

Storyboard^{PRO}20

Toon Boom Storyboard Pro 20

Notes de mise à jour



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

2022-02-18

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

Table des matières

Table des matières	2
Notes de version Storyboard Pro 20.0.2	3
Problèmes résolus	4
Notes de version Storyboard Pro 20.0.1	5
Notes de mise à jour Storyboard Pro 20	10

Notes de version Storyboard Pro 20.0.2

Voici la liste des changements dans Storyboard Pro 20.0.2, version 20.10.2.17538 (2021-10-15) :

- [Scénarisation](#) page 3
- [Problèmes résolus](#) page 4
 - [Généralités](#) page 4
 - [Exportation PDF](#) page 4
 - [Conformité](#) page 4
 - [Scénarisation](#) page 4

Scénarisation

Fonctionnalité	Description
Insérer un projet	<p>Les méthodes suivantes ont été ajoutées à la classe <code>PrjMgtManager</code> pour permettre l'insertion de projets dans le projet actuellement ouvert :</p> <p><code>InsertProject()</code> : Insérer le projet source avant la scène spécifiée.</p> <p><code>setCreateNewAudioTrack()</code> : Créer de nouvelles pistes audio dans le projet en cours lors de l'insertion du projet chargé.</p> <p><code>setUseProjectNameAsSequencePrefix()</code> : Utiliser le nom du projet chargé comme préfixe pour les séquences insérées.</p> <p><code>setUseProjectNameAsScenePrefix()</code> : Utiliser le nom de projet chargé comme préfixe pour les scènes insérées.</p>

Problèmes résolus

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

Généralités

- Le logiciel plante de manière aléatoire lors de l'exécution de diverses opérations de glisser-déposer sous la dernière version de Windows 10 avec un GPU NVIDIA Quadro. *SB-4324*
- Les raccourcis personnalisés définis pour les outils Éditeur de ligne central et de polyligne sont perdus au redémarrage de l'application. *SB-4292*
- Storyboard Pro plante parfois lors de l'utilisation du pavé tactile sur un MacBook Pro. *SB-4136*
- La modification de la durée d'un panneau prend environ 5 fois plus de temps que dans les versions précédentes lorsque vous travaillez sur de gros projets. *SB-4124*

Exportation PDF

- La boîte de dialogue permettant d'ajouter des notes de révision s'affiche deux fois lors de l'exportation au format PDF. *SB-4353*
- La durée de la page est toujours imprimée comme 00:00 dans le pied de page. *SB-4157*
- Les droits d'auteur du projet ne sont pas imprimés dans le pied de page. *SB-4127*
- Le profil Exportation PDF pleine page a la mauvaise police définie pour les légendes par défaut. *SB-4133*

Conformité

- Les positions de la caméra sont perdues lors de l'importation d'un fichier XML ou AFF dans lequel les clips ont été découpés dans le logiciel de montage. *SB-4383*
- Les métadonnées `SB_PANEL_TRACKING_DATE` et `SB_CAPTIONS` sont manquantes lors de l'exportation au format XML ou AAF. *SB-4120*

Scénarisation

- Les films générés à l'aide de la fonction `exportToMovie()` de la classe `ExportManager` en mode de lot n'ont pas d'audio. *SB-4359*
- Les images rendues sont développées de manière aléatoire pour encadrer toutes les images de caméra lors de l'utilisation de la fonction `exportToFCPXML` de la classe `ExportManager`. *SB-4328*
- `currentVersionName` est absent de la classe de projet. *SB-4159*

Notes de version Storyboard Pro 20.0.1

Voici la liste des changements dans Storyboard Pro 20.0.1, version 20.10.1. 16823 (2021-03-09) :

- [Changements et améliorations](#) page 5
- [Problèmes résolus](#) page 5
 - [Dessin](#) page 5
 - [Montage](#) page 6
 - [Pistes vidéo et couches de piste vidéo](#) page 7
 - [Audio et pile d'effets](#) page 7
 - [Lecture mise en cache](#) page 7
 - [Exportation PDF](#) page 8
 - [Scénarisation](#) page 8
 - [Open GL](#) page 8
 - [Interface utilisateur et divers](#) page 8

Changements et améliorations

- Une nouvelle option est désormais disponible dans la boîte de dialogue Générer une cache automatique pour choisir si la couche nouvellement générée est sélectionnée ou non lors de la création. La nouvelle option Sélectionner une couche nouvellement créée n'est disponible que lorsque l'option Créer une cache sur une nouvelle couche est sélectionnée.
- La modification de la durée d'un panneau depuis son début n'est plus possible lorsque le mode d'édition animatique est désactivé. La modification de la durée d'un panneau depuis le début à l'aide de la souris est toujours possible lorsque le mode d'édition animatique est activé ou lorsque vous maintenez la touche CTRL enfoncée (commande sur macOS) pour passer du mode d'édition en cascade (pointeur jaune) au mode d'édition sans cascade (pointeur rouge).
- La forme de cascade des deux canaux audio est désormais affichée dans le montage pour les fichiers stéréo.

