



STORYBOARDPRO

Toon Boom Storyboard 5.5
入门指南

法律声明

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

电话: +1 514 278 8666

传真: +1 514 278 2666

toonboom.com

免责声明

本指南的内容由适用的许可协议提供特定的有限保证并规定赔偿责任的排除和限制, 该许可协议的附件包含针对 Adobe®Flash® 文件格式 (SWF) 的特殊条款和条件。有关详情, 请参考许可协议以及上述特殊条款和条件。

本指南的内容属于 Toon Boom Animation Inc. 的财产, 受版权保护。

严禁复制本指南的全部或部分內容。

商标

Toon Boom® 是注册商标, Storyboard Pro™ 和 Toon Boom 徽标是 Toon Boom Animation Inc. 的商标。所有其他商标归其各自所有者所有。

出版日期

2/9/2017

Copyright © 2017 Toon Boom Animation Inc. 保留所有权利。

目录

目录	3
第 1 章：简介	5
第 2 章：如何创建项目	7
第 3 章：界面	9
Stage(舞台) 视图	9
Thumbnails (缩略图) 视图	10
Panel(分解镜头) 视图	10
Storyboard(故事板) 视图	11
Tool Properties(工具属性) 视图	12
Tools(工具) 工具栏	12
Storyboard (故事板) 工具栏	12
Playback (回放) 工具栏	13
顶层菜单	13
在界面中导航	13
第 4 章：如何使用注释	17
第 5 章：如何添加分解镜头	19
创建镜头	19
创建连续镜头	20
对分解镜头重新排序	20
第 6 章：如何使用图层	23
添加图层	23
删除图层	23
显示和隐藏图层	23
锁定和解锁图层	25
第 7 章：如何绘图	27
第 8 章：如何着色	31
第 9 章：如何创建模板	33
第 10 章：如何在 3D 空间工作	37
从顶视图和侧视图查看对象	37
将镜头转换为 3D	38
将镜头重置为 2D	38
将 3D 对象导入文件库	38
在 3D 空间放置 2D 元素	39
以摄像机视图预览分解镜头	39

第 11 章：如何创建样片	41
关于Timeline (时间轴) 视图	41
设置分解镜头持续时间	42
创建图层动画	42
创建摄像机动画	44
添加声音	47
创建过渡	48
第 12 章：如何导出	51
导出 PDF	51
导出 QuickTime 影片	52
导出到 Toon Boom	52

第 1 章：简介

Storyboard Pro 是一套功能齐全的故事板制作软件，适用于动画片、电视剧、2D/3D 影片、真人电影动画、视频游戏或活动策划等，其具备的高级特性能够满足各种项目的所有需求。

在本《入门指南》中，您将了解到 Toon Boom Storyboard Pro 的主要功能和基本概念，让您快速上手。如需了解所有工具和选项以及高级技巧，请参考 Toon Boom Storyboard Pro 的完整说明文档(网址：docs.toonboom.com)。

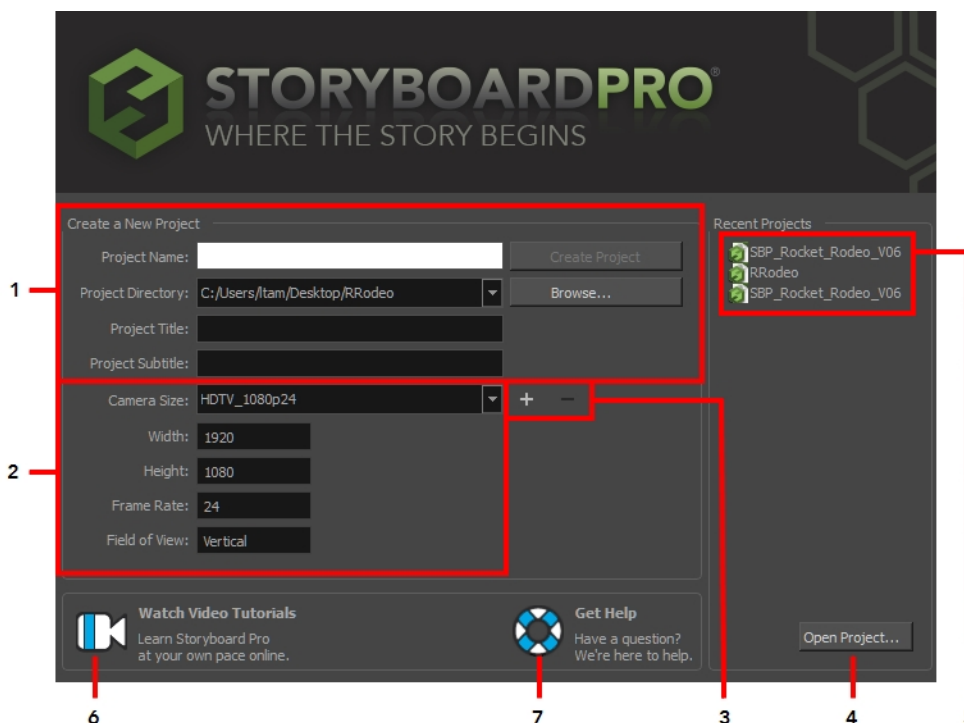
第 2 章：如何创建项目

首次打开 Storyboard Pro 时，将显示两个界面。第一个界面包含转到以下内容的链接：

- 学习如何使用 Storyboard Pro。
- 关于该版本 Storyboard Pro 中新增内容的详细信息。
- 加入 Toon Boom 论坛，利用该平台与其他 Storyboard Pro 用户互动、提问并获得解答。



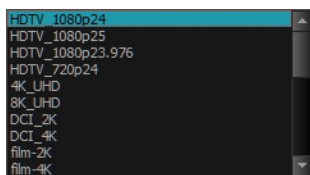
关闭首个欢迎画面时，将显示第二个画面。这时可以创建和打开项目。但是，如果某个镜头已打开，可以通过选择 **Help(帮助) > Show Welcome Screen(显示欢迎界面)** 来显示欢迎界面。



1. 创建并命名项目
2. 设置项目分辨率
3. 添加或删除自定义项目分辨率
4. 浏览并打开项目
5. 打开最近项目
6. 观看 Storyboard Pro 视频教程
7. 访问 Storyboard Pro 文档

如何从欢迎屏幕中创建项目

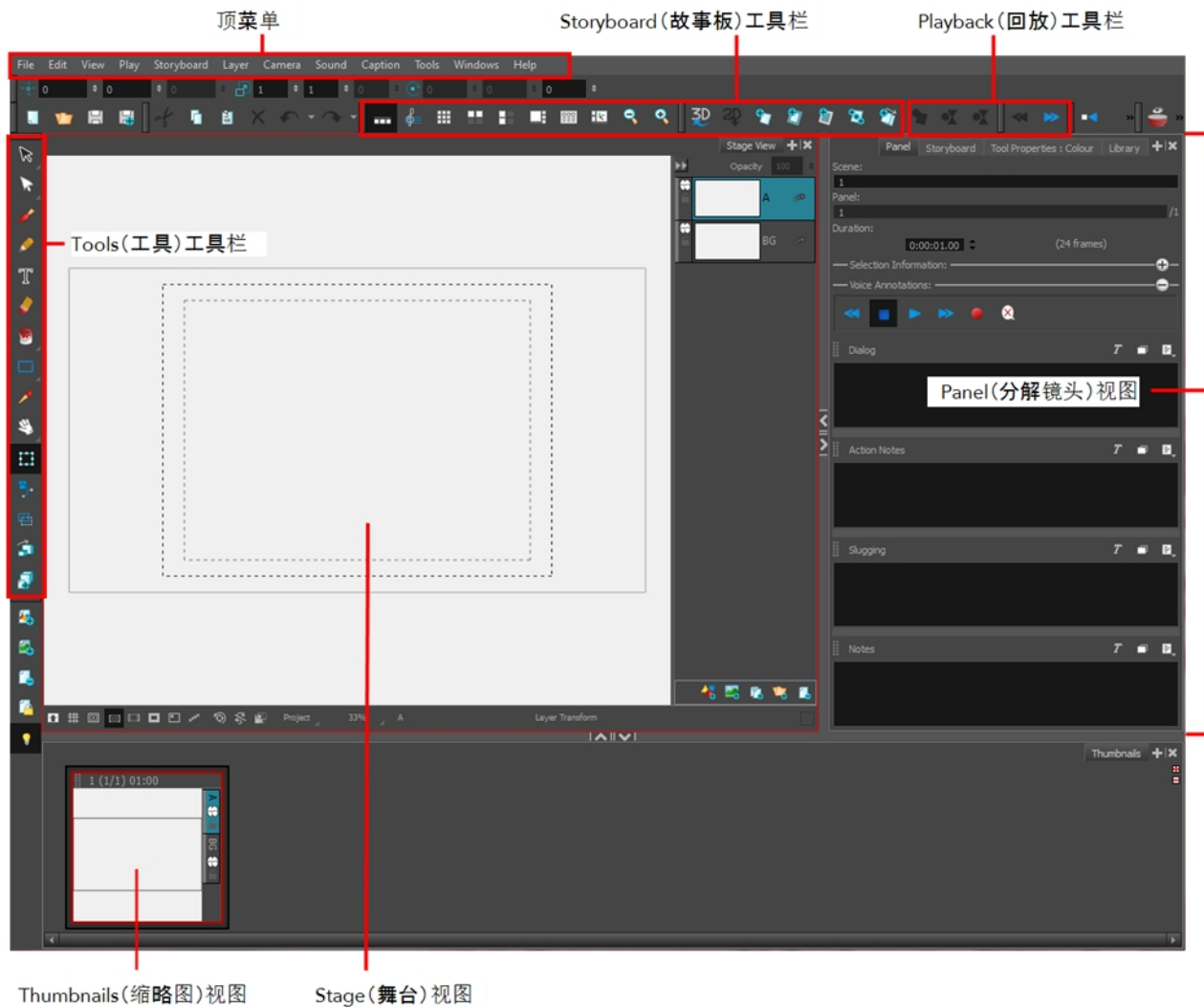
1. 在 **Project Name**(项目名称) 字段键入项目的名称。该名称将显示为文件名。
2. 在 **Project Directory**(项目目录) 字段指定新建项目的位置。
3. 在 **Project Title**(项目标题) 字段，键入项目标题的名称。建议将项目名称用作项目标题。也可键入 **Project Subtitle**(项目副标题) 的名称，但副标题非必填。这些标题将显示在 PDF 导出文件的相关页面中。
4. 在 **Camera Size**(摄像机尺寸) 菜单选择项目的分辨率。



5. 单击 **Create Project**(创建项目)。

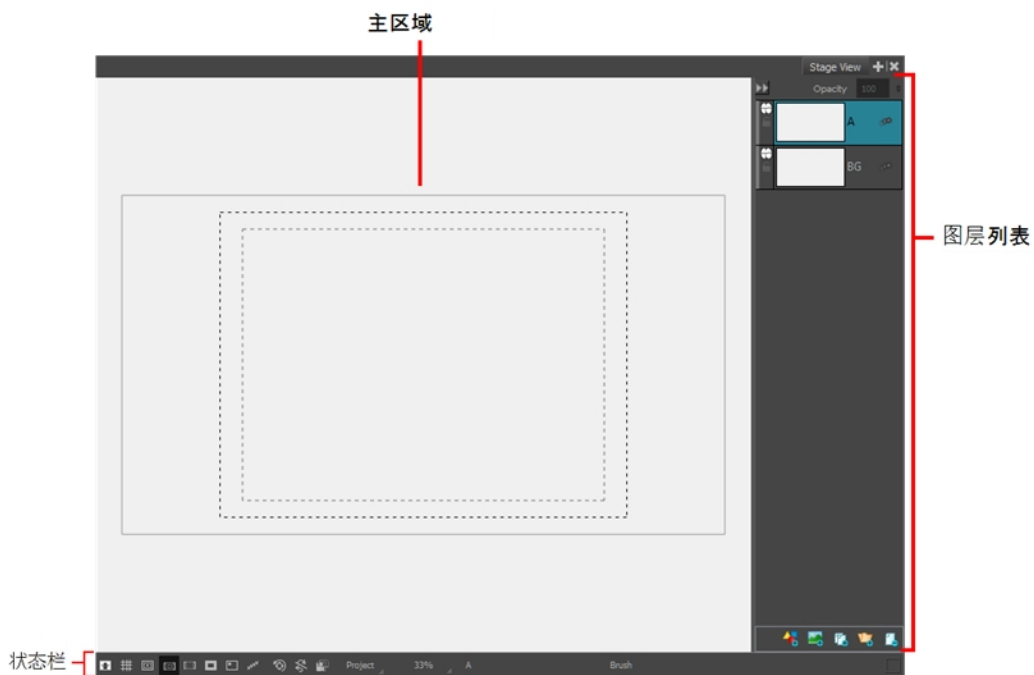
第 3 章：界面

当首次启动 Storyboard Pro 时显示默认工作区。该工作区包含制作故事板所需的所有主要元素。



Stage(舞台) 视图

Stage (舞台) 和 Camera (摄像机) 视图是 Storyboard Pro 中的操作中心。在这些视图中，可以创建、着色、推动摄像机、创建图层以及查看效果。



