



Corel®  
VideoStudio®

会声会影® X9

用户指南

Corel® 会声会影® X9

用户指南

# 目录

快速启动 .....	1
欢迎使用 .....	9
Corel 会声会影 X9 中有哪些新功能? .....	9
系统要求 .....	11
支持的文件格式 .....	12
硬件加速 .....	13
准备进行视频编辑 .....	14
安装和卸载应用程序 .....	15
启动和退出应用程序 .....	15
更新应用程序 .....	16
Corel 支持服务 .....	16
关于 Corel .....	16
学习资源 .....	17
文档约定 .....	17
使用“帮助”系统 .....	18
Corel 会声会影 X9 用户指南 PDF .....	19
了解会声会影术语 .....	19
通过视频教程学习 .....	19
使用基于网络的资源 .....	20
工作区一览 .....	21
探索工作区 .....	21
在工作区之间切换 .....	25

使用“播放器”面板 .....	26
使用工具栏 .....	28
自定义工作区 .....	29
<b>捕获和导入 .....</b>	<b>33</b>
使用“捕获”工作区的选项面板 .....	33
捕获视频和照片 .....	34
捕获数码视频 (DV) .....	37
使用 DV 快速扫描 .....	37
捕获模拟视频 .....	38
从数字媒体导入 .....	38
扫描和分割场景 .....	40
<b>项目基本信息 .....</b>	<b>41</b>
创建新项目 and 打开项目 .....	41
使用即时项目模板 .....	43
设置项目属性 .....	44
创建自定义配置文件 .....	45
使用智能代理，获得更加快捷高效的编辑体验 .....	46
预览项目或素材 .....	47
撤消和重复操作 .....	48
显示和隐藏网格线 .....	49
保存项目 .....	50
使用智能包保存项目 .....	50
添加提示和章节 .....	51
<b>整理并查找媒体 .....</b>	<b>55</b>
使用素材库 .....	55
对素材库中的素材进行排序、查看和筛选 .....	58



调整略图大小 .....	60
将文件标记为 3D .....	60
<b>时间轴 .....</b>	<b>63</b>
在时间轴视图之间切换 .....	63
显示和隐藏轨 .....	67
添加和交换轨 .....	67
使用连续编辑 .....	69
<b>编辑媒体 .....</b>	<b>71</b>
使用“编辑”工作区的选项面板 .....	71
转换多个文件 .....	74
添加视频素材 .....	75
添加照片 .....	76
修改视频回放速度 .....	77
使用冻结帧 .....	80
替换媒体素材 .....	82
修整素材 .....	82
使用按场景分割 .....	85
将视频修整为多个素材 .....	86
保存修整后的素材 .....	89
从视频素材中抓拍快照 .....	89
增强素材 .....	89
调整白平衡 .....	91
应用摇动和缩放效果 .....	92
<b>转场 .....</b>	<b>97</b>
添加转场 .....	97
保存和删除转场 .....	99

<b>标题和字幕</b> .....	<b>101</b>
使用标题安全区域 .....	101
使用素材库添加标题 .....	102
通过字幕编辑器添加标题 .....	103
格式化文本 .....	106
应用文字效果和动画 .....	109
将标题转换为图像和动画文件 .....	110
<b>图形</b> .....	<b>113</b>
添加色彩素材 .....	113
添加色彩模式 .....	114
添加背景 .....	114
添加对象或边框 .....	115
添加 Flash 动画 .....	115
自定义对象、边框和动画 .....	116
<b>视频滤镜</b> .....	<b>117</b>
应用滤镜 .....	117
将滤镜标记为收藏夹内容 .....	118
应用多个滤镜 .....	119
自定义滤镜 .....	119
<b>覆叠素材</b> .....	<b>123</b>
将素材添加到覆叠轨 .....	123
调整覆叠素材 .....	124
合并覆叠素材，创建超 HD (4K) 视频 .....	126
将动作应用到覆叠素材 .....	127
调整覆叠素材的整体透明度 .....	128
为覆叠素材添加边框 .....	128

覆叠素材与背景混合 .....	129
添加遮罩帧 .....	131
使用视频遮罩与覆叠素材 .....	132
<b>运动追踪 .....</b>	<b>135</b>
跟踪视频对象的运动 .....	135
将动作与跟踪路径匹配 .....	140
自定义动作 .....	147
<b>跟踪路径 .....</b>	<b>153</b>
调整跟踪路径 .....	153
在跟踪路径上使用对象 .....	156
使用路径库 .....	159
<b>音频 .....</b>	<b>161</b>
添加音频文件 .....	161
使用音频闪避自动调整音量 .....	163
从视频素材中分离音频轨 .....	164
使用自动音乐 .....	165
利用等量化音频平衡多个素材的音量 .....	166
使用素材音量控制 .....	166
修整和剪辑音频素材 .....	166
延长音频长度 .....	167
应用淡入/淡出 .....	168
使用混音器 .....	168
调整立体声声道 .....	169
使用环绕混音 .....	169
混合环绕声 .....	170
复制音频的声道 .....	171

