

# Storyboard PRO 22

## Toon Boom Storyboard Pro 22

リリースノート



toon  
boom

---

TOON BOOM ANIMATION INC.

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

---

+1 514 278 8666

contact@toonboom.com  
toonboom.com

## 法的通知

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

電話 : +1 514 278 8666

Fax : +1 514 278 2666

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

## 免責事項

本文書の内容はToon Boom Animation Inc.の財産であり、著作権で保護されています。全体または一部を複製することは固く禁じられています。

本文書の内容は、該当する使用許諾契約の下での特定の限定的保証と例外および責任制限の対象であり、Adobe®Flash®ファイル形式(SWF)の特別条件によって補足されます。詳細は使用許諾契約および特別条件をご覧ください。

## 商標

Toon Boom® は登録商標です。Storyboard Pro™ および Toon BoomロゴはToon Boom Animation Inc.の商標です。その他のすべての商標はそれぞれの所有者に帰属します。

## 発行日

2024/9/10

著作権 © 2024 Toon Boom Animation Inc. (Corus Entertainment Inc. の子会社) All rights reserved.

## 目次

目次 .....	2
Storyboard Pro 22.0.4 リリースノート .....	3
Storyboard Pro 22.0.3 リリースノート .....	5
Storyboard Pro 22.0.2 リリースノート .....	8
Storyboard Pro 22.0.1 リリースノート .....	10
Storyboard 22リリースノート .....	13
描画ツール .....	14

# Storyboard Pro 22.0.4 リリースノート

Storyboard Pro 22.0.4、ビルド22948 (2024/06/19)

## 改善点

### スクリプティング

setRenderImageAndVideo関数がExportManagerスクリプティングインターフェイスに追加され、exportToFCPXMLとexportToAAFで、関連する画像のレンダリングの有無にかかわらずエクスポートできるようになりました。boolはデフォルトで、[True]に設定されています。

## 修正

### 全般

- 半透明の2Dレイヤーと3Dレイヤーが混在する場合に、OpenGLでの表示に問題が発生する。SB-5550
- Smart App Controlが有効になっている場合、Windows 11でStoryboard Proのインストールが機能しない。HAR-9642
- [リアリストックプレビュー]を有効にすると、固定されたレイヤーの重ね順が変わる。SB-4468

### 描画

- Shift+Altを押しながら選択ツールを使用して選択を解除すると、選択されていないグループ化された線に対して使用された場合クラッシュする。HAR-9903
- 描画ツールをマウスで使用すると、小さな遅延が発生する。HAR-9999
- [スナップして輪郭を編集]が有効な場合、輪郭編集は選択した描画に余分なポイントを追加する。HAR-9611
- 消去中の線の外側でマウスを離すと、ソフト消しゴムが正しく機能しない。HAR-9541

### インポート/エクスポート

- 最終ドラフトドキュメント (FDX) をインポートすると、元に戻すことができない取り消し履歴に「取り消し」が追加される。SB-5324
- 最終ドラフトドキュメント (FDX) をインポートすると、スペースは無視され、曲がった引用符の直後の数字は不要データとして表示される。SB-5320

## ライブラリー

- 右クリックメニューを表示した後、レイヤーを[ライブラリー]ビューにドラッグするとStoryboard Proがクラッシュする。SB-5381

## スクリプティング

- QByteArrayのJavascriptバインディングは、UTF8ではなくラテン語を前提としている。HAR-9575

## Storyboard Pro 22.0.3 リリースノート

Storyboard 22.0.3、ビルド21960 (2023-09-13)

### 修正

以下の問題は、Storyboard Proの本リリース以降では修正されます。

### 全般

- [新規シーン]コマンドまたは[現在のシーンを分割]コマンドを使用してシーンを作成すると、正しく機能しない。SB-5245
- Storyboard Pro は、[関数エディター]ビューがワークスペースに表示されている場合、再生中にクラッシュすることがある。SB-5268
- Storyboard Pro は、10年以上前に作成された描画は読み取ることができない場合がある。SB-5259
- [FBX にエクスポート]コマンドを使用すると、描画レイヤーの一時的な PNG レンダリングが tmp フォルダーに残る。SB-5197
- アニメートされたレイヤーが 3D パス関数を使用してアニメートされている場合、Harmony に正しくエクスポートされない。SB-5260
- Storyboard Pro は、起動時に内部ライブラリーの読み込みに失敗するとクラッシュする。SB-5278