Problèmes résolus

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

Dessin

- Le logiciel plante au hasard lorsque vous tracez des lignes droites avec l'outil Crayon en appuyant sur MAJ. SB-3980
- Les remplissages de peinture sur certaines couches bitmap sont rouges lorsque l'option Appliquer aux

couches de dessin visibles est activée. *SB-3962*

- Retarder le dessin avec l'outil Pinceau lorsque vous utilisez une souris ou une tablette de dessin dont le taux d'interrogation est élevé sur macOS. *SB-4018*
- Plantage aléatoire lors du dessin avec un pinceau texturé sur certains systèmes. *SB-4048*

Montage

- Le dessin est interdit dans le panneau sélectionné après avoir cliqué sur une piste audio. *SB-3803*
- La duplication d'un panneau marque tous les panneaux d'une scène à marquer comme modifiés lorsque le mode de suivi automatique est activé. *SB-3325*
- Le collage d'un objet de dessin ne fonctionne pas lorsque le focus se trouve dans la vue Montage. *SB-3999*
- Le déplacement des images clés de la caméra dans le montage entraîne une modification des valeurs de rapidité d'entrée et de sortie. *SB-4015*
- L'animation d'opacité est reproduite lors de l'utilisation de la commande Fractionner le panneau à l'image actuelle. *SB-3815*
- La modification de la durée d'une transition à partir de la vue Panneau entraîne la disparition des marqueurs d'une durée de 1 image ou plus. *SB-3934*
- Les modèles créés à partir de fichiers PDF importés créent des panneaux d'image uniques lorsqu'ils sont déposés dans le montage. *SB-3981*
- La création d'images clés d'animation à partir du montage alors que plusieurs couches sont sélectionnées ne crée que des images clés sur la première couche sélectionnée. *SB-3969*
- L'importation d'une image échoue si la tête de lecture est sur des images vides dans le montage. *SB-3978*
- La valeur de décalage d'image ne s'affiche pas lorsque vous faites glisser une image clé de caméra dans le montage. *SB-4027*
- Blocage lors de la sélection d'une couche si le focus est sur une piste vidéo ou audio et que la piste ne contient pas de clip à l'image en cours. *SB-4060*
- Le logiciel plante lors du collage d'un panneau une deuxième fois après une annulation s'il y a une vue supérieure ou latérale dans l'espace de travail pendant que l'outil Transformation est sélectionné. *SB-3975*
- Impossible de réduire librement la durée d'un panneau lorsqu'une de ses couches a des valeurs de rapidité d'entrée et de sortie sur ses images clés d'animation. *SB-4073*
- Storyboard Pro plante lors de la suppression d'un modèle ou d'un clip à la fin de la piste du scénarimage s'il y a une transition entre la première et la deuxième scène. *SB-3977*
- La durée du marqueur change lorsque la durée du panneau est modifiée et que Cascader les marqueurs

est activé. *SB-3951*

- Certaines opérations provoquent la cascade des marqueurs même lorsque Cascader les marqueurs est désactivé. *SB-4051*

Pistes vidéo et couches de piste vidéo

- La suppression d'un modèle 3D dans un clip vidéo n'invite pas à l'utiliser comme modèle 3D ou à effectuer le rendu en 2D. *SB-3983*
- Les modèles 3D dans les clips ne peuvent pas être manipulés à l'aide de l'outil Transformation. *SB-3877*
- Les images clés d'opacité ne bougent pas lors de la modification de la durée d'un clip. *SB-3902*
- Le clip précédent est ajouté à la sélection avec le raccourci Maj + clic sur la première image d'un clip. *SB-3901*
- La commande Fusionner la couche doit ignorer les couches de film au lieu de les supprimer. *SB-3926*
- La suppression de couches groupées dans une piste vidéo crée un clip vide. *SB-3959*
- L'animation de couche est perdue lors du glisser-déposer de couches dans une piste vidéo. *SB-3957*
- L'animation d'opacité est perdue lors de l'utilisation de la commande Fractionner le clip à l'image actuelle. *SB-3816*
- L'outil Créer une couche sur la surface ne fonctionne pas sur les modèles 3D dans les clips vidéo. *SB-4017*
- Le logiciel plante lors de la sélection d'une couche de film après le changement de nom d'une piste vidéo. *SB-4045*
- Les transformations animées sont perdues lors du fractionnement d'un clip vidéo. *SB-4049*

Audio et pile d'effets

- La commande Fractionner le clip au niveau de l'image actuelle active tous les effets du clip nouvellement créé. *SB-3940*
- Certaines touches de volume sont perdues lors du fractionnement d'un fichier audio. *SB-3854*
- La sélection multiple avec la touche Maj dans la pile d'effets ne fonctionne pas correctement. *SB-3961*
- La modification des valeurs des effets audio en cliquant et glissant dans la pile d'effets ne fonctionne pas correctement sur macOS. *SB-4043*

Lecture mise en cache

- La génération d'images pour le cache de lecture est plus lente lorsque le montage est visible sur macOS. *SB-3885*
- Si un projet ne comporte pas de clips audio, le nettoyage dans le montage fait planter le logiciel lorsque

Le mode de lecture est configuré pour utiliser un périphérique Blackmagic Design et que Nettoyage audio est activé. *SB-3979*

- L'audio est doublé lors de l'utilisation d'une vue de lecture et cet audio est réglé sur la sortie sur le périphérique Blackmagic Design. *SB-3868*
- Il y a un grand délai lors du démarrage d'une lecture si la superposition d'informations du projet est activée dans la lecture mise en cache. *SB-4093*

Exportation PDF

- Le format de page personnalisé n'est pas appliqué correctement lors de l'exportation au format PDF. *SB-4001*
- Le masque de caméra n'est pas imprimé dans les scènes qui ont une caméra statique. *SB-4041*
- La boîte de dialogue Exporter au format PDF ne répond plus après que la couleur du masque de caméra est modifiée sur macOS. *SB-4042*
- Storyboard Pro plante lorsque vous tentez d'exporter un profil PDF. *SB-4059*

