



# Storyboard Pro

---

## Toon Boom Storyboard Pro 6.0 リリースノート



---

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

Tel:+1 514 278 8666  
Fax: +1 514 278 2666

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

### 免責事項

本ガイドの内容は、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限度額の対象であり、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。

本ガイドの内容はToon Boom Animation Inc.に帰属し、著作権が保護されています。

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。

### 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

2019/10/9

Copyright © 年々 Toon Boom Animation Inc.( Corus Entertainment Inc.の子会社) 子会社) 全著作権所有。

# 目次

目次 .....	2
Toon Boom Storyboard Pro 6.0.3 .....	4
Toon Boom Storyboard Pro 6.0.2 .....	5
Toon Boom Storyboard Pro 6.0.1 .....	6
Toon Boom Storyboard Pro 6 .....	13



---

# Toon Boom Storyboard Pro 6.0.3

これはStoryboard Pro 6.0.3、ビルド 14.20.3.14252 (2018-12-14)の変更事項リストです。

- [機能強化 \(ページ4\)](#)
- [修正された問題 \(ページ4\)](#)



## 重要:

このリリースでは、Storyboard Proのライセンス機構に重要な訂正が加えられました。ライセンスサーバーを使用しているスタジオは、ワークステーションをアップグレードする前に、ライセンスサーバーでStoryboard Pro 6.0.3にアップグレードする必要があります。ライセンスサーバーがHarmony 15.0.1以降を使用している場合、アップグレードの必要はありません。

## 機能強化

- Generate Auto-Matte(オートマットを生成) コマンドが、レイヤーを右クリックしたときに表示されるコンテキストメニューの一番下に追加されました。
- これで、Layer(レイヤー)メニューのConvert to Drawing(描画に変換) コマンドにキーボードショートカットを割り当てることができるようになりました。

## 修正された問題

以下の問題が修正されました。

- macOSにThunderboltデバイスを接続するとクラッシュする。
- Storyboard Proは、プロジェクトをmacOS10.14 (Mojave)のFinderで直接開くとき、よろこ画面を表示しません。
- プロジェクトをmacOS10.14 (Mojave)のFinderで直接開くとき、トップメニューが反応しない。
- スナップショットを含むパネルを分割すると、そのスナップショットが2つのパネルのうち最初のパネルに移動する。
- パネルで複数のレイヤーの選択範囲をドラッグ&ドロップしても、1つのレイヤーだけが選択される。
- Action Safe Area(アクション安全フレーム)とTitle Safe Area(タイトル安全フレーム)の切り替え状態が、どちらも同じ設定に保存される。
- Harmonyカットをエクスポートするとき、ビットマップ描画とテクスチャー付きベクター描画のピクセル密度がエクスポートされない。
- レイヤーをコピーして新しいパネルにペーストすると、元の名前がターゲットパネル内の他のどのレイヤーにも使用されていない場合でも、レイヤー名が変更される。
- カットを分割しても、そのパネルの名前と数はすぐには更新されない。

## Toon Boom Storyboard Pro 6.0.2

これはStoryboard Pro 6.0.2、ビルド 14.20.2.13969の変更事項のリストです。

- [機能 \(ページ5\)](#)
  - [スクリプト \(ページ5\)](#)
- [バグの修正 \(ページ5\)](#)

### 機能

### スクリプト

機能	説明
ソースレイヤー上の自動マット	<code>LayerManager.generateMatteLayer()</code> メソッドは、今では新しいレイヤーではなくソースレイヤーに直接マットを生成できるようになりました。これを行うには、 <code>false</code> に設定された <code>onNewLayer</code> プロパティのあるオブジェクトを、そのオプションパラメータに渡します。
レイヤー選択のレイヤーインデックス	<p><code>SelectionManager:getLayerSelection()</code> メソッドによって返される選択されたレイヤーオブジェクトに、<code>layerIndex</code> プロパティが追加されました。このプロパティは、パネルのレイヤーリストで選択されているレイヤーの実際のインデックスを指定します。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>注:</b> インデックスプロパティはまだ存在しています。レイヤーが選択範囲に追加された順番を指定します。</p> </div>

### バグの修正

- Wacomドライバーのアップデート6.3.30-6以降、Wacom Stylus / Cintiqタブレットで描画されたアートワークがWindows上でオフセットされる問題を修正しました。
- パネルの尺を編集するとき、一部のプロジェクトがオーディオクリップをパネルおよびカットと同期しなくなる問題を修正しました。
- アルファ値を持つ色で`LayerManager.generateMatteLayer()` メソッドを使用すると、アルファ値が無視され、不透明なマットが生成される問題が修正されました。

# Toon Boom Storyboard Pro 6.0.1

これはStoryboard Pro 6.0.1、ビルド 14.20.1.13760の変更事項のリストです。

- [機能と機能強化](#)
  - [ビデオクリップ](#) (ページ6)
  - [描画](#)
  - [ステー징](#) (ページ7)
  - [エクスポート](#) (ページ7)
  - [プロジェクト構造](#)
  - [スクリプト](#) (ページ9)
- [機能強化](#)
- [バグの修正](#)

## 機能と機能強化

### ビデオクリップ

機能	説明
クリップを分割	Split Clip at Current Frame(現在のコマでクリップを分割) コマンドは、ビデオクリップとサウンドクリップの両方で使用できるようになりました。を参照してください。
キーフレームをコピー & ペーストする	アニメーションのキーフレームをコピーしてビデオクリップにペーストできるようになりました。を参照。