### オーディオ

- Windowsで特定のオーディオデバイスまたはヘッドセットを出力デバイスとして使用しているときに、音声注釈を再生しようとした場合、オーディオの再生が失敗し、「再生システムを開始できません。無効なデバイスです」というメッセージが表示される。SB-5074
- Windowsで再生中にランダムなポップ音やチック音が聞こえることがある。SB-5198
- Storyboard Pro がスペイン語の場合、ムービーを H.264 にエクスポートしたり、Harmony にエクスポートしたりする際に音が出ない。SB-5249
- [タイムライン]に波形が表示されている場合、高速化されたオーディオクリップが正しく再生またはエクスポートされないことがある。SB-5183
- パネルのサイズ変更後にオーディオを録音すると、クラッシュすることがある。SB-5274

### スクリプティング

- バッチモードで MotionManager.setLayerAnimated 関数を使用してスクリプトを実行すると、Storyboard Pro がクラッシュする。SB-5252

## スクリプトの改善

### アニメティックスクリプティングインターフェイスのインポート

ImportManager クラスが importAnimatic 関数と共に追加され、コンフォメーションに使用される Import Animatic Project コマンドを自動化できるようになりました。importAnimatic 関数は、UI が表示されている間のみ使用でき、バッチモードでは使用できません。詳細については、スクリプトインターフェイスのドキュメントを参照してください。

<https://docs.toonboom.com/help/storyboard-pro-22/storyboard/scripting/reference/classImportManager.html>

### スクリプトを使用したグループの追加と削除

グループおよびグループ内のレイヤーを識別、追加、削除するための次の新しい関数が LayerManager クラスに追加されました。

- グループレイヤーの追加
- レイヤーグループ
- グループレイヤー
- レイヤーの前にレイヤーを移動
- グループ内レイヤーの移動

詳細については、スクリプトインターフェイスのドキュメントを参照してください。

<https://docs.toonboom.com/help/storyboard-pro-22/storyboard/scripting/reference/classLayerManager.html>

### LayerManager クラスでのレイヤー選択の改善

スクリプトによるレイヤーの選択と操作を容易にするために、LayerManager クラスに以下の変更が加えられました。

LayerManager クラスの新しい layerIndexFromName 関数が追加され、名前からレイヤーのインデックス値を簡単に見つけることができるようになりました。

次のコマンドでは、インデックスまたは名前に基づいてレイヤーを選択できるようになりました。

- isEmpty
- isShared
- mergeLayers
- generateMatteLayer

詳細については、Scripting Interface ドキュメントの LayerManager クラスを参照してください。

<https://docs.toonboom.com/help/storyboard-pro-22/storyboard/scripting/reference/classLayerManager.html>



# Storyboard Pro 22.0.2 リリースノート

Storyboard Pro 22.0.2、ビルド21617 (2023-06-12)

## 修正

以下の問題は、Storyboard Proのこのリリース以降で修正されています。

### タイムライン

- カメラまたはレイヤーアニメーショントラックでキーフレームを選択しても、毎回機能するわけではない。SB-5151
- 複数のクリップから作成したテンプレートをビデオトラックにドロップすると、プロジェクトを破損することがある。SB-4504
- オーディオクリップがカットの最後のパネルの下で終了する場合、[リップル編集]オプションを有効にして[速度/継続時間]コマンドを使用してこのオーディオクリップのデュレーションを変更しても、パネルが正しく調整されない。SB-5208
- [現行のコマでパネルを分割する]コマンドを使用すると、クラッシュする可能性がある。SB-5038
- オーディオ再生を停止すると、絵コンテがハングする場合がある。SB-5185