Scénarisation

- *ExportManager::exportToAAF/XML* ne prend pas en charge la superposition de légendes. *SB-3324*
- **L'exportation par script ne fonctionne pas lors de l'utilisation de `setUseSelectedPanels`.** *SB-3958*
- Le logiciel plante lors de l'utilisation de `exportToNLE` en mode de lot. *SB-4006*
- Le logiciel plante lorsque `exportToHarmony` est invoqué en mode de lot. *SB-4007*
- Le logiciel plante lors de la définition du pré-réglage de l'outil actuel à l'aide d'un script s'il y a une couche masquée. *SB-4034*
- Le script `TB_ChangePanelDuration` ne fonctionne pas. *SB-4038*

Open GL

- Les vues Scène et Caméra ne s'actualisent pas lorsque FSAA est désactivé sur macOS en utilisant Iris Pro Graphics 6200. *SB-3967*
- Fuite de mémoire lorsque les superpositions sont affichées dans la vue Scène ou Caméra. *SB-3993*

Interface utilisateur et divers

- Storyboard Pro plante sur les systèmes dotés de processeurs avec 128 cœurs logiques ou plus. *SB-4009*
- Les vues détachées qui ne se trouvent pas sur le moniteur principal reviennent toujours au moniteur principal lors du rechargement. *SB-3872*
- Performances médiocres lorsque vous cliquez sur des zones de légendes dans la vue Panneau lorsqu'il

existe un script volumineux dans la vue Scénarimage. *SB-3881*

- Certaines polices manquent à l'outil Texte et aux préférences d'image rémanente sur macOS depuis Catalina. *SB-3833, SB-3840*
- Difficile de voir l'état actif des boutons lors de l'utilisation du mode d'interface utilisateur léger sur macOS. *SB-3255*
- Les flèches d'expansion et de réduction dans la bibliothèque, le graphique 3D et la pile d'effets se fondent avec l'arrière-plan lors de l'utilisation du mode sombre de l'interface utilisateur sur macOS Big Sur. *SB-3888*
- Certains raccourcis cessent de répondre après avoir cliqué sur le bouton Annuler dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier. *SB-3350*
- Le contenu de la vue Scène et Caméra se déplace lorsqu'un panneau contient trop de couches pour l'espace disponible dans la liste des couches et que la barre de défilement apparaît. *SB-4071*
- La suppression d'un modèle dans un panneau existant efface les métadonnées des couches et entraîne la disparition des couches groupées. *SB-4039*

Notes de mise à jour Storyboard Pro 20












Voici la liste des changements dans Storyboard Pro 20, version 20.10.0. 16510 (2020-11-22) :









- [Nouvelles fonctionnalités](#) page 10
 - [Outils de dessin](#) page 10
 - [Couches de dessin](#) page 12
 - [Vue du modèle](#) page 13
 - [Vues Scène et Caméra](#) page 14
 - [Lecture](#) page 15
 - [Effets audio](#) page 16
 - [Montage](#) page 17
 - [Conformation](#) page 18
 - [Exportation et intégration du pipeline](#) page 19
 - [Exportation PDF](#) page 21
 - [Éditeur de fonction](#) page 21
 - [Scénarisation](#) page 21
- [Autres améliorations](#) page 22
- [Problèmes résolus](#) page 22

Nouvelles fonctionnalités

Outils de dessin




Fonctionnalité	Description
Outil Pinceau de pochoir	<p>Un nouveau pinceau de pochoir 🖌️ est maintenant disponible dans Storyboard Pro. Cet outil se trouve dans un menu déroulant sous le pinceau 🖌️ dans la barre d'outils Outils.</p> <p>Cet outil dispose de deux modes, le mode Pinceau de superposition 🖌️ et le mode Pinceau de repeinture 🖌️. Les deux modes sont disponibles dans les propriétés de l'outil Pinceau de pochoir, sous les préférences de pinceau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode Pinceau de repeinture : Dans ce mode, l'illustration existante est remplacée et repeinte, en ignorant les zones vides. Le Pinceau de pochoir se comporte toujours comme un Pinceau de repeinture sur les couches bitmap.

