

讯连科技

威力导演

用户指南



版权声明

保留所有权利。未经讯连科技书面同意，本出版物的任何部分均不得转载、复制、储存或转送。

依据相关法律的规定，威力导演以"原样"方式提供，不附任何明示或暗示担保，其中包括但不限于任何信息、服务，或任何威力导演提供或与其相关产品的可售性或符合特定用途的保证。

用户一旦开始使用本软件，即表示同意讯连公司对于因使用本软件或所附材料所导致的任何直接或间接损失概不负责。

本协议所列相关条款应以台湾地区法律为依据。

威力导演为注册商标，包括文中所提及供识别用的公司名称与产品名称，均分别专属于其所有者。

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works. Copyright 1995-2005 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Manufactured under license under U.S. Patent # s: 5,451,942; 5,956,674; 5,974,380; 5,978,762; 6,226,616; 6,487,535; 7,003,467; 7,212,872 & other U.S. and worldwide patents issued & pending. DTS, DTS Digital Surround, ES, and Neo:6 are registered trademarks and the DTS logos, Symbol and DTS 96/24 are trademarks of DTS, Inc. 1996-2007 DTS, Inc. All Rights Reserved.

Manufactured under license under U.S. Patent # s: 5,451,942; 5,956,674; 5,974,380; 5,978,762; 6,226,616; 6,487,535 & other U.S. and worldwide patents issued & pending. DTS is a registered trademark and the DTS logos, Symbol, DTS-HD and DTS-HD Master Audio are trademarks of DTS, Inc. 1996-2007 DTS, Inc. All Rights Reserved.

国际总部

通信地址	讯连科技股份有限公司 15F., No. 100, Minguang Rd., Xindian Dist. New Taipei City 231, Taiwan (R.O.C.)
网站	http://www.cyberlink.com
电话	886-2-8667-1298
传真	886-2-8667-1300

Copyright (c) 2012 CyberLink Corporation. All rights reserved.

目录

简介	1
欢迎使用威力导演	1
最新功能	1
威力导演版本	3
DirectorZone	7
系统要求	7
威力导演编辑模式	11
全功能编辑器	11
简便编辑器	12
幻灯片创建器	14
设置音乐首选项	16
在幻灯片设计器中自定义幻灯片	17
威力导演工作区	21
工作室	21
媒体室	22
效果室	22
画中画对象室	22
炫粒室	23
标题室	23
转场室	23
混音室	23
配音录制室	24
章节室	24
字幕室	24

媒体库窗口	24
资源管理器视图	24
过滤媒体库中的媒体	25
媒体库菜单	25
扩展工作区	25
预览窗口	26
预览播放器控件	26
拍摄屏幕快照	27
媒体查看器	27
放大/缩小	28
显示/预览选项	28
在 3D 模式中预览	29
编辑工作区	30
时间线视图	30
情节图板视图	37
威力导演项目	39
设置项目显示比例	39
导出项目	39
将媒体导入到威力导演	41
导入媒体文件	41
导入威力导演项目	42
捕捉媒体	43
从 DV 摄像机捕捉	44
从 HDV 摄像机捕捉	45
从电视信号捕捉	45
从数字电视信号捕捉	46
从网络摄像机捕捉	46
从麦克风捕捉	46
从 CD 捕捉	46
从 AVCHD 摄像机捕捉	46
从光学设备捕捉	47

捕捉的内容	47
质量配置文件设置	47
捕捉设置	47
捕捉首选项	48
下载媒体	48
从 Flickr 上下载照片	49
正在从 DirectorZone 下载	49
检测场景并提取音频	49
检测视频片段中的场景	50
从视频片段中提取音频	50
3D 媒体	51
设置 3D 源格式	51
3D 和类 3D 效果之间的差异	52
在作品中布置媒体	53
将视频片段和图像添加到时间线	53
添加视频片段和图像	54
添加色板和背景	54
添加音频片段	55
Magic Music	56
音乐节拍检测	56
使用 Magic Movie 向导	59
使用幻灯片创建器	59
编辑媒体	61
分割片段	61
取消链接视频/音频片段	61
修整视频和音频片段	61
修整视频片段	62
执行多次修整	64
修整音频片段	66

设置媒体片段持续时间	67
设置电视 (视频片段隔行扫描) 制式.....	67
调整视频片段的显示比例.....	68
拉伸图像	69
裁切图像	69
更改媒体形状	70
修复和增强图像/视频.....	71
在媒体上使用关键帧	71
添加关键帧	73
威力工具	75
将音频设置为静音	75
在 WaveEditor 中编辑音频	75
时间信息	76
Magic Fix	76
Magic Cut	76
添加效果.....	79
添加视频效果	79
修改视频效果	80
使用 Magic Motion.....	81
Magic Motion 设计器	82
使用 Magic Style.....	83
使用停顿效果	84
创建画中画效果.....	85
添加画中画对象	85
创建自定义画中画对象	85
使用绘图设计器	87
创建绘制动画	87
在画中画设计器中修改媒体.....	90

修改画中画效果大小和位置	91
修改画中画效果属性	91
将动画添加到画中画效果	92
启用 3D 深度	93
设置画中画效果的不透明度	94
自定义画中画效果旋转	94
保存自定义的画中画运动路径	94
添加画中画效果遮罩	94
保存并共享画中画对象	95
添加炫粒效果.....	97
在炫粒设计器中修改炫粒效果	98
添加新的炫粒对象	99
添加背景图像	99
编辑炫粒效果	99
编辑炫粒对象属性	100
保存和共享炫粒效果模板	102
添加标题效果.....	103
在标题设计器中修改标题.....	103
修改标题效果位置	105
修改 2D 文本属性	105
修改类 3D 文本属性	106
为标题效果应用动画	107
启用 3D 深度	108
修改图像动画属性	108
为标题效果添加背景图像	108
保存并共享标题模板	109
使用转场.....	111
在单独片段中添加转场.....	111
在两个片段间添加转场.....	112
设置转场行为.....	112

混合音频和录制配音.....115

调整音频片段音量	115
在轨道上混音	115
在混音室中混合音频	116
为音频片段添加淡化效果	117
恢复音频片段音量	117

录制配音	118
------------	-----

添加章节.....121

添加章节标记	121
--------------	-----

设置章节缩略图	122
---------------	-----

添加字幕.....123

添加字幕	123
------------	-----

编辑字幕	123
------------	-----

从文本文件中导入字幕	124
------------------	-----

使字幕与对话同步	124
----------------	-----

制作项目.....125

利用智能 SVRT	125
-----------------	-----

制作窗口	125
------------	-----

输出到标准 2D 文件	128
-------------------	-----

输出为 3D 格式	129
-----------------	-----

输出到设备	132
-------------	-----

上传视频至社交网站	133
-----------------	-----

批量制作	137
------------	-----

创建光盘.....139

导入其他光盘内容	140
----------------	-----

选择光盘菜单	142
--------------	-----

编辑光盘菜单属性	143
----------------	-----

编辑光盘菜单文字	143
----------------	-----

设置光盘菜单音乐	143
添加首个播放视频	144
设置光盘播放模式	145
指定每页按钮数	145
在菜单设计器中自定义光盘菜单	146
设置菜单的开启和背景	147
添加图像到菜单	148
添加和编辑光盘菜单文字	148
添加和编辑菜单按钮	149
设置对象属性	150
在光盘菜单中启用 3D 深度	151
保存并共享光盘菜单模板	151
将作品刻录到光盘	151
以 2D 格式刻录光盘	152
以 3D 格式刻录光盘	154
配置刻录设置	156
正在擦除光盘	156
威力导演首选项.....	157
常规首选项	157
捕捉首选项	158
确认首选项	159
DirectorZone 首选项	159
编辑首选项	160
文件首选项	161
硬件加速首选项	161
项目首选项	162
制作首选项	162
附录.....	165
热键	165
系统热键	165

项目热键	165
工作区热键	166
智能向导热键	167
主面板热键	167
媒体库热键	167
捕捉热键	168
配音热键	168
预览窗口热键	168
标题设计器热键	169
智能 SVRT：何时使用？	169
许可与版权信息	170
许可证与版权	171
技术支持.....	183
联系技术支持之前	183
网络支持	183

第 1 章： 简介

本章介绍讯连科技威力导演以及数字视频编辑过程。还概述了所有最新功能和可用版本，并简要介绍了程序，并总结了讯连科技威力导演的最低系统要求。

注：此文档只用于参考和提供信息。其内容和相应的程序如有任何更改，恕不另行通知。关于使用此程序的更多帮助提示，请访问我们的用户论坛或观看视频教程，网址为 <http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/pdr>。

欢迎使用威力导演

欢迎使用讯连科技数字媒体工具系列。讯连科技威力导演是一个数字视频编辑程序，它可让您创建具有专业外观的视频和照片幻灯，加上配乐、配音、电影特效、转场及其它更多效果，让您的电影至臻完美。您可以将您的项目输出到文件、摄像机、便携式设备、将其直接上传到各种在线视频共享网站或将其刻录到光盘，并带有精美样式的菜单。

最新功能

本部分概述了讯连科技威力导演程序的最新功能。

工作区

- 从三个不同的编辑模式选择：全能编辑器、简便编辑器和幻灯片创建器。
- 添加时间线标记*，更精确地确定媒体在视频项目中的位置。
- 将现有讯连科技威力导演项目文件直接导入到时间线中。
- 使用音乐节拍检测*来添加节拍标记，您能使用这些标记用添加的音乐进行详细编辑。
- 相同时间线轨道上所有片段的自动音频归一化*。
- 在 3D 模式*中查看和编辑媒体。
- 在时间线上启用视频片段上的连续缩略图，以方便场景识别。

捕捉/导入

- 从 BDMV 光盘*创建视频内容。
- 导入以下新支持文件格式的媒体：JPS、MPO、MVC*。

编辑

- 使用 3D 媒体创建 3D 视频项目*。
- 使用 TrueTheater 3D 将 2D 照片和视频转换为 3D*。
- 启用画中画、炫粒和标题效果*的 3D 深度。
- 应用具有 3D* 属性的转场和视频效果。
- 在一个轨道上的两个音频片段之间添加音频转场。
- 用 TrueVelocity™ 2 充分释放您的 PC 的速度。
- 使用绘图设计器*制作视频中的手绘动画对象。
- 改变媒体片段的形状并在时间线上直接裁切图像。
- 使用讯连科技 WaveEditor 1.0* 在您项目的时间线上进行音频录制、修整、剪切、增强、混合和添加效果。
- 利用 NewBlueFX 插件特效在您的视频中加入创造性和刺激性。

制作

- 增强的智能 SVRT* 技术，帮助您以可能达到的最高品质快速制作您的项目。
- 输出各种 3D 视频格式*的视频，包括左右并排、立体图像和 MVC。
- 上传 3D 视频至 YouTube 3D*。
- 在 DailyMotion 和 Vimeo 视频网站共享视频。

创建光盘

- 以 2D 或 3D* 格式刻录光盘。
- 创建具有 3D 光盘菜单的 3D-BD* 光盘。
- 支持 DTS 作为音频编码格式。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

威力导演版本

讯连科技威力导演中可使用的功能完全取决于您计算机上所安装的版本。不同的版本在文件格式支持、编辑功能、光盘制作功能以及其它功能上都有所不同。

要确定您的讯连科技威力导演版本，单击右上角的讯连科技威力导演标志或选择 **?> 关于讯连科技威力导演**。

功能	极致版	豪华版	HE3D	HE	DE	LE
导入媒体						
3D 视频 (MVC, 左右并排)	是	是	是	是	--	--
3D 照片 (MPO、JPS)	是	是	是	是	--	--
MPEG-2	是	是	是	是	是	--
AVCHD 文件 (M2T)	是	是	是	是	--	--
带 Dolby Digital 5.1 声道的 VOB, VRO	是	是	--	--	--	--
MOD、TOD	是	是	是	是	--	--
WTV	是	是	是	是	是	--
DVR-MS	是	是	是	是	是	--
捕捉功能						
HDV 摄像机捕捉	是	是	是	是	是	--
DVB-T 选台器捕捉	是	是	是	是	是	--

功能	极致版	豪华版	HE3D	HE	DE	LE
模拟电视选台器捕捉	是	是	是	是	是	--
外部或光学设备捕捉	是	是	是	是	是	--
AVCHD 摄像机捕捉	是	--	是	--	--	--
快速扫描	是	是	--	--	--	--
SmartCaption	是	是	--	--	--	--
DV 备份	是	是	是	是	是	--
工作区功能						
3D 显示支持	是	--	是	--	--	--
全高清预览	是	--	--	--	--	--
双屏预览	是	是	--	--	--	--
预览窗口缩放	是	是	--	--	--	--
时间线和音乐节拍标记	是	是	--	--	--	--
可用轨道数	100	100	4	4	4	4
对齐参照	是	是	--	--	--	--
范围选择	是	是	--	--	--	--
编辑功能						
将 2D 视频/照片转换到 3D	是	--	是	--	--	--
3D 画中画效果	是	是	是	是	--	--
3D 标题效果	是	--	是	--	--	--
3D 炫粒效果	是	--	--	--	--	--
3D 转场效果	是	是	是	是	--	--
3D 视频效果	是	--	是	--	--	--
3D 方向调整	是	--	--	--	--	--
关键帧设置面板	是	是	--	--	--	--
TrueTheater 视频	是	是	--	--	--	--

功能	极致版	豪华版	HE3D	HE	DE	LE
增强						
视频倒放	是	是	--	--	--	--
视频速度 - 帧插值技术	是	是	--	--	--	--
多次修整 - 精确剪切 (缩放)	是	是	--	--	--	--
WaveEditor	是	是	--	--	--	--
MagicMotion 设计器	是	是	--	--	--	--
MagicStyle 2D 模板	17	17	17	17	17	6
MagicStyle 3D 模板	6	6	1	1	1	1
MagicStyle 模板下载	是	是	--	--	--	--
Magic Cut	是	是	--	--	--	--
Magic Music SmartSound	是	是	--	--	--	--
幻灯片模板	9	9	3	3	3	3
片段上的视频效果层	是	是	--	--	--	--
第三方效果 (NewBlue)	是	是	--	--	--	--
画中画设计器 - 自定义画中画动画	是	是	--	--	--	--
绘图设计器	是	是	--	--	--	--
炫粒设计器	是	是	--	--	--	--
音频归一化	是	是	--	--	--	--
添加章节	是	是	是	是	是	--
创建字幕 - 从文本文件导入	是	是	--	--	--	--
为 DVD 创建字幕	是	是	是	是	--	--

功能	极致版	豪华版	HE3D	HE	DE	LE
制作功能						
输出为 3D 格式	是	--	是	--	--	--
将 3D 视频上传至 YouTube	是	--	是	--	--	--
输出至 MPEG-1	是	是	--	--	--	--
输出至 MPEG-2	是	是	是	是	是	--
使用 Dolby Digital 5.1 输出至 MPEG-2	是	是	--	--	--	--
输出至 QuickTime 格式	是	是	--	--	--	--
输出至 MPEG-4 AVCHD 格式	是	是	是	是	--	--
写回 HDV 磁带	是	是	--	--	--	--
输出至 HDD 摄像机	是	是	--	--	--	--
输出至手机	是	是	是	是	--	--
输出至 PS3	是	是	是	是	--	--
智能 SVRT	是	是	是	是	是	--
创建光盘功能						
3D 光盘	是	是	是	是	--	N/A
3D 光盘	是	--	--	--	--	N/A
进行 2 ch 音频编码的 Dolby Digital 立体声创建器	是	是	是	是	--	N/A
Dolby Digital 5.1 环绕	是	是	是	--	--	N/A
DTS Audio 格式的蓝光光盘(TM)	是	--	--	--	--	N/A
蓝光光盘(TM)刻录(BDMV、BDXL)	是	--	是	是	--	N/A
AVCHD 刻录	是	--	是	是	--	N/A

功能	极致版	豪华版	HE3D	HE	DE	LE
(AVCHD)						
VCD 刻录	是	是	--	--	--	N/A

更新威力导演

您可以定期地从讯连网站进行软件升级和更新 (补丁)。有可用升级或更新时讯连科技威力导演都会自动提示。

注： 您可在常规首选项中禁用讯连科技威力导演自动检查更新/升级。

要升级您的软件，请执行以下步骤：

1. 点击  按钮打开升级窗口。
2. 单击可用标签，查看可用的**更新、升级和增强(已安装程序包)**。
3. 选择标签上的项目，打开网络浏览器，您在这里可以购买产品升级或下载最新的更新补丁。

注： 要使用此功能，您必须连接到 Internet。

DirectorZone

DirectorZone 是一种免费网络服务，利用该服务您可以搜索并下载由其他讯连科技威力导演用户所创建的 Magic Style 模板、画中画对象、绘制动画、标题模板、炫粒对象和光盘菜单。只要看到  图标，就可以点击将免费效果和模板下载到您的讯连科技威力导演库中。

您也可以将您自己的创作上传到 DirectorZone 以与他人分享。要登录 DirectorZone，请点击讯连科技威力导演窗口顶部的**登录 DirectorZone** 链接。

转到 <http://directorzone.cyberlink.com> 找到更多关于 DirectorZone 网络服务的功能和优势。

系统要求

以下列出的系统要求为一般数字视频制作工作的最低要求。

系统要求

操作系统	• Microsoft Windows 7、Vista/XP (HDV 捕捉需要安装 Windows XP Service Pack 2)。
屏幕分辨率	• 1024 x 768, 16 位彩色或更高。
CPU 处理器	讯连科技威力导演 10 为具有 MMX/SSE/SSE2/3DNow!/3DNow! Extension/HyperThreading 技术的 CPU 进行了优化。 • AVI 捕捉/作品：配置文件Pentium II 450 MHz 或 AMD Athlon 500 MHz。 • DVD 质量 (MPEG-2) 配置文件：Pentium 4 2.2 GHz 或 AMD Athlon XP 2200+。 • 高质量 MPEG-4 和 Streaming WMV、QuickTime 配置文件：Pentium 4 3.0 Ghz 或 AMD Athlon 64 X2。 • 全高清质量 H.264 和 MPEG2 配置文件：Intel Corei5/7 或 AMD Phenom II X4。 • AVCHD* 和 BD* 刻录配置文件：Pentium Core 2 Duo E6400 或 AMD Phenom II X2。 • 3D* 视频编辑配置文件：Intel Corei7 或具有 64 位 OS 6 GB RAM 的 AMD Phenom II X4。
内存	• 需要 512 MB。 • 32 位操作系统建议使用 3 GB DDR2 或更高。 • 64 位操作系统建议使用 6 GB DDR2 或更高。
硬盘空间	• 最低需要 5 GB (注：400 MB 用于 Magic Music 库)。 • DVD 制作需要 10 GB (推荐使用 20 GB)。 • 蓝光光盘/ AVCHD 作品*需要 60GB (建议使用 100 GB)*。
刻录驱动器	• 刻录 VCD/DVD/SVCD/AVCHD* 标题需要 CD 或 DVD 刻录机 (CD-R/RW、DVD+R/RW 或 DVD-R/RW)。 • 刻录蓝光光盘*需要一个蓝光光盘刻录驱动器。
Internet 连接	• 某些媒体格式的导入/导出可能需要通过

	Internet 连接来触发。触发操作快速、简便并且免费。
--	-------------------------------

注：请参阅讯连科技网站 (<http://www.cyberlink.com>) 以获得最新的系统需求信息。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

第 2 章：

威力导演编辑模式

讯连科技威力导演现在有三种适合您编辑要求的不同编辑器。在您从开始菜单或桌面上的讯连科技威力导演快捷方式启动程序时，将提示您选择一下编辑模式中的一种：

注：在选择首选编辑模式之前，请确认在显示对话框的右上角设置项目的显示比例（16:9 或 4:3）。

- **全功能编辑器：**选择此选项输入讯连科技威力导演的经典编辑模式，您可使用其中的所有程序功能。
- **简便编辑器：**如果您初次使用编辑过程且不确定如何开始或从哪里开始，那么简便编辑器可为您提供帮助。Magic Movie 向导仅需几个步骤，就带您一步步导入、设置样式、调整并预览您最终完成的影片。然后您就可以编辑创建的作品、将其输出到视频文件或刻录到光盘。
- **幻灯片创建器：**使用幻灯片创建器，您可在即刻间将照片转换为动态幻灯片。循着幻灯片创建器中的步骤导入照片、添加背景音乐并设置幻灯片模板样式。完成后，您就可以预览幻灯片，然后将其作为视频文件导出至光盘。

注：选择此对话框底部的**始终在启动时进入全功能的编辑器**选项，在启动时跳过此窗口。您可以随时在确认首选项中重置此项选择。

全功能编辑器

在讯连科技威力导演的全功能编辑器中，您可自由执行每种功能和使用您的程序版本中每种可用功能。创建视频作品采用的路径全部由您自己决定。制作影片可使用您熟悉的功能，也可试验创建一些新的东西。

在全功能编辑器中，您有四个主窗口可用：

窗口	说明
捕捉	从各种各样不同的来源捕捉许多格式的媒体。请参阅捕捉媒体。
编辑	在其他编辑窗口中，您可编辑和修整您导入的媒体，将其布置在您的视频作品中，添加效果、标题、画中画对象、转场、音乐、章节、字幕和更多的东西。请参阅本帮助文件中与您希望使用编辑功能对应的相关章节。
制作	在制作窗口，您可以将您创建的作品用各种各样的格式 (包括 3D 格式)、设备 (摄像机、手机或其他便携式设备) 输出，或将其上传到 YouTube、Facebook、DailyMotion 或 Vimeo。请参阅制作项目。
创建光盘	使用创建光盘窗口中的功能来设计带有菜单的光盘，然后将视频项目刻录成各种各样不同的 2D 或 3D 格式。请参阅创建光盘。

当讯连科技威力导演在全功能编辑器中启动时，其在编辑窗口自动打开。您可在可用模块之间轻松切换，以执行您需要的任务。

简便编辑器

如果您初次使用编辑过程且不确定如何开始或从哪里开始，那么简便编辑器可为您提供帮助。Magic Movie 向导仅需几个步骤，即可利用您的所有媒体创建完整的视频作品。

要使用 Magic Movie 向导在简便编辑器中创建视频作品，请执行以下步骤：

1. 在启动时，提示需要哪种模式时选择**简便编辑器**。显示 Magic Movie 向导。

注：如果您在全功能编辑器中，可通过点击编辑窗口中紧邻时间线的  按钮快速启动 Magic Movie 向导。

2. 在源窗口中点击  以导入希望在视频作品中使用的所有媒体。选择**导入媒体文件**以导入很多单个视频或图像文件，或者在所有媒体都在计算机硬盘的一个特定的文件夹时选择**导入媒体文件夹**。讯连科技威力导演将导入所选文件夹中所有支持的媒体文件格式。

注：点击  从作品中删除任何不想要的媒体文件，或点击  清除所有导入的媒体。

3. 点击**下一步**以继续。
 4. 在样式窗口中，从可用影片样式中选择。您选择的每种样式将得到不同的输出视频。选择从 **DirectorZone 下载更多模板***以得到更多的样式模板。请参阅 DirectorZone 以了解更多信息。
-

注：带有 3D 图标的样式模板在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

5. 点击**下一步**以继续。
 6. 在调整窗口中，点击  在作品中添加音乐。然后使用可用的控件执行以下操作：
 - 使用  按钮在背景音乐播放列表中添加更多的音乐文件。使用  和  按钮设置播放列表中的音乐顺序。添加的所有音乐的总持续时间在播放列表下方注明。
 - **混合音乐和视频音频之间的音量：**通过决定作品中是背景音乐还是原始视频中的音频更多，使用滑块来混合音量。
 - **请指定影片持续时间：**您可以在这里指定影片有多长。如果不希望 Magic Move 对导入的媒体执行任何编辑选择，则选择**原始持续时间**；选择**设置输出持续时间**以在提供的字段中手动指定希望影片有多长；如果希望视频作品与导入到播放列表中的音乐的持续时间匹配，则选择**使持续时间适合背景音乐**。
 7. 点击**下一步**以继续。
 8. Magic Movie 向导在预览窗口中生成作品的一个版本。在提供的字段中输入作品的**启动标题**和**结束标题**，然后使用可用的播放器控件进行预览。
-

注：如果您对当前的视频作品不满意，可以点击**上一步**按钮返回上一窗口以添加/删除音乐、选择不同的样式或导入更多的媒体。

9. 点击**下一步**以继续。
10. 您现在就完成了。选择以下其中一个选项：
 - **制作视频：**点击进入制作窗口，在这个窗口中您可将您的作品输出到视频文件、设备或将其上传到视频共享网站。请参阅制作项目。
 - **创建光盘：**在创建光盘窗口中点击鼠标，将您的作品刻录到光盘，连同专业外观的光盘菜单。请参阅创建光盘。

- **高级编辑**：如果希望在编辑窗口中执行作品上的某种更高级编辑，则点击此选项。

11. 点击**完成**。

幻灯片创建器

幻灯片创建器是使用照片创建动态幻灯片的最简便的方法。

要在幻灯片创建器中创建幻灯片，请执行以下步骤：

1. 在启动时，提示需要哪种模式时选择**幻灯片创建器**。显示幻灯片创建器的第一个窗口。

注：如果在全功能模式，可以通过将照片添加到时间线中，选择它们，然后点击时间线上方的**幻灯片**按钮来启动幻灯片创建器。请参阅使用幻灯片创建器以了解更多信息。

2. 在源窗口中点击  以导入希望在幻灯片中使用的照片。选择**导入图像文件**以导入很多单独的照片，或在所有照片都在计算机硬盘上特定文件夹时选择**导入图像文件夹**。讯连科技威力导演将导入所选文件夹中所有支持的图像格式。

注：点击  从幻灯片中删除任何不想要的照片，或点击  清除所有导入的照片。

注：您可以右击文件选择“设置 3D 源格式”。请参阅设置 3D 源格式以了解更多信息。

3. 点击**下一步**以继续。
4. 在样式窗口和音乐中选择一个幻灯片样式。您选择的每种样式将得到不同的幻灯片。

注：您可通过点击预览窗口中的**自定义**按钮，在幻灯片设计器中完整自定义您的幻灯片。请参阅在幻灯片设计器中自定义幻灯片以了解所选幻灯片样式所有可用选项的详细说明。带有 3D 图标幻灯片样式在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。

5. 在样式和音乐窗口中，点击  按钮在幻灯片中添加背景音乐。添加音乐后，点击**音乐首选项**按钮自定义音乐持续时间及加入淡入、淡出效果。请参阅设置音乐首选项以了解可用首选项的详细说明。
6. 在样式和音乐窗口中，点击**幻灯片首选项**按钮设置幻灯片首选项，操作如下：
 - **持续时间**：使用该选项设置幻灯片的长度。选择**使照片与音乐相适合**使

幻灯片的长度与所添加背景音乐的持续时间相匹配。选择**使音乐与照片相配合**使音乐的长度与幻灯片的持续时间相匹配 (如果在全功能模式中启动)。

- **序列**：使用该选项设置幻灯片中照片的顺序。选择**时间线顺序** (如果在全功能模式中启动) 以使序列与时间线中正在播放的照片的顺序相匹配。选择**拍摄日期/时间**按照拍摄日期和时间的先后顺序显示照片。
 - **检测人脸**：有些幻灯片模板包括此选项。选择时，幻灯片创建器将扫描并检测幻灯片中所包括照片中的人脸。然后，照片中的人脸将成为所创建照片幻灯片中的焦点区。
 - 点击**确定**以保存您的更改。
7. 点击**下一步**以继续。
8. 幻灯片创建器在预览窗口中生成幻灯片的一个版本。使用可用的播放器控件预览幻灯片。

注：如果您对当前的幻灯片不满意，可以点击**上一步**按钮返回上一窗口以选择不同的样式或导入更多的照片。您还可通过点击预览窗口中的**自定义**按钮，在幻灯片设计器中完整自定义您的幻灯片。请参阅在幻灯片设计器中自定义幻灯片以了解所选幻灯片样式所有可用选项的详细说明。

9. 点击**下一步**以继续。
10. 您现在就完成了。选择以下其中一个选项：
- **制作视频**：点击进入制作窗口，在这个窗口中您可将您的幻灯片输出到视频文件、设备或将其上传到视频共享网站。请参阅制作项目。
 - **创建光盘**：在创建光盘窗口中点击鼠标，将您的幻灯片刻录到光盘，连同专业外观的光盘菜单。请参阅创建光盘。
 - **高级编辑**：如果希望在编辑窗口中执行幻灯片上的某种更高级编辑，则点击此选项。

注：如果您选择了**高级编辑**选项，幻灯片创建器就会在编辑窗口将您创建的幻灯片作为组合视频文件加入到时间线。如果您想查看幻灯片中每张单独的幻灯片/照片进行高级编辑，只需在时间线中右击文件，然后选择**显示单独照片**。

11. 点击**完成**。

设置音乐首选项

如果在幻灯片中运用了背景音乐，单击幻灯片创建器样式和音乐窗口中的**音乐首选项**按钮对首选项进行如下配置：

1. 在**修整音频**部分可修整作为背景音乐添加的音乐文件的长度，操作如下：
 - 使用播放器控件找到所需要的音乐开始点，然后点击 .
 - 使用播放器控件找到所需要的音乐结束点。然后点击 .
 - 拖动音乐时间线上的标记，手动设置所需的起始和结束时间。

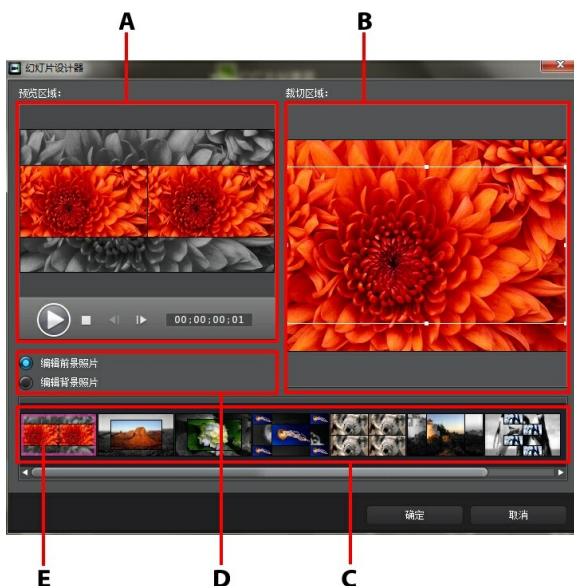


2. 选择**淡入**选项，使背景音乐在幻灯片的开始处逐渐淡入。
3. 选择**淡出**选项，使背景音乐在幻灯片的结束处逐渐淡出。
4. 点击**确定**以保存您的更改。

在幻灯片设计器中自定义幻灯片

在幻灯片创建器的预览窗口，点击**自定义**按钮，打开幻灯片设计器以修改所选的幻灯片样式。

注：如果在预览窗口中**自定义**按钮不可用，则无法在幻灯片设计器中进行所选的幻灯片样式模板的自定义。



A-预览区域、B-编辑区域、C-幻灯片区域、D-更多工具区域、E-所选幻灯片

幻灯片设计器中可用的编辑选项和工具取决于您选择的幻灯片样式模板。以下概述了幻灯片设计器中各个样式模板的编辑选项。

单元格式幻灯片

当在幻灯片设计器中自定义单元格式幻灯片时，您可以执行以下功能：

- 在幻灯片区域，单击特定幻灯片对其进行查看和编辑。
- 在预览区域，单击照片并将其拖动到替代单元格。
- 在编辑区域 (**未用照片**)，单击**添加照片**按钮导入其他照片用于幻灯片。

- 在编辑区域 (**未用照片**)，显示幻灯片中显示的最大照片数量。
- 在编辑区域，将照片从**未用照片**中拖放到预览区域的单元格中，即是您希望其显示在幻灯片当中的位置。您还可以单击单元格将其突出显示，然后使用   按钮添加或删除选择的照片。
- 在预览区域，选择带有照片的单元格，然后单击  按钮设置该单元格在照片特定部分上的聚焦。手动调整框的大小并拖动框，设置需要的聚焦区域。
- 在更多工具区域，单击**重新混合**按钮生成新的幻灯片版本。
- 在预览区域使用播放器控件预览幻灯片。

3D 幻灯片

当在幻灯片设计器中自定义 3D 幻灯片时，您可以执行以下功能：

- 在幻灯片区域，单击特定幻灯片对其进行查看和编辑。
- 在编辑区域 (**裁切区域**)，调整边框的大小并将其拖动到需要在幻灯片中的 3D 照片突出显示的照片区域。
- 在预览区域使用播放器控件预览幻灯片。

