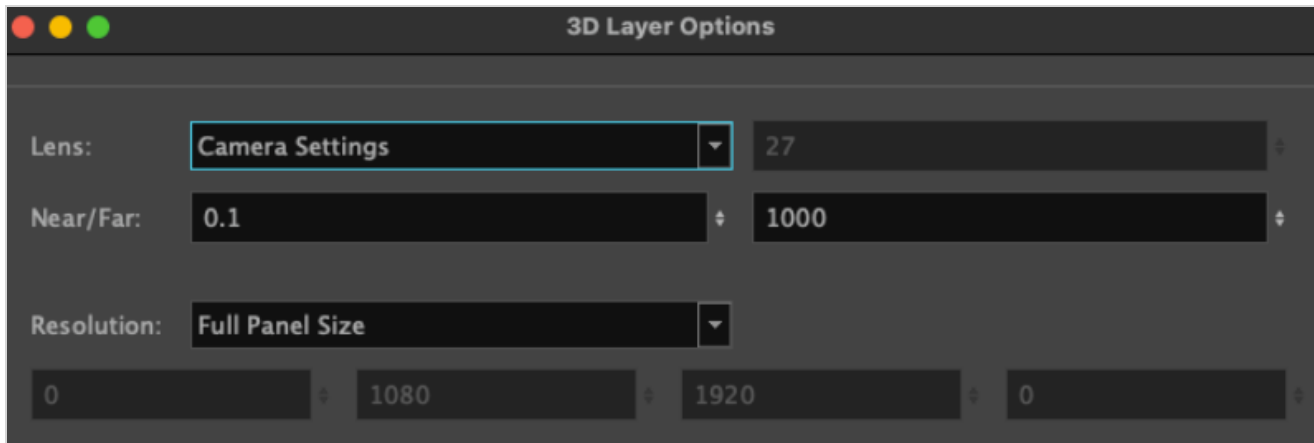
Modèle 3D figé : Il s'agit du mode initial sélectionné lorsqu'un modèle 3D est inséré dans un plan 2D.

Dans ce mode, le modèle sera projeté sur un plan plat et composé en 2D avec les autres calques du panneau. L'ordre des calques déterminera l'ordre de composition dans le panneau. Un calque peut être à l'avant ou à l'arrière du modèle. Il n'y a pas d'intersection avec le modèle 3D dans un plan 2D.

Un déplacement de la caméra dans le plan ne modifie pas le point de vue utilisé pour afficher le modèle 3D.

Pour manipuler, pivoter et modifier l'échelle du modèle dans l'espace 3D à l'aide de l'outil de transformation, l'option « Manipuler la transformation 3D en mode 2D » doit être activée. Vous pouvez également désélectionner tous les calques du panneau, maintenir la touche CTRL (commande) enfoncée et cliquer sur le modèle. Cela activera également le manipulateur 3D sur le modèle 3D.

La caméra utilisée pour le rendu du modèle 3D peut être ajustée en cliquant sur le bouton en forme de roue dentée qui est disponible lorsque le calque 3D est sélectionné dans la vue Calques.



Les paramètres de cette boîte de dialogue modifient la caméra utilisée pour le rendu du modèle qui se trouve dans le calque actuel.



Bitmap 3D figé : Ce bouton permet d'effectuer le rendu du modèle du calque sélectionné en bitmap 2D. Revenez au modèle 3D figé si la position, l'angle ou la caméra utilisés pour le rendu du modèle doivent être modifiés.



Outil Instantané : Ce bouton ouvre la vue Rendu en 2D qui était disponible dans les versions précédentes.

Option d'ombrage de calque 3D

Les options d'ombrage de calque 3D existantes ont été déplacées vers le nouveau sous-menu « Effets 3D » dans le menu contextuel accessible par clic droit pour les calques 3D dans la liste Calques.