应用音频滤镜 .....	171
<b>绘图创建器 .....</b>	<b>173</b>
使用绘图创建器 .....	174
在绘图创建器模式之间切换 .....	177
创建图像和动画 .....	178
<b>屏幕捕获 .....</b>	<b>181</b>
开始屏幕捕获项目 .....	181
录制屏幕 .....	182
<b>影音快手 .....</b>	<b>185</b>
创建影音快手项目 .....	185
选择模板（影音快手） .....	186
添加媒体素材（影音快手） .....	186
编辑标题（影音快手） .....	187
添加音乐（影音快手） .....	188
应用摇动和缩放效果（影音快手） .....	189
设置影片时长（影音快手） .....	189
保存至视频文件，用于计算机回放（影音快手） .....	190
上传到网络（影音快手） .....	190
在会声会影中编辑影片（影音快手） .....	191
<b>制作影音快手模板 .....</b>	<b>193</b>
影音快手模板术语 .....	193
创建影音快手模板的规则 .....	195
创建影音快手模板 .....	197
<b>定格动画 .....</b>	<b>199</b>
创建定格动画项目 .....	199
在 Corel 会声会影中捕获定格动画图像 .....	201

使用 DSLR 扩大模式 .....	202
<b>多相机编辑 .....</b>	<b>205</b>
多相机编辑器工作区 .....	206
多相机编辑的基本步骤 .....	208
将视频和音频素材导入到多相机编辑器中 .....	209
同步多相机项目中的视频和音频素材 .....	209
选择多相机项目的音频源 .....	210
编辑多个素材来创建多相机编辑 .....	211
在多相机编辑器中添加画中画 (PIP) .....	214
管理多相机源文件 .....	215
保存并导出多相机项目 .....	216
通过多相机编辑器使用智能代理 .....	216
<b>保存和共享 .....</b>	<b>219</b>
选择共享选项 .....	219
保存至视频文件，用于计算机回放 .....	220
保存至视频文件，用于移动设备 .....	222
保存 HTML5 视频文件 .....	223
上传到网络 .....	225
创建 3D 视频文件 .....	227
从项目的某部分创建视频文件（修整） .....	228
创建声音文件 .....	229
在“共享”工作区使用自定义配置文件 .....	230
<b>刻录光盘 .....</b>	<b>233</b>
将项目保存到光盘 .....	233
组合文件 .....	235
添加和编辑章节 .....	236

编辑菜单模板 .....	239
创建高级菜单 .....	242
刻录前预览影片和菜单 .....	244
将项目刻录到光盘上 .....	245
复制光盘镜像文件 .....	248
创建光盘卷标 .....	249
<b>快捷方式 .....</b>	<b>251</b>
菜单命令快捷方式 .....	251
工作区快捷方式 .....	252
“导览”区域快捷方式 .....	252
“时间轴”快捷方式 .....	253
“多重修整视频”快捷方式 .....	254
“布局设置”快捷方式 .....	254
屏幕捕获快捷方式 .....	255
其它快捷方式 .....	255
<b>DV 转 DVD 向导 .....</b>	<b>257</b>
扫描场景 .....	257
应用模板并刻录到 DVD .....	259
<b>术语表 .....</b>	<b>261</b>

## 快速启动



如果您想要立即使用 Corel 会声会影，本教程将带您了解关键任务。在本教程中，您将学习如何：

- 将视频素材添加到“素材库”
- 添加素材和照片
- 检查和修整视频素材
- 添加标题
- 应用转场
- 添加音乐
- 保存和共享

可应用相同的基本步骤来创建照片幻灯片或任何多媒体演示，包括照片、视频素材和音乐。

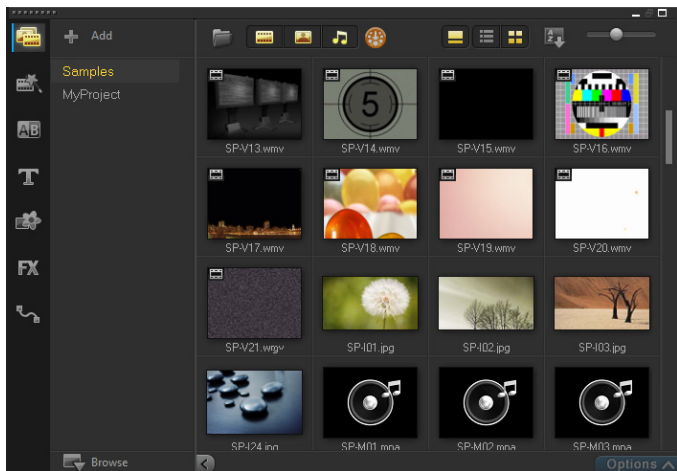
要快速制作影片，请尝试影音快手。有关详细信息，请参阅第 185 页上的“影音快手”。