突出显示幻灯片

当在幻灯片设计器中自定义突出显示幻灯片时，您可以执行以下功能：

- 在幻灯片区域，单击特定幻灯片对其进行查看和编辑。
- 在更多工具区域选择您是否要编辑前景或背景照片。
- 在编辑区域 (**裁切区域**)，调整边框的大小并将其拖动到需要在幻灯片中突出显示的照片区域。
- 在预览区域使用播放器控件预览幻灯片。

动作幻灯片

当在幻灯片设计器中自定义动作幻灯片时，您可以执行以下功能：

- 在幻灯片区域，单击特定幻灯片对其进行查看和编辑。

- 在编辑区域 (**裁切区域**)，使用 Magic Motion 设计器自定义幻灯片中的动画。请参阅 Magic Motion 设计器以了解关于使用所有功能的详细说明。
- 在预览区域使用播放器控件预览幻灯片。

相机幻灯片

当在幻灯片设计器中自定义相机幻灯片时，您可以执行以下功能：

- 在幻灯片区域，单击特定幻灯片对其进行查看和编辑。
- 在编辑区域 (**未用照片**)，单击**添加照片**按钮导入其他照片用于幻灯片。
- 在编辑区域 (**未用照片**)，显示幻灯片中显示的最大照片数量。
- 在编辑区域，将照片从未用照片中拖放到预览区域的照片中，即是您希望其显示在幻灯片当中的位置。您还可以单击照片将其突出显示，然后使用   按钮添加或删除选择的照片。
- 在预览区域，选择一张照片，然后单击  按钮设置该单元格在照片特定部分上的聚焦。手动调整框的大小并拖动框，设置需要的聚焦区域。
- 在更多工具区域，单击**重新混合**按钮生成新的幻灯片版本。

延时摄影幻灯片

当在幻灯片设计器中自定义延时摄影幻灯片时，您可以指定以下设置：

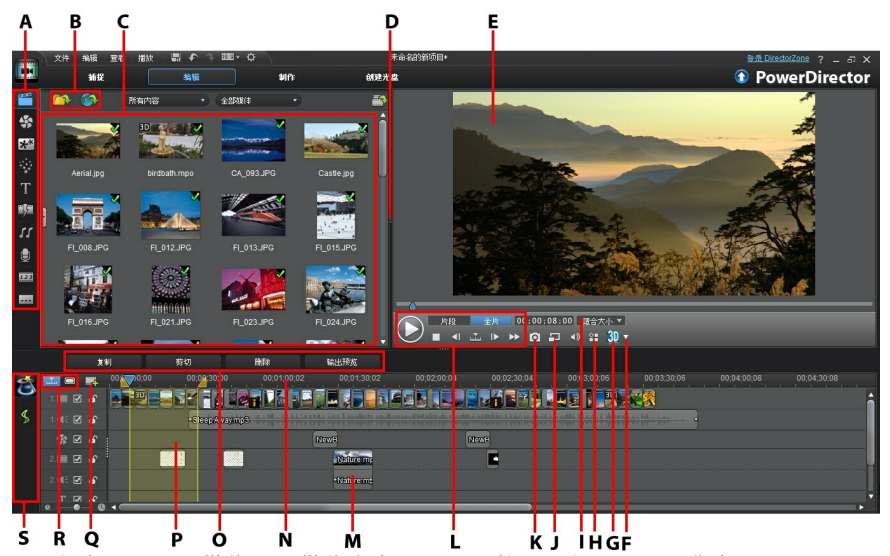
注：创建延时摄影幻灯片时，您需要提前准备该幻灯片的照片。该功能使用一系列用支持延时摄影的相机拍摄的照片效果最好。

- **每个图像的持续时间：**在提供的字段中，指定希望每个被导入的图像显示多长时间。每个图像最多能显示 99 帧，或最短显示 1 个单个视频帧。
- **每显示一个图像跳过：**导入大量图像占去很长一段时间时，可能会需要删去一些图像来缩短幻灯片的持续时间。在提供的字段输入您想在幻灯片中显示的每个图像要删去的图像数。

第 3 章：

威力导演工作区

本章节概述了讯连科技威力导演工作区及其所有功能。您在使用讯连科技威力导演时，大部分时间会花在编辑窗口中的工作区内，因此熟悉其全部内容会很有帮助。



A-工作室 B-导入媒体 C-媒体库窗口 D-可扩展工作区 E-预览窗口 F-3D显示配置 G-启用/禁用 3D 模式 H-显示选项 I-放大/缩小 J-预览质量/媒体查看器 K-拍快照 L-预览播放器控件 M-编辑工作区 N-时间线标尺 O-功能按钮 P-范围选择 Q-播放轨管理器,R-时间线/情节图板视图,S-魔术工具

工作室

编辑视频作品时，您可以在讯连科技威力导演编辑窗口中的各个室内访问所有媒体、效果、标题和转场。您还可以访问录制和混合音频、添加章节或字幕的控件。默认情况下，媒体库窗口会显示媒体室。

媒体室



通过媒体室可访问您的媒体库。媒体库包含视频、音频和图像文件。您还可以访问多种有用的色板和背景，将其运用于您的视频作品。

管理媒体库



使用 按钮管理库中的媒体。

注：如果您在媒体库中找不到该按钮，您可能需要调整预览窗口大小来显示按钮。请参阅扩展工作区以了解更多信息。

选项包括：

- 将您的整个媒体库以 PDL (威力导演媒体库) 格式作为备份文件导出。
- 导入从讯连科技威力导演的其他项目或版本导出的媒体库 PDL 文件。
- 清空媒体库的全部内容。

效果室



效果室包含了可用于项目的视频文件和图像的特效库。要了解更多信息，请参阅添加效果。

注：带有 3D 图标的视频效果在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。

画中画对象室



画中画对象室包含可添加到视频轨的视频或图像顶部的画中画对象或图形库。您可以将画中画对象放到时间线的任何轨道上。画中画对象室还包括绘制动画对象以及对绘图设计器的访问。

注：带有 3D 图标的画中画对象在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。

画中画对象室中有四种主要的对象类型：

- 静态图形。
- 可跳过片段的动态图形。

- 可添加用以构成片段的装饰边框。
- 在绘图设计器中制作的手绘动画对象。

要了解有关添加画中人对象的信息，请参阅添加画中人对象。要了解有关可在绘图设计器中创建的手绘动画对象的信息，请参阅使用绘图设计器。

炫粒室



炫粒室包含一个效果库，您可以将这些效果放到视频轨上在视频轨的视频或图像顶部添加炫粒对象 (雪花、灰尘和烟雾等)。

注：带有 3D 图标的炫粒效果在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。

您可以在炫粒设计器中修改炫粒。要了解更多信息，请参阅添加炫粒效果。

标题室



标题室包含了应用于项目时为作品添加结尾鸣谢字幕或注释的标题库。要了解更多信息，请参阅添加标题效果。

注：带有 3D 图标的标题模板在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。请参阅 3D 和类 3D 效果之间的差异以了解这两种效果的更多信息。

转场室



转场室包含可以应用到您项目的片段上或片段之间转场。转场让您能够控制项目中的媒体如何显示和消失以及从一个片段变为下一个片段。要了解更多信息，请参阅使用转场。

注：带有 3D 图标的转场在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。请参阅 3D 和类 3D 效果之间的差异以了解这两种效果的更多信息。

混音室



在混音室中您可以使用控件混合您项目中的所有音频轨道。要了解更多信息，请参阅混合音频和录制配音。

配音录制室



在配音录制室，您可以在观看视频时为视频录制配音。要了解更多信息，请参阅录制配音。

章节室



在章节室*中您可以自动或手动设置项目的章节标记。设置最终光盘的章节，以便观众从菜单页直接跳转到为了方便浏览光盘而设置的章节标记。要了解更多信息，请查看添加章节。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

字幕室



在字幕室您可以手动或通过导入 TXT 或 SRT 文件为您的视频作品添加字幕。要了解更多信息，请参阅添加字幕。

媒体库窗口

媒体库窗口包含讯连科技威力导演中的所有媒体，包括视频、图像和音频文件。其他室（效果、画中画对象等）包含可应用到媒体的效果、标题和转场。

媒体库窗口中显示的媒体内容和可用的按钮取决于您当前所处的室。

资源管理器视图



选择 按钮切换媒体库窗口中的资源管理器视图。

在资源管理器视图中，您可以将库文件夹中的媒体整理到子文件夹中。您还可以快速浏览和过滤各个室中的媒体。

在资源管理器视图中您可以：

- 单击  在媒体库窗口中添加新的子文件夹。
- 选择现有的文件夹，然后单击  删除之前创建的子文件夹。
- 在媒体库中选择文件夹来浏览其中的内容。

过滤媒体库中的媒体

使用媒体库窗口顶部的下拉式菜单对其中的媒体进行过滤。例如，在媒体室中查看媒体时，使用**所有内容**下拉列表显示媒体、可用的色板或背景。使用**全部媒体**下拉列表显示全部媒体文件或如果您想要快速查找某一类型的媒体文件时，显示这一类媒体文件。

媒体库菜单

单击  访问媒体库菜单。在媒体库菜单中，您可以排序或更改媒体库窗口中的显示内容，具体取决于您的喜好。媒体库菜单中还包括其他选项，具体取决于您所在的特定的室。

注：如果您在媒体库中找不到该按钮，您可能需要调整预览窗口大小来显示按钮。请参阅扩展工作区以了解更多信息。

扩展工作区

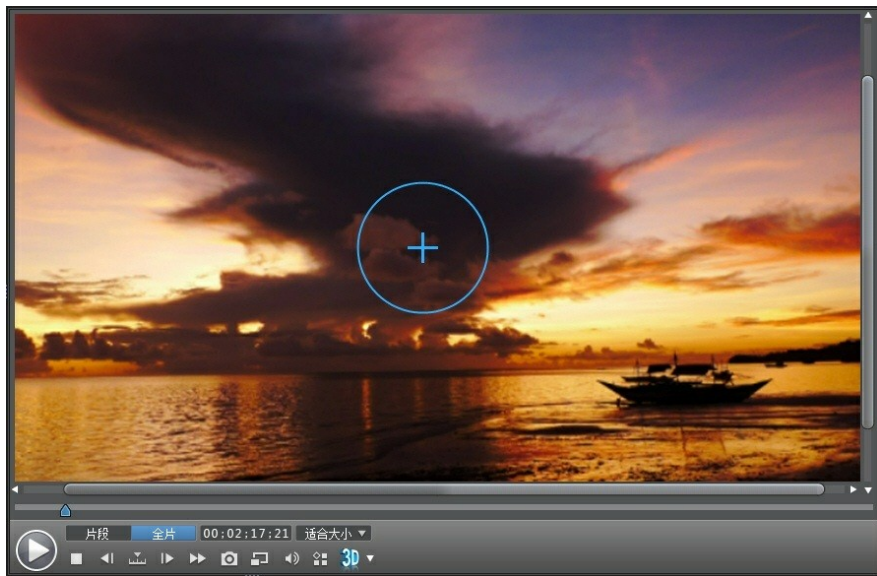
讯连科技威力导演工作区的外观可根据您的个人选择进行完全扩展和自定义。



只需拖动预览窗口的边框和时间线按需要调整其大小。这允许您在操作时充分利用显示设备工作区和自定义预览窗口的大小。

预览窗口

当创建视频作品时，使用可用的播放器控件预览窗口。



预览播放器控件

使用播放器控件，您可以在编辑时预览作品，包括从当前时间线位置播放项目或暂停和停止播放。

单击**片段**按钮只播放放在时间线上选中的片段，或单击**全片**播放整个视频作品。在**片段**模式下观看媒体时，会显示十字线和电视安全区/网格线(如果已启用)来帮助您确定所选片段在视频显示区域中的位置。在**全片**模式下时，这些选项是隐藏的。

使用  按钮选择一种搜索方式(按帧、秒、分钟、场景、字幕、章节、片段等)，然后使用两边的按钮让您在当前作品中有更具体的一步。

您还可以单击并拖动播放滑块或在时间字段中输入一个特定的时间码，然后按键盘上的回车键，快速找到特定场景。

选择  在媒体查看器中查看作品。请参阅媒体查看器以了解有关使用此功能的更多信息。

拍摄屏幕快照

预览项目时，您可以拍摄静态 2D 屏幕快照并将其另存为 BMP、JPG、GIF 或 PNG 图像文件。您还可以拍摄静态 3D 屏幕快照并将其另存为 MPO 或 JPS 图像文件。要执行此操作，单击播放器控件上的  按钮。

您可以更改文件首选项标签上的图像文件格式 (或默认图像文件名)。请参阅文件首选项了解更多信息。

媒体查看器

媒体查看器与预览窗口相似，但它提供了更大的作品预览，包含全屏预览这样一个选项。

使用媒体查看器：

- 单击预览窗口中的 ，然后选择**启动媒体查看器**打开媒体查看器。
- 单击媒体查看器中的  以全屏方式查看作品。
- 在全屏模式下单击  将窗口恢复普通大小。
- 在全屏模式下单击  关闭媒体查看器。

预览分辨率

选择  然后从列表 (全高清*、高清*、高、中、低) 中选择一个预览分辨率来设置在预览窗口中预览电影时所用视频的质量。选择的分辨率越高，预览视频项目所需的资源就越多。

注：全高清和高清预览分辨率仅在 64 位操作系统的极致版时才会显示。

预览模式

讯连科技威力导演提供了两种预览视频作品的模式：

- **实时预览**：实时同步并输出片段和效果，以标准 25 (PAL)/30 (NTSC) 帧每秒的速度显示视频预览。
- **非实时预览**：音频静音，以较慢的速度显示预览使编辑更加流畅。在功能较弱的计算机上使用多个画中画轨道编辑高清晰视频时或在预览中接收丢弃帧时尤其有用。当您的计算机在编辑过程中无法提供流畅预览时，通过设置音频静音和减小视频速度，讯连科技威力导演可让您每秒查看更多的帧。

注：您还可以使用输出预览选项预览部分视频。请参阅范围选择以了解更多关于此功能的信息。

放大/ 缩小

当您媒体放在时间线上时，使用预览窗口下方的**适合大小***下拉列表将视频放大或缩小。放大对于准确确定媒体位置很有用，而缩小让您能够添加从画面外部进入的媒体。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

显示/ 预览选项

讯连科技威力导演包括一些可简化编辑过程的显示和预览选项。单击  启用电视安全区、显示网格线或启用双屏预览。

电视安全区/ 网格线

当您媒体放在时间线上时，使用电视安全区和网格线帮助您准确确定图像在视频项目的位置。这些显示选项只在**片段**预览模式下可用。

- 单击  按钮，然后选择**电视安全区**启用指示在大多数电视在屏幕上显示的区域框。
- 单击  按钮，选择**网格线**，然后选择您想要在视频图像上的网格中显示的线条数。使用此网格能够更准确地确定画中画媒体在视频图像上的位置。

网格启用后，选择**对齐参照***将所选对象与网格线、电视安全区和预览窗口的边界对齐。

双屏预览

如果您有副显示器设备，如与计算机连接的显示器、电视或 DV 摄像机，单击  按钮，然后选择**双屏预览***延伸工作区，在副显示器上预览项目。

注：要将连接的显示器或电视作为预览窗口，您必须首先在 Windows 显示属性设置中启用将桌面延伸至副显示器。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

启用后，当您单击在预览窗口中的播放时，如果选择了**主 2D 显示器和副 2D 显示器**，在主副显示器中都可以预览您的作品。选择 **DV 摄像机**将作品预览延伸到连接的 DV 摄像机设备。

3D 双屏预览

您的桌面延伸到副显示器时，可在两台设备中的一台上启用 3D。如果想要预览中的一个 3D 形式，请选择**主 2D 显示器和副 3D 显示器**或**主 3D 显示器和副 2D 显示器**将其启用。您的选择取决于想要启用哪台设备以及哪台设备支持 3D。

注：如果您的两台显示器都是 3D 设备，在桌面延伸到副显示器时，可在两台设备中的一台上启用 **双屏预览模式**中可仅在一台上启用 3D。

在 3D 模式中预览

您可在预览窗口中启用 3D* 模式，在制作的同时以 3D 形式查看作品中的媒体。

注：要了解添加和设置 3D 媒体源格式的详细信息，请参阅 3D 媒体。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

3D 配置

必须首先设置 3D 显示设备后方可启用 3D 模式。

要设置 3D 显示设备，请执行以下步骤：

1. 选择预览窗口下方的 3D 配置菜单 .
2. 选择以下其中一个选项：
 - 从列表中选择 3D 显示类型，即 **3D-Ready HDTV (Checkerboard)**、**Micro-polarizer LCD 3D (Row-Interleaved)**、**120Hz Time-sequential 3D LCD** 或 **HDMI 1.4 Enabled 3D TV**。

- 如果您不确定有哪种类型的 3D 显示，请选择**自动检测 3D 模式**选项，让讯连科技威力导演帮您进行检测。
- 如果您没有 3D 显示，请选择**红蓝立体图像**模式，然后使用立体图像 (红/蓝) 3D 眼镜查看 3D 内容。

启用 3D 模式

设置完您的 3D 显示设备后，就可以随时启用 3D 模式来在 3D 中预览视频作品。启用时只需要选择  按钮。

注：在 3D 中将不会显示您作品中的任何 2D 媒体。但是，您可使用威力工具中的 TrueTheater 3D 将所有 2D 媒体转换到 3D。请参阅威力工具：2D 到 3D 以了解更多信息。

若要停用 3D 模式，只需要选择  按钮。

编辑工作区

编辑工作区是通过添加媒体、各种效果、转场和标题来创建项目的地方。编辑工作区有两种不同的视图，时间线和情节图板视图，可单击  或  按钮进行访问。

注：您可在编辑首选项中设置默认显示的工作区视图。

时间线视图

时间线视图可让您根据运行时间查看整个项目。该视图适合用于希望在特定时刻插入效果、字幕等的情况时间线视图还提供了时间线上显示的所有轨道、媒体和其他内容 (章节标记、字幕标记) 的视图。

要切换到时间线视图，单击 。

时间线轨道

时间线包含以下轨道：

轨道	说明
	视频轨包含项目在时间线上的媒体片段 (视频片段和图像) 和效果 (画中画对象、炫粒效果、标题效果等)。默认情况下，时间线上有两个视频轨，但是您最多可以在播放轨管理器中添加 100 个视频轨。时间线上的每个视频轨都有与视频片段的音频相关的音频轨道。
	音频轨包含您项目中的音频。音频可能是视频轨上视频片段的音频部分或音乐片段的单独音频轨道或其他音频。默认地，一个视频轨链接有两个音频轨道，另一个单独的音频轨道用于时间线上底部的音乐轨。您可以在播放轨管理器中添加最多 100 个音频轨道。
	效果轨包含您想要应用到最终视频中的任何特殊效果。效果轨中的视频效果会应用到时间线中位于其上方的所有视频轨中。
	标题轨包含您项目中出现的文本标题效果。添加到此轨道中的标题会显示在各个视频轨持续时间内的全部内容中。
	声轨包含旁白配音或其他音频片段。
	章节轨包含您当前视频作品中的所有章节标记。当您在章节室时会显示此轨道。如果需要此轨道一直显示在时间线中，右击时间线，然后选择 显示章节轨道 。
	字幕轨包含您当前视频作品中的所有字幕标记。当您在字幕室时会显示此轨道。如果需要此轨道一直显示在时间线中，右击时间线，然后选择 显示字幕轨道 。
	SVRT 轨显示您当前项目的智能 SVRT 信息。请参阅利用智能 SVRT 以了解更多信息。如果需要此轨道一直显示在时间线中，右击时间线，然后选择显示 SVRT 轨道 。
	使用音乐节拍检测功能时，启用音乐节拍轨道。该轨道显示作品中音乐的所有音乐节拍标记。请参阅音乐节拍检测以了解更多信息。如果需要此轨道一直显示在时间线中，右击时间线，然后选择显示 音乐节拍轨道 。

时间线行为

讯连科技威力导演的时间线有多种便于管理其媒体的行为功能。

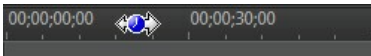
在时间线上您可以：

- 将媒体片段放在视频轨的任意位置。如果时间线上的媒体片段之前未放置任何媒体，则您的视频作品会显示空白屏幕直至到达媒体片段的位置。
- 按住键盘上的 **Ctrl** 键，然后选择时间线上的多个媒体片段。
- 单击并拖动鼠标选择时间线上的多个媒体片段。
- 在时间线上右击所选媒体，然后选择**分组对象**。这允许您将所有选择的媒体作为一个群组移动。选择**取消分组对象**可重新移动单个媒体片段。

注：分组的对象中不能包含转场。

时间线标尺

您可以重新调整时间线标尺大小，以获得扩展或缩减作品观看方式。要重新调整标尺大小，单击并左右拖动标尺。



当对齐片段和效果时扩大标尺显得尤为方便，而缩小标尺能让您全局预览整个作品。

您还可以右击时间线标尺，然后选择**查看整个电影**在时间线区域内自动调整您当前的项目。或选择**放大**或**缩小**将视图更改为所需大小。

使用位于左下角的时间线标尺滑块  手动调整时间线大小。

时间线标记

您可向时间线标尺添加时间线标记*，更精确地确定媒体在视频项目中的位置。添加后，媒体片段就与时间线标记对齐，这样您的媒体在视频作品中就正好出现希望它出现的时刻。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

添加时间线标记

要添加时间线标记，请执行以下步骤：

1. 将鼠标停留在时间线标记上。显示出绿色的时间线标记指示器，同时有显示的时间。



注：使用时间线标尺扩展时间线，更精确地确定时间线标记的位置。

2. 找到希望放置时间线的位置后，右击标尺并选择**添加时间线标记**。
3. 如果需要，输入新建时间线标记的**名称**。
4. 单击**确定**添加新建时间线标记。



添加了时间线标记后，将媒体添加到时间线中的轨道时就会与之对齐。



注：如果时间线标记开始的位置并不正好在您所希望的位置，可手动将时间线标记拖动到不同的位置。如果必要，扩展时间线标尺以便得到更精确的定位。

右击时间线标尺，然后选择**查看全部时间线标记**查看添加的所有时间线标记的列表。

功能按钮

当您选择时间线上的媒体时，不管是视频片段、图像、音频片段、效果、标题等，时间线上会显示多个功能按钮。这些按钮可让您执行多个任务或访问讯连科技威力导演的一些重要功能。

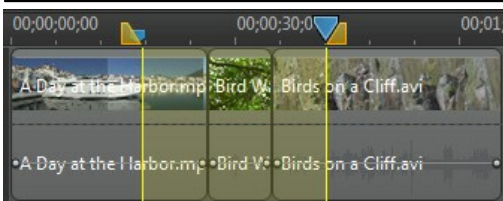
可用的功能按钮取决于您选择的媒体内容类型。但是，不管您是否选择了媒体都会显示 **面** 和 **里** 按钮。单击 **面** 从时间线中删除所选的媒体内容或单击 **里**

访问更多时间线功能，具体取决于您选择的媒体。

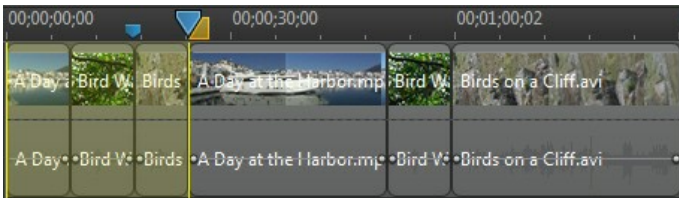
范围选择

单击并拖动时间线滑块两边的其中一个箭头在时间线上选择一个媒体范围*。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。



选择后，您可以剪切或复制媒体，然后将所选的媒体粘贴到时间线上的其他位置。



您还可以使用此功能手动突出显示您想要删除或修整的片段部分。或选择**输出预览**让讯连科技威力导演只输出突出显示范围的视频预览。

播放轨管理器

在播放轨管理器*中，您可以将其他视频和音频轨道添加到时间线。时间线上最多可以有 100 个视频轨 (带有或不带有音频轨) 或相当于添加 98 个其他音频轨道。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

将轨道添加到时间线

您每添加一个视频轨都会在时间线上的轨道添加一个画中画视频图层。

要将轨道添加到时间线，请执行以下步骤：

- 注：**时间线中所有当前视频/音频轨道上都有媒体时，讯连科技威力导演自动为您添加视频和音频轨道。
1. 在时间线视图中单击  打开播放轨管理器。
2. 在**视频**部分，输入您需要添加到时间线中的视频轨的数量。默认地，一个轨道会被添加，但是您最多可以在时间线上添加 98 个视频轨 (总共 100 个)。

注：如果您不想其他视频轨有其各自的音频轨道，在**音频**部分输入 0 个轨道。
3. 在**视频**部分，在时间线中您需要添加轨道的位置选择**位置**。
4. 在**音频**部分，输入您需要添加到时间线中的音频轨的数量。默认地，一个轨道会被添加，但是您最多可以在时间线上添加 98 个音频轨道 (总共 100 个)。

注：如果您只需添加一个音频轨道 (即不带有链接的视频轨道)，在**视频**部分输入 0 个轨道。
5. 在**音频**部分，在时间线中您需要添加轨道的位置选择**位置**。
6. 单击**确定**将轨道添加到时间线。

要快速删除时间线中不需要的任何轨道，只需右键击时间线，然后选择**删除空白轨道**。

自定义时间线轨道

在讯连科技威力导演中您可以按您的喜好自定义时间线的布局及其轨道。

自定义轨道名称

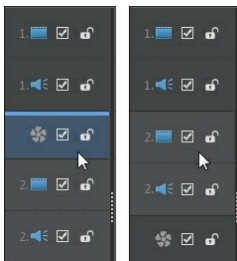
如果您在多个轨道上有多个媒体，要使识别所有轨道变得简单，拖动左边的工具条显示轨道名称。



您可以按需要为时间线中的所有轨道自定义名称。

对轨道进行重新排序

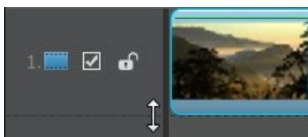
您可以按需要对时间线中的轨道进行重新排序。要重新排序，单击左边的工具条，然后将轨道拖动到时间线的新位置。



您还可以将效果轨拖动到时间线的新位置。效果轨中的效果会应用到时间线中位于其上方的所有视频轨中。

调节轨道高度

单击并拖动左边工具条上的轨道底部按您的喜好调整大小。



您还可以右击时间线，然后选择**调节轨道高度**将其调整为默认大小。

锁定/解锁轨道

要锁定时间线中的轨道，单击轨道的左端 。轨道锁定时，您无法为轨道添加新片段，或移动及编辑它所包含的片段。要解锁时间线中的轨道，单击轨道的左端 .

启用/禁用轨道

要禁用时间线*中的轨道，取消选择轨道的左端 。轨道禁用后，其包含的媒体就

不会显示在预览窗口中。这样，您可以按轨道预览项目并将注意力集中于正在操作的轨道上。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要启用时间线中的轨道，选择轨道的左端 。

魔术工具

当在时间线中编辑视频项目时，您可以使用魔术工具编辑和润色音频、视频和图像片段。魔术工具还可以帮助您为视频作品添加创意风格或添加正确的背景音乐。讯连科技威力导演提供下列魔术工具：

- **Magic Movie 向导：**自动创建加入了精美效果和转场的编辑视频。
- **Magic Fix：**修复和增强您的照片和视频，包括修复抖动的视频、增强视频质量、消除红眼以及增强照片的聚焦效果。
- **Magic Motion：**对图像应用缩放和平移。您还可以使用 Magic Motion 设计器手动自定义图像中的动画。
- **Magic Cut：**将长视频片段压缩为只含有最精彩内容的短片段。
- **Magic Style：**使用预先设计的样式模板自动创建专业级视频。
- **Magic Music*：**添加背景音乐，此音乐可以自动调整以适合不同的持续时间。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

情节图板视图

情节图板视图本质上是时间线中的第一个轨道上所有视频片段和图像的大型图形显示或情节图板。您可以将其用于更清晰地展现主要场景和整个作品。

要切换到情节图板视图，单击 。

注：情节图板视图中有些功能不可用。如果您试图执行不可用的功能，程序会自动切换回时间线视图。

第 4 章：

威力导演项目

在制作新视频作品时，点击  按钮将其保存为 .pds 文件，这是讯连科技威力导演独占使用的项目文件格式。如果需要，可将这些项目文件直接导入到时间线中。请参阅导入威力导演项目了解更多信息。

注：讯连科技威力导演项目 (.pds) 文件本质上包含项目中使用的媒体片段和效果的列表以及所有希望在媒体上进行的编辑的日志。项目文件不包括其中的媒体片段。如果您希望将所有视频作品文件保存在一处，请使用打包项目材料功能。要如此，从菜单中选择**文件 > 导出 > 打包项目材料**。

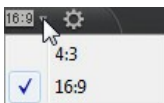
使用**文件**菜单中的选项保存、新建项目或打开讯连科技威力导演中的现有项目。

注：在您创建新的项目时，讯连科技威力导演会重置您的媒体库。如果您希望使用您当前在媒体库中相同的媒体创建新视频作品，请选择**文件 > 新建工作区**。

您在讯连科技威力导演中对媒体所做的更改**不会**影响您导入到程序中的原始媒体。由于所有的编辑都存储在项目文件中，因此您可以裁剪、编辑或删除片段，且都不会影响到硬盘中的原始文件。因此，尽情发挥您的创意吧。如果您改过头了，始终可以从头开始。

设置项目显示比例

要设置项目显示比例，从窗口上方的显示比例下拉列表中选择 **4:3** 或 **16:9**。



预览窗口会根据您选择的显示比例作出相应的更改。要了解修改您库中的媒体文件显示比例方面的信息，请参阅调整视频片段的显示比例。

导出项目

您可通过将讯连科技威力导演项目写入 DV 磁带或将所有材料打包到计算机硬盘的文件夹中将其导出。然后可将导出的项目导入到其他运行讯连科技威力导演的计算机中，

要将项目输出到文件，在菜单上选择**文件 > 导出**，然后选择适合需要的文件过程。

第 5 章：

将媒体导入到威力导演

您可将各种各样格式的媒体通过很多不同的方法导入到讯连科技威力导演中。不管您是需要从外部来源捕捉媒体，导入已经在计算机硬盘上的媒体，还是从 Internet 下载。

讯连科技威力导演可轻松地将所有媒体快速加入程序，这样您就可以开始创作您的视频作品了。

注：您所导入的媒体被保存在您当前正在使用的讯连科技威力导演项目中。如果您创建了一个新项目，就将被询问是否希望在媒体库中将媒体合并到新建项目中。您还可选择**文件 > 新建工作区**来创建一个新项目，同时保留媒体库中当前的媒体。

导入媒体文件

如果您在计算机的硬盘中已经有想要在制作中使用的视频、音频和图像文件，您可以直接将文件导入到讯连科技威力导演媒体室的媒体库中。您还可导入可移动设备上的媒体文件。

注：如果您是将可移动设备上的媒体文件导入媒体库中，如果可移动设备被断开，它们就将被删除。为得到最好的结果，建议在导入前将媒体复制到计算机硬盘上。

讯连科技威力导演支持以下文件格式：

图像：BMP、GIF、JPEG、PNG、TIFF

3D 图像格式：JPS*、MPO*

讯连科技威力导演还支持以下相机 RAW 图像格式的导入，这些格式导入后可以转换为 JPEG：ARW (SONY)、CR2 (Canon)、DNG (Ricoh)、ERF (Epson)、KDC (Kodak)、MRW (Konica Minolta)、NEF (Nikon)、NRW (Nikon)、ORF (OLYMPUS)、PEF (Pentax)、RAF (Fujifilm)、RW2 (Panasonic)、SR2 (SONY)、SRF (SONY)

视频：3GPP2、AVI、DAT、DivX (Windows 7)、DV-AVI、DVR-MS*、FLV (H.264)、HD MPEG-2、M2T*、MKV (H.264)、MOD*、MOV、MOV (H.264)、MP4、MPEG-1、MPEG-2*、MPEG-4 AVC (H.264)、TOD*、VOB*、VRO*、WMV、WMV-HD、WTV*

3D 视频格式：双流 AVI、MVC*、左右并排视频*、上下分割视频

音频：M4A、MP3、WAV、WMA

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要将媒体导入到讯连科技威力导演中，请单击 ，然后选择下列选项之一：