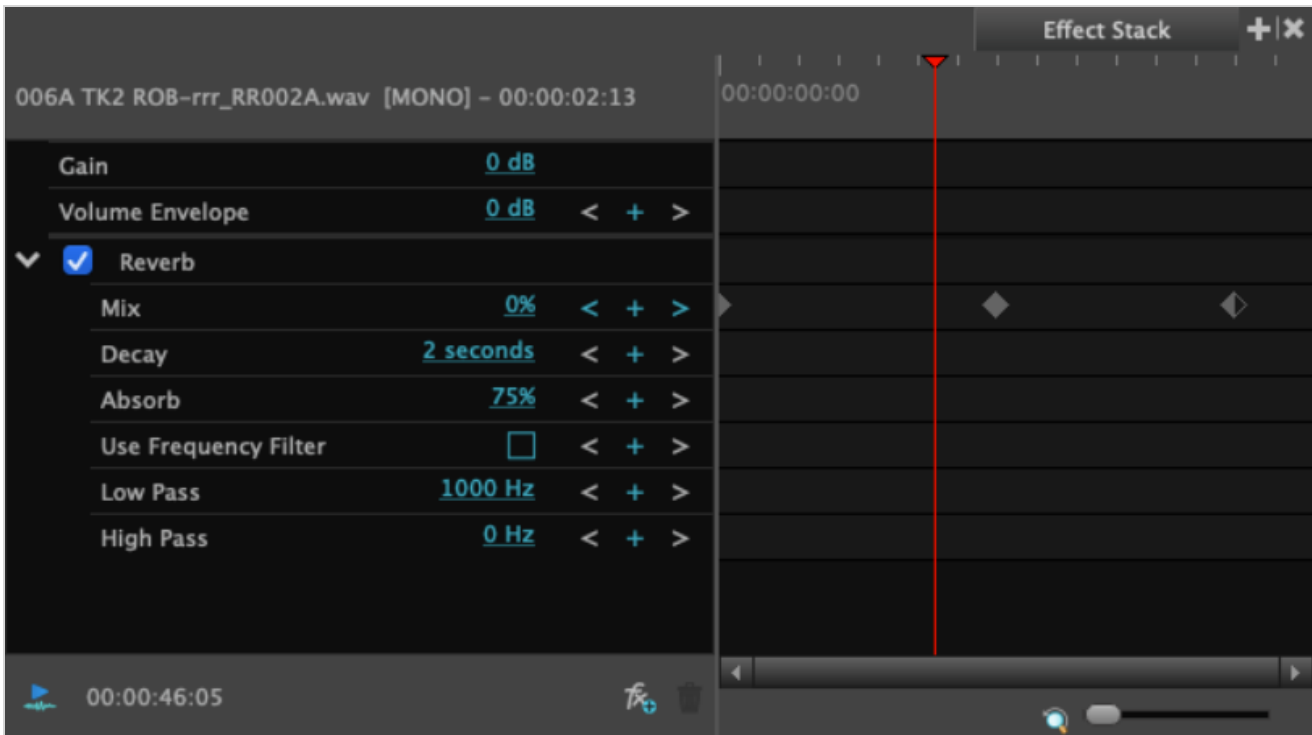
Créer un calque devant la caméra dans les plans 3D

La création d'un calque à l'aide du bouton qui se trouve en bas de la liste des calques ou à l'aide de l'entrée du menu crée désormais le calque devant la caméra lorsqu'il s'agit d'un plan 3D. Auparavant, le calque aurait été créé à l'origine, 0, 0, 0.

Animatique et montage audio

Modification des valeurs des effets audio au fil du temps

Il est maintenant possible de modifier les valeurs des effets audio au fil du temps à partir de la vue Pile d'effets.



Des images clés peuvent être créées sur les paramètres de la pile d'effets. Elles peuvent être visualisées et manipulées à partir de la partie droite de la pile d'effets.

Reprogrammer les panneaux

L'option de reprogrammation des panneaux vous permet d'étendre ou de raccourcir une séquence de panneaux tout en ajustant automatiquement la durée de chaque panneau de manière proportionnelle.

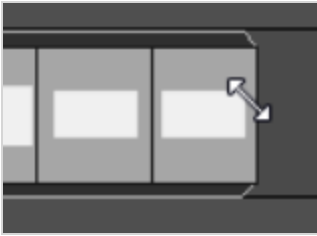
La boîte de dialogue « Reprogrammer les panneaux... » est disponible dans le menu principal de Storyboard, ou lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un panneau de la chronologie.

- **Temps (%)** : Le pourcentage dont lequel sera modifiée la durée de la sélection. Toute modification de cette valeur met automatiquement à jour la valeur du champ Durée qui se trouve en dessous.
- **Durée** : Affiche la durée totale de la sélection de panneaux. Toute modification de la durée met automatiquement à jour la valeur Temps (%)
- **Édition Ripple** : Lorsque cette option est activée, les plans et panneaux suivants glissent vers l'arrière ou vers l'avant dans la chronologie. La fonctionnalité Reprogrammer les panneaux ignore l'état du mode d'édition animatique défini dans la chronologie. Tous les autres éléments de la chronologie s'ajusteront comme ils le feraient normalement.
- Lorsque l'option Édition Ripple est désactivée, les options de redimensionnement de la sélection de panneaux à partir du début ou de la fin de la sélection sont activées. Le comportement et le résultat seront similaires à ceux obtenus lorsque le mode d'édition animatique est activé.

Modification interactive de la durée pour une sélection de panneaux

Une modification de la durée pour une sélection de panneaux peut maintenant être effectuée de manière interactive à l'aide de la touche MAJ.

1. Sélectionnez des panneaux contigus.
2. Placez la souris sur le bord gauche du dernier panneau tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Un nouveau curseur de souris s'affiche pour indiquer que le système est prêt.



3. Continuez à maintenir la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser les panneaux vers l'arrière ou vers l'avant le long de la chronologie.

Affichage de la durée des panneaux dans la chronologie

Une option permettant d'afficher la durée des panneaux en superposition dans la vue Chronologie est maintenant disponible.

Faites un clic droit sur la piste de scénarimage dans la chronologie et sélectionnez « Afficher la durée » pour activer/désactiver l'affichage en superposition de la durée pour tous les panneaux.

La durée des panneaux est exprimée dans les unités spécifiées dans l'option Superpositions de la vue Chronologie qui se trouve sur la page Interface de la vue Préférences.