### 描画

機能	説明
ソースレイヤー上のオートマット	Generate Auto-Matte(オートマットを生成) ダイアログを使用してアートワークのマットを生成するときは、新しい個別のレイヤーではなく、アートワークと同じレイヤーに直接マットを生成するオプションがあります。を参照。
Stamp(スタンプ) ツールと Bitmap Brush (ビットマップブラシ) ツール	Brush(ブラシ) ツールとPencil(鉛筆) ツールを使用してベクトルレイヤーに描画するときに使用できた以下の修飾キーは、Stamp(スタンプ) ツールを使用して描画するときや、ビットマップレイヤーにBrush(ブラシ) ツールを使用して描画するときにも使用できます。 <ul style="list-style-type: none"><li>• Shiftキーを、描画を開始する前に押したままにすると、ストロークは直線になります。</li></ul>

機能	説明
ルの修飾キー	<ul style="list-style-type: none"> <li>描画中にShift キーを押したままにすると、そのポイント以降のストローク部分は、Shift キーを解放するまで、直線になります。</li> <li>描画する前にShiftとAltキーを押したままにすると、ストロークは15度の倍数である角度で直線になります。</li> <li>描画中にCtrl (Windows) or ⌘ (macOS)キーを押したままにすると、ストロークは閉じたシェイプになります。</li> <li>Altキー上での描画中に押したままにすると、ツールは直線にスナップ(吸着)し、最も近い既存のシェイプになります。</li> </ul>

## ステージング

機能	説明
Action Safe Area (アクション安全フレーム) とTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) を別々に有効にする	Stage(ステージ) ビューとCamera(カメラ) ビューで、Safe Area(安全フレーム) オプションを選択すると、カメラフレーム内にAction Safe Area(アクション安全フレーム) とTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) が表示されます。このオプションは、Action Safe Area(アクション安全フレーム) を表示するものとTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) を表示する2つのオプションに分割されています。を参照してください。

## エクスポート

機能	説明
Harmonyへのエクスポート時に最適化を無効にする	<p><b>Optimize Still Images(静止画像を最適化)</b> オプションがHarmony ダイアログへのExport(エクスポート) に追加されました。</p> <p>Storyboard Pro6.0.0以降、レンダリングされたアニメティックでHarmonyカットをエクスポートするとき、レイヤーのアニメーションやカメラ動作がないスパンは、コマを拡張した単一の描画としてレンダリングされます。これはオプションになりました。このオプションのチェックをオフにすると、コマあたり1つの描画でアニメティックをレンダリングできます。</p>
Harmonyへのエクスポート時にScene Options(カットオプション) で変数を使用する	Harmonyカットをエクスポートするとき、Scene Options(カットオプション) タブのオプションを使用して、カットのコマをレンダリングするのに使用するパスとプレフィックスを設定すると、プロジェクト名だけでなくアクト、シーン、カットの番号をパスとプレフィックスに含めるために変数を使用することができます。これにより、エクスポートされた各カットに別の画像レンダリングパスと画像プレフィックスを持たせることができます。

機能	説明
Action Safe Area (アクション安全フレーム) とTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) を別々にバーンインする	ムービー、Harmonyカット、PDF文書、EDL/XML/AAFシーンまたはコンフォーメーションプロジェクトをエクスポートするとき、Safe Area(安全フレーム) オプションを選択すると、Action Safe Area(アクション安全フレーム) とTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) の両方をエクスポートした画像やムービーにバーンインします。このオプションは、Action Safe Area(アクション安全フレーム) を表示するものとTitle Safe Area(タイトル安全フレーム) を表示するものの2つのオプションに分割されています。

## プロジェクト構造

機能	説明
パネル名を変更スクリプト	<p>新しいスクリプト <code>TB_RenamePanelProject</code> がパッケージされており、これには2つの役に立つ機能が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><code>TB_RenamePanelByScene</code> は選択したカットのすべてのパネルの名前を変更します。選択した各カットのパネルには、各カットの最初のパネルに付けた1から始まって順番に番号が付けられます。</li> <li><code>TB_RenamePanelProject</code> は、プロジェクト内のすべてのパネルの名前を変更します。プロジェクト内のパネルには、プロジェクトの最初のパネルに付けた1から始まって順番に番号が付けられます。数値列はカットを超えて続き、各パネルがプロジェクト全体で一意的な番号を持つこととなります。</li> </ul> <p>脚本は環境設定に保存され、環境設定は主要バージョン別に保存されるため、Storyboard Pro 6.0.0以前を使用している場合、このスクリプトが自動的に環境設定にコピーされることはありません。希望に応じて手動で環境設定にコピーすることができます。</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <h3>新しいスクリプトを手動でWindowsにコピーする方法</h3> <ol style="list-style-type: none"> <li>コマンドプロンプトを開きます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows7: Start(スタート)メニューを開き、All Programs(すべてのプログラム) &gt; Accessories(アクセサリ) &gt; Command Prompt(コマンドプロンプト) を選択します。</li> <li>Windows8.1: Start(スタート)メニューを開き、Apps(アプリケーション)ドロワーを開いて、Windows System(Windowsシステム) の下のCommand Prompt(コマンドプロンプト) をクリックします。</li> <li>Windows10: Start(スタート)メニューを開き、アプリケーションリストでWindows System(Windowsシステム) &gt; Command Prompt(コマンドプロンプト) を選択します。</li> </ul> </li> <li>次のコマンドを入力して[Enter]を押します。</li> </ol> </div>