- **导入媒体文件：**导入单个媒体文件。
- **导入媒体文件夹：**导入含有要用于当前项目的媒体文件的文件夹的整个内容。

注：您还可以通过将媒体拖放到讯连科技威力导演窗口来将其导入到程序中。

导入威力导演项目

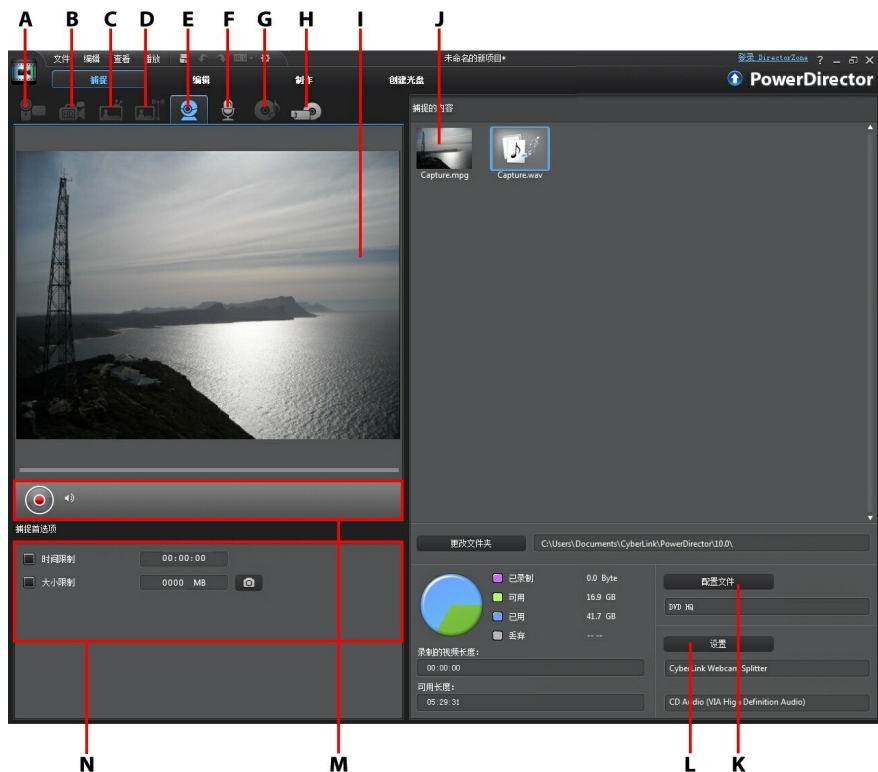
现在可以将您以前使用和保存的讯连科技威力导演项目 (PDS 文件) 导入然后直接插入视频作品的时间线中。

要执行此操作，从菜单中选择**文件 > 插入项目**。原始项目中的所有媒体将被导入到当前项目的媒体库中，同样也被插入到时间线滑块的当前位置。

捕捉媒体

讯连科技威力导演允许您将不同来源的媒体直接捕捉到媒体库中。单击**捕捉**按钮进入捕捉窗口。

在捕捉窗口中，程序的外观显示如下：



A-从 DV 摄像机捕捉、B-从 HDV 摄像机捕捉、C-从电视信号捕捉、D-从数字电视信号捕捉、E-从网络摄像机捕捉、F-从麦克风捕捉、G-从 CD 捕捉、H-从外部或光学设备捕捉、I-捕捉预览窗口、J-捕捉的内容、K-质量配置文件设置、L-捕捉设置、M-捕捉播放控件、N-捕捉首选项

从 DV 摄像机捕捉



您可以捕捉使用 DV 摄像机录制的视频内容。只有使用 IEEE 1394 (火线) 电缆将您的摄像机连接到计算机才能使用从 DV 摄像机捕捉选项。您可从摄像机中捕捉单个场景或批量捕捉多个场景。

注：要为您正在捕捉的视频添加文本注释、日期或时间码，在捕捉首选项区

域单击  按钮将其启用。请参阅捕捉首选项了解更多信息。

如果使用 USB 连接线连接您的 DV 摄像机和计算机，则可将摄像机当作计算机上的另一个硬盘，直接从摄像机中导入视频文件。请参阅导入媒体了解有关从计算机中导入视频文件的信息。

捕捉单个场景

您可以使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件 (录制、停止、快进、后退等) 从摄像机捕捉单个视频片段。如果要取得整段较长的视频片段而不跳过章节，这个功能特别有用。

DV 备份

DV 备份*功能允许您使用讯连科技威力导演将 DV 摄像机上的视频直接备份到 DVD。

将空白的 DVD 光盘插入光驱，然后单击  按钮开始备份视频。

注：此功能需要一台 DVD 刻录机。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

从 DV 摄像机批量捕捉

使用批量捕捉功能讯连科技威力导演可扫描 DV 摄像机磁带上的间隔或场景 (或允许您手动设置)，然后将这些场景捕捉为单独的视频文件，并将其逐一导入程序。

自动批量捕捉

如果您想要讯连科技威力导演自动捕捉并导入 DV 摄像机上的各个间隔/场景，单击

DV 摄像机标签上的  按钮。

间隔/场景是在拍摄视频过程中每次您按下录制和停止这一时间段中录制的内容。关于使用此功能的帮助，请使用用户界面上的提示。

手动批量捕捉

使用手动批量捕捉*，使您能够更好的控制捕捉程序，并确保您要的场景都能够被捕捉到。当您确定想要捕捉的场景，并且知道它们在磁带中所处的位置，推荐您使用手动批量捕捉。

单击  按钮访问手动批量捕捉功能。关于使用此功能的帮助，请使用用户界面上的帮助提示。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

从 HDV 摄像机捕捉



您可以捕捉使用 HDV* 摄像机拍摄的视频镜头。只有使用 IEEE 1394（火线）电缆将您的摄像机连接到计算机才能使用从 HDV 摄像机捕捉选项。从 HDV 摄像机捕捉场景，可使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、停止、快进、后退等）。

如果使用 USB 连接线连接您的 HDV 摄像机和计算机，则可将摄像机当作计算机上的另一个硬盘，直接从摄像机中导入视频文件。请参阅导入媒体了解有关从计算机中导入视频文件的信息。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

从电视信号捕捉



如果您的计算机安装了电视*选台卡，并且您想捕捉最喜爱的节目中的片段，则选择此选项。要进行捕捉，使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、停止、快进、后退等）。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

从数字电视信号捕捉



如果您的计算机安装了接收数字*电视信号的电视选台卡，并且您想要捕捉最喜爱的节目中的片段，则选择此选项。要进行捕捉，使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、停止、快进、后退等）。

注：此功能在有些区域不可用。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

从网络摄像机捕捉



您可以使用与计算机相连的网络摄像机录制实时内容，然后将其直接导入您的讯连科技威力导演媒体库。要进行捕捉，使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、停止等）。

从麦克风捕捉



选择此选项来使用与计算机相连的麦克风录制音频。要进行捕捉，使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、停止等）。

从 CD 捕捉



使用此选项从音频 CD 转录您最喜爱的音乐或其他音频。要进行捕捉，使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、播放、下/上一个轨道等）。

从 AVCHD 摄像机捕捉



您可以捕捉 AVCHD 摄像机等外部设备上的视频内容。只有使用 IEEE 1394（火线）电缆将您的摄像机连接到计算机才能使用从 AVCHD 摄像机捕捉选项。从 AVCHD 摄像机捕捉场景，可使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、停止等）。

如果使用 USB 连接线连接您的 AVCHD 摄像机和计算机，则可将摄像机当作计算机上的另一个硬盘，直接从摄像机中导入视频文件。请参阅导入媒体了解有关从计算

机中导入视频文件的信息。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

从光学设备捕捉



您可以捕捉来自光学设备的内容，如从 DVD 捕捉视频场景。要进行捕捉，使用捕捉预览窗口下方的捕捉播放器控件（录制、播放、下/上一帧等）。您还可以使用 DVD 光盘结构树快速选择您需要捕捉的标题和章节。

注：某些 DVD 受技术保护，不允许捕捉其中包含的内容。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

捕捉的内容

捕捉窗口中捕捉的所有媒体会显示在捕捉的内容区域。当您返回编辑窗口时，捕捉的内容区域中的所有媒体会自动导入到您的媒体库中。

在捕捉的内容区域，您可以右击媒体来使用多个选项，包括检测视频片段中的场景和删除不需要的内容，使其不被导入编辑窗口。

讯连科技威力导演中捕捉的内容存储在捕捉的内容区域下方标注的文件夹中。如果您要将器存储在不同位置，单击**更改文件夹**按钮，然后选择一个不同的文件夹。

质量配置文件设置

要设置您捕捉的媒体的文件格式和质量，单击**配置文件**按钮。如果此按钮为灰色，则表示在原始媒体设备 (摄像机等) 上所设置的媒体的原始格式和质量被保存了下来。

可用的配置文件设置取决于连接的捕捉设备和选择的捕捉模式。

捕捉设置

使用**设置**按钮配置所选捕捉设备的设置。可用的捕捉设置取决于连接的捕捉设备和选择的捕捉模式。

注：当从 DVD 捕捉时，此按钮会显示为**驱动器**，允许您选择您需要从中捕捉的特定光驱。

捕捉首选项

在捕捉媒体之前，您可以设置捕捉内容的首选项。可用的捕捉首选项取决于您正在捕捉的内容。

设置捕捉首选项，操作如下：

- 要设置最大捕捉长度，选择**时间限制**，然后在时间码框中输入一个时间。
- 要设置最大捕捉文件大小，选择**大小限制**，然后输入大小限制 (以 MB 为单位)。
- 要为捕捉的视频添加文本标记、日期戳或时间码，请点击  按钮。在添加文本覆盖窗口中选择您想要在文本标签录制的视频中包含的文本覆盖的类型和显示格式。选择格式标签来设置文本的字体和文本位置。

注：如果从一个兼容的 DV（磁带）摄像机捕捉内容，在您使用讯连科技 RichVideo（如果已在首选项中启用）时会自动捕捉日期和时间信息。要在视频上显示，可将捕捉的媒体放在时间线上，然后单击**时间信息***按钮。请参阅时间信息了解更多信息。讯连科技威力导演不支持在视频文件中启用动态的时间码。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

- 要将拍摄视频帧的静态照片用于项目，只需在您需要拍快照的位置单击 。该图像会保存至捕捉的内容区域。您可以在首选项中指定所喜欢的快照图像文件格式。请参阅文件首选项了解详细信息。
- 从摄像机捕捉时选择**非实时**以在原视频停止播放后继续处理捕捉的视频，从而确保帧不丢失。
- 选择**以淡入开始**使用麦克风将淡入添加到捕捉的音频。
- 选择**以淡出结束**使用麦克风将淡出添加到捕捉的音频。
- 选择**以最快速度录制**以最快的速度录制 CD 音频。以较高的速度进行捕捉可减少处理时间，但产生的音频质量稍差。

下载媒体

如果您觉得没有足够的媒体用于您的项目或正在寻找能使创作更加完美的特定媒体，您可以在编辑窗口：

- 单击  将媒体直接从 Internet (Flickr) 下载到媒体库中。

- 单击  从 DirectorZone 下载画中画效果、炫粒效果、标题效果或光盘菜单。

从 Flickr 上下载照片

您可以从 Flickr 将您的帐户中自己的照片下载到讯连科技威力导演中。您可以在讯连科技威力导演中搜索并浏览其他用户的照片，然后导入到媒体库中供项目使用。

要从 Flickr 下载照片，请执行以下步骤：

- 单击  然后选择**从 Flickr 导入**。
- 按照向导窗口中的步骤授权讯连科技威力导演使用您的 Flickr 帐户，并接受 Flickr 的使用条款。

注：从 Flickr 上搜索、浏览和下载照片不需要拥有 Flickr 帐户。

- 从下拉列表中选择是否从下列选项中搜索照片：
 - Flickr 中我的照片：**该选项将显示您已经上传至 Flickr 帐户的所有照片的缩略图。
 - 我的联系人照片：**该选项将显示您的 Flickr 联系人上传至 Flickr 的所有照片的缩略图。
 - 在 Flickr 中搜索照片：**选择此选项在 Flickr 上搜索照片。

注：使用搜索窗口顶部的下拉式过滤器菜单对照片进行分类。

- 选择您想导入到媒体库中的所有照片，然后点击**下载**按钮。

注：您不能将下载到媒体库中的照片用于商业用途。点击照片缩略图下的按钮，查看版权信息。

正在从 DirectorZone 下载

如果您正在查找其他画中画对象、绘制动画对象、标题效果、炫粒效果或光盘菜单模板，您可以单击  从画中画对象室、炫粒室、标题室或创建光盘菜单室窗口中的 DirectorZone 网站上下载。

检测场景并提取音频

为了协助您处理编辑过程，讯连科技威力导演可以检测视频片段中的场景或从中提取音频。这些新的片段会与原始片段分开，单独显示在媒体库中。

检测视频片段中的场景

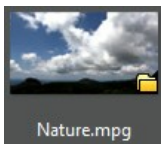
场景检测功能基于视频片段所含的单个场景 (或预先编辑的照片) 自动创建单个片段。检测到的场景并不从原始片段分割, 但可像其它媒体片段那样被添加到工作区中。

要检测视频片段中的场景, 在捕捉的内容区域或媒体库中右击场景, 然后选择**检测场景**和**检测**。在媒体库中, 如果已选择了一个视频片段, 您还可以选择  按钮。

注：根据文件格式的不同, 场景检测对特定片段的作用可能与其它片段不同。您可能需要在场景检测对话框中手动分割场景。

检测的片段将显示在原视频片段下的子文件夹中。您可以将单个场景添加到时间线上或在媒体库中像管理其他任何媒体片段一样对其进行管理。

包含检测的场景在内的视频片段显示在媒体库时, 在片段的右下角出现一个小文件夹图标。要显示片段的场景, 请点击该文件夹图标。



从视频片段中提取音频

如果想仅包含视频片段中的音频, 您可以右击并选择**提取音频**从媒体库进行提取。音频和视频是分隔开来的, 保存在媒体库中。您可以像使用其他音频文件一样将其用于您的项目。

注：当时间线上已经有视频片段, 您可以右击片段选择**取消链接视频和音频**。

第 6 章：

3D 媒体

讯连科技威力导演现在支持各种 3D* 视频和图像格式。您可使用 3D 媒体创建 3D 视频和标准 2D 视频作品。媒体库中的所有 3D 媒体由其缩略图左上角的 3D 图标表示。

注：在编辑过程中，点击  按钮启用 3D 模式，查看 3D 内容。要了解启用 3D 模式和配置 3D 显示设置的更多信息，请参阅在 3D 模式中预览。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

您可使用和 2D 媒体一样的方式使用和安排视频作品中的 3D 视频片段和图像。但是请注意，如果您想要创建 3D 视频作品，您的项目中的任何 2D 媒体在创作前必须转换到 3D。请参阅威力工具：2D 到 3D 以了解更多信息。

设置 3D 源格式

将 3D 媒体导入媒体库时，可能需要设置 3D 源视频的格式。这是因为 3D 媒体使用各种各样不同的视频源格式。讯连科技威力导演需要知道每个 3D 媒体文件的源格式，以便其能够以 3D 格式正确显示。

注：如果您想要在 2D 视频作品中使用 3D 视频片段和图像，仍需要设置正确的 3D 源格式以确保媒体以 2D 格式正确显示。讯连科技威力导演将在把指定眼帧加入您的 2D 视频中。

要设置您的 3D 媒体的 3D 源格式，请执行以下步骤：

1. 右击媒体库中的 3D 媒体文件或当其在时间线轨道上时右击。
2. 选择**设置 3D 源格式**。会显示设置 3D 源格式窗口。
3. 通过选择以下其中一种来选择 3D 源视频的格式：
 - **自动检测 3D 源格式：**如果您不确定 3D 视频是哪种源格式，单击此按钮让讯连科技威力导演为您自动检测并进行设置。
 - **2D：**如果所选的媒体文件是纯 2D 内容，选择此选项。
 - **左右并排格式：**如果 3D 内容有左右并排的两个不同图像则选择此选项。讯连科技威力导演将两个图像合并以产生 3D 效果。
 - **上下分割格式：**如果 3D 内容有一上一下的两个不同视频图像则选择此选项。讯连科技威力导演将两个图像合并以产生 3D 效果。

- **多视图视频编码**：如果 3D 内容是 MVC 视频格式 (.mts 或 .m2ts 文件格式) 则选择此选项。
 - **双视图格式**：如果 3D 内容是双视图源格式 (.avi 文件格式) 则选择此选项。
4. 从可用的下拉菜单**指定是首先显示左眼还是右眼帧**。如果您在编辑或播放 3D 内容时感觉不舒服或不方便则使用此功能。这可能是因为 3D 图像的布局显示时与大部分标准内容不同。如果出现这种情况，尝试选择相反的眼睛视图。这切换了 3D 内容在您的显示设备上显示的方式，可能使不舒适感降低。
 5. 单击**确定**将您的更改设置到所选的媒体文件。

3D 和类 3D 效果之间的差异

讯连科技威力导演支持版本中，同时有 3D 效果*和具有 "类 3D" 属性的效果。

和能够被导入媒体库的 3D 媒体相似，3D 效果*也由两种视角有细微不同的图像组成。3D 效果具有左眼的一个图像和右眼的一个图像。通过兼容的 3D 硬件和软件将这些图像放在一起观看时，就产生一种带来深度感的效果。讯连科技威力导演支持版本中，可为画中画媒体、炫粒效果、标题效果或在光盘菜单上启用这种类型的 3D 效果。在缩略图上用 3D 图标表示的视频效果和转场，在被查看以及包括在 3D 视频作品时同样具有这种 3D 效果属性。

讯连科技威力导演中的某些标题、转场和其他功能具有类 3D 属性。在程序的所有版本中都可使用这些效果，其仅仅是只含有一个图像的 3D 动画。在以 3D 模式查看时，类 3D 效果不产生 3D 深度效果。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

第 7 章：

在作品中布置媒体

您在媒体库中了媒体后，可以开始通过将视频片段添加到编辑工作区而将视频作品放在一起。按照您想要讲述情节的讲述顺序添加媒体片段。

注：讯连科技威力导演工作区的时间线视图使编辑更加自由度，作品中的移动更为方便。确认参阅了时间线视图和时间线行为部分以充分利用这个视图。

您可利用几种程序功能帮助进行视频作品中媒体的布置，其中包括：

- **Magic Movie 向导：**使用媒体库中的媒体片段和效果自动为您创建影片。请参阅使用 Magic Movie 向导以了解更多信息。
- **幻灯片创建器：**通过几个简单的步骤用您的照片自动创建幻灯片。请参阅使用幻灯片创建器以了解更多信息。
- **时间线标记*：**向时间线标尺添加时间线标记，更精确地确定媒体片段在视频项目中的位置。请参阅时间线标记了解更多信息。
- **音乐节拍检测*：**使用此功能在音乐节拍轨道上添加音乐节拍标记，您可使用该标记将媒体片段布置到音乐上。请参阅音乐节拍检测以了解更多信息。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

将视频片段和图像添加到时间线

要开始创建您的视频作品，请开始将视频片段和图像添加到时间线上的视频轨上。

如果您不确定在哪个轨道上可以添加媒体，只要在媒体库中选择一个片段。时间线中可添加媒体的轨道会“高亮”显示。要了解有关哪种媒体可添加到哪个轨道的更多信息，请参阅时间线轨道。

注：由于情节图板视图比时间线视图更简单，您可能更愿意使用情节图板视图添加视频片段和图像。但是，在此视图中，片段只能被添加到第一个轨道中。所以，本章将在所有过程均使用时间线视图。

您可以将视频片段和图像添加到时间线上任何视频轨的任何位置。您不再需要将媒体放在顶部轨道或时间线的开头。现在您可以随意地将媒体按您想要的顺序添加到您需要的位置上。只要开始按照讲述情节的顺序将媒体放在时间线轨道上。

将视频片段或图像添加到任何时间线轨道上后，单击时间线上方的**修改**按钮编辑其在画中画设计器中的属性。请参阅在画中画设计器中修改媒体以了解更多信息。

注：在播放轨管理器内您可以将额外轨道添加到项目的时间线，您最多可在视频上添加 99 个同时显示的画中画对象。请参阅播放轨管理器以了解更多信息。

添加视频片段和图像

您可以将视频片段和图像添加到时间线上任何视频轨的任何位置上。

注：当您视频片段添加到时间线上时，讯连科技威力导演会自动将音频轨道 (如果有) 添加到链接的音频轨道上。

要将视频片段或图像添加到工作区，请执行以下其中一个步骤：

- 使用时间线滑块设置您想要放置媒体的位置，选择库中的媒体，然后单击  将其添加到所选的视频轨上。
- 使用时间线滑块设置您想要放置媒体的位置，右击库中的媒体，然后选择**在所
选轨道上插入**将其添加到所选的视频轨上。

注：如果在执行以上操作时时间线滑块滑过了时间线上现有的片段，讯连科技威力导演会分割片段，然后在两个部分间插入新的片段。

- 将媒体拖放到视频轨上的所需位置。

注：如果您将媒体拖放到时间线上的现有片段上，则会询问您是否想要分割媒体，在两个部分之间**插入**新的片段或**覆盖**现有片段。

添加色板和背景

使用色板可让您将单色帧插入到视频中。调色板作为视频片段间的快速转场或标题和结尾鸣谢字幕的背景时非常有用。背景为画中画对象、标题等提供了有趣和创意的环境。

通过单击  打开资源管理器视图或从**所有内容**下拉列表中选择**色板**或**背景**可在您的媒体库中找到色板和背景。

要将色板或背景添加到工作区，请执行以下其中一个步骤：

- 使用时间线滑块设置您想要色板或背景所在的位置，在媒体库中对其进行选择，然后单击  将其添加到所选的视频轨上。
- 使用时间线滑块设置您想要色板或背景所在的位置，在媒体库中对其右击，然后选择**在所
选轨道上插入**将其添加到所选的视频轨上。

注：如果在执行以上操作时时间线滑块滑过了时间线上现有的片段，讯连科技威力导演会分割片段，然后在两个部分间插入新的片段。

- 将色板和背景拖放到视频轨上的所需位置。

注：如果您将媒体拖放到时间线上的现有片段上，则会询问您是否想要分割媒体，在两个部分之间**插入**新的片段或**覆盖**现有片段。

添加音频片段

音频片段让您为视频作品添加背景音乐或旁白配音。您可将音频片段添加到视频轨的音频部分、声音轨或音乐轨。

注：现在您可以在任何可用音频轨上的两个音频片段间添加转场。执行此操作，转至转场室，然后从转场库过滤器下拉列表中选择**音频**。请参阅使用转场以了解有关在片段间添加转场的更多信息。

如果您不确定在哪个轨道上可以添加音频，只要在媒体库中选择一个片段。时间线中可添加音频的轨道会高亮显示。要了解有关哪种媒体可添加到哪个轨道的更多信息，请参阅时间线轨道。

注：您可以在播放轨管理器中将其他音频轨道添加到项目的时间线上。请参阅播放轨管理器以了解更多信息。

要将音频添加到工作区中，执行下列步骤之一：

- 使用时间线滑块设置您想要放置音频的位置，选择库中的音频文件，然后单击：
 -  将其添加到所选视频轨道的音频部分。
 -  将其添加到声音轨。
 -  将其添加到音乐轨。音乐轨永远是时间线上的底部轨道。
- 使用时间线滑块设置您想要放置音频的位置，右击库中的音频文件，然后选择：
 - **添加到声音轨** 将其添加到声音轨。
 - **添加到音乐轨** 将其添加到音乐轨。音乐轨永远是时间线上的底部轨道。

注：如果在执行以上任何操作时时间线滑块滑过了时间线上现有的片段，讯连科技威力导演会分割片段，然后在两个部分间插入新的片段。

- 将音频文件拖放到时间线上所需的音频轨道和位置上。

注：如果您将音频片段拖放到时间线上的现有片段上，则会询问您是否想要分割媒体，在两个部分之间**插入**新的片段或**覆盖**现有片段。

Magic Music

Magic Music* 旨在帮助您将音乐添加到视频作品中。Magic Music 仅在几个步骤中即可帮助您通过添加背景音乐将视频作品变为有专业外观的影片。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

单击位于时间线左边的  按钮打开 Magic Music 面板。Magic Music 旨在帮助您将音乐添加到视频作品中。仅需遵守用户界面上的四个步骤选择音乐类型 (风格)、歌曲，然后是持续时间，然后将您的选择应用到视频作品。

注：SmartSound 为提供了一些音乐供您在视频作品中使用，但是您还可购买音乐。单击 **SmartSound** 按钮以查看与 SmartSound 相关的版权信息和购买信息。

音乐节拍检测

使用讯连科技威力导演中的音乐节拍检测*功能分析视频作品中的音乐片段，然后将节拍标记添加到音乐节拍轨道。您还可手动添加音乐节拍标记。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

然后您可使用这些音乐节拍标记，使媒体与添加的音乐得到更精确的安排。

要添加音乐节拍标记，请执行以下步骤：

1. 将音乐片段添加到时间线上的音频轨 (音频、声音或音乐轨)。
2. 右击音乐片段，然后选择**使用自动音乐节拍检测**。将打开自动音乐节拍检测窗口。
3. 使用滑块以设置**节拍之间的最短时间标记**。例如，如果您知道音乐中的节拍是一秒钟一次，如果想要在每两个节拍放一个媒体，可以设置滑块每 2 秒应用一次标记。
4. 单击**检测**。讯连科技威力导演将分析音乐片段，然后检测音乐节拍标记并将其应用到音乐节拍轨道。
5. 单击**应用**关闭音乐节拍检测窗口。

添加了音乐节拍标记后，将媒体添加到时间线上的轨道时就会与之对齐。



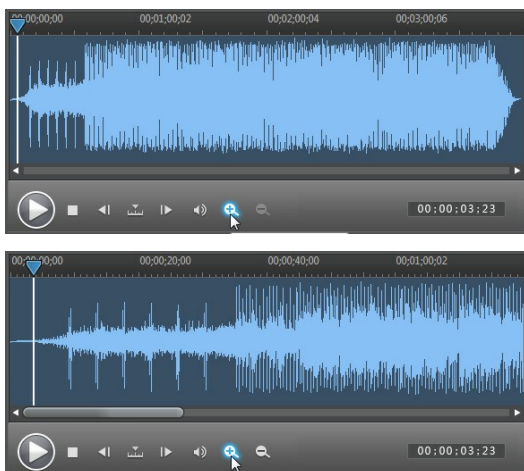
要删除音乐节拍标记，执行下列步骤之一：

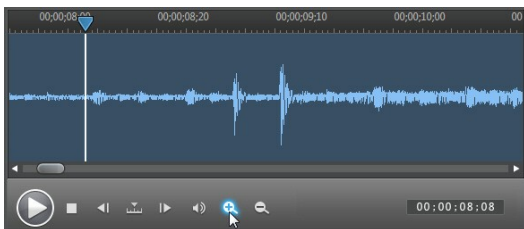
- 从时间线删除音乐片段。
- 右击音乐节拍轨道上的音乐节拍标记，然后选择**删除所选音乐节拍标记**。
- 右击音乐节拍轨道上的音乐节拍标记，然后选择**删除所选音乐节拍标记**。

手动添加音乐节拍标记

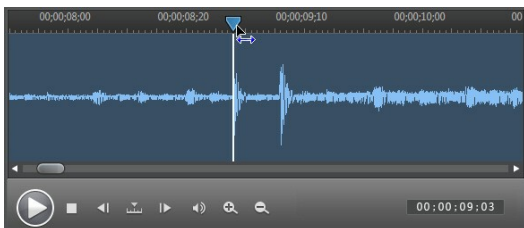
要在时间线上手动添加音乐节拍标记，请执行以下步骤：

1. 将音乐片段添加到时间线上的音频轨 (音频、声音或音乐轨)。
2. 右击音乐片段，然后选择**使用自动音乐节拍检测**。将打开使用自动音乐节拍检测窗口。
3. 如果需要，使用放大工具进行所选音乐片段音频波形上的放大。

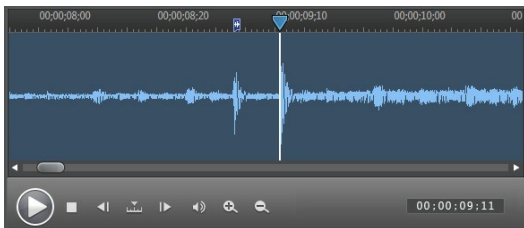




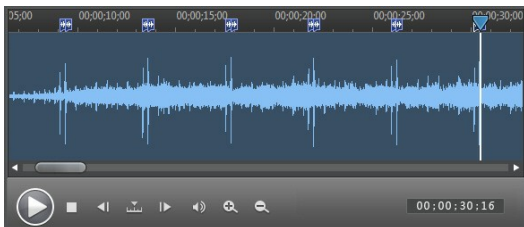
4. 手动将时间线滑块拖动到音频波形上您想要添加音乐节拍标记的位置。



5. 单击**添加** (或键盘上的 A 键), 在当前位置添加音乐节拍。



6. 重复上述步骤, 添加您需要数目的音乐节拍标记。



7. 单击**应用** 关闭音乐节拍检测窗口。

注：您还可使用播放器控件播放音乐，然后连续点击**添加**按钮 (或键盘上的 A 键)，在您听到节拍的时候添加音乐节拍标记。

使用 Magic Movie 向导

如果您初次使用编辑过程且不确定如何开始或从哪里开始，那么 Magic Movie 向导可为您提供帮助。Magic Movie 向导仅需几个步骤，即可利用您的所有媒体创建完整的视频作品。然后您就可以编辑创建的作品、将其输出到文件或刻录到光盘。

使用 Magic Movie 向导，请执行以下步骤：

1. 单击位于时间线左边的  按钮。
2. 选择要在影片中使用那个媒体，操作如下：
 - **媒体库：** Magic Movie 向导使用媒体库中的所有媒体来创建影片。
 - **时间线：** Magic Movie 向导仅使用当前在时间线上的媒体。

注：在项目中以前对时间线上片段的任何编辑都被忽略。Magic Movie 向导使用源片段来创建最终的影片。

- **所选项目：** Magic Movie 向导仅使用媒体库中当前所选的媒体。
3. 点击**下一步**以继续。
 4. 请参阅简便编辑器中的分步骤说明以了解 Magic Movie 向导中剩余步骤的更多信息。

使用幻灯片创建器

幻灯片创建器是将照片转换为动态幻灯片的最简便的方法。

要使用幻灯片创建器创建幻灯片，请执行以下步骤：

1. 将所有您想放入幻灯片中的照片拖动到时间线上。
2. 确认选择了照片，然后单击**幻灯片**按钮启动幻灯片创建器。
3. 请参阅幻灯片创建器中分步骤的描述，来了解有关幻灯片创建器中剩下步骤方面的更多信息。

注：在幻灯片创建器创建了幻灯片并且将其插入时间线后，如果您想查看幻灯片中每张单独的幻灯片/照片进行高级编辑，只需在时间线中右击文件，然后选择**显示单独照片**。

第 8 章：

编辑媒体

在编辑工作区/时间线中放入视频片段、音频文件和图像后您就可以开始在对其进行编辑。编辑的含意广泛，涵盖了许多不同的功能，其中包括分割、修整、应用修复和其他更多内容。

本部分描述了可对媒体片段执行的所有编辑操作过程。

分割片段

您可将时间线中任何轨道上的媒体片段快速分割为两个单独的片段。要执行此操作，请将时间线滑块 (或使用播放器控件) 移动到要分割片段的位置。然后单击**分割**按钮将其分为两个片段，然后您能将这两个片段相互之间单独移来移去。



您还可使用其快速地删除不想要的媒体片段部分或在两个部分之间插入其他媒体。

取消链接视频/ 音频片段

当您带有音频的视频片段添加到时间线时，其音频部分在其时间线的对应的音频轨道上是可见的。您可以取消片段这两个部分的链接，并允许您对其进行单独修改，将其中一个从时间线中完全删除或将其用于项目的其他地方。