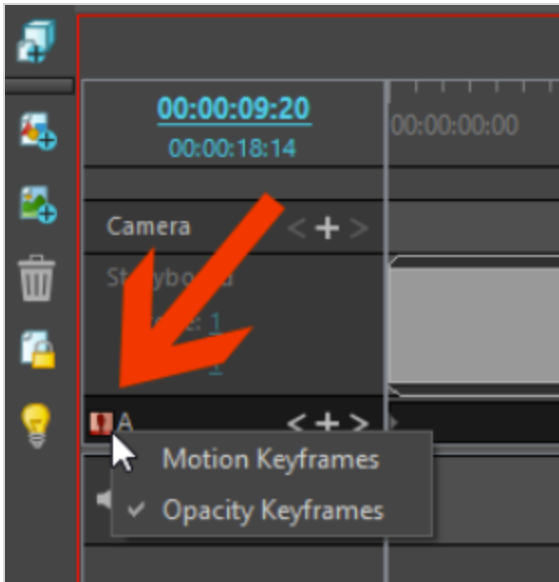
Modification de l'opacité des calques dans l'éditeur de fonctions

L'opacité des calques est maintenant représentée sous la forme d'une courbe de Bézier et peut être modifiée dans l'éditeur de fonctions.

Le filtre « Afficher une autre » dans l'éditeur de fonctions permet d'afficher/masquer la courbe de la fonction d'opacité des calques.

Modification des images clés d'opacité des calques dans la chronologie

Les images clés d'opacité des calques peuvent désormais être affichées et modifiées dans la piste d'animation de calque dans la chronologie.



Cliquez sur le petit graphique de gauche dans la piste d'animation de calque pour afficher les images clés de mouvement ou les images clés d'opacité.

Comme pour les images clés d'animation de calque, les images clés d'opacité peuvent être créées, déplacées ou supprimées dans la piste d'animation de calque.

La modification de l'opacité dans la chronologie n'est pas possible et se fait dans le panneau Calques ou la vue Calques.

Mode de synchronisation des images clés du calque

Semblable au « mode de synchronisation des images clés de la caméra », le nouveau « mode de synchronisation des images clés du calque », qui est accessible dans le menu supérieur du calque et lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans la piste du calque, peut être utilisé pour sélectionner la façon dont les images clés se déplaceront dans le temps lors du réglage de la durée d'un panneau.

Le mode de synchronisation des images clés du calque a deux options :

Par rapport aux panneaux : Lorsque la durée du panneau est modifiée, les images clés du calque sont ajustées pour s'adapter à la nouvelle durée du panneau.

Aucun : Lors de l'ajustement de la durée d'un panneau, les images clés du calque restent sur leur image actuelle.

Lorsque le mode de synchronisation des images clés du calque est réglé sur Aucun et qu'il y a des images clés qui se trouvent en dehors d'un panneau raccourci, afin de préserver le mouvement, une seule image clé remplacera ces images clés à la fin. La nouvelle image clé a les valeurs interpolées entre la dernière image clé à l'intérieur du panneau raccourci et la première image clé à l'extérieur du panneau raccourci.

Renommer un clip sonore

Dans les versions précédentes de Storyboard Pro, les clips sonores de la chronologie utilisaient le même nom d'affichage que le fichier audio sur le disque. À l'aide de la commande Renommer le clip, il est désormais

possible de créer des noms de clips sonores uniques à afficher dans la chronologie.

Pour modifier le nom d'affichage d'un clip sonore, sélectionnez le clip sonore, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste audio et sélectionnez « Renommer le clip... » ou sélectionnez « Renommer le clip... » à partir du menu principal Clips.

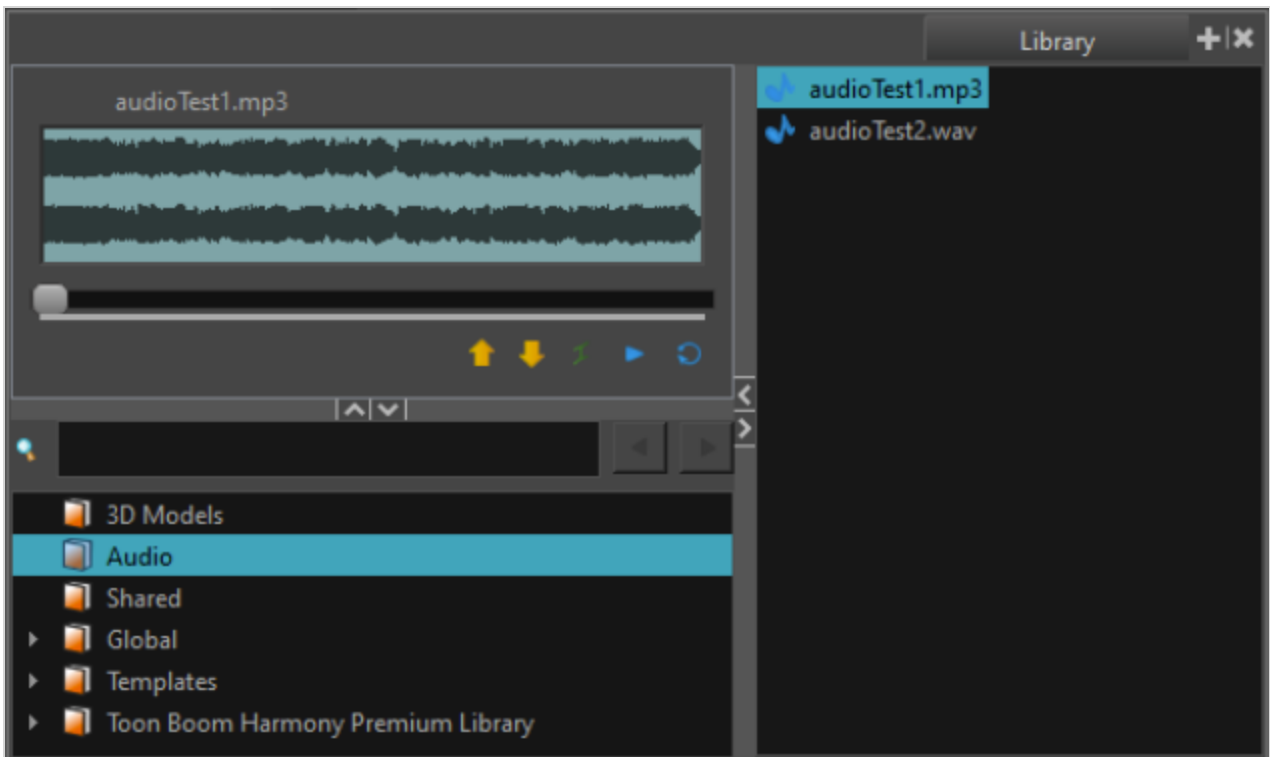
Le changement de nom d'un clip sonore modifie le nom affiché dans la chronologie. Il ne renomme pas le fichier sur le disque.