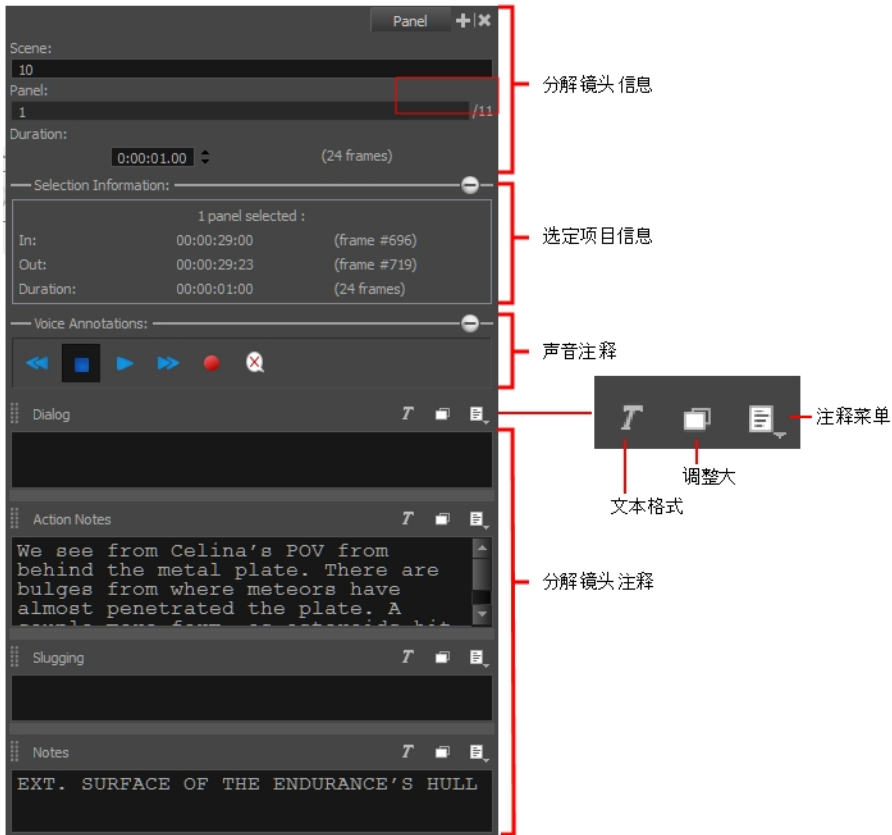
Thumbnails (缩略图) 视图

Thumbnails (缩略图) 视图以时间顺序显示项目中的所有分解镜头。使用该视图，可以在故事板中导航、重排分解镜头和镜头，以及选择要在 Stage(舞台) 视图中显示的分解镜头。



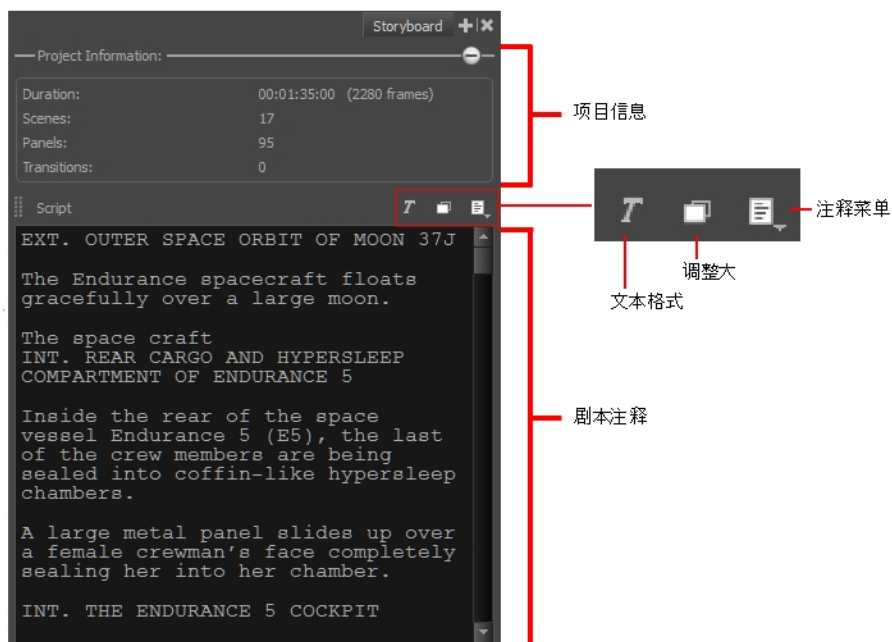
Panel(分解镜头) 视图

Panel(分解镜头) 视图显示与当前分解镜头、进出及持续时间等相关的不同注释，并可播放与分解镜头相关的声音注释。



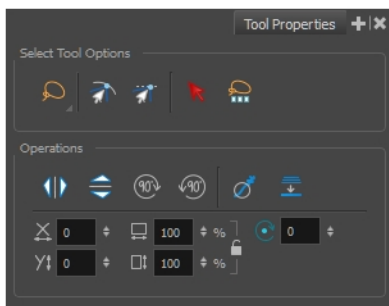
Storyboard(故事板)视图

可在Storyboard(故事板)视图中导入或键入剧本。它还显示关于故事板项目的有用信息。Storyboard(故事板)视图分为两个区域:项目信息和剧本注释。



Tool Properties(工具属性)视图

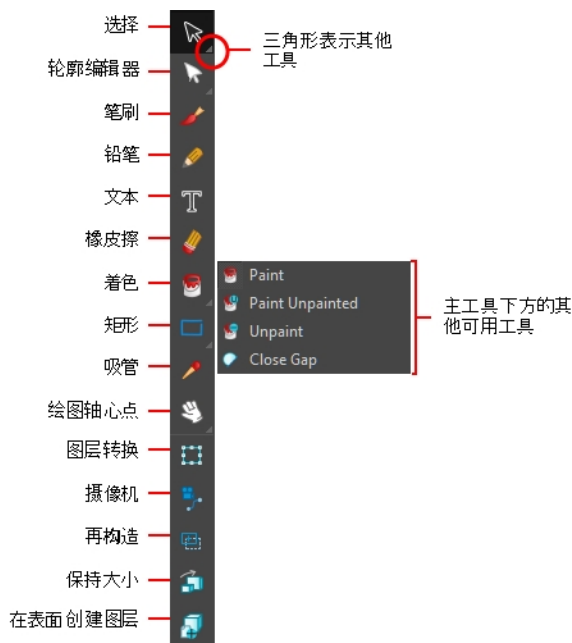
Tool Properties(工具属性)视图包含与当前选定工具相关的最常用的选项和操作。当从Tools(工具)工具栏选择一个工具时，Tool Properties(工具属性)视图便随之更新以显示该工具的属性。



与选择工具相关的选项 和操作

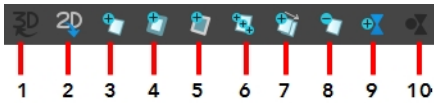
Tools(工具)工具栏

Tools(工具)工具栏包含在 Storyboard Pro 中工作所需的所有主要工具。在默认工作区，该工具栏位于界面的最左侧。工具右下角的小三角形表示主要工具下有其他工具。要使用这些工具，按住鼠标左键，直至其他工具出现，然后选择一个。



Storyboard (故事板) 工具栏

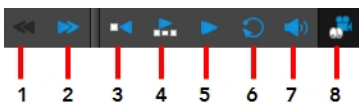
Storyboard(故事板)工具栏包含添加与删除分解镜头、镜头和过渡等相关的所有基本命令，也可以通过该工具栏在 2D 和 3D 工作区之间切换。在默认工作区中，该工具栏位于界面顶部。



1. 启用 3D
2. 将镜头重置为 2D
3. 新建分解镜头
4. 新建镜头
5. 新建连续镜头
6. 智能添加分解镜头
7. 复制选定分解镜头
8. 删除选定分解镜头
9. 新建过渡
10. 删除过渡

Playback (回放) 工具栏

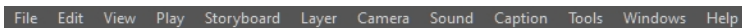
回放工具栏可用于播放故事板内容。创建带过渡和声音的样片时，可以在 Stage(舞台) 视图中实时播放该样片以检查定时效果。在默认工作区中，该工具栏位于界面顶部。



1. 首帧
2. 尾帧
3. 转到选项中的第一帧
4. 播放选项
5. 播放
6. 循环
7. 声音
8. 摄像机

顶层菜单

顶层菜单包含大多数命令。可用功能取决于工作中的视图和使用中的元素。顶层菜单始终位于界面的最上方。



在界面中导航

Toon Boom Storyboard Pro 可以放大、缩小、旋转、摇摄和重置视图，实现界面的轻松导航。

命令	操作	访问方法
放大	放大视图。	View (视图) > Zoom In(放大) 按 2 或向上滚动鼠标滚轮。
缩小	缩小视图。	View (视图) > Zoom Out(缩小) 按 1 或向下滚动鼠标滚轮。
放大或缩小	放大或缩小视图。	向上或向下滚动鼠标中键。 按住 空格键 和 鼠标中键，同时向上或向下拖拽鼠标。
摇摄	平行移动视图。	按住 空格键 并按想要平移视图的方向拖动。
重置摇摄	将视图的摇摄重置到其默认位置。	View (视图) > Reset Pan(重置摇摄)

		按 Shift + N
重置视图	将视图重置为其默认位置。	View (视图) > Reset View (重置视图) 按 Shift + M
将视图重置到默认绘图区域	重置舞台视图以显示默认绘图区域, 该区域为默认摄像机帧内侧的区域 (更改摄像机之前)。	View (视图) > Reset Stage View To (将舞台视图重置为) > Default Drawing Area (默认绘图区域)
将视图重置到当前分解镜头	重置舞台视图以完整显示当前分解镜头。	View (视图) > Reset Stage View To (将舞台视图重置为) > Current Panel Overview (当前分解镜头概览)
将视图重置为摄像机概览	将舞台视图重置为显示摄像机帧概览。如果选定分解镜头内有摄像机移动, 则将显示摄像机移动范围内的整个空间。 注: 仅在将视角模式设置为镜头或分解镜头级别时可用。	View (视图) > Reset Stage View To (将舞台视图重置为) > Camera Overview (摄像机概览)
将视图重置为起始摄像机	将舞台视图重置为聚焦于当前分解镜头上的摄像机移动的起始摄像机位置。 注: 仅在将视角模式设置为镜头或分解镜头级别时可用。	View (视图) > Reset Stage View To (将舞台视图重置为) > Start Camera Frame (起始摄像机帧)
将视图重置为结束摄像机	将舞台视图重置为聚焦于当前分解镜头上的摄像机移动的结束摄像机位置。 注: 仅在将视角模式设置为镜头或分解镜头级别时可用。	View (视图) > Reset Stage View To (将舞台视图重置为) > End Camera Frame (结束摄像机帧)
重置旋转	将视图的旋转重置为其默认位置。	View (视图) > Reset Rotation (重置旋转) 按 Shift + X
重置缩放	将视图的缩放重置为其默认位置。	View (视图) > Reset Zoom (重置缩放) 按 Shift+Z


顺时针旋转 30 度	就像动画台一样，将摄像机视图顺时针旋转 30 度。	View (视图) > Rotate View CW(顺时针旋转视图)
逆时针旋转 30 度	就像动画台一样，将摄像机视图逆时针旋转 30 度。	View (视图) > Rotate View CCW(逆时针旋转视图)
切换全屏	可以在最大化 Storyboard Pro 屏幕与返回默认尺寸之间来回切换。	View (视图) > Toggle Full Screen(切换全屏) Ctrl+Alt+Shift+F (Windows) 或 ⌘+Alt+Shift+F (Mac OS X)

第 4 章：如何使用注释

完整的故事板不仅包括绘图分解镜头，还包括有用的书面说明和信息，如动作说明、对话等等。在 Storyboard Pro 中，这些文本字段称为注释。编辑注释和拖放操作一样简单。也可轻松地对分解镜头和镜头重新排序、重新安排和修改，再也不用回到复印机、剪刀和胶布的时代！

如果剧本为 .txt 或 .rtf 文件格式，可以将其导入剧本注释字段。

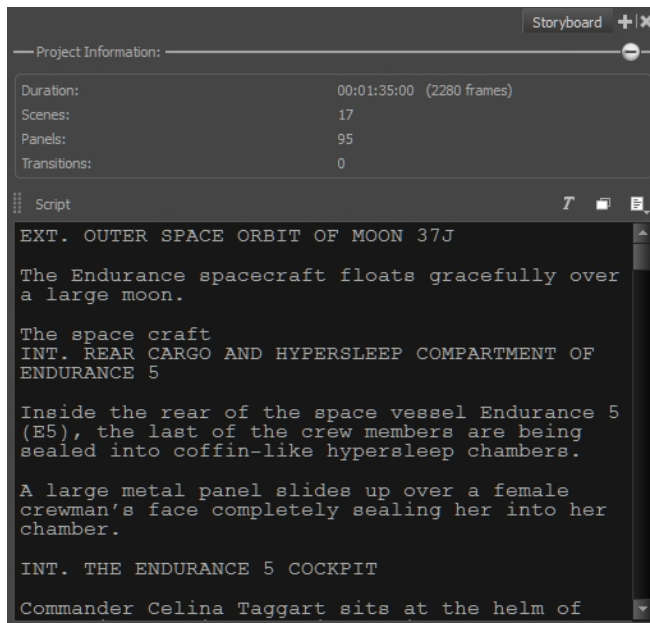
如何使用 Import Caption(导入注释)命令导入剧本

1. 在 Storyboard(故事板)视图中，单击 Caption Menu(注释菜单)  按钮并选择 **Import Caption(导入注释)**。

Import Caption(导入注释)浏览器将打开。

2. 选择 .txt 或 .rtf 文件并单击 **打开**。

剧本将显示在剧本注释字段中。

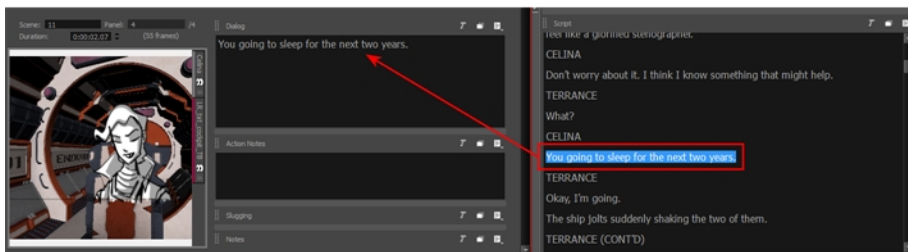


如何拖放已导入剧本中的文本

1. (可选) 选择 **Windows(窗口) > Workspace(工作区) > Workspace(工作区) > Vertical(垂直)** 切换至 Vertical(垂直)工作区。
2. 在 Thumbnails(缩略图)视图中，选择要添加文本至注释的分解镜头。
3. 在故事板视图中，单击 **Storyboard(故事板)** 标签以切换至该视图。
如果工作区中未显示故事板视图，请选择 **Windows(窗口) > Storyboard(故事板)**。
4. 在剧本注释字段，选择要移动的文本。注意，拖动时将会复制文本。