要取消视频片段中的音频链接，右击时间线中的片段，然后选择**取消链接视频和音频**。要重新链接两个文件，选择并右击这两个文件，然后选择**链接视频和音频**。

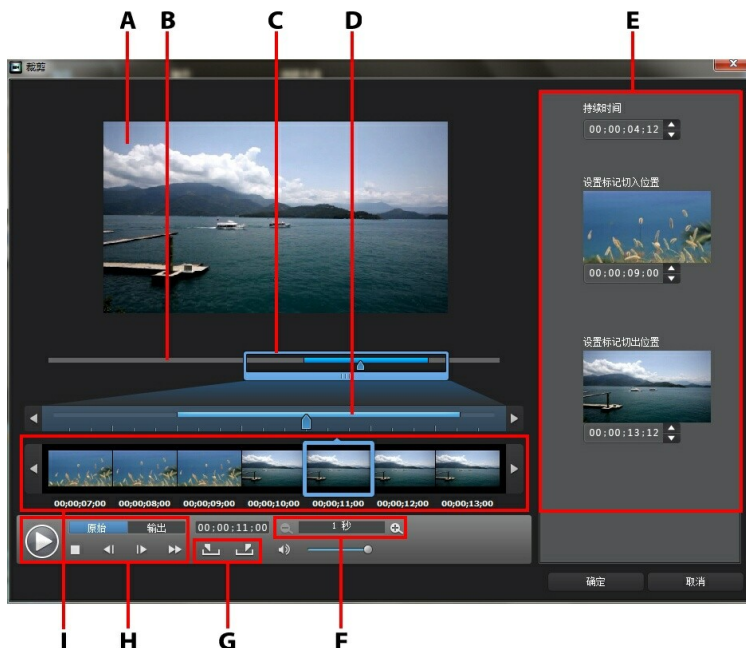
修整视频和音频片段

使用修整功能，从视频和音频片段上删除不想要的部分。您可使用修整功能，删除视频和音频片段的一部分，或使用多次修整功能同时删除多个部分。

注：当修整媒体片段时，程序不会删除任何原始源媒体内容。其仅标记片段上要求的编辑，然后在创作过程中其输出最终视频时应用编辑。

修整视频片段

使用视频修整功能快速删除时间线上视频片段开始和结束位置不想要的部分。



A-预览区域、B-时间线、C-时间线放大器、D-放大的时间线、E-片段中的标记位置、F-放大器控件*、G-标记切入/切出按钮、H-播放器控件、I-帧显示

要修整视频片段，请执行以下步骤：

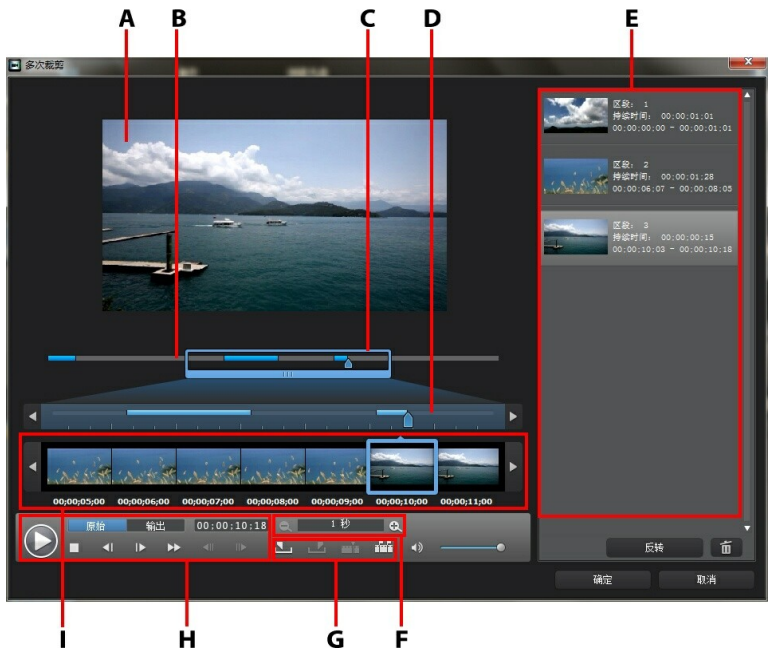
1. 在时间线上选择想要修整的视频片段，然后单击时间线上的**修整**按钮。
2. 如果需要，使用 和 改变视频片段的放大*倍数。您可以将时间线放大到单独的每帧以进行更精确的编辑。时间线放大器的大小是随所设置的放大倍数而变化的。
3. 使用播放器控件找到想要修整片段在哪里开始 (或标记切入位置)。
4. 单击 设置标记切入位置。
5. 使用播放器控件或拖动时间线滑块，确定想要片段在哪里结束的位置，然后单击 设置标记切出位置。

6. 单击**确定**以设置更改并修整片段。

注：您可以随时重新进入修整窗口，精细调整被修整的片段。您还可以将视频片段的修整边缘在时间线上拖动。

执行多次修整

多次修整功能可让您同时修整掉视频片段的一个或多个部分，修整完的一系列片段独立于原始视频。



A-预览区域、B-时间线、C-时间线放大器*、D-放大的时间线、E-修整的部分、F-放大器控件*、G-修整工具、H-播放器控件、I-帧显示

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要对视频片段执行多次修整，请执行以下步骤：

1. 在时间线上选择想要修整的视频片段，然后单击时间线上的**多次修整**按钮。
2. 如果需要，使用  和  改变视频片段的放大倍数。您可以将时间线放大到单独的每帧以进行更精确的编辑。时间线放大器的大小是随所设置的放大倍数而变化的。
3. 使用播放器控件找到第一个修整片段的起点 (或标记切入位置)。

4. 单击  设置标记切入位置。
5. 使用播放器控件或拖动时间线滑块，确定想要第一个修整片段在哪里结束的位置，然后单击  置标记切出位置。修整片段被添加到修整片段部分。
6. 重复上述步骤修整掉所有所需的部分。
7. 单击**确定**以设置更改并修整片段。

注：讯连科技威力导演插入时间线中的视频部分显示为蓝色。如果您想要从修整视频片段上删除这些部分，单击**反转**按钮。

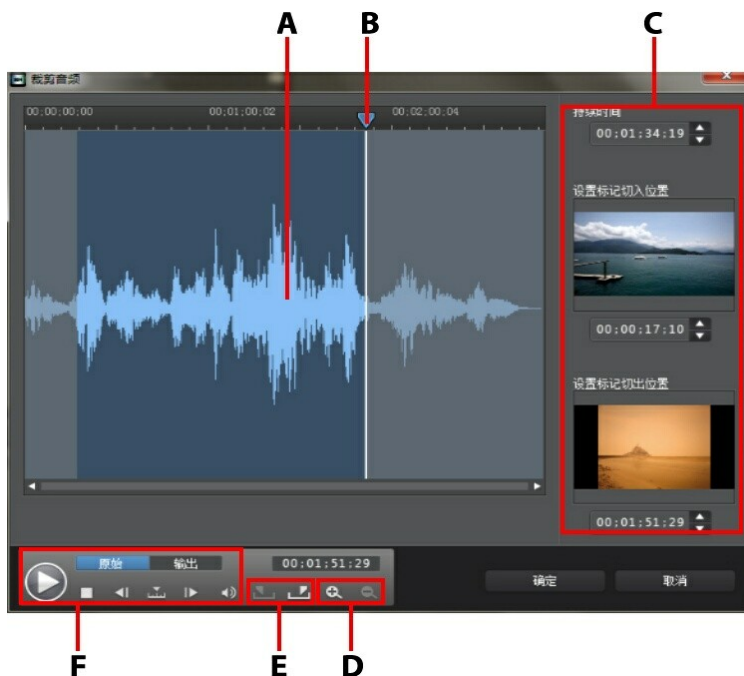
另外的修整工具

在多次修整窗口中，您还可使用以下另外的修整工具：

- 通过单击  按钮，将修整片段部分分割成单独的两个部分。
- 通过单击  检测所选视频片段中的所有场景。选择后，选择是希望程序将所有场景添加到修整片段部分区域，还是仅在时间线上标记场景分割。

修整音频片段

使用音频修整功能快速删除时间线上音频片段开始和结束位置不想要的部分。



A-音频波形、B-时间线滑块、C-片段中的标记位置、D-缩放控件、E-标记切入/切出按钮、F-播放器控件

要修整音频片段，请执行以下步骤：

1. 在时间线上选择想要修整的音频片段，然后单击时间线上的**修整**按钮。
2. 如果需要，使用  和  在音频波形上进行缩放以更精确地编辑。
3. 使用播放器控件找到想要修整片段在哪里开始 (或标记切入位置)。
4. 单击  设置标记切入位置。
5. 使用播放器控件或拖动时间线滑块，确定想要音频片段在哪里结束的位置，然后单击  设置标记切出位置。

6. 单击**确定**以设置更改并修整片段。

注：您可以随时重新进入修整窗口，精细调整被修整的片段。您还可以将音频片段的修整边缘拖动到时间线的新位置。

设置媒体片段持续时间

在您向时间线轨道添加图片、色板和背景时，您就设置了其在视频作品中显示多长时间。与具有最大长度的视频和音频片段不同，这些媒体片段可以具有任何您所需要的持续时间。

注：要设置视频或音频片段持续时间，请参阅修整视频和音频片段。

要设置媒体片段的持续时间，请执行以下步骤：

注：您还可使用相同的方法设置画中画对象和标题等效果的持续时间。

1. 选择时间线上的片段。
2. 单击**持续时间**按钮 (或右击片段，然后选择**设置持续时间**)。
3. 在持续时间设置窗口中输入您想要其在视频作品中显示多长时间。您可以将持续时间设置为帧数。
4. 单击**确定**。

您还可以通过选择媒体片段，然后将片段结尾拖动到所需的长度来修改该媒体片段的持续时间。

注：您只能将视频片段延长到其原始的持续时间。

设置电视 (视频片段隔行扫描) 制式

所有视频片段都有隔行扫描 (电视) 制式，此制式指定了帧的显示方式。使用与电视制式冲突 (或不正确) 的视频片段会导致您最终作品的质量下降。

在制作视频之前，建议将所有视频片段设置为相同的制式。虽然讯连科技威力导演一般可检测并建议正确的制式，但某些隔行扫描视频 (如具有极细小动画的视频) 可能被误测为逐行扫描的视频。

讯连科技威力导演会为 DVD、SVCD 和 DV-AVI 自动生成隔行扫描制式的视频。如果确认讯连科技威力导演设置的制式错误，可仅更改此设置。

注：这是制作前需执行的极为重要的步骤，因为它将极大地影响最终视频的质量。建议查阅视频摄像机的用户指南以确定您的视频应该是什么样的制式。

要设置视频片段的电视制式，请执行以下步骤：

1. 右击时间线中的视频片段，然后选择**设置电视制式**。
2. 在隔行扫描/逐行扫描设置窗口，执行下列步骤之一：
 - 单击**扫描和建议制式**按钮，让讯连科技威力导演为您自动检测和设置制式。
 - 手动选择以下三个可用制式中的一个。请参阅窗口右边的说明，以了解每种制式的详细说明。
3. 点击**确定**以设置您的更改。

调整视频片段的显示比例

时间线中的一些视频片段，其显示比例可能与您的视频作品不同。您可调整这些片段的显示比例，以便使您的视频作品中的所有媒体都有相同的显示比例。

要调整视频片段的显示比例，请执行以下步骤：

1. 右击时间线中的视频片段，然后选择**设置显示比例**。
2. 在片段显示比例设置窗口，执行下列步骤之一：
 - 如果您想要项目使用所选视频片段的原始显示比例，请选择**自动检测显示比例**。如果片段的显示比例与项目不同，讯连科技威力导演将使用 letterbox 让视频片段填满该帧的剩下部分。
 - 如果片段的显示比例是 4:3，则选择**视频显示比例是 4:3** 选项。如果项目的比例是 16:9，请选择拉伸方法将 4:3 片段转换为 16:9。
 - 如果片段的显示比例是 16:9，则选择**视频显示比例是 16:9** 选项。如果项目的比例是 4:3，请选择拉伸方法将 16:9 片段转换为 4:3。
 - 如果所选片段的显示比例不是 4:3 或 16:9，则选择**非 4:3 或 16:9** 选项。然后，选择拉伸方法将视频片段转换为项目的显示比例。
 - 如果您不确定原始视频片段的显示比例是多少，请单击**检测并建议**按钮。讯连科技威力导演将为您选择以上其中一个选项。

注：在改变片段显示比例时，为得到最佳效果，请选择 CLPV 选项。CLPV (CyberLink Pano Vision) 是讯连科技提供的一种减少图像中心部位变形的视频拉伸技术。

3. 如果您想要将当前设置应用到相同轨道上的所有视频片段，请选择**应用到所有视频片段**选项。
4. 点击**确定**以设置您的更改。

拉伸图像

时间线中的一些图像/照片，其显示比例可能与您的视频作品不同。您可拉伸这些图像，以便使您的视频作品中的所有媒体都有相同的显示比例。

要拉伸图像，请执行以下步骤：

1. 右击时间线上的图像，然后选择**设置图像拉伸模式**。
2. 在设置图像拉伸模式窗口的下拉列表中选择以下选项之一：
 - **将片段拉伸为 4:3/16:9 显示比例**：如果您想要讯连科技威力导演拉伸所选图像的各边以适合项目的显示比例，则选择此选项。
 - **使用 CLPV 将片段拉伸为 4:3/16:9 显示比例**：选择此选项以使用 CLPV 拉伸图像。CLPV (CyberLink Pano Vision) 是讯连科技提供了一种减少图像中心部位变形的视频拉伸技术。
3. 如果您想要将当前设置应用到相同轨道上的所有图像片段，请选择**应用到所有图像片段**选项。
4. 点击**确定**以设置您的更改。

裁切图像

您可使用裁切图像功能完全自定义视频作品中图像的显示比例或裁掉照片不需要的部分。

要裁切图像，请执行以下步骤：

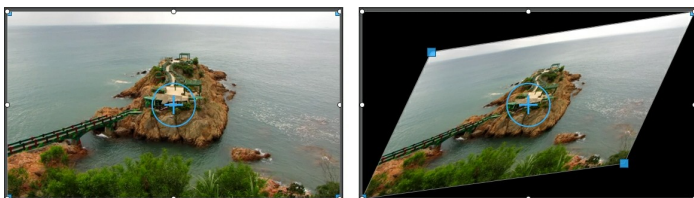
1. 右击时间线上的图像，然后选择**裁切图像**。
2. 通过选择以下其中一种来设置裁切区的大小：
 - **4:3**：使裁切区和得到的裁切后图像显示比例为 4:3。
 - **16:9**：使裁切区和得到的裁切后图像显示比例为 16:9。
 - **任意形**：选择是否想要手动调整裁切区的大小，赋予所得到裁切图像自定义的显示比例。
 - **自定义**：选择是否想要使用**宽度**和**高度**字段设置裁切图像的自定义显示比例。
3. 使用**裁切大小**控件设置裁切区以及所得到裁切后图像的大小。您还可在图像

上手动拖动裁切区的边缘，以便根据需要调整其大小。

4. 单击**确定**设置您的更改并裁切图像。

更改媒体形状

讯连科技威力导演让您能够改变视频作品中媒体的形状。添加到时间线的视频、图像和画中画对象具有任意形属性，所以您可以方便地改变它们的形状，创建不同于通常的矩形或正方形形状的媒体。

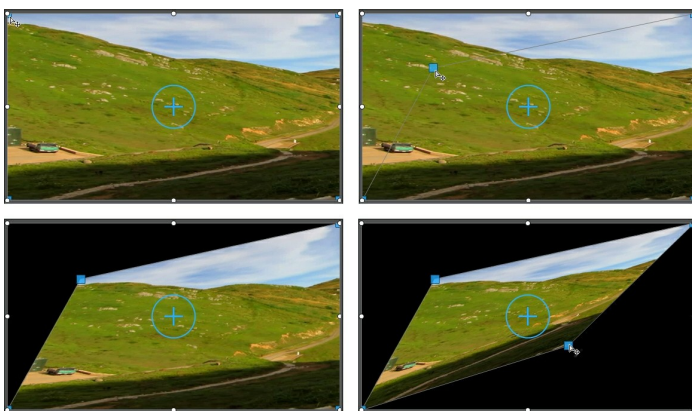


讯连科技威力导演让您能够改变媒体片段四角和中心的 X 和 Y 位置，赋予其自定义的任意形形状。

注：视频帧的左上角为 0 轴，右下角的值是 1.0, 1.0。视频帧的中心位置是 0.500, 0.500。

要改变视频片段的形状，请执行以下步骤：

1. 在时间线上选择一个媒体片段，然后确认您是在**片段**预览模式，这样媒体的十字线就显示出来。
2. 使用鼠标单击并拖动媒体片段各角的蓝色交点，将其改变到需要的任意形形状。



注：您还可通过使用关键帧改变其任意形位置来改变媒体的形状。请参阅在媒体上使用关键帧以了解更多信息。

修复和增强图像/ 视频

您可通过调整颜色、白平衡或在视频上应用讯连科技的 TrueTheater HD 技术，对视频作品中的图像和视频应用即时修复。修复/增强功能还让您能够调节媒体的 3D 方向，以修复媒体的 3D 效果。

要开始修复和增强您的媒体，请在时间线上选择媒体，然后单击**修复/增强**按钮。

单击  按钮查阅 iHelp 获取关于使用可用修复和增强工具的信息。

您可以对媒体片段的整个持续时间应用修复和视频增强，或使用关键帧自定义其如何显示。请参阅在媒体上使用关键帧以了解自定义修复和增强在视频作品中显示方式方面的更多信息。

在媒体上使用关键帧

在您的视频作品中使用关键帧来定义在图像、视频和音频上应用的修复、增强或效果的起点和终点，或修改视频或音频片段中的音量。

要在您的媒体上使用关键帧，请选择时间线上的片段，然后单击**关键帧***按钮打开关键帧设置面板。请参阅下列可用关键帧设置以及添加关键帧以了解在视频作品的不同时刻应用这些设置的信息。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

在关键帧设置面板中有下列可用选项，具体取决于所选媒体的类型：

修复/增强

使用可用的滑块修复和增强视频作品中位于当前关键帧的图像、视频和音频片段。

单击  以分割窗口预览形式比较您所作的更改

- **光线调整：**使用**程度**滑块调整视频片段中的光线。如果您需要调整片段中的背光，请选择**极限背光**。
- **视频去噪：**使用**程度**滑块以提高或降低视频片段中的视频噪声的大小。
- **音频去噪：**对于视频和音频片段，使用音频去噪功能将不需要的噪声从片段中消除。从下拉列表中选择消除的噪声类型，然后使用**程度**滑块设置片段上去噪的强度。
- **视频增强：**使用**程度**滑块以设置应用到视频片段的 TrueTheater HD 视频增强的大小。
- **颜色调整：**使用可用的滑块调整图像和视频的亮度、对比度、色调、饱和度和锐度。
- **白平衡：**使用**色温**滑块手动调整图像和视频中的白平衡，或选择**白色校准**然后单击  让讯连科技威力导演为您自动校准。

效果

您将视频效果应用到时间线上的媒体片段时，可使用关键帧调整效果在片段上不同时刻的强度。请参阅添加视频效果以了解有关向媒体添加效果的信息。

注：关键帧设置面板中可用的设置和滑块完全取决于您正在编辑效果的类型。

片段属性

在片段属性部分，您可以调整视频作品中媒体片段的不透明度、大小、任意形形状等。

- **不透明：**使用滑块调整您的视频作品中不同时刻（关键帧）图像和视频片段的不透明度。
- **H尺寸：**设置您的视频作品中不同时刻（关键帧）媒体片段的高度。
- **W尺寸：**设置您的视频作品中不同时刻（关键帧）媒体片段的宽度。

- **旋转**：输入视频作品中不同时刻 (关键帧) 媒体片段首选的媒体片段角度 (度)。
- **中心位置**：在提供的字段中输入您的视频作品中不同时刻所选媒体片段中心的 **X** 和 **Y** 位置。

注：讯连科技威力导演将媒体的左上角设置为 0 轴，右下角的值是 1.0，1.0。视频帧的中心位置是 0.500, 0.500。

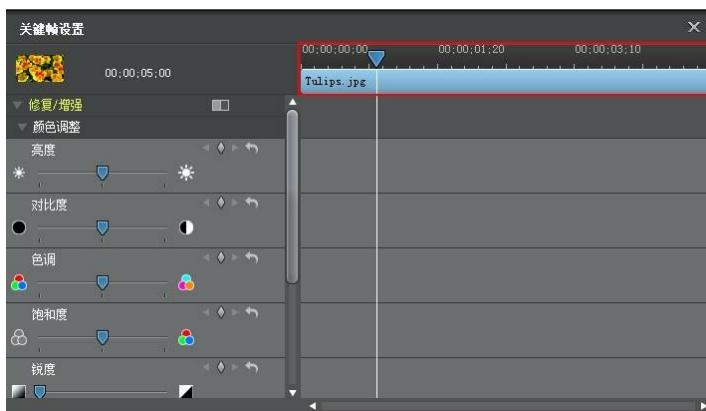
- **任意形位置**：在提供的 8 个任意形位置字段中，通过设置其在视频帧中四角的 **X** 和 **Y** 位置来定义所选媒体片段的形状。通过输入视频作品中不同时刻 (关键帧) 的不同数值，片段的任意形形状可在您的视频作品中随时间而变化。请参阅更改媒体形状以了解任意形媒体片段的更多信息。

音量

对于您的视频作品中的视频和音频片段，使用可用滑块调整您的作品中不同时刻所选片段的音量。

添加关键帧

在关键帧设置窗口有一个所选媒体片段的迷你时间线。该时间线与您的视频作品中显示的所选媒体的持续时间匹配。

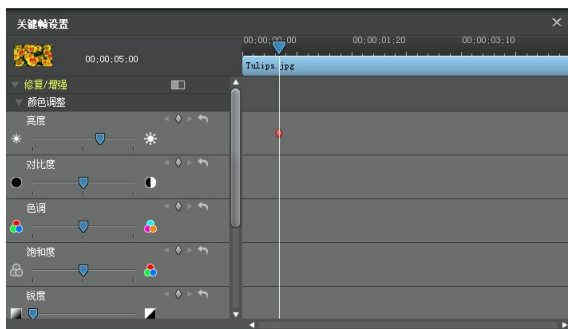


您可调整时间线标尺大小和移动时间线滑块，就像在主时间线上一样。

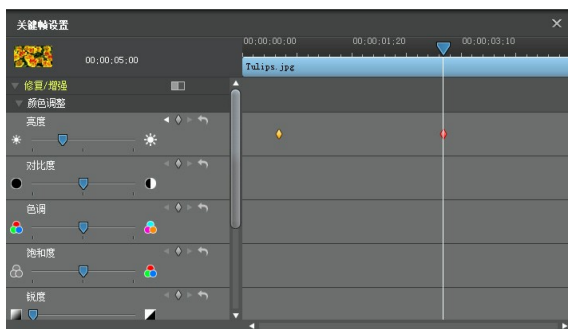
要将关键帧添加到关键帧时间线中，请执行以下步骤：

1. 使用播放器控件找到您的媒体片段中想要改变属性的时刻。
2. 在左边的面板中，使用滑块或其他选项按需要更改片段属性。请注意，关键帧

是在这个时刻加入时间线中的。



3. 使用播放控器件找到想要添加下一个关键帧的下一个时刻，然后再次按需要更改片段属性。



4. 重复这些步骤，使用关键帧在您的视频作品中创建您想要类型的效果。在上例中，媒体片段的亮度在两个插入关键帧的时刻间将缓慢暗淡。

修改和删除关键帧

您可在任何时候通过选择所添加的关键帧并修改片段属性来修改该关键帧，或将其拖动到时间线上的其他位置。要删除关键帧，选择该关键帧，然后点击 .

威力工具

选择时间线上的媒体片段，然后选择**威力工具**按钮执行多种强大功能，包括：

- **2D 到 3D***：选择此选项使用 TrueTheater 3D 将所有 2D 图像或视频转换为 3D。使用**景深**滑块在得到的 3D 图像中调整深度大小。
- **倒放视频/音频***：如果在所选视频片段上启用，则视频会倒着播放。
- **视频裁切**：选择此选项可对视频片段的特定部位进行裁切或放大。选择**裁切视频**按钮定义您想要放大（裁切）的区域。您可以自定义视频裁切区域的动画。请参阅 Magic Motion 设计器了解关于自定义视频裁切部分的动画的信息。
- **视频/音频速度**：选择此选项更改视频或音频片段的速度。要应用高级慢镜头效果，选择**采用帧插值技术的慢镜头视频***选项。选择**拉伸音频**（限于 2X 到 0.5X 之间）来拉伸音频使其与新的视频长度相匹配。取消选择此选项设置音频静音。您还可以在**新视频长度**字段中输入一个新的持续时间来手动增加/减小视频片段的速度。
- **视频/照片旋转**：选择此选项，然后使用按钮旋转视频或图像进行两个方向上的 360 度旋转。您还可以在提供的字段中输入自定义的旋转角度，键盘上的回车键应用这个旋转角度。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

将音频设置为静音

您只需在时间线中右击视频片段中的音频（或时间线上的任何音频片段），然后选择**将媒体片段设置为静音**即可将其设置为静音。如果您在之前添加了任何音量键，其将被隐藏。

要恢复片段的声音，右击该片段然后取消选择**将片段设置为静音**。

注：如果您想要将整个轨道的音频设置为静音，右击轨道，然后选择**将轨道设置为静音**。如果您在画中画轨道上有视频且不想该视频的音频出现在最终作品中，该选项是很有用的。

在 WaveEditor 中编辑音频

您可以在讯连科技 WaveEditor* 中编辑您视频作品中的音频。讯连科技 WaveEditor 是一款有用的协同程序，您可以使用丰富的效果录制、修整、剪切、增强和混合数字音频。

要在讯连科技 WaveEditor 中编辑音频片段，请执行以下步骤：

1. 在时间线上选择音频或视频片段 (包含音频)，然后单击时间线上的**编辑音频***按钮。讯连科技 WaveEditor 打开。
2. 根据需要在视频片段上执行编辑。请查阅讯连科技 WaveEditor 中的帮助文件获取关于编辑该程序中的音频的详细信息。
3. 在讯连科技 WaveEditor 中完成音频文件编辑后，关闭程序，然后单击**是**来保存您的更改并将您编辑的音频文件导入时间线中。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

时间信息

当从一个 DV 磁带摄像机中捕捉了 DV-AVI 视频片段或一个 EXIF 图像被添加至时间线时，**时间信息**按钮启用。单击**时间信息**按钮，启用从原摄像机或数码照相机捕捉的日期或时间戳（以图像显示）。如需要，您也可以为视频或图像添加文本注释。

注：讯连科技威力导演不支持在视频文件中启用动态的时间码。

Magic Fix

使用 Magic Fix，讯连科技威力导演可以自动稳定手摇晃时拍摄的视频、增强视频的音频或视频图像的质量。Magic Fix 还可以自动消除照片中的红眼或改善焦距没对准时所拍摄照片的清晰度。

要使用 Magic Fix 修复和编辑媒体片段，请选择时间线上的媒体文件，然后单击时间线旁的  按钮。单击  按钮查阅 iHelp 获取关于使用这些功能的更多信息。

Magic Cut

您可使用 Magic Cut* 让讯连科技威力导演通过使用视频技术查找和保留最生动的内容，同时删除不太重要的部分来自动编辑您的视频片段。Magic Cut 工具是将长视频片段缩减为较短片段的理想工具。例如 Magic Cut 可以将一个时长一个小时的视频编辑为十分钟。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要在视频片段上使用 Magic Cut，请选择时间线上的视频片段，然后单击时间线旁

的  按钮。单击  按钮查阅 iHelp 获取关于使用此功能的更多信息。

第 9 章：

添加效果

您可以将很多不同类型的特效加入您的视频作品中，其中包括应用到整个媒体片段或其一部分。使用 Magic Motion 对您的视频作品中的图像应用动画效果，或使用 Magic Style 和停顿功能为您自动创建某些效果。

添加视频效果

选择  按钮打开效果室并访问超过 100 种可添加到图片和视频片段中的特效。每种特效都有其独特属性，您可自定义这些属性，帮助在视频作品中实现想要的印象。

讯连科技威力导演现在包括很多来自 NewBlue* 的特殊视频效果。要查看这些效果，请从笑过哭中的下拉式菜单选择 NewBlue 过滤器。要查看有关这些效果的额外帮助和信息、请将其添加到作品中，选择后单击**修改**按钮。在效果设置面板上，选择**帮助**和**信息**按钮以了解更详细的信息。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要将视频效果添加到时间线中片段的某一部分，请执行以下步骤：

- 在效果室中选择一个效果，然后单击  将其添加到时间线滑块当前位置的效果轨上。

注：效果轨中的视频效果会应用到时间线中位于其上方的所有视频轨中。

- 将效果从效果室拖动到效果轨中，位于您想要应用效果的轨道上的片段的正下方。
- 右击效果，然后选择**在时间线中添加**将其添加到时间线滑块的当前位置。
- 单击 ，然后选择 **应用随机视频效果**在时间线滑块的当前位置添加随机视频效果。

注：将效果添加到效果轨后，选择该效果，然后单击**修改**按钮以编辑效果设置。请参阅修改视频效果以了解更多信息。

要将视频效果添加到时间线的整个片段，请执行以下步骤：

- 在效果室内选择一种效果，并将它拖动到视频轨中，然后放到要应用的片段上面。该视频效果将应用到片段的整个持续时间。

注：要修改应用到整个片段中的视频效果的设置，请选择该片段，然后单击**效果**按钮。请参阅修改视频效果以了解更多信息。

修改视频效果

您可以自定义许多视频效果的属性，如强度或其他随机设置。您可以自定义整段持续时间内的视频效果 (片段模式) 或使用关键帧 (关键帧模式) 对其进行自定义。

要修改视频效果，双击效果或选择效果，然后单击**修改**。要修改应用到整个片段中的视频效果，选择该片段，然后单击时间线上方的**效果**按钮。

您可以用以下其中一种模式修改视频效果：

注：效果设置面板中可用的修改类型完全取决于所选的效果。

- **片段模式：**效果设置第一次打开时以片段模式显示。您对效果的设置所做的任何更改会应用到效果的整段持续时间。使用可用的滑块和选项根据您的喜好自定义视频效果。
- **关键帧模式：**一些效果使用关键帧来自定义效果设置。关键帧是用于定义效果起点和终点的视频帧，例如两个关键帧之间的效果强度。要在关键帧模式下自定义效果，单击效果设置面板中的**关键帧**按钮。请参阅在媒体上使用关键帧以了解使用关键帧自定义作品中效果方面的详细信息。

注：要删除应用到整个片段的效果，在片段模式下取消选择效果设置面板中的效果名称。

使用 Magic Motion

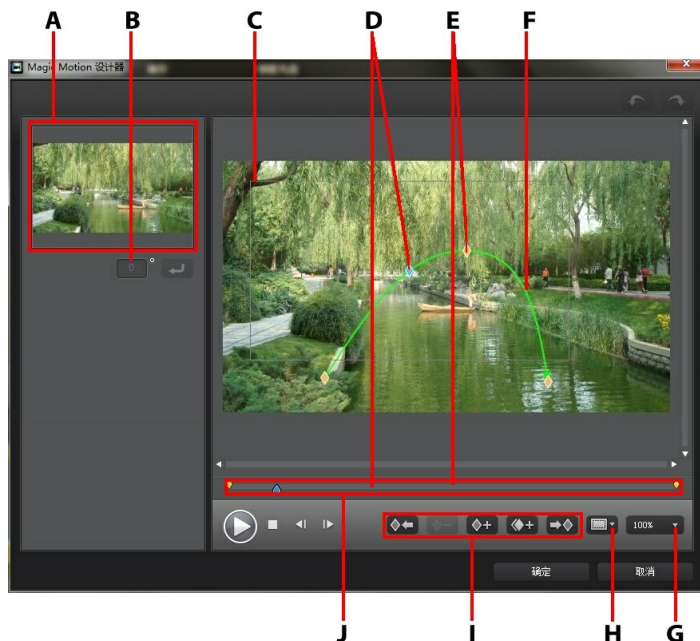
讯连科技威力导演的 Magic Motion 工具可以在图像中添加全景或缩放效果，为您的最终视频创建动画效果。您可从多个动画模板中为项目中的每张照片进行选择，并使用 Magic Motion 设计器定义自己喜欢的动画。

要使用 Magic Motion，请执行以下步骤

1. 选择时间线上的一个图像，然后单击时间线左边的  按钮。将打开 Magic Motion 面板。
2. 选择以下其中一个可用 Magic Motion 模板：
3. 使用播放控件预览应用的动画模板。
4. 如果需要，单击 **Motion 设计器** 按钮在 Magic Motion 设计器中自定义动画。

Magic Motion 设计器

选择动画模板并应用到选中的照片后，选择 **Motion 设计器*** 按钮在 Magic Motion 设计器中自定义动画。



A-预览区域、B-旋转角度、C-聚焦区域、D-时间线指示器、E-关键帧指示器、F-动画路径、G-放大/缩小、H-电视安全区/网格线、I-关键帧按钮、J-关键帧时间线