Lorsque vous passez le curseur sur le clip sonore, l'info-bulle affiche le nom du clip sonore et le nom du fichier audio source.

Aperçu et insertion de contenu audio à partir de la vue Bibliothèque

Le contenu du dossier Audio d'un projet est désormais accessible à partir de la vue Bibliothèque. Le dossier Audio de la vue Bibliothèque répertorie tous les fichiers audio qui ont été importés dans le projet. Les fichiers audio peuvent maintenant être importés directement dans ce dossier en les faisant glisser à partir du Finder/Explorateur de fichiers et en les déposant directement dans le dossier Audio dans la vue Bibliothèque.

Double-cliquez sur un fichier audio dans la bibliothèque pour le charger dans la fenêtre d'aperçu audio sur la gauche.



Dans la fenêtre Aperçu, vous pouvez parcourir le contenu audio à l'aide de la tête de lecture ou sélectionner les boutons Lecture et Boucle pour une lecture continue.

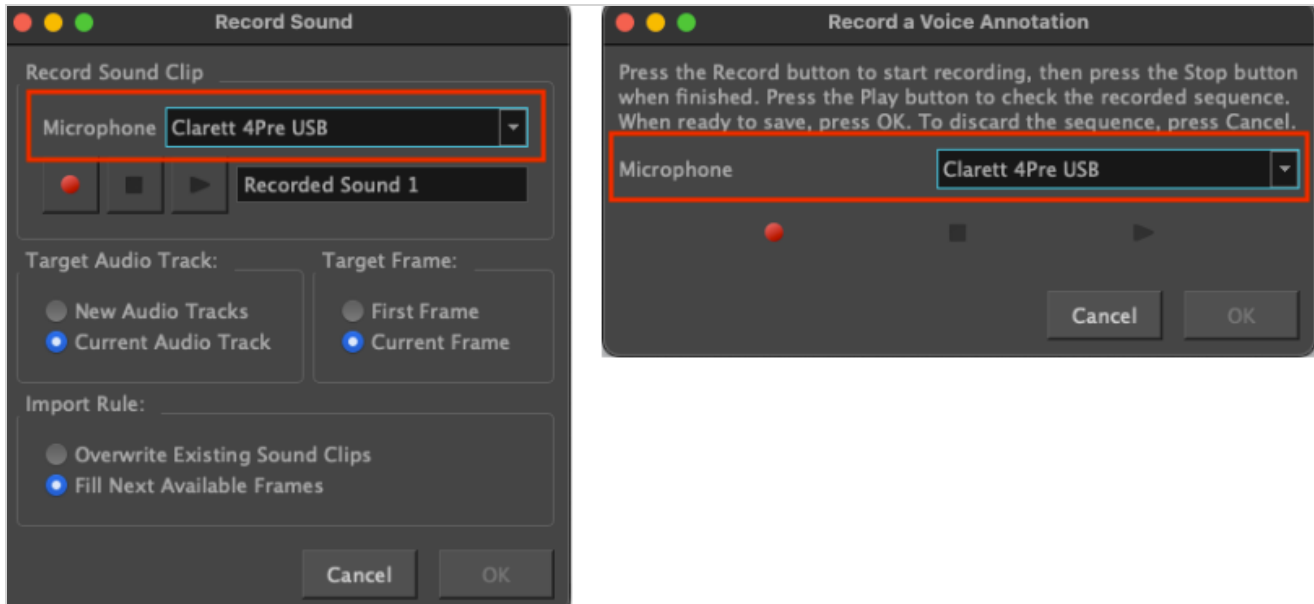
Définissez les points d'entrée et de sortie à l'aide des boutons fléchés (qui ne sont pas les boutons définitifs), puis sélectionnez le bouton Insérer pour insérer le clip à l'emplacement de la tête de lecture dans la

chronologie du projet. Si aucune piste audio n'est sélectionnée dans la chronologie, une nouvelle piste est automatiquement créée.

Nouvelles options d'entrée audio

Lors de l'enregistrement d'un son ou d'une annotation vocale, Storyboard reconnaît désormais d'autres périphériques d'entrée audio connectés au système.

Si un périphérique d'entrée audio est détecté, il sera répertorié en tant qu'option dans les boîtes de dialogue Enregistrer une annotation vocale et Enregistrer un son.