Fonctionnalité	Description
	<ul style="list-style-type: none"> • Mode pinceau de superposition : Dans ce mode, l'illustration existante n'est pas modifiée. Au lieu de cela, l'illustration existante est utilisée comme masque pour découper de nouveaux coups de pinceau sur l'illustration existante. Vous pouvez effectuer une sélection multicouche et utiliser l'union de l'illustration dans toutes les couches sélectionnées comme masque. Bien que toutes les couches sélectionnées participent à la génération du masque, seule la couche active actuelle est modifiée avec les nouveaux traits de pinceau. Le mode Pinceau de superposition n'est disponible que pour les couches vectorielles.
Textures de crayon	<p>Les traits de crayon peuvent maintenant être dessinés avec des textures. Une texture de trait de crayon est appliquée par rapport à la largeur et la direction des traits de crayon. Par exemple, si vous dessinez une spirale avec une texture de tiret, les tirets suivront les courbes de la spirale, et si vous dessinez une ligne plus épaisse avec la même texture, les tirets seront à la fois plus longs et plus épais.</p> <p>Les textures de crayon peuvent également être appliquées aux outils Ligne , Rectangle , Ellipse  et Polyligne . Les textures par défaut se trouvent sous l'onglet Texture dans les propriétés étendues de l'outil Crayon .</p> <p>Vous pouvez également importer vos propres textures. Sélectionnez le trait de crayon et, dans les Propriétés de l'outil, attribuez une nouvelle texture.</p>
Modes de coupe de ligne unique et de lignes multiples	<p>L'outil du Couteau  dispose désormais de deux modes de coupe gestuelle disponibles dans la vue Propriétés de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geste de coupe de ligne unique  : Ce mode découpe le segment de la première ligne coupé d'un seul geste droit. • Geste de coupe de lignes multiples  : Ce nouveau mode découpe plusieurs segments de ligne coupés par le même geste.
Options de dessin de courbes avec l'outil Ligne	<p>Nouvelles options dans les propriétés de l'outil de ligne  pour courber la ligne de la souris vers le haut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode de Ligne courbée  : Permet de dessiner une ligne courbe en déplaçant la souris après avoir tracé une ligne droite. Cliquez ou appuyez sur Entrée pour confirmer la ligne courbe. • Mode de Ligne courbée en S  : Permet le dessin d'une ligne courbe en forme de S. Le déplacement de la souris après avoir créé une ligne droite courbe la ligne des deux extrémités jusqu'à ce que la souris soit cliquée. L'extrémité arrière de la ligne se courbe alors jusqu'à ce que la souris soit cliquée à nouveau ou que vous appuyiez sur Entrée.

Fonctionnalité	Description
Remplissage automatique avec pinceau	Nouvelle option de Remplissage automatique  dans les propriétés de l'outil Pinceau. Lorsqu'elle est activée, dessiner une forme fermée avec l'outil Pinceau  remplit automatiquement la forme fermée avec la couleur de peinture actuellement attribuée.
Améliorations de l'outil de Sélection	<ul style="list-style-type: none"> Le pivot de l'outil de Sélection  conserve désormais sa position lors de l'utilisation des commandes Annuler et Rétablir. Le pivot de l'outil Sélection  suit désormais la sélection lors de la mise à l'échelle, de la rotation et de la déformation.
Améliorations de l'outil Éditeur de ligne centrale	Des améliorations ont été ajoutées pour l'édition des coups de pinceau avec l'outil Éditeur de ligne centrale  : <ul style="list-style-type: none"> Des points peuvent désormais être supprimés de la courbe de ligne centrale sur les coups de pinceau en les sélectionnant et en appuyant sur la touche Suppr. La nouvelle option de Lissage de la ligne centrale pour contrôler l'ajustement de la ligne centrale est désormais disponible dans les propriétés de l'outil. La sélection de la ligne centrale est désormais conservée lors de l'utilisation des commandes Annuler et Rétablir.
Conserver la sélection lors de l'annulation ou de la restauration	Les outils Éditeur de contour  Perspective  et Envelopper  conservent désormais la sélection lors de l'utilisation des commandes Annuler et Rétablir .
Réglage de la taille de la gomme	Il est maintenant possible d'ajuster la taille de la gomme en maintenant o , ou en utilisant les raccourcis [et] lors de l'utilisation de l'extrémité gomme du stylet Wacom.

Couches de dessin








Fonctionnalité	Description
Barre de défilement dans la liste des couches	La liste des couches qui apparaît dans la vue Scène, la vue Caméra et dans les panneaux de la vue Miniature dispose désormais d'une barre de défilement pour déplacer et faire défiler rapidement la liste des couches.
Basculement de l'état des	Vous pouvez maintenant basculer les différents états (visibilité, verrouillage,

Fonctionnalité	Description
couches	<p>mode arrière-plan) de plusieurs couches en maintenant la touche Alt enfoncée lorsque vous cliquez sur les icônes Afficher/Masquer , Verrouiller/Déverrouiller  ou le Mode arrière-plan .</p> <p>Alt- en cliquant sur l'icône Afficher/Masquer sur une couche, toutes les autres couches du panneau sont masquées et n'affichent que le couche sur laquelle vous avez cliqué.</p> <p>Si la couche sur laquelle vous cliquez est la seule couche visible, cliquer sur Alt active toutes les couches du panneau.</p>
Déposer des couches dans des groupes	Les couches peuvent maintenant être déposées dans des groupes réduits. Une fois déposée, la couche est placée en haut du groupe.
Opacité de la couche animée	<p>La valeur d'opacité des couches peut désormais être animée au fil du temps. Pour animer l'opacité d'une couche, dans la vue Scène ou Caméra, sélectionnez la couche dans le panneau Couche et cliquez sur le bouton + à côté de la valeur Opacité en haut de la liste des couches. Cela crée une image clé d'opacité à l'image actuelle. Dans la vue Montage, déplacez la tête de lecture rouge pour sélectionner une autre image et répétez ces étapes pour que l'opacité change au fil du temps.</p>
Couches floues	<p>Il est désormais possible de prévisualiser les effets de flou avant de les appliquer à l'aide du nouveau bouton Aperçu dans les boîtes de dialogue Flou.</p> <p>Tous les effets Flou (Flou, Flou de zoom radial et Flou directionnel) peuvent désormais être appliqués aux couches vectorielles sans avoir à les convertir au préalable. Les couches vectorielles sont converties automatiquement lorsque l'effet est appliqué.</p> <p>Un repère visuel s'affiche désormais dans les vues Scène et Caméra pour afficher la position du point de mise au point utilisé pour le Flou de zoom radial.</p>

Vue du modèle

Fonctionnalité	Description
Vue Modèle	La vue Modèle est désormais disponible dans Storyboard Pro pour afficher les dessins de référence. Les dessins peuvent être affichés dans cette vue en faisant glisser et en déposant des couches de dessin dans la fenêtre de la vue Modèle.