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

Magic Motion 设计器使用关键帧自定义照片中的动画。关键帧是用于定义效果起点和终点的视频帧，在这个例子中是指动画或聚焦区域的大小。

在 Magic Motion 动画设计器中您可以：

- 使用播放器控件或拖动滑块在预览窗口中预览当前动作。
- 单击  将关键帧添加到动画路径。通过添加关键帧您可以更改关键帧时间线上两点之间的动画或聚焦区域的大小。

- 单击  复制关键帧时间线上的上一个或下一个关键帧。执行此操作会将指定关键帧的属性复制到新位置。
- 调整聚焦区域的大小来定义照片上您想要突出显示或聚焦的部分。
- 单击并拖动运动路径来更改聚焦区域的移动。
- 通过在提供的字段中输入旋转角度，然后单击  在聚焦区域上添加选择效果。您还可以单击并拖动  手动旋转聚焦区域。
- 单击  放大或缩小。放大对于准确移动动画很有用，但是如果想要动画从画面外进入，您可以选择缩小。
- 单击  使用电视安全区和网格线来帮助确定聚焦区域在图像上的准确位置。选择**对齐参照**将聚焦区域与网格线、电视安全区和视频区域的边界对齐。

使用 Magic Style

Magic Style 可使用预先设计的样式模板自动创建具有专业水准的视频。Magic Style 包括预设计的打开顺序、转场及其它效果，可以自动在时间线上生成具有专业水准的视频。

注：带有 3D 图标的 Magic Style 模板在 3D 模式以及以 3D 视频作品格式输出时产生一种 3D 效果。

要使用 Magic Style 将效果和某些样式添加到视频作品的媒体片段中，请选择时间线上的媒体片段，然后单击时间线旁的  按钮。单击  按钮查阅 iHelp 获取关于使用此功能的更多信息。

使用停顿效果

右击时间线上的视频片段，然后选择**停顿**立即制造停顿效果。讯连科技威力导演会拍摄视频当前帧的快照，然后将其插入时间线，还会拍摄视频效果和标题模板来制造停顿效果。按您的规格编辑图像和效果，以保证该停顿效果适合您的作品。

您可通过在首选项中取消选择该选项，选择不让讯连科技威力导演插入效果。请参阅编辑首选项了解更多信息。

第 10 章：

创建画中画效果

讯连科技威力导演中有很多可供您在视频作品中创建和使用的画中画效果。画中画效果不仅包括使用画中画对象，还包括在时间线中任何轨道上添加动画或修改媒体片段的属性、在绘图设计器中创建自定义手绘动画对象、使用色度键效果和更多的东西。

添加画中画对象

单击  按钮打开画中画对象室，以访问包含可添加到视频轨的视频或图像顶部的画中画对象或图形库。

注：画中画对象室还包括绘制动画对象。请参阅使用绘图设计器以了解更多信息。

要将画中画对象或绘制动画对象添加到时间线，请执行以下其中一项操作：

注：您可以从 DirectorZone 网站下载其他画中画对象和绘制动画对象。请参阅从 DirectorZone 下载以了解更多信息。

- 使用时间线滑块设置您想要放置对象的位置，选择库中的对象，然后单击  将其添加到所选的视频轨上。
- 使用时间线滑块设置您想要放置对象的位置，右击库中的媒体，然后选择**在时间线中添加**将其添加到所选的视频轨上。

注：如果在执行以上操作时时间线滑块滑过了时间线上现有的片段，讯连科技威力导演会分割片段，然后在两个部分间插入新的片段。

- 将对象拖放到时间线上的所需位置和轨道。

注：如果您将对象拖放到时间线上的现有片段上，则会询问您是否想要分割媒体，在两个部分之间**插入**新的片段或**覆盖**现有片段。

添加到时间线上后，选择画中画对象，然后单击**修改**按钮在画中画设计器中编辑对象的放置、动画等等。请参阅在画中画设计器中修改媒体以了解更多信息。要了解设置画中画效果在视频作品中出现时间长度方面的信息，请参阅设置媒体片段持续时间。

创建自定义画中画对象

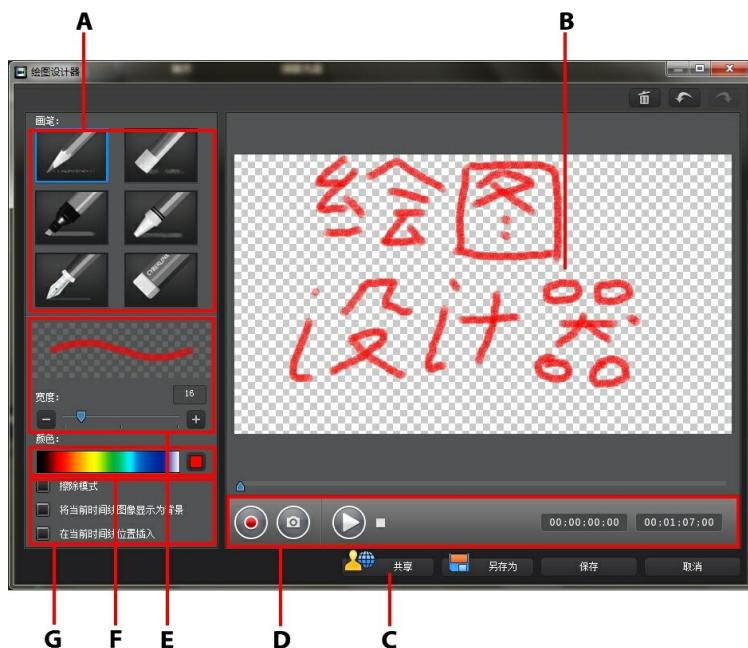
您可以使用您自己的图形和图像创建自定义的画中画对象。要创建自定义画中画对象，请执行以下步骤：

1. 单击  打开画中画对象室。
2. 在画中画对象室中单击 .
3. 选择计算机上要使用的图像文件。
4. 单击**打开**将其导入并打开画中画设计器。请参阅在画中画设计器中修改媒体以了解更多在画中画设计器中编辑自定义对象方面的信息。

使用绘图设计器

绘图设计器*让您能够在色板、图像或视频作品的视频片段上创建手绘动画对象，如您的手写签名。

单击 ，然后是  打开绘图设计器。



A-画笔、B-画布、C-在 DirectorZone 共享、D-捕捉控件、E-设置画笔粗细、F-设置画笔颜色、G-绘图设计器选项

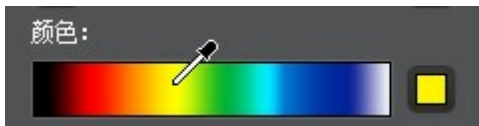
注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

创建绘制动画

要创建新手绘动画对象，请执行以下步骤：

1. 单击 ，然后是  打开绘图设计器。

2. 在**画笔**区域选择您想要使用的画笔类型。每个画笔类型创建一个完全不同外观的线条。
3. 使用滑块以设置绘制线条的粗细。
4. 在**颜色**区域，将鼠标停留在颜色条上，然后使用滴管设置绘制线条的颜色。



- 或单击颜色条旁边的颜色框，从调色板上选择颜色。



5. 在开始绘制前，确认绘图设计器选项如下：
 - **擦除模式**：选择以将画布背景切换到单色，其中您擦除和绘画方法相同。
 - **将当前时间线图像显示为背景**：在时间线上插入一个媒体片段，使用时间线滑块找到您想要作为背景使用的帧，然后选择此选项使用其作为绘制时的指导。背景图像不包含在绘制动画对象中。
 - **在当前时间线位置插入**：如果您想要在完成时在时间线上当前位置插入保存的绘制动画对象，则选择此选项。
6. 单击  按钮，然后开始在画布上开始绘制。讯连科技威力导演捕捉您的鼠标动作以创建绘制动画对象。
7. 完成时单击 ，然后单击**保存**将更改保存到画中画对象库中。提示保存时，输入自定义的新建绘制动画名称，使用滑块选择绘制动画中想要在库中作为缩略图的帧，然后单击**确定**。

编辑绘制动画对象

您可随时编辑画中画对象库中的绘制动画对象。只需要选择绘制动画，然后单击 。

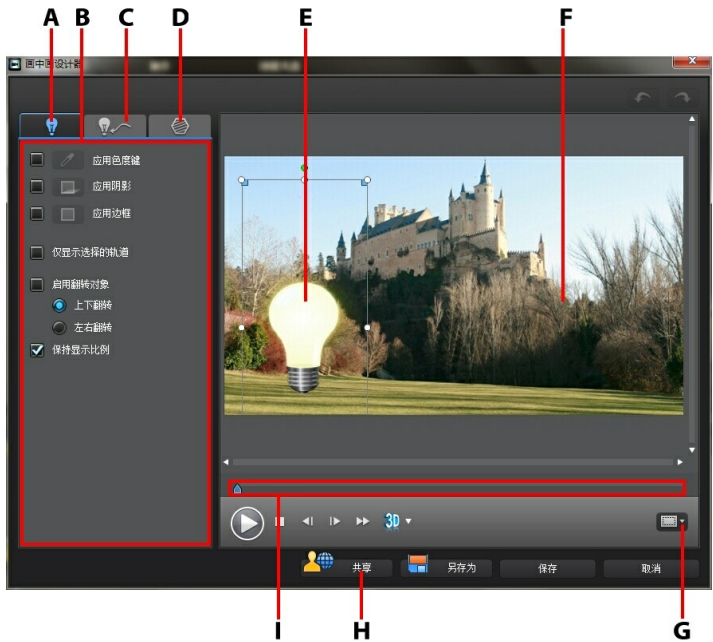
编辑绘制动画对象时，您可以：

- 使用播放器控件查看绘制动画。
- 单击  按钮在绘画末尾添加更多内容。
- 单击  按钮拍摄绘制动画中一帧的快照，并将其保存为媒体库中的新图像。

在画中画设计器中修改媒体

当您将视频片段、图像或画中画对象添加到视频轨时，您可以在画中画设计器*中为其应用画中画效果。画中画效果包括将您的媒体设置为透明、应用边框、阴影、色度键 (绿色屏幕)、动画等。

要打开画中画设计器，请选择时间线上的视频片段、图像或画中画对象，然后单击**修改**按钮。



A-画中画效果属性标签、B-画中画效果属性、C-动画标签、D-画中画遮罩标签、E-画中画对象、F-主视频、G-电视安全区/网格线、H-上传至 DirectorZone、I-画中画/关键帧时间线

要打开画中画设计器：

- 选择视频轨道上的媒体，然后单击**修改**功能按钮。
- 在画中画对象室，单击，通过导入自定义图像从头创建新的画中画对象模板。

- 在画中画对象室选择一个现有的画中画对象，然后单击  编辑现有的模板。

修改画中画效果大小和位置

您可以更改画中画效果中媒体片段或对象的大小、位置和方向。调整大小选项没有限制。您可以将片段缩小到微型图或放大到完全覆盖下面的任何媒体文件。

注：单击  使用电视安全区和网格线来帮助确定画中画效果在视频上的准确位置。选择**对齐参照**将画中画效果与网格线、电视安全区和视频区域的边界对齐。

要修改其大小、位置或方向：

- 单击并拖住一个角或一条边重新调整画中画媒体的大小。

注：取消选择**保持显示比例**以更自由地调整媒体片段或画中画对象的大小。

- 单击画中画媒体并将其拖动到一个新的位置。
- 单击画中画媒体上方的  改变其方向。
- 单击并拖动各角改变其形状。请参阅更改媒体形状以了解更多信息。

修改画中画效果属性

在画中画效果属性标签中，您可以：

注：选择**仅显示选择的轨道**选项隐藏所有在修改画中画效果属性时可能在背景中出现的媒体。

- 选择复选框，然后单击  为画中画媒体添加色度键 (绿色屏幕) 效果。在色度键窗口中，选择图片或视频片段中的颜色，然后使用两种滑块显示颜色下面的图像或视频。在效果中，选择的颜色会变成透明色。
- 选择复选框，然后单击  为画中画效果中的媒体添加阴影。可用的选项允许您更改阴影的颜色、方向和到画中画效果的距离。您还可以使用可用滑块设置阴影的透明度和模糊度。
- 选择复选框，然后单击  在画中画效果中的媒体周围添加边框。提供的其他选项允许您更改边框的颜色、方向和大小。您还可以使用可用滑块设置边框的透明度和模糊度。
- 选择**启用翻转对象**可根据自己的需要上下或左右翻转画中画媒体。

将动画添加到画中画效果

在画中画动画标签上，您可以将动画*添加到画中画媒体，这样效果就可以在屏幕内移动。您可以从多个预定义动画路径中选择或自己创建自定义的画中画动画。您还可以设置画中画效果的不透明度、3D 深度、旋转效果和添加淡化效果。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

为画中画效果添加预定义动作

要将预定义动画添加到画中画效果或媒体片段，单击动画标签以显示画中画动画选项，然后从列表选择一个预定义动画路径。

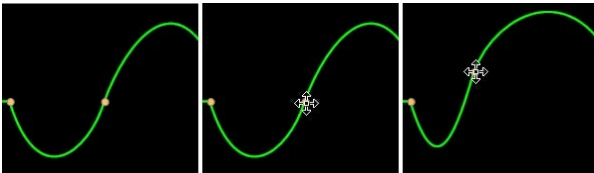
自定义画中画效果动作

画中画设计器使用关键帧自定义画中画对象或媒体片段中的动画 (如需要还可以自定义透明度)。关键帧是用于定义效果起点和终点的视频帧，在这个例子中是指动画或透明度。

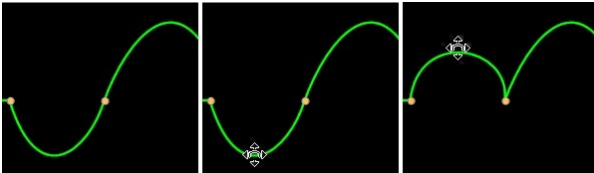
注：某些画中画对象已经应用了预定义动画。

要自定义画中画效果的动画：

- 在预览窗口中，将现有关键帧拖动到新位置。画中画效果将沿着新路径移动，到达更改后的关键帧位置。



- 拖动路径线以更改画中画效果到达下一个关键帧所采用的路径。



- 单击添加关键帧按钮  在需要时在动画路径/关键帧时间线上的新位置添加新的关键帧。
- 单击  复制关键帧时间线上的上一个或下一个关键帧。执行此操作会将指定关键帧的属性复制到新位置。

自定义画中画效果动作的速度

您可以完全控制画中画效果动画的速度。以下三个因素决定了画中画效果动画的速度。

时间线内的画中画片段的持续时间

画中画片段越长，画中画对象的动画越慢。例如，如果画中画片段为 10 秒钟，画中画效果就要花 10 秒钟完成应用的动画。

关键帧之间的距离

每个关键帧之间的距离也会对画中画效果动画速度有影响。关键帧之间的距离越大，画中画效果到达下一个关键帧的速度就要越快。

关键帧时间线

关键帧时间线位于预览窗口之下。动作路径里的每个关键帧在关键帧时间线上都有一个相应的标记。



如果时间线上的画中画片段时间长度为 10 秒钟，关键帧时间线就有 10 秒钟长。要提高关键帧效果动画的速度，请将关键帧标记拖动到更靠近前一个关键帧的位置。



启用 3D 深度

如果您在创建 3D 视频作品，选择**启用 3D 深度*** 选项赋予画中画媒体一种 3D 效果。

注：使用该功能时，选择  按钮启用 3D 模式以得到最佳编辑效果。请参阅在 3D 模式中预览以了解使用这种模式方面的更多信息。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

启用后，使用滑块设置您想要画中画媒体 3D 形式的深度大小。将滑块向右拖动将使 3D 画中画对象看起来离观众更近 (在前景中)，将滑块向左拖动将使其看起来远离 (在背景中)。

单击  按钮将 3D 效果应用到所有关键帧或整个画中画片段。

设置画中画效果的不透明度

您可以在画中画设计器中使用 **不透明 (关键帧)** 滑块设置所需的水平来改变画中画效果的不透明度。通过设置两个关键帧之间不同的不透明度来使用关键帧。

注：单击  按钮将所有关键帧的不透明度设置到相同的水平。

自定义画中画效果旋转

要自定义画中画效果的旋转，在 **旋转设置** 部分输入旋转角度，然后单击：

-  向左或逆时针旋转画中画效果。
-  向右或顺时针旋转画中画效果。

注：单击  按钮将旋转角度重置为 0。添加的所有旋转均被删除。

保存自定义的画中画运动路径

修改画中画动画路径完成之后，您可以将其保存以备将来使用。要保存动画路径，单击  将其保存为自定义路径。下一次您想使用时就可以在动画路径列表中找到。

添加画中画效果遮罩

在画中画遮罩标签中，您可以使用遮罩覆盖部分画中画效果或媒体。如果您想要在最终作品中显示/隐藏时间线上的部分媒体，遮罩是非常有用的工具。如需要，使用 **遮罩透明度** 滑块设置遮罩的透明度。

保存并共享画中画对象

修改/自定义完您的画中画对象后，您可以将其保存至您的画中画对象媒体库以备将来使用，或上传至 DirectorZone 同他人共享。

- 单击**共享**将自定义模板上传至 DirectorZone。
- 单击**另存为**将修改过的模板作为新模板保存到画中画对象室中。
- 单击**保存**将新模板保存到画中画对象室中。

第 11 章：

添加炫粒效果

单击  按钮打开炫粒效果室以访问一个效果库，您可以将这些效果放到视频轨上，用来在视频或图像上添加炫粒效果 (雪花、灰尘和烟雾等)。

要将炫粒效果添加到时间线上，执行下列步骤之一：

注：您可以从 DirectorZone 网站下载其他炫粒效果。请参阅从 DirectorZone 下载以了解更多信息。

- 使用时间线滑块设置您想要放置炫粒效果的位置，选择库中的效果，然后单击  将其添加到所选的视频轨上。
- 使用时间线滑块设置您想要放置炫粒效果的位置，右击库中的效果，然后选择 **在时间线中添加** 将其添加到所选的视频轨上。

注：如果在执行以上操作时时间线滑块滑过了时间线上现有的片段，讯连科技威力导演会分割片段，然后在两个部分间插入新的片段。

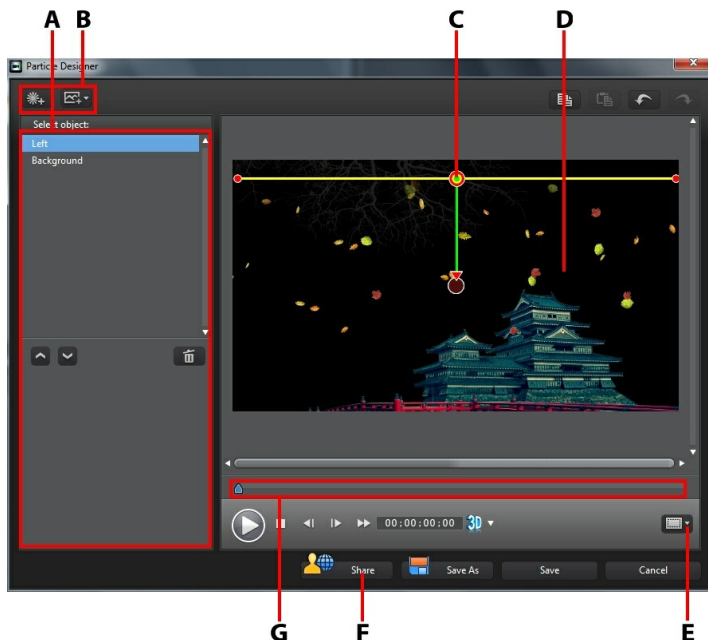
- 将炫粒效果拖放到时间线上的所需位置和轨道上。

注：如果您将炫粒效果拖放到时间线上的现有片段上，则会询问您是否想要分割片段，在两个部分之间**插入**新的片段或**覆盖**现有片段。

添加到时间线上后，选择炫粒效果，然后单击**修改**按钮在炫粒设计器中编辑其属性。请参阅在炫粒设计器中修改炫粒效果以了解更多信息。要了解设置炫粒效果在视频作品中出现时间长度方面的信息，请参阅设置媒体片段持续时间。

在炫粒设计器中修改炫粒效果

您可以在炫粒设计器*中完全自定义炫粒效果属性。要打开炫粒设计器，请选择时间线上的炫粒效果，然后点击**修改**按钮。



A-选择/编辑炫粒对象区域、B-添加/删除/编辑按钮、C-炫粒对象、D-背景、E-电视安全区/网格线、F-上传至 DirectorZone、G-炫粒时间线

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

您还可以通过以下方法打开炫粒设计器：

- 在炫粒室中单击 ，通过导入自定义图像从头创建新的炫粒效果模板。
- 在炫粒室中供选择一种炫粒效果，然后单击  按钮。

添加新的炫粒对象

每种炫粒效果都包含很多炫粒对象或创建所需效果的属性。您可以在炫粒效果模板上添加其他炫粒对象。

要在炫粒效果上添加新的炫粒对象，请点击  按钮，如果需要，然后输入对象的自定义名称。请参阅编辑炫粒效果以了解对象属性区域的炫粒对象属性方面的更多信息。

添加背景图像

您可以在炫粒效果中插入图像。图像可以覆盖炫粒效果的整个背景或只覆盖部分背景。

注：如果您不想炫粒效果中有任何图像，效果只会应用于时间线上位于效果上方的媒体。

要添加背景图像，请执行以下步骤：

1. 单击  按钮。
2. 选择：
 - **添加默认背景图像：**如果您想要使用讯连科技威力导演副本中提供的其中一个背景。
 - **添加自定义背景图像：**如果您想要导入自己的图像。
3. 按需要在预览窗口调整背景图像的大小。

编辑炫粒效果

在炫粒设计器中，您可以自定义您正在使用的模版中添加或包含的炫粒效果对象。您还可以调整炫粒效果属性中的任何图像的大小和位置。

修改炫粒对象范围和位置

您可以扩大炫粒对象的范围来覆盖更多的背景或修改炫粒从其源点发射/降落的位置和方向。您还可以更改效果中使用的图像的位置并调整效果图层的顺序。

注：单击  使用电视安全区和网格线来帮助确定炫粒效果在视频上的准确位置。选择**对齐参照**将炫粒效果与网格线、电视安全区和视频区域的边界对齐。

要修改，请执行以下步骤

- 要更改炫粒对象的位置和源 (发射) 点，从**选择对象**列表中选择对象，然后单击  并将其拖动到新位置。
- 要更改图像位置，在**选择对象**列表中选择图像，然后单击  并将其拖动到新位置。要调整图像大小，只需单击并拖动其边框。
- 要旋转炫粒效果，在**选择对象**列表中选择效果，然后单击  并将其拖动到所需方向。
- 要更改效果从炫粒效果的源点发射的范围和方向，在**选择对象**列表中选择炫粒效果，然后单击  并将其拖动到新位置。
- 要设置效果中对象的顺序，在**选择对象**列表中选择这些对象，然后使用  或  按钮对其进行排序。列表顶部的对象会显示在效果中其他对象的上方。

编辑炫粒对象属性

要编辑炫粒对象的属性，在**选择对象**列表中将其选中，然后单击 。

注：如果您选择了要编辑的背景图像，唯一可用的选项就是将其替换为其他图像。

在炫粒对象属性选项卡上，您可以编辑效果对象，操作如下：

- **选择发射方式：**选择炫粒从源点发射的方式。您可以选择它们从单个点、一条直线发射或以圆形喷射。您还可以导入图像创建有遮罩的区域，让炫粒从中发射。根据您导入的遮罩以及调整大小的方式，炫粒的发射会有所不同。
- **选择炫粒样式：**选择发射炫粒对象的样式。根据您选择的属性，炫粒的形状和行为会发生改变。选择最适合于您正在完成的效果的样式。

- **添加/删除炫粒**：在此部分中，您可以单击 ，然后导入图像创建自定义炫粒。您可以按您自己的需要为炫粒对象添加自定义炫粒数量，即一个炫粒对象中可以使用多个图像。或选择一个现有的炫粒，然后单击  将其从炫粒对象中删除。
- **修改参数**：在此部分中，您可以完全自定义炫粒对象的属性，操作如下：
 - **使用关键帧**：如果您想要使用关键帧自定义和控制参数，则选择此选项。关键帧是用于定义效果起点和终点的视频帧，在这个例子中是指炫粒对象效果的参数。选择此选项后，将滑块拖动到拖动对象效果时间线上的某个位置上，然后修改参数。当修改的参数达到指定值时，程序会在时间线上添加一个关键帧。
 - **发射率**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒从源点发射的速率或速度。
 - **最大数量**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置从源点发射的炫粒数量。
 - **时间**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒在效果中显示的时间。值越小，各个炫粒在淡出之前显示的时间就越短。例如，如果您输入 100，显示的时间即为片段的整个时间长度。
 - **时间变化**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒时间的变化量。例如，如果您输入 50，则在达到指定时间长度之前会有一半的炫粒消失。
 - **大小**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒的大小。
 - **大小变化**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒大小的变化量。例如，如果您输入 50，则有一半的炫粒的大小与定义的相同。
 - **速度**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒的速度。
 - **速度变化**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒速度的变化量。例如，如果您输入 50，则有一半的炫粒的速度大小与定义的相同。
 - **波纹**：如果您想要炫粒以波纹图案移动，则使用滑块或在提供的框中键入输入一个值。值越大，波纹就越大。如果值为 0，则炫粒以直线移动。
 - **波形变化**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置波纹大小的变化量。例如，如果您输入 50，则有一半的炫粒的波纹相同。
 - **旋转速度**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒的旋转速

度。值越大，旋转越快。根据参数为正值还是负值来确定旋转的方向。

- **重力**：使用滑块或在提供的框中键入输入一个值来设置炫粒应用的重力大小。根据参数为正值还是负值来确定引力的方向。
- **启用 3D 深度***：如您在创建 3D 视频作品，选择此选项赋予炫粒对象一种 3D 效果。启用后，使用滑块设置您想要炫粒对象 3D 形式的深度大小。将滑块向右拖动将使 3D 炫粒对象看起来离观众更近 (在前景中)，将滑块向左拖动将使其看起来远离 (在背景中)。

注：使用该功能时，选择  按钮启用 3D 模式以得到最佳编辑效果。请参阅在 3D 模式中预览以了解使用这种模式方面的更多信息。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

- **启用颜色关键帧**：如果您想要使用关键帧自定义和控制炫粒的颜色，则选择此选项。
- **选择起始颜色**：单击框选择炫粒第一次显示或从源点发射出时的颜色。
- **选择结束颜色**：单击框选择炫粒在淡出之前的颜色。
- **启用炫粒重叠**：选择此选项启用炫粒重叠。

为炫粒对象添加动作

如果您想要通过允许炫粒的源在屏幕中移动而为炫粒对象添加动画，请单击



标签。您可以从多个预定义动画路径中选择或自己创建自定义的炫粒动画。炫粒对象的路径属性与画中画对象相似。请参阅将动画添加到画中画效果了解关于自定义炫粒对象的动画的详细信息。

保存和共享炫粒效果模板

修改完您的炫粒效果模板后，您可以将其保存至您的炫粒效果媒体库中以备将来使用，或上传至 DirectorZone 同他人共享。

- 单击**共享**将自定义模板上传至 DirectorZone。
- 单击**另存为**将修改过的模板作为新模板保存到炫粒室中。
- 单击**保存**将新模板保存到炫粒室中。

第 12 章：

添加标题效果

单击  按钮以打开标题室，访问应用于项目时为作品添加结尾鸣谢字幕或备注的标题模板库。您可以将标题效果添加到视频轨或标题轨。

要将标题效果添加到时间线上，执行下列步骤之一：

注： 安装完讯连科技威力导演 10 内容包后，标题室包括标题集或四种主题的标题模板组。如果您想要添加带有主题动画（包含视频开场和结束鸣谢字幕）的标题，这些标题集是很有用的。

- 使用时间线滑块设置您想要放置标题的位置，选择库中的标题模板，然后单击  将其添加到所选的视频轨上。
- 使用时间线滑块设置您想要放置标题的位置，选择库中的标题模板，然后单击  将其添加到所选的标题轨上。
- 使用时间线滑块设置您想要放置标题的位置，右击库中的标题，然后选择**在时间线中添加**将其添加到所选的标题轨上。

注： 如果在执行以上任何操作时时间线滑块滑过了时间线上现有的片段，讯连科技威力导演会分割片段，然后在两个部分间插入新的片段。

- 将标题模板拖放到时间线上的所需位置和轨道。

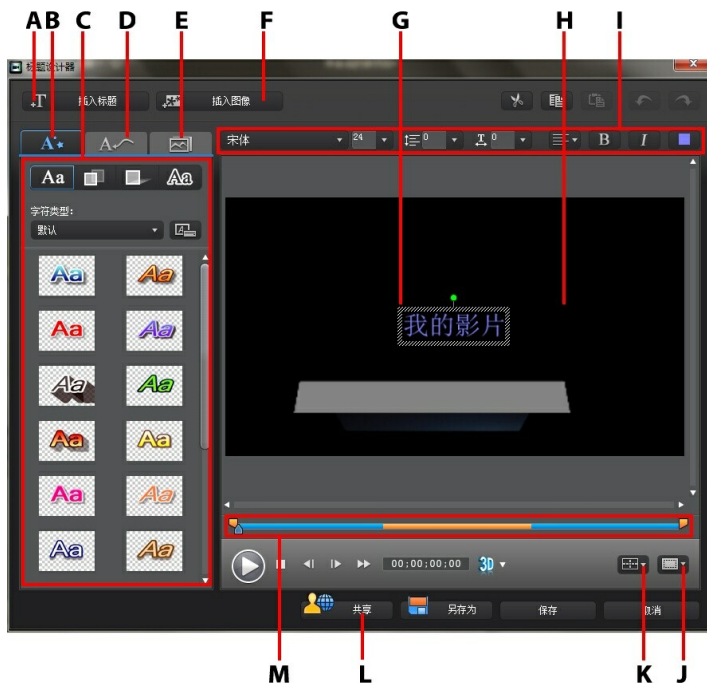
注： 如果您将标题模板拖放到时间线上的现有片段上，则会询问您是否想要分割媒体，在两个部分之间**插入**标题或**覆盖**现有片段。

添加到时间线上后，选择标题模板，然后单击**修改**按钮在标题设计器中对其进行编辑。请参阅在标题设计器中修改标题以了解更多信息。要了解设置标题在视频作品中出现时间长度方面的信息，请参阅设置媒体片段持续时间。

在标题设计器中修改标题

在标题设计器中，您可以完全自定义您项目中的标题效果。标题效果包含字符预设、动画和背景选项，让您修改到最适合您视频项目。

要打开标题设计器，请选择时间线上的标题效果，然后点击**修改**按钮。



A-插入标题、B-文本属性标签、C-标题属性、D-动画属性标签、E-背景属性标签、F-插入图像、G-标题文本、H-背景视频、I-字体属性、J-电视安全区/网格线、K-标题对齐、L-上传至 DirectorZone、M-标题/关键帧时间线

您还可以通过以下方法打开标题设计器：

- 单击标题室中的 ，然后选择：
 - **2D 标题**，从头新建 2D 标题模板。
 - **类 3D 标题**，使用类 3D 效果属性从头新建标题模板。请参阅修改类 3D 文本属性以了解编辑标题文本属性方面的更多信息。
- 在标题室中选择一个现有的标题效果，然后单击  编辑现有的模板。

要在标题设计器中为标题添加其他的内容：

- 单击**插入标题**为标题效果添加其它标题文本。

- 单击**插入图像**添加伴随文本的图像。

修改标题效果位置

您可以快速且轻松地更改标题效果中标题的位置和方向。

注：单击  使用电视安全区和网格线来帮助确定标题效果在主视频上的准确位置。选择**对齐参照**将标题效果与网格线、电视安全区和视频区域的边界对齐。

要修改其位置或方向：

- 单击标题并将其拖动到一个新的位置。
- 单击标题上方的  并左右拖动以改变其方向。

修改 2D 文本属性

如果您正在创建或编辑 2D 标题模板，您可以在文本属性标签上修改文本大小、样式、颜色，以及添加阴影和边框。要修改文本字体样式、大小、字体磅值或对齐，只需使用预览窗口上方的字体属性部分中的选项。