Exportation et conformation

Étendre la zone de rendu lors de l'exportation vers bitmap et XML/AAF

De nouvelles options ont été ajoutées à la boîte de dialogue pour l'exportation vers XML ou AAF à des fins de conformation (Fichier > Conformation > Exporter le projet), ainsi qu'à la boîte de dialogue pour l'exportation vers bitmap (Fichier > Exporter > Bitmap).

Étendre la zone de rendu aux illustrations : Par défaut, les panneaux exportés incluent la zone couverte par les illustrations dans chaque panneau exporté. Quand l'option **Étendre la zone de rendu aux illustrations** est activée, les panneaux exportés comprennent la zone couverte par les illustrations dans tous les panneaux du plan, combinés. Cela garantit que, lorsque tous les panneaux exportés d'un plan sont combinés (à l'aide d'un logiciel d'édition non linéaire, par exemple), les éléments du plan sont tous à leur position correcte les uns par rapport aux autres. Le cadrage et la synchronisation peuvent alors être changés plus facilement.

Étendre la zone de rendu par : Par défaut, seule la zone couverte par la caméra fait l'objet d'un rendu et les images sont tronquées aux bords du cadre de la caméra. L'activation de l'option **Étendre la zone de rendu** inclut la zone à l'extérieur du cadre de la caméra et tous les détails qui peuvent s'y trouver. L'ampleur de l'extension est définie en terme de pourcentage de la taille du rendu.

Variables du nœud Écriture lors de l'exportation vers Harmony

Des variables peuvent désormais être utilisées dans le nœud Écriture d'Harmony pour créer des chemins de sortie et des noms de fichiers personnalisés lors du rendu de plans. Ces variables peuvent être spécifiées dans la section Paramètres personnalisés du nœud Écriture lors de l'exportation de plans vers Harmony à partir de Storyboard Pro. Voici la liste des variables qui peuvent être utilisées dans le nœud Écriture d'Harmony :

\$Environment	- Harmony server environment name
\$Job	- Harmony server job name
\$Scene	- Harmony server scene name
\$Version_ID	- Version ID, can be padded with \$Version_ID(%03d)
\$Version_Name	- Version Name
\$Scene_Metadata	- Scene Metadata value, ie: \$Scene_Metadata(nameOfMetadata)
\$Environment_Name	- System environment value, ie: \$Environment_Name(nameOfEnvironment)
\$Resolution_Name	- Currently rendering resolution name
\$Resolution_Width	- Currently rendering resolution width, can be padded with \$Resolution_Width(%04d)
\$Resolution_Height	- Currently rendering resolution height, can be padded with \$Resolution_Height(%04d)
\$Colorspace	- Output colorspace name
\$Node_Name	- Name of the rendering node
\$Node_Group	- Name of the rendering node's parent group
\$Node_Metadata	- Metadata value of rendering node, ie: \$Node_Metadata(nameOfMetadata)
\$Node_PortName	- Port name of rendering node at given port index, ie: \$Node_PortName(0)
\$Date	- Datestamp of current date with formatting, ie: \$Date(dd.MM.yyyy)

Améliorations de l'exportation audio

Les améliorations suivantes ont été apportées aux commandes Exporter vers Harmony et Exporter l'audio pour s'assurer que les fichiers générés à partir des deux boîtes de dialogue, utilisant le même modèle de fichier, auront un nom cohérent.

- Lorsque vous utilisez la commande Exporter l'audio, il est désormais possible de spécifier un sous-dossier dans le champ de modèle de fichier pour créer automatiquement des dossiers à l'aide de la variable de nom de plan. Par exemple, le modèle de fichier « %s/Soundtrack » créera de nouveaux dossiers pour chacun des plans. Une telle utilisation de %s dans le modèle de fichier permet d'éviter les conflits et de s'assurer que le nom de fichier final corresponde au nom de fichier obtenu avec « Exporter vers Harmony ».
- Lorsque vous utilisez les commandes Exporter l'audio ou Exporter vers Harmony, la variable %k (nom de la bande sonore) peut être utilisée dans le modèle de nom de fichier pour utiliser le nom de la piste audio dans le fichier audio exporté.
- Lors de l'exportation vers Harmony à l'aide de la variable %t, les fichiers audio seront désormais nommés correctement à l'aide du titre du projet, et non du nom du projet.
- Lors de l'utilisation de l'option « Fusionner toutes les pistes audio » lors de l'exportation vers Harmony, plus aucun numéro ne sera automatiquement ajouté au nom du fichier audio.

Généralités

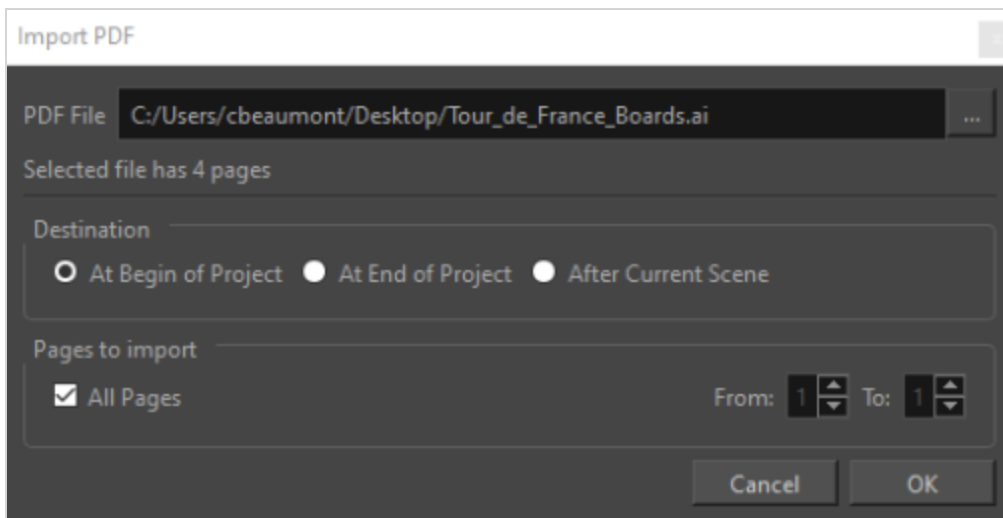
Amélioration de la visualisation de la sélection de panneaux dans la chronologie

