



Storyboard Pro

Toon Boom Storyboard Pro 6 入门指南



TOON BOOM ANIMATION INC.
4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

+1 514 278 8666
contact@toonboom.com
toonboom.com

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

2019/3/6

版权所有 © 2018 Toon Boom Animation Inc., Corus Entertainment Inc. 旗下公司。保留所有权利。

目录

目录	2
第 1 章: 简介	6
第 2 章: 如何创建项目	8
第 3 章: 关于用户界面	10
视图	10
舞台和摄像机视图	12
图层面板	13
缩略图视图	14
时间轴视图	14
分解镜头视图	15
故事板	16
工具属性	16
工具栏	16
Tools(工具) 工具栏	17
Storyboard (故事板) 工具栏	17
Playback(回放) 工具栏	17
顶部菜单	18
在界面中导航	19
第 4 章: 如何添加场景和分解镜头	22
新建场景	22
新建分解镜头	24
新建连续镜头	25
对分解镜头重新排序	26
第 5 章: 如何导入剧本并添加注释	28
导入剧本	28
添加注释	29
从 Final Draft 剧本新建项目	30
第 6 章: 如何添加和管理图层	34

图层类型	34
添加图层	36
删除图层	36
分组图层	36
显示和隐藏图层	37
锁定和解锁图层	38
第 7 章：如何绘图和着色	40
如何绘图	40
如何着色	41
关于艺术样式、绘图工具和图层类型	42
第 8 章：如何创建样片	46
设置分解镜头持续时间	47
创建图层动画	49
创建摄像机动画	52
添加过渡	55
添加声音	57
导入声音剪辑	57
添加音轨	58
添加图像和视频	59
导入图像或视频剪辑	59
添加视频轨道	61
第 9 章：如何使用 3D 模式	62
将场景转换为 3D	62
将场景重置为 2D	62
在顶视图和侧视图中查看对象	63
在 3D 空间放置 2D 元素	63
导入 3D 模型	65
操作 3D 对象	66
预览 3D 场景	69
第 10 章：如何创建和导入模板	72

创建图层模板	72
导入图层模板	73
创建分解镜头模板	73
导入分解镜头模板	75
第 11 章：如何导出项目	78
导出 PDF	78
导出影片	79
导出到 Harmony	82

第 1 章：简介

Storyboard Pro 是一套功能齐全的故事板和样片制作软件，具备高级特性，适用于动画片、电视剧、2D/3D 混合项目、真人电影动画、视频游戏或活动策划等。

在此《入门指南》中，您将了解到如何使用 Storyboard Pro 主要功能的基础知识，让您快速上手。如需了解所有工具和选项以及更多高级技巧，请参考 Toon Boom Storyboard Pro 的完整说明文档(网址：docs.toonboom.com)。

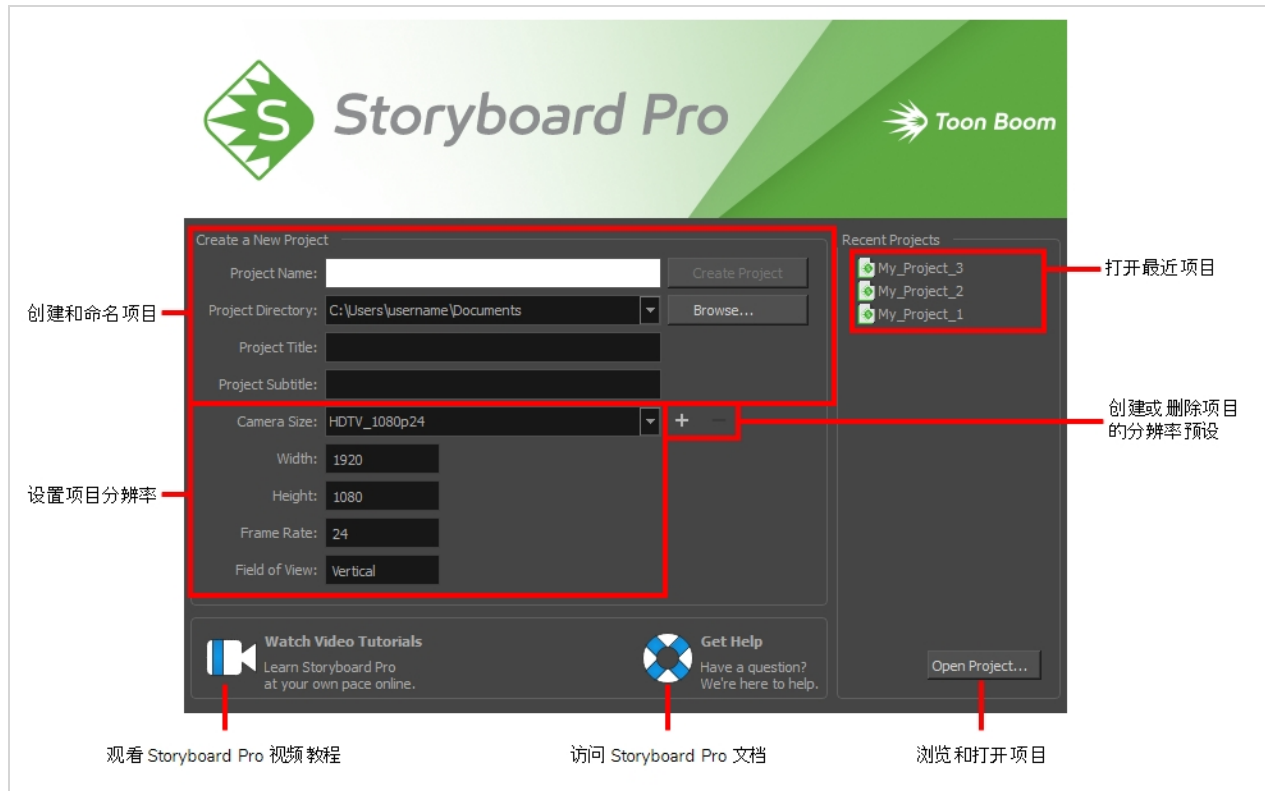
第 2 章：如何创建项目

首次打开 Storyboard Pro 时，将显示两个对话框。第一个对话框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，可以在此创建和打开项目。

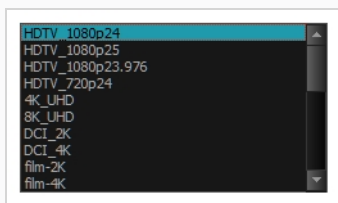


提示

在主应用程序窗口中，可以在顶部菜单中选择 **Help(帮助) > Show Welcome Screen(显示欢迎屏幕)**，以返回欢迎屏幕。

如何从欢迎屏幕中创建项目

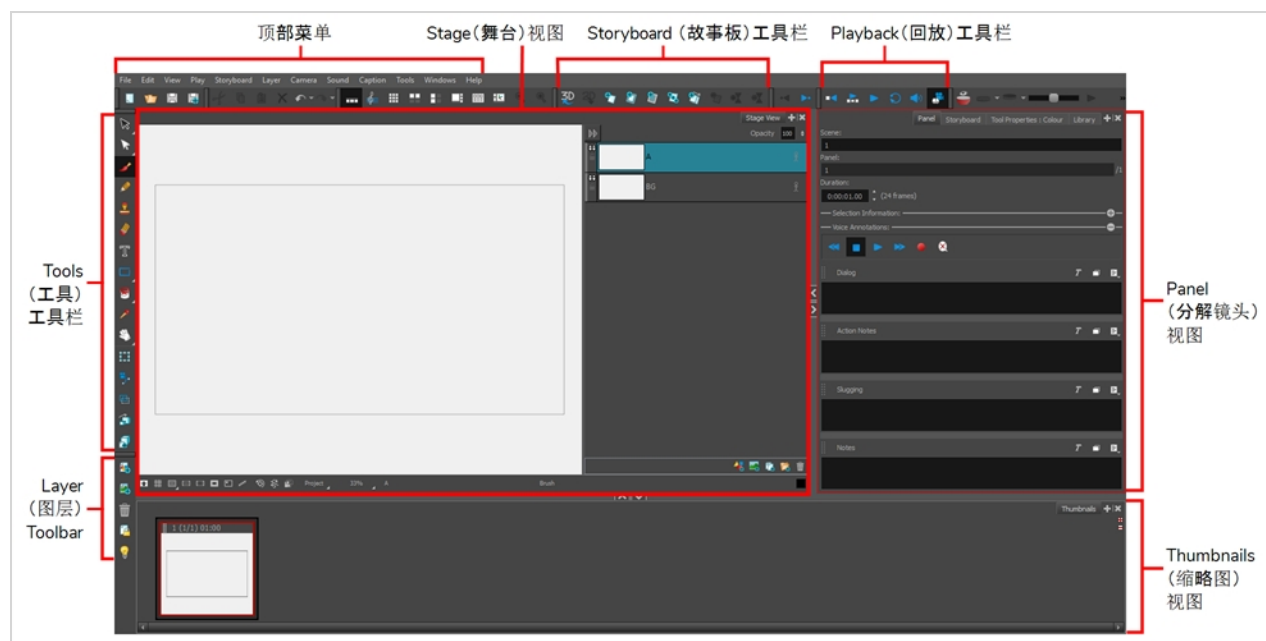
1. 在 **Project Name(项目名称)** 字段中，输入项目的名称。该名称将显示为文件名。
2. 在 **Project Directory(项目目录)** 字段指定新建项目的位置。
3. 在 **Project Title(项目标题)** 字段中，输入项目标题的名称。建议将项目名称用作项目标题。也可以键入 **Project Subtitle(项目副标题)** 的名称，但副标题非必填。这些标题将显示在故事板的 PDF 导出文件中。
4. 在 **Camera Size(摄像机尺寸)** 菜单中，为项目选择分辨率。



5. 单击 **Create Project(创建项目)**。

第 3 章：关于用户界面

首次启动 Storyboard Pro 时，显示默认工作区。其中包含创建故事板所需的所有主要元素。

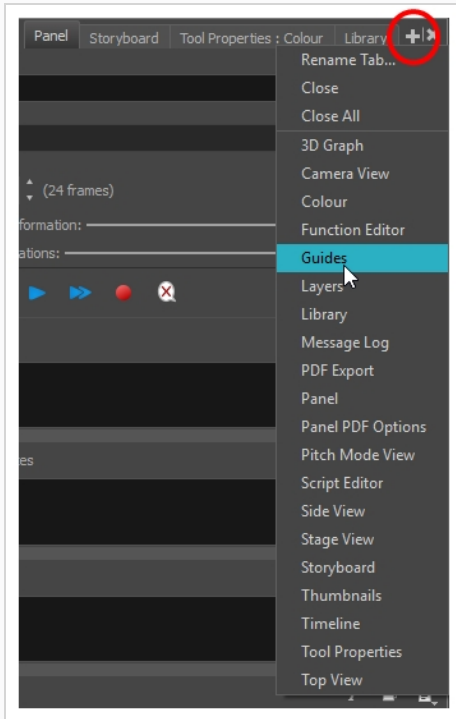


视图

Storyboard Pro 用户界面主要由 *视图* 组成，即具备特定目标和一系列功能的工作区部分。每个视图上都有一个选项卡，可以停靠在主应用程序窗口中，或使其在自己的窗口中浮动。

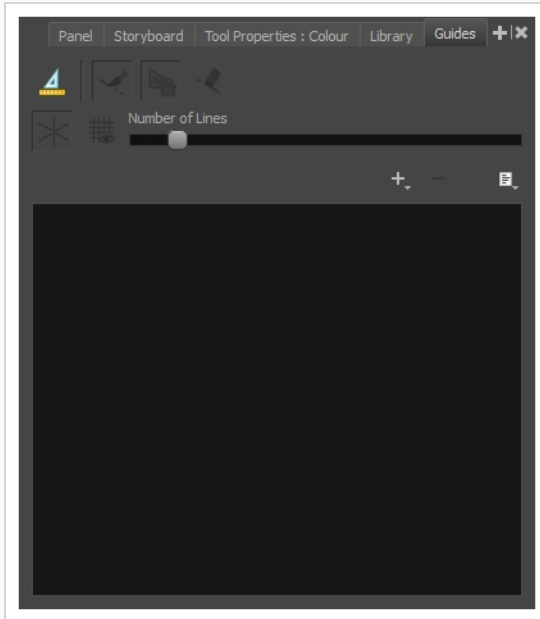
如何将视图作为选项卡添加到工作区

1. 在现有视图的右上角中，单击 **Add View(添加视图) +** 按钮。



2. 从列表选择期望的视图。

该视图将作为一个新选项卡，出现在添加该视图所在的工作区中。



如何将视图作为窗口添加到工作区

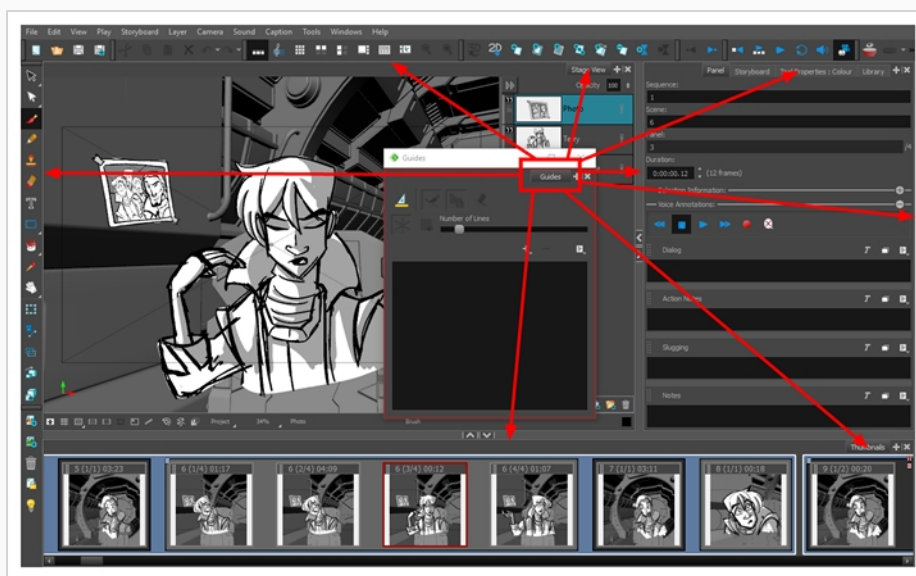
1. 打开 **Windows(窗口)** 菜单。

2. 在 Windows(窗口) 菜单中, 选择要添加的视图。

该视图将在 Storyboard Pro 的主应用程序窗口上显示为新窗口。

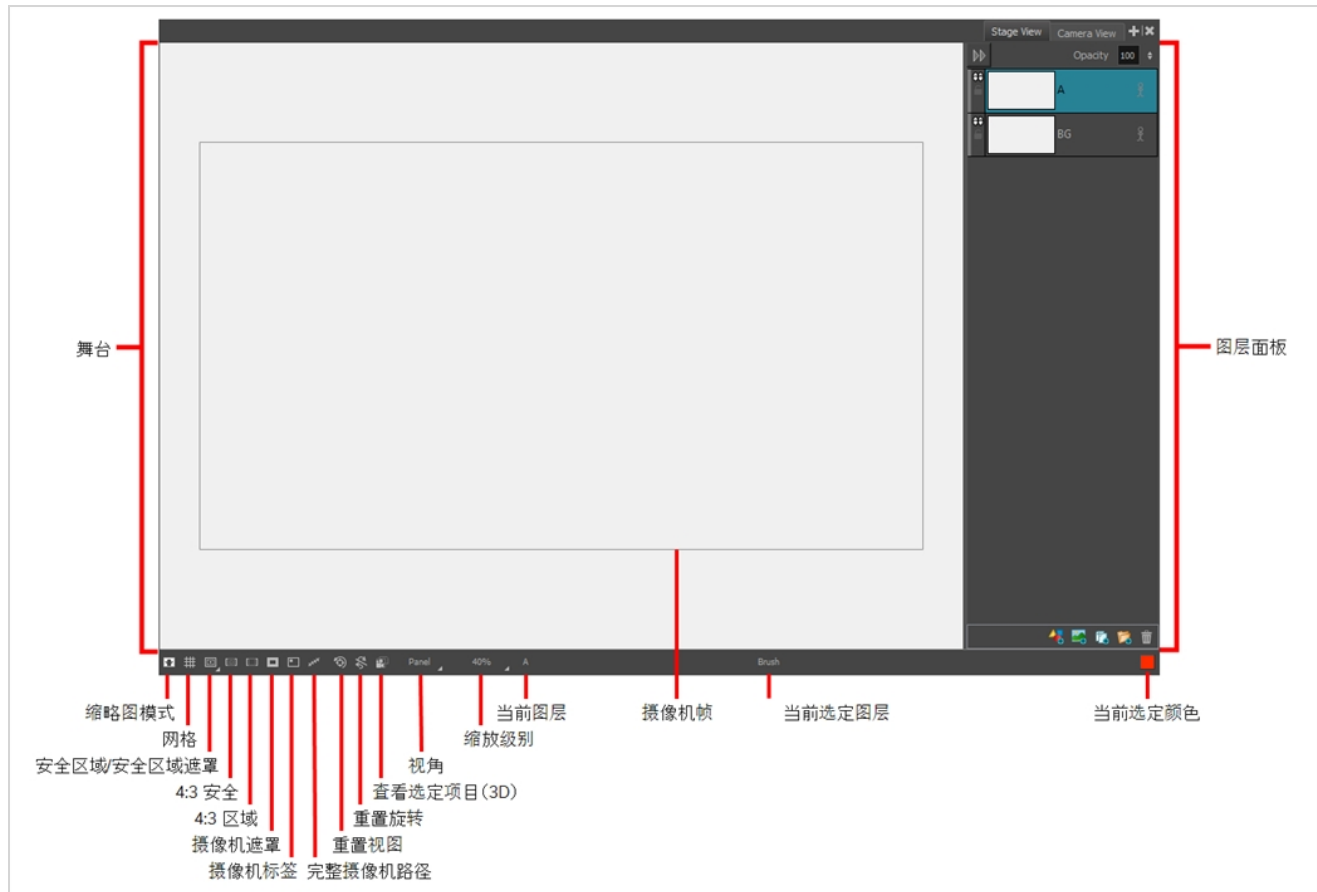
如何将视图窗口停靠到工作区

1. 单击浮动视图的选项卡并拖动, 然后执行下列操作之一:
 - 将窗口放至其他选项卡上, 从而将该窗口添加到这组选项卡中。
 - 将窗口放至某个现有视图的上方、下方或旁边。当接近某个视图的边缘时, 会显示一个蓝绿色矩形, 表示该视图的停靠位置。



舞台和摄像机视图

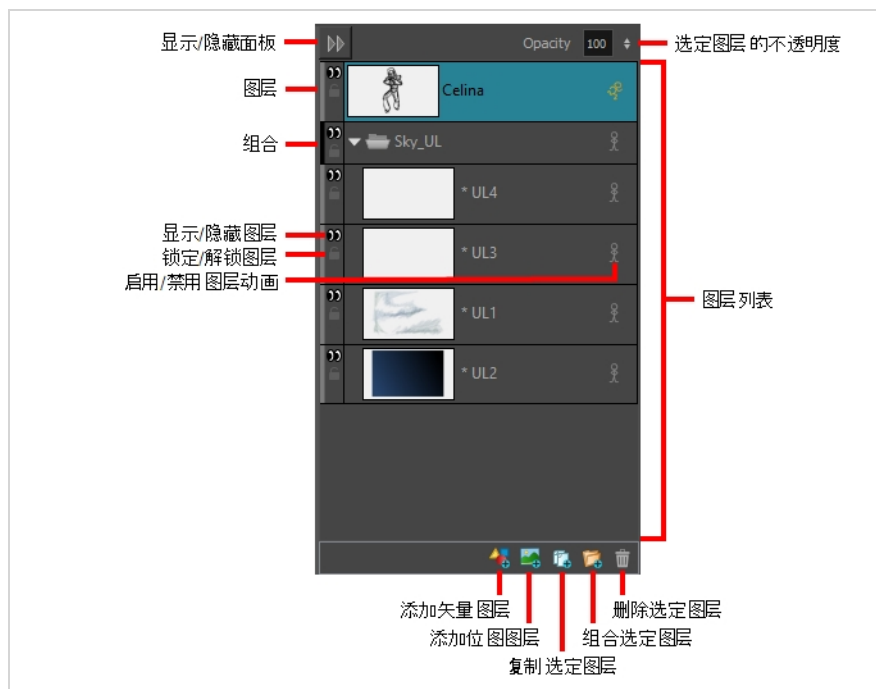
舞台视图是 Storyboard Pro 的主要视图。该视图用来查看和编辑选定的分解镜头。可以在分解镜头中的图层上绘图、操作其中的元素, 以及创建和可视化摄像机移动。



摄像机视图和舞台视图相似，如果只在 2D 环境中工作，则无需该视图。但如果想要使用 3D 模型、将元素定位在距摄像机距离不等之处，或在 3D 中旋转图层，那么其中的差别就重要起来：在 3D 环境下工作时，可以通过舞台视图从 3D 空间的任意视角查看舞台，而摄像机视图则总是从摄像机镜头的角度预览舞台，准确显示导出故事板时将会看到的结果。