機能	説明
	<pre data-bbox="609 310 1333 453">&gt; COPY "C:\Program Files (x86)\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro 6\resources\scripts\sboard\TB_RenamePanelProject.js" "%APPDATA%\Toon Boom Animation\Toon Boom Storyboard Pro\14200-scripts\"</pre> <p data-bbox="475 520 1146 558"><b>新しいスクリプトを手動でmacOSにコピーする方法</b></p> <ol data-bbox="521 621 1398 804" style="list-style-type: none"> <li>ターミナルウィンドウを開きます。 <ul data-bbox="613 680 1398 743" style="list-style-type: none"> <li>DockでLaunchpadアイコンをクリックし、次にOther( <b>その他</b>) を選択してからTerminal( <b>ターミナル</b>) をクリックします。</li> </ul> </li> <li>次のコマンドを入力して[Enter]を押します。 <pre data-bbox="609 831 1393 945">\$ cp "/Applications/Toon Boom Storyboard Pro 6/tba/resources/scripts/sboard/TB_RenamePanelProject.js" "\$HOME/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon Boom Storyboard Pro/14200-scripts/"</pre> </li> </ol>

## スクリプト

機能	説明
ドキュメンテーション	<p data-bbox="329 1241 1187 1266">Storyboard Proと共にパッケージ化されたスクリプトドキュメントが機能拡張されました。</p> <ul data-bbox="380 1293 1414 1461" style="list-style-type: none"> <li>スタイルとレイアウトが更新されました。</li> <li>ツリービューナビゲーションペインがドキュメントの左側に追加され、ナビゲーションが容易になりました。</li> <li>プライベートクラスやメンバー、階層グラフ、ファイル参照など、ユーザーにとって有用ではない情報の大部分が削除されました。</li> </ul> <p data-bbox="329 1493 1393 1556">スクリプトドキュメントは、Script Editor(スクリプトエディター)ビューでビューメニューを開き、 Help(ヘルプ) &gt; Scripting Interface Documentation(スクリプトインターフェースドキュメント) を選択して表示します。</p>

## 機能強化

- レンダリングされた3Dモデルの位置を更新するとき、モデルを回転させるために使用された回転球はその前の角度を保持します。この球は、Ctrl + Shift (Windows) または Shift +  (Mac OS X)を押しながらモデルをクリック&ドラッグすると表示されます。

- 
- Brush(ブラシ) ツールとStamp(スタンプ) ツールのRandom Size(ランダムサイズ) パラメータのロジックが強化され、ランダムサイズパラメータを機能させるためにブラシの最小サイズを縮小する必要がなくなりました。
  - 以下の機能強化により、インストールウィザードが強化されました。Windows
    - Windows用のインストールウィザードは、最初にユーザーが手動でアンインストールする必要なく、Storyboard Proの以前のバージョンからアップグレードすることができるようになりました。
    - Windowsのインストールが速くなりました。インストーラーはもはや、Storyboard Proでパッケージ化されたフォントをWindowsフォントデータベースに登録しません。

## バグの修正

- 起動時にStoryboard Proがマシンのプリンターを初期化する原因となった問題を修正しました。プリンターのドライバーに問題がある場合は、Storyboard Proの起動時にトリガーされます。
- Full Page(全ページ) およびExpand Panel(パネルを展開) オプションが有効になっていると、エクスポートされたPDFで垂直方向のカメラ動作があるパネルが切り取られて表示される問題を修正しました。
- オーディオクリップを選択してからビデオトラックを選択すると、現在のコマのビデオクリップが選択範囲に追加されるという問題が修正されました。
- 複数のビデオトラックで選択したビデオクリップを移動すると、選択したクリップの選択が解除されるという問題を修正しました。
- タイムラインカーソルが上にあるときにビデオクリップを移動すると、選択したクリップの選択が解除されるという問題を修正しました。
- 最初にビデオクリップを選択するときにビデオクリップとオーディオクリップを同時に選択できないという問題が修正されました。
- ダイアログがStoryboard Proの以前のバージョンの環境設定をインポートするように指示し、別の言語でアプリケーションを起動すると英語で表示されるという問題を修正しました。
- ムービーを一連の画像ファイルとしてエクスポートすると、ディレクトリがターゲットディレクトリに自動的に作成され、その中に画像ファイルがエクスポートされるという問題が修正されました。エクスポートされた画像ファイルは、ターゲットディレクトリに直接保存されるようになりました。
- HarmonyへのExport(エクスポート) ダイアログのScene Options(カットオプション) タブにおける利用可能な画像フォーマットと、Harmonyでサポートされている画像フォーマットとの差異を修正しました。
  - Digital Picture Exchange (.dpx)、OpenEXR (.exr)、Portable Document File (.pdf) および Deep Texture (.dtx) をリストに追加しました。
  - Toon Boom Vector Graphics Optimized (.tvgo) をリストから削除しました。
- 以前に削除されたブラシプリセットと同じ名前のブラシプリセットを作成すると、削除されたブラシプリセットのレビューが再読み込みされる問題を修正しました。
- ベクターまたはビットマップレイヤを選択してから別のタイプのレイヤーを追加したときに、Brush(ブラシ) ツールのツールプロパティが更新されないという問題を修正しました。