Un cadre orange est désormais dessiné autour des panneaux sélectionnés dans la chronologie pour améliorer la visibilité de la sélection. Un cadre rouge est dessiné autour du panneau actuel, le panneau qui est actuellement affiché dans les vues Scène, Caméra et Panneau.

Boîte de dialogue d'importation de vecteurs

L'importation de fichiers PDF et AI dans la vue Bibliothèque n'est plus disponible. Au lieu de cela, la commande d'importation vectorielle a été déplacée vers la nouvelle boîte de dialogue « Fichier > Importer > Fichier vectoriel... ».

Le type de fichier SVG a également été ajouté à la boîte de dialogue d'importation.



Avec cette nouvelle méthode d'importation, les fichiers PDF et AI créeront un panneau par fichier ou par illustration.

Ajouts à l'écran d'accueil

Il est maintenant possible de créer un projet en utilisant un fichier Final Draft (.fdx, .fdr) ou un plan Harmony directement à partir de l'écran d'accueil lors du démarrage de Storyboard Pro.

En outre, il existe également une nouvelle option permettant de sélectionner .sbpz ou .sboard comme format de projet lors de la création d'un nouveau projet.

Améliorations des performances

Nous avons considérablement amélioré les performances pour ce qui est de parcourir, sélectionner, copier/coller et déplacer des clips et audio et vidéo et des panneaux. Les améliorations sont particulièrement perceptibles lorsque vous travaillez sur de grands projets.

Prise en charge d'Apple ProRes sous Windows

Storyboard Pro sous Windows prend désormais en charge nativement l'importation de vidéos encodées avec Apple ProRes. L'importation de vidéos ProRes est désormais plus rapide car elle ne repose plus sur un transcodeur. QuickTime n'a plus besoin d'être installé sur le système pour importer des vidéos aux formats Apple ProRes.

Sélection de la version du projet lors de l'ouverture d'un fichier SBPZ à partir de la ligne de commande

Lors de l'ouverture d'un SBPZ à partir de la ligne de commande, une version spécifique ou la dernière version du projet peut être sélectionnée à l'aide des arguments suivants (l'inclusion de l'extension de fichier est facultative) :

- -openVersion
- -openLatestVersion

Changement d'emplacement du dossier du cache de projet Storyboard

Dans les versions précédentes, le dossier du cache de projet Storyboard Pro se trouvait par défaut dans le dossier Documents. Étant donné qu'Apple et Microsoft synchronisent le dossier Documents dans leur cloud respectif, chaque fois qu'un projet SBPZ était ouvert, le système d'exploitation téléchargeait automatiquement le projet du cache vers le cloud, ce qui entraînait beaucoup de trafic inutile ainsi qu'un accroissement de la taille du répertoire cloud.

Pour résoudre ce problème, l'emplacement par défaut du cache de projet Storyboard Pro a été modifié comme suit :

Windows : %LOCALAPPDATA%\Toon Boom Animation\StoryboardPro Project Cache

macOS : \$HOME/Library/Application Support/Toon Boom Animation/StoryboardPro Project Cache

Mise à jour vers OpenColorIO 2.2.0

La version mise à jour d'OpenColorIO dans Storyboard Pro 24 fournit des conversions plus rapides entre les espaces colorimétriques et une prise en charge d'ACES, 4 000 nits et d'autres profils de couleurs HiDPI dans les propriétés du projet de scénarimage et les boîtes de dialogue d'exportation pertinentes.

Vue en mode Pitch

L'élément de menu Vue en mode Pitch a été supprimé de tous les emplacements de menu superflus, à l'exception de sa place légitime dans le menu Espace de travail.