Vues Scène et Caméra


Fonctionnalité	Description
Options de Pelures d'oignon	<p>Les options suivantes sont maintenant disponibles pour un meilleur affichage des Pelures d'oignon  dans l'onglet Caméra des Préférences :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luminosité comme Alpha : Dans ce mode, lors de l'affichage des dessins avant et après l'image actuelle, les zones sombres restent opaques tandis que les zones claires deviennent transparentes. • Style de rendu de pelures d'oignon a remplacé l'option Activer l'ombre et propose les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Couleurs d'origine : Estompe progressivement les couleurs dans les dessins. • Coloré : Utilise les couleurs définies dans l'onglet Préférences > Couleurs. • Contour coloré : Affiche les dessins sous forme de contour à l'aide des couleurs définies dans l'onglet Préférences > Couleurs. • Position de la pelure d'oignon : Permet de choisir si les pelures d'oignon sont affichées sous ou par-dessus le panneau actuel.
Grille de proportion	<p>Une nouvelle Grille de proportions  peut maintenant être affichée dans les vues Scène et Caméra. Cette grille suit la caméra et peut être utilisée pour vous aider à composer vos dessins ou vos prises de vue. Le nombre de divisions horizontales et verticales de cette grille peut être personnalisé à partir de l'onglet Caméra des Préférences. Par défaut, la grille est divisée en 3 sections verticales et 3 sections horizontales pour créer la règle classique de la grille de composition des tiers. Un nouveau bouton dans la barre d'état des vues Scène et Caméra permet d'activer ou de désactiver la grille.</p>
Bouton Afficher la grille de dessin	<p>Le bouton Afficher/Masquer la grille  dans les barres d'état des vues Scène et Caméra a été remplacé par la Grille à 12 champs  et peut être utilisé pour sélectionner la grille affichée. Cliquez rapidement sur le bouton Grille de 12 champs  pour afficher et masquer la grille. Cliquer et tenir enfoncé le bouton Grille de 12 champs  ouvre un petit menu où toutes les tailles de grille sont affichées pour la sélection.</p>
Grille de champ 16x12	<p>Une nouvelle Grille de champ 16x12  a été ajoutée à la liste des grilles de dessin disponibles.</p>

Lecture

Fonctionnalité	Description
Lecture mise en cache	<p>Storyboard Pro peut maintenant produire un prérendu des images à l'aide d'OpenGL et les enregistrer dans une cache. Cette lecture mise en cache peut être utilisée pour une lecture fiable à la fréquence d'images du projet, sans pause ni saut.</p> <p>Une lecture mise en cache peut être visualisée à partir de la vue Lecture dans Storyboard Pro ou sur un moniteur de référence via un périphérique de lecture Blackmagic Design. La lecture mise en cache peut être activée dans l'onglet Préférences > Lecture, sous les options Mode de lecture :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Désactivé : Lorsque cette option est sélectionnée, la lecture mise en cache est désactivée. Il s'agit de l'état par défaut. • Vue de lecture : Lorsque cette option est sélectionnée, la vue Lecture devient disponible pour être ajoutée à l'espace de travail Storyboard Pro. Un redémarrage est requis. • [Périphérique de lecture Blackmagic Design] : Si un périphérique de lecture Blackmagic Design est installé ou connecté à votre ordinateur, le périphérique apparaît et est disponible pour sélection dans la liste déroulante des options du Mode de lecture.
Prise en charge des périphériques de lecture Blackmagic Design	<p>Storyboard Pro prend désormais en charge l'utilisation de périphériques de lecture Blackmagic Design lors de l'utilisation de la lecture mise en cache. Si un périphérique de lecture Blackmagic Design est connecté à votre ordinateur, il est disponible dans la liste déroulante de l'onglet Préférences > Lecture > Options de mode de lecture.</p>
Périphérique de sortie audio	<p>Storyboard Pro prend désormais en charge l'utilisation de périphériques Blackmagic Design pour la sortie audio. Si un périphérique Blackmagic Design est connecté à votre ordinateur, il est disponible dans la liste déroulante de l'onglet Préférences > Lecture > Options du périphérique de sortie audio.</p>
Plage de lecture	<p>Vous pouvez maintenant définir la plage de lecture à partir du menu supérieur, en sélectionnant Lecture > Plage de lecture et l'une des options suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piste de scénarimage • Piste de scénarimage et pistes audio • Plage de travail <p>Lorsque l'option Plage de travail est sélectionnée, les images de début et d'arrêt de la plage de travail sont affichées sous forme de triangles noirs réglables dans la règle de la vue Montage et la sélection de plage est indiquée en gris foncé.</p>

Fonctionnalité	Description
	<p>Pour redéfinir rapidement la plage, vous pouvez déplacer la tête de lecture rouge dans la vue Montage et définir les images de démarrage et d'arrêt, ou sélectionner une plage de panneaux et les définir comme plage. Cela peut être fait à partir du menu supérieur, en sélectionnant Lecture > Plage de lecture et l'un des éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définir l'image de début • Définir l'image de fin • Définir la plage à partir de la sélection <p>Toutes les options plage de lecture sont également disponibles en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la règle de la vue Montage.</p>