- ShiftまたはAltキーを使って描画ツールで直線を描画し、ストロークを描画しながらそれを解放すると、直線の近辺に短いジグザグが描かれるという問題を修正しました。
- Preferences(環境設定)のTools(ツール)タブで有効にできるブラシサイズのカーソルがStamp(スタンプ)ツールを使用しているときに表示され、間違ったブラシサイズを示すという問題を修正しました。
- Realistic Preview(リアリスティックプレビュー)オプションの有効時に描画するとビデオクリップが非表示になる問題を修正しました。
- Realistic Preview(リアリスティックプレビュー)オプションの有効時に描画すると、描画中に新しいストロークが表示されないという問題が修正されました。
- 特定のAlembic(.abc) 3Dモデルをインポートする際にまれにクラッシュが起こる問題を修正しました。
- パーンインオプションの有効時にHarmonyカットをエクスポートするとクラッシュする可能性がある問題を修正しました。
- Nest Panels in Symbols option(シンボルのネストパネル)オプションのチェックをオフにした状態でエクスポートすると、レンダリングされた3DモデルがエクスポートされたStoryboard Proカットに表示されないという問題が修正されました。
- 前回 macOSで実行したときに最大化された状態で終了した場合に、起動時にアプリケーションが見えなくなる問題を修正しました。
- ビデオトラックのあるプロジェクトから複数レイヤーのPhotoshopドキュメント(.psd) ファイルをエクスポートするときに発生する問題を修正しました。ビデオトラックに対応するPSDファイル内のレイヤーは、常に他のすべてのレイヤーの下になります。
- レンダリングされた3Dモデルの位置を更新するときに、元に戻してから再度その位置を更新しようとする、Update Model Position(モデル位置を更新)ダイアログボックスで元に戻された位置にモデルが表示される問題を修正しました。
- Ctrl(Windows/Linux)または⌘(macOS)キーを押したままSelect(選択)ツールで別のレイヤーのアートワークをクリックしても、そのレイヤーが選択されないという問題を修正しました。
- 複数のレイヤーとグループの選択から成るテンプレートを作成すると、グループがレイヤーに変換される問題を修正しました。
- 同じ時間内にサウンドクリップをペーストするとビデオクリップが切り取られる問題を修正しました。
- **Preserve project length when adding transitions(トランジションプロジェクトの長さを保持する)**が有効のときにカット間のトランジションを追加するとプロジェクトが1コマ短くなる問題を修正しました
- 既存のプロジェクトからパネルをコピーして新しいプロジェクトにペーストすると、カラーポットがColour(カラー)ビューに一時的に表示されなくなる問題を修正しました。
- 不透明度が9%未満の場合、インポートしたPhotoshopドキュメント(.psd)ファイル内のレイヤーが無視される問題を修正しました。
- 23.976 FPSのフレームレートでエクスポートされたムービーファイルに余分なコマができるという問題が修正されました。

- 
- エクスポートされたHarmonyカットにときどきバーンインが表示されないという問題が修正されました。
  - `LayerManager.isEmpty` メソッドが反対の値を返す問題を修正しました。
  - 半径 0 を使用したときに `LayerManager.generateMatteLayer` メソッドが `true` を返すので、マットが生成されない問題を修正しました。

## Toon Boom Storyboard Pro 6

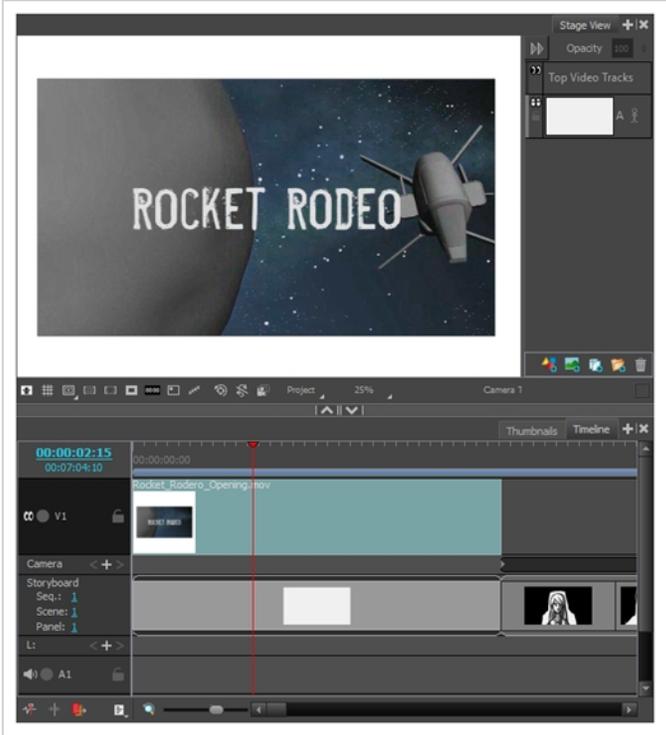
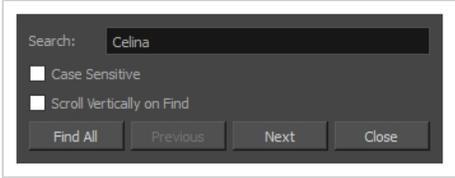
これはStoryboard Pro 6.0.0、ビルド 14.20.0.13334の変更事項のリストです。

- [機能](#) (ページ13)
  - [アニメティック](#) (ページ13)
  - [描画ツール](#) (ページ15)
  - [ライブラリー](#) (ページ17)
  - [3Dオブジェクト](#) (ページ17)
  - [PDFにエクスポート](#) (ページ18)
  - [ビットマップにエクスポート](#) (ページ19)
  - [Harmonyカットへエクスポート](#) (ページ19)
  - [オーディオをエクスポート](#) (ページ20)
  - [プロジェクト管理](#) (ページ21)
  - [構造](#) (ページ21)
  - [環境設定](#) (ページ21)
  - [スクリプト](#) (ページ22)
- [バグの修正](#) (ページ23)