注：自定义完所有文本属性后，单击  将其另存为新的模板。它会保存到您的字符预设中，这样您可以在将来的项目中使用。

将字符预设应用到标题效果

您可以将预定义的字符预设应用于标题效果。在应用预定义字符预设后，您可以根据需要使用字体、阴影、或边框设置来修改标题效果。

要将字符预设应用到标题效果，单击文本属性标签，然后单击 。单击预览区域中您想要更改的标题文本，然后单击字符预设。

自定义文字字体

您可以自定义标题文字的字体设置，包括颜色、模糊和透明效果。要自定义标题效果的字体，单击文字属性标签，然后单击 。

为标题文本添加阴影

您可以将阴影添加到标题文本。提供的选项让您更改阴影的颜色，与文字之间的距离并添加透明或模糊效果。要将阴影应用到标题效果，单击文本属性标签，然后单

击 。

为标题文本添加边框

您可以将边框添加到标题文本。提供的选项让您更改边框的颜色和大小，并添加透明或模糊效果。要将边框应用到标题效果，单击文本属性标签，然后单击 。

修改类 3D 文本属性

如果您正在创建或编辑类 3D 标题模板，您可以在文本属性标签上修改文本大小、样式、颜色及其突出、透明度、纹理和旋转设置。要修改文本字体样式、大小、字体磅值或对齐，只需使用预览窗口上方的字体属性部分中的选项。

注：自定义完所有类 3D 文本属性后，单击  将其另存为新的模板。它会保存到您的字符预设中，这样您可以在将来的项目中使用。请参阅 3D 和类 3D 效果之间的差异以了解这两种效果的更多信息。

将字符预设应用到标题效果

您可以将预定义的字符预设应用于标题效果。在应用预定义字符预设后，您可以根据需要使用字体、3D 旋转或纹理设置来修改标题效果。

要将字符预设应用到标题效果，单击文本属性标签，然后单击 。单击预览区域中您想要更改的标题文本，然后单击字符预设。

自定义类 3D 文字字体

您可以自定义类 3D 标题文字的字体设置，包括其突出大小、透明度和文字颜色。

要自定义标题效果的字体，单击文字属性标签，然后单击 。

注：将突出应用到类 3D 标题文本时，突出文字的角度随您将文字移动到视频帧的不同区域而改变。

自定义 3D 旋转设置

单击  标签，自定义标题文字的 3D 旋转设置。如果在字体设置中应用了突出，请使用可用的滑块旋转 3D 文字以生成您想要的类 3D 效果和方向。

应用 3D 纹理设置

单击  标签，将纹理应用到类 3D 文字。单击**添加纹理**按钮导入您自己的图像。讯连科技威力导演根据被导入图像的颜色属性将自定义纹理应用到标题文字。

为标题效果应用动画

您可以为标题效果应用动画，如文本淡化、移动或擦除。

要为文本应用动画，请执行以下步骤：

1. 单击动画属性标签。
2. 在列表或预览窗口中选择您想要设置动画效果的标题文字对象。
3. 单击**更多**按钮，然后从列表中选择**起始效果**动画。
4. 单击**更多**按钮，然后从列表中选择**结束效果**动画。

自定义标题效果动画的速度

您可以修改标题效果动画的速度。以下两个因素决定了动画的速度。

时间线内的标题效果片段的持续时间

项目时间线中的标题效果的持续时间越长，标题效果动画所花的时间就越长。例如，如果标题效果片段时间为 20 秒钟，标题效果将花 20 秒钟完成开始和结束动画。

关键帧时间线

关键帧时间线位于预览窗口之下。标题效果动画有四个关键帧。



前两个关键帧显示开始效果的开始和结束点，后两个显示结束效果的开始和结束点。

蓝色部分指示了完成开始/结束效果的时间。如果想要改变效果的起始和结束时间，或者改变完成开始或结束效果的时间，只需在时间线中拖动关键帧到想要的位置。



注：橙色部分表示开始效果动画完成后，标题效果在屏幕上播放所用的时间。

启用 3D 深度

如果您在创建 3D 视频作品，选择**启用 3D 深度***选项赋予标题一种 3D 效果。

注：使用该功能时，选择 **3D** 按钮启用 3D 模式以得到最佳编辑效果。请参阅在 3D 模式中预览以了解使用这种模式方面的更多信息。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

启用后，使用滑块设置您想要标题 3D 形式的深度大小。将滑块向右拖动将使 3D 标题看起来离观众更近 (在前景中)，将滑块向左拖动将使其看起来远离 (在背景中)。

修改图像动画属性

您可以在动画属性标签上编辑任何导入的图像的行为。要编辑导入的图像，在列表中选择图像对象或在单击预览窗口中的对象。此时您可以为图像添加色度键 (绿色屏幕) 效果 (选择颜色键) 或上下或左右翻转图像。

为标题效果添加背景图像

您可以将自己的背景图像添加到标题效果。背景图像会添加到整个标题效果，且会覆盖时间线上位于其上方的视频轨上的内容。

要为标题效果应用背景图像，单击背景属性标签，然后从列表中选择您要使用的背景。

注：如果不喜欢提供的背景图像，您可以导入自己的图像。单击  导入自定义图像。

保存并共享标题模板

修改完您的标题模板后，可以保存至您的标题效果媒体库以备将来使用，或上传至 DirectorZone 同他人共享。

- 单击**共享**将自定义模板上传至 DirectorZone。
- 单击**另存为**将修改过的模板作为新模板保存到标题室中。
- 单击**保存**将新模板保存到标题室中。

第 13 章：

使用转场

单击  按钮以打开转场室，访问可能在您的视频作品中图像或视频片段之上或之间使用的转场库。现在您还可以使用声音或音乐轨或音频轨上的两个音频片段间的可用转场。

转场让您能够控制项目中的媒体如何显示和消失以及从一个片段变为或转场为下一个片段。您可以在单独片段上或轨道上的两个片段之间添加转场。

在单独片段中添加转场

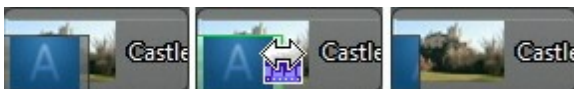
在单独片段中添加转场就可以控制片段在您作品中出现和/或消失的方式。例如，您可以在画中画视频 (包括图像、视频片段、色板、画中画对象、绘制动画对象、标题效果和炫光效果) 添加转场并完全控制其在您最终视频中的外观。

注：您可以在**编辑**首选项标签处设置添加至时间线的转场的行为和默认持续时间。请参阅编辑首选项了解更多信息。

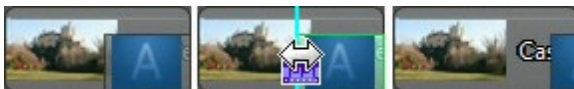
要将转场添加到一个单独片段，请执行以下步骤：

1. 单击  打开转场室或按下键盘上的 F8 键。
2. 选择一个转场效果并将其拖动至视频轨的某个片段开始处 (前缀转场) 或结束处 (后缀转场)。
3. 要更改转场的持续时间，单击并拖动其在片段中的起始处/结束处。

前缀转场



后缀转场

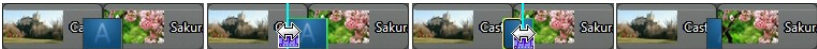


注：您可以同时将转场添加至时间线上的视频、图像和效果，只需要单击 ，选择**对所有视频应用随机转场效果**或**对所有视频应用淡化转场效果**，然后选择需要的转场行为。您还可通过选择**对所有音频应用随机音频转场效果**对所有音频片段执行此操作。

在两个片段间添加转场

您还可以在视频轨上的两个图像和视频片段之间或任何与音频 (音频、声音或音乐) 相关的轨道上两个音频片段之间添加转场。要在两个片段之间添加转场，请执行以下步骤：

1. 单击  打开转场室或按下键盘上的 F8 键。
2. 选择一个转场效果，然后将其拖动到视频轨的两个片段之间。
3. 要更改转场的持续时间，单击并拖动其在片段中的起始处/结束处。



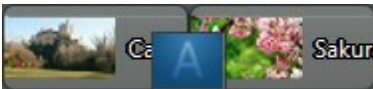
注：您可以同时将转场添加至时间线上的视频、图像和效果，只需要单击 ，选择**对所有视频应用随机转场效果**或**对所有视频应用淡化转场效果**，然后选择需要的转场行为。您还可通过选择**对所有音频应用随机音频转场效果**对所有音频片段执行此操作。

设置转场行为

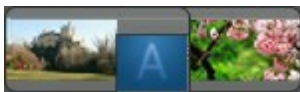
在两个片段之间添加转场后，您可以设置其行为。在讯连科技威力导演中，两个片段之间的转场有下列行为之一：

注：您可以在**编辑**首选项标签处设置添加至时间线的转场的默认行为。请参阅**编辑首选项**了解更多信息。

- **交叠转场：**当使用交叠转场时，时间线上的两个片段是相邻的，而转场就是连接它们的桥梁。例如，如果您在两个五秒的片段之间添加了一个两秒的转场，总的持续时间为 10 秒。该转场开始于第一个片段的四秒标记处，终止于第二个片段的一秒标记处。



- **重叠转场：**当使用重叠转场时，转场发生时两个片段会重叠。这允许两个片段的部分在转场过程中交互播放。使用同上示例，总共持续时间为八秒，两个片段上的转场播放时间都为两秒。



设置转场行为，请执行以下步骤：

注：所有音频转场都有重叠转场行为。交叠转场行为不支持音频转场。

1. 单击两个片段之间的转场。
2. 单击**修改**按钮更改为其他转场类型，或右键单击转场，然后选择**修改转场行为**。
3. 在转场行为对话框，设置转场行为。

第 14 章：

混合音频和录制配音

作品的音频可能决定创作的成功与否。使用混音室自定义作品的音频音量或在配音室录制旁白为视频作品添加旁白。

调整音频片段音量

您的视频作品可能包含其中一个音频轨道、音乐轨或声音轨的音频。由于音频可能以不同的音量录制，结果可能会产生过于纷繁复杂的声轨。

单击  打开混音室，将所有音频音量混合为更和谐的声轨或使用音量键混合各个片段中轨道的音量。

在轨道上混音

您可以在时间线上手动更改音频片段中任意点位的音量。

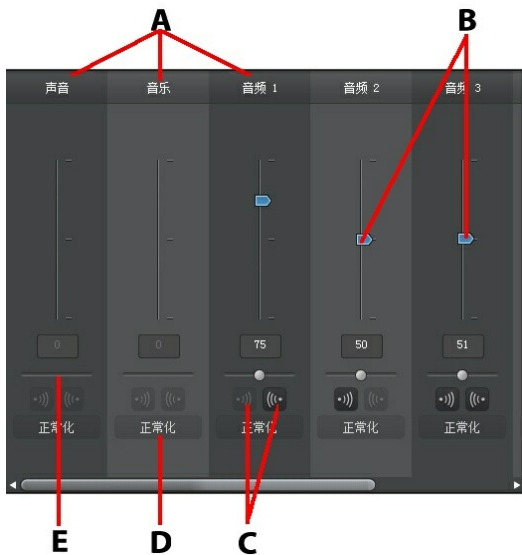
要在时间线上更改音频片段的音量，在您要更改音量的音频轨道单击以设置音量键。向上拖动音量键以提高音量，或向下拖动以降低音量。



注：要删除音量键，将它拖动到片段框以外的区域即可。

在混音室中混合音频

单击  以取得对混音室中混音器的访问，使用可用控件设置每个轨道的音量。



A-时间线上的音频轨道、B-主音量控件、C-淡入/淡出控件、D-正常化音量、E-主增益控件

当您进入混音室时，可以混合时间线滑块当前位置的音频。使用播器控件在视频中找到要对音频进行混音的位置。

要在时间线上混合音频，请执行以下步骤：

- 在时间线上选择一个片段，然后使用音量控制滑块提高或降低当前位置的音量。

注：如果您想要设置整个片段的音量，在时间线上选择片段，然后确保时间线滑块位于片段的开头部分。

- 如果声音或音乐轨(或任何音频轨道)上有一个以上的音频片段，单击**正常化***按钮让讯连科技威力导演将所有片段设为相同的音量。
- 使用音乐增益控制滑块提高或降低整个音轨的音量。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

为音频片段添加淡化效果

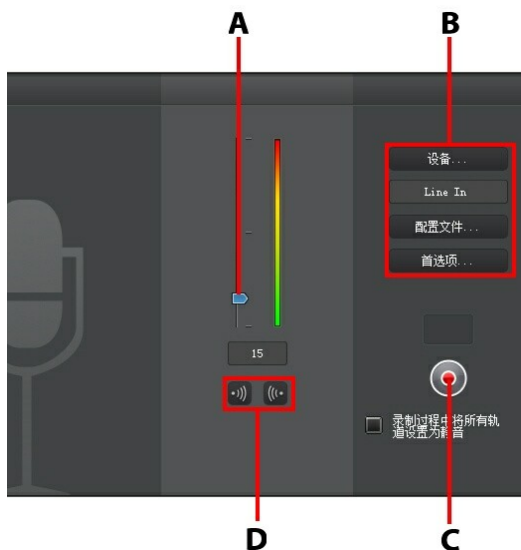
要为音频片段添加淡入/淡出效果，单击在音频片段上您想要淡化效果开始的点，然后单击  添加淡入效果或单击  添加淡出效果。

恢复音频片段音量

如果对任何音频片段的音量不满意，您可轻松恢复到片段的原音量水平。要执行此操作，右击该音频片段，然后选择**恢复为原音量水平**。

录制配音

单击  打开配音录制室，在观看视频作品预览时通过麦克风为电影录制旁白。



A-录制音量、B-录制首选项、C-录制/停止按钮、D-淡入/淡出

当您捕捉配音时，音频位于声音轨上且会自动与视频保持同步。设置录制首选项，操作如下：

- 单击**设备**以选择音频设备和输入。
- 单击**配置文件**设置录制的音频的质量。
- 单击**首选项**设置录制时间限制或录制开始前的三秒延迟以确保您已准备好录制。您还可以设置自动淡化。
- 如果您想要在录制配音时让讯连科技威力导演将所有其他音频设置为静音，则选择**录制过程中将所有轨道设置为静音**。
- 选择  淡入配音或  添加淡出效果。

要录制配音，按照下列步骤执行：

1. 使用滑块设置录制音量。

2. 单击  开始录制。在预览窗口中边观看视频边录制配音。

3. 单击  停止录制。捕捉声音片段被放在的声音轨上。

第 15 章：

添加章节

点击  按钮打开章节室*。如果您决定将作品刻录到光盘，章节可便于浏览最终作品。章节允许观众仅观看他们喜欢的内容，或者在完成之前停止时可轻松找到光盘播放的位置。

注：为得到最佳效果，添加章节应为将视频作品刻录到光盘前的最后一个编辑步骤。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

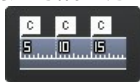
添加章节标记

要在章节室中添加章节标记，执行下列步骤之一：

- 要在时间线上第一个视频轨中的各个媒体片段的开始位置设置章节，单击



- 要以固定间隔设置章节，例如每隔五分钟设置一个章节标记，请输入一个间隔



(以分钟为单位)，然后单击

- 要平均设置项目中的章节数，在提供的字段中输入章节数，然后单击



- 要手动设置章节点，导航至视频作品中的一个点位置，然后单击 。
- 要删除章节点，选择该章节点，然后单击 。
- 点击 ，删除所有已设置的章节点。

设置章节缩略图

您可以设置各个章节的缩略图图像，这些图像会显示在最终光盘的光盘菜单中。只需将时间线滑块拖到视频作品中您想要作为章节缩略图的帧，然后单击  按钮。

第 16 章：

添加字幕

利用讯连科技威力导演，您可以为您的视频作品添加字幕，既可以用于光盘也可以印制到视频文件上。您还可以从文本文件中导入字幕或在字幕室手动添加字幕。

要为您的视频作品添加字幕，单击字幕室中的 ，然后单击  选择以下其中一种字幕类型：

- **创建光盘字幕***：选择此选项创建与大多数 DVD/BDMV/AVCHD 播放软件兼容的字幕并且可以像商业光盘上的字幕一样可以打开/关闭。

注：当您选择**创建光盘字幕**时，创建光盘窗口中创建的菜单中会默认出现字幕选项。光盘字幕的文本格式更受限制。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

- **创建加在视频文件中的字幕**：选择该选项可以将字幕混合到视频中。
-

添加字幕

要将字幕添加到视频作品中，您可以：

- 使用播放器控件定位与字幕相对应的对话的每一段的起点位置，然后连续单击  按钮添加字幕条目。当您单击停止按钮时，字幕条目将会加载到字幕窗口。
- 单击  按钮添加单个字幕条目。

编辑字幕

要在视频作品中编辑字幕，您可以：

- 双击时间线或**字幕**列表视图中的字幕标记，然后输入所需的文字。
- 单击  按钮按需要格式化字幕文本。如果您在创建 3D 视频作品，使用**3D 深度***滑块设置您想要字幕 3D 形式的深度级别。将滑块向右拖动将使 3D 字幕看起来离观众更近 (在前景中)，将滑块向左拖动将使其看起来远离 (在背景中)。

注：使用该功能时，选择  按钮后用 3D 模式以得到最佳编辑效果。请参阅在 3D 模式中预览以了解使用这种模式方面的更多信息。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

- 要删除字幕，选择字幕标记然后单击  按钮。

注：要导出字幕并将它保存为 SRT 文件，请单击 。

从文本文件中导入字幕

您可以通过单击  从 SRT 或 TXT 格式的文本文件中导入字幕。这样，您就可以在程序外制作字幕或从其它源获取字幕，并将它导入讯连科技威力导演中。

注：当一个 SRT 文件被导入后，字幕会在讯连科技威力导演中被自动创建。然而，对于 TXT 文件来说，您必须首先导入所有的字幕标记。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

使字幕与对话同步

为确保视频作品中的字幕与视频对话同步，讯连科技威力导演提供了多种选项以指定位置。

要设置字幕的开始时间，执行下列步骤之一：

- 双击字幕的**起始时间**栏，然后输入一个时间码。
- 将光标置于字幕轨上字幕标记的开始处，然后将片段开头拖动到新位置。

要设置字幕的结束时间，执行下列步骤之一：

- 双击字幕的**结束时间**栏，然后输入一个时间码。
- 将光标置于字幕轨上字幕标记的结束处，并将片段结尾拖动到新位置。

第 17 章：

制作项目

项目编辑完成之后就可以开始制作了。简单地讲，制作就是将项目中所有各自独立的元素编制成（或输出）成一个可播放的文件。作品的使用目的可能不尽相同，因此讯连科技威力导演提供了多个选项来满足您的所有要求。您甚至可以将项目的音频制作成音乐文件，只需一个简单的步骤就可以创建音轨作品。

利用智能 SVRT

智能 SVRT* (智能视频输出技术) 是讯连科技所拥有的输出技术，它在视频作品输出中提供帮助，建议应使用哪种视频配置文件。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

智能 SVRT 根据项目中原始视频片段的格式，哪些视频片段部分经过修改 (从而在制作过程中需要输出)，以及哪些部分没有经过修改 (因此在输出过程中跳过这些部分)，建议会得到尽可能最佳输出质量的视频配置文件，在创作过程中为您节省大量的时间。

要使用智能 SVRT，执行下列步骤之一：

- 在编辑窗口编辑视频作品时，右击时间线并选择**显示 SVRT 轨道**。
- 在制作窗口，单击**标准 2D** 或 **3D** 标签上的**智能 SVRT** 按钮。

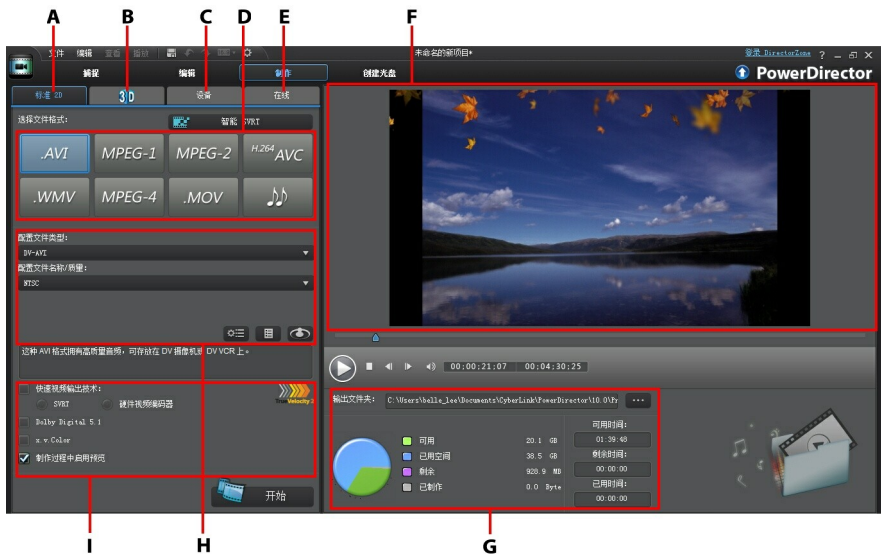
在显示的智能 SVRT 对话框中，讯连科技威力导演自动选择其建议您输出视频作品使用的视频配置文件以及一些您可以使用的其他视频配置文件。

注：在编辑窗口查看 SVRT 信息以了解更详细的信息，其中包括哪些视频片段需要输出。如果您在制作窗口查看 SVRT 信息，单击**详细情况 (编辑)** 按钮快速切换到编辑窗口。

要选择视频配置文件，只需在智能 SVRT 对话框中将其选中，然后在您处于制作窗口时单击**应用**。所选的视频配置文件被自动突出显示，在您进行制作时得到选择。您使用的视频配置文件还被保存在对话框中，在使用智能 SVRT 时将始终可用。

制作窗口

单击**制作**按钮，将您的视频作品编制成多种用途的文件，包括与他人共享、上传至 Internet 或用于日后刻录到光盘中。



A-以标准 2D 格式输出、B-输出为 3D 格式、C-输出到设备、D-作品配置文件 (视频 / 音频文件格式)、E-上传至在线网站、F-作品预览、G-制作详细信息、H-配置文件设置、I-制作首选项

制作窗口是一个易于使用的界面，您可毫不费劲地制作作品。

注：在制作电影作品之前，请确认所有视频片段都具有相同的隔行扫描格式。这是制作前需执行的极为重要的步骤，因为它将极大地影响最终视频的质量。如果在制作电影过程中发现视频质量不理想，请确认所有视频片段的隔行扫描格式均相同。如果视频片段的隔行扫描格式不相同，请将它们设置为相同的格式，然后再次制作电影。要了解更多信息，请参阅设置电视 (视频片段隔行扫描) 制式。

在制作窗口中选择与您要执行的任务相匹配的制作选项。您可以选择以下其中一个制作选项：

标签	说明
标准 2D	如果您想要将作品输出成为在计算机上可以观看或日后刻录到光盘的 2D 文件，则单击 标准 2D 标签。您还可以只将音频输出成为可以在多种设备上播放的音频文件。请参阅输出到标准 2D 文件以了解更多信息。

3D	如果您想将您的作品输出为 3D 视频文件格式，请单击 3D 标签。请参阅输出为 3D 格式以了解更多信息。
设备	如果您想要制作视频，然后将其输出到摄像机或便携式设备，则单击 设备 标签。请参阅输出到设备以了解更多信息。
在线	如果您需要将视频上传到 YouTube、Facebook、Dailymotion 或 Vimeo，则单击 在线 标签。请参阅上传视频至社交网站以了解更多信息。

注：您还可以使用**批量制作**功能，同时在编辑窗口中制作多个已创建的视频作品项目。请参阅批量制作以了解更多信息。

输出到标准 2D 文件

您可以将您的视频文件作为标准 2D 视频文件输出，您可以在计算机上观看、将其刻录到光盘或输出到便携式设备。您还可以只将音频输出为音频文件格式进行播放。

注：如果您不确定应该将作品输出为哪一种视频格式，请单击**智能 SVRT**按钮以获得帮助。请参阅利用智能 SVRT 以了解有关使用此功能的更多信息。

您可以以下列其中一种格式输出项目：

- AVI
- MPEG-1*
- MPEG-2*
- H.264 AVC*
- (WMV) Windows Media Video
- MPEG-4*
- QuickTime (MOV)*
- 音频文件 (WMA、WAV、M4A)

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要将您的视频作输出为标准 2D 格式，请执行以下步骤：

注：如果在您的视频作品有任何 3D 媒体，您必须确保在创作前设置了文件的 3D 源格式，以确保媒体以 2D 格式正确显示。讯连科技威力导演将在把指定眼帧加入您的 2D 视频中。请参阅设置 3D 源格式了解更多信息。

1. 通过单击选择视频文件格式 (或者如果您仅想要输出作品的音频，则选择音频文件选项)。
2. 选择您想要用来创建文件的**配置文件名称/质量**。这种选择确定了和输出文件的视频分辨率、文件大小整体质量。请参阅自定义配置文件以了解更多信息。
3. 按需要配置制作首选项。请参阅配置制作首选项了解更多信息。
4. 检查作品详细信息以及文件将被输出到计算机上您想要的文件夹中。单击  以设置其他输出路径。
5. 单击**开始**按钮开始制作您的文件。

自定义配置文件

选择输出文件的文件格式后，根据您所选择的格式，您可以在配置文件部分自定义一些质量设置。

这些质量设置称为配置文件，包含视频文件的分辨率、比特率压缩、音频压缩类型等等。

在您输出作品之前，您可能需要创建一个新的质量配置文件、编辑现有的文件或选择其他现有的配置文件以及制作选项部分的下拉列表中的其他选项。

配置制作首选项

在开始制作文件之前，您可以从下列制作首选项中选择：

注：可用的首选项取决于您选择的文件格式和您计算机上安装的讯连科技威力导演版本。

- **快速视频输出技术：SVRT 和硬件视频编码器**是可以减少制作时间的选项。只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family 技术的计算机) 并且您在以支持它的文件格式 (H.264 和 MPEG-4) 输出，才能启用**硬件视频编码器**选项。
- **Dolby Digital 5.1**：如果您想要在制作的视频文件中包含 Dolby Digital 5.1 音频，则选择该首选项。
- **x.v.Color**：x.v.Color 是一种可以显示比一般系统更广色彩范围的色彩系统。如果您的播放环境为 x.v.Color，讯连科技威力导演可以生成一个与 x.v.Color 兼容的流，该流可与 RGB 显示向后兼容，同时还提供了获得更好视觉质量的机会。
- **制作过程中启用预览**：选择该选项在制作过程中预览电影。选择该选项会增加制作文件所需的时间。

输出为 3D 格式

您可以将您的作品输出为 3D* 视频文件格式。要将项目输出到文件，选择 **3D** 标签，然后选择所需的文件格式。

注：如果您不确定应该将作品输出为哪一种视频格式，请单击**智能 SVRT** 按钮以获得帮助。请参阅利用智能 SVRT 以了解有关使用此功能的更多信息。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

您可以以下列其中一种格式输出作品：

- (WMV) Windows Media Video
 - MPEG-4*
 - MPEG-2*
 - H.264 AVC*
 - QuickTime (MOV)*
-

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要将您的视频作输出为 3D 格式，请执行以下步骤：

注：如果您的视频作品中有任何 2D 媒体，您必须在创作前将其转换到 3D。请参阅威力工具：2D 到 3D 以了解更多信息。

1. 通过单击选择 3D 视频文件。
2. 从下拉列表中选择 **3D 输出格式**。请参阅 3D 输出格式了解更多信息。
3. 选择您想要用来创建文件的**配置文件名称/质量**。这种选择确定了和输出文件的视频分辨率、文件大小整体质量。请参阅自定义配置文件以了解更多信息。
4. 按需要配置制作首选项。请参阅配置制作首选项了解更多信息。
5. 检查作品详细信息以及文件将被输出到计算机上您想要的文件夹中。单击  以设置其他输出路径。
6. 单击**开始**按钮开始制作您的文件。

3D 输出格式

选择了视频文件格式 (或容器) 后，您需要选择 3D 输出源格式。这种选择指定 3D 内容的显示方式。您可以选择以下其中一个 3D 输出源格式：

- **左右并排半宽 (L/R)：**一种为 4:3 或非高清视频作品进行优化的左右并排 3D 源格式。
- **左右并排全宽 (L/R)：**一种为高清视频作品进行优化的左右并排 3D 源格式。

注：3D MPEG-2 视频不能以这种源格式输出。左右并排全宽格式仅在 64 位操作系统中运行极致版时可用。

- **H.264 多视图编码：**一种多视图编码 (MVC) 源格式。
- **立体图像：**一种红蓝立体图像源格式。如果您没有 3D 显示设备则选择这种格式，以使用 3D 眼镜观看 3D 视频作品。

自定义配置文件

选择输出文件的文件格式后，根据您所选择的格式，您可以在配置文件部分自定义一些质量设置。

这些质量设置称为配置文件，包含视频文件的分辨率、比特率压缩、音频压缩类型等等。

在您输出作品之前，您可能需要创建一个新的质量配置文件、编辑现有的文件或选择其他现有的配置文件以及制作选项部分的下拉列表中的其他选项。

配置制作首选项

在开始制作文件之前，您可以从下列制作首选项中选择：

注：可用的首选项取决于您选择的文件格式和您计算机上安装的讯连科技威力导演版本。

- **快速视频输出技术：SVRT 和硬件视频编码器**是可以减少制作时间的选项。只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family 技术的计算机) 并且您在以支持它的文件格式 (H.264 和 MPEG-4) 输出，才能启用**硬件视频编码器选项**。
- **Dolby Digital 5.1：**如果您想要在制作的视频文件中包含 Dolby Digital 5.1 音频，则选择该首选项。
- **x.v.Color：**x.v.Color 是一种可以显示比一般系统更广色彩范围的色彩系统。如果您的播放环境为 x.v.Color，讯连科技威力导演可以生成一个与 x.v.Color 兼容的流，该流可与 RGB 显示向后兼容，同时还提供了获得更好视觉质量的机会。

输出到设备

如果您想要将视频作品输出回 DV 或 HDV* 磁带，则选择**设备**标签。

注：在进行写入之前，您必须在 HDV 摄像机上手动找到要写入内容的位置。

您还可以将作品输出到文件，然后您可以将其复制回 HDD (硬盘驱动器) 摄像机*。或将其输出为与多种便携式设备兼容的文件格式，包括 iPod/iPhone/iPad、PS3*/PSP/Walkman、Xbox/Zune 和各种各样的手机*。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

要将您的视频作输出到设备，请执行以下步骤：

1. 通过单击选择设备类型。如果您在写回到 DV 或 HDV 摄像机，确保其连接并且打开。
2. 选择您想要用来创建文件的**配置文件类型**或**配置文件名称/质量**。这种选择确定了和输出文件的视频分辨率、文件大小整体质量。
3. 按需要配置制作首选项。请参阅配置制作首选项了解更多信息。
4. 检查作品详细信息以及文件将被输出到计算机上您想要的文件夹中。单击  以设置其他输出路径。
5. 单击**开始**按钮开始制作您的文件。

配置制作首选项

在开始制作之前，您可以从下列制作首选项中选择：

注：可用的首选项取决于您选择的文件格式和您计算机上安装的讯连科技威力导演版本。

- **快速视频输出技术：SVRT 和硬件视频编码器**是可以减少制作时间的选项 (仅在创建 HDD 摄像机文件时可用)。只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family technology 的计算机) 并且您在以支持它的文件格式 (H.264 和 MPEG-4) 输出，才能启用**硬件视频编码器**选项。
- **Dolby Digital 5.1**：如果您想要在制作的视频文件中包含 Dolby Digital 5.1 音频，则选择此首选项 (仅在创建 HDD 摄像机文件时可用)。
- **x.v.Color**：x.v.Color 是一种新的色彩系统，可以显示比一般系统更广的色彩范围 (仅在创建 HDD 摄像机文件时可用)。如果您的播放环境为 x.v.Color，讯

连科技威力导演可以生成一个与 x.v.Color 兼容的流，该流可与 RGB 显示向后兼容，同时还提供了获得更好视觉质量的机会。

- **写回完成后删除文件**：选择该选项让讯连科技威力导演在制作的视频文件写回到 DV 或 HDV 摄像机中后将其删除。
- **制作过程中启用预览**：选择该选项在制作过程中预览电影。选择该选项会增加制作文件所需的时间。

上传视频至社交网站

单击**在线**标签将您的视频作品上传至下列在线社交网站之一：

- Facebook
- YouTube
- Dailymotion
- Vimeo

将视频上传至 Facebook

要将您的视频上传至 Facebook，请选择 **Facebook** 按钮，指定下面的信息和设置，然后单击**开始**按钮。后面的步骤在用户界面进行，用来授权并上传您的视频。