注：可以从任意注释字段将文本拖放至其他字段，不一定必须从剧本注释拖放。

5. 在 **Script** (剧本) 注释中，拖动选定文本并将其放至分解镜头的目标注释。



6. 重复此项操作，直至将所有需要的文本复制到项目注释字段。
7. 如果使用垂直工作区，请选择 **Windows(窗口) > Restore Default Workspace(恢复默认工作区)**。

注：也可以从 **Microsoft Word** 等外部应用程序或 **PDF** 文件复制粘贴文本。

第 5 章：如何添加分解镜头

一个分解镜头代表一个动作。需要使用多个绘图来清楚表达一个镜头内的表演时，可以使用多个分解镜头。白色矩形代表摄像机视图。默认情况下，当前分解镜头在Thumbnails(缩略图)视图中以红色突出显示。


创建新的分解镜头时，新的分解镜头将添加到当前分解镜头之后。

如何新建分解镜头

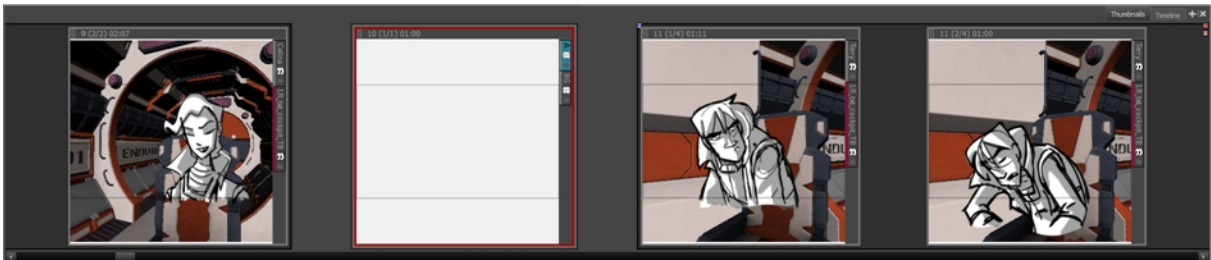
1. 在Thumbnails(缩略图)视图中，选择要添加分解镜头的分解镜头。



2. 执行下列操作之一：

- ▶ 在Storyboard(故事板)工具栏中，单击New Panel(新建分解镜头)  按钮。
- ▶ 选择Storyboard(故事板) > New(新建) > New Panel(新建分解镜头)。
- ▶ 按 P。

新的分解镜头将添加到故事板中，与当前分解镜头属于同一个镜头。




创建镜头

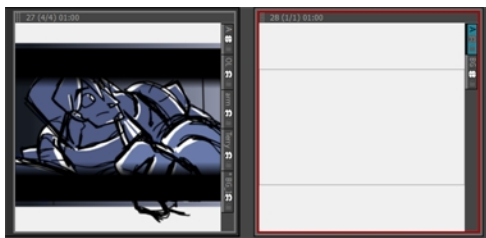
一个镜头由一个或多个分解镜头组成。在动画中，只要摄像机角度发生了变化，就应创建一个新的镜头。这在真人影片中也称为镜头。换言之，如果动作从中景变换到近景，则两者应分别为一个独立的镜头。默认情况下，镜头的分解镜头以灰色矩形连接。

如何创建镜头

1. 执行下列操作之一：

- ▶ 在故事板工具栏，单击New Scene(新建镜头)  按钮。
- ▶ 选择Storyboard(故事板) > New(新建) > New Scene(新建镜头)。

包含一个空白分解镜头的新镜头将添加到当前镜头之后。



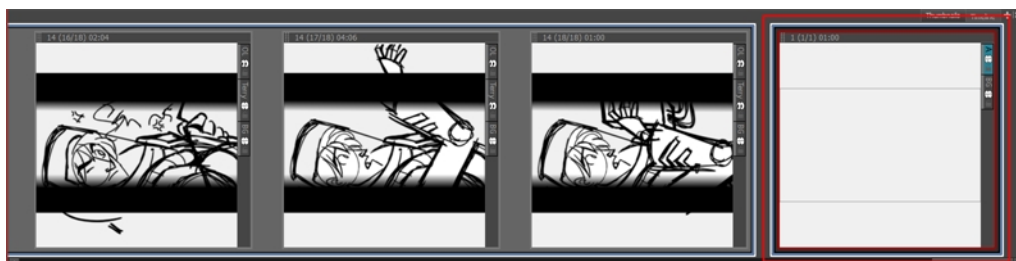
创建连续镜头

默认情况下，在开始创建故事板时，创建的镜头并非连续镜头的一部分。若要开始向项目中添加连续镜头，则必须对每一个连续镜头的起始镜头使用 **New Sequence**(新建连续镜头) 按钮。这将向项目中添加新的镜头，并在 **Thumbnails** (缩略图) 和 **Timeline** (时间轴) 视图中显示连续镜头标记。

如何新建连续镜头

1. 执行下列操作之一：

- ▶ 在 **Storyboard** (故事板) 工具栏中，单击 **New Sequence** (新建连续镜头) 按钮。
- ▶ 选择 **Storyboard**(故事板) > **New** (新建) > **New Sequence**(新建连续镜头)。

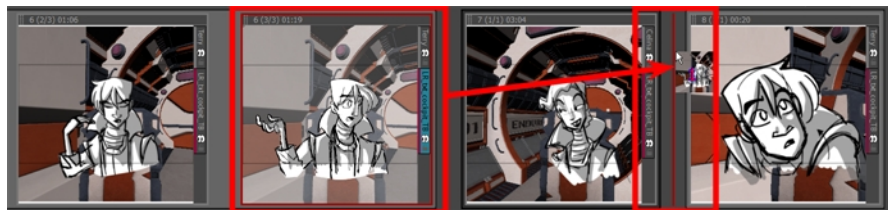


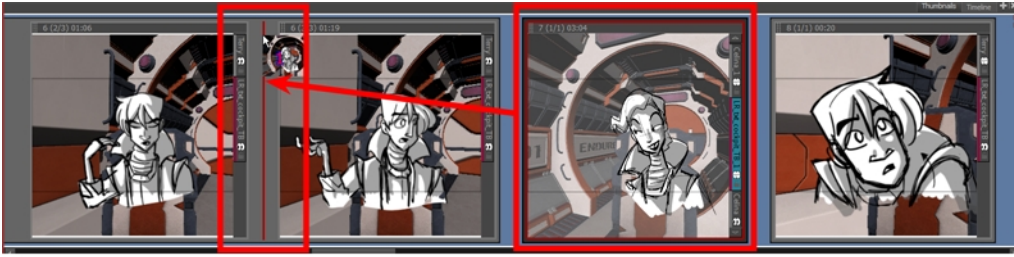
新的镜头将添加到项目中，成为新连续镜头的起始点。如果这是添加到项目中的首个连续镜头，那么其前方所有镜头也将合并成为一个连续镜头。连续镜头标记在 **Thumbnails** (缩略图) 和 **Timeline** (时间轴) 视图中均可见。

对分解镜头重新排序

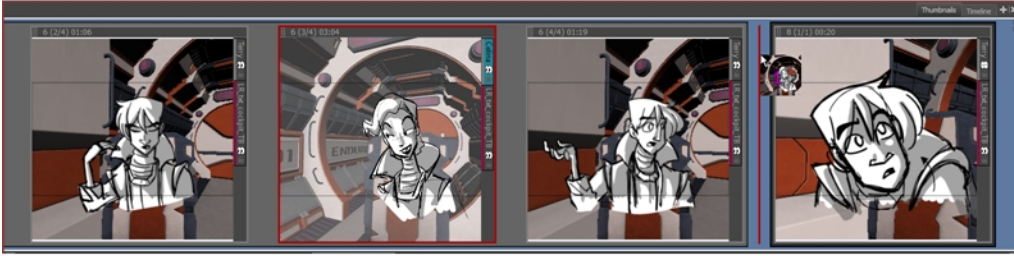
看到蓝色直线时，可以拖放选定分解镜头对其重新排序。可以将分解镜头放在两个镜头之间，也可以放在单个镜头的内部。将分解镜头放在镜头内部，分解镜头将包含在镜头中，而不会拆分。

如果要移动多个分解镜头，可以单击选定项中的当前分解镜头进行拖动。单击选定项中的任何其他分解镜头均将取消选中其他的分解镜头。

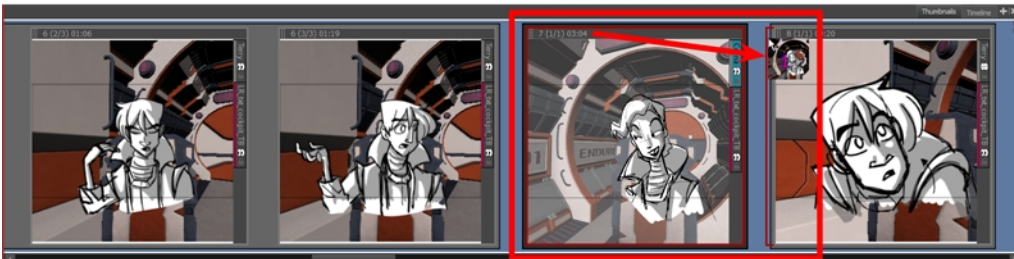




可以从镜头移除选定分解镜头。看到红色直线出现后，将分解镜头拖放于两个镜头之间。



可以将选定分解镜头与其他镜头连接。只需将分解镜头拖动至需要连接的镜头边缘，在出现左括弧或右括弧时松开即可。



第 6 章：如何使用图层

有几种类型的图层可用，具体取决于您希望实现的图形和图案是位图还是矢量图。

Bitmap Layers(位图图层)：允许使用位图图形，这些图形由类似小点的网格上的像素组成，共同组成您要创建的绘图或将导入的图案。位图图形会让您的作品更加自然柔美。其颜色是按像素逐一定义的。

Vector Layers(矢量图层)：允许创建包含多个独立、可缩放对象的 2D 图形。每个对象由数学方程式而非像素创建，因此始终以最高品质显示。由于这些对象可缩放，因此不受分辨率的影响。您可以增减矢量对象的尺寸，但却不会影响线条的清晰度和锐度，非常适合动画制作！在矢量图层，颜色是针对整个线条定义的。

矢量对象由直线、曲线和形状构成，这些均可以通过控制图柄进行编辑和转换。矢量图形的形状不局限于位图图形采用的矩形。可以将矢量对象置于其他对象上方，此时下方对象仍将能穿透显示。



3D Layers(3D 图层)：允许处理导入的 3D 对象 (.fbx)。将 3D 对象导入文件库后，可以将其添加到图层列表以自动创建一个 3D 图层。

Group Layers(组合图层)：允许将包含矢量、位图和 3D 图层的多个图层进行组合。

添加图层

可以向分解镜头添加任意多的图层。

如何将图层添加到分解镜头

1. 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择要添加新图层的分解镜头。
2. 执行下列操作之一：
 - 选择 **Layer(图层) > New(新建) > Vector Layer(矢量图层)** 或 **New Bitmap Layer(新建位图图层)**。
 - 在 **Layers(图层)** 工具栏、**Stage(舞台)** 视图中的图层列表或 **Layers(图层)** 面板中单击添加矢量图层  或 **Add Bitmap Layer(添加位图图层)**  按钮。

删除图层

您可以删除不需要的图层。这样可以保持项目整洁。

如何从分解镜头删除图层

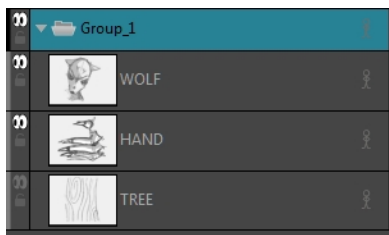
1. 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择一个图层。
2. 执行下列操作之一：
 - 选择 **Layer(图层) > Delete Layers(删除图层)**。

显示和隐藏图层

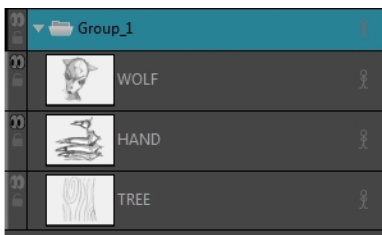
处理多个图层时，为操作方便起见，可以隐藏某些图层。



也可以显示或隐藏组合图层。如果执行上述操作，组合图层的所有子图层均将显示或隐藏，而各子图层自身的Show/Hide(显示/隐藏)图标状态将会保留。例如，某组合图层拥有一个隐藏图层和两个可见图层，隐藏该组合图层时，其所有子图层均将隐藏。如果显示该组合图层，由于各图层的可见性状态保留不变，因此将会再次显示一个隐藏图层和两个可见图层。