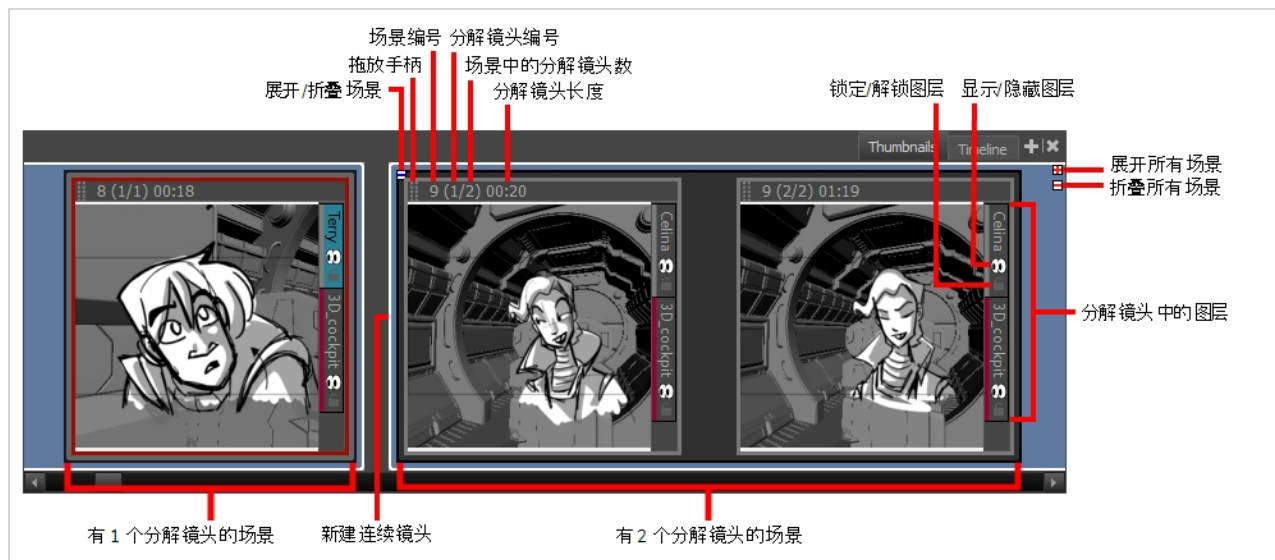
图层面板

图层面板显示在舞台和摄像机视图的右侧部分。可以在此添加、删除、复制、分组、重新排序、隐藏、显示、锁定或解锁图层；启用或禁用图层动画；改变图层的透明度；以及选择在哪个图层上绘画、操作或创建动画。



缩略图视图

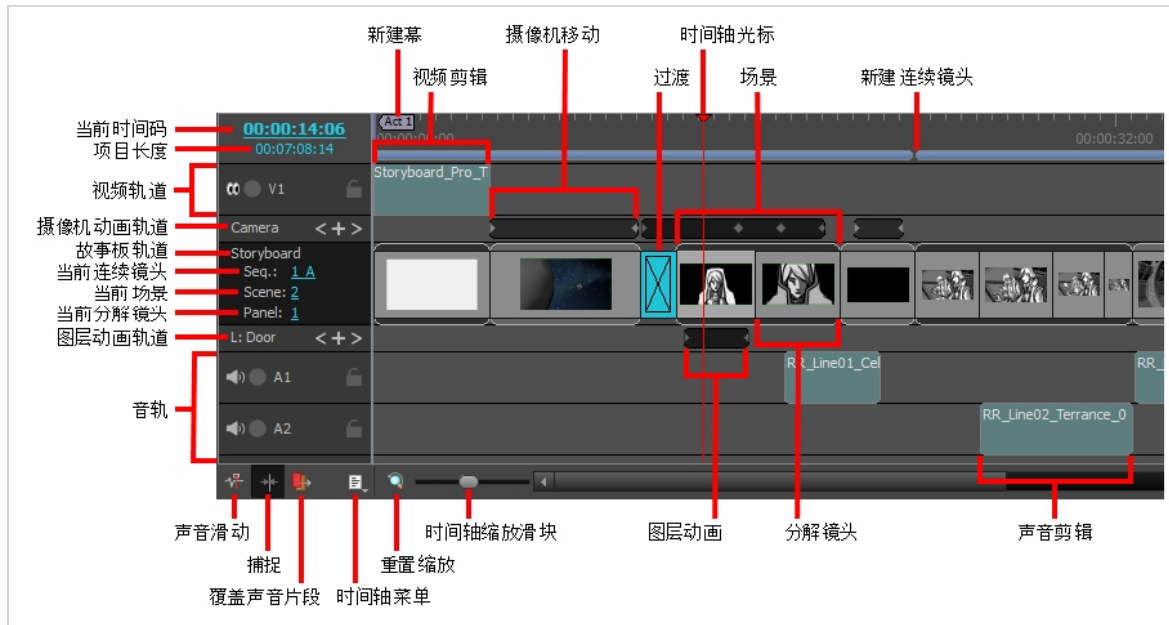
缩略图视图按照时间顺序，从左至右显示故事板中的所有分解镜头。使用该视图，可以在故事板中导航、重排分解镜头和场景，以及选择要在舞台或摄像机视图中显示和编辑的分解镜头。



时间轴视图

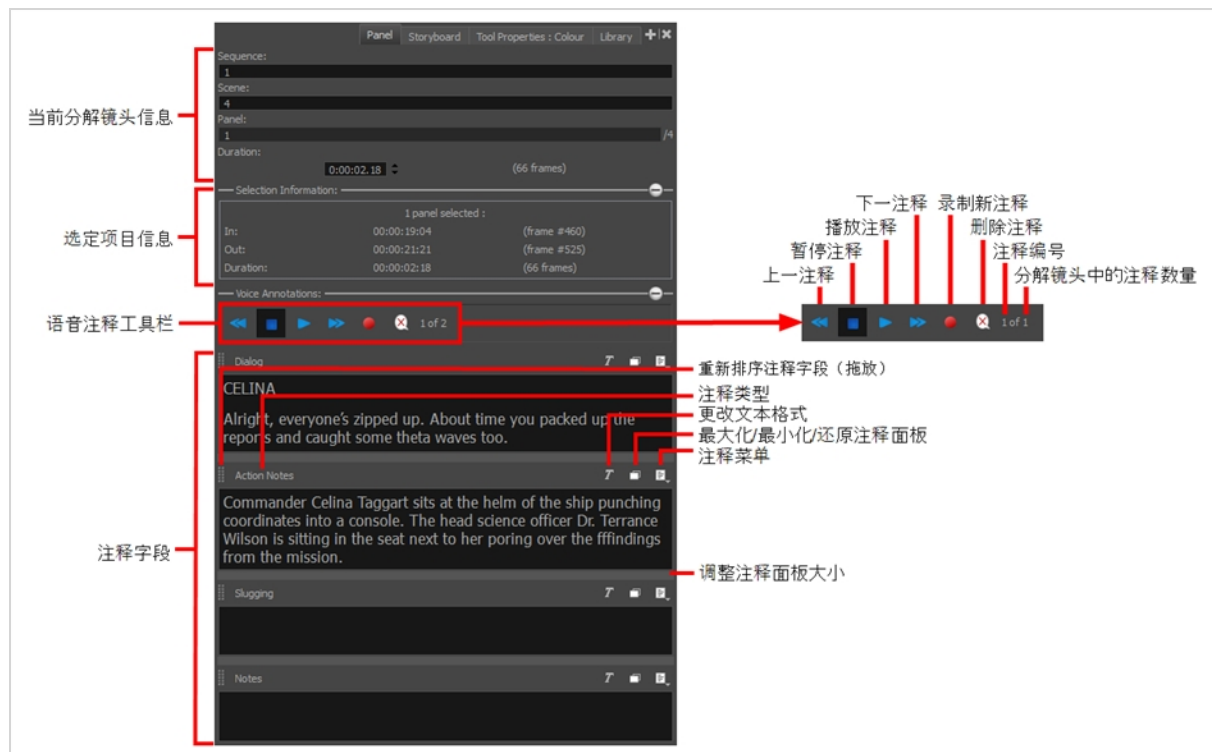
时间轴视图可以在制作样片的时候替换缩略图视图。样片是依据故事板生成的视频，其中的每个分解镜头均大致按照其所表现的动作定时出现，并且其中的摄像机移动均已动画化，以用作影片的定时基础。与缩略图视图一样，可以通过时间轴视图创建和管理分解镜头和场景。除此以外，还可以决定每

个场景和分解镜头在样片中占据的时间、为摄像机移动创建动画、创建图层动画，以及将声音剪辑、图像和视频添加到样片中等等。



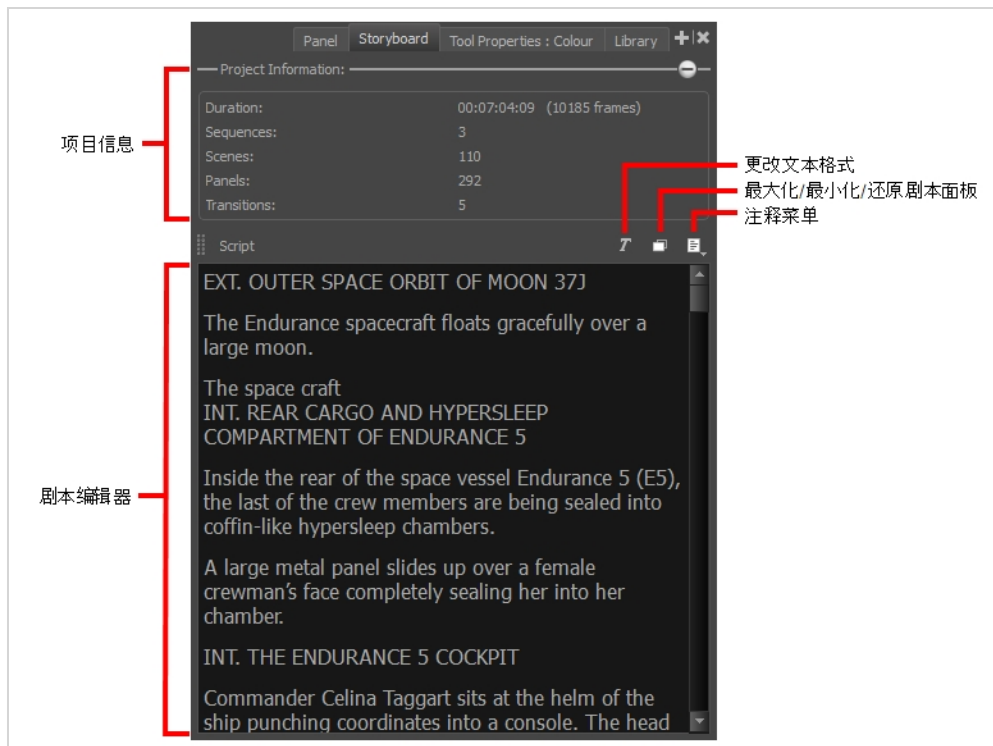
分解镜头视图

Panel(分解镜头) 视图显示当前选定分解镜头相关的基本信息。还可以在此查看和编辑当前分解镜头中的注释，以及在分解镜头中添加草图或语音注释。



故事板

Storyboard(故事板) 视图显示项目的基本信息。可以在此为故事板编写、导入、查看和编辑剧本。



工具属性

Tool Properties(工具属性) 视图包含当前选定工具可用的选项和操作。从 Tools(工具) 工具栏中选择一个工具时，Tool Properties(工具属性) 视图将随之更新，以显示该工具可用的选项。



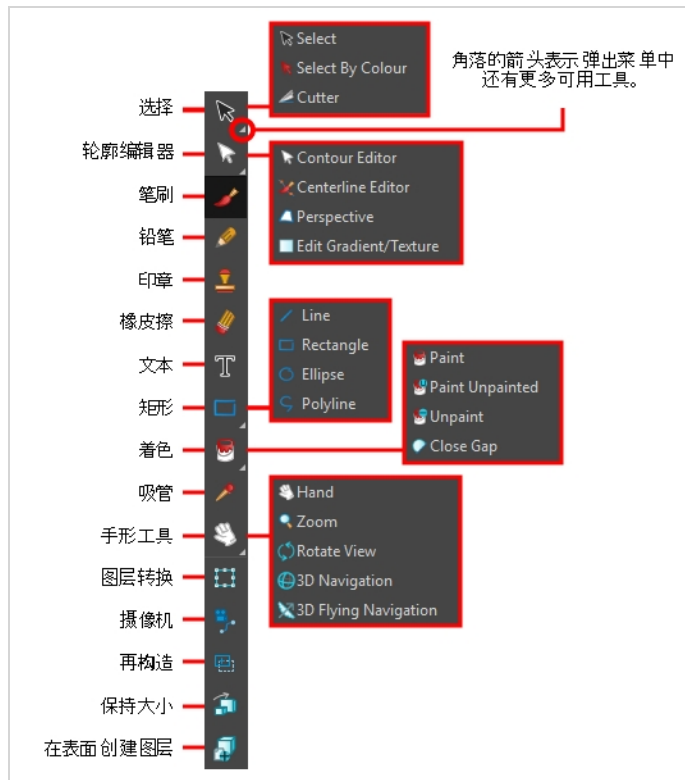
工具栏

Storyboard Pro 界面有多个工具栏，提供多种有用的工具。Storyboard Pro 中最重要的工具栏，就是 Tools(工具) 工具栏、Storyboard(故事板) 工具栏和 Playback(回放) 工具栏。

Tools(工具) 工具栏

Tools(工具) 工具栏包含在 Storyboard Pro 中工作所需的主要工具。

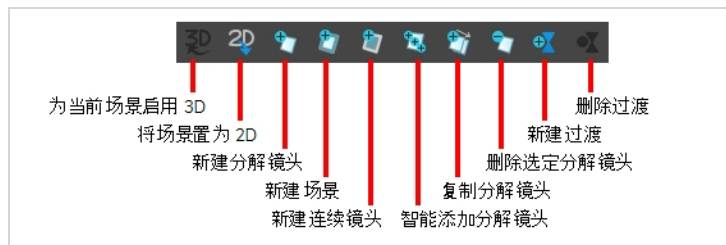
在默认工作区，该工具栏位于界面的最左侧。工具右下角的小三角形表示可以在弹出菜单中选择其他工具。若要使用这些工具，可以单击或按住工具按钮，或者选择工具，然后再次单击。



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。

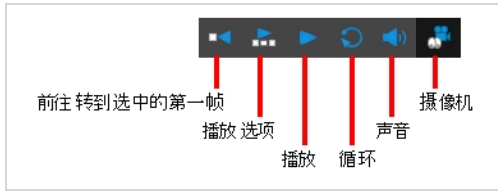
在默认工作区中，该工具栏位于界面顶部。



Playback(回放) 工具栏

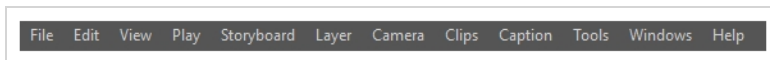
Playback(回放) 工具栏可用于播放故事板内容。创建带过渡和声音的样片时，可以在 Stage(舞台) 视图中实时播放该样片，以检查定时效果。

在默认工作区中，该工具栏位于界面顶部。



顶部菜单

顶部菜单包含 Storyboard Pro 中的大多数命令。可用命令取决于工作中的视图和选定的元素。顶部菜单始终位于界面的最上方。



以下是顶部菜单中所有菜单的用途简介：

菜单	说明
Storyboard Pro	可以由此打开 About(关于) 对话框和 Preferences(首选项) 对话框。此菜单仅在 macOS 中可用。
文件	包含与创建、保存、导出和导入项目相关的菜单项。
编辑	包含剪切、复制和粘贴选定分解镜头或图层、选择分解镜头或绘图，以及组合或取消图层组合的命令。在 Windows 中，这也是 Preferences(首选项) 菜单的位置。
视图	可以对当前视图进行平移、缩放或旋转；将其重置为默认视角；启用或禁用某些视图模式，例如洋葱皮或透光台。
播放	可以播放和暂停样片，也可以在故事板的分解镜头和场景中导航。
故事板	可以管理项目的场景、分解镜头和连续镜头；添加过渡、标记、快照；以及追踪项目的变更。也可以由此打开 Project Properties(项目属性) 对话框。
图层	包含大量命令以管理当前分解镜头中的绘画图层，以及可以在图层上应用的效果。
摄像机	包含一些命令，用来帮助管理场景中摄像机的位置和动画。
剪辑	包含编辑和预览视频和声音剪辑的命令。

菜单	说明
注释	可以添加、删除和搜索注释，以及设定注释格式。
工具	可以在 Tools(工具) 工具栏中选择一个工具，以及排列、改变和转换绘图形状和线条。
窗口	可以在工作区之间进行切换、管理工作区，以及访问 Storyboard Pro 中的各种视图和工具栏。
帮助	可以访问文档、 Toon Boom 论坛、选择是否参加客户体验改善计划，以及检查更新。在 Windows 中，也可以由此访问 About(关于) 对话框。

在界面中导航

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

下表的导航命令可以用于以下视图(有些情况例外)：

- 舞台
- 摄像机
- 时间轴
- 函数编辑器
- 侧面和顶部

命令	动作	访问方法
放大	放大视图。	View(视图) > Zoom In(放大) 按 2 向上滚动鼠标滑轮(除了在 Timeline(时间轴) 视图中)
缩小	缩小视图。	View(视图) > Zoom Out(缩小) 按 1 向下滚动鼠标滑轮(除了在 Timeline(时间轴) 视图中)
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。

命令	动作	访问方法
平移	水平或垂直移动视图。	按住 空格键 并向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	将视图重置为默认位置。	View(视图) > Reset View(重置视图) 按 Shift + M
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
旋转视图	向左或向右旋转视图。	按住 Ctrl + Alt (Windows) 或 ⌘ + Alt (macOS), 然后单击并拖动转盘, 按顺时针或逆时针方向旋转。
3D 旋转视图	向任意方向旋转视图。如果场景启用 3D, 该功能只有在 Stage(舞台) 视图下可用。	按住 Ctrl + Shift (Windows) 或 Shift + ⌘ (macOS), 然后单击并拖动舞台, 向任意方向旋转。
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) 按 V
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) 按 C
切换全屏	在主应用程序窗口变为全屏与其恢复到原始大小之间切换。	View(视图) > Toggle Full Screen(切换全屏) Ctrl + Alt + Shift + F (Windows) 或 ⌘ + Alt + Shift + F (macOS)

第 4 章：如何添加场景和分解镜头

故事板的基础结构由场景构成，每个场景均由一个或多个分解镜头构成。分解镜头是表现剧本中一个动作的绘画。故事板中的分解镜头和场景从左至右按照时间顺序排列。

一般每次需要更改构图时，动画项目都要新建一个场景。举例来说，每当摄像机角度的变化需要使用不同的绘图或背景渲染，以及每当剧本将动作带入不同的设置，都需要在故事板中新建一个场景。

可以为剧本所需的各个场景添加场景，然后为需要视觉化呈现的各个场景中的各个动作添加分解镜头，从而打造基础的故事板结构。



注意

在真人实拍术语中，场景的定义实际上指镜头。真人实拍中的场景其实是一系列发生在同一背景中的镜头。

如果您制作的是真人实拍影片的故事板，可以在 Preferences(首选项)对话框的 General(一般)选项卡中，选择 Live Action(真人实拍)术语样式选项，从而让 Storyboard Pro 使用真人实拍术语。为便于阅读，本指南将主要使用动画术语。

新建场景

新项目会包含一个场景，内含一个分解镜头。新建场景时总会自动内含一个分解镜头。

如何将场景添加到故事板

1. 选择故事板最后一个场景中的任意分解镜头。
2. 执行下列操作之一：
 - 在 Storyboard(故事板)工具栏，单击 New Scene(新建场景)  按钮。
 - 右键单击一个分解镜头，然后选择 **New Scene(新建场景)**。
 - 在顶部菜单中，选择 **Storyboard(故事板) > New(新建) > New Scene(新建场景)**。

包含一个空白分解镜头的新场景将添加到当前镜头之后。

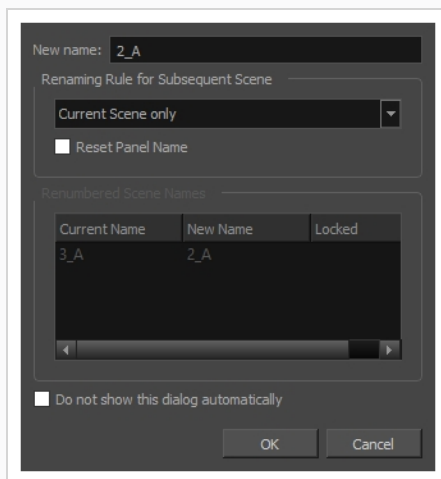


每个场景都自带编号。在项目结尾处创建场景时，Storyboard Pro 会自动为其分配上一个场景的后续编号。如果要在两个现有场景中插入场景，则会收到如何命名该新场景，以及新场景之后的场景是否需要重新编号的询问。