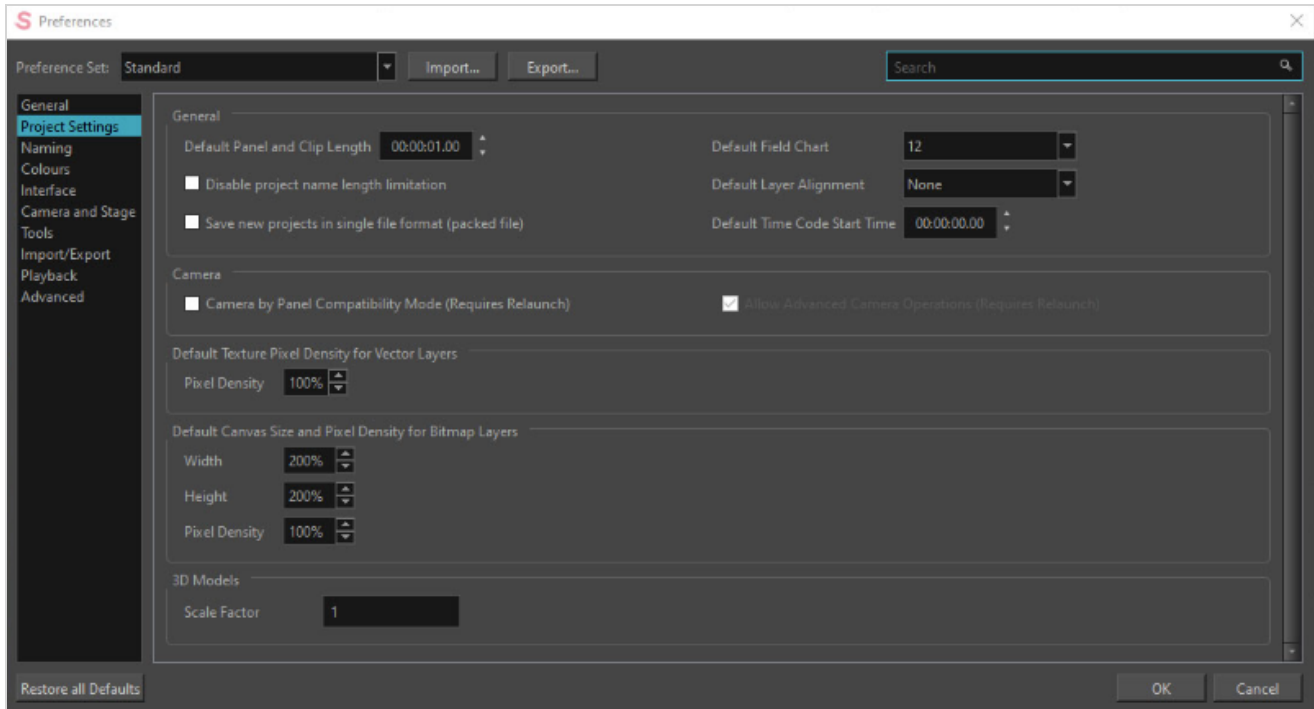
Préférences

Filtre de recherche et nouveau design

La fenêtre Préférences a un nouveau look!

Les onglets de la fenêtre Préférences sont passés à un format de liste dans une barre latérale sur le côté gauche de la fenêtre Préférences et certaines préférences ont été transférées vers des listes ou des groupes nouveaux ou différents qui ont plus de sens.

Le nouveau champ de recherche dans le coin supérieur droit de la fenêtre aide à localiser plus rapidement les options.



1. Commencez à taper dans le champ de recherche pour obtenir une liste d'options parmi lesquelles choisir. Taper davantage affinera la recherche.
2. Sélectionnez l'une des options pour ouvrir la page avec la préférence sélectionnée. La préférence sera mise en évidence momentanément pour montrer son emplacement sur la page.

Préférence de threads de rendu

Lorsque des rendus échouent en raison d'erreurs d'allocation de mémoire causées par le nombre de threads de rendu utilisés par Storyboard Pro, la solution consistant à imposer un nombre de threads peut être mise en œuvre dans la boîte de dialogue Préférences sous l'onglet Avancé de la section Rendu

Nombre de threads de rendu (0 = auto).

Scénarisation

- La fonction bool `setRenderImageAndVideo` a été ajoutée à l'interface de scénarisation `ExportManager`, permettant à `exportToFCPXML` et `exportToAAF` d'exporter avec ou sans rendu les images associées. Définie sur `true` par défaut.
- « prores » a été ajouté au format pris en charge lors de l'exportation avec `ExportManager.exportToMovie`.

Problèmes résolus

- Un numéro est ajouté à la fin du nom des fichiers audio générés lors de l'exportation de plusieurs scènes vers Harmony. *SB-5507*
- Les clips comportant plusieurs calques ne sont pas complètement exportés vers Harmony *SB-5265*
- La désactivation de la préférence « Afficher la barre d'état » masque la barre d'état dans la vue Scène, mais pas dans la vue Caméra *SB-1604*
- Impossible de déplacer plus d'une fois les images clés sur les fonctions Focal et angle z dans l'éditeur de fonctions *SB-161*
- La superposition d'un code temporel apparaît sur tous les clips qui font partie de la sélection lors de leur déplacement *SB-2021*
- La vitesse d'échantillonnage des films n'est pas ajustée lors de l'importation d'un film par glisser-déposer à partir de la bibliothèque ou du Finder *SB-2096*
- Le raccourci de sélection Alt+S ne fonctionne pas dans la vue Référence (modèle) *SB-3763*
- Il manque le mot « à » et les lettres majuscules dans le raccourci « Supprimer l'image actuelle des images clés de la caméra » *SB-4075*
- CLONE - La sélection de plusieurs points sur un chemin 3D en dessinant un rectangle de sélection dans la vue fonction ne fonctionne pas *SB-4470*
- [Mac] Baisse des performances Qt6 en vue Lecture si la vue Caméra est ouverte *SB-4688*
- Vignettes de pistes vidéo tronquées sur les clips *SB-4803*
- Le mauvais périphérique de lecture est utilisé pour les annotations sonores et les sons enregistrés si le périphérique système par défaut est modifié alors que Storyboard Pro est en cours d'exécution *SB-4880*
- Problème de performances de synchronisation du son lorsque le projet contient beaucoup de clips audio avec l'effet Vitesse/Durée *SB-4897*
- Les traits sont plus sombres sur les calques de clips vidéo à faible opacité lorsque la fonction Aperçu réaliste est activée *SB-4899*
- [Conformation] Les clips vidéo créés à partir d'un panneau animé sont importés à la mauvaise échelle dans X *SB-5177*
- La première importation de cette vidéo ne fonctionne pas *SB-4903*
- Les images clés du clip vidéo sont désélectionnées après les avoir déplacées *SB-4907*
- Problème d'actualisation de la chronologie avec la lecture en temps réel : il reste des cadres rouges parasites après un rendu *SB-4922*