Effets audio

Fonctionnalité	Description
Vue Pile d'effets	<p>Il est désormais possible d'ajouter des effets audio aux clips audio à l'aide de la nouvelle vue Pile d'effets (Windows > Pile d'effets). Les effets suivants peuvent être ajoutés et gérés dans cette vue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Équilibre • Retard • Filtre passe-haut • Filtre passe-bas • Modificateur de tonie • Réverbération • Volume <p>Pour ajouter un effet à un clip audio, sélectionnez-le dans la vue Montage, puis en bas à droite de la vue Pile d'effets, cliquez sur le bouton Ajouter un effet .</p>
Vitesse/durée de l'audio	<p>Vous pouvez maintenant modifier la vitesse et la durée des clips audio à l'aide de la nouvelle boîte de dialogue Vitesse/Durée (accessible en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un clip audio). Les options suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vitesse : Définit la vitesse du clip audio selon un pourcentage. Cela modifie automatiquement la durée.

Fonctionnalité	Description
	<ul style="list-style-type: none"> • Durée : Définit la durée du clip audio. Cela change automatiquement la vitesse. • Durée d'origine : Affiche la durée du clip à une vitesse de 100 %. • Éditeur en cascade : Modifie tous les clips audio qui viennent après le clip audio sélectionné. • Préserver la tonie : Utilisez cette option pour conserver la tonie actuelle lorsque vous modifiez la vitesse ou la durée.

Montage

Fonctionnalité	Description
Création de clips vides sur des pistes vidéo	<p>Il est maintenant possible de créer des clips sur des pistes vidéo contenant plusieurs couches de dessin. Pour ce faire, positionnez la tête de lecture rouge à l'emplacement souhaité dans la vue Montage, puis cliquez avec le bouton droit sur la piste vidéo souhaitée et, dans le menu, sélectionnez Nouveau clip vide.</p> <p>Sélectionnez le clip nouvellement créé pour afficher ses couches dans la vue Scène ou Caméra. Vous pouvez ajouter d'autres couches à la pile de couches du clip ou dessiner et créer des illustrations sur ces couches.</p>
Création d'un clip à partir d'un panneau de dessin	<p>Un clip peut maintenant être créé en faisant glisser un panneau de la piste de scénarimage vers une piste vidéo. Cela crée une copie indépendante de toutes les couches de ce panneau, désormais logées dans un clip.</p> <p>L'inverse est également possible, un clip peut être glissé d'une piste vidéo vers la piste de scénarimage pour créer un panneau. Cela fonctionne tant que le clip ne contient pas de fichier vidéo.</p>
Couleurs de l'image et du clip	<p>Les clips d'image et les clips vidéo sur les pistes vidéo ont désormais leurs propres couleurs distinctives dans la vue Montage. Les couleurs par défaut peuvent être modifiées dans l'onglet Préférences > Couleurs.</p>
Cascader les marqueurs	<p>Il existe une nouvelle option pour faire Cascader les marqueurs dans la vue Montage lors de l'édition des panneaux. Cette option peut être activée ou désactivée à partir du menu Scénarimage > Marqueurs et dans le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur la règle de la vue Montage.</p> <p>Lorsque cette option est activée, les opérations qui modifient la durée globale du projet se déplacent et font cascader les marqueurs pour suivre les</p>

Fonctionnalité	Description
	<p>panneaux.</p> <p>La suppression d'un panneau fait remonter en cascade les marqueurs du montage à partir du point du panneau supprimé. Les marqueurs placés avant ou dans la plage de codes temporels du panneau supprimé resteront à leur code temporel actuel.</p>
Améliorations apportées aux marqueurs de montage	<p>Pour assurer la cohérence de la couleur des marqueurs, une liste de couleurs prédéfinies est désormais disponible lors de la modification des propriétés d'un marqueur de montage. Il est toujours possible d'attribuer une couleur personnalisée à l'aide de l'option Personnaliser en bas de la liste des couleurs.</p> <p>En outre, les marqueurs ont désormais un champ Nom en plus du champ Note.</p>
Lier des clips au panneau	<p>Une nouvelle commande dans la vue Montage vous permet désormais de lier des clips audio et vidéo à un panneau spécifique. Lorsqu'il est lié à un panneau, un clip suit son panneau lié au lieu de suivre le panneau situé à la première image du clip, ce qui permet de synchroniser l'audio avec n'importe quel panneau.</p>

Conformation

Fonctionnalité	Description
Conformation des pistes vidéo	<p>Les informations sur les pistes vidéo peuvent désormais être exportées dans un fichier XML ou AAF lors de l'exportation via la commande Fichier > Conformation > Exporter le projet, en cochant la nouvelle option Exporter les pistes vidéo dans l'onglet Options de la boîte de dialogue Exporter le projet.</p> <p>Lorsque cette option est activée, le contenu des pistes vidéo est inclus dans le fichier XML ou AAF généré et la première image de chaque clip de ces pistes est rendue sous forme d'image aplatie.</p>
Exportation de panneaux sous forme de fichiers vidéo	<p>Les panneaux peuvent désormais être exportés dans un fichier XML ou AAF lors de l'exportation via la commande Fichier > Conformation > Export le projet, en cochant les nouveaux panneaux Exporter en tant que films sur piste supplémentaire dans l'onglet Options de la boîte de dialogue Exporter le projet.</p> <p>Tous les panneaux d'un projet peuvent être rendus sous forme de films ou uniquement de panneaux dotés d'un mouvement de caméra ou de couche en sélectionnant aussi l'option Seulement les panneaux avec mouvement.</p>