如何在两个现有场景中间插入场景

1. 选择要在其后插入新场景的场景中的任意分解镜头。
2. 执行下列操作之一：
 - 在 Storyboard(故事板) 工具栏，单击 New Scene(新建场景)  按钮。
 - 右键单击一个分解镜头，然后选择 **New Scene(新建场景)**。
 - 在顶部菜单中，选择 **Storyboard(故事板) > New(新建) > New Scene(新建场景)**。

Rename Scene(重命名场景) 对话框将打开。



3. 执行下列操作之一：
 - 如果希望新场景有后缀，以表明它插入到两个现有场景中，则无需编辑任何字段。**New name(新名称)** 字段已包含当前选定场景的名称，并添加字母后缀。例如，如果要在 2 和 3 号场景之间插入场景，那么 Storyboard Pro 会将新场景默认命名为 **2_A**。
 - 如果希望新场景的编号接续当前选定的场景，并且相应地重命名所有后续场景，则请将该编号输入 **New Name(新名称)** 字段。例如，如果要在 2 和 3 号场景之间插入场景，请在 **New Name(新名称)** 字段中输入 3。然后，在 **Renaming Rule for Subsequent Scene(后续场景重命名规则)** 下拉菜单中，选择 **Renumber Scenes(重编号场景)**。
4. 如果希望在插入场景时始终保持相同选择，请勾选 **Do not show this dialog automatically(不再自动显示此对话框)** 选项。

5. 单击 **OK(确定)**。

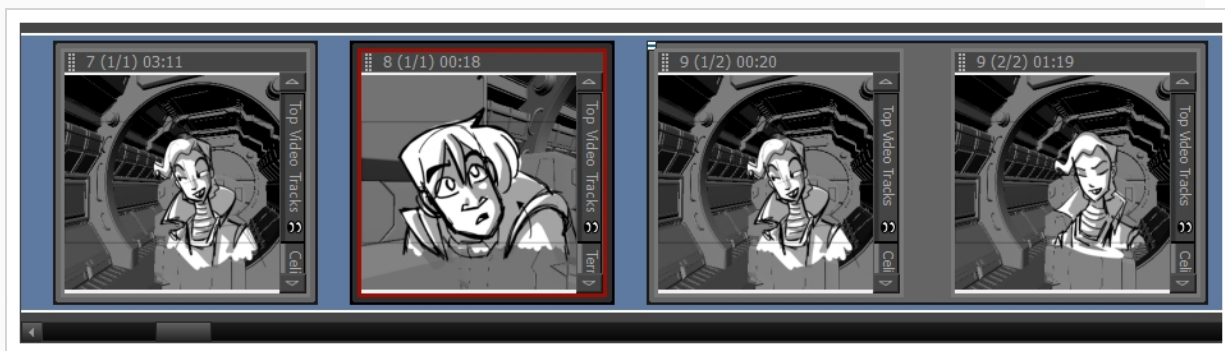
当前场景后将添加一个新场景，仅包含一个空白的分解镜头，并依据选择的设置进行编号。

新建分解镜头

分解镜头用于视觉化表现场景中的一个动作。应当尽可能地在场景中多添加分解镜头，从而清晰地描绘场景中的每个动作。

如何将分解镜头添加到场景

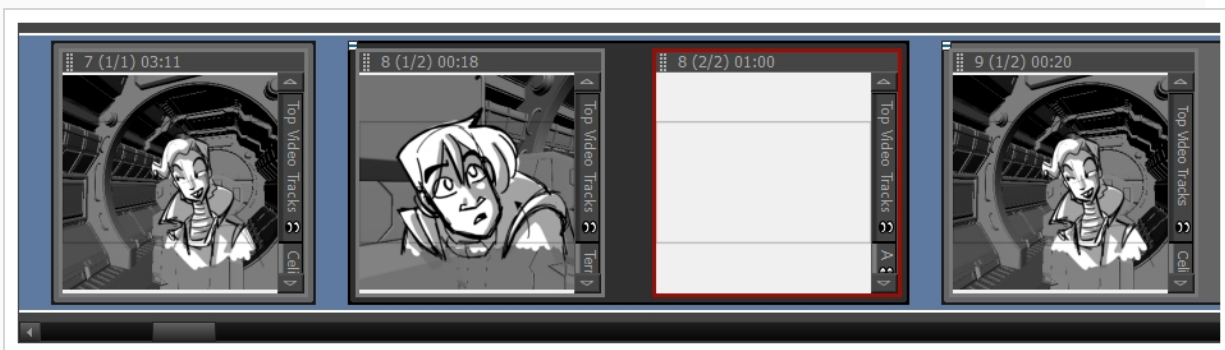
1. 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择要在其后插入新分解镜头的分解镜头。



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场景。



新建连续镜头

连续镜头是组合场景的一种方式。可以选择性地进行使用，但它们可以帮助您整理故事板。例如，可以使用连续镜头将属于同一情节的多个场景组合在一起。

开始创建故事板时，默认情况下，场景将不会归属于任何连续镜头。若要在项目中使用连续镜头，可以采用以下两种方法之一：

- 创建完所有应属于第一个连续镜头的场景之后，只需使用 **New Sequence(新建连续镜头)** 命令即可创建下一个场景。所有已存在于项目中的场景将被组合进项目的第一个连续镜头中，并将在项目的末尾添加一个新的场景，以开启第二个连续镜头。

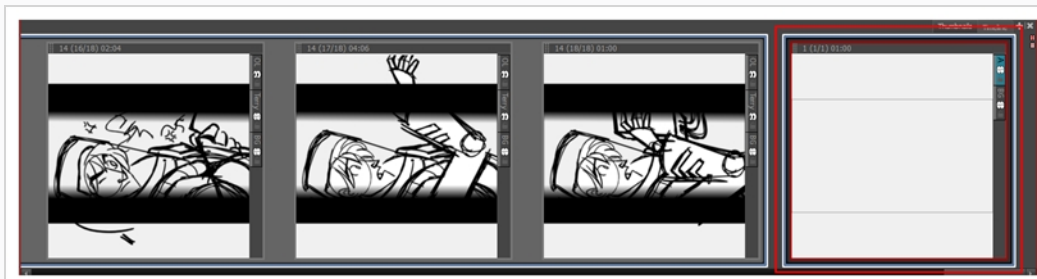
从此时开始，如果需要创建开启另一个连续镜头的场景，可随时使用 **New Sequence(新建连续镜头)** 命令。

- 创建完项目所需的所有场景之后，可以选择应属于同一连续镜头的场景，将其组合为一个新的连续镜头，并重复这个过程，直到所有场景均归属于相应的连续镜头，从而将故事板拆分为多个连续镜头。

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)**。



新的场景将添加到项目中，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都将合并成为一个单独的连续镜头。紫色的连续镜头标记在 **Thumbnails(缩略图)** 和 **Timeline(时间轴)** 视图中均可见。

如何从选定项新建连续镜头

1. 在 **Thumbnails(缩略图)** 或 **Timeline(时间轴)** 视图中，选择想要加入新连续镜头的所有场景。为此，请在按住 **Shift** 的同时，单击加入新连续镜头的第一个场景，然后单击加入新连续镜头的最后一个场景。这将选定您所点击的场景之间的所有场景。



2. 执行下列操作之一：

- a. 在顶部菜单中，选择 **Storyboard(故事板) > New(新建) > New Sequence from Selection(从选定项新建连续镜头)**。
- b. 右键单击选定项，然后选择 **New Sequence from Selection(从选定项新建连续镜头)**。

所选内容将成为新的连续镜头。


如果这是添加到项目中的首个连续镜头，那么选定项之前的所有场景都将组合为一个单独的连续镜头，选定项之后的所有场景也将组合为另一个连续镜头。紫色的连续镜头标记在 Thumbnails(缩略图) 和 Timeline(时间轴) 视图中均可见。

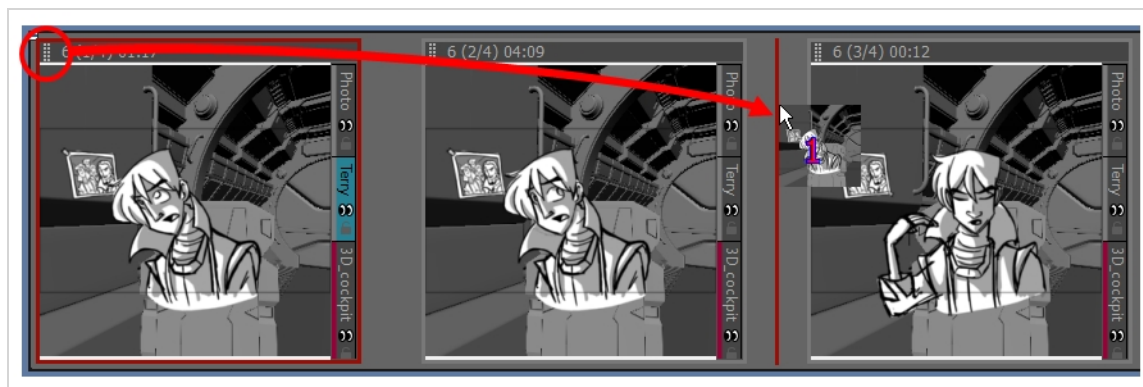


注意

连续镜头必须包括整个场景。同一场景中的两个分解镜头不能加入不同的连续镜头。

对分解镜头重新排序

可以单击分解镜头左上角的拖动手柄 , 然后将其拖动到想要移入的两个分解镜头之间，从而重新排列分解镜头。鼠标光标附近的两个分解镜头之间会出现一条红线，以指明分解镜头会被移动到那里。





提示

若要同时移动多个分解镜头，可以一起选定，然后单击并拖动选定项中任意分解镜头的拖放手柄。若要在 Thumbnails(缩略图) 视图选择多个分解镜头，请执行以下操作之一：

- 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，围绕想要选择的所有分解镜头绘制一个矩形。
- 按住 Shift，同时单击想要添加到选择中的第一个分解镜头，然后单击想要添加到选择中的最后一个分解镜头。两者之间的所有分解镜头都将被选中。
- 按住 Ctrl (Windows) 或 ⌘ (macOS)，同时单击想要添加到选择中的每个分解镜头。

如果将分解镜头移动到两个场景之间的空隙，可以选择将分解镜头附着到场景的空隙之前或之后，或者将其放入自己的新场景。场景最后会被放置在哪里，取决于放置时更靠近哪个场景。出现在两个场景之间的红线将指示它会被附着在场景的空隙之前或之后，即分解镜头放下的地方，或者将其移动到自己的新场景中。



第 5 章：如何导入剧本并添加注释

制作故事板首先从为项目写剧本开始。在 Storyboard Pro 中，可以将剧本导入项目。然后可以将剧本的各个部分存储到相应的故事板分解镜头中，从而为故事板艺术家提供绘制分解镜头所需的信息。

默认情况下，每个分解镜头可以存储四种不同类型的注释：Dialogue(对话)、Action Notes(动作说明)、Slugging(起止时间说明)和 Notes(说明)。对话和动作说明可以直接来源于剧本，而说明则能用于存储信息，例如场景标题、过渡及其他有用信息。

起止时间说明注释通常在之后制作故事板时添加，为样片的对话和动作提供定时指示。

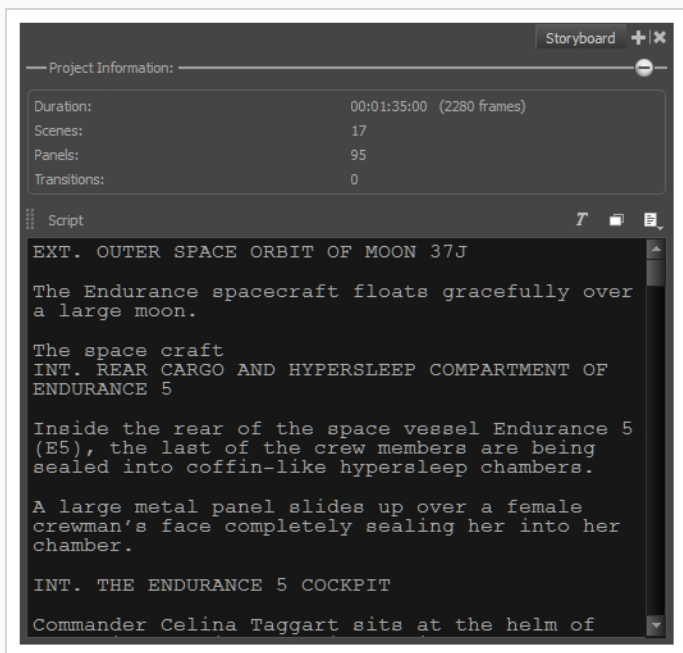
导入剧本

可以将纯文本 (.txt)、Rich Text Format (.rtf) 或 Final Draft XML (.fdx) 格式的剧本直接导入故事板视图的剧本字段中。也可以从编辑器中复制和粘贴剧本，或直接在故事板视图中输入。

如何将剧本导入 Storyboard Pro 项目中

1. 在 Storyboard(故事板) 视图中，单击 Caption Menu(注释菜单)  按钮，并：
 - 如果剧本是纯文本 (.txt) 或 Rich Text Format (.rtf) 格式，请选择 **Import Caption(导入注释)**。
 - 如果剧本是 Final Draft XML (.fdx) 格式，请选择 **Import Final Draft Script(导入 Final Draft 剧本)**。
2. 在文件浏览器中，找到并选择剧本文件，然后单击 **Open(打开)**。

剧本将显示在剧本注释字段中。



添加注释

导入剧本后，可以依据剧本的场景标题、动作和对话创建空白的场景和分解镜头，然后在故事板各个分解镜头的注释字段中填入剧本上的信息，从而创建基础的故事板结构。

为此，可以在 Storyboard(故事板) 视图中选择一个剧本片段，然后将其拖放到 Panel(分解镜头) 视图的注释字段中，从而立即将选定文本复制到当前分解镜头的注释字段中。



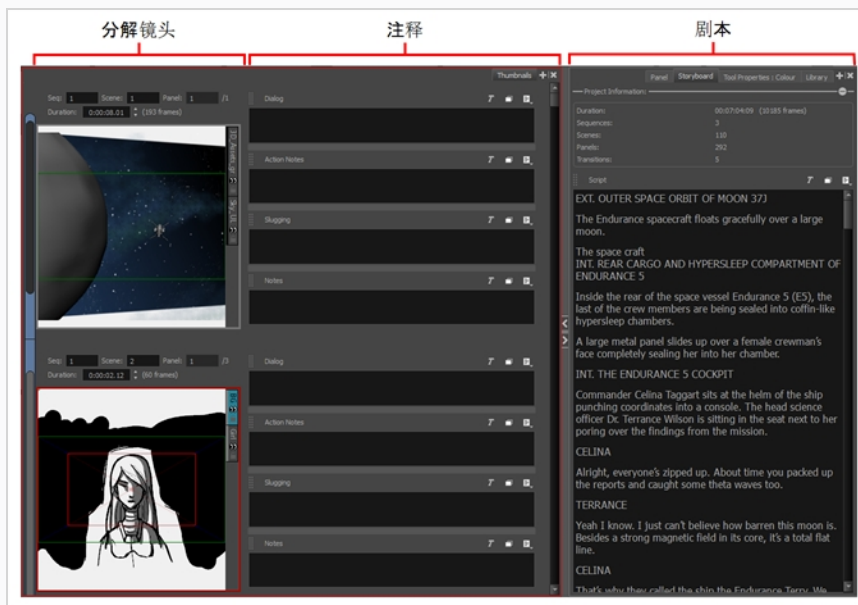
注意

若要了解如何创建场景和分解镜头，请参见 [第22页上的如何添加场景和分解镜头](#)。

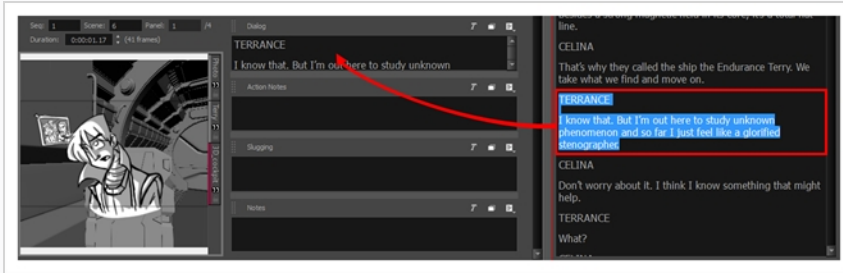
如何将文本从剧本拖放到注释字段

1. 执行以下操作之一，切换到 Vertical (垂直) 工作区：
 - 在 Workspace(工作区) 工具栏中，单击 **Vertical Workspace(垂直工作区)** 按钮。
 - 在顶部菜单中，选择 **Windows(窗口) > Workspace(工作区) > Vertical(垂直)**。
2. 在工作区的左侧面板中，选择 Storyboard(故事板) 选项卡。

此时，工作区将故事板中的各个分解镜头垂直列于左侧，其相应的注释字段位于中间，故事板的剧本则位于右侧。



3. 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，滚动到要添加注释的分解镜头。
4. 在 Storyboard(故事板) 视图的 Script(剧本) 字段中，选择要添加分解镜头注释的部分剧本。
5. 在 Script(剧本) 注释中，拖动选定文本并将其放至分解镜头的相应注释字段中。



6. 重复此项操作，直至将各个分解镜头所需的所有文本复制到其注释字段中。
7. 完成后，可以在 Workspace(工作区) 工具栏或顶部菜单中选择 **Windows(窗口) > Workspace(工作区)**，恢复正在使用的工作区。



注意

也可以从任意分解镜头注释中将文本拖放到另一个分解镜头注释中，或者从分解镜头注释拖放到剧本中。

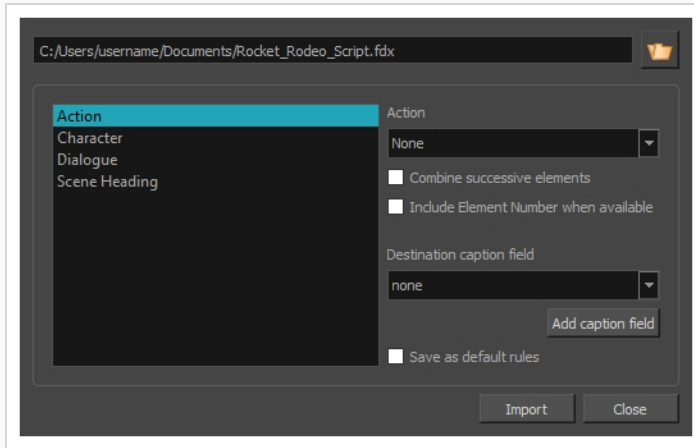
从 Final Draft 剧本新建项目

如果剧本使用 Final Draft 格式编写，则能自动依据剧本的结构生成具有场景、空白分解镜头和预填充注释的项目。例如，可以生成一个项目，其中每个场景标题都对应一个新场景，每个动作或对话都对应一个新分解镜头，并将这些段落的内容存储到各自分解镜头的注释中，以便迅速开启故事板流程。

如何从 Final Draft 剧本新建项目

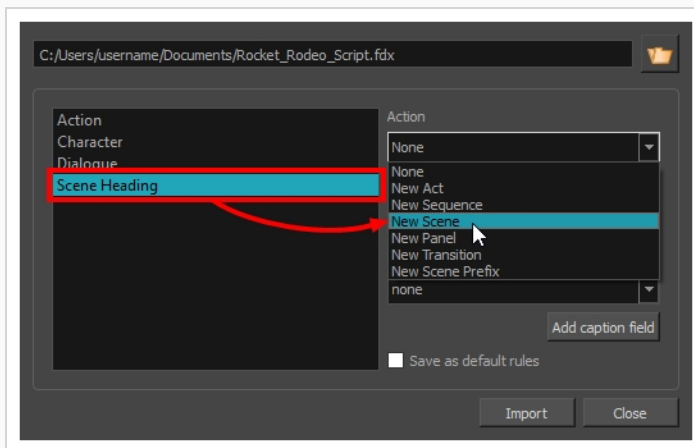
1. 在顶部菜单中，选择 **File(文件) > New From Final Draft Script(从 Final Draft 剧本新建)**。
从 Final Draft 导入对话框将打开。
2. 单击 **Browse(浏览)** 按钮。
3. 在文件浏览器中，找到并选择 Final Draft 剧本，然后单击 **Open(打开)**。

加载完剧本后，剧本中包含的标记类型将出现在左侧的列表中。您将需要向 Storyboard Pro 指明，生成项目时应如何处理这些标记。



4. 在左侧列表中，选择 **Scene Heading(场景标题)** :
 - a. 在 **Action(动作)** 下拉菜单中，选择 **New Scene(新建场景)** 。
 - b. 在 **Destination caption field(目标注释框)** 下拉菜单中，选择 **Notes(说明)** 。