### 機能

#### アニメティック

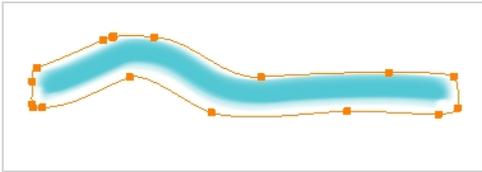
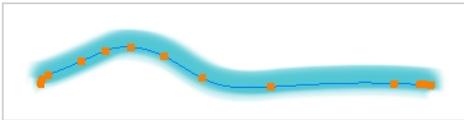
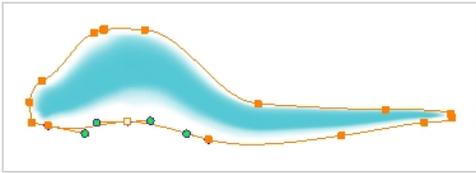
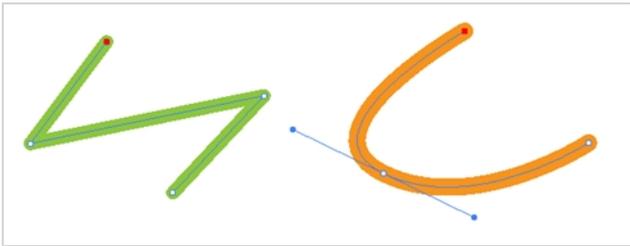
機能	説明
ビデオトラックとビデオクリップ	Storyboard Proビデオトラックを使用できるようになり、画像またはビデオクリップを追加して、それらをアニメティックに表示できます。

機能	説明
	 <p>ビデオトラックを絵コンテンツトラックの上または下に配置して、クリップをアニメティックのアートワークの上または下に表示させることができます。画像およびビデオクリップは、いくつかのパネルまたはカットにまたがることができ、アニメティックでいつでもキューに入れて切り取れます。パネル内のレイヤーと同じように、それらをトランスフォームしてアニメートすることができますが、パネル内のレイヤーとは逆に、カメラ動作の影響を受けません。</p>
オーディオトラックとビデオトラックの並べ替え	オーディオトラックとビデオトラックを並べ替えることが可能になりました。を参照してください。
オーディオトラックとビデオトラックの名前変更	ビデオトラックだけでなくオーディオトラックにもカスタム名を割り当てることが可能になりました。を参照してください。
サウンドクリップを検索	<p>ファイル名の一部または全部を入力して、一致する各結果を調べることにより、アニメティックでサウンドクリップを検索できます。を参照してください。</p> 

機能	説明
タイムコードを表示	<p>ステータスバーのTimecode(タイムコード)  ボタンをクリックして、Stage(ステージ) および Camera(カメラ) ビューの左上隅に現在のフレームのタイムコードを表示できるようになりました。を参照してください。</p> 

## 描画ツール

機能	説明
スタンプツール	<p>新しいStamp(スタンプ)  ツールを使用して、1つまたは複数の描画をアートワークにスタンプすることができます。一度に1つずつ描画をスタンプしたり、それを使ってストロークを描くことができます。ストロークを描画するときのスタンプツールの動作は、多くの方法でカスタマイズできます。を参照してください。</p>  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>注:</b> Stamp(スタンプ) ツールは、Storyboard Pro 5.5以前のBrush(ブラシ) ツールのDynamic Brush(ダイナミックブラシ) オプションに代わるものです。</p> </div>
テクスチャー付きベクターブラシ	<p>Brush(ブラシ) ツールは、ベクターレイヤーで使用されるとき、ビットマップレイヤーで使用されるときと同じテクスチャー描画機能を持ちます。を参照してください。</p>

機能	説明
	
中心線編集	<p>Centerline Editor( 中心線編集) ツールでは、ブラシストロークを、その中心線でソリッド( 実線) かテクスチャー付きかを問わず操作でき、Contour Editor( 輪郭編集) よりもシェイプを適切に制御できます。を参照してください。</p> 
テクスチャー変形	<p>Contour Editor( 輪郭編集) 、Envelope( エンベロープ) およびPerspective( パース) ツールは、テクスチャー付きベクターブラシストロークのテクスチャーを変形できます。</p> 
ポリライン( 折れ線) ツール	<p>Harmonyで利用可能だったPolyline( ポリライン) ツールは、Storyboard Proに追加されました。このツールを使用すると、線を構成する各点を作成することによってセグメント化された線またはシェイプを描くことができ、図形を正確に描くことができます。Polyline( ポリライン) ツールで作成される線は、直線または曲線のどちらでも可能です。を参照してください。</p> 
選択したレイヤーだけのオニオンスキン	<p>現在選択されているレイヤーに対してのみOnion Skin( オニオンスキン) を有効にできるようになりました。このオプションが有効のときは、周囲のパネルで選択したレイヤーと同じ名前のレイヤーのアートワークのみがOnion Skin( オニオンスキン) に表示されます。を参照。</p>
マージダウン	<p>選択したレイヤーとそのすぐ下のレイヤーをすばやく結合するコマンドができました。Layer( レイヤー) メニュー、レイヤーのコンテキストメニューで、またはCtrl + E (Windows) or ⌘ + E (macOS) を参照。</p>

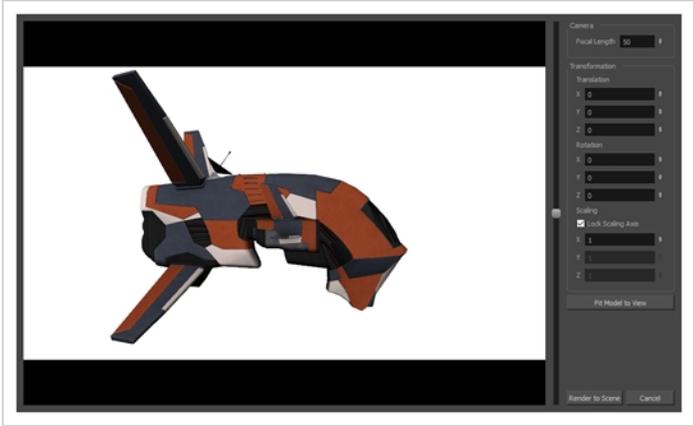
機能	説明
パースツールモード	<p>Perspective(パース) ツールが、Perspective(パース) モード  でもLattice(ラティス)  モードでも使用できるようになりました。Perspective(パース) モードは、パース効果をシミュレートすることによって描画を変形しますが、Lattice(ラティス) モードは単にコントロールボックスのシェイプに合うように描画を変形するだけです。を参照してください。</p>  <p>オリジナルシェイプ      パースで変形モード      ラティスで変形モード</p>
方向ブラー	<p>Directional Blur(方向ブラー) ダイアログでは、ダイヤルをクリック&amp;ドラッグすることで、ブラーの角度を設定できるようになりました。を参照。</p>