组合图层可见。其子图层中的两个可见，一个隐藏。

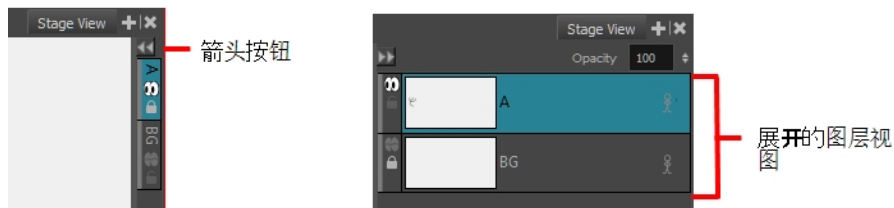


组合图层及其所有子图层均为隐藏。各子图层的可见性状态(显示或隐藏)均被保留。


注：合并图层时，隐藏图层将被排除在外，不被合并。

如何在Stage(舞台)视图中查看图层

- 在Stage(舞台)视图中，单击箭头按钮以展开图层列表。



如何显示或隐藏图层

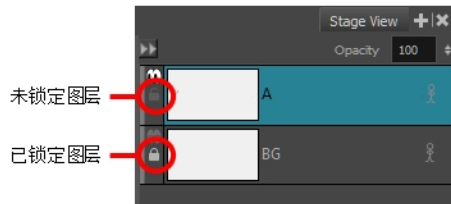
- 执行下列操作之一：
 - 在Stage(舞台)或Layers(图层)视图，选择图层。
 - 在Thumbnails(缩略图)视图，单击图层的标签。
- 执行下列操作之一：
 - 单击Show/Hide Layer(显示/隐藏图层)  按钮。
 - 选择 Layer(图层) > Show/Hide Layers(显示/隐藏图层)。

锁定和解锁图层

可以锁定选定的图层以防止图层上的任何对象被更改。锁定后,也可以解锁图层以更改图层上的任何对象。

如何锁定或解锁图层

1. 选择图层。
2. 执行下列操作之一:
 - ▶ 单击图层的Lock(锁)图标。



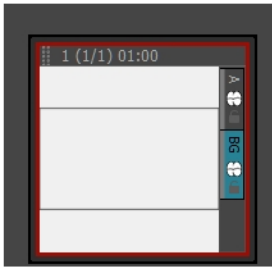
第 7 章：如何绘图

启动 Storyboard Pro 后，即可在当前选定的分解镜头和图层中开始绘图。但首先必须确定想要实现的绘图风格，并据此决定将使用的图层类型：矢量或位图。决定后，将可使用与选定类型图层相关的工具。

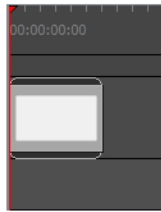
在 Storyboard Pro 中开始绘图的一般步骤如下。

如何绘图


1. 在 Timeline (时间轴) 或 Thumbnails (缩略图) 视图中，单击一个分解镜头。

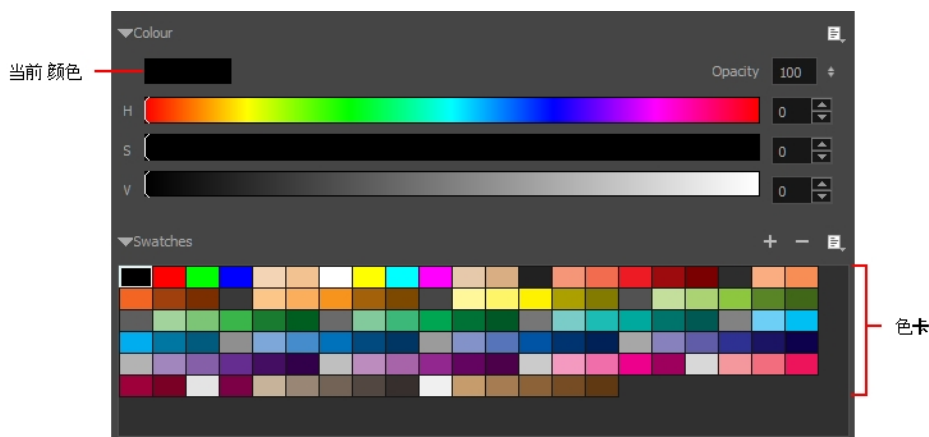


Thumbnail (缩略图) 视图中的选定分解镜头



Timeline (时间轴) 视图中的选定分解镜头

2. 选择用于绘图的矢量或位图图层。
3. 在 Tools (工具) 工具栏中，选择笔刷  工具或按 Alt+B。
4. 在 Stage (舞台) 视图中，开始绘图。
5. 可以调整颜色视图中的滑块以更改当前颜色，也可以单击色卡来更改颜色。



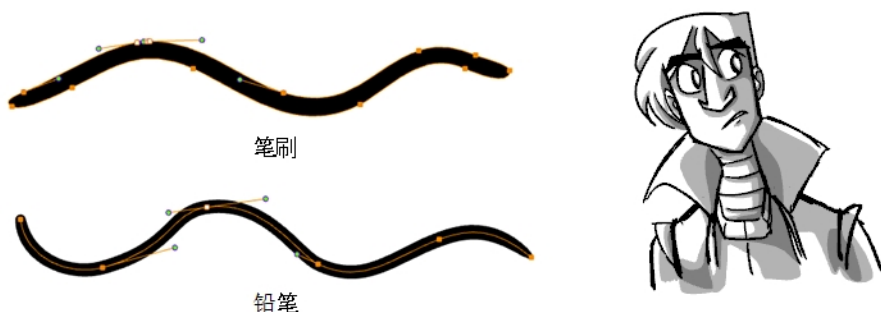
绘制矢量图层

使用矢量图层可以创建包含多个独立、可缩放对象的 2D 图形。每个对象由数学方程式而非像素创建，因此始终以最高品质显示。由于这些对象可缩放，因此不受分辨率的影响。您可以增减矢量对象的尺寸，但却不会影响线条的清晰度和锐度，非常适合动画制作！在矢量图层，颜色是针对整个线条定义的。

您可以将矢量对象放在其他矢量对象的上方，但仍可独立操作各对象。

绘制矢量图层时，可使用笔刷、铅笔或纹理刷。

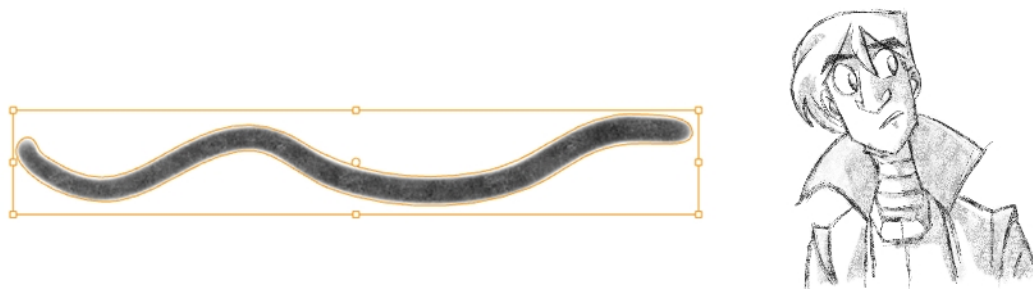
使用矢量刷或铅笔



矢量线条生成的文件都非常小，适合长的项目，因为您不必在回放过程中牺牲效率。此外，您还可以在绘制线条后使用 **Contour Editor**(轮廓编辑器) 或 **Perspective**(透视) 工具修改线条的形状。在绘图合并之前，线条都存储为单独的线。

- **优点:** 文件小。
- **缺点:** 无法获得自然媒体风格的纹理绘图。
- **推荐用途:** 适用于简洁的绘图、矢量草图、以及希望从不同距离(近景、中景、远景)重复使用的绘图。

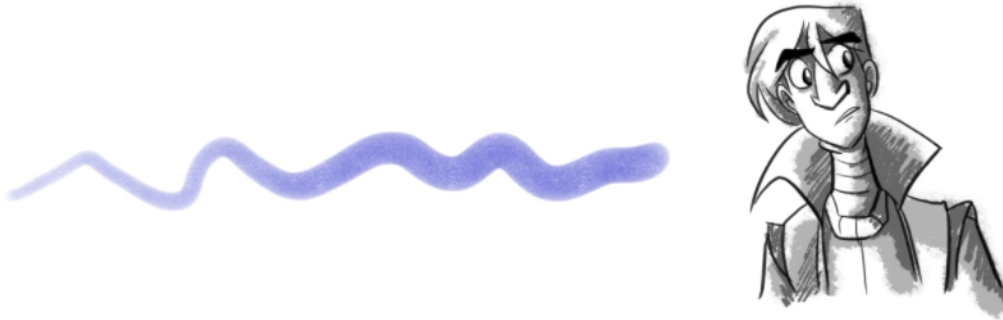
使用纹理笔刷



使用纹理刷可以创建看似更像是自然媒体的线条，如同用铅笔在纸上绘图一样。这类线条在绘制后仍然可以将其四处移动。这类线条无法使用 **Contour Editor**(轮廓编辑器) 或 **Perspective**(透视) 工具。

- **优点:** 可以实现自然的媒体效果，在绘制后仍可修改这些线条的位置。
- **缺点:** 会增加文件大小。虽然某些线条可以合并，但如果使用不同颜色则无法合并。此外，整个线条仅可使用同一种颜色/色调。
- **推荐用途:** 适用于希望可以调整线条位置的纹理绘图。

在位图图层上绘图



可利用位图图层创建 2D 图形。创建的位图线条由类似小点的网格上的像素组成，共同组成您要创建的绘图或将导入的艺术作品。位图图形会让您的作品更加自然柔美。其颜色是按像素逐一定义的。

在位图图层绘制类似于使用 Photoshop 或 Painter 中的位图工具绘制。可以选择和移动位图线条。但是，重叠绘制的线条将会合并(拼合)。不同于绘制矢量线条，位图操作时逐一设置各个像素。这就让您更精准地控制笔刷，以及绘图的明暗和颜色。但是，无法用 Contour Editor(轮廓编辑器)或 Perspective(透视)工具编辑线条。储存纹理信息比在矢量图层上使用纹理刷的效率更高，因此如需创建纹理较多的绘图，则最好使用位图图层。

- **优点:**无需逐一记住所有线条，因此文件小于在矢量图层上使用纹理刷的情形。此外，还可以全面掌控绘图的艺术风格。
- **缺点:**线条绘制后无法修改。在位图图层，只需直接绘制并擦除即可，就像在白纸上作画一样。此外，在不同距离使用同一个绘图可能比较困难。
- **推荐用途:**创建纹理较多、且需达到自然媒体效果的绘图。如果希望实现丰富的颜色和明暗效果，位图的优势将更加突出。

第 8 章：如何着色

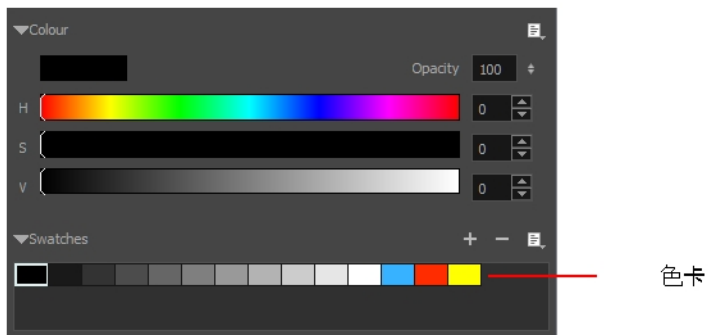
要给绘图着色和选择颜色，需使用位于工具属性视图底部的 Colour (颜色) 视图。左上角的 Current Colour (当前颜色) 色卡显示当前的颜色。使用下方的滑块可以修改当前颜色和透明度，也可以双击 Current Colour (当前颜色) 色卡以打开颜色拾取器进行更多修改。

如果要频繁使用一种颜色，可以创建一个色卡，将该颜色保存下来供重复使用。



如何给绘图着色

1. 执行下列操作之一：
 - ▶ 在 Tools (工具) 工具栏中，选择 Paint (着色)  工具。
 - ▶ 选择 **Tools (工具) > Paint (着色)**。
 - ▶ 按 **Alt+I**。
2. 在 Tool Properties (工具属性) 和 Colour (颜色) 视图中，单击色卡选择颜色。



3. 在 Stage (舞台) 视图中，单击要着色的区域开始给绘图着色。注意，要着色的区域必须为闭合区域。您可以单击给某个着色区着色，也可以描绘一个套索或选取框同时给几个区域着色。



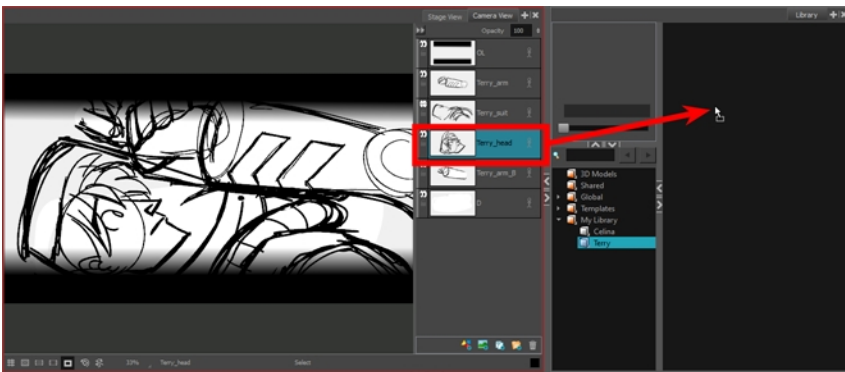
第 9 章：如何创建模板

模板是存储在文件库中的画作副本(实例)，可重复用于不同的镜头。模板存储在文件库后，即可从任何项目不限次数地访问该模板。导入模板时，将在项目中创建该画作的一个副本，而不链接到文件库的模板。也就是说，可以在项目中修改画作，而不会影响生成该画作的模板。