- L'option de panneau divisé ne fonctionne pas sur le dernier panneau d'un plan lorsque les noms de panneaux ne sont pas dans l'ordre *SB-4929*
- Avoir un deuxième SBC_SboardProject pointant vers le projet en cours peut conduire à un blocage/plantage *SB-4932*
- Problèmes de sélection du périphérique de sortie d'annotation sonore *SB-5279*
- Impossible de supprimer un panneau lorsqu'il est lié à un clip (autre condition requise) *SB-4982*
- Lien entre le clip et le panneau perdu après une annulation *SB-4983*
- Mauvaise synchronisation une fois dans Media Composer pour la conformation AAF avec l'option « Exporter les panneaux en tant que films sur des pistes supplémentaires » *SB-5037*
- Les panneaux de la chronologie disparaissent lors de la modification de la durée d'un panneau avec transition en mode d'édition animatique *SB-5086*
- Il n'y a pas de différence de hauteur entre la taille moyenne et la grande taille de la piste audio *SB-5149*
- Le dernier segment audio est perdu lors de l'exportation du film. *SB-5180*
- La barre de défilement horizontale au bas de la boîte de dialogue Renommer le plan masque le dernier plan du projet *SB-5182*
- Plantage à l'ouverture de l'application lors de l'utilisation de l'espace de travail Vue d'ensemble *SB-5231*
- [groupe] nom incorrect lors de l'ajout d'un nouveau calque groupé *SB-53*
- Fichier ->Importer -> Clips sonores... est désactivé lorsqu'une bande sonore n'est pas sélectionnée *SB-838*
- Deux messages d'avertissement sur l'écrasement apparaissent avec Exporter les couleurs *SB-4746*
- Les clips audio avec effet de vitesse ne sont pas correctement exportés (ou importés) en conformation XML *SB-5081*
- Les pistes audio sont renommées après l'importation d'un projet animatique par conformation *SB-1985*
- La taille de la piste est réinitialisée à Petite lors de la conformation d'une importation animatique *SB-4804*
- La permutation de texte ne fonctionne pas sous l'onglet Légende du scénarimage *SB-4420*
- Plantage à l'ouverture d'un projet provenant de la version 5.1.1 avec des pistes sonores *SB-4161*
- Plantage lors d'un glisser-déposer dans la vue Bibliothèque après avoir fait apparaître le menu contextuel *SB-5381*
- L'entrée de la barre d'outils Clips et pistes disparaît après l'ouverture d'un deuxième projet *SB-3277*

- L'enregistrement d'une résolution sous un nom qui existe déjà ne fonctionne pas et il n'y a aucun avertissement *SB-5331*
- L'animation de transformation est supprimée lors de la division d'un groupe dans les calques de piste vidéo *SB-4053*
- Divers problèmes avec des clips audio dont le temps d'arrêt n'est pas valide (projet particulier) *SB-5306*
- Il n'y a pas de menu contextuel dans le journal des messages *SB-5310*
- Suppression de l'option Aviser Flix des boîtes de dialogue d'exportation de conformation *SB-5312*
- Les espaces sont ignorés et les nombres sont embrouillés lorsqu'ils se trouvent directement après des guillemets courbes lors de l'importation d'un document Final Draft *SB-5320*
- La barre de défilement verticale dans les champs de légende masque le texte sous elle *SB-5325*
- Mauvaises valeurs de fondu sur l'animation de calque ou échelle erronée lors du redimensionnement de panneau *SB-4084*
- Les images clés de caméra et de calque ne se déplacent pas vers la même image, ce qui modifie la durée d'un panneau *SB-5261*
- Les images clés de la caméra à la fin d'un panneau sont perdues lors de la réduction de la durée d'un panneau si le mode de synchronisation de la caméra est réglé sur Aucun. *SB-5389*
- La rotation 3D ne fonctionne pas après la suppression de l'image clé ou la réinitialisation de la transformation *SB-5199*
- La grille de dessin apparaît derrière les modèles 3D lorsque le calque est vide *SB-5416*
- SBP se bloque lors de l'édition de valeurs dans les propriétés de l'outil Caméra après la fermeture de la vue Caméra ou Scène *SB-5502*
- L'option Ancrage sur une surface 3D de l'outil Transformation retourne le calque lors du positionnement sur une surface horizontale plane *SB-5422*
- La scène est convertie en 3D, mais le calque en cours reste en mode 2D après le basculement d'Épingler à la caméra vers un autre paramètre d'alignement *SB-948*
- La position du calque est modifiée à tort lors de la conversion de la prise de vue de 3D en 2D *SB-5230*
- Certains calques sont déplacés de manière incorrecte lorsqu'ils sont exportés vers Harmony *SB-5229*