选择视频质量

在将视频上传到 Facebook 之前，请确保您从**配置文件类型**下拉列表中选择了所需的视频质量。

标题和说明

在提供的字段中输入您视频的**标题**和**说明**。上传后在 Facebook 上就包括了您输入的文字。

配置制作首选项

在开始制作之前，您可以从下列制作首选项中选择：

- **硬件视频编码器**：只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family technology 的计算机) 才能启用该选项。
- **制作过程中启用预览**：选择该选项在制作过程中预览电影。选择该选项会增加制作文件所需的时间。

将视频上传至 YouTube

要将您的视频上传至 YouTube，请选择 **YouTube** 按钮，输入您的**用户名和密码**，指定下面的信息和设置，然后单击**开始**按钮。如果您视频的尺寸/长度超出了允许的最大范围，讯连科技威力导演会将其截成多个更小/更短的视频，上传这些视频，然后在 YouTube 上为您创建一个播放列表。

注：如果您想要向他人显示您是如何创建视频作品，则请登录 DirectorZone，然后选择在 **DirectorZone 上共享时间线信息**。选择该选项后，DirectorZone 上会显示您项目时间线的动画版本以及您上传的视频。

上传至 YouTube 3D

如果您上传的视频作品是 3D 作品，选择**共享为 3D 视频*** 选项将其以 3D 视频源格式上传至 YouTube。上传完成之后，您将可以在 YouTube 以 3D 形式观看。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

选择视频质量

在将视频上传到 YouTube 之前，请确保您从**配置文件类型**下拉列表中选择了所需的视频质量。您选择的视频质量会使相应的质量选项在 YouTube 对视频进行完全处理后变得可用。

注：YouTube 上可用的质量选项还取决于捕捉的视频的原始质量和观看视频的用户的带宽。

标题、标签、说明和视频类别

在提供的字段中输入您视频的**标题**和**说明**。上传后在 YouTube 上就包括了您输入的文字。选择其中一个**视频类别**，还要输入一些用户可以搜索发现您视频的关键词标签。

配置制作首选项

在开始制作之前，您可以从下列制作首选项中选择：

- **硬件视频编码器**：只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family technology 的计算机) 才能启用该选项。
- **制作过程中启用预览**：选择该选项在制作过程中预览电影。选择该选项会增加制作文件所需的时间。

上传视频至 Dailymotion

要将您的视频上传至 Dailymotion，请选择 **Dailymotion** 按钮，指定下面的信息和设置，然后单击**开始**按钮。如果您视频的尺寸/长度超出了允许的最大范围，讯连科技威力导演会将其截成多个更小/更短的视频，上传这些视频，然后在 Dailymotion 上为您创建一个播放列表。

注：如果您想要向他人显示您是如何创建视频作品，则请登录 DirectorZone，然后选择**在 DirectorZone 上共享时间线信息**。选择该选项后，DirectorZone 上会显示您项目时间线的动画版本以及您上传的视频。

选择视频质量

在将视频上传到 Dailymotion 之前，请确保您从**配置文件类型**下拉列表中选择了所需的视频质量。您选择的视频质量会使相应的质量选项在 Dailymotion 对视频进行完全处理后变得可用。

注：Dailymotion 上可用的质量选项还取决于捕捉的视频的原始质量和观看视频的用户带宽。

标题、标签、说明和视频类别

在提供的字段中输入您视频的**标题**和**说明**。上传后在 Dailymotion 上就包括了您输入的文字。选择其中一个**视频类别**，还要输入一些用户可以搜索发现您视频的关键词标签。

配置制作首选项

在开始制作之前，您可以从下列制作首选项中选择：

- **硬件视频编码器**：只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family technology 的计算机) 才能启用该选项。
- **制作过程中启用预览**：选择该选项在制作过程中预览电影。选择该选项会增加制作文件所需的时间。

上传视频至 Vimeo

要将您的视频上传 Vimeo，请选择 **Vimeo** 按钮，指定下面的信息和设置，然后单击 **开始** 按钮。如果您视频的尺寸/长度超出了允许的最大范围，讯连科技威力导演会将其截成多个更小/更短的视频，上传这些视频，然后在 Vimeo 上为您创建一个播放列表。

注：如果您想要向他人显示您是如何创建视频作品，则请登录 DirectorZone，然后选择在 **DirectorZone 上共享时间线信息**。选择该选项后，DirectorZone 上会显示您项目时间线的动画版本以及您上传的视频。

选择视频质量

在将视频上传到 Vimeo 之前，请确保您从**配置文件类型**下拉列表中选择了所需的视频质量。您选择的视频质量会使相应的质量选项在 Vimeo 对视频进行完全处理后变得可用。

注： Vimeo 上可用的质量选项还取决于捕捉的视频的原始质量和观看视频的用户带宽。

标题、标签和说明

在提供的字段中输入您视频的**标题**和**说明**。上传后在 Vimeo 上就包括了您输入的文字。

配置制作首选项

在开始制作之前，您可以从下列制作首选项中选择：

- **硬件视频编码器：**只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family technology 的计算机) 才能启用该选项。
- **制作过程中启用预览：**选择该选项在制作过程中预览电影。选择该选项会增加制作文件所需的时间。

批量制作

讯连科技威力导演让您使用制作功能，一次制作多个项目。在批量制作窗口，您可导入多个 .pds 格式的讯连科技威力导演项目，将其输出为各种格式的视频文件，全部采用一种设置。

要执行批量制作，请执行以下步骤：

注： 如果您当前使用视频作品，必须将其保存并关闭，然后才能进行批量制作。

1. 从菜单中选择**文件 > 批量制作**。
2. 单击 ，然后浏览并选择您想要加入作品队列的讯连科技威力导演项目。
3. 如果需要，单击**输出文件**列中的文件名，修改输出视频文件的名称。
4. 如果需要，单击  编辑任务的作品配置文件设置如下：

注：如果需要，单击智能 SVRT 按钮寻求选择输出设置文件方面的帮助。请参阅利用智能 SVRT 以了解更多信息。

- **输出路径：**如果需要，在您的计算机上选择另一个位置，通过单击  设置另一个输出路径，文件将会被输出到这个文件夹中。
 - **作品类型：**选择是否想要将所选的任务作为视频文件、设备的视频文件或 3D* 视频文件输出。
 - **媒体文件格式：**从此下拉列表中选择输出视频文件的格式。
-

注：根据您的前两个选择的不同，可用的下拉列表将会不同。用它们来选择 3D* 输出格式、配置文件等。

单击**确定**以关闭配置文件设置窗口并设置您的更改。

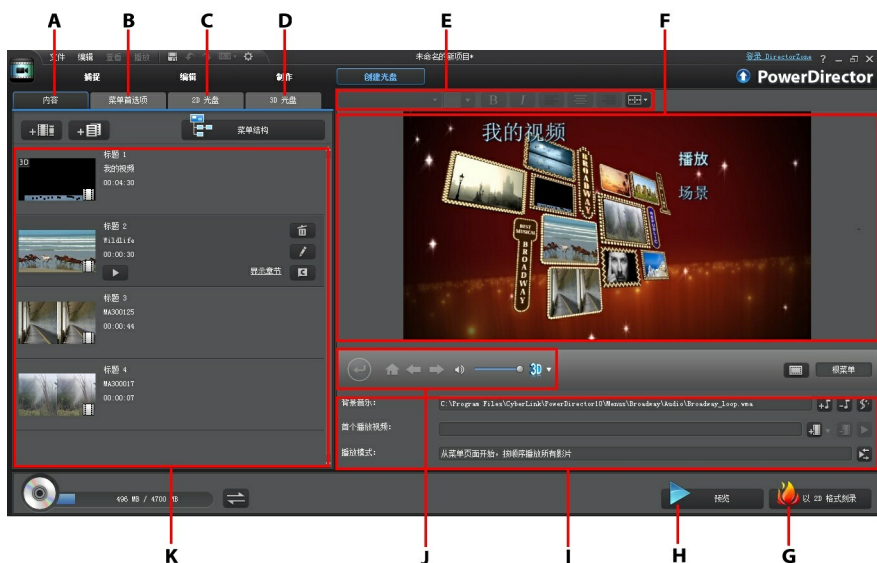
5. 如果您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family 技术的计算机) 并且您在以支持它的文件格式 (H.264 和 MPEG-4) 输出，如果您想要讯连科技威力导演在批量制作过程中在可用时对其加以使用，请选择**自动启用 GPU 硬件视频编码器**选项。
 6. 单击**开始**开始列表中所有任务的制作。
-

注：选择**制作后关机**选项让讯连科技威力导演在所有任务都得到制作后关闭程序和计算机。

第 18 章：

创建光盘

视频作品的创建完成后，单击**创建光盘**将电影刻录到光盘中，并添加精美的光盘菜单。您也可以导入其他视频和讯连科技威力导演项目，只需几个简单的步骤即可创建具有专业外观的多层光盘。



A-光盘内容标签、B-菜单首选项标签、C-2D光盘首选项标签、D-3D光盘首选项标签、E-光盘菜单字体属性、F-光盘菜单预览窗口、G-刻录到光盘、H-预览光盘菜单、I-光盘菜单属性、J-菜单导航控件、K-光盘内容

讯连科技威力导演中创建的光盘可以有一个或一个以上的标题 (视频文件或讯连科技威力导演项目), 其在最终光盘中被称作**场景**。每个标题 (或**场景**) 可具有多个章节并包括有字幕。

要创建光盘菜单、然后将视频作品刻录到光盘, 请执行以下步骤:

1. 单击**创建光盘**按钮打开创建光盘窗口。您正在使用的视频作品自动导入到窗口中。
2. 单击**内容**标签, 单击  和  按钮将其他的标题 (视频文件和/或威力导演项目) 导入到光盘上。请参阅导入其他光盘内容以了解详细信息。
3. 单击**菜单首选项**标签, 然后在库中选择您想要在光盘使用的菜单。请参阅选择光盘菜单以了解选择菜单方面或自定义自己的菜单方面的详细信息。
4. 编辑所选的光盘菜单属性, 包括自定义菜单文字、按钮数、背景音乐等等。请参阅编辑光盘菜单属性以了解更多信息。
5. 如果需要, 单击库中所选光盘菜单的缩略图, 选择**修改**, 在菜单设计器中对其执行高级编辑。你还可以在菜单设计器中创建新的光盘菜单或 3D* 菜单。请参阅在菜单设计器中自定义光盘菜单以了解详细信息。
6. 最后一步是将您的视频作品刻录到光盘。执行下列步骤之一:
 - 如果您的项目是标准 2D 视频作品, 则单击**2D 光盘**标签。请参阅以 2D 格式刻录光盘以了解更多信息。
 - 如果您的项目是 3D* 视频作品, 则单击**3D 光盘**标签。请参阅以 3D 格式刻录光盘以了解更多信息。

注: * 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

导入其他光盘内容

内容标签包含将被刻录到光盘的当前视频作品。在此标签上, 您可以导入其他标题 (视频文件和讯连科技威力导演项目), 其在光盘菜单上连同您当前的视频作品被称作**场景**。

在**内容**标签上, 您可以将其他标题添加到光盘, 操作如下:

- 单击  导入您想要在创建的光盘上的其他视频文件。
- 单击  导入您想要在创建的光盘上的任何现有讯连科技威力导演项

目。

注：在您添加内容时，单击**菜单结构**按钮查看光盘菜单的结构。在结构树中，您可以看到光盘中的所有标题（视频和项目）以及各个标题中的任何章节。

将视频和讯连科技威力导演项目导入**内容**标签上时，下列按钮用来：

-  - 播放所选题目。
-  - 从光盘菜单中删除所选的标题。
-  - 编辑讯连科技威力导演编辑窗口中所选的标题。

单击**显示章节**查看所选题目（视频或项目）中的章节。您可单击  按钮设置/编辑章节室中所选题目的章节。要了解更多信息有关编辑章节的信息，请参阅添加章节。

注：在您向光盘添加内容时，请注意窗口底部的容量信息。单击  切换

光盘容量显示或单击  随时查看光盘作品摘要。

您在添加光盘上的所有内容时，可以重新排列所有标题的顺序，只需将其拖动到您想要的位置即可。





标题在**内容**标签上的顺序也是它们刻录到光盘上的顺序。

选择光盘菜单

单击**菜单首选项**标签，在菜单库中选择你想要在光盘上包括的光盘菜单模板。要在光盘菜单中预览页面，只需单击其在库中的缩略图。

注：如果您不想最终光盘中有菜单，选择菜单库中的**无菜单模板**。

讯连科技威力导演中的大部分光盘菜单模板都是多层的且包含以下页面：

- 主菜单首页 (**根菜单**)。
- 如果您有一个以上的标题 (视频或项目)，在光盘预览窗口您的光盘将有一个**场景**页面。请注意，在菜单设计器中时，其被称为**标题**页面。
- 如果添加了章节，则可浏览标题的**章节**页面。
- 可启用/禁用光盘字幕的**字幕**页面。

注：当在字幕室中创建字幕时，光盘菜单中的字幕页面将仅在选择了**为光盘创建字幕**才可用。请参阅添加字幕以了解更多信息。

要为您的光盘设置光盘菜单模板时，执行下列步骤之一：

注：您可设置光盘菜单中所有页面的菜单模板，或仅首页/根页面或仅子页面 (标题/章节和字幕页面)。如果您不想将菜单模板设置到所有页面，请确认您想要设置的页面在选择模板前首先显示在光盘菜单预览窗口。

- 右击您想要使用的菜单库中菜单模板的缩略图，然后选择：
 - **应用**将菜单页面设置到光盘菜单预览窗口中查看的当前菜单页面。
 - **应用到所有页面**将菜单模板应用菜单中的所有页面，即首页、标题、章节。
- 单击您想要使用的菜单库中菜单模板的缩略图，然后选择：
 - **应用**将菜单页面设置到光盘菜单预览窗口中查看的当前菜单页面。

- **应用到所有页面** 将菜单模板应用菜单中的所有页面，即首页、标题、章节。

注：如需要，您可以从 DirectorZone 下载并导入其他光盘菜单模板。请参阅从 DirectorZone 下载以了解更多信息。

编辑光盘菜单属性

讯连科技威力导演让您充分发挥创造力来打造光盘菜单的外观。使用菜单导航控件预览所选光盘菜单的设计和行。

如果您想要查看场景、章节或字幕页面，单击光盘菜单预览窗口，然后使用按钮和其他菜单导航控件来导航光盘菜单。或单击窗口下方的**预览**按钮查看光盘在光盘播放器上播放时的外观。



注：要使用菜单设计器对所选光盘模板进行更高级的编辑，右击菜单库中的菜单模板，然后选择**修改**。请参阅在菜单设计器中自定义光盘菜单以了解更多信息。

编辑光盘菜单文字

要编辑出现在菜单页面上的文字 (包括可点击按钮文字)，请在光盘菜单预览窗口中双击文字，然后输入新的文字。您可以使用位于光盘菜单窗口上方的光盘菜单字体属性选项修改菜单文字的样式、大小和对齐方式。

要更改菜单中任何文字的位置，只需单击文字并将其拖动到新位置。

注：更改光盘菜单预览窗口中的菜单文字位置时，单击  启用电视安全区来帮助您确定所选片段在视频显示区域中的位置。

设置光盘菜单音乐

某些预定义光盘菜单模板包含菜单音乐。在光盘菜单属性区中，您可以：

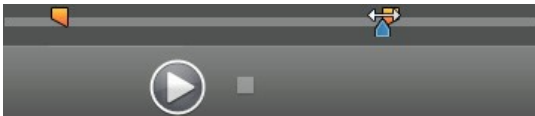
- 单击  编辑或替换菜单的背景音乐。请参阅设置背景音乐以了解更多信息。
- 单击  将当前的背景音乐从光盘菜单删除。
- 单击  用 Magic Music 添加背景音乐。请参阅 Magic Music 以了解更多信息。

设置背景音乐

如果您在光盘菜单中使用了背景音乐，单击  按钮执行以下功能：

注：光盘菜单背景音乐的最终持续时间是取决于播放模式设置窗口中的**持续时间**字段中所输入的时间，而不是音乐文件所需的时长。请参阅设置光盘播放模式以了解设置菜单持续时间的更多信息。

- 单击  按钮添加或替换当前光盘菜单背景音乐。
- 如果需要，使用播器控件和标记切入/标记切出指示器修整背景音乐。



- 如需要，将菜单音乐设置为逐渐**淡入**或**淡出**。
- 如果菜单音乐文件的长度未达到指定的持续时间，选择**自动重复**选项循环播放音乐。

在您进行背景音乐选项设置时，单击**全部应用页面**以设置光盘菜单中所有页面的音乐，或**应用**以仅为当前在光盘菜单预览窗口中查看的菜单页面进行设置。

添加首个播放视频

使用此选项将视频 (或现有的讯连科技威力导演项目) 作为首个播放视频添加到创建的光盘中。光盘插入光盘播放器后，在载入光盘菜单之前会自动播放首个播放视频。开场电影过程中没有浏览按钮，观众无法快进跳过这部分。

在专业制作中，这通常是版权声明或警告。但是，您也可用个人开场白或其它视频片段来代替。

要将片段设置为开场电影，操作如下：

- 单击  选择您要使用的视频。
- 单击  删除设置为开场电影的视频。
- 单击  预览首个播放视频。

注：如果您在创建 3D 视频作品并且刻录到 3D 格式的光盘，您可使用 3D 视频片段作为首个播放的视频。添加后，单击  设置片段的 3D 源格式。请参阅设置 3D 源格式了解更多信息。

设置光盘播放模式

单击  按钮打开播放模式设置窗口并设置光盘如何播放光盘上的任何场景。

注：光盘播放模式确定了标题 (添加到**内容**标签上的视频和项目) 在光盘上如何播放，而不是每个标题中包含的章节。如果您的光盘上仅有一个标题，光盘播放模式的设置对刻录的光盘没有任何影响。

在播放模式设置窗口中，您可以设置以下内容：

- 根据提供的描述，从三种可用的播放模式中选择一种。当插入光盘或按下光盘播放器的播放键时，光盘会按照所选择的行为进行操作。
- **自动菜单超时：**如果您想在光盘插入光盘播放器时自动播放光盘内容，选择自动菜单超时选项。选择该选项后，您的光盘内容会在指定时间内显示完光盘菜单后自动播放。如果您没有选择该选项，则会不断循环播放菜单直至您按下光盘播放器的播放键。
- **持续时间：**输入您的光盘菜单显示内容 (背景视频、背景音乐等) 的持续时间。在从头循环播放之前，您可设置的最短持续时间为 10 秒，最长可达 99 秒。

注：您输入的持续时间也就是菜单背景音乐的长度，即使所选音乐文件的时长长于指定的持续时间。

指定每页按钮数

当创建带有多标题或章节的光盘时，您可以选择**标题**和**章节**菜单页面中显示的缩略图按钮个数。

要修改在标题和章节页面显示的按钮数，您必须首先经由菜单预览窗口导航至**标题**和**章节**页面中的页面，然后使用左下角的**每页按钮数**下拉列表选择您想要这些页面的按钮数目。

注：每个菜单页面中可显示的缩略图按钮个数取决于菜单模板的设计。有些菜单模板不允许您更改页面上显示的按钮数。

选择**添加缩略图索引**将编号添加到菜单页面上的每个场景和章节缩略图。

在菜单设计器中自定义光盘菜单

您可以在菜单设计器*中对光盘菜单执行更高级的编辑。您还可从头开始创建崭新的光盘菜单模板。

要编辑现有的光盘菜单，右击**菜单首选项**标签中的菜单模板，然后选择**修改**。要创建新的光盘菜单模板，单击**创建菜单**按钮。



A-设置背景、B-更改文字属性、C-添加图像、D-添加文字、E-设置对象属性、F-添加按钮、G-设置按钮属性、H-光盘菜单字体属性、I-电视安全区/网格线、J-对齐对象、K-添加视频效果、L-启用 3D 深度、M-菜单页面查看 编辑、N-保存自定义模板、O-上传至 DirectorZone、P-菜单属性

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

在菜单设计器中，您可以对三个可能的光盘菜单页面进行编辑。请注意标题 (光盘上的视频和项目) 和章节页面的布局通常相同。

注：单击  使用电视安全区和网格线来帮助您确定菜单页面中按钮、图像和文字的准确位置。

要修改特定页面，请从**编辑**下拉菜单中选择**根菜单**、**标题/章节菜单**或**字幕 菜单**。

注：只有在字幕室中添加字幕时选择**为光盘创建字幕**，字幕菜单页面才可用。请参阅添加字幕以了解更多信息。

设置菜单的开启和背景

您可以在载入菜单的同时导入一个在背景中播放的视频。通常称为菜单开启，可在大多数商业光盘中的菜单选项显示之前看到。

您还可以添加光盘菜单背景或将其替换为图像或视频文件或设置应用到光盘菜单背景中的视频效果。

包含菜单开启

在菜单开启中加入视频，单击  按钮，选择**导入用户视频以便打开菜单选项**，然后选择您需要使用的视频。

设置菜单背景

通过图像或视频文件设置或替换菜单的背景图像。要做到这一点，单击  按钮，然后选择**设置背景图像或视频**选项。选择后，设置背景媒体在背景媒体调整设置窗口中如何显示。

调整菜单背景的媒体设置

背景媒体调整设置窗口在您导入视频片段和图像作为光盘菜单背景使用时显示。在窗口中您可以进行以下设置：

- **拉伸设置：**在此标签上，选择您想要讯连科技威力导演在被选作为背景的视频片段或图像显示比例与光盘菜单模板不同时进行的操作。选择**应用到全部菜单页面**在全部菜单页面上使用此设置。
- **3D-BD 设置：**如果您在将 3D 视频作品以 3D-BD* 光盘的形式输出，单击此标签设置您导入背景视频的 3D 源格式。请参阅设置 3D 源格式了解更多信息。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

选择视频效果背景

要将视频效果应用到光盘菜单的背景中，单击  按钮，然后从列表中选择视频效果。使用任何可用的设置来自定义您喜欢的效果。

添加图像到菜单

单击  按钮将图像导入光盘菜单。导入完成后，您可以按需要调整图像位置和大小以适合您要求的光盘菜单。如果您想将图像添加为菜单背景，请参阅设置菜单背景。

添加和编辑光盘菜单文字

您可以将其他文字添加到光盘菜单或在菜单设计器中完全自定义现有文字的格式和对齐方式。

注：您不能在菜单设计器窗口中编辑文字内容。您必须在光盘菜单预览窗口中编辑此文字。请参阅编辑光盘菜单文字以了解更多信息。

添加文字到光盘菜单

将其他文字添加到光盘菜单，操作如下：

1. 单击  按钮。
2. 使用鼠标选择菜单页面中您想要添加文字的位置。
3. 键入您需要使用的文字。

修改菜单文字属性

单击  标签，修改光盘菜单中的菜单文字属性。

应用预设字符类型

您可以将预定义的字符预设应用于所选的菜单文字对象。执行此操作，单击

 标签，然后选择一种字符预设。选择预设后，您可以使用其它文字属性标签上的选项自定义文字。

自定义文字字体

您可以自定义菜单文字的字体设置，包括颜色、模糊度和透明效果。要自定义菜单文字的字体，单击文字属性标签，然后单击 。

为文字添加阴影

您可以将阴影添加到菜单文字。提供的选项让您更改阴影的颜色，与文字之间的距离并添加透明或模糊效果。将阴影添加到菜单文字，单击文字属性标签，然后单击



为文字添加边框

您可以在菜单文字周围添加边框。提供的选项让您更改边框的颜色和大小，并添加透明或模糊效果。将边框添加到菜单文字，单击文字属性标签，然后单击 。

设置菜单文字字体和对齐方式

在预览窗口上方的光盘菜单字体属性区域，您可以自定义菜单中所用文字的字体。使用可用的选项自定义菜单的字体大小、颜色、字体类型、字体磅值、间距和对齐方式。

添加和编辑菜单按钮

您可以将其他菜单文字按钮添加到光盘菜单。您还可以设置菜单中使用的所有菜单和浏览按钮的属性。

添加菜单按钮

菜单按钮是用于访问光盘内容的按钮。这些按钮可能只包含文字或文字和相应的缩略图，具体取决于您所处的光盘窗口以及光盘菜单模板的设计。

添加菜单按钮，单击  按钮。根据您要添加按钮的光盘菜单的页面，新的按钮可能只有文字或按钮文字和场景/章节缩略图。

注：在每个菜单页面中您最多可以添加 14 个菜单按钮。

设置菜单按钮属性

对于每个页面上的所有菜单按钮，您可以自定义按钮外框、布局和突出样式。

执行此操作，单击  标签，然后如下设置按钮属性：

- 单击  标签设置场景和章节按钮的按钮缩略图外框。如果您想要使用您自己的自定义按钮外框，单击**导入自定义**。
- 单击  标签，然后选择所选页面上所需的缩略图按钮布局。可用的布局数量取决于您正在编辑的模板。
- 单击  标签设置选择或激活菜单按钮时显示的图标。从列表选择一个图标或单击**导入自定义**来导入您自己的自定义图标。

更改浏览按钮

要更改光盘菜单中使用的浏览按钮，单击  标签，然后单击 。从列表中选择浏览按钮样式模板，如果您想要使用您自己创建的自定义按钮，单击**导入自定义**。

设置对象属性

单击  标签，设置并自定义所有的菜单对象属性。此标签列出了光盘菜单上的所有对象，包括菜单按钮、图像和文字。

当您选择对象列表中的某个项目时，此对象会在预览窗口中高亮显示。高亮显示后，您可以方便地对对象进行编辑、调整大小、更改形状或移动到光盘菜单周围的所需位置。

选择**仅显示所选对象**可在设置属性时仅显示所选对象。可用的属性取决于您选择的对象类型。

对齐对象

要对齐光盘菜单中的对象，在设置对象属性标签中将其选中，然后从  下拉菜单中选择所需的对齐方式。

在光盘菜单中启用 3D 深度

如果您在创建 3D 视频作品并且想让光盘菜单也是 3D 格式，单击  按钮，然后选择**启用 3D 深度*** 选项。

注：使用该功能时，选择  按钮启用 3D 模式以得到最佳编辑效果。请参阅在 3D 模式中预览以了解使用这种模式方面的更多信息。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

启用后，使用滑块设置您想要光盘菜单对象 (文字、按钮等) 3D 形式的深度大小。将滑块向右拖动将使 3D 光盘菜单对象看起来离观众更近 (在前景中)，将滑块向左拖动将使其看起来远离 (在背景中)。

保存并共享光盘菜单模板

修改/自定义完光盘菜单模板后，您可以将其保存在您的光盘菜单库中以备将来使用，或上传至 DirectorZone 同他人共享。

- 单击**共享**将自定义模板上传至 DirectorZone。
- 单击**另存为**将修改过的模板作为新模板保存到光盘菜单库中。
- 单击**保存**将新模板保存到光盘菜单库中。

将作品刻录到光盘

将视频作品刻录到光盘是创建光盘过程的最后一步。光盘刻录完成之后，您可以在光盘播放器上进行播放。您还可以创建光盘文件夹，在硬盘上组织媒体文件。完成最终光盘时，您的选择有：

- 以 2D 格式刻录光盘
- 以 3D 格式刻录光盘

在讯连科技威力导演中，您可以下列光盘格式之一将视频作品刻录到光盘：

- **DVD**：DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW
- **VCD*/SVCD (仅 2D 光盘)**：CD-R、CD-RW
- **蓝光光盘 (TM)***：BDXL、BD-RE、BD-R

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

以 2D 格式刻录光盘

如果您创建的是标准 2D 视频作品，单击 **2D 光盘** 标签配置您的光盘首选项并将其刻录到光盘。

配置光盘首选项

在 **2D 光盘** 标签上有以下首选项供您选择：

光盘格式

- 选择您所需的将视频刻录到光盘的光盘格式。根据您选择的光盘格式，可能会显示选择光盘容量的下拉选项。

注：您还可以将视频项目以 **AVCHD*** 格式刻录到可移动磁盘中。要执行此操作，选择 **AVCHD** 按钮，然后从下拉列表中选择 **可移动磁盘**。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

视频和音频设置

- **选择视频录制格式**：如果您所选的光盘格式可用，请选择光盘上的视频录制格式及其显示比例。
- **选择视频编码格式和质量**：如果您所选的光盘格式可用，请选择光盘的编码格式和视频质量，**智能匹配**选项会自动调整到最佳质量视频文件的比特率，使其与您正在使用的光盘的容量正好吻合。
- **选择音频编码格式和声道**：选择光盘的音频格式和可输出的声道数量。如果是刻录 DVD、蓝光光盘或 AVCHD 光盘，可选择 **Dolby Digital** 创建带有 Dolby Digital 2 或 5.1 环绕立体声的光盘。如果是蓝光光盘，还可选择 **DTS**，由讯连科技威力导演使用 DTS 5.1 创建带有 DTS 5.1 环绕立体声的光盘。

注：可供选择的视频质量和音频类型取决于您选择的光盘格式。

- **启用讯连科技 TrueTheater Surround**：选择此选项后启用讯连科技 TrueTheater Surround 来增强菜单背景音乐。在**客厅**、**影院**或**体育场**中进行选择。

刻录光盘

以 2D 格式将您的视频作品刻录到光盘并在光盘上创建菜单，请执行以下步骤：

1. 单击 **2D 光盘** 标签。
2. 单击以 **2D 格式刻录** 按钮。显示最终输出窗口。
3. 按下述配置制作首选项：
 - **当前驱动器**：将被讯连科技威力导演用来将作品刻录到光盘的驱动器 (对于 AVCHD 格式是可移动磁盘)。如果必要，单击  按钮选择另一个驱动器并配置刻录设置。请参阅配置刻录设置了解更多信息。如果您在将作品刻录到可擦写光盘，可单击  清除光盘内容。请参阅擦除光盘了解更多信息。
 - **光盘卷标**：在提供的字段输入光盘卷标。光盘卷标最长可以有 16 个字符。
 - **刻录到光盘**：如果您想要将作品刻录到光盘，请确认选择了此选项。
 - **拷贝数**：在提供的字段输入您想使用讯连科技威力导演连续刻录光盘的数目。
 - **创建文件夹**：选择此选项在您的计算机上创建一个用于包含所有需要刻录的文件的光盘文件夹。单击  指定要创建的文件夹位置。创建文件夹会覆盖目录中的所有现有数据。
 - **启用 x.v.Color**：x.v.Color 是一种可以显示比一般系统更广色彩范围的色彩系统。如果您的播放环境为 x.v.Color，讯连科技威力导演可以生成一个与 x.v.Color 兼容的流，该流可与 RGB 显示向后兼容，同时还提供了获得更好视觉质量的机会。
 - **启用硬件视频编码器**：启用此选项加速输出和刻录时间。只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family technology 的计算机) 才能启用该选项，该选项在硬件加速首选项标签中启用。
4. 当您准备好时，单击**开始刻录**按钮将作品刻录到光盘。

注：刻录过程可能需要几分钟，时长取决于视频的 length 和质量以及计算机的处理能力。请不妨小憩片刻，静候讯连科技威力导演输出影片并刻录到光盘。**剩余时间**不包括封闭/关闭光盘所需的时间。

以 3D 格式刻录光盘

如果您创建的是 3D* 视频作品，单击 **3D 光盘** 标签配置您的光盘首选项并将其刻录到光盘。

注：* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

配置光盘首选项

在 **3D 光盘** 标签上有以下首选项供您选择：

光盘格式

- 选择您所需的将视频刻录到光盘的光盘格式。根据您选择的光盘格式，可能会显示选择光盘容量的下拉选项。

注：您还可以将视频项目以 AVCHD* 格式刻录到可移动磁盘中。要执行此操作，选择 **AVCHD** 按钮，然后从下拉列表中选择 **可移动磁盘**。* 标记表示讯连科技威力导演中的可选功能。查看版本表获取详细的版本化信息。

视频和音频设置

- **选择视频录制格式：**如果您所选的光盘格式可用，请选择光盘上的视频录制格式及其显示比例。
- **选择视频编码格式和质量：**如果您所选的光盘格式可用，请选择光盘的编码格式和视频质量，**智能匹配**选项会自动调整到最佳质量视频文件的比特率，使其与您正在使用的光盘的容量正好吻合。
- **选择音频编码格式和声道：**选择光盘的音频格式和可输出的声道数量。如果是刻录 DVD、蓝光光盘或 AVCHD 光盘，可选择 **Dolby Digital** 创建带有 Dolby Digital 2 或 5.1 环绕立体声的光盘。如果是蓝光光盘，还可选择 **DTS**，由讯连科技威力导演使用 DTS 5.1 创建带有 DTS 5.1 环绕立体声的光盘。