故事板将为剧本中的每个场景标题生成一个场景，场景描述将被添加到每个场景第一个分解镜头的说明注释中。



5. 在左侧列表中，选择 **Action(动作)** 标记。
 - a. 如果想为每个动作创建一个分解镜头，请在 **Action(动作)** 下拉菜单中选择 **New Panel(新建分解镜头)** 。
 - b. 如果想在同一个分解镜头中合并连续的动作，请勾选 **Combine successive elements(合并连续元素)** 选项。
 - c. 在 **Destination caption field(目标注释框)** 下拉菜单中，选择 **Action Notes(动作说明)** 。
 这将把动作标记的内容存储到各个分解镜头的动作说明注释中。

6. 在左侧列表中，选择 **Character(角色)** 标记(如有)：
 - a. 如果想为每个对话创建一个分解镜头，请在 **Action(动作)** 下拉菜单中选择 **New Panel(新建分解镜头)**。
 - b. 在 **Destination caption field(目标注释框)** 下拉菜单中，选择 **Dialogue(对话)**。
7. 在左侧列表中，选择 **Parenthetical(附加说明)** 标记(如有)：
 - a. 在 **Destination caption field(目标注释框)** 下拉菜单中，选择 **Dialogue(对话)**。
8. 在左侧列表中，选择 **Dialogue(对话)** 标记(如有)：
 - a. 在 **Destination caption field(目标注释框)** 下拉菜单中，选择 **Dialogue(对话)**。
9. 在左侧列表中，选择 **Transition(过渡)** 标记(如有)：
 - a. 在 **Action(动作)** 下拉菜单中，选择 **New Transition(新建过渡)**。

一般而言，以下为推荐设置：

	动作	目标注释框
动作	新建分解镜头或无	动作说明
角色	新建分解镜头或无	对话
对话	无	对话
附加说明	无	对话
场景标题	新建场景	说明
过渡	新建过渡	无

根据剧本的结构，以及动作或对话对节奏的影响大小，可能需要使用不同的选项来尝试创建项目，以获得所需的最佳故事板。最后，可能需要拆分或合并一些自动生成的分解镜头。

10. 如果想将当前选定的参数设为默认值，请勾选 **Save as default rules(保存为默认规则)** 复选框。
11. 单击 **Import(导入)**。

12. 在 **New Project**(新建项目) 对话框中, 输入项目的名称、位置、标题和分辨率。
13. 如果当前打开的项目没有保存, 请确认是否想要保存。

此时已创建新项目, 其中的场景和分解镜头将自动创建, 并且其注释将依据您所选择的设置, 从剧本进行填充。

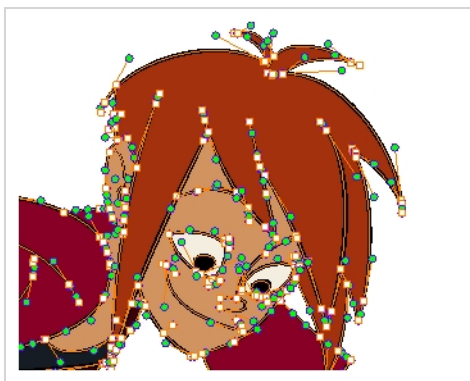
第 6 章：如何添加和管理图层

故事板中的每个镜头都可以由一个或多个绘图层构成。这些图层组合在一起，形成每个分解镜头的绘图。

图层类型

Storyboard Pro 支持四种类型的图层：矢量绘图图层、位图绘图图层、3D 图层和组合图层。

- **矢量图层**：矢量图由构成画作形状轮廓的点和曲线，以及填充这些形状的颜色或纹理组成。因此，矢量图层中的画作可以拉伸和放大，而不会损失质量，除非它们包含纹理。



在矢量图层中绘图时，每个笔触和铅笔线都是一个独立的对象，可以单独进行操作。可以选择单个笔触，然后四处移动和变换，即使它们上层还有其他笔触。此外，因为笔触由点和曲线组成，所以能够编辑其形状，使修改和调整画作更为方便。

- **位图图层**：位图绘画由像素(即具备单一纯色的小点)网格组成。可以使用位图绘图工具在单一的平面画布上铺设笔触，并根据需要逐像素调整画作。



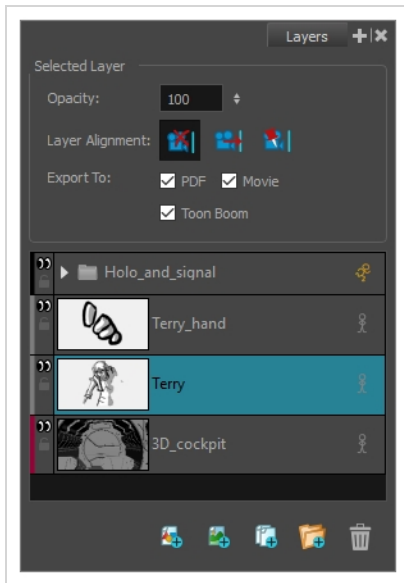
在位图图层绘图时，每个笔画都被合成到画布中，从而始终保持单一的绘图，只能进行着色或擦除，而不允许调整单独的组件。

位图作品只能在其像素密度允许的范围内拉伸或放大，才不会损失图片质量。默认情况下，位图画作的像素密度为100%，只够在不放大或拉伸的情况下显示画作，否则 Storyboard Pro 必须在画作内生成新的像素，这会使其看起来模糊或像素化。

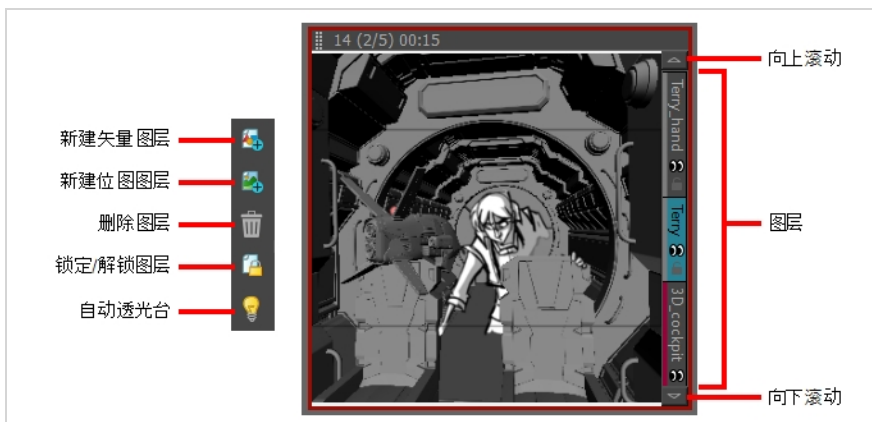
因此，开始在位图图层上绘图之前，可能需要依据放大和拉伸的需求，为位图画作设置所需的像素密度。

- **3D 图层:** 将 3D 模型导入文件库时，将其添加到分解镜头的操作会将模型存储到 3D 图层中。然后，可以操作和动画化 3D 模型，就像绘图图层一样。
- **组合图层:** 一个包含多个任意类型图层的组合。与变换和动画化图层一样，也可以变换和动画化组合图层。对组合图层应用变换和动画将同时影响到组合内的所有图层。

可以使用 Stage(舞台) 和 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板对分解镜头的图层进行管理。但也可以将 Layers(图层) 视图添加到工作区，在相同的工作方式下增添额外的功能。然后，可以单击 Layer(图层) 面板左上角的 Collapse(折叠) 按钮，将面板折叠，为 Stage(舞台) 和 Camera(摄像机) 视图留出更多工作空间。



也可以使用 Thumbnails(缩略图) 视图管理图层。每个分解镜头的右侧都有垂直的图层列表，可以滚动并选择图层。Layer(图层) 工具栏位于 Thumbnails(缩略图) 视图的左侧，Tools(工具) 工具栏的下方，可以在选定分解镜头中添加和移除图层。



添加图层

默认情况下，分解镜头包含一个背景 (BG) 和一个绘画图层 (A)，但可以按需求为项目中的各个分解镜头添加任意数量的图层。

如何将图层添加到分解镜头

1. 在 Thumbnails(缩略图) 或 Timeline(时间轴) 视图中，选择要添加新图层的分解镜头。
2. 在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图，以及 Layers(图层) 或 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择想在其上新建图层的图层。
3. 执行下列操作之一：
 - 单击 Add Vector Layer(添加矢量图层)  或 Add Bitmap Layer(添加位图图层)  按钮。这些按钮位于 Stage(舞台) 和 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板的底部，以及在 Layers(图层) 视图和 Layer(图层) 工具栏的底部。
 - 在顶部菜单中，选择 **Layer(图层) > New(新建) > Vector Layer (矢量图层)** 或 **New Bitmap Layer(新建位图图层)**。

删除图层

可以删除不需要的图层，以避免扰乱图层列表。

如何从分解镜头删除图层

1. 在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图，以及 Layers(图层) 或 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择想要删除的图层。
2. 执行下列操作之一：
 - 单击 Delete Selected Layers(删除选定图层)  按钮。此按钮位于 Stage(舞台) 和 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板的底部，以及在 Layers(图层) 视图和 Layer(图层) 工具栏的底部。
 - 右键单击图层并选择 **Delete Layers(删除图层)**。
 - 在顶部菜单中，选择 **Layer(图层) > Delete Layers(删除图层)**。

分组图层

可以将图层组合在一起以便管理，或者一次性变换和动画化多个图层。

如何组合图层

1. 在 Stage(舞台)或 Camera(摄像机)视图的 Layer(图层)面板,或在 Layers(图层)视图中,选择至少两个图层进行组合。
2. 执行下列操作之一:
 - 单击 **Group Selected Layers(组合选定图层)**  按钮。可以在 Stage(舞台)或 Camera(摄像机)视图的 Layer(图层)面板的底部,或在 Layers(图层)视图的底部找到该按钮。
 - 右键单击选定内容,然后选择 **Group Selected Layers(组合选定图层)**。
 - 在顶部菜单中,选择 **Layer(图层) > Group Selected Layers(组合选定图层)**。

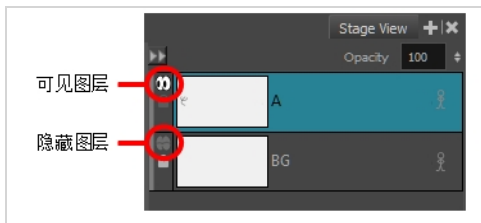


提示

可以通过拖放将图层加入或移出组合。

显示和隐藏图层

存在许多图层的时候,可以暂时隐藏某些图层,以避免舞台过于拥挤。



也可以隐藏组合图层。组合图层被隐藏时,其中的所有图层都将隐藏,但其单体可见性状态将保留。因此,如果只隐藏组合图层中的某些图层,那么当您隐藏组合,然后取消组合隐藏时,单体设置隐藏的图层将保持隐藏,而原本可见的图层将再次可见。



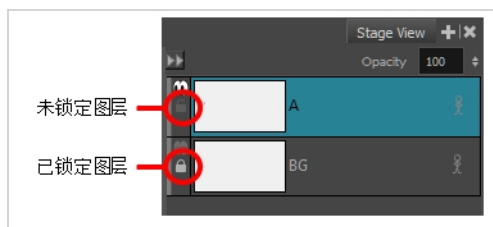
如何显示或隐藏图层

1. 执行下列操作之一：

- 在 Layer(图层) 面板或 Layers(图层) 视图中，单击图层左侧的 Show/Hide Layer(显示/隐藏图层)  图标。
- 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，单击图层名称下方的 Show/Hide Layer(显示/隐藏图层)  图标。
- 在 Layer(图层) 面板、Layers(图层) 视图或 Thumbnails(缩略图) 视图中，右键单击图层，并选择 **Show/Hide Layers(显示/隐藏图层)**。
- 在 Layer(图层) 面板、Layers(图层) 视图或 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择图层，然后在顶部菜单中选择 **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的更改。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. 执行下列操作之一：

- 在 Layer(图层) 面板或 Layers(图层) 视图中，单击图层左侧的 Lock/Unlock(锁定/解锁)  图标。
- 在 Thumbnails(缩略图) 视图中，单击图层名称下方的 Lock/Unlock(锁定/解锁)  图标。
- 在 Layer(图层) 面板、Layers(图层) 视图或 Thumbnails(缩略图) 视图中，选择图层。然后执行以下操作之一：
 - 然后在顶部菜单选择 **Layer(图层) > Lock/Unlock Layers(锁定/解锁图层)**。
 - 在 Layer(图层) 工具栏中，单击 Lock/Unlock Layers(锁定/解锁图层)  按钮。
 - 按 **Alt + L**。

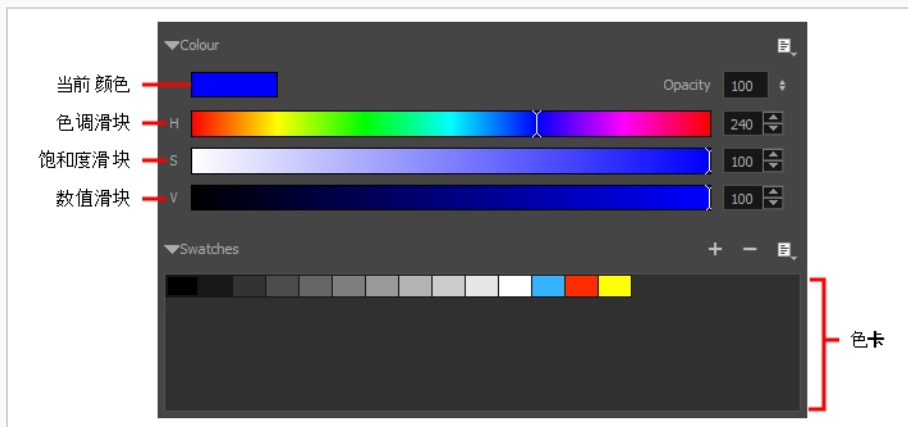
第 7 章：如何绘图和着色

如何绘图

在 Storyboard Pro 中新建项目时，可以使用可用的绘图工具，立即在选定的分解镜头中开始绘图。

如何绘图

1. 在 Timeline(时间轴) 或 Thumbnails (缩略图) 视图中，选择要绘图的分解镜头。
2. 在 Layer(图层) 面板或 Stage(舞台) 视图中，选择要绘图的图层。
3. 执行下列操作之一：
 - 在 Tools(工具) 工具栏中，选择 Brush(笔刷)  工具。
 - 在顶部菜单中，选择 **Tools(工具) > Brush(笔刷)**。
 - 按 **Alt + B**。
4. 在 Colour(颜色) 视图中，执行下列操作之一以选择颜色：
 - 使用 **H(色调)**、**S(饱和度)** 和 **V(数值)** 滑块选择想要绘制的颜色。
 - 从色卡列表中选择 一个色卡。



提示

如果想保存颜色以便之后重复使用，请单击 Colour(颜色) 视图中的 Add Colour(添加颜色) **+** 按钮，将颜色存储到新的色卡中。

5. 在 Stage(舞台) 视图中，开始绘图。



提示

可以旋转舞台视图，以便在更为舒适的角度进行绘图。为此，请按住 **Ctrl + Alt** (Windows) 或 **⌘ + Alt** (macOS)，然后单击并拖动转盘，按顺时针或逆时针方向旋转。

若要重置为初始角度，可以执行以下操作之一：


- 在 Stage(舞台) 视图的状态栏中，单击 Reset Rotation(重置旋转)  图标。
- 在顶部菜单中，选择 **View(视图) > Reset Rotation(重置旋转)**。
- 按 **Shift + Z**。

如何着色

也可以为绘图着色，从而获得更加完美的外观。可以通过配色方案为人物和道具着色，或者直接填充白色，以避免其轮廓与背景融为一体。

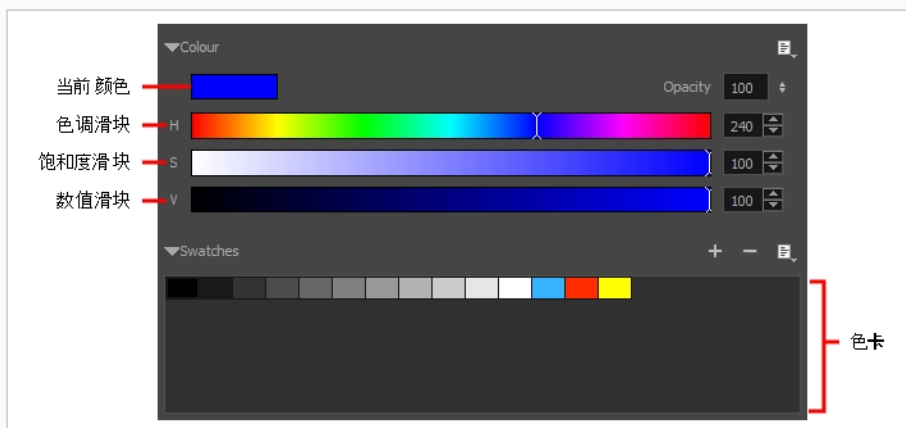
如何给绘图着色

1. 执行下列操作之一：

- 在 Tools(工具) 工具栏中，选择 Paint(着色)  工具。
- 在顶部菜单中，选择 **Tools(工具) > Paint(着色)**。
- 按 **Alt+I**。

2. 在 Colour(颜色) 视图中，执行下列操作之一以选择颜色：

- 使用 **H(色调)**、**S(饱和度)** 和 **V(数值)** 滑块选择想要绘制的颜色。
- 从色卡列表中选择 一个色卡。






**提示**

如果想保存颜色以便之后重复使用，请单击 **Colour(颜色)** 视图中的 **Add Colour(添加颜色) +** 按钮，将颜色存储到新的色卡中。

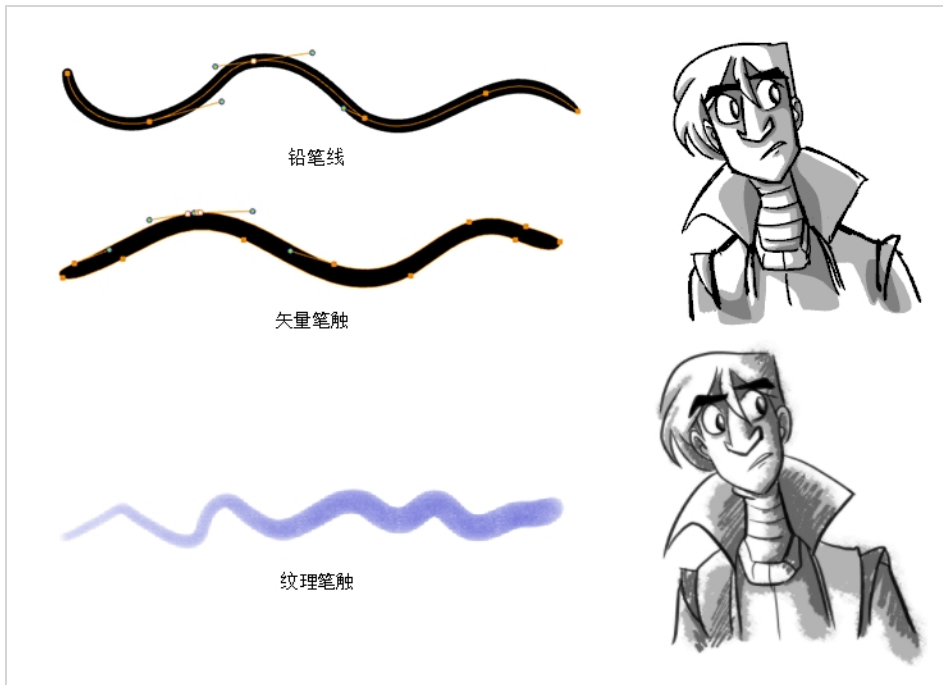
3. 在 **Stage(舞台)** 视图中，单击要着色的区域开始给绘图着色。如果想同时填充多块区域，可以用套索包围它们。

**注意**

如果想绘制的图形没有完全闭合，则不会填充。可以在 **Tool Properties(工具属性)** 视图的 **Paint(着色)** 工具中提高 **Close Gap(闭合缺口)**  的设定值，从而使着色工具自动闭合想要填充的图形的小缺口。若要闭合大缺口，可以使用 **Close Gap(闭合缺口)**  工具，其位于 **Tool(工具)** 工具栏的 **Paint(着色)**  工具的弹出式菜单中。

关于艺术样式、绘图工具和图层类型

在矢量图层上，可以使用铅笔线、矢量笔刷和纹理位图笔刷进行绘图。铅笔线只是 **Storyboard Pro** 增加了厚度的矢量中心线；笔触是填充颜色的纯色矢量形状，而纹理笔触则是填充位图纹理以过滤其颜色的普通笔触。



在位图图层上，只能使用纯色或纹理位图笔刷进行绘图。因此矢量图层更为灵活，因为可以轻松地操作和调整画作的某些部分，并且还能容纳更多的艺术样式。

但如果在矢量图层上使用纹理笔刷，那么笔触将填充位图纹理。这代表与位图图层上的画作一样，如果想调整或缩放纹理笔触，就必须通过 Storyboard Pro 重新采样纹理，这可能造成图片质量的损失，除非它的纹理分辨率在开始绘图前得到充分的提升。