### 描画ワークフロー

- スタイラスをタブレットから離れた後は、線が必ずしも完全な精度で描画されなくなる。SB-4818
- ソースレイヤーにオフセットがある場合、描画オブジェクトをペーストしても適切な位置にペーストされない。SB-5192
- [カメラ]ビューから描画をコピーし、サムネイルビューまたはタイムラインビューでフォーカスとして貼り付けると、元の位置ではなく中央に貼り付けられる。SB-5209
- [PDF プレビュー]を生成した後、[カメラビュー]で描画が機能しない。SB-5026
- [テキスト]ツールで日本語または韓国語を入力しても動作しない。SB-5063

### 3D

- 3Dモデルを2Dに変換する際、[3Dモデルをレンダリング]ウィンドウのレンダリングがプロジェクトの[フィールドチャート]設定を考慮しない。SB-5191
- [3D モデルを 2D にレンダリング]ダイアログのプレビューでは、プロジェクトの解像度に関係なく、常に 16:9 のアスペクト比が使用される。SB-4452
- 3Dで回転した2Dレイヤーは、レイヤーの角度がカメラに対して垂直に近づくと、[カメラ]ビューから消える。SB-5062

## インポート/エクスポート

- 二重引用符と一重引用符が、Final Draft 文書をインポートする際、疑問符に変換される。SB-5186
- 特定のカットでは、[エクスポートタイプ]が[オリジナルカット]に設定されている場合、誤った動画クリップのコマ範囲がHarmonyにエクスポートされる。SB-5210
- 言語がスペイン語に設定されている場合、オーディオのエクスポートに失敗する。SB-5089

## コンフォメーション

- コンフォメーションのために AAF にエクスポートすると、一部のシステムではエラー「AAF 内部エラー。0x-7ff8ff82」となり、失敗する。SB-5088
- プロジェクト FOV が[垂直]に設定されておらず、[静的カメラを修正]オプションが有効になっている場合、カメラ動作のないパネルのレンダリング画像のサイズが正しくない。SB-5160

## パフォーマンス

- Storyboard Pro は、HD ビデオを含むプロジェクトをレンダリングすると、メモリ不足でクラッシュする。SB-5109
- [Windows] プロジェクトによっては、保存に異常に時間がかかることもある。SB-5139
- 絵コンテは、Windows11を使用する一部のシステムでランダムにクラッシュする。SB-4786

# Storyboard Pro 22.0.1 リリースノート

Storyboard Pro 22.0.1 ビルド 22.0.1.19025 (2022-11-24)

## 修正

以下の問題は、Storyboard Proのこのリリース以降で修正されています。

### 描画ツール

- カット&ペーストしたストロークを元に戻したりやり直したりすると、ストロークの色が失われる問題。SB-4900

### タイムラインと再生

- [Windows] ループとサウンドが有効になっていると、再生が停止する可能性がある問題。HAR-8808
- 複製されたシーンで[現在のフレームでパネルを分割]コマンドを使用すると、同じプロジェクトの2つのインスタンスがメモリ内で開いている場合にクラッシュすることがある問題。SB-4910

### ビデオトラックとクリップ

- ビデオクリップレイヤーで作成されたストロークが完了するまで、不透明度が適用されない問題。SB-4898
- [新規空のクリップ]および[イメージクリップ]で、[カラーを設定]メニューオプションが機能しない問題。SB-4909

### PDFエクスポート

- [選択したキャプションを表示]が有効になっているときに、PDFにエクスポートするとクラッシュする問題。SB-5012

### スクリプティング

- -batch パラメーターを指定せずにコマンド ラインからスクリプトを実行すると、クラッシュする問題。SB-5004
- コマンドラインスクリプトを使用して PDF をエクスポートした場合に、テキストが書き出されない問題。SB-5003
- LayerManager::importImageAsLayer を使用して PSD をインポートすると、冗長なマルチレイヤーメッセージがポップアップ表示される問題。SB-4413
- バッチモードでExportManager::exportToHarmonyが機能しない問題。SB-4013

## UI

- [macOS] プロジェクトを閉じ、別のプロジェクトを再度開くと[ヘルプ]メニューが消える問題。SB-4588
- マウスフォーカスがパネルビューのキャプションフィールドにある場合に、キーボードショートカットが機能しなくなる問題。SB-4858