注：可供选择的视频质量和音频类型取决于您选择的光盘格式。

- **3D 输出配置文件：**选择输出然后刻录到光盘的视频的 3D 源格式。

注：使用左右并排 3D 源格式的 3D 光盘上不支持字幕和光盘菜单。

- **启用讯连科技 TrueTheater Surround：**选择此选项启用讯连科技 TrueTheater Surround 来增强菜单背景音乐。在**客厅**、**影院**或**体育场**中进行选择。

刻录光盘

以 3D 格式将您的视频作品刻录到光盘并在光盘上创建菜单，请执行以下步骤：

1. 单击 **3D 光盘** 标签。
2. 单击以 **3D 格式刻录** 按钮。显示最终输出窗口。
3. 按下述配置制作首选项：
 - **当前驱动器**：将被讯连科技威力导演用来将作品刻录到光盘的驱动器 (对于 AVCHD 格式是可移动磁盘)。如果必要，单击  按钮选择另一个驱动器并配置刻录设置。请参阅配置刻录设置了解更多信息。如果您在将作品刻录到可擦写光盘，可单击  清除光盘内容。请参阅擦除光盘了解更多信息。
 - **光盘卷标**：在提供的字段输入光盘卷标。光盘卷标最长可以有 16 个字符。
 - **刻录到光盘**：如果您想要将作品刻录到光盘，请确认选择了此选项。
 - **拷贝数**：在提供的字段输入您想使用讯连科技威力导演连续刻录光盘的数目。
 - **创建文件夹**：选择此选项在您的计算机上创建一个用于包含所有需要刻录的文件的光盘文件夹。单击  指定要创建的文件夹位置。创建文件夹会覆盖目录中的所有现有数据。
 - **启用 x.v.Color**：x.v.Color 是一种可以显示比一般系统更广色彩范围的色彩系统。如果您的播放环境为 x.v.Color，讯连科技威力导演可以生成一个与 x.v.Color 兼容的流，该流可与 RGB 显示向后兼容，同时还提供了获得更好视觉质量的机会。
 - **启用硬件视频编码器**：启用此选项加速输出和刻录时间。只有您的计算机能支持硬件加速 (支持 CUDA 的 NVIDIA 显卡、支持 AMD Accelerated Parallel Processing 的 AMD 显卡或具有 Intel Core Processor Family technology 的计算机) 才能启用该选项，该选项在硬件加速首选项标签中启用。
4. 当您准备好时，单击**开始刻录**按钮将作品刻录到光盘。

注：刻录过程可能需要几分钟，时长取决于视频的长度和质量以及计算机的处理能力。请不妨小憩片刻，静候讯连科技威力导演输出影片并刻录到光盘。**剩余时间**不包括封闭/关闭光盘所需的时间。

配置刻录设置

首次刻录光盘之前，建议您单击  按下述设置刻录配置：

- **录制驱动器**：选择将被讯连科技威力导演用来将作品刻录到光盘的驱动器 (对于 AVCHD 格式是可移动磁盘)。
- **刻录速度**：设置刻录光盘时的刻录速度。如果您在刻录过程中碰到错误，尝试降低刻录速度。
- **包括缓冲区欠载保护**：选择此选项确保视频没有中断地写入光盘。视频刻录中的中断可能导致光盘不可用。

设置完毕后，讯连科技威力导演在每次刻录时都使用相同的配置直至您更改设置。

正在擦除光盘

如果使用的是可擦写光盘，您可以将已录制在该光盘中的内容擦除。这样就可以反复使用同一张光盘而无需再购买新盘。单击  按钮开始擦除光盘。

当擦除光盘时，选择：

- **快速**选项可擦除光盘中包含的索引。
- **全部**选项可擦除光盘中包含的所有内容。

单击**确定**擦除光盘。

第 19 章：

威力导演首选项

要在讯连科技威力导演中设置首选项，只需单击  按钮或按键盘上的 Alt+C 键。

常规首选项

在首选项窗口中选择**常规**标签。提供的选项如下：

应用程序：

- **最大撤销级数**：输入一个数值（0 到 100 之间），表示制作视频时可撤消 (Ctrl+Z) 的错误操作次数。设置的次数越多，所消耗的 CPU 资源也就越多。
- **电视制式**：为视频选择电视制式 (NTSC 或 PAL)。该制式应适合于您要播放视频 (如果将它刻录到光盘中) 的所在地区。
- **使用丢帧时间码**：如果您选择的电视制式为 NTSC，则选择 **是** 将您视频的时间码与其时间线中的视频长度保持同步。
- **在时间线中显示声音波形**：选择在时间线上显示表示音频片段中音量的声音波形。
- **启用高清视频处理（阴影文件）**：选择此选项使讯连科技威力导演加快处理文件，从而提高高清视频编辑速度。启用此选项会消耗更多的 CPU 资源。
- **自动删除临时文件的时间间隔**：选择此选项使讯连科技威力导演每隔特定天数自动删除在编辑时创建的临时文件。如果您想要选择和删除指定的临时文件以释放光盘空间，单击**手动删除**按钮。

Internet:

- **自动检查软件更新**：选择此选项自动定期检查更新或新的威力导演版本。

语言：

- **使用系统默认语言**：选择此选项使语言显示与您操作系统的语言相同。
- **用户自定义**：选择此选项，然后从下拉列表中选择您想要使用的语言。

捕捉首选项

在首选项窗口中选择**捕捉**标签。提供的选项如下：

捕捉：

- **将捕捉的文件添加至媒体库中**：选择此选项可在捕捉完成后直接将捕捉的文件导入媒体库。
- **将捕捉的文件添加至空工作区**：选择此选项自动将捕捉的文件导入工作区(时间线)的空区域。
- **在录制配音过程中启用自动文件替换**：如果在录制过程中配音发生重叠，选择此选项则会覆盖现有的音频。

自动场景检测：

- **完成捕捉后不检测场景**：如果您不想在视频被捕捉后激活自动音频场景检测功能，则选择此选项。
- **捕捉后，通过视频帧的变化检测场景**：选择此选项在视频捕捉过程中执行场景检测。在场景检测中，讯连科技威力导演对所捕捉的帧进行比较以决定何时场景更改。在录制过程中，每个场景都另存为一个文件。
- **捕捉过程中，通过时间码检测场景，然后将每个场景保存为单独文件（仅限 DV-VCR 模式）**：选择此选项检测场景分割信号并将各个场景保存为单独的文件。（每当用户松开 REC 按钮时，DV 摄像机即在磁带中生成一个场景分割信号。）该项功能仅适用于 DV 摄像机捕捉。

DV 参数设置：

- 单击 **DV 参数**按钮为您的 DV 摄像机设置缓冲时间(在**批量捕捉/写入磁带**部分)。设置缓冲时间可以确保 DV 摄像机和批量捕捉/写入磁带功能同时开始。如果不设置缓冲，批量捕捉或写入磁带可能早于摄像机的启动。在 DV 参数设置窗口的 **DV 自动停止部分**选择您是否想要讯连科技威力导演在指定空白磁带间隔后自动停止扫描/捕捉。您可以在提供的字段中指定间隔(以秒为单位)。

确认首选项

在首选项窗口中选择**确认**标签。提供的选项如下：

确认

- **出现电视制式冲突时始终提示我**：选择该选项，在您将视频片段添加到工作区，而该工作区的电视制式 (NTSC/PAL) 与已经位于该编辑工作区的视频片段的制式相冲突时启用一条警告消息。
- **出现显示比例冲突时始终提示**：选择该选项，在您将视频片段添加到工作区，而该工作区的显示比例与项目的显示比例相冲突时启用一条警告消息。
- **启用删除硬盘上的文件**：如果您想要在媒体库中启用从硬盘中删除文件，则选择此选项。
- **在编辑过程中章节被删除时发出警告**：选择此选项，在视频编辑过程中章节节点被删除时会启用警告信息。
- **不支持宽屏时始终提示我**：如果您需要在宽屏幕格式不受支持时让威力导演通知您，则选择此选项。
- **当将清晰视频导入媒体库时始终提示我**：如果您需要将清晰视频导入媒体库中时让威力导演通知您，则选择此选项。
- **始终提示我确认捕捉的视频前缀名称**：如果您想要在捕捉窗口捕捉视频时让威力导演询问您文件名，则选择此选项。如果您取消此选项，威力导演将会自动命名文件。
- **始终提示我确认捕捉的快照文件名**：如果您想要在捕捉视频的屏幕快照时让威力导演询问您文件名，则选择此选项。如果您取消此选项，威力导演将会自动命名文件。
- **始终在启动时进入全功能的编辑器**：如果您不想要威力导演每次启动程序时询问应打开哪个编辑模式，则选择此选项。选择后，每次打开程序时自动打开全功能编辑器。
- **进入 3D 全屏模式时始终提示我**：在一些只支持全屏查看 3D 内容的计算机上，如果您想要威力导演在进入 3D 全屏模式时提示您，则选择此选项。

DirectorZone 首选项

在首选项窗口中选择 **DirectorZone** 标签。提供的选项如下：

自动登录：

- **威力导演启动时，自动登录 DirectorZone：**选择此选项，然后输入电子邮件地址和密码，打开程序时则会自动登录 DirectorZone。如果您没有 DirectorZone 帐户，单击**申请账户**按钮。

隐私条款：

- **允许 DirectorZone 收集编辑信息：**选择此选项允许 DirectorZone 收集您上传至 YouTube 完成的项目中使用的所有模板名称。

编辑首选项

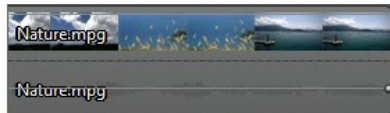
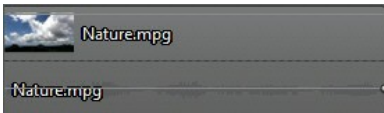
在首选项窗口中选择**编辑**标签。提供的选项如下：

时间线：

- **默认工作区：**选择是否在编辑窗口默认显示时间线或情节图板编辑工作区。
- **插入/删除时间线中的内容时链接所有轨道：**当启用此选项时，如果您在轨道上并排的两个片段之间插入媒体片段 (或分割单个片段)，则在时间线上被插入片段右边的所有内容都向右移动。如果在两个片段之间删除了某个片段，时间线上的所有内容都会向左移动来填补空缺。禁用该选项意味着仅相同轨道上的内容在插入或删除片段时发生移动。

***注：**如果您想要删除轨道上的媒体片段而不让相同轨道上的任何内容向左移动，请右击并选择**删除并留空隙**。*

- **设置默认转场行为：**选择在时间线轨道上两个片段之间所添加转场的默认行为。请参阅设置转场行为以了解有关重叠和交叠转场之间差异的更多信息。
- **应用 Magic Motion 时在照片之间添加转场：**选择此选项，在使用 Magic Motion 工具时在照片之间添加**转场类型**中选择的转场并应用到所有照片。
- **使用‘停顿’时添加效果和标题：**选择该选项，当单击停顿按钮时自动将效果和标题添加到时间线上。
- **在视频片段上启用连续缩略图，以方便场景识别：**选择此选项在时间线上插入的整个视频片段上启用帧缩略图。启用此选项可以更容易地发现片段中不同的场景。



持续时间：

- 设置图像文件和时间线上不同的效果、转场、字幕等的默认持续时间 (以秒为单位)。

文件首选项

在首选项窗口中选择**文件**标签。提供的选项如下：

默认位置：

- **导入文件夹**：指示导入媒体的最后一个文件夹。要更改该文件夹，单击**浏览**然后选择一个新文件夹。
- **导出文件夹**：设置保存捕捉的媒体位置。要更改该文件夹，单击**浏览**然后选择一个新文件夹。

文件名：

- **捕捉视频前缀**：输入捕捉的视频文件的默认名称。当从 DV/HDV 磁带捕捉时，选择**在文件前缀后追加时间信息**选项
- **作品文件前缀**：输入制作的文件的默认名称。
- **快照文件名**：输入以 2D 和 3D 格式捕捉的快照的默认名称。从下拉列表中选择快照的文件格式。您可以在 BMP、JPG、GIF 和 PNG 格式之间进行选择，或在拍 3D 内容的快照时有 MPO 和 JPS 的选择。捕捉的 3D 快照同样是 3D 格式。
- **快照目标位置**：从下拉列表中选择威力导演保存捕捉快照的位置。您可以将其保存为文件、复制到剪贴板或设置为墙纸。
- **尽可能使用原始视频大小作为快照图像质量**：如果您想要图像的大小和质量与原始视频相同，而不是在较小的预览窗口拍摄，则选择该选项。

硬件加速首选项

在首选项窗口中选择**硬件加速**标签。提供的选项如下

硬件加速：

注：确保您下载并安装了最新驱动程序以及任何相关的硬件加速软件，使您的显卡能够在讯连科技威力导演中启用此功能。

- **启用 OpenCL 加快视频效果预览/输出速度**：如果您的计算机支持 GPU 硬件加速，选择此选项利用计算机的多核并行处理功能加快一些视频效果的输出速度。

注：要在制作过程中激活硬件加速技术，制作前在制作窗口的制作首选项部分选择**硬件视频编码器**。硬件加速的说明可能不同，具体取决于您的硬件。所有技术均被用于加速视频的输出，如 OpenCL、INTEL 效果加速、NVIDIA CUDA 或 AMD Accelerated Parallel Processing。

- **启用硬件解码：**如果您的计算机支持 NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing/Intel Core Processor Family 技术，选择该选项在编辑过程中和制作视频时使用硬件加速对视频进行解码。
-

注：该功能在 Windows XP 中不可用。

项目首选项

在首选项窗口中选择**项目**标签。提供的选项如下：

项目：

- **最近使用过的项目数：**输入一个数值 (0 到 20 之间)，表示当您打开讯连科技威力导演时文件菜单中可提供最近使用文件的数量。
- **威力导演打开时自动加载最新的项目：**选择该选项可自动载入您正在处理的最新项目。
- **威力导演打开时自动加载示例片段：**当该程序打开时选择该选项将示例图像和视频片段自动载入您的媒体库。
- **自动保存项目：**选择该选项可在每隔特定分钟数后自动保存项目，这样您就不会意外丢失所做的更改。如果您想要设置自动保存文件的特定位置，单击**浏览**按钮，然后在计算机上选择一个文件夹位置。

制作首选项

在首选项窗口中选择**制作**标签。提供的选项如下：

制作：

- **减少视频方块效应 (Intel SSE4 优化版本)：**选择该选项提高所制作视频的整体质量 (如果您的计算机支持 Intel SSE4 优化)。

3D 幻灯片质量：

- 使用滑块设置制作的 3D 幻灯片视频的质量。图像移动的越慢，幻灯片的质量越好。当选择该选项时，讯连科技威力导演会使用计算机的 3D 显卡 (如果有) 来加快制作时间。

H.264 AVC：

- **允许对单个IDRH.264视频启用SVRT：**当时间线上只有一个H.264 AVC片段时，如果您想要讯连科技威力导演使用SVRT输出电影项目，则选择该选项。请参阅利用智能SVRT以了解更多信息。

第 20 章：

附录

本章将包含一些参考信息，对有关数字电影制作程序和使用讯连科技《威力导演》的相关问题进行说明。

热键

讯连科技威力导演可使用一些热键以更快速、方便地处理视频。这些热键功能的组合和描述如下：

系统热键

热键	功能
F1	帮助
删除	删除选择的条目
Ctrl + Z	撤消
Ctrl + Y	恢复
Shift + F12	显示热键列表帮助信息
Alt + F4	退出讯连科技《威力导演》

项目热键

热键	功能
Ctrl + N	创建新项目
Ctrl + O	打开现有项目
Alt + Enter	显示项目属性
Ctrl + S	保存项目
Ctrl + Shift + S	另存项目为
Ctrl + Shift + W	新建工作区

工作区热键

热键	功能
标签	在时间线/情节图板视图之间切换
首页	转至片段/项目的开始位置
结束	转至片段/项目的结尾位置
,(逗号)	上一帧
.(句号)	下一帧
向下箭头	下一秒
向上箭头	上一秒
A	音乐节拍检测：播放过程中手动添加音乐节拍标记
Alt + 1	打开 Magic Fix 功能
Alt + 2	打开 Magic Motion 功能
Alt + 3	打开 Magic Cut 功能
Alt + 4	打开 Magic Style 功能
Alt + 5	打开 Magic Music 功能
Alt + 6	打开 Magic Movie 向导
Ctrl + 向右箭头	转至轨道的下一个片段（片段模式）
Ctrl + 向左箭头	转至轨道的前一个片段（片段模式）
Ctrl + C	复制
Ctrl + X	剪切
Ctrl + V	粘贴
+	标尺放大
-	标尺缩小
Alt + C	打开首选项
Shift+Del	删除并留空隙

智能向导热键

热键	功能
Ctrl + Alt + T	显示修整音频选项
Ctrl + Alt + M	显示多次剪辑选项
F2	打开画中画设计器、炫粒设计器、标题设计器、效果设置

主面板热键

热键	功能
Alt + F9	切换到捕捉窗口
Alt + F10	切换到编辑窗口
Alt + F11	切换到制作窗口
Alt + F12	切换到创建光盘窗口

媒体库热键

热键	功能
F2	重命名媒体文件夹
F3	打开媒体室
F4	打开效果室
F5	打开画中画对象室
F6	打开炫粒室
F7	打开标题室
F8	打开转场室
F9	打开混音室
F10	打开配音录制室
F11	打开章节设置室
F12	打开字幕室
Ctrl + Enter	显示媒体查看器中的媒体

Ctrl + A	全选
Ctrl + Tab	在过滤器之间切换
Ctrl + D	检测场景
Ctrl + Q	导入媒体文件
Ctrl + W	导入媒体文件夹

捕捉热键

热键	功能
Ctrl + R	录制
空格键	DV 播放/暂停预览
Ctrl + /	DV 停止预览
Ctrl + ,(逗号)	DV 快退
Ctrl + .(句号)	DV 快进
Alt + Y	为捕捉视频添加文字字幕

配音热键

热键	功能
Ctrl + H	淡入
Ctrl + J	淡出
Ctrl + R	开始录制
Ctrl + /	停止录制

预览窗口热键

热键	功能
空格键	播放/暂停
Ctrl + /	停止
,(逗号)	上一单元

.(句号)	下一单元
Page Up	切换到片段模式
Page Down	切换到电影模式
Ctrl + F	快进
[	标记切入
]	标记切出
Ctrl + Enter	显示媒体查看器中的媒体
Ctrl + P	为预览窗口中的内容拍摄快照
Ctrl + + (加号)	提高音量
Ctrl + - (减号)	降低音量
Ctrl + 退格键	静音/取消静音
Ctrl + U	调整系统音量

标题设计器热键

热键	功能
Ctrl + B	将文字设置为粗体
Ctrl + I	将文字设置为斜体
Ctrl + L	文字左对齐
Ctrl + R	文字右对齐

智能 SVRT：何时使用？

智能 SVRT 可以被应用于 MPEG-1、MPEG-2、H.264 和 DV-AVI (类型 I) 格式的视频片段。在以下情况中，片段 (或片段的一部分) 在制作过程中不需要输出，因此可以应用 SVRT：

- 帧速率、帧大小和文件格式与目标制作简要文件完全一致。
- 比特率与目标制作简要文件接近。
- 电视制式与目标作品配置文件的完全一致。要了解更多信息，请参阅设置电视 (视频片段隔行扫描) 制式。

如果符合所有上述情况，就可以使用 SVRT。任何不符合以上准则的片段，需进行完整输出而不使用 SVRT。

在以下情况中，片段 (或片段的一部分) 在制片过程中必须输出，因此**不**可以应用 SVRT：

- 添加标题或转场效果
- 修改视频片段的颜色
- 合并两个视频片段 (在合并片段之前或之后 2 秒钟内的片段将会被输出)
- 分割视频片段 (在分割片段之前或之后 2 秒钟内的片段将会被输出)
- 修整视频片段 (在修整的片段之前或之后 2 秒钟内的片段将会被输出)
- 如果作品的总持续时间短于一分钟，并且视频的任何部分需要输出，那么整个作品会因效率问题而被输出。

许可与版权信息

本文档包含威力导演许可与版权信息，包括开放源代码计算机库 Intel 许可协议和 GNU 较宽松通用公共许可证的复本。此外还包括威力导演中所使用的第三方组件的列表。

许可免责声明

本产品包括的某些受版权保护的第三方软件组件许可证遵守 GNU 较宽松通用公共许可证与其它类似许可协议的条款，允许自由发布由其它组织提供的这些软件组件。您可以通过点击下表各组件的相关链接来查看这些协议。也可以访问 <http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html> 查看 GNU 较宽松通用公共许可协议。

下列 LGPL 组件和其它组件的许可授权没有任何形式（明示或暗示）的担保，包括但不限于对适销性和特定用途适用性的暗示保证。这些组件的所有风险，如质量和性能风险，由您完全承担。有关详细信息，请查看各组件的许可协议。

此处提及的 LGPL 和/或其它许可协议下的版权所有者对任何由于使用或无法使用这些组件/软件而造成的一般、特殊、偶然或间接的损害概不负责。有关详细信息，请查看各组件的许可协议。

要查看此类组件的列表以及这些许可组件的完整源代码（包括控制编译和安装目标代码的任何脚本），请参见下面的“组件列表”。

下载源代码

您可以从 <http://www.cyberlink.com/> 下载相应许可组件的机器可读源代码。请阅读与这些源代码相应的版权说明、免责声明和许可协议。

组件列表

组件	许可信息
cv.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
cvaux.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
highgui.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVa6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVm6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVw7.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
PThreadVC2.dll	GNU Lesser General Public License

许可证与版权

以下是 组件列表 中所列组件的相应许可与版权信息。

Dolby Laboratories

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works. Copyright 1995-2005 Dolby Laboratories. All rights reserved.



DTS

Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks & DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. Product includes software. © DTS, Inc. All Rights Reserved.



Intel License Agreement For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000, Intel Corporation, all rights reserved. Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall Intel or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this

software, even if advised of the possibility of such damage.

GNU Lesser General Public License

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you

must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To

achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code

for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a

"work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License.

Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify

the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the

sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES

PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

CLAPACK Copyright Notice

Anderson, E. and Bai, Z. and Bischof, C. and Blackford, S. and Demmel, J. and Dongarra, J. and Du Croz, J. and Greenbaum, A. and Hammarling, S. and McKenney, A. and Sorensen, D. LAPACK User's Guide. Third Edition. Philadelphia, PA: Society for Industrial and Applied Mathematics, 1999. ISBN: 0-89871-447-8 (paperback)

第 21 章：

技术支持

本章节介绍技术支持信息。包括所有疑难解答信息，为您提供帮助。您也可以联系当地的经销商/零售商，以便迅速解决问题。

注：关于使用此程序的更多帮助提示，请访问我们的用户论坛或观看视频教程，网址为 <http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/pdr>。

联系技术支持之前

请先使用讯连科技提供的免费技术支持选项：

- 查询用户手册或随程序安装的在线帮助。
- 查看讯连科技网站“支持”部分下的“知识库”。

<http://www.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do>

查看常见问题中的信息和帮助提示，其内容可能比用户手册和在线帮助更新。

通过电子邮件或电话联系技术支持时，请准备好以下信息：

- 注册的**激活码**（在 CD 封面、包装盒封面或在从讯连科技商店购买讯连科技产品后收到的电子邮件中，可以找到您的激活码）。
- 通常在用户界面上单击产品名称图像可查看到产品名称、版本和修订号。
- 系统上安装的 Windows 版本。
- 系统上的硬件设备（视频采集卡、声卡、VGA 卡）及其规格。
- 显示的所有警告信息的文字（您可能需要将其记录下来或进行抓屏）。
- 问题的详细说明以及问题发生的情况。

网络支持

讯连科技网站每天 24 小时免费提供问题解决方案：

注意：在使用讯连科技网络支持前必须先注册成为会员。

讯连科技提供多种网络支持选项，包括以下语言的常见问题和用户社区论坛：

语言	网络支持 URL
英语	http://www.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
繁体中文	http://tw.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
日语	http://support.jp.cyberlink.com/
意大利语	http://it.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
德语	http://de.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
法语	http://fr.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
西班牙语	http://es.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do

注意：讯连科技的用户社区论坛语言仅限英语和德语。

索引

1

120Hz Time sequential 29

2

2D

转换为 3D 75

刻录光盘格式 152

3

3D 51

概述 52

创作形式 129

光盘菜单 151

光盘刻录格式 154

设置源格式 51

输出格式 130

字幕 123

3D

突出 106

纹理 106

3D Ready HDTV 29

3D 模式

启用 29

3D 深度

标题效果 108

画中画效果 93

炫粒效果 102

字幕 123

3D-BD 147

A

AVCHD 46

C

CD 46

Checkerboard 29

CLPV 68, 69

D

Dailymotion 133

DirectorZone

首选项 159

下载 49

Dolby

copyright 171

Dolby Digital 152, 154

DTS 5.1 Producer 152, 154

DV 摄像机 44

DVD 47

F

Facebook 133

Flickr 49

H

HDMI 1.4 Enabled 29
HDV 摄像机 45

I

iPod 132

M

Magic Cut 76
Magic Fix 76
Magic Motion 81
 设计器 82
Magic Movie 向导 59
Magic Music 56
Magic Style 83
Micro polarizer LCD 3D 29

N

NewBlue 79
NTSC 67

O

OpenCL 161

P

PAL 67
PS3 132

R

Row-Interleaved 29

S

SmartSound 56
SRT 124
SVRT 125, 169

T

TrueTheater 71

V

Vimeo 133

W

WaveEditor 75

X

Xbox 132

Y

YouTube 133

Z

按钮

每页 145

缩略图索引 145

添加菜单 149

版本表 3

保存

项目 39

背景

添加 54

编辑

媒体 61

音频 75

编辑首选项 160

标记

时间线 32

音乐节拍 56

标题 103

3D 深度 108

动画 107

标题设计器 103

标准 2D 128

播放轨管理器 34

捕捉

媒体 43

内容 47

设置 47

首选项 48, 158

质量 47

擦除光盘 156

擦除模式 87

裁切

视频 75

图像 69

菜单

3D 151

背景 147

编辑 143

菜单设计器 146

自定义 146

插入 54

项目 42

插值技术 75

常规首选项 157

场景

检测 64

持续时间 67

创建光盘 139

从 DirectorZone 7

大小限制 48

淡化效果 117

导出

项目 39

导入

媒体 41

项目 42

倒放 75

电视

安全区 28

捕捉 45

制式 67

动画

绘制 87

- 对齐参照 28
- 多次修整 64
- 范围选择 34
- 非实时 48
- 分割 61
- 分组对象 32
- 覆盖 54
- 格式
 - 媒体 41
- 隔行扫描视频 67
- 工作区
 - 概述 21
 - 扩展 25
 - 新建 39
- 工作室 21
- 功能
 - 概述 1
- 关键帧
 - 设置 71
 - 添加 73
 - 效果 80
- 光盘
 - 3D 菜单 151
 - 编辑菜单 143
 - 擦除 156
 - 菜单设计器 146
 - 创建 139
 - 导入内容 140
 - 刻录 151
 - 选择菜单 142
 - 自定义菜单 146
- 轨道 31
 - 添加 34
- 画中画对象 85
 - 室 22
 - 添加 85
 - 自定义 85
- 画中画设计器 90
- 画中画效果
 - 3D 深度 93
- 环绕立体声 152, 154
- 幻灯片
 - 创建器 14, 59
 - 设计器 17
 - 延时摄影 19
 - 音乐首选项 16
- 绘图设计器 22
 - 使用 87
- 绘制 87
- 绘制动画 87
- 混合音频 116
- 技术支持 183
- 检测
 - 场景 64
 - 音乐节拍 56
- 检测面部 14
- 简便编辑器 12
- 将 2D 转换为 3D 75
- 将音频设置为静音 75
- 交叠转场 112
- 节拍 56
- 刻录
 - 2D 光盘 152
 - 设置 156
- 刻录光盘
 - 3D 光盘 154
- 类 3D 106
 - 概述 52
- 立体图像 29
- 链接 61

- 绿色屏幕 91
- 麦克风 46
- 媒体
 - 3D 51
 - 编辑 61
 - 捕捉 43
 - 布置 53
 - 查看器 27
 - 导入 41
 - 下载 48
 - 形状 70
- 媒体库窗口 24
- 配音 118
- 配置文件
 - 捕捉 47
- 批量制作 125, 137
- 屏幕快照 27
- 启用
 - 3D 深度 93, 102, 108
- 情节图板 37
- 取消链接 50, 61
- 全功能编辑器 11
- 确认首选项 159
- 热键 165
- 任意形 70
- 日期 76
- 色板
 - 添加 54
- 色度键 91
- 设备 132
- 设置
 - 捕捉 47
 - 刻录 156
 - 媒体 147
- 设置 3D 格式 51
- 声音片段
 - 混合 116
 - 录制 118
 - 添加 55
 - 修整 66
- 时间戳 76
- 时间线
 - 概述 30
 - 轨道概述 31
 - 添加标记 32
 - 行为 32
- 时间限制 48
- 时间信息 76
- 视频 75
 - 编辑 61
 - 捕捉 43
 - 裁切 75
 - 导入 41
 - 倒放 75
 - 隔行扫描制式 67
 - 关键帧 71
 - 检测场景 50
 - 取消链接 50, 61
 - 速度 75
 - 添加 54
 - 显示比例 68
 - 效果 79
 - 形状 70
 - 修复 71
 - 修整 62, 64
 - 增强 71
 - 制作 125
 - 转场 111
 - 转换为 3D 75
- 手机 132

- 首选项 157
 - 捕捉 48
- 输出预览 34
- 数字电视 46
- 双屏预览 28
- 速度 75
- 缩放 28
- 缩略图索引 145
- 提取音频 50
- 停顿 84
- 突出 106
- 图像
 - Magic Motion 82
 - 裁切 69
 - 导入 41
 - 关键帧 71
 - 添加 54
 - 显示比例 69
 - 效果 79, 81
 - 形状 70
 - 修复 71
 - 增强 71
 - 转场 111
- 网格线 28
- 网络摄像机 46
- 网络支持 183
- 威力导演
 - 版本 3
 - 系统要求 7
- 威力工具 75
- 文件首选项 161
- 文字皮肤 106
- 纹理 106
- 系统要求 7
- 下载
 - 媒体 48
 - 模板 7
- 显示
 - 3D 29
 - 双屏预览 28
- 显示比例
 - 设置 39, 68
 - 视频片段 68
- 项目 39
 - 插入 42
 - 导出 39
 - 首选项 162
 - 制作 125
- 效果
 - NewBlue 79
 - 标题 103
 - 关键帧 73
 - 画中画 85
 - 画中画对象 85
 - 视频 79
 - 添加 79
 - 停顿 84
 - 下载 49
 - 形状 70
 - 修改 80
 - 炫粒 97
- 形状 70
- 修复 71
- 修整
 - 多次 64
 - 视频 62
 - 音频 66
- 旋转 75
- 炫粒设计器 98
- 炫粒效果

- 炫粒效果
 - 3D 深度 102
 - 添加 97
 - 修改 98
- 延时摄影 19
- 音乐
 - Magic Music 56
 - 编辑 75
 - 导入 41
 - 混合 116
 - 节拍检测 56
 - 添加 55
 - 修整 66
- 音频
 - 编辑 61, 75
 - 捕捉 43
 - 导入 41
 - 倒放 75
 - 关键帧 71
 - 轨道上混音 115
 - 混合 116
 - 取消链接 50, 61
 - 设置为静音 75
 - 速度 75
 - 添加 55
 - 修整 66
 - 正常化 116
 - 转场 111
- 硬件加速
 - 首选项 161
- 预览
 - 3D 29
 - 窗口 26
 - 输出 34
- 源格式 51
- 增强 71
- 章节
 - 缩略图 122
 - 添加 121
- 照片
 - Magic Motion 82
 - 编辑 61
 - 裁切 69
 - 导入 41
 - 关键帧 71
 - 添加 54
 - 显示比例 69
 - 效果 79, 81
 - 形状 70
 - 修复 71
 - 增强 71
 - 转场 111
- 正常化 116
- 支持 183
- 支持格式 41
- 制作 125
 - 概述 125
 - 批量 137
 - 首选项 162
- 智能 SVRT 125, 169
- 重叠转场 112
- 逐行扫描视频 67
- 转场 111
 - 行为 112
- 资源管理器视图 24
- 字幕 123
 - 3D 深度 123
 - 导入 124
 - 格式 123
- 最新功能 1