在矢量图上使用纹理画笔的一个缺陷，就是位图始终由单一的平面画布构成，而矢量笔触则保持为单独的对象。这意味着在矢量绘图上铺设许多纹理笔触，需要通过 Storyboard Pro 为这些笔触存储纹理，并将它们实时合成起来，以显示绘图。这可能导致多纹理矢量图对应用程序性能造成的影响和文件尺寸都比位图更大。但只有在这种情况下，矢量图才可能比位图更大。



注意

即使合并画作，不同颜色的纹理笔触也不可能在矢量图层上一一起合并。

下表对 Storyboard Pro 中各种不同的绘图方法进行了比较：

绘图工具	图层类型	
铅笔	矢量	<p>优点: 非常轻巧且易于调整。可操作、重新着色和调整中线。可以在不损失质量的情况下缩小或放大。</p> <p>缺点: 不支持纹理。透明度没有优化。</p> <p>使用建议: 草图、纯色且轮廓样式统一的修形绘图。</p>

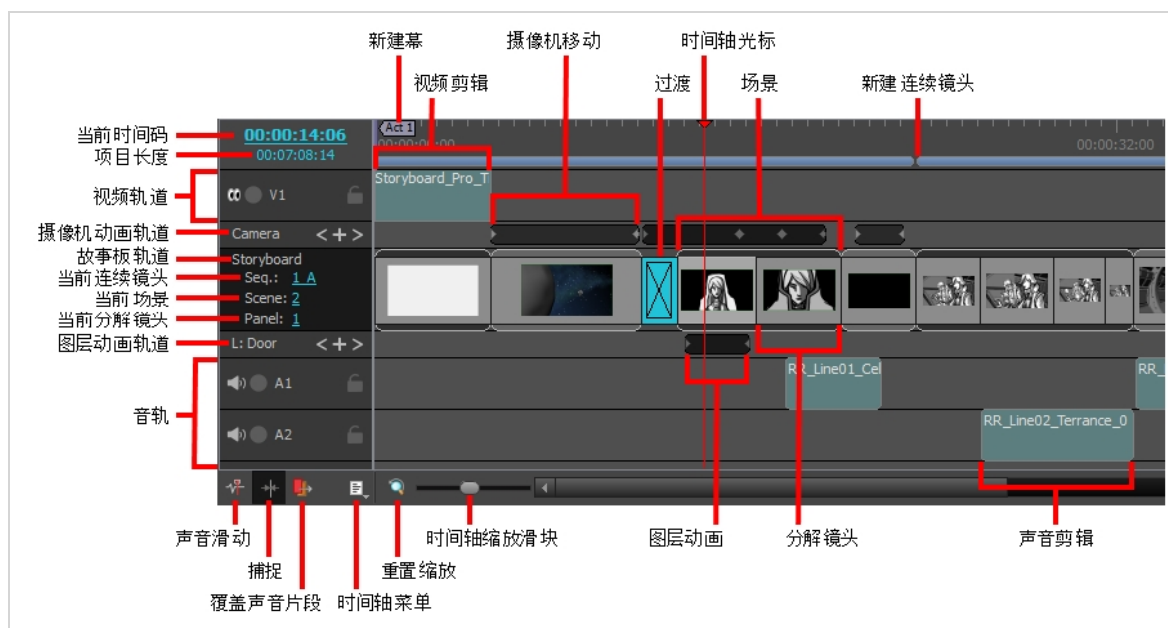
绘图工具	图层类型	
纯色矢量笔刷	矢量	<p>优点: 文件小。重现传统动画风格。可操作、重新着色和编辑轮廓或中线。可以在不损失质量的情况下缩小或放大。</p> <p>缺点: 不能重现自然介质的外观。</p> <p>使用建议: 草图、修形的传统动画风格绘图。</p>
纹理矢量笔刷	矢量	<p>优点: 可以重现自然介质的外观。具备与纹理位图笔刷一样的功能，但像单纯矢量笔刷一样可以操作、编辑和重新着色。</p> <p>缺点: 重叠笔触可能导致绘图对应用程序性能和文件大小造成较大影响。不同颜色的笔触不能一起合并。调整、放大或缩小画作可能导致纹理质量的损失。</p> <p>使用建议: 轻巧的位图样式纹理画作或混合风画作。</p>
纹理位图笔刷	位图	<p>优点: 可以重现自然介质的外观。性能比多纹理矢量画作更好，且文件更轻巧。可以逐个编辑像素。</p> <p>缺点: 笔触始终一起合并，并且不能单独修改。只能绘制或擦除。放大或缩小画作可能导致图片质量的损失。</p> <p>使用建议: 多纹理位图画作。</p>

第 8 章：如何创建样片

创建故事板之后，下一步就是使之成为样片。样片基本上是一个视频，播放故事板的各个分解镜头。每个面板都应定时，以匹配预期的动作时间，并且每个场景也都应定时，以匹配预期的故事节奏。摄像机移动可以动画化，以模拟动作相对于摄像机移动和取景时的样子。故事板的图层也可以动画化，从而使动作及其时间更为清晰。

无论临时还是最终的声音效果、声音剪辑和音轨都可以添加，以便动作配合其节奏，并为最终产品制作混音草稿。视频和静止图像，例如起始或结束连续镜头、顶层、注释、徽标或真人实拍镜头也可以添加到样片中，以作为参考，或避免在分解镜头中对其进行描绘。

在 Storyboard Pro 中，可以使用 Timeline(时间轴) 视图从故事板中创建样片。Timeline(时间轴) 视图和视频编辑软件中的时间轴非常相似。它让您能够直观地调整每个分解镜头的定时；导入、提示和剪切声音和视频剪辑；创建摄像机移动动画；创建图层动画；以及在场景间添加过渡等等，因此，该功能将在制作样片的每一个步骤中用到。



创建故事板后第一次打开时间轴视图时，您会发现故事板上的所有分解镜头均已进入轨道，而且全部定时为持续一秒。因此，您的故事板已经是一部基础的样片，只需开始调整每个分解镜头的长度，以匹配预期的动作时间和预期的场景节奏即可。

最后，一部样片可以导出为视频文件，甚至 Toon Boom Harmony 场景——详见第 78 页上的[如何导出项目](#)。

如何进入时间轴视图

1. 执行下列操作之一：

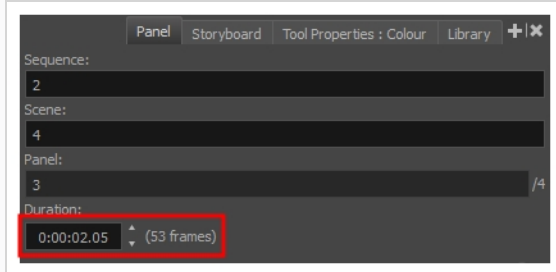
- 在 Thumbnails(缩略图)视图的右上角,单击 Add View(添加视图) **+** 按钮,然后选择 **Timeline(时间轴)**。
- 选择 **Windows(窗口) > Timeline(时间轴)**。

设置分解镜头持续时间

可以通过多种方式设置分解镜头的持续时间。通过分解镜头视图可以输入当前分解镜头的精确持续时间。通过时间轴视图可以直观地延长或缩短分解镜头。也可以使用 Add Frame to Panel(在分解镜头中添加帧)和 Remove Frame from Panel(在分解镜头中移除帧)的键盘快捷键进行微调。

如何在分解镜头视图中设置分解镜头持续时间

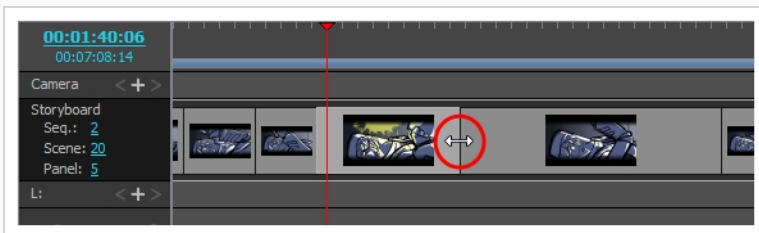
1. 在 Timeline(时间轴)或 Thumbnails(缩略图)视图中,选择一个分解镜头。
2. 在分解镜头视图中,执行下列操作之一:
 - 在 Duration(持续时间)字段中,格式为 **H:MM:SS:FF**。其中, **H** 代表小时, **M** 代表分钟, **S** 代表秒, **F** 则代表帧数输入期望的分解镜头的准确长度,其中。
 - 在 Duration(持续时间)字段右侧,单击 Up(向上)▲箭头,使分解镜头延长一帧,或单击 Down(向下)▼箭头,使分解镜头缩短一帧。



如何在 Timeline(时间轴)视图中调整分解镜头的长度并波动后续分解镜头

1. 将光标放在想要调整大小的分解镜头的右侧边缘。

出现调整大小图标。



- 单击分解镜头的边缘，并向右侧拖动以延长，或向左侧拖动以缩短。拖动时将显示分解镜头的新长度，以及增加或减少的时间。

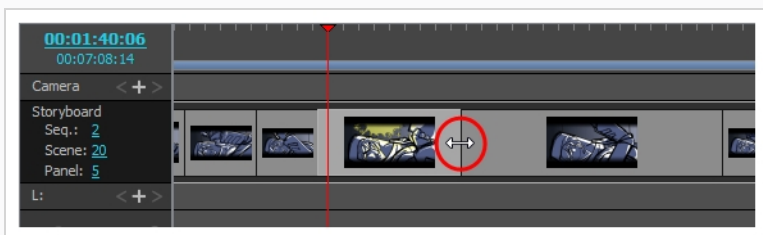


所有后续面板将向前或向后波动，以保持其长度。

如何在只调整下一分解镜头的大小，而不偏移后续分解镜头的情况下调整分解镜头的大小。

- 将光标放在想要调整大小的分解镜头的右侧边缘。

出现调整大小图标。



- 按住 Alt 键，单击分解镜头的边缘，并向右侧拖动以延长，或向左侧拖动以缩短。拖动时将显示分解镜头的新长度，以及增加或减少的时间。



下一分解镜头的长度将得到调整，以避免偏移后续分解镜头。

如何逐帧调整分解镜头的持续时间

- 在 Timeline(时间轴) 或 Thumbnails (缩略图) 视图中，选择一个分解镜头。

2. 执行下列操作之一：

- 按 + 在分解镜头中添加帧，或 - 在分解镜头中移除帧。
- 在顶部菜单中，选择 **Storyboard(故事板) > Add Frame to Panel(在分解镜头中添加帧)** 或 **Storyboard(故事板) > Remove Frame from Panel(在分解镜头中移除帧)**。


创建图层动画


默认情况下，Storyboard Pro 中的图层是静态的，但可以动画化。

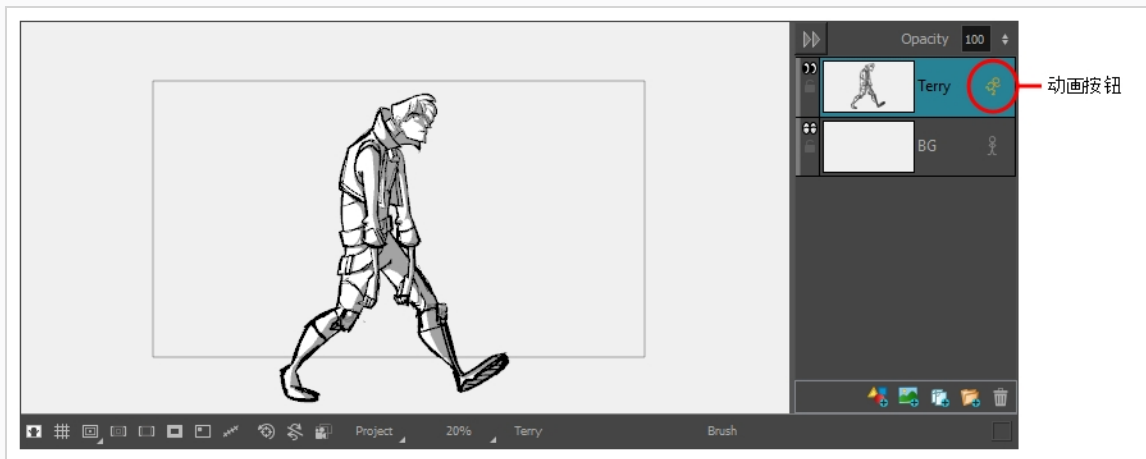
可以在时间轴上的两个不同帧中，将图层设定为不同的位置、角度或大小，然后让 Storyboard Pro 计算这两帧之间每一帧的图层位置、角度和大小，从而为图层创建动画。动画的起始和结束帧被称为关键帧。

若要创建图层动画，可以在图层上启用动画，从而在其当前帧的当前位置上创建一个关键帧。然后，可以转到另一个帧并改变图层位置，从而在当前帧处自动创建另一个关键帧。此时，已为图层从初始位置到刚才移动的位置之间创建动画。

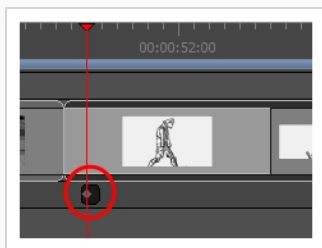
如何创建图层动画

1. 在 Timeline(时间轴) 视图中，选择要创建动画的图层所在的分解镜头。
2. 将时间轴光标移动到想要为动画创建第一个关键帧的准确时间处。
3. 在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板中，单击想要创建动画的图层的 Animate(动画)  按钮。

Animate(动画) 按钮将变为黄色并改变换状：。

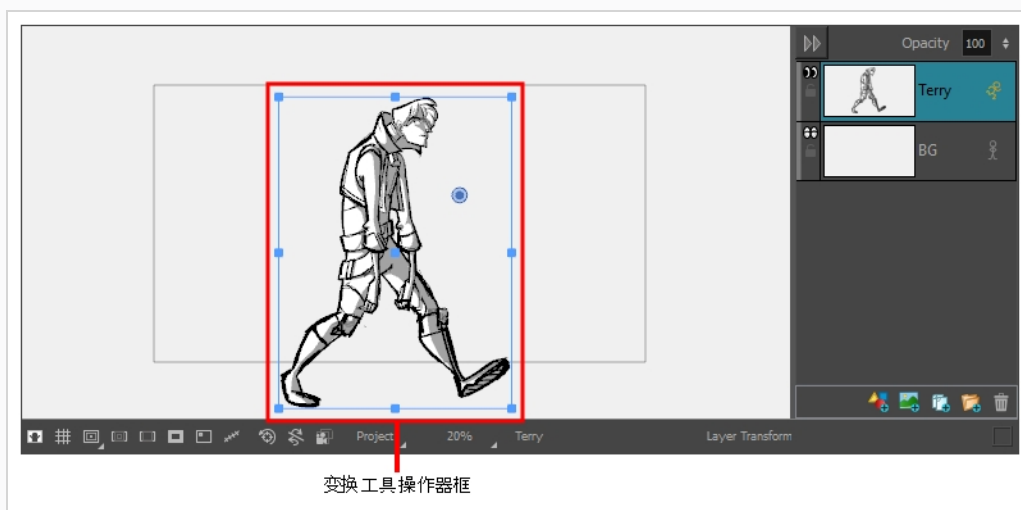


在 Timeline(时间轴) 视图的 Layer Animation(图层动画) 轨道中，当前帧位置已创建一个关键帧。此关键帧存储图层在当前帧的位置、角度和大小。



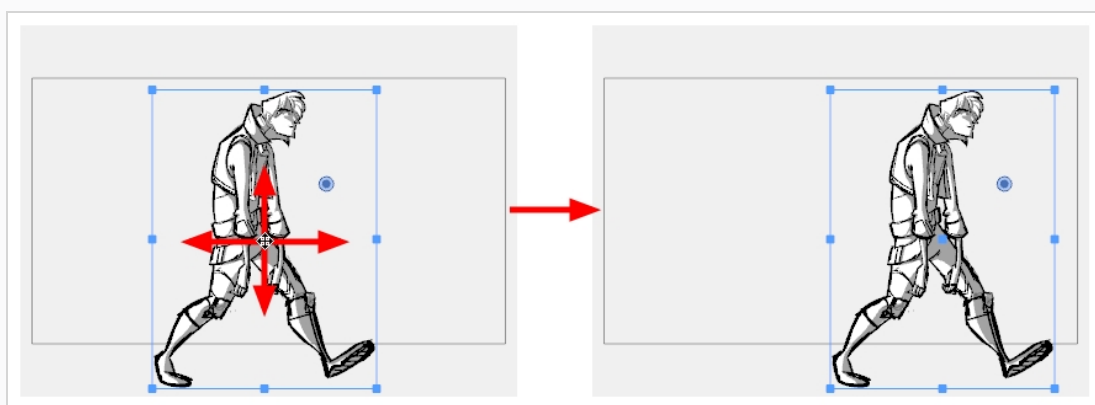
4. 从 Tools(工具) 工具栏, 单击 Layer Transform(图层变换)  按钮。

在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图中, 正在创建动画的图层的绘图周围将出现一个操作器框。

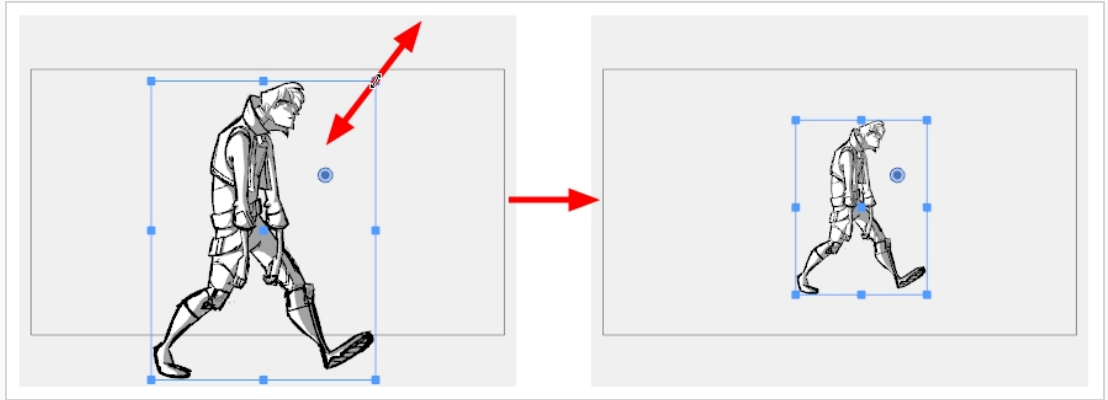


5. 使用操作器框变换图层, 使其成为动画开始时预期的位置、角度和大小:

- 若要移动图层, 请单击其绘图或中心的蓝点, 然后将其拖至所需位置。




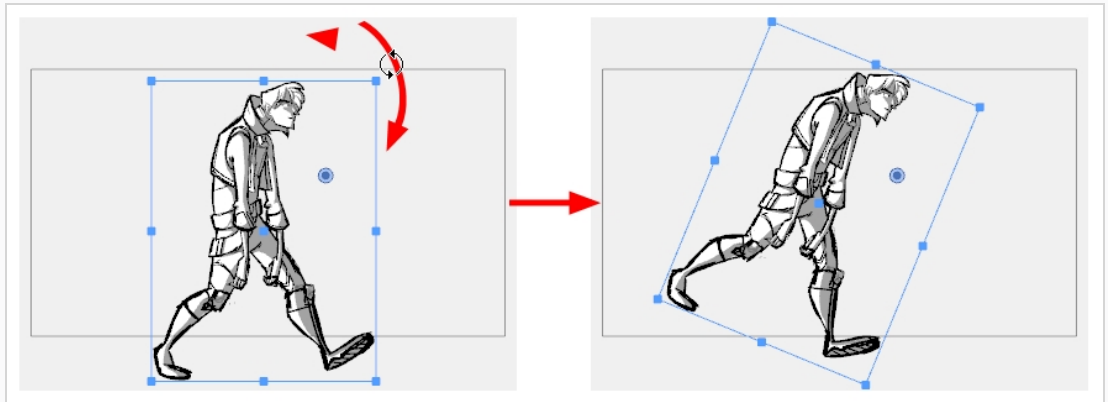
- 若要缩放图层, 请单击操作器框边缘或角落中的正方形, 并拖动以拉伸或收缩绘图。



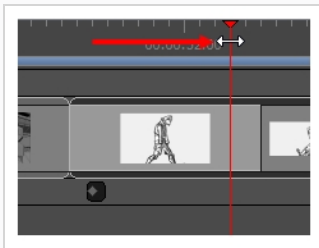
提示

可以按住 Shift 键，同时缩放绘图，以保持其比例。

- 若要旋转图层，将光标移动到操作器框的任意角落旁边，直到鼠标光标变为 。然后单击并向任意方向拖动，按顺时针或逆时针方向旋转图层。

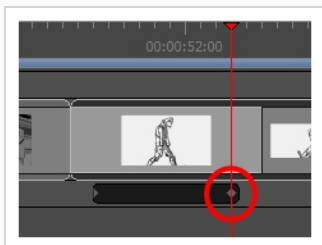


6. 在 Timeline(时间轴) 视图中，将光标移动到想要创建第二个关键帧的帧上。



7. Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图中，使用操作器框变换图层，使其成为动画结束时预期的位置、角度和大小。