Exportation et intégration du pipeline

Fonctionnalité	Description
Prise en charge de Codec QuickTime supplémentaires sur macOS	<p>Sur macOS, des Codec supplémentaires sont désormais disponibles lors de l'exportation de films QuickTime. La liste des Codec disponibles dépend de la version de macOS utilisée. Les éléments suivants sont maintenant disponibles sur Catalina :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apple ProRes 422 HQ • Apple ProRes 422 LT • Apple ProRes 422 Proxy • H.265 (la prise en charge du canal alpha est disponible avec Catalina)
Films QuickTime en profondeur de couleur intégrale	<p>Le rendu vers QuickTime sur macOS prend désormais en charge toute la profondeur de bits des Codec. ProRes 4444 prend en charge jusqu'à 12 bits pour les canaux RVB et ProRes 422 prend en charge 10 bits par canal.</p>
Exporter des bitmaps avec une résolution personnalisée	<p>De nouvelles options ont été ajoutées à la liste de résolution dans la boîte de dialogue Exporter vers Bitmap qui permet d'exporter à deux fois la résolution du projet ou d'utiliser une résolution personnalisée, sans avoir à modifier la résolution du projet.</p>
Films avec arrière-plan transparent	<p>Une option Arrière-plan transparent est désormais disponible lors de l'exportation de films à l'aide d'un Codec prenant en charge la couche alpha. Sous macOS, cette option est grisée si le Codec QuickTime sélectionné ne prend pas en charge un canal alpha. Sous Windows, les options ne peuvent pas être grisées automatiquement. Un Codec prenant en charge une couche alpha dont la profondeur est définie sur Millions de couleurs+ doit être sélectionné.</p> <p>Cette option est disponible dans les exportations Movie et EDL/AAF/XML.</p>
Exportation bitmap avec arrière-plan transparent	<p>L'option Arrière-plan transparent fonctionne désormais pour les formats d'image TGA et PNG lors de l'utilisation de la commande Exporter > Bitmap. Dans les versions précédentes, cette option n'était disponible que lors de l'exportation vers des fichiers PSD.</p>
Gestion de l'espace colorimétrique	<p>Storyboard Pro inclut désormais la bibliothèque OpenColorIO pour la gestion et la conversion des couleurs afin de garantir la cohérence des couleurs tout au long de votre pipeline.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'espace colorimétrique de travail d'un projet peut être défini lors de la création d'un projet ou à partir des propriétés du projet. Cet espace colorimétrique est utilisé pour le traitement interne lors du rendu.

Fonctionnalité	Description
	<p>Toutes les images importées dans un projet doivent utiliser le même espace colorimétrique que les images ne sont pas converties lors de l'importation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'espace colorimétrique utilisé lors de l'exportation d'images et de films peut être défini à partir de leurs boîtes de dialogue d'exportation respectives. Si l'espace colorimétrique sélectionné lors de l'exportation diffère de l'espace colorimétrique de travail, les couleurs seront converties pendant le processus d'exportation. • Les images et vidéos exportées dans les formats suivants seront marquées avec les informations d'espace colorimétrique. Les autres formats n'auront que les valeurs de couleur converties et ne seront pas étiquetés : <ul style="list-style-type: none"> • Images PSD et PNG • Exportation de films QuickTime sur macOS
<p>Importation de pistes audio à partir d'un fichier XML AAF ou FCP</p>	<p>Une nouvelle boîte de dialogue pour importer des pistes audio à partir d'un fichier XML ou AAF est désormais disponible dans Storyboard Pro. La boîte de dialogue peut être ouverte à l'aide de la commande Fichier > Importer > Pistes audio et comporte les options suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importer dans de nouvelles pistes audio : Cette option crée de nouvelles pistes audio et importe l'audio sur ces pistes. • Remplacer toutes les pistes audio : Cette option supprime toutes les pistes audio du projet et les remplace par de nouvelles pistes audio sur lesquelles les clips audio liés seront importés.
<p>Importation de médias via Media Foundation</p>	<p>L'importation de fichiers audio et vidéo sous Windows se fait désormais via Microsoft Media Foundation. Seuls les fichiers audio et vidéo dans un format pris en charge par Microsoft Media Foundation peuvent être importés dans Storyboard Pro. Consultez la liste des formats pris en charge ici : https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/medfound/supported-media-formats-in-media-foundation.</p>
<p>Exportation vers Harmony</p>	<p>Le contenu des pistes vidéo peut désormais être exporté sous forme de couches dans Harmony lors de l'exportation vers Harmony à l'aide du type d'exportation Scène d'origine.</p>

Exportation PDF

Fonctionnalité	Description
Aligner l'image de la caméra la plus à gauche	<p>L'option Aligner l'image de la caméra la plus à gauche est désormais disponible dans l'onglet Panneaux de la boîte de dialogue Profil PDF.</p> <p>Lorsqu'un panneau de scénarimage contient un mouvement de caméra, la sélection de cette option aligne l'image clé de caméra la plus à gauche avec les images de panneau dans le fichier PDF exporté. L'illustration et le mouvement de la caméra s'étendront sur les colonnes de légende et sur les autres lignes en fonction de la plage de mouvement de la caméra.</p> <p>Cette nouvelle option d'alignement fonctionne mieux lorsque vous utilisez les options de l'un des trois profils PDF japonais.</p>
Prise en charge des polices Unicode	<p>PDF Export utilise désormais Qt pour mieux prendre en charge les langues avec des caractères spéciaux. Toutes les polices installées sur le système peuvent désormais être utilisées pour exporter des légendes.</p> <p>Notez que la protection par mot de passe n'est pas disponible avec la bibliothèque Qt. Un outil externe doit être utilisé si le PDF pour protéger par mot de passe.</p>