## ライブラリー

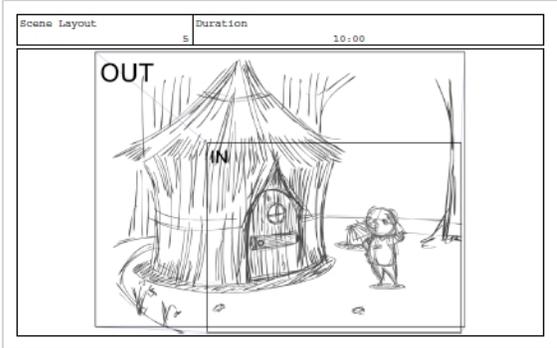
機能	説明
複数レイヤーテンプレート	<p>複数のレイヤーを選択して、テンプレートを作成することができます。そのようなテンプレートをパネルにインポートすると、そのすべてのレイヤーがパネルに追加されます。を参照してください。</p>
複数パネルテンプレート	<p>複数の絵コンテパネルを選択してテンプレートを作成できるようになりました。そのようなテンプレートをプロジェクトにインポートすると、そのすべてのパネルがプロジェクトに追加されます。を参照してください。</p>
Timeline(タイムライン) ビューにパネルテンプレートを挿入	<p>Timeline(タイムライン) ビューの2つのパネルの間に、1つまたは複数のパネルからなるテンプレートを挿入できるようになりました。以前は、これはThumbnails(サムネール) ビューでのみ実行可能でした。を参照。</p>

## 3Dオブジェクト

機能	説明
2Dカットで3Dモデルをレンダリングする	<p>3Dモデルを2Dカットに追加しようとするとき、3Dモデルを3Dカットに変換せずにシーンに追加できるように、3Dモデルを2Dレイヤーにレンダリングするオプションがあります。を参照。</p>

機能	説明
	

## PDFにエクスポート

機能	説明
カットレイアウトパネルをレンダー	<p>Render Scene Layout Panel( カットレイアウトパネルをレンダー) オプションがPDF Profile( PDFプロフィール) ダイアログのPanel( パネル) タブに追加されました。有効時、カメラ動作がある各カットのパネルのサムネールの前に、特別な「レイアウト」サムネールが追加されます。レイアウトサムネールには、カット全体のカメラ動作と、カットの最初のパネルのアートワークが含まれています。を参照。</p> 
カメラマスクを表示	<p>Display Camera Mask( カメラマスクを表示) オプションが、PDF Profile( PDFプロフィール) ダイアログのPanel ( パネル) タブに追加されました。有効時には、カメラフレームまたはカメラの軌跡で覆われていないパネルの部分がマスクで覆われます。これは、カメラで覆われているアートワークだけがサムネールに表示されることを意味します。マスクの色はカスタマイズすることができます。を参照。</p>

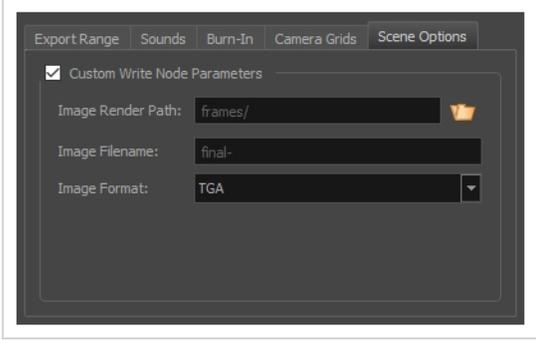
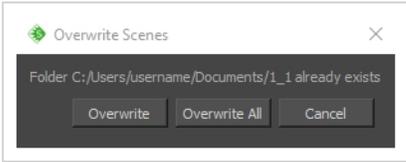
機能	説明
	
コマスナップショット	<p>Frame Snapshot(コマスナップショット) オプションが、PDF Profile( PDFプロファイル) ダイアログの Panel (パネル) タブに追加されました。有効時は、スナップショットを含むパネルが、スナップショット時のカメラの視点からレンダリングされます。パネルのサムネールはカメラフレーム内のアートワークのみを表示し、カメラ動作はサムネール上にレンダリングされません。を参照。</p>

## ビットマップにエクスポート

機能	説明
すべてのスナップショットをエクスポート	<p>パネルに複数のスナップショットがあるとき、そのパネルのすべてのスナップショットを異なる画像ファイルにエクスポートできるようになりました。</p> <p>以前は、ビットマップ画像をエクスポートするときにパネルのメインスナップショットだけがエクスポートされ、PDFにエクスポートするときに1つのパネル用に複数のスナップショットをエクスポートすることができませんでした。</p>

## Harmonyカットへエクスポート

機能	説明
ノードパラメータを書き込む	<p>Harmonyカットをエクスポートするとき、つまりレンダリングされたコマの位置、プレフィックス、画像フォーマットをエクスポートするとき、Write(書き込み) ノードのレンダリングパラメータのいくつかを設定することが可能になりました。を参照。</p>