完成第一次变换后，当前帧处将创建一个关键帧。



8. 将时间轴光标移回分解镜头开端。
9. 在 Playback(回放) 工具栏中，单击 Play(播放) ▶ 按钮以预览动画。

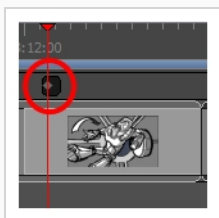
创建摄像机动画

若要在场景中创建摄像机移动，首先必须创建至少两个摄像机关键帧，然后在每个关键帧中设置摄像机的位置。Storyboard Pro 会在两个关键帧之间的每一帧中插入摄像机的位置。

如何在场景中创建摄像机动画

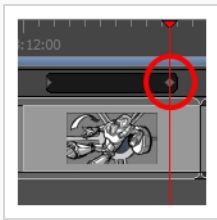
1. 执行以下操作之一来选择 Camera(摄像机) 视图：
 - 在 Tools(工具) 工具栏中选择 Camera(摄像机) 工具。
 - 从顶部菜单中，选择 **Tools(工具) > Camera(摄像机)**。
2. 在 Timeline(时间轴) 视图中，单击并拖动时间轴光标到您想要让摄像机移动开始的帧上。
3. 若要创建摄像机关键帧，请执行下列操作之一：
 - 在 Timeline(时间轴) 视图中，Camera(摄像机) 轨道的左侧栏，单击 Add Keyframe(添加关键帧) + 按钮。
 - 在顶部菜单中，选择 **Camera(摄像机) > Add Camera Keyframe 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 Camera Transform(摄像机变换) 面板中的 Add Keyframe(添加关键帧) Kf 按钮。

在 Timeline(时间轴) 视图的摄像机轨道中，时间轴光标所在之处将添加一个关键帧。



4. 在 Timeline(时间轴) 视图中, 单击并拖动时间轴光标到您想要让摄像机移动结束的帧上。
5. 若要创建摄像机关键帧, 请执行下列操作之一:
 - 在 Timeline(时间轴) 视图中, Camera(摄像机) 轨道的左侧栏, 单击 Add Keyframe(添加关键帧) **+** 按钮。
 - 在顶部菜单中, 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 Camera Transform(摄像机变换) 面板中的 Add Keyframe(添加关键帧) **+** 按钮。

在 Timeline(时间轴) 视图的摄像机轨道中, 时间轴光标所在之处将添加另一个关键帧。

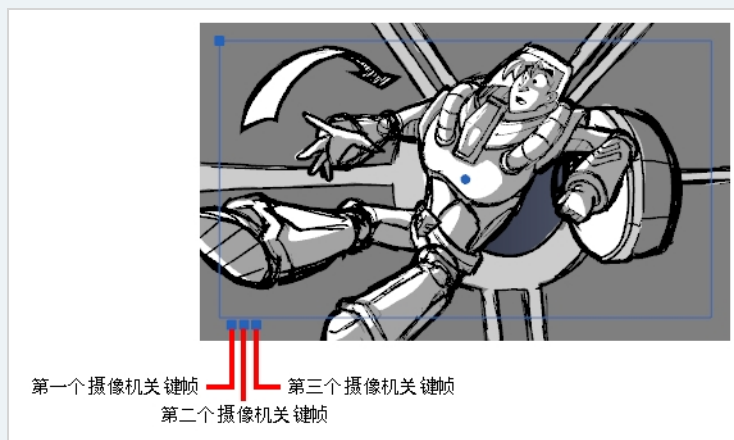


6. 执行下列操作之一:
 - 在 Timeline(时间轴) 视图的 Camera(摄像机) 轨道中, 选择想要修改的摄像机关键帧。
 - 在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图中, 缩小以查看所有摄像机帧。然后单击想要修改的摄像机帧的边缘或中心点。




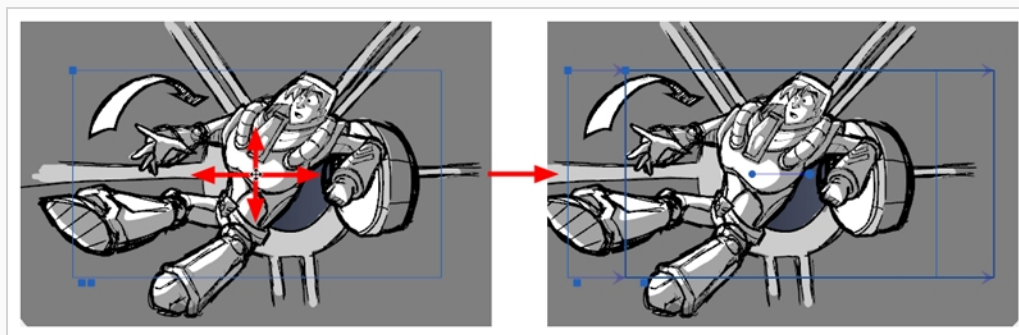
提示


即使摄像机帧均位于同一位置，也可以在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图选择特定的一帧。在摄像机帧的左下角下方，有一个蓝色的方点。每个方点都可以单击，以选择特定的摄像机帧。如果两个或以上摄像机帧位于同一位置，这些方点的顺序将代表其在时间轴中的相对位置。最左侧的方点可以用来选择第一个摄像机关键帧，而左数第二个方点可以用来选择第二个摄像机关键帧，以此类推。

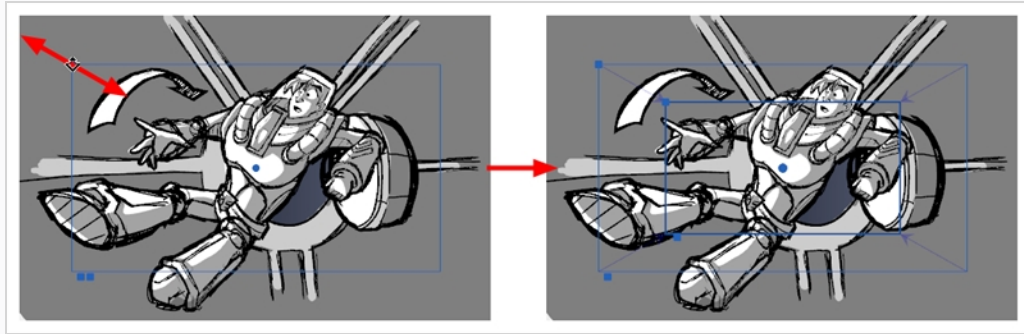



7. 使用以下方法之一修改摄像机帧：

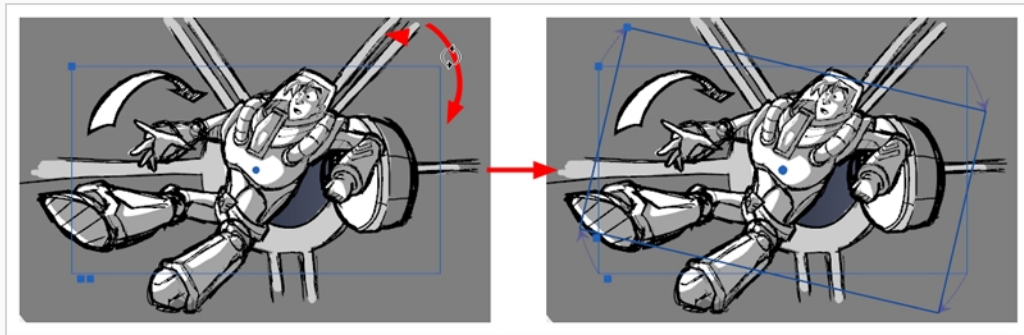
- **移动**：将鼠标光标移动到摄像机帧的边缘或中心点，直到鼠标光标变为 ，然后拖动摄像机帧以进行移动。



- **推镜头或拉镜头**：将鼠标光标移动到摄像机帧的左上角，直到鼠标光标变为 ，然后单击并拖动此角落，以收缩或拉伸摄像机帧。收缩摄像机帧将使之放大，拉伸则会使之缩小。



- **旋转**:将鼠标光标移动到摄像机帧的任意角落旁边,直到鼠标光标变为 ,然后单击并向任意方向拖动角落,以顺时针或逆时针旋转摄像机帧。



提示

也可以使用键盘上的方向键,或者在 Tool Properties(工具属性)视图中输入精确坐标,以微移摄像机帧。

8. 如需要其他摄像机关键帧,请重复以上操作。
9. 将时间轴光标移回场景开端。
10. 在 Playback(回放)工具栏中,单击 Play(播放)  按钮,以预览摄像机移动。

添加过渡

过渡是可以添加到两个场景之间,从而渐进地从一个场景移动到下一个场景的动画效果,例如溶解或边缘擦除。添加过渡具有帮助微调场景之间的节奏,以及标记故事情节的更改等作用。

如何添加过渡

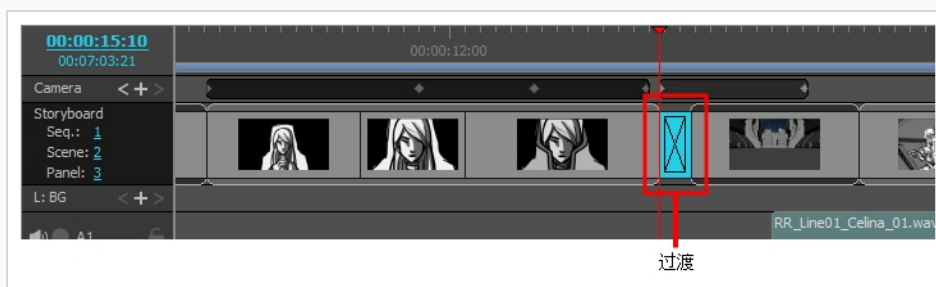
1. 在 Thumbnails(缩略图)或 Timeline(时间轴)视图中,选择要在两者间添加过渡的第一个场景。例如,如果想要在场景 2 和场景 3 之间添加过渡,则选定从场景 2 开始的任意分解镜

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)。
- 右键单击场景缩略图并选择 Add Transition(添加过渡)。



3. 单击过渡以选定。
4. 打开 Panel(分解镜头) 视图。选定过渡后, Panel(分解镜头) 视图将显示其属性, 并允许进行更改。
5. 在 Type(类型) 下拉列表中, 选择想要使用哪种过渡:
 - **Dissolve(溶解)**: 第一个场景淡出为黑色, 然后第二个场景从黑色淡入。
 - **Edge Wipe(边缘擦除)**: 用第二个场景擦除第一个场景, 直线横跨屏幕。直线的角度可以自定义。
 - **Clock Wipe(时钟擦除)**: 用第二个场景擦除第一个场景, 直线从屏幕中心旋转 360 度划向边缘, 覆盖整个屏幕。直线的初始角度和方向可以自定义。
 - **Slide(滑动)**: 设定为 Slide In(滑入) 时, 第二个场景会从屏幕边缘滑向第一个场景。设定为 Slide Out(滑出) 时, 第一个场景会向屏幕边缘滑动, 而第二个场景则留在屏幕中, 好像之前一直隐藏在后面一样。场景滑入或滑出的角度可以自定义。

6. 可以通过下列操作之一确定过渡的长度：

- 在 Timeline(时间轴) 视图中，单击过渡的右侧边缘，并向右侧拖动以延长，或向左拖动以缩短。
- 在 Panel(分解镜头) 视图的持续时间字段右侧，单击 Up(向上) ▲ 箭头，使过渡延长 1 帧，或单击 Down(向下) ▼ 箭头，使过渡缩短一帧。
- 在 Panel(分解镜头) 视图的持续时间字段中，格式为 **H:MM:SS:FF**。其中，**H** 代表小时，**M** 代表分钟，**S** 代表秒，**F** 则代表帧数输入过渡的持续时间其中



注意

延长过渡时，后续场景将向后波动；缩短过渡时，后续场景将向前波动。这是因为过渡之前和之后的场景在过渡时有所重叠。这意味着过渡之后的场景在过渡之前的场景尚未结束时开始，因而缩短了项目的长度。

添加声音

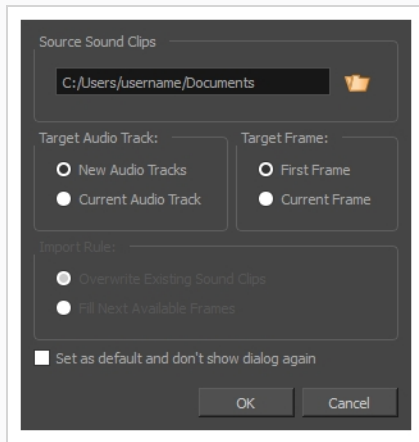
导入声音剪辑

可以将声音文件导入项目时间轴的音频轨道中。可以剪切和编辑声音剪辑，以根据样片中的动作定时。默认情况下，项目只有一条音轨，但可以根据需要添加更多音轨。

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. 单击 **Browse(浏览)**  按钮。
4. 在文件浏览器中，找到并选择要添加到项目中的声音文件，然后单击 **Open(打开)**。
5. 如果想新建一条音轨，并导入声音文件，请在 **Target Sound Track(目标音轨)** 面板中，选择 **New Audio Track(新建音轨)**；如果想将声音文件导入选定的音轨，请选择 **Current Audio Track(当前音轨)**。
6. 在 **Target Frame(目标帧)** 部分，选择想要将声音剪辑添加到音轨的 **First Frame(第一帧)**，还是 **Current Frame(当前帧)**，即时间轴光标的所在地。
7. 如果选择 **Current Sound Track(当前音轨)** 选项，并且目标音轨中存在其他声音剪辑，则请选择 **Import Rule(导入规则)**，以指定当导入的声音剪辑太长，并且跨越另一个现有剪辑时的操作：
 - **Overwrite Existing Sound Clips(覆盖现有声音剪辑)**：导入声音剪辑，并覆盖其跨越范围内的任何现有声音剪辑。
 - **Fill Next Available Frames(填充下一可用帧)**：导入声音剪辑并进行剪切，以免覆盖任何现有声音剪辑。
8. 如果希望在下一次导入声音文件时使用相同设置，请选择 **Set as default and don't show dialogue again(设置为默认并不再显示对话框)** 选项。

添加音轨

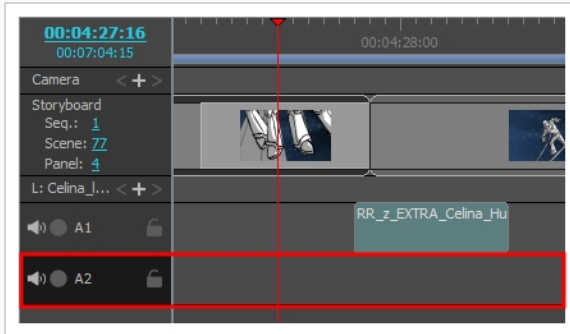
如果需要同时播放多个声音剪辑，就必须在项目中添加额外的音轨，以便在时间轴的同一区域中播放多个声音剪辑。

如何添加音轨

1. 执行下列操作之一：

- 在顶部菜单中，选择 **Storyboard(故事板) > New(新建) > New Audio Track(新建音轨)**。
- 在 **Timeline(时间轴)** 视图中，右键单击一条现有的音轨，或音轨下方的空白区域，然后选择 **New Audio Track(新建音轨)**。
- 在 **Clips and Tracks(剪辑和轨道)** 工具栏中，单击 **New Audio Track(新建音轨)**  按钮。

现在可以将声音剪辑导入或移动到新音轨中。



添加图像和视频

默认情况下，当创建一个 Storyboard Pro 项目时，样片中只有故事板轨道包含视觉资料。但也可以为项目添加视频轨道，可包含静态图像或视频文件，并显示在样片的上方或下方。如果需要在样片中使用参考图像或视频、让徽标或背景等元素跨越多个分解镜头或场景，或插入起始连续镜头、字幕连续镜头或真人实拍镜头等视频，这种操作将有所帮助。



注意

与分解镜头中的图层相反，视频轨道中的剪辑可以扩展到多个分解镜头，并且不受摄像机移动的影响。

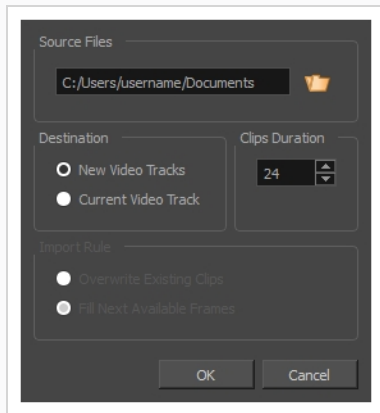
导入图像或视频剪辑

由于项目在默认情况下没有视频轨道，可以先将图像或视频导入到一条新的视频轨道。

如何将图像或视频添加到视频轨道

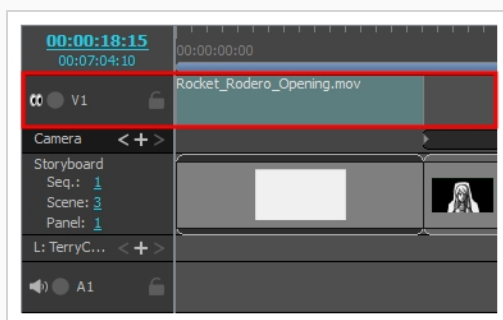
1. 在顶部菜单中，选择 **File(文件) > Import(导入) > Videos/Images as Clip(视频/图像剪辑)**。

此时将出现 **Import Videos/Images(导入视频/图像)** 对话框。



2. 单击 **Browse(浏览)**  按钮。
3. 在文件浏览器中，找到并选择要添加到项目中的图像或视频文件，然后单击 **Open(打开)**。
4. 在 **Destination(目标)** 面板中，如果项目没有视频轨道，或者想将剪辑导入到新的视频轨道，请选择 **New Video Track(新建视频轨道)**；如果想将其导入当前选定的视频轨道，请选择 **Current Video Track(当前视频轨道)**。
5. 如果选择了一个图像，请在 **Clips Duration(剪辑持续时间)** 字段中设置静态图像的预期持续时间。这将决定图像剪辑在时间轴上跨越的帧数。
6. 如果您选择 **Current Video Track(当前视频轨道)** 选项，并且目标视频轨道中存在其他视频剪辑，则请选择 **Import Rule(导入规则)**，以指定当导入的剪辑太长，并且跨越另一个现有剪辑时的操作：
 - **Overwrite Existing Clips(覆盖现有剪辑)**：导入图像或视频剪辑，并覆盖其跨越范围内的任何现有剪辑。
 - **Fill Next Available Frames(填充下一可用帧)**：导入图像或视频剪辑，并进行剪切，避免覆盖任何现有剪辑。
7. 单击 **OK(确定)**。

故事板轨道上方将创建一条视频轨道，图像或视频将作为视频剪辑添加到该轨道中。




8. 如果希望视频轨道显示在样片之后，请右键单击视频轨道，并选择 **Move Track Down(轨道下移)**。

添加视频轨道

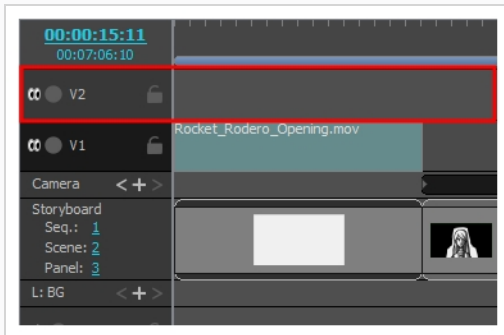
与音频轨道一样，可以在项目中添加多条视频轨道，并让剪辑互相重叠。

如何添加视频轨道

1. 执行下列操作之一：

- 在顶部菜单中，选择 **Storyboard(故事板) > New(新建) > New Video Track(新建视频轨道)**。
- 在 Timeline(时间轴) 视图中，右键单击一条现有的视频轨道，或轨道下方的空白区域，然后选择 **New Video Track(新建视频轨道)**。
- 在 Clips and Tracks(剪辑和轨道) 工具栏中，单击 New Video Track(新建视频轨道)  按钮。

现在可以将视频剪辑导入或移动到新视频轨道中。



第 9 章：如何使用 3D 模式

Storyboard Pro 允许您在 3D 空间中操作绘图层，以及将 3D 模型集成到故事板。如果项目使用 3D 模型，可以将它们导入到项目中，然后将其插入分解镜头，而无需绘制。

将场景转换为 3D

创建一个场景时，默认情况下为 2D 模式。这意味着图层被锁定在 z 轴上的相同位置，并只能在 z 轴上旋转。这是为了避免不需要的 3D 功能妨碍您的工作流。


可以轻松地将 2D 场景转换为 3D，并来回切换。在 3D 场景中，可以移动 z 轴上的图层，并向任意方向旋转。也可以向任意方向旋转摄像机，并使其在舞台的纵深上移动。同样，可以向任意角度旋转舞台视图，并深入查看舞台，以便从各种不同的视角进行查看。