可以从Stage(舞台)或Thumbnails(缩略图)视图创建模板。

如何从Stage(舞台)视图创建模板

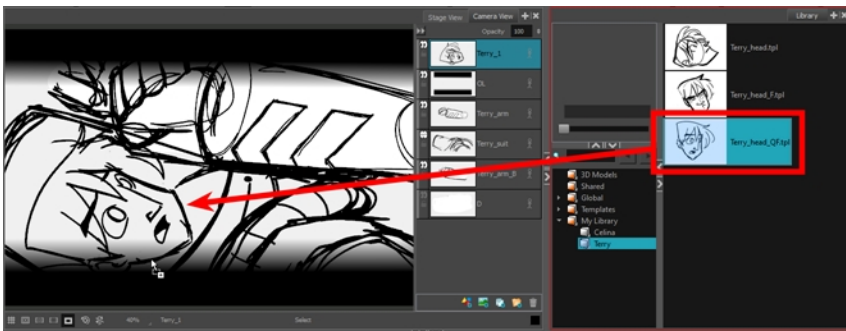
1. 在Library(文件库)视图中，选择一个文件夹用于存储模板。
2. 在Stage(舞台)视图中，选择一个或多个图层标签，然后将其拖动到文件库视图的右侧。



3. 在Rename(重命名)对话框中，为新模板重命名。如果要在模板创建后重命名，可右键单击模板并选择Rename(重命名)。

如何在Stage(舞台)视图中导入模板

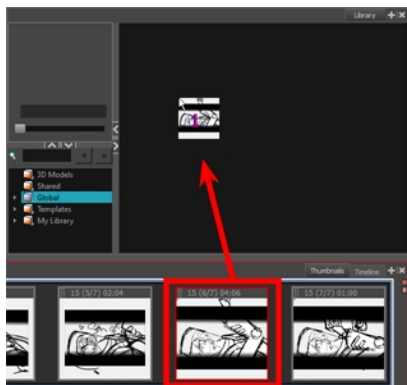
1. 在Thumbnails(缩略图)视图中，选择要插入模板的分解镜头。
2. 在Library(文件库)视图中，选择要插入的模板。
3. 将选定的模板拖动入Stage(舞台)视图。



如果将整个分解镜头的模板拖动到选定分解镜头，模板的所有内容将全部添加到现有的选定分解镜头中。

如何在 Thumbnails(缩略图) 视图中创建模板

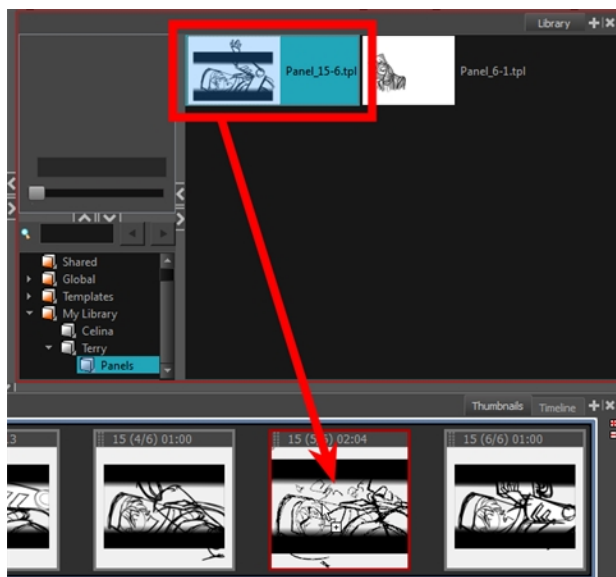
1. 在 Library(文件库) 视图中，选择一个文件夹用于存储模板。
2. 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择一个分解镜头，然后将其拖动到文件库视图的右侧。



3. 在 Rename(重命名) 对话框中，为新模板重命名。如果要在模板创建后重命名，可右键单击模板并选择 **Rename(重命名)**。

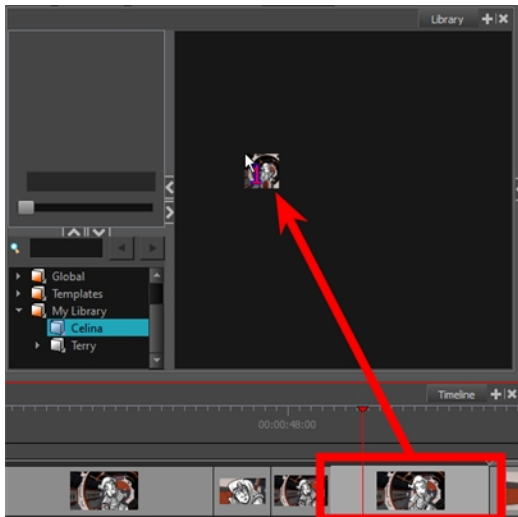
如何在 Thumbnails (缩略图) 视图中导入模板

1. 在 Thumbnails (缩略图) 视图中，选择要向其中插入模板的分解镜头。
2. 在 Library(文件库) 视图中，选择要插入的模板。
3. 将选定模板拖动到 Thumbnails (缩略图) 视图中的选定分解镜头。



如何在Timeline(时间轴)视图中创建模板

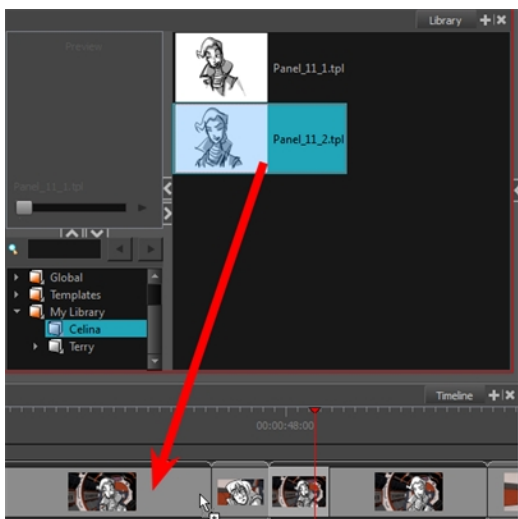
1. 在Library(文件库)视图中, 选择一个文件夹用于存储模板。
2. 在Timeline(时间轴)视图中, 选择一个分解镜头或声音剪辑, 然后将其拖动到文件库视图的右侧。



3. 在Rename(重命名)对话框中, 为新模板重命名。
如果要在模板创建后重命名, 可右键单击模板并选择 **Rename(重命名)**。

如何在Timeline(时间轴)视图中导入模板

1. 在Timeline(时间轴)视图中, 选择要插入模板的分解镜头。
2. 在Library(文件库)视图中, 选择要插入的模板。
3. 将选定模板拖动到时间轴视图中的选定分解镜头中。



如果插入的是声音剪辑模板, 则应将模板拖动到Timeline(时间轴)视图的声音图层中。

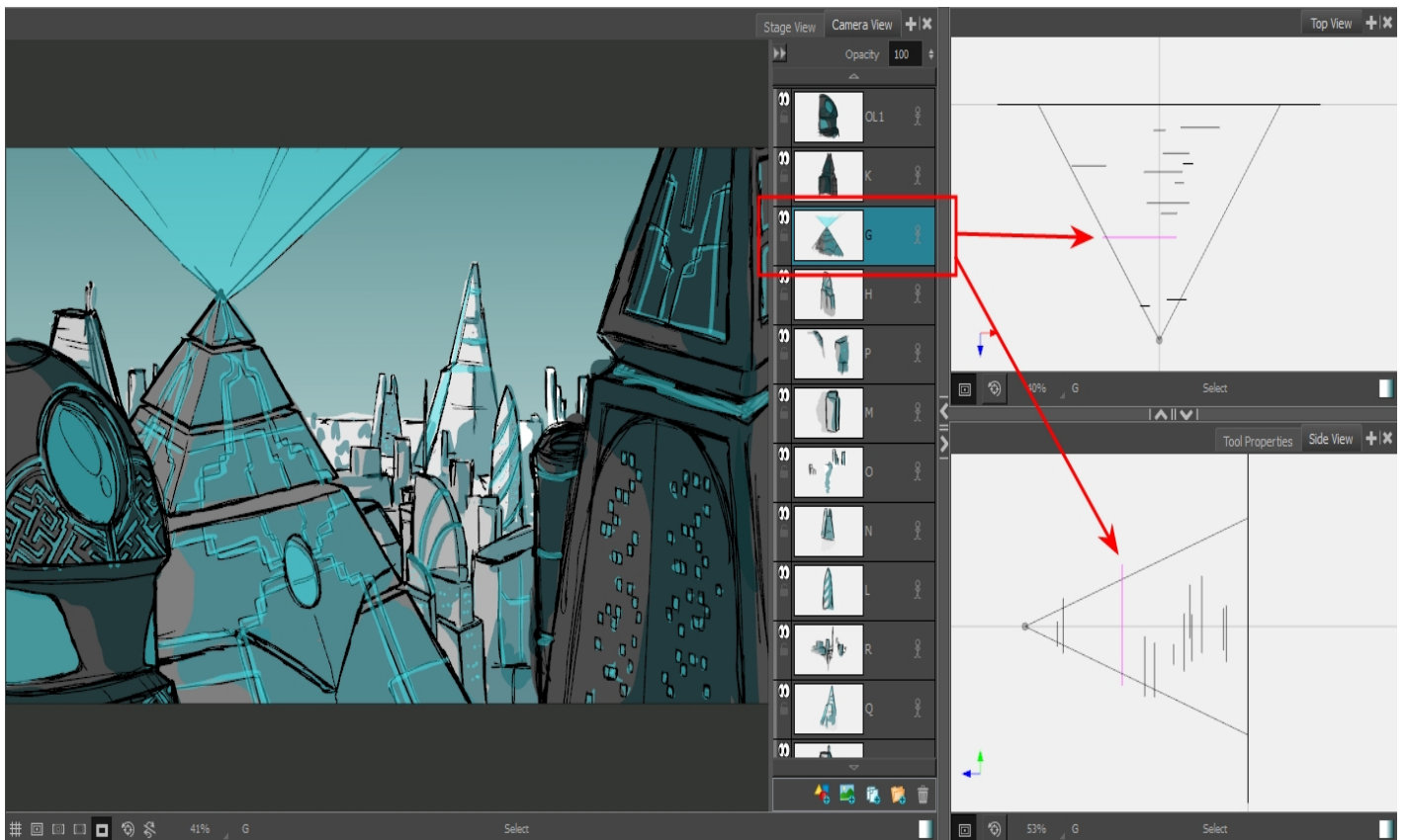
第 10 章：如何在 3D 空间工作

Storyboard Pro 允许将 3D 对象导入至项目以制作三维动画。您可以放置、操作和修改 3D 对象，为叙事增添新的维度。

从顶视图和侧视图查看对象

顶视图和侧视图分别为从顶部和侧面查看镜头空间的效果。该视图还显示摄像机可以拍摄到的可视区域。

沿 Z 轴移动元素时，可以注意到对象看似变大或变小。这是透视效果使然。也就是说，元素越接近摄像机则显得越大，距离摄像机越远则显得越小。因此，元素定位后，可能需重新调整元素的大小。



该镜头中的每个元素都分布在 3D 空间的不同位置，可以在顶视图和侧视图中清楚辨别。


舞台视图显示南北 (NS)、东西 (EW) 和前后 (FB) 偏移位置，但也可以使用侧视图和顶视图来重新放置元素：

- **Top View(顶视图)**：显示东西和前后位置。
- **Side View(侧视图)**：显示南北和前后位置。

更改元素位置将影响其所有内容。

这些是镜头的 2D 图层，在顶视图和侧视图中只能看到一个侧边，因此它们将显示为直线。导入 3D 对象时，在顶视图和侧视图中将能看到完整的 3D 对象。

如何显示顶视图和侧视图

- ▶ 在分解镜头视图中，单击添加视图  按钮，然后选择 **Side View(侧视图)** 或 **Top View(顶视图)**。

将镜头转换为 3D

默认情况下，新创建的镜头均设置为 2D 模式，因此如果计划以 2D 模式制作多个镜头，项目将不会充斥过多不必要的功能。可以将镜头转换至 3D，以便在 3D 空间移动和旋转 2D 和 3D 图层。这意味着，即便镜头不包含任何 3D 对象，仍然可以沿 Z 轴移动 2D 对象以创建多平面效果。3D 镜头还允许使用摄像机工具在 3D 空间内移动摄像机。

注：将镜头转换为 3D 仅应用于选定镜头而非整个项目。

如何启用 3D 选项

1. 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择要转换为 3D 的镜头。
2. 执行下列操作之一：
 - ▶ 在 Storyboard(故事板) 工具栏，单击 Enable 3D(启用 3D)  按钮。
 - ▶ 选择 **Storyboard(故事板) > Enable 3D for Current Scene(为当前镜头启用 3D)**。

将镜头重置为 2D

Storyboard Pro 允许将镜头重置为 2D。如果执行上述操作，将出现以下情况：

- 已导入的 3D 模型将被删除。
- 3D 镜头移动将被删除。
- 在 3D 中移动和旋转的 2D 图层将被重置为 2D，这些变形将被删除。

如何将镜头重置为 2D

1. 执行下列操作之一：
 - ▶ 在 Storyboard(故事板) 工具栏，单击 Reset Scene to 2D(将镜头重置为 2D)  按钮。
 - ▶ 选择 **Storyboard(故事板) > Reset Scene to 2D(将镜头重置为 2D)**。

将 3D 对象导入文件库

创建项目时，可导入多类 3D 文件。支持的 3D 文件格式有：*.osb、*.3ds、*.obj、*.fbx、*.dae (Collada) 和 *.abc (Alembic)。导入 3D 模型时，将会根据导入模型的格式自动将其添加到文件库的 3D 模型文件夹中。之后即可轻松在项目文件中重复使用该 3D 模型。