機能	説明
	
グループレイヤー	<p>プロジェクトのGroup(グループ)レイヤーが、Harmonyカットにエクスポートされるようになりました。描画レイヤーは、グループのトランスフォームとアニメーションを維持するベグの下で、それぞれのグループ内に作成されます。</p>
レンダリングされたコマのエクスポート	<p>Harmonyカットをレンダリングされた画像としてエクスポートすると、静止画像はコマごとに何度もレンダリングされることがなくなりました。代わりに、それらは一度レンダリングされて画像が変わるまでエクスポートされ、エクスポート時間とディスクスペースを節約します。</p>
すべて上書き	<p>既存のHarmonyカットを上書きしてエクスポートするとき、競合する各シーンを一度に1つずつ上書きするように指定する必要がなくなり、競合する名前ですべてのStoryboard Proカットを同時に上書きできるようになりました。</p> 
結合トラックと個別トラックの両方をエクスポートする	<p>Storyboard Proカットをエクスポートするとき、各カットのオーディオを別々のオーディオトラックの両方にエクスポートするか、1つのミックスダウンオーディオトラックにエクスポートするかを選択できます。個々のオーディオトラックとマージされたオーディオトラックの両方とも、エクスポートされたカット内で共存します。を参照。</p>

## オーディオをエクスポート

機能	説明
結合トラックと個別トラックの両方をエクスポートする	<p>オーディオをエクスポートするときは、プロジェクト内のオーディオトラックを別々にエクスポートし、同時に1つのオーディオトラックにミックスダウンすることを選択できます。を参照してください。</p>

## プロジェクト管理

機能	説明
変更されたパネル (変更の追跡) だけを結合	現在のプロジェクトから抽出されたプロジェクトをマージして置き換えるときは、インポート中のプロジェクトで変更があったと追跡されたパネルのみをインポートするように選択できるようになりました。を参照。
アートワークだけを置換	現在のプロジェクトから抽出されたプロジェクトをマージして置き換えるときは、パネルやカットのタイミングやレイヤーの位置やアニメーションの変更を無視し、プロジェクトのアートワークで行われた変更のみをインポートするように選択できます。を参照。

## 構造

機能	説明
オプションの画像レンダリング	プロジェクトをコンフォーメーション用にエクスポートするときは、画像のエクスポートをスキップするように選択できます。これは、プロジェクトをすでにエクスポートしていて、再度エクスポートする必要があるが、画像が再びレンダリングされるのを待ちたくない場合に便利です。を参照。
オプションのビデオインポート	シーンをStoryboard Proプロジェクトにインポートするときは、パネルをインポートしないで、代わりにオーディオトラックまたはキャプションだけをインポートするように選択できます。  このオプションを使用すると、ビデオ編集ソフトウェアで作成されたサウンドトラックをXMLまたはAAFシーンにエクスポートしてから、絵コンテパネルに影響を与えずにStoryboard Proプロジェクトにインポートできます。
静止カメラを是正	Rectify Static Camera(静止カメラを是正) オプションがConformation Export(コンフォーメーションエクスポート) ダイアログに追加されました。このオプションは、カメラが傾いていて、カメラ動作がないカットを、カメラがまっすぐであるかのようにレンダリングします。を参照。

## 環境設定

機能	説明
トランジションを追加するときにプロジェクト長を保持	デフォルトでは、トランジションを追加するとき、プロジェクトの長さはトランジションの長さだけ短くなります。これは、現在のカットの再生が終了する前に、トランジションによって次のカットの再生が開始されるためです。このオプションを有効にすると、2つのカット間にトランジションを追加すると、自動的に両方のカットの長さがトランジションの半分の長さだけ延長され、プロジェクトを同じ長さに保つことができます。  この環境設定はPreferences(環境設定) ダイアログのGeneral(全般) タブに追加されました。を

機能	説明
	参照。
自動トラッキングモードでキャプションの変更を無視する	<p>デフォルトでは、Auto Tracking Mode(自動トラッキングモード)の有効時に、パネルに変更を加えるとそのパネルの追跡が有効になります。このオプションを有効にすると、パネルのキャプションを変更しても、そのパネルのトラッキングは有効になりません。</p> <p>この環境設定はPreferences(環境設定)ダイアログのGeneral(全般)タブに追加されました。を参照。</p>
時間をフィートとコマで表示する	<p>Timeline(タイムライン)ビュー、Thumbnails(サムネイル)ビューおよびエクスポートされたPDFドキュメントに時間をフィートおよびコマで表示することが可能になりました。アニメーション制作の文脈では、1フィートはアニメーションタイムシートの垂直方向の1フィートに対応し、これは16コマをカバーします。したがって、各フィートはプロジェクトの16コマに対応します。</p> <p>この設定は、Preferences(環境設定)ダイアログのGlobal UI(グローバルUI)タブに追加されました。Time Display Units(時間表示単位)セクションでは、各時間表示設定の後にドロップダウンメニューが続き、そこでTimecode(タイムコード)、Frames(コマ)またはFeet + Frames(フィート + コマ)のいずれかを選択できます。を参照。</p>

## スクリプト

機能	説明
現在のコマ	現在のコマを確認および変更できるコマクラスが作成されました。それには <b>現在</b> 、 <code>setCurrent</code> および <code>moveFrames</code> のメソッドが含まれています。
レイヤー管理	<p>次のメソッドがLayerManagerクラスに追加されました: <code>isShared</code>、<code>isEmpty</code>および<code>mergeLayers</code>。</p> <p>さらに、<code>getLayerSelection</code>メソッドがSelectionManagerクラスに追加されました。</p>
タイムラインマーカー	TimelineMarkersクラスが作成されました。それにはプロジェクトのタイムラインマーカーを管理するためのいくつかのメソッドが含まれています。
ツールプリセット	ToolPresetManagerクラスが作成されました。ツールプリセットを一覧表示して選択することができます。
パネルのカラー	<code>setPanelColor</code> および <code>getPanelColor</code> メソッドがStoryboardManagerクラスに追加されました。
AAFをエクスポート	<code>exportToAAF</code> メソッドがExportManagerクラスに追加され、プロジェクトのエクスポートを確認用