注意

可以将场景转化为 3D，但不能转化为单一的分解镜头。切换为 3D 模式时，该模式仅应用于当前场景，而非整个项目。

如何启用 3D 选项

1. 在 Thumbnails(缩略图)或 Timeline(时间轴)视图中，选择要转换为 3D 的场景。
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(为当前场景启用 3D)**。


将场景重置为 2D

可以将 3D 场景重置为 2D。该操作将对场景造成下列更改：

- 已导入的 3D 模型将被删除。
- 3D 摄像机移动将转化为 2D 摄像机移动。Z 轴上的摄像机移动将转化为 2D 摄像机放大和缩小，但会忽略 3D 旋转。
- 图层的 3D 变换将转化为 2D 变换。在 z 轴上移动的图层将被放大或缩小，以保留其外观比例，但会忽略 3D 旋转。

如何将场景重置为 2D

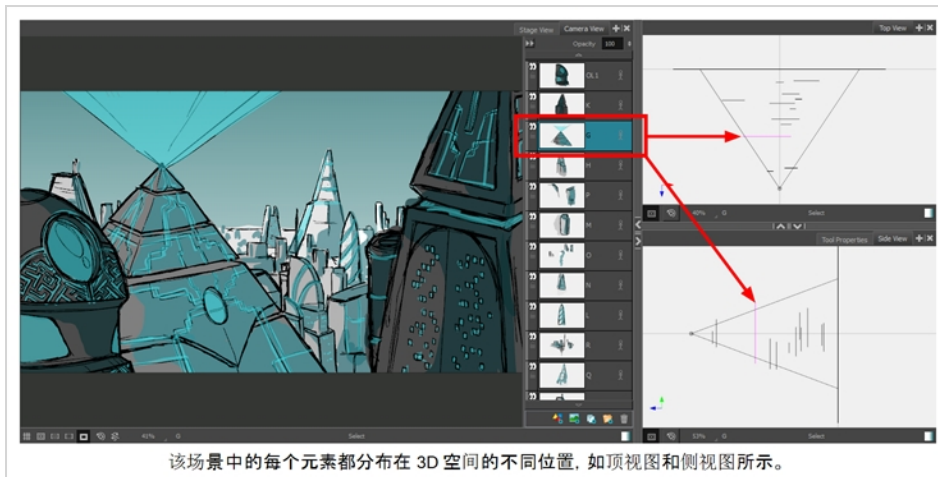
1. 执行下列操作之一：

- 在 Storyboard(故事板) 工具栏, 单击 Reset Scene to 2D (将场景重置为 2D)  按钮。
- 选择 **Storyboard (故事板) > Reset Scene to 2D(将场景重置为 2D)**。

在顶视图和侧视图中查看对象

在 3D 中工作时, 可以使用 Stage(舞台) 视图从任意视角和角度查看舞台, 以便查看对象在空间中的定位情况, 也可以使用 Camera(摄像机) 视图从摄像机视角查看舞台。但您可能经常需要精确地控制对象和图层在 z 轴上的定位。

可以通过顶视图和侧视图分别从顶部和侧面查看舞台。因为这些视图不会让舞台产生透视效果, 所以能够更为精确地定位元素。可以使用侧视图查看和定位前后 (z) 轴和南北 (y) 轴上的图层和对象。可以使用顶视图查看和定位前后 (z) 轴和东西 (x) 轴上的图层和对象。因此, 结合这两个视图可以帮助您在 z 轴上定位对象, 同时不影响查看它们在其他轴上的位置。



顶视图和侧视图将 2D 图层显示为细薄的片段, 就像从侧面看纸张一样。可以直接从这些视图中选择及操作 2D 图层。


如何显示顶视图或侧视图

- 在任意视图的右上角, 单击 Add View(添加视图)  按钮, 然后选择 **Side View(侧视图)** 或 **Top View(顶视图)**。
- 从顶部菜单中, 选择 **Windows(窗口) > Side View(侧视图)** 或 **Top View(顶视图)**。

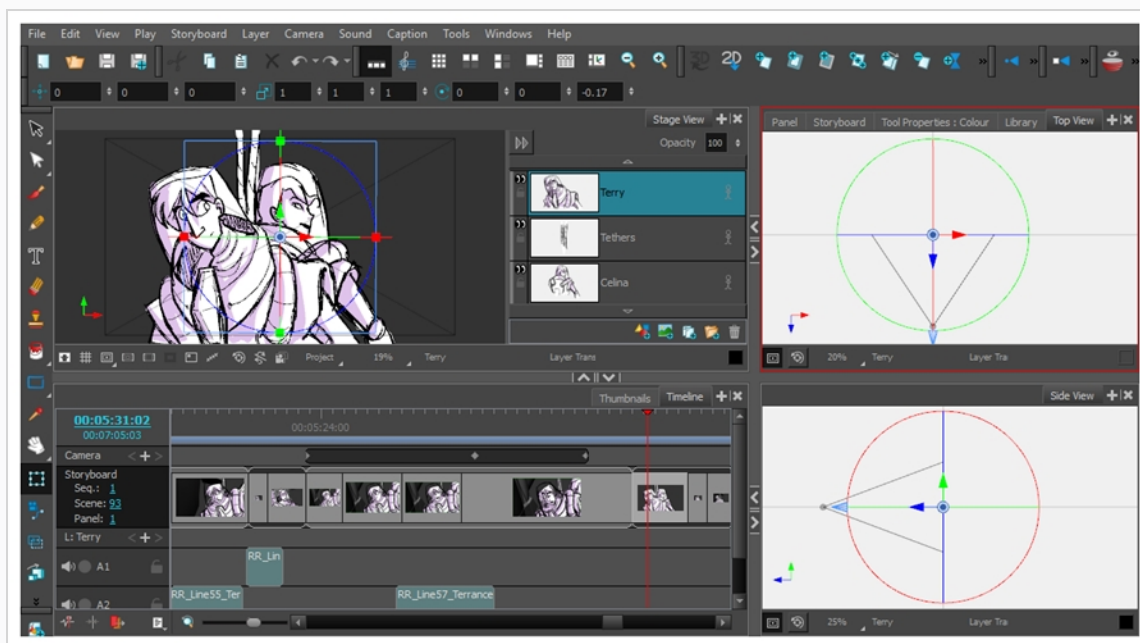
在 3D 空间放置 2D 元素

在 3D 场景中, 绘图层可以像 3D 对象一样操作。可以将其放置在距离摄像机更近或更远的位置上, 从而打造多层次效果。也可以向任意方向进行旋转, 从而打造敞面房间等伪 3D 结构。

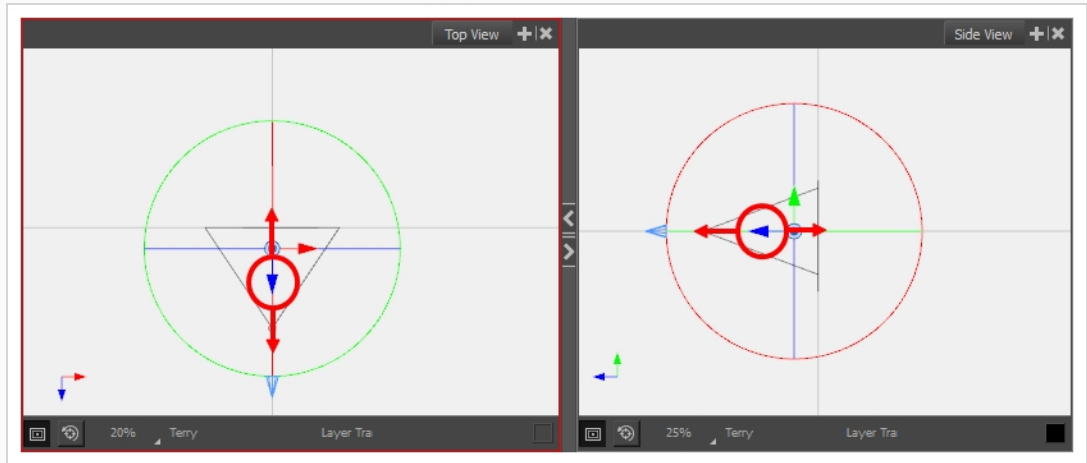
如何在 3D 空间中放置 2D 元素

1. 在 Tools(工具) 工具栏中, 选择 Layer Transform(图层变换)  按钮。
2. 在 Stage(舞台) 视图中, 选择要改变位置的元素。

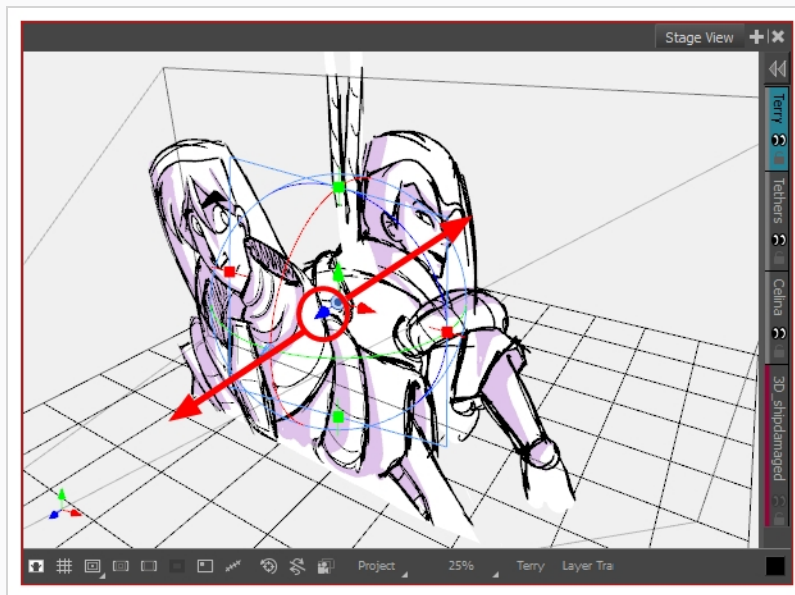
在 Stage(舞台) 视图、Camera(摄像机) 视图、Top(顶视图) 和 Side(侧视图) 中, 图层上方将出现 3D 变换操作器。



3. 可以单击并拖动此 3D 操作器的蓝色箭头, 在 z 轴上移动图层。但因为该蓝色箭头直接面对 Stage(舞台) 视图, 所以无法单击并拖动它。所以必须采取下列方法之一:
 - 在 **Top View(顶视图)** 或 **Side View(侧视图)** 中单击并拖动蓝色箭头。如果将图层向摄像机锥体的顶端拖动, 会使之更靠近摄像机, 看起来更大。如果将其向远离摄像机锥体顶端的方向拖动, 则会使之后退, 看起来更小。



- 按住 **Ctrl + Shift (Windows)** 或 **Shift + ⌘ (macOS)**，然后单击并拖动 **Stage(舞台)** 视图，即可旋转视图的视角。当 **Stage(舞台)** 视图不在默认角度时，将能够单击并拖动蓝色箭头，并在 z 轴上移动图层。



在 3D 空间拖动元素时，该元素在其他视图中的位置也将更新。

导入 3D 模型

可以将 3D 模型导入文件库中，从而将其集成到项目，然后拖放到所需的分解镜头中。每个 Storyboard Pro 项目都有自己的 3D 模型库。由于模型的每个实例都来源于项目的文件库，所以 Storyboard Pro 不用为每个分解镜头所使用的模型存储副本。

Storyboard Pro 支持下列类型的 3D 模型：

- Filmbox (.fbx)
- 3DS Max (.3ds)

- Wavefront OBJ (.obj)
- Alembic (.abc)
- Collada (.dae)

推荐使用 Filmbox (.fbx) 格式，因为该格式允许在模型中封装嵌套纹理。

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)**。
2. 在文件浏览器中，找到并选择您的 3D 模型。
选定的模型将出现在 Library(文件库) 视图的 3D Models(3D 模型) 文件夹中。
3. 将 3D 模型从 Library(文件库) 视图拖放到 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图中：
 - 若要将其插入两个特定图层之间，请在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板中，将其放入那两个图层之间。
 - 如果想让它插入到所有其他图层上，您可以将其直接放入 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图。


3D 模型将按照其原始尺寸，插入分解镜头的舞台中心。



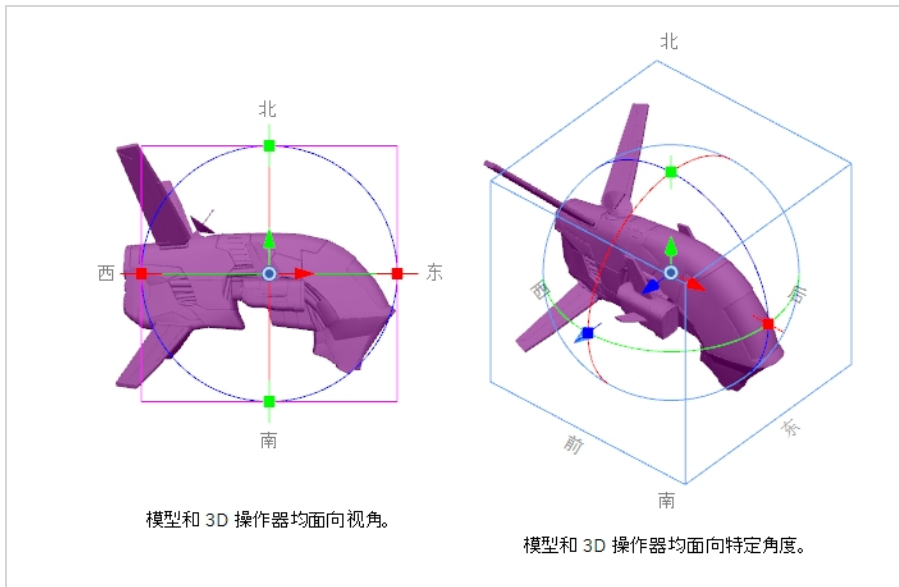
注意

如果从文件库中删除一个 3D 模型，项目中该模型的所有实例都将被删除。

操作 3D 对象

如果您通过 Layer Transform(图层变换)  工具选择一个 3D 模型，那么 Stage(舞台) 视图、Camera(摄像机) 视图、Top(顶视图) 和 Side(侧视图) 中将出现 3D 变形操作器。3D 模型的变换操作器是一个内含控件的立方体，可以在任意三个轴上移动、旋转和缩放模型。

刚刚导入分解镜头的 3D 模型将面对摄像机。因此，其 3D 操作器的立方体也将面对摄像机，使之看起来像一个正方形。位于这个角度时，无法在 z 轴上移动或缩放模型。为解决这一问题，必须旋转舞台视图、使用顶视图或侧视图，或者旋转模型本身。



如何在 3D 中旋转舞台视图

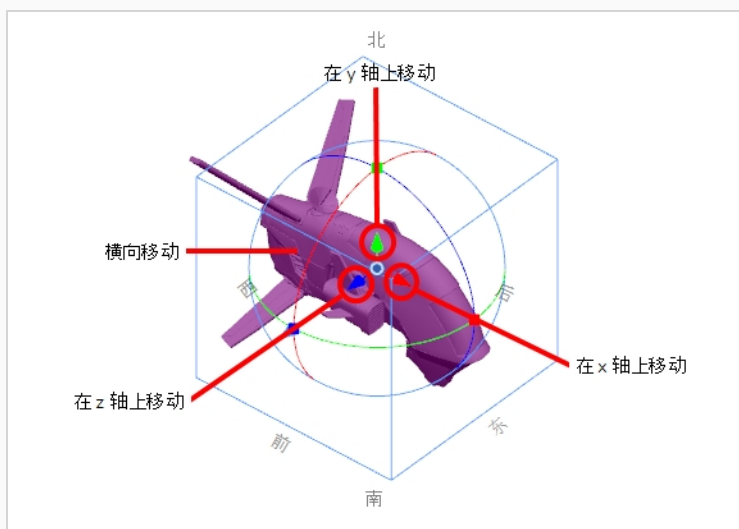
1. 执行下列操作之一：

- 在 Tools(工具) 工具栏中，双击 Hand(抓手)  工具，并选择 3D Navigation(3D 导航)  工具。
- 按住 Ctrl + Shift (Windows) 或 Shift + ⌘ (macOS)。

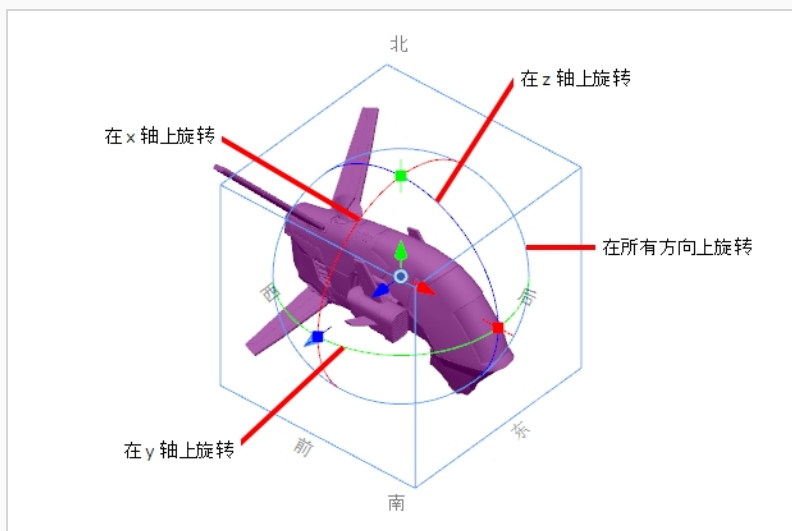
2. 单击并拖动舞台视图的内部，从而向任意方向旋转。

如何操作 3D 对象

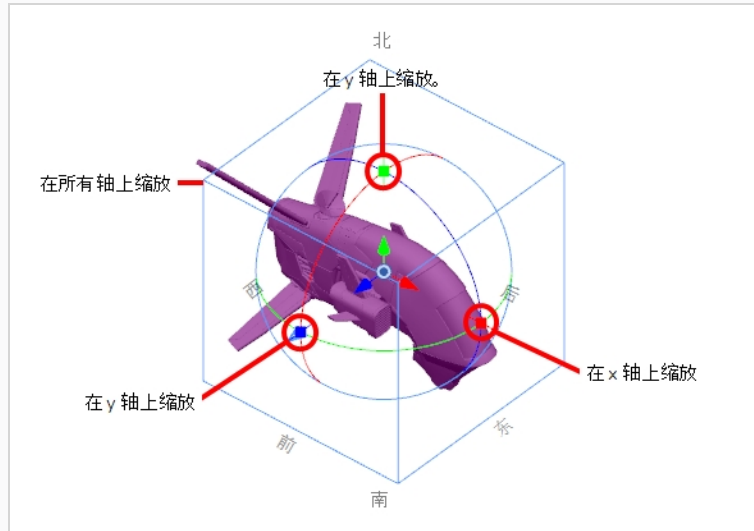
1. 在 Tools(工具) 工具栏中，选择 Layer Transform(图层变换)  工具。
2. 选择想操作的 3D 模型。
3. 在 Stage(舞台) 视图、Camera(摄像机) 视图、Top(顶视图) 和 Side(侧视图) 中，执行下列操作之一：



- 若要在 **x 轴** 上位移模型，请单击并拖动 **红色箭头**。
- 若要在 **y 轴** 上位移模型，请单击并拖动 **绿色箭头**。
- 若要在 **z 轴** 上位移模型，请单击并拖动 **蓝色箭头**。
- 若要相对于您的视角**横向位移**模型，请单击并拖动其**几何体**。



- 若要在 **x 轴** 上旋转模型，请单击并拖动 **红色圆圈**。
- 若要在 **y 轴** 上旋转模型，请单击并拖动 **绿色圆圈**。
- 若要在 **z 轴** 上旋转模型，请单击并拖动 **蓝色圆圈**。
- 若要向**任意方向**旋转模型，请单击并拖动其**外圈**。



- 若要在 **x 轴** 上缩放模型，请单击并拖动 **红色方点**。
- 若要在 **y 轴** 上缩放模型，请单击并拖动 **绿色方点**。
- 若要在 **z 轴** 上缩放模型，请单击并拖动 **蓝色方点**。
- 若要在 **所有轴** 上缩放模型，请单击并拖动 **立方体的任意顶点**。



提示

如果需从特定的轴心点旋转或缩放 3D 模型，可以单击并拖动操作器中央的枢轴来移动 3D 模型的轴心点。操作器及其枢轴将会移动，但模型不会。

预览 3D 场景

在 Storyboard Pro 中，Stage(舞台)视图是绘制和操作对象的默认视图。但在 3D 模式下有个缺点：平移、旋转、放大或缩小舞台视图时，会改变查看舞台的视角。这意味着元素的外观位置和大小可能无法体现故事板或样片中的真实情况。

如果想看到 3D 场景在故事板中的准确情况，就必须使用 Camera(摄像机)视图。Camera(摄像机)视图始终从摄像机的视角显示舞台，即使您缩小、平移或旋转。因此，如果对摄像机或 3D 对象的位置进行了更改，请务必在 Camera(摄像机)视图中预览场景，以确保场景的构成与预期一致。



如何将摄像机视图添加到工作区

1. 执行下列操作之一:

- 在 Stage(舞台)视图的右上角,单击 Add View(添加视图) + 按钮,然后选择 **Camera View(摄像机视图)**。
- 在顶部菜单中,选择 **Windows(窗口) > Camera View(摄像机视图)**。

第 10 章：如何创建和导入模板

模板是为一个或多个图层，或者一个或多个分解镜头生成的副本，保存在文件库中。创建模板后，有需要即可重新导入，无论在同一个项目或不同项目中。



注意

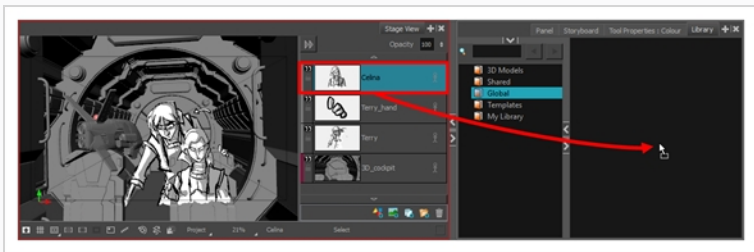
创建模板时，它不会与原项目链接。模板会创建资产副本，可以在不影响模板的情况下修改原项目。同样，将模板导入项目时，它会被复制到项目中。对模板进行更改不会影响已导入的副本，并且可以在不影响模板的情况下对导入的资产进行更改。

创建图层模板

可以从 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板中创建一个或多个图层的模板。

如何使用 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图从一个或多个图层中创建模板

1. 在 Library(文件库) 视图中，选择一个文件夹用于存储模板。
2. 在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板中，选择一个或多个图层。若要选择多个图层，请执行以下操作之一：
 - 按住 Shift，同时单击想要添加到选择中的第一个图层，然后单击想要添加到选择中的最后一个图层。两者之间的所有图层都将选中。
 - 按住 Ctrl (Windows) 或 ⌘ (macOS)，同时单击想要添加到选择中的每个图层。
3. 将选定项拖放到 Library(文件库) 视图。



4. 在 Rename(重命名) 对话框中，输入新模板的名称。



注意

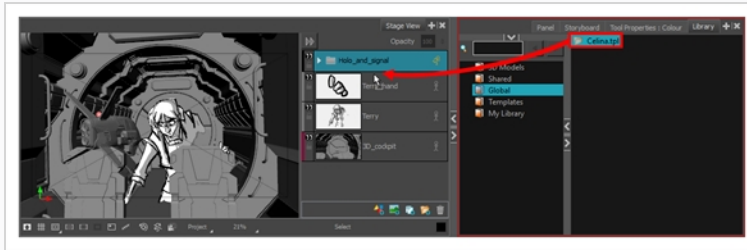
也可以在模板创建完毕后对其重命名，只需右键单击模板，然后选择 **Rename(重命名)**。

导入图层模板

可以使用 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图将图层模板导入分解镜头。

如何将图层模板导入到 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图


1. 在 Thumbnails(缩略图) 或 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, 选择要导入的模板。
3. 将模板拖放到 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图中:
 - 若要将其插入两个特定图层之间, 请在 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图的 Layer(图层) 面板中, 将其放入那两个图层之间。
 - 如果想让它覆盖所有其他图层, 可以将其直接放入 Stage(舞台) 或 Camera(摄像机) 视图。

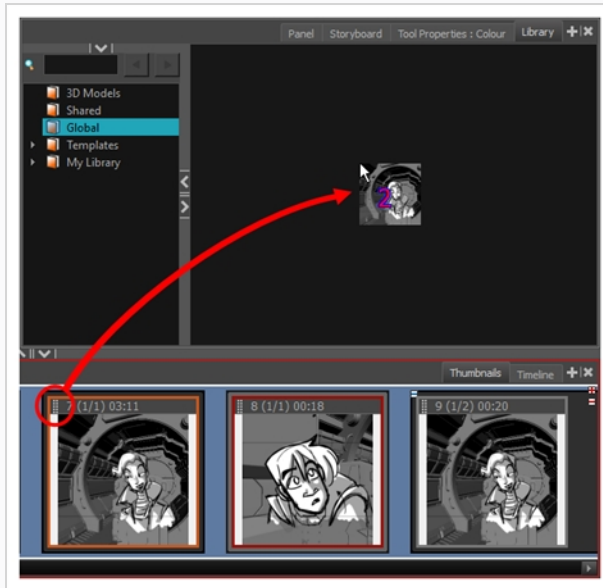


创建分解镜头模板

可以使用 Thumbnails(缩略图) 或 Timeline(时间轴) 视图创建一个或多个分解镜头的模板。

如何使用 Thumbnails(缩略图) 视图创建分解镜头的模板

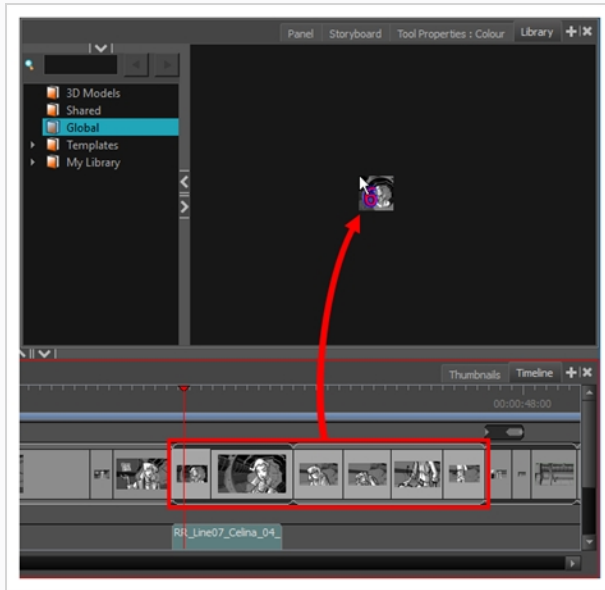
1. 在 Library(文件库) 视图中, 选择一个文件夹用于存储模板。
2. 在 Thumbnails(缩略图) 视图中, 选择一个或多个分解镜头。若要选择多个分解镜头, 请执行以下操作之一:
 - 按住 Shift, 同时单击想要添加到选择中的第一个分解镜头, 然后单击想要添加到选择中的最后一个分解镜头。两者之间的所有分解镜头都将被选中。
 - 按住 Ctrl (Windows) 或 ⌘ (macOS), 同时单击想要添加到选择中的每个分解镜头。
3. 单击并拖动选定分解镜头之一的拖放手柄 , 然后将选定项放入 Library(文件库) 视图。



4. 在 Rename(重命名) 对话框中, 为新模板重命名。

如何使用 Timeline(时间轴) 视图创建分解镜头的模板

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, 选择一个或多个分解镜头。若要选择多个分解镜头, 请执行以下操作之一:
 - 按住 Shift, 同时单击想要添加到选择中的第一个分解镜头, 然后单击想要添加到选择中的最后一个分解镜头。两者之间的所有分解镜头都将被选中。
 - 按住 Ctrl (Windows) 或 ⌘ (macOS), 同时单击想要添加到选择中的每个分解镜头。
3. 将选定的分解镜头拖放到 Library(文件库) 视图中。



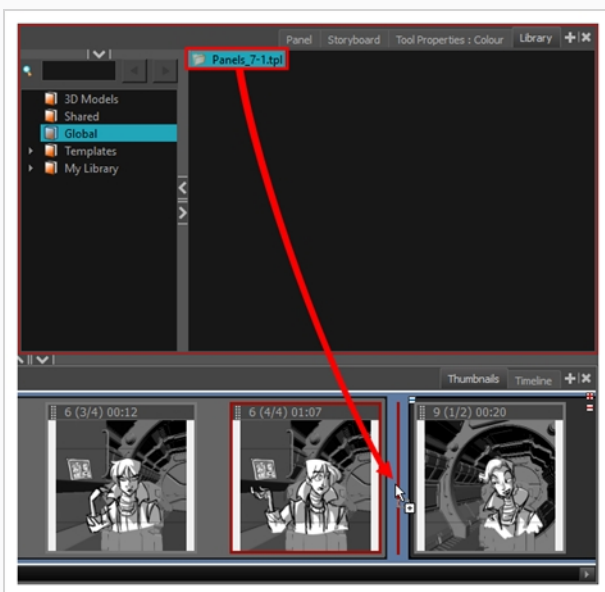
4. 在 Rename(重命名) 对话框中, 输入新模板的名称。

导入分解镜头模板

可以将分解镜头模板导入 Thumbnails(缩略图) 或 Timeline(时间轴) 视图。

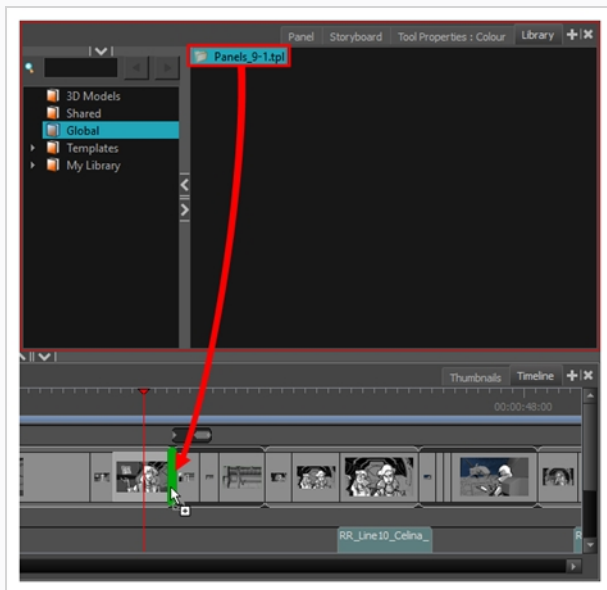
如何将分解镜头的模板导入 Thumbnails(缩略图) 视图

1. 在 Library(文件库) 视图中, 选择要导入的模板。
2. 将选定的模板拖动至 Thumbnails(缩略图) 视图, 放入想要插入的两个分解镜头之间。



如何在 Timeline(时间轴) 视图中导入模板

1. 在 Library(文件库) 视图中，选择要导入的模板。
2. 将选定的模板拖动至 Timeline(时间轴) 视图，放入想要插入的两个分解镜头之间。



第 11 章：如何导出项目

完成故事板或样片后，即可将其导出，从而进入下一个制作阶段。

在顶部菜单的 **File(文件) > Export(导出)** 菜单中，可以找到多种导出项目的方式。此章节将介绍三种常用的导出类型：

- **PDF**: 将故事板导出为 Portable Document File (.pdf)，创建一个包含传统风格动画故事板的文件，按时间顺序展示各个分解镜头，及其场景、分解镜头数量和注释。在这种格式中，可以进行打印或数字分享，也可以将其用作参考或推介材料。
- **Movie(影片)**: 将样片导出为影片，从而与项目合作者分享样片，以及将其导入第三方软件。
- **Harmony**: 可以将样片中的各个场景导出为单独的 Toon Boom Harmony 场景，并将分解镜头插入场景中，以便用作创建动画的参考。如果想在 Storyboard Pro 中创建动画，这样就能迅速地从故事板阶段进入动画制作阶段。

导出 PDF

导出为 PDF 将创建一个传统的动画故事板，展示各个分解镜头，及其场景、分解镜头数量和注释。



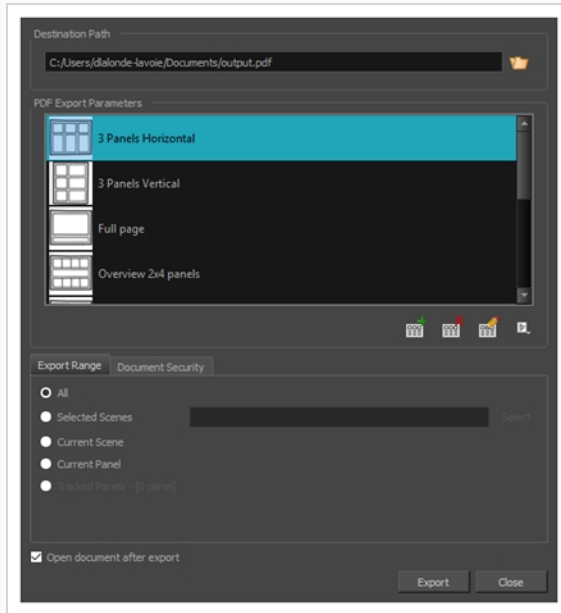
注意

查看 PDF 文件需要 PDF 阅读器，例如 Adobe Reader。可以在以下页面进行下载：<https://get.adobe.com/reader/>

如何导出 PDF

1. 在顶部菜单中，选择 **File(文件) > Export(导出) > PDF**。

Export to PDF (导出至 PDF) 对话框将打开。



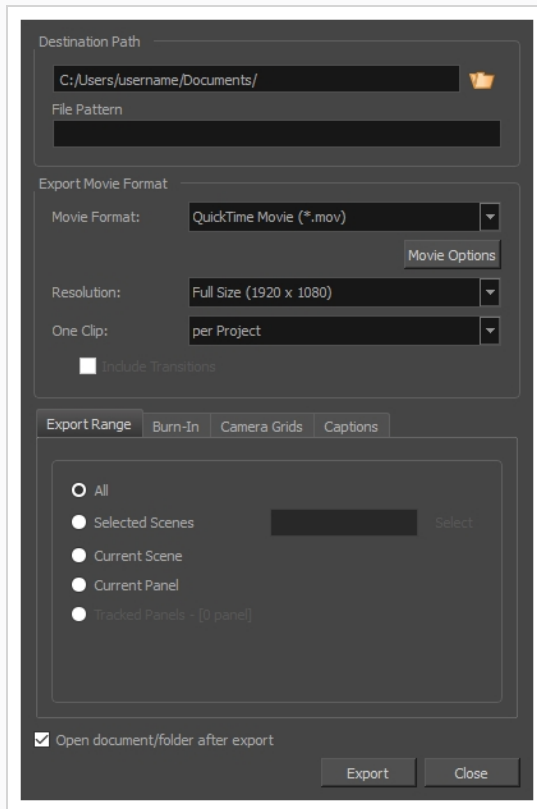
2. 在 **Destination Path** (目标路径) 字段中指定文件的位置和名称。
3. 在 **PDF Export Parameters**(PDF 导出参数) 部分, 选择 PDF 文件的构图。在西式动画中, 故事板的建议格式为 **3 Panels Horizontal (水平 3 分解镜头)**。
4. 在 **Export Range**(导出范围) 部分, 选择生成包含整个故事板、特定镜头或当前选定分解镜头的文件。
5. 如果要在导出故事板后进行查看, 请勾选 **Open document after export(导出后打开文档)** 选项。
6. 单击 **Export(导出)**。

导出影片

创建故事板和样片后, 即可将其导出为影片文件, 从而与项目合作者进行分享, 或将其导入第三方软件。可以将样片导出为带音频的视频文件, 或一系列图像文件, 后者可在 **Harmony** 或第三方软件中进行组合。

如何导出影片

1. 在顶部菜单中, 选择 **File(文件) > Export(导出) > Movie(影片)**。
Export to Movie(导出为影片) 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。



提示

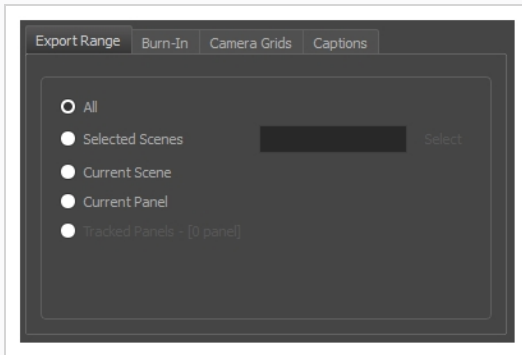
如果想导出图像序列或多个影片文件，建议创建一个专门用于导出文件的文件夹。

3. 在 **Export Movie Format (导出影片格式)** 面板中，配置下列选项：
 - 在 **Movie Format (影片格式)** 下拉菜单中，选择一个导出格式：
 - **QuickTime Movie (*.mov)** 导出为 Apple QuickTime 式的视频。
 - **Windows Media Video (*.wmv)** 导出为 Windows Media Video 格式的视频。
 - **Flash (*.swf)** 导出 Flash 文件。
 - **Jpeg (*.jpg)**、**Targa (*.tga)** 或 **Portable Network Graphics (*.png)** 导出一系列图像。

**注意**

Windows Media Video (.wmv) 格式仅限于 Windows。QuickTime Movie (.mov) 格式需要安装 Apple QuickTime。

- 在 **Resolution(分辨率)** 下拉菜单中, 选择想要将影片导出为 **Full Size(全尺寸)**、**Half Size(半尺寸)** 或 **Quarter Size(四分之一尺寸)**, 具体与项目的分辨率对应。除非需要快速导出测试视频, 否则建议将样片全尺寸导出。
 - 在 **One Clip(每个剪辑)** 下拉菜单中, 选择如何分割视频剪辑:
 - **Per Scene(按场景)**: 为项目中的每个场景创建一个影片文件。
 - **Per Sequence(按连续镜头)**: 为项目中的每个连续镜头(如有)创建一个影片文件。
 - **Per Project(按项目)**: 将整个样片导出为一个视频文件。
4. 在 **Export Range(导出范围)** 选项卡中, 决定想要导出整个项目 **All(所有)**、**Selected Scenes(选定场景)**、**Current Scene(当前场景)**、**Current Panel(当前分解镜头)** 或 **Tracked Panels(已跟踪分解镜头)**。在导出选定场景时, 可以单击 **Select(选择)**, 打开 **Scene Picker(场景选择器)** 对话框, 以选择要导出哪些场景(或连续镜头, 如果项目包含连续镜头)。

**注意**

更多关于 **Tracked Panels(已跟踪分解镜头)** 的信息, 请参阅 **Storyboard Pro 用户指南**。

5. 如果希望导出完成后自动播放视频, 或查看已导出的文件, 请勾选 **Open document/folder after export(导出后打开文件/文件夹)** 选项。
6. 单击 **Export(导出)**。

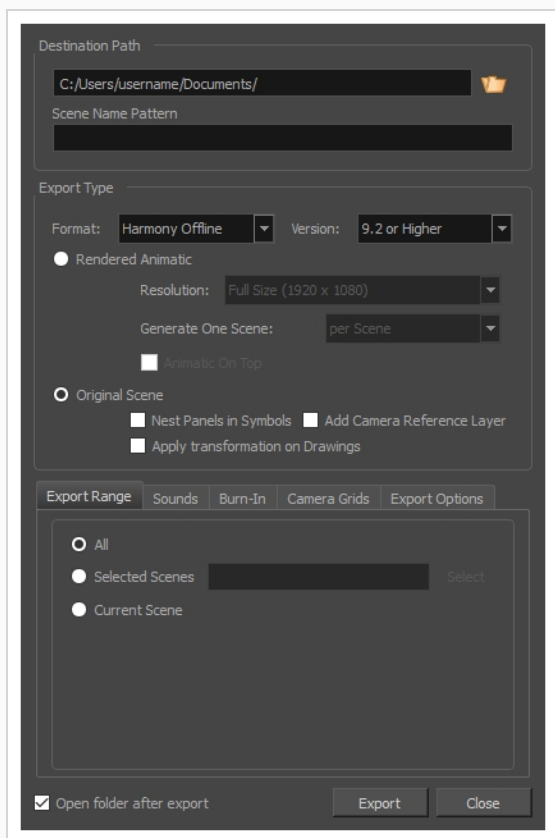
导出到 Harmony

Storyboard Pro 可以将项目中的各个场景自动导出为可以在 Harmony 中打开的场景，以便使用样片来创建和定时动画。由此生成的 Harmony 场景长度将与 Storyboard Pro 项目中的场景一致，并包含各自的分解镜头，以便为其创建动画，还包含各自的样片音轨片段。

如何导出至 Harmony

1. 在顶部菜单中，选择 **File(文件) > Export(导出) > Export to Harmony(导出至)**。

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



2. 在 **Destination Path(目标路径)** 中，选择要用于导出 Harmony 场景的文件夹。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。



提示

推荐创建一个导出项目的专用文件夹，因为 Storyboard Pro 将在导出时生成多个文件和文件夹。

3. 在 **Format(格式)** 下拉菜单中, 选择下列选项之一:
 - **Harmony Offline(Harmony 脱机)**: 这将创建能够在 Harmony Stand Alone 中打开的场景。
 - **Harmony Database(Harmony 数据库)**: 这将创建能够导入 Harmony Server 数据库的场景包。
4. 根据喜好选择下列导出类型之一。
 - **Rendered Animatic (渲染样片)**: 将样片渲染为一系列位图, 并组合进导出的 Harmony 场景中。这将确保样片的内容在 Harmony 中得到准确的渲染, 特别是想要使用旧版本的时候。
 - **Original Scene (原场景)**: 将样片直接导入 Harmony 场景, 无需渲染。这样可以保存图层、绘图和摄像机移动, 以便在 Harmony 中使用。
5. 如果希望在导出完成后查看已导出的文件, 请勾选 **Open document/folder after export(导出后打开文件/文件夹)** 复选框。