注：推荐使用 .fbx 格式，该格式允许在模型中封装纹理。

将 3D 模型导入文件库时，每次将模型拖入镜头，该实例仍将引用原始模型，即不生成 3D 模型副本。3D 模型库仅局部从属于项目，因此必须在每一个项目中导入 3D 模型。

如何将 3D 对象导入文件库

1. 在 Library(文件库) 视图中，右键单击 3D Models(3D 模型) 文件库文件夹，然后选择 **Import Files(导入文件)**。

此时浏览器窗口将打开。

2. 找到 3D 文件并单击 **Open(打开)**。

选定的 3D 文件将显示文件库视图中，具体文件夹视其格式而定(例如，*.osb 文件放置于 OsbModels 文件夹)。

3. 选择导入的模型的格式所对应的子文件夹。此时，该格式的所有 3D 模型均显示在文件库标签页中。

4. 将 3D 模型拖动至 Stage(舞台) 视图。

3D 模型以其原尺寸显示，放置零 NS/EW/FB 位置。3D 模型在所有三个视图窗口中均有显示。


注：从文件库的 3D Models(3D 模型) 文件夹中删除 3D 模型时，项目中使用的该模型的每一个实例都将一并被删除。此时会显示警告消息，提示确认或取消该操作。

在 3D 空间放置 2D 元素

可以在 3D 空间操作单个 2D 对象。也可沿 Z 轴交错多个 2D 对象以创建多平面，也可以旋转平面创建敞面房间。

如何在 3D 空间中放置 2D 元素

1. 从 Library(文件库) 视图将一或多个元素拖动至镜头。默认情况下，元素在 3D 空间中的 NS/EW/FB 偏移位置为零。

2. 从 Tools(工具) 工具栏，单击图层变形  按钮。

3. 从 Stage(舞台) 视图选择镜头中的某个元素。

元素周围将出现边界框，且图层在 Top(顶视图) 和 Side(侧视图) 中以紫色高亮显示。

4. 移动对象，并将其放置在 3D 空间的所需位置。根据需要使用下列视图来将元素移至合适位置：

- **Stage View(舞台视图)**：更改 EW 和 NS 位置。

- **Top View(顶视图)**：更改 EW 和 FB 位置。

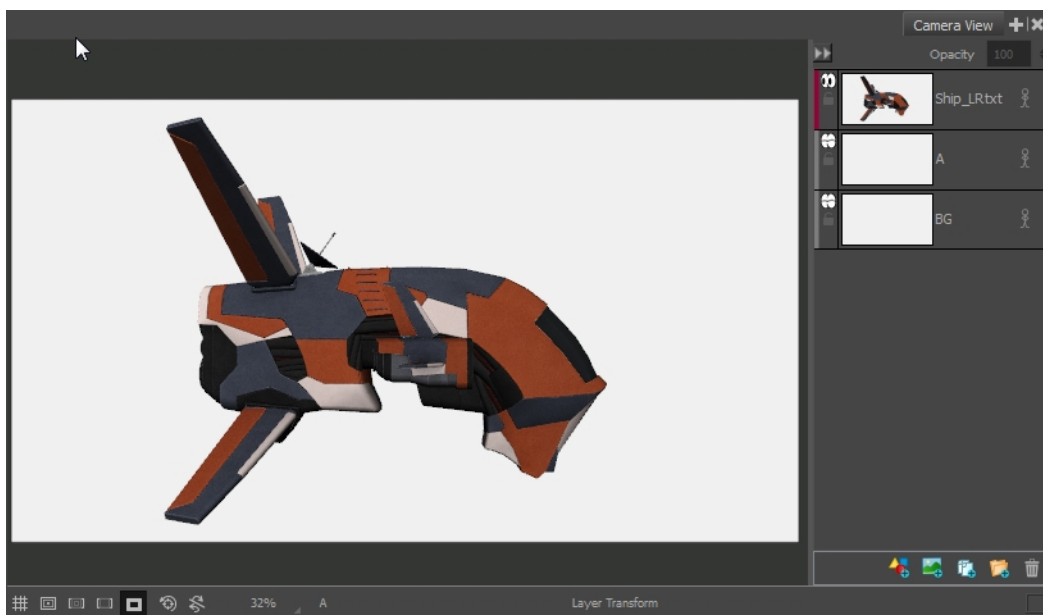
- **Side View(侧视图)**：更改 NS 和 FB 位置。

在 3D 空间拖动元素时，该元素在其他视图中的位置也将自动更改。

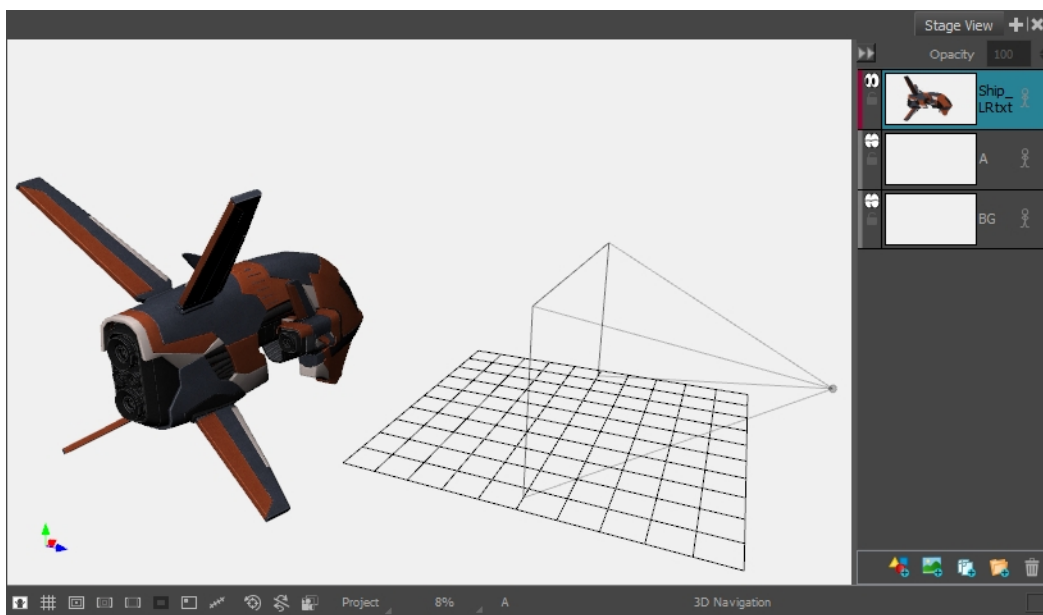
以摄像机视图预览分解镜头

在 Stage(舞台) 视图中，视角是空间中的某个固定点，如同站在舞台上观看不同的元素时一样。

如果切换到 Camera(摄像机)视图预览镜头，视角则变成摄像机镜头，所以可以准确看到摄像机在关键帧之间移动时其捕捉到的内容。



摄像机视图从摄像机的视角显示当前帧。由于首个关键帧处的摄像机是朝向飞船的，因此飞船的侧面可见。



由于舞台视图中的视角锁定在默认位置，因此只从该视角显示对象。虽然本例中的飞船位置与上例中的相同，但从舞台视图视角显示则为不同角度。

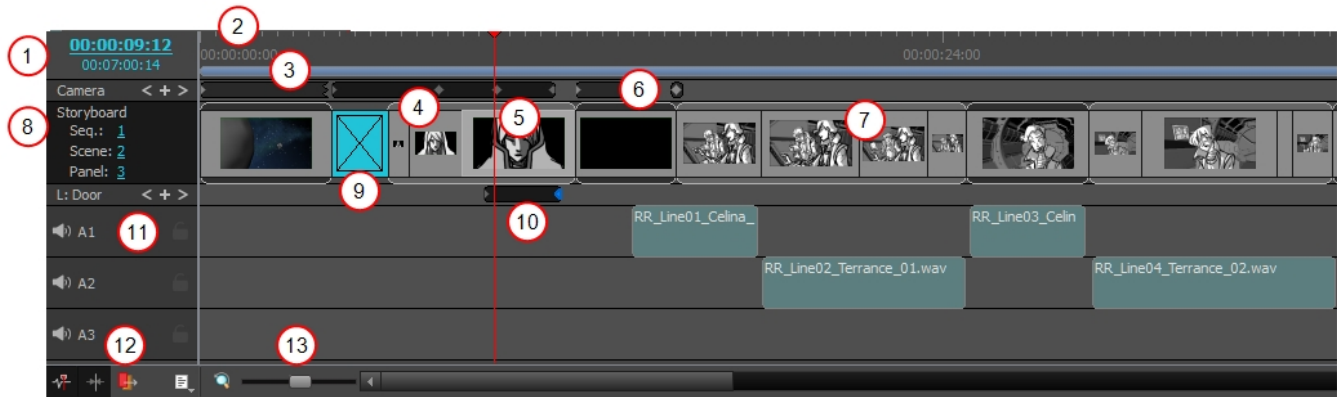
因此，如果更改摄像机的位置，特别是改变摄像机焦点时，应使用 Camera(摄像机)视图以精确地预览摄像机移动。

第 11 章：如何创建样片

样片是故事板流程的下一个步骤，包括添加声音、摄像机移动、动画和镜头过渡。Storyboard Pro 提供在导出最终视频格式前同步故事板与声音、添加摄像机和图层移动、添加过渡等所有必要工具。

关于 Timeline (时间轴) 视图

通过 Timeline(时间轴) 视图，可以对镜头视觉元素和声音的时间进行编排。可以添加音轨图层，也可以编辑导入音轨中的音频文件。还可以在该视图添加过渡并且控制选定分解镜头或整个故事板的回放。



1	当前时间码(播放头位置)显示在Timeline(时间轴)视图的左上角。项目的总持续时间显示在当前时间码下方。
2	Timeline(时间轴)视图顶部的小旗帜表示不同幕的名称和起始点。
3	连续镜头显示为蓝色横条。
4	镜头在分解镜头的顶部和底部以灰色框表示。
5	每个分解镜头显示一个缩略图。
6	摄像机移动在摄像机音轨中显示为黑色横条，关键帧显示为蓝色菱形(选定后)。
7	音频区块显示在镜头的下方。
8	当前连续镜头、镜头和分解镜头名称显示在分解镜头行的开始位置。
9	镜头间的过渡显示为蓝色矩形。
10	图层移动在图层音轨中显示为黑色横条，关键帧显示为蓝色菱形(选定后)。
11	音轨名称、Mute(静音)和Lock(锁定)图标显示在音频行的起始位置。
12	声音选项可用于操作音频。
13	Zoom(缩放)工具可增大或减小Timeline(时间轴)视图中每帧的宽度。

如何进入时间轴视图

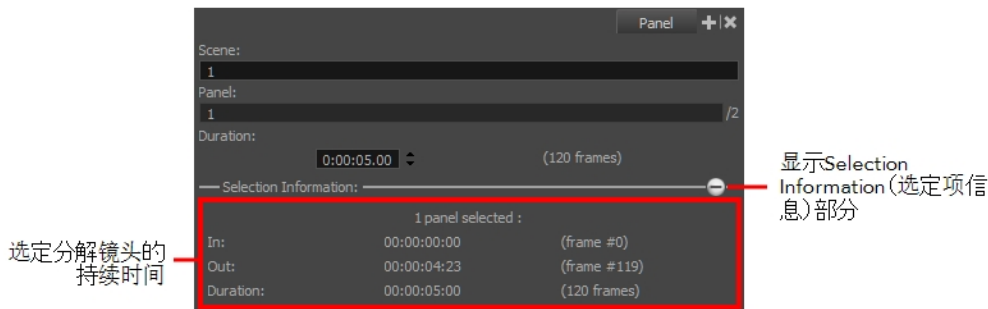
1. 执行下列操作之一：

- 在视图区域，单击添加视图  按钮，然后选择 **Timeline(时间轴)**。

- ▶ 选择 **Windows (窗口) > Timeline(时间轴)**。

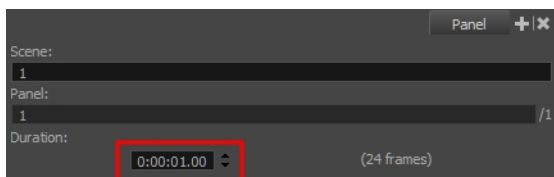
设置分解镜头持续时间

使用分解镜头视图可以非常准确地设置分解镜头的持续时间。除其他信息外，该视图还显示选定分解镜头的时间码信息。



如何在分解镜头视图中设置分解镜头持续时间




1. 在Timeline (时间轴) 或Thumbnails (缩略图) 视图中，选择一个分解镜头。
2. 在Panel (分解镜头) 视图的Duration (持续时间) 字段，使用上下箭头或键入数值来延长或缩短选定分解镜头。





创建图层动画

默认情况下，图层是不带动画的。要制作带动画的图层，在所需位置设置一个关键帧以开始制作，随后可使用变形工具移动图层并根据需要的数量设置动画关键帧。接下来可以使用时间轴视图中的图层音轨控件编辑关键帧和时间。

如何创建图层动画

1. 在Timeline (时间轴) 或Thumbnails (缩略图) 视图中，选择一个分解镜头。
2. 在Stage (舞台) 或Camera (摄像机) 视图，选择图层。
3. 在Timeline (时间轴) 视图中，将播放头放置于移动的起始位置。
4. 在Tools (工具) 工具栏，单击Layer Transform (图层变形)  按钮，然后在Stage (舞台) 或Camera (摄像机) 视图中定位绘图。
5. 执行下列操作之一：
 - ▶ 在Stage (舞台) 或Camera (摄像机) 视图中，单击图层的动画  按钮。
 - ▶ 在Timeline (时间轴) 视图中，单击图层音轨上的  按钮。