機能	説明
	のAAFシーンとしてスクリプト化することができます。

## バグの修正

- ペンタブで素早く描いた曲線が、ローエンドのビデオカードでは細分化されて凹んで見えるという問題を修正しました。
- 現在のプロジェクトを分割または抽出するとき、Storyboard Packed File (.sbpz)を上書きするとターゲットプロジェクトの親ディレクトリが削除される問題を修正しました。
- コンピュータがスリープモードから復帰したときにエラーメッセージが表示されてクラッシュする問題を修正しました。
- レイヤーをアニメートするときにランダムに発生するクラッシュを修正しました。
- サムネイルが生成されようとしている間にパネルを削除したときに発生するメモリリークを修正しました。
- Stage(ステージ)ビューまたはCamera(カメラ)ビューが現在のワークスペースにない場合にカットをフリッピングしたときのクラッシュを修正しました。
- プロジェクトの最後のカットをドラッグ&ドロップしてプロジェクト内の前のカットに移動するとまれに発生することがあるクラッシュを修正しました。
- 引数 -panelidを指定してコマンドラインを使用して既に開いているプロジェクトを開き、プロジェクトが既に開いていることを警告するダイアログをキャンセルしたときに生じるクラッシュ問題を修正しました。
- 3Dモデルのスケール因数が、エクスポートされたHarmonyカットでは保持されない問題を修正しました。
- 共有された描画でオートマットを生成しようとする、共有描画が破棄される問題を修正しました。
- 複数の描画を含むダイナミックブラシプリセットをエクスポートし、別のユーザーアカウントでインポートすると、ダイナミックブラシの最初の描画のみをインポートする問題を修正しました。



### 注:

ダイナミックブラシは、Storyboard Pro 6.0ではStamps(スタンプ)と名前変更されました。

- 共有描画を含む1つのカットをフリッピングすると、共有描画がプロジェクト全体でフリッピングする問題が修正されました。フリッピングしたカットにある共有描画は、元の描画からリンク解除され、共有描画のフリッピングバージョンにリンクされます。これも共有されます。
- Windows上で複数のモニターを異なるスケール因数に設定して作業すると、ペンタブの入力がオフセットされる問題が修正されました。
- カットに共有描画と偶数個のパネルが含まれている場合、カットをフリッピングするとうまくいなくなる問題を修正しました。

- 
- 共有描画をあるアートタイプから別のアートタイプに変換しても、元の共有描画のアートタイプが更新されないという問題が修正されました。
  - ムービープレーヤーで開かれているファイルを上書きしようとする、Windows Media Video( .wmv) ファイルのエクスポートがエラーメッセージなく失敗する問題を修正しました。
  - プロジェクトがストーリーボードパックファイル( .sbpz) 形式で分割または抽出された場合、extractproject\_ tempというプロジェクトタイトルになるという問題が修正されました。
  - Split Project (プロジェクトを分割) およびExtract Project(プロジェクトを抽出) ダイアログに、デフォルトで現在のプロジェクト形式( .sboardまたは.sbpz) でプロジェクトを作成させるようにしました。
  - 現在のパネルの背景レイヤーがオニオンスキンの上に表示される問題を修正しました。
  - Lock Scene and Panel Names(カット名とパネル名をロック) オプションが有効になっているとき、Thumbnails(サムネール) ビューのパネル上に表示されるアイコンを修正しました。
  - 複数のパネルからレイヤーを選択するときに非常に短いパネルでレイヤーを選択できないという問題が修正されました。
  - 複数のパネルにわたる複数レイヤーの選択にブラー効果を適用すると非常に短いパネルのレイヤーが無視される問題を修正しました。
  - 1ページごとに1パネルのPDFをエクスポートときに、たとえばPanels(パネル) > Expand Panel PDF (パネルのPDFを展開) オプションが無効になっていてもパネルが展開される問題を修正しました。
  - コンフォーメーション用に16フィールドでプロジェクトをエクスポートするときに、カメラのフレーミングが正しくない問題が修正されました。
  - コピー&ペーストしたり、コンフォーメーション用にシーンをインポートしたりして、プロジェクトに追加されたサウンドクリップで波形がすぐに表示されない問題を修正しました。
  - PDF Profile( PDFプロファイル) ダイアログでGeneral(全般) タブをデフォルトタブにしました。
  - 現在選択されているタイムラインマーカが表示範囲外になるまでTimeline(タイムライン) ビューをスクロールすると、タイムラインマーカが選択されたように見える問題を修正しました。
  - Find Text in Captions( キャプション内のテキストを検索) ダイアログのボタンが大きすぎてmacOS上で重なって見える問題を修正しました。
  - High DPI / Retina Display(高 DPI/網膜ディスプレイ) モードにおける以下のユーザーインターフェースの要素のサイズを修正しました。
    - Stage(ステージ)、Camera(カメラ)、Top(トップ) およびSide(サイド)のビューのZoom(ズーム) ドロップダウン
    - High DPI / Retina Display(高 DPI/網膜ディスプレイ) モードのSplit Storyboard(絵コンテを分割) ダイアログのBrowse(参照) ボタン
  - 以下のローカライゼーションの問題を修正しました。

- 日本語 Welcome Screen(ようこそ画面)のテキストが切り取られる。
- Blur(ブラー)ダイアログのオプションが翻訳されない。
- Pitch Mode(ピッチモード)ワークスペースのPlay(再生)およびPlay Selected Panels(選択したパネルを再生)ボタンのツール先端が翻訳されない。
- Generate Auto-Matte(オートマットを生成)ダイアログでオプションが翻訳されない。
- スクリプト選択ダイアログのリスト名が翻訳されない。