Éditeur de fonction




Fonctionnalité	Description
Modification des courbes de Bézier	Les fonctions de vitesse pour la caméra et le mouvement de la couche sont maintenant des courbes de Bézier. Celles-ci offrent une meilleure modifiabilité dans l'éditeur de fonction que les courbes d'aisance précédentes.
Réglage indépendant de l'aisance	Les courbes de la fonction Rotation et Distance focale de la caméra ne sont plus vélobasées. Celles-ci utilisent maintenant des courbes de Bézier qui peuvent être modifiées indépendamment de la fonction de vitesse pour affiner la rapidité d'entrée et de sortie.

Scénarisation

Fonctionnalité	Description
Méthode pour répertorier le nom des vues	Ajout de la nouvelle fonctionnalité <code>view.viewList()</code> qui renvoie toutes les vues actuelles dans Storyboard. Elle peut également être invoquée par un paramètre, un type de vue, pour renvoyer uniquement les vues de ce type.

Fonctionnalité	Description
	<p>Exemples de scripts :</p> <pre> var list = view.viewList(); MessageLog.trace(liste); pour (var i dans la liste) { MessageLog.trace(view.type(list[i])); } ou var list = view.viewList(« Vue caméra »); MessageLog.trace(liste); pour (var. i dans la liste) { MessageLog.trace(list[i]); } </pre>

Autres améliorations

- Le **Glissement facile**  est désormais disponible dans les propriétés de l'outil de transformation. Lorsque cette option est activée, vous pouvez déplacer la sélection en cliquant n'importe où dans son cadre de sélection. Lorsque Glissement facile est désactivé, vous devez cliquer directement sur l'illustration sélectionnée pour pouvoir la déplacer.
- Les options **Coller aux guides et aligner** et **Coller aux guides d'alignement**  peuvent désormais être utilisées avec les couches Bitmap et les outils de dessin.
- La liste des polices qui apparaît dans la vue Propriétés de l'outil de texte  filtre désormais à mesure que vous tapez le nom de la police que vous recherchez.
- Les raccourcis affectés aux commandes et aux outils sont désormais affichés dans les infobulles qui apparaissent lorsque la souris survole un bouton.

Problèmes résolus

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

- Le format de film est toujours réinitialisé à l'option supérieure de la liste déroulante après la réouverture de la boîte de dialogue Exporter vers EDL/AAF/XML. [SB-3301](#)
- La transparence de la couche ne s'affiche pas correctement dans les vues Scène et Caméra. [SB-3224](#)
- Lors de l'exportation d'un projet pour la conformation, si l'option **Toujours imbriquer les couches** est décochée, les images exportées sont vides. [SB-3082](#)
- Les clips audio disparaissent de la vue Montage après le fractionnement, avant une commande Copier et coller suivie d'une commande Annuler. [SB-2583](#)
- Scriptage : `SelectionManager::setLayerSelection` n'est pas mis à jour lors de la modification des panneaux. [SB-2094](#)

- Le nom de la bande-son est différent chaque fois qu'un projet est exporté vers Toon Boom. *SB-1537*
- Légendes > Format des légendes > Effacer la mise en forme n'efface pas toute la mise en forme du texte. *SB-3234*
- Le Codec précédemment sélectionné dans les options Film n'est pas conservé après avoir choisi un autre format de film pour l'exportation. *SB-3300*
- Les clips audio disparaissent des pistes audio synchronisées lors de l'utilisation de la commande **Diviser le panneau à l'image actuelle** avant un intervalle. *SB-3349*
- Le rendu d'un modèle 3D en 2D ne donne pas le même résultat que l'affichage du modèle dans une scène 3D utilisant la même distance focale. *SB-3558*
- La modification du Codec dans Config QuickTime Video pour exporter > EDL AAF XML ne crée pas de film dans le Codec sélectionné sous Windows. *SB-3542*
- Les paramètres d'**ExportManager.setSplitTimeCountMode** et de **setSplitTimeCountSplit** sont inversés. *SB-3592*
- Le curseur de la souris s'en tient à la sélection de cadre de sélection et la remplit de noir après un clic droit sur le menu contextuel de la piste vidéo ou audio. *SB-3360*
- La saisie est lente dans les champs de légendes de la vue Scénarimage lorsqu'il y a du texte volumineux. *SB-3780*
- Le nouveau projet du brouillon final se fige lors de l'inclusion de transitions si l'option **Conserver la longueur du projet lors de l'ajout de transition** n'est pas activée. *SB-3352*
- Le nom suggéré lors de l'utilisation de la commande Enregistrer sous lorsque vous travaillez sur un projet au format SBPZ est le nom du dossier interne au lieu du nom du fichier SBP. *SB-3556*
- Les contours verticaux qui se chevauchent ne s'affichent pas correctement lors de la réduction de l'opacité d'une couche. *SB-3224*
- Les instantanés créés sur la dernière image des panneaux ne peuvent pas être modifiés, supprimés ou déplacés. *SB-3537*