## インポート/エクスポート

- [Windows] ショートムービーをインポートする際のフレームの欠落やその他の問題。SB-4926
- ファイル名が V と 3 桁の数字(-v001)で終わる3D モデルまたはムービークリップが、シーンから消える問題。SB-4129
- [macOS] 絵コンテが、LucidLink クラウド NAS ファイルシステムでは機能しない問題。HAR-8806

## パフォーマンス

- [マックOS]特定のプロジェクトでムービーをエクスポートすると、システムのメモリが不足する場合がある問題。SB-4985
- [マックOS]スリープモードから復帰すると、Storyboard Pro がクラッシュすることがある問題。SB-4973

## デバイス

- [Windows] Storyboard Pro PreferencesでQt Wintabタブレットサポートが有効になっている場合に[消去]機能にマップされたワコムペンを使用した消去が機能しない問題。SB-4915
- Surface Pro、XPPen、およびWacom Cintiqデバイスではズーム、パン、回転のタッチジェスチャが機能しない問題。SB-4792

## その他の修正

- トランスフォームツールを無効にし、環境設定の[描画ピボットを使用]オプションを使用すると、起動時にStoryboard Proがクラッシュする問題。SB-4936
- [macOS]メニューが開くまで、パネルキャプションに中国語または日本語の文字を入力できない問題。SB-4997

## 既知の問題

- ツールバーにすべてのボタンを表示できる十分な領域がない場合、ボタンにアクセスするために開かれる拡張機能が、OpenGLを使用するビューの下で非表示になる問題。HAR-8186
- 中心線エディタで分岐の最後の点を削除した後も、ストロークがその場所に残る問題。SB-4455

- Storyboard ProでサイドカーモードでiPad Proを使用する場合、2回クリックごとにダブルクリックとして登録される問題。SB-4941
- オペレーティングシステムをmacOS Venturaにアップデートすると、この問題の解決に役立つ場合があります。
- macOS Mojave では、隔離拡張属性がアプリケーションバンドルから削除されない限り、GateKeeper は Storyboard Pro を起動できません。SB-4428

隔離拡張属性は、ターミナルで次のコマンドを使用して削除できます。

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

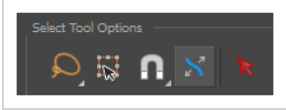
## Storyboard 22リリースノート

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

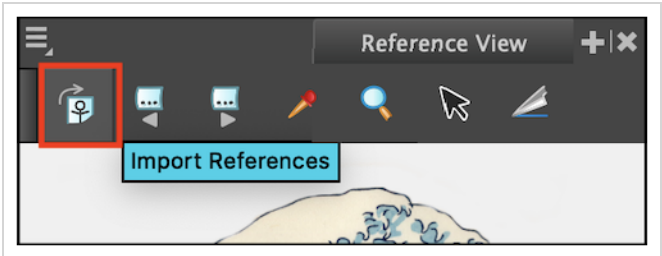
### 新機能

## 描画ツール

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

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

## 参照ビュー

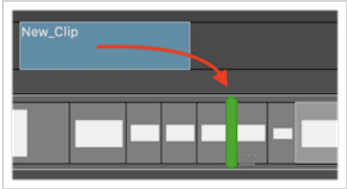
機能	内容
モデルビューが更新され、参照ビューという名前に変更になりました	<p>参照ビュー（以前、モデルビューとして知られていたもの）を使用して、描画中に思い描いたインスピレーションとして、または参照用として使用できるビットマップ画像をインポートおよび表示できるようになりました。</p>  <p>インポートした画像は、プロジェクトのモデルフォルダに自動的に保存されます。これらの参照画像は、「デフォルト参照を読み込む」コマンドを使用して、後続のセッションでオンデマンドで読み込むことができます。</p> <p>新しい「現在の削除」コマンドがビューに追加され、ファイルブラウザを使用して手動で削除し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



## カメラ

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

## タイムライン

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

## オーディオ

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

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

## 調整

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

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

## レンダリング

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

## ライブラリー

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

## .修正

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

## 全般

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

## 描画

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

## タイムライン

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

## インポート/エクスポート

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

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

## マーカー

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

## 調整

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

## スクリプティング

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

## 既知の問題

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

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