- ▶ 在Tool Properties(工具属性)视图,单击Add Keyframe(添加关键帧)按钮 。

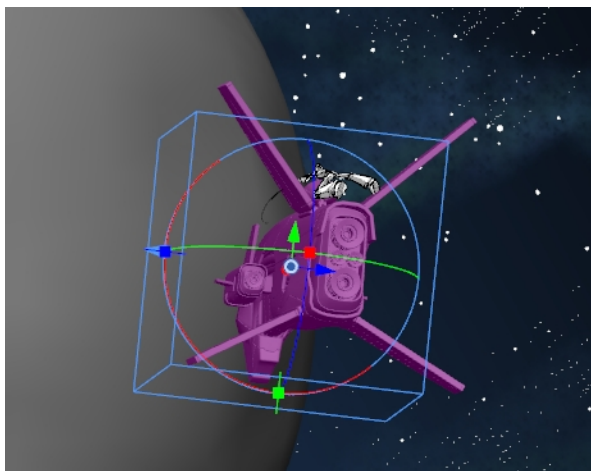
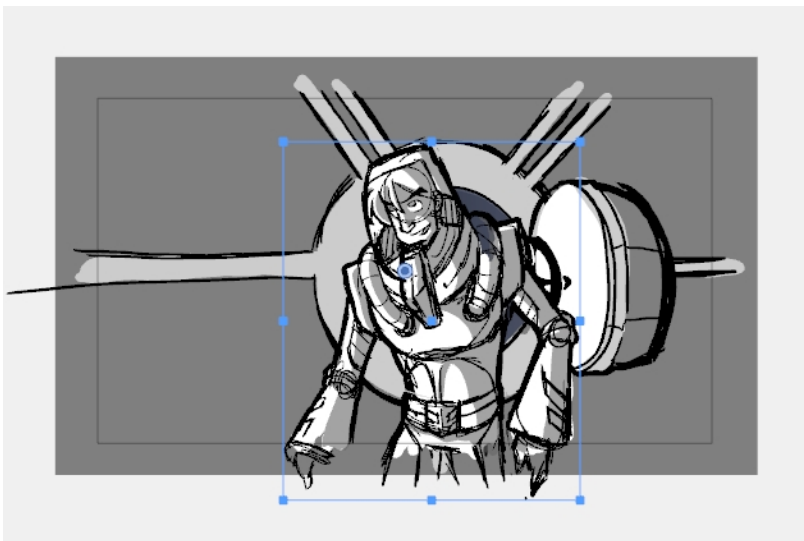
Animate(动画)按钮将变为黄色并改变形状以表示关键帧的显示效果: 。此时在播放头的当前位置创建了关键帧。


6. 在Timeline(时间轴)视图中,将播放头拖动至要添加关键帧的下一位置。
7. 在Camera(摄像机)、Stage(舞台)、Top(俯视图)或Side(侧视图)中,选择该图层的新位置。

注: 也可使用Coordinate (坐标) 工具栏输入选定图层的位移、缩放和旋转值。


此时在关键帧之间自动创建关键帧并设置动画。

Animate(动画)按钮  开启后,任何通过Transform(变形)工具应用于图层中的变形将在时间轴当前帧上创建关键帧。



8. 继续设置时间和空间关键帧,直至动画完成。
9. 单击Play(播放)  按钮查看图层动画。

如何清除所有关键帧

1. 选择包含动画的图层。黄色 **Animate** (动画) 图标表示图层包含动画。
2. 执行下列操作之一：
 - ▶ 单击图层的 **Animate**(动画)  图标。
清除所有关键帧后，图层仍保留在当前帧的位置。
 - ▶ 按 **Ctrl+R** (Windows) 或 **⌘+R** (Mac OS X) 清除当前图层的所有关键帧。
清除所有关键帧后，图层重置回其原始位置。图层上的 **Animate**(动画) 按钮变成灰色，表明其不再含有信息。

创建摄像机动画

要为镜头创建移动摄像机，需至少两幅关键帧。如果计划移动摄像机，则在变更其位置之前，应先创建关键帧。

如何在当前帧添加关键帧



1. 在 **Timeline**(时间轴) 视图中，将红色的播放头拖动至要添加关键帧的帧。
2. 从 **Tools**(工具) 工具栏中，选择摄像机  工具。
3. 执行下列操作之一：
 - ▶ 选择 **Camera** (摄像机) > **Add Camera Keyframe at Current Frame**(在当前帧添加摄像机关键帧)。
 - ▶ 在 **Tool Properties**(工具属性) 视图中，单击 **Add Keyframe**(添加关键帧)  按钮。

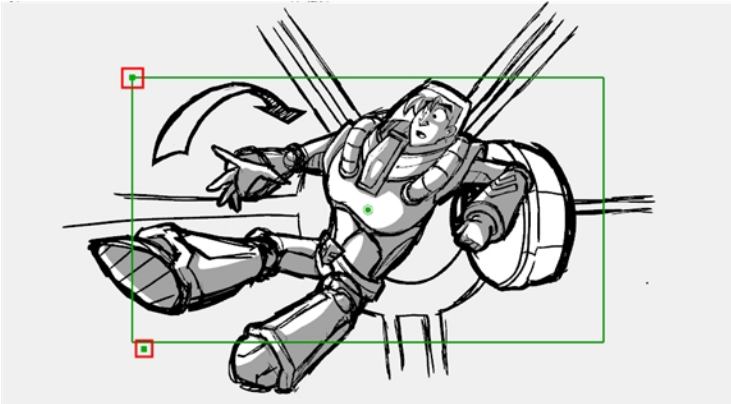


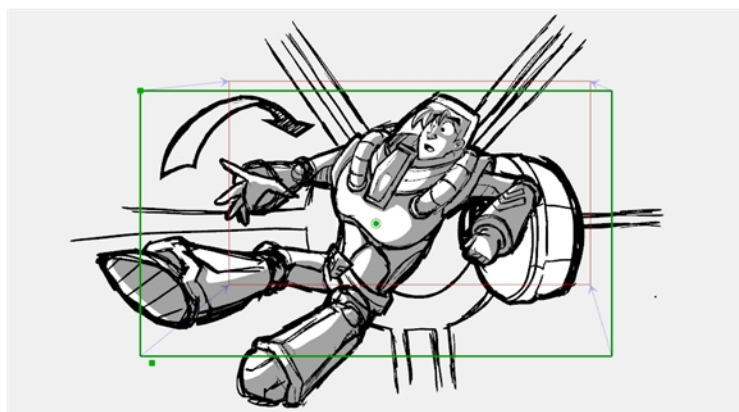
关键帧将添加到 **Timeline**(时间轴) 视图中红色播放头的确切位置。



如何在 2D 项目中放置摄像机关键帧

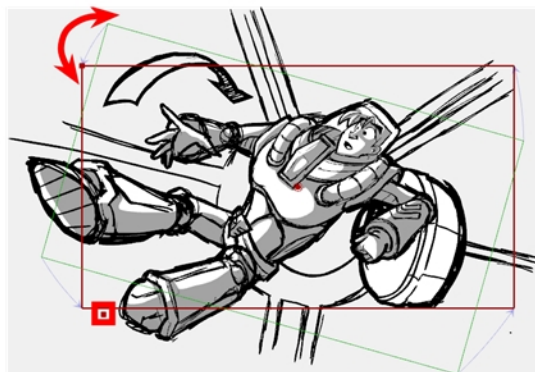
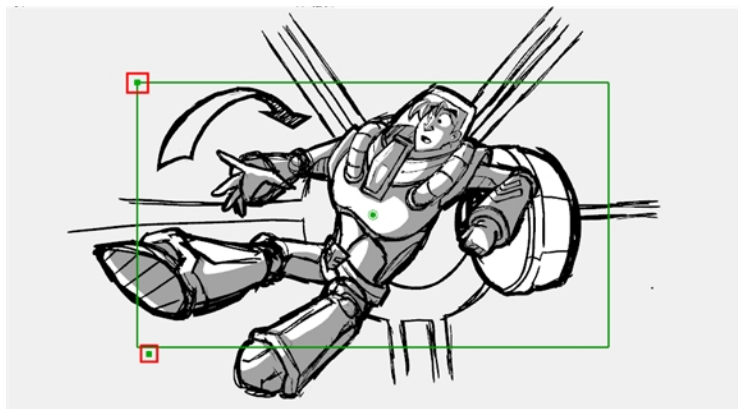
1. 执行下列操作之一：
 - ▶ 在Tools(工具)工具栏中选择摄像机  工具。
 - ▶ 选择 **Tools(工具) > Camera(摄像机)**。
2. 在Stage(舞台)视图中，选择要修改的摄像机关键帧。
3. 使用以下方法之一修改摄像机关键帧：
 - ▶ **Truck In, Truck Out(推入, 推出)**:沿 Z 轴放置选定的关键帧，创建推入或推出移动，出现Truck (动拍)  图标后拖动帧的左上角。




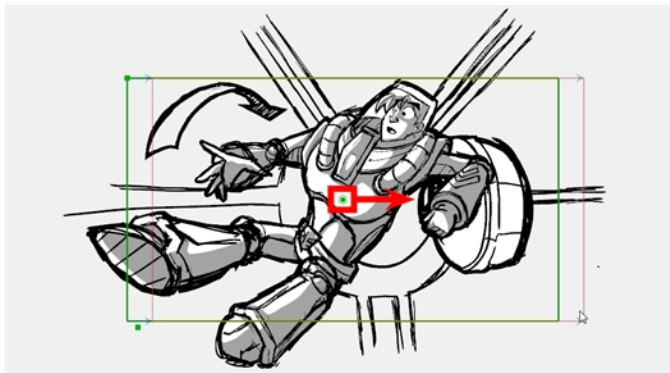
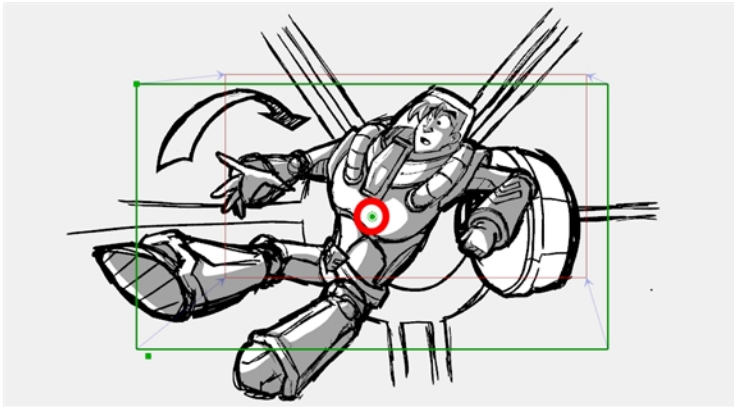


释放鼠标将设置关键帧，此时出现蓝色箭头，表示摄像机移动的方向。在此情况下，将会从位置 A 开始缩小，直到位置 B。

- ▶ **Rotate(旋转)**: 旋转选定关键帧，出现 Rotate (旋转)  图标后拖动帧的左上角。



- ▶ **Move(移动)**: 移动选定关键帧，出现 Drag (拖动)  图标后从中心轴心点或摄像机帧的外边缘拖动帧。



关键帧 B 拖动到关键帧 A 的右侧。摄像机拍摄时，将从左向右拍摄。

- ▶ **Nudge(微调)**: 也可通过按键盘上的箭头键微调选定关键帧。


此时，根据需要可以选择 B 位置关键帧并将其移至新的位置。回放镜头时，摄像机将从位置 A 移至 B。

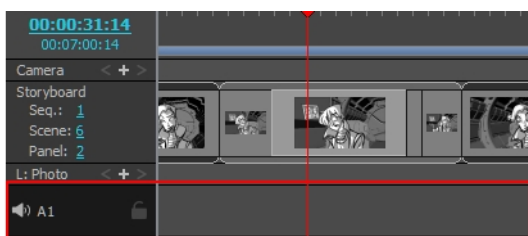
添加声音

您可以向项目添加新的音轨。要执行此操作，需使用Timeline(时间轴)视图。

如何添加音轨

1. 执行下列操作之一：

- ▶ 选择 **Sound(声音) > New AudioTrack(新建音轨)**。
- ▶ 在Timeline(时间轴)视图中，右键单击缩略图下方的区域，选择 **New AudioTrack(新建音轨)**。
- ▶ 在声音工具栏，单击New AudioTrack(新建音轨)  按钮。
添加新的音轨后，即可导入声音。

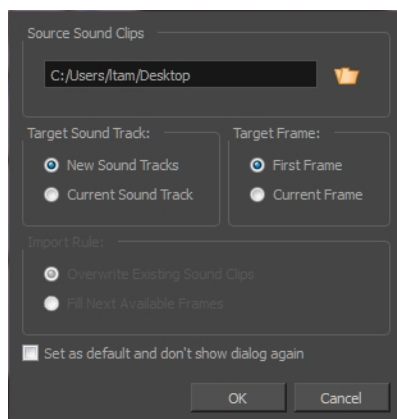


导入声音剪辑

您可以将声音剪辑 (.wav、.aif、.aiff 或 .mp3) 导入音轨的首帧或当前帧。如果项目中尚无声音剪辑，Storyboard Pro 将从其当前位置将文件复制到故事板项目文件夹中的音频文件夹。您须使用 Timeline (时间轴) 视图操作。MP3 是一种压缩文件格式，因此不建议用于长的连续镜头。处理长镜头时，使用 .wav 或 .aif 音频文件可获得最佳效果。

如何导入声音剪辑

1. 在 Timeline(时间轴) 视图中选择一条音轨。
2. 执行下列操作之一：
 - ▶ 选择 **File (文件) > Import Sounds(导入声音)**。
 - ▶ 右键单击音轨并选择 **Import Sound Clips(导入声音剪辑)**。
 导入声音剪辑对话框将打开。



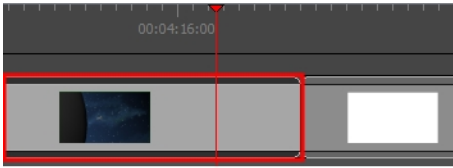
3. 可以通过键入文件路径或使用 **Browse(浏览)** 按钮搜索文件选择要导入的声音剪辑。
4. 在 **Target Sound Track(目标音轨)** 部分，指定是要新建音轨并将剪辑导入其中，还是将剪辑导入选定音轨。
5. 在 **Target Frame(目标帧)** 部分指定声音的起始帧。
6. 如果选择了 **Current Sound Track(当前音轨)** 选项，则应指定 **Import Rule(导入规则)**：
 - ▶ **Overwrite Existing Sound Clips(覆盖现有声音剪辑)**：默认情况下，导入声音时，该声音会替代目标帧中已有的声音。
 - ▶ **Fill Next Available Frames(填充下一可用帧)**：将声音剪辑导入到任何已选声音之后的首个可用空白帧。
7. 如果希望在下次导入声音时使用当前设置并打开浏览框自动选择声音，选择 **Set as default and don't show dialogue again(设置为默认并不再显示对话框)** 选项。

创建过渡


在镜头间添加过渡，是推进故事情节的有效方法。

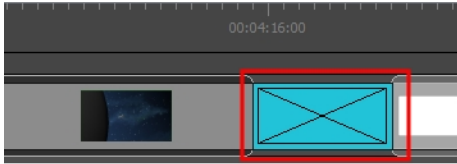
如何添加过渡

1. 在Timeline (时间轴) 视图中, 选择要在其中添加过渡的镜头。



2. 执行下列操作之一：

- ▶ 从Storyboard (故事板) 工具栏中, 单击New Transition(新建过渡)  按钮。
- ▶ 选择**Storyboard (故事板) > Add Transition(添加过渡)**。
- ▶ 右键单击镜头缩略图并选择**添加过渡**。



第 12 章：如何导出

完成故事板或样片后，即可导出为图像、PDF 或影片文件。取决于是否打算在第三方软件中编辑影片或导出快照，Storyboard Pro 支持多种导出格式。

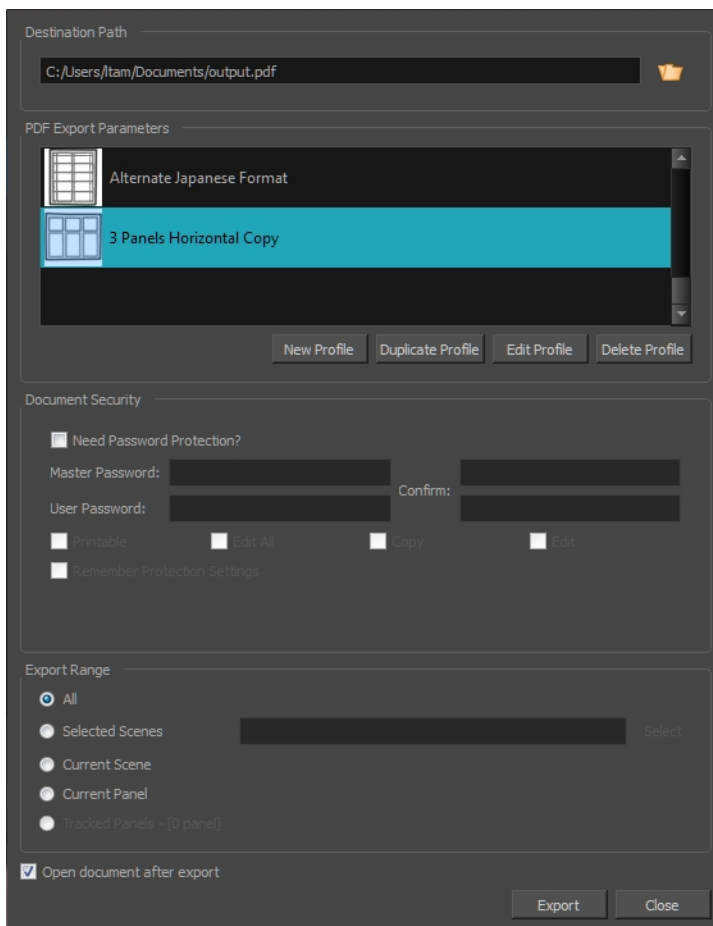
导出 PDF

可以将故事板项目导出为 PDF 文件，用于打印或以电子方式分享。您可以在此处设置各种视觉效果，以模拟传统纸质故事板的风格。

如何导出 PDF

1. 选择 **File(文件) > Export(导出) > PDF**。

Export to PDF(导出至 PDF) 窗口将打开。



2. 在 **Destination Path** (目标路径) 字段中指定文件的位置和名称。
3. 在 **PDF Export Parameters**(PDF 导出参数) 部分，选择 PDF 文件的版面。
4. 在 **Export Range**(导出范围) 部分，选择生成包含整个故事板、特定镜头或当前选定分解镜头的文件。

5. 要在文件生成后随即查看该文件，则选择 **Open document after export(导出后打开文档)** 选项。

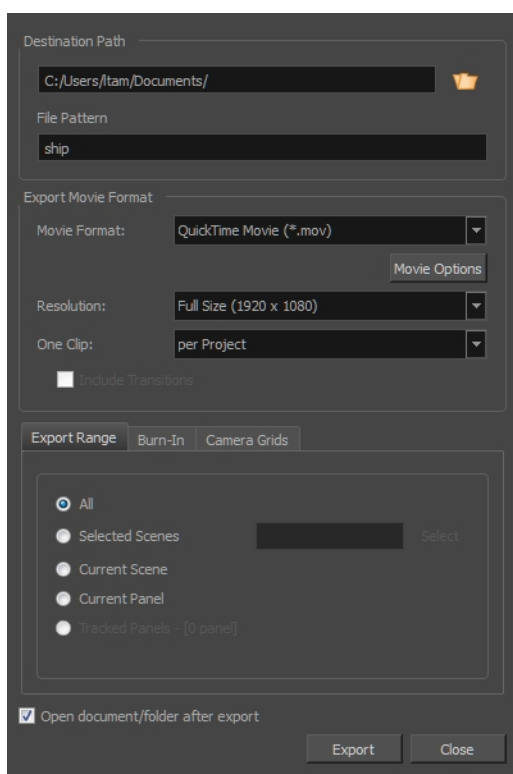
导出 QuickTime 影片

创建故事板和样片后，即可将其导出为影片文件以轻松分享和回放，用于高效定时参考。您可以将影片文件导出为多种格式(QuickTime、SWF 影片(Flash)、jpeg、targa)，也可以导出为图像序列。

如何导出 QuickTime 影片

1. 选择 **File(文件) > Export(导出) > Movie(影片)**。

导出至影片对话框将打开。



2. 在 **Destination Path(目标路径)** 中，选择要用于保存影片的文件夹。可以键入准确的路径，也可以使用 **Browse(浏览)** 按钮浏览到系统上的具体文件夹。
3. 从 **Export Movie Format(导出影片格式)** 面板：
 - ▶ 从 **Movie Format(影片格式)** 菜单，选择 **QuickTime 影片 (*.mov)**。
 - ▶ 从 **Resolution(分辨率)** 菜单，选择分辨率：当前故事板分辨率的四分之一、二分之一或完整大小。
4. 单击 **Movie Options(影片选项)** 以修改 QuickTime 影片的某些设置。

导出到 Toon Boom

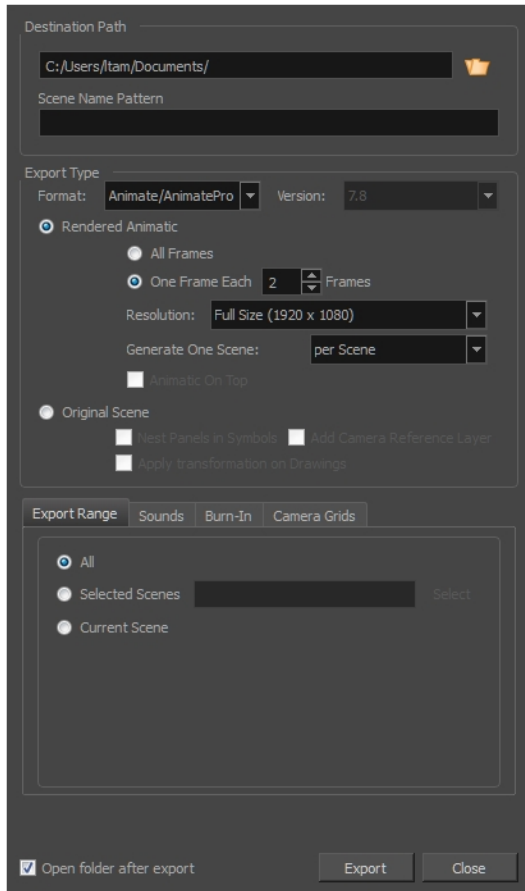
使用 Storyboard Pro，您可以将样片导出为 Harmony 镜头文件。可以导出整个故事板项目或选定镜头。导出后，可在软件目标位置打开导出的内容。首次保存新镜头时，将会根据您所使用的软件将导

出的文件转换为合适的格式。将会导出以下故事板元素：图层、图层动作和镜头移动。

如何导出至 Toon Boom

1. 选择 **File(文件) > Export(导出) > Export to Toon Boom(导出至Toon Boom)**。

Export to Toon Boom(导出至Toon Boom) 对话框将打开。



1. 在 **Destination Path(目标路径)** 中，选择用于保存故事板项目的文件夹。可以键入准确的路径，也可以使用 **Browse(浏览)** 按钮浏览到系统上的具体文件夹。应创建一个文件夹来存放导出的项目，因为在导出期间，**Storyboard Pro** 将生成多个文件。
2. 在 **Export Type(导出类型)** 部分，选择要导出的目标 **Toon Boom** 动画软件：

注：要确定是为 **Harmony Server** 还是 **Harmony Stand Alone** 创建导出文件，可以在格式菜单中选择 **Offline(离线)** 选项导出为单机版，或者选择 **To Database(至数据库)** 导出为服务器版。根据您的 **Harmony** 版本，选择 7.8 或 9.2 或以上。

3. 选择下列选项之一：

- **Rendered Animatic(渲染样片)：**导出以位图图像渲染并导出至 **Animate/Animate Pro/Harmony** 镜头的故事板。故事板中的每一个镜头，将创建一个 **Animate/Animate Pro/Harmony** 镜头。如果

有 3D 内容且希望导出到 Animate、Animate Pro 或 Harmony 9.2 及以上版本，应使用该选项。此外，如果有位图绘图图层，也应使用该选项导出到 Harmony。

- ▶ 选择 **Original Scene(原始镜头)** 以导出项目中的故事板，使其中的矢量绘图、图层和摄像机设置保持不变。故事板中的每一个镜头，将创建一个 Harmony/Animate 镜头。
4. 选择 **Open document/folder after export(导出后打开文档/文件夹)** 选项，当文件就绪时即可查看。

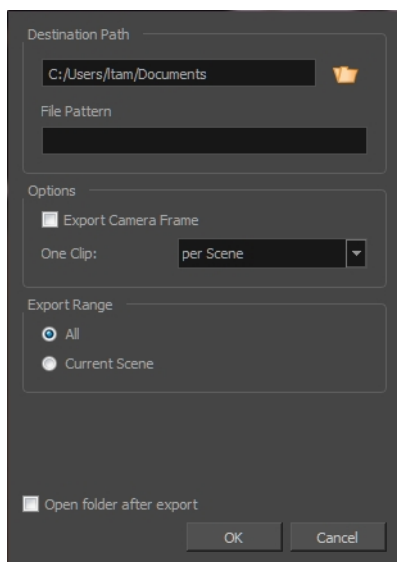
导出到 FBX

导出 FBX 格式的故事板项目允许存储镜头中的任何动作数据(元素动作或摄像机角度/缩放)以及 2D 和 3D 元素。一旦导出到 FBX 后，即可在第三方 3D 应用程序中打开故事板元素并继续操作。应当在 Storyboard Pro 中完成后元素后再将它们导出到 FBX。通常情况下不应将这些元素导回 Storyboard Pro。

如何导出 FBX 文件

1. 选择 **File(文件) > Export(导出) > FBX**。

导出至 FBX 对话框将打开。



2. 在 Destination Path(目标路径)部分，单击 **Browse(浏览)**  按钮并选择保存图像序列的文件夹。
3. 在 File Pattern(文件模式)字段，为导出的文件键入名称。
4. 要将摄像机帧的黑色边框包含在镜头中，选择 **Export Camera Frame(导出摄像机帧)** 选项。
5. 从 One Clip(每个剪辑)列表中，选择以下一个：
 - ▶ **Per Scene(按镜头)**：每个镜头导出一个剪辑。
 - ▶ **Per Project(按项目)**：为整个项目导出一个剪辑。
 - ▶ **Per Sequence(按连续镜头)**：每个连续镜头导出一个剪辑。该选项只有在项目中包含连续镜头时才可用。

6. 在 **Export Range**(导出范围) 部分, 选择要导出的文件中包含多少镜头:

- ▶ **All(全部)**: 包括项目中的所有镜头。
- ▶ **Current Scene(当前镜头)**: 打开该对话框时仅包含选定的镜头。

7. 单击 **OK(确定)**。

对象将以 **FBX** 文件保存在指定的文件夹中。