有关启动影片项目的更多详细信息，请参阅第 41 页上的“项目基本信息”。

### 将视频素材添加到“素材库”

我们从最常见的场景开始——拍摄已完成，您已将相机中的视频素材和照片传输到计算机。我们打开 Corel 会声会影，直接跳到编辑工作区和素材库。

素材库是所有媒体的来源，包括视频素材、照片和音乐。还包括模板、转场、效果及项目中可以使用的多种其它媒体资产。



- 1 单击应用程序窗口顶部的编辑选项卡 **Edit**，打开编辑工作区。素材库面板出现在应用程序右上角。
- 2 为项目创建文件夹，通过单击添加新文件夹按钮 **+ Add**，将所有视频放在一起。
- 3 键入文件夹的名称。
- 4 在素材库顶部，单击导入媒体文件按钮 ，选择要使用的视频素材和照片，并单击打开。

注意，可以启用和禁用素材库顶部的按钮，按照视频、照片和音乐筛选略图。如果看不到所希望的媒体，请检查这些媒体按钮的状态。

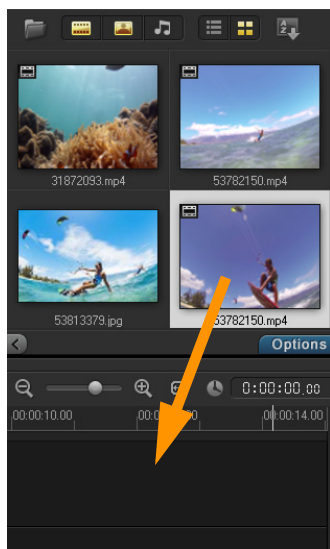


## 添加素材和照片

为视频项目添加素材和照片非常简单，只需将您使用的视频素材和照片的略图从素材库拖动到时间轴。



如果您希望快速获得完美的结果，可以使用即时项目模板。有关详细信息，请参阅第 43 页上的“使用即时项目模板”。



## 检查和修整视频素材

视频成功的关键在于保证视频尽可能简短，吸引观看者的兴趣。检查和修整视频素材。

- 1 在编辑工作区，单击时间轴中的视频素材。
- 2 在“播放器”面板的“导览”区域，单击素材，然后单击播放按钮。



- 3 检查完素材后，将橙色修整标记从原始起始位置拖动至新起始位置。滑轨移动至所选帧，该帧显示在预览窗口中。



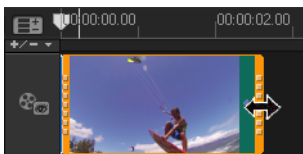
1. 修整标记（每端一个）。2. 滑轨。

4 现在，将第二个修整标记从原始终止位置拖动至新终止位置。

5 单击播放。

注意：对已导入素材库的文件进行的更改不会影响原始文件。

您也可以拖动素材的结束拖柄，在时间轴内修整视频素材。



想要编辑中间部分？尝试多重修整视频。有关详细信息，请参阅第 86 页上的“将视频修整为多个素材”。

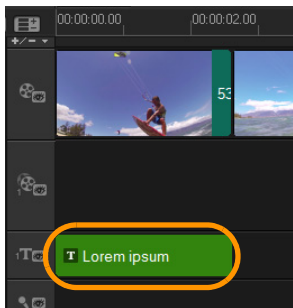
## 添加标题

现在，我们添加标题。

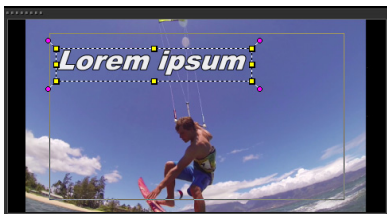
1 将滑轨拖到需要的位置。

2 单击素材库略图左边的标题按钮 **T**。

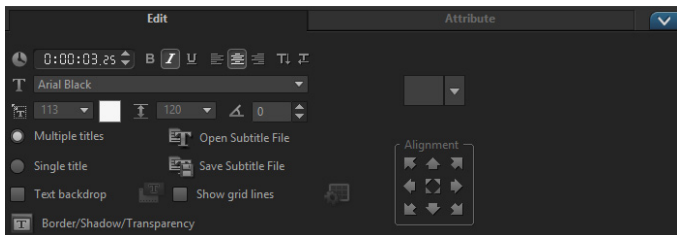
3 您可以在预览窗口中直接键入，但要获得外观专业的标题，最简单的方法是将其中一个标题略图从素材库拖动至时间轴中的标题轨。



- 4 您可以将标题拖动至**标题轨**的任意位置，并通过拖动素材的结束拖柄，调整标题区间。
- 5 要编辑标题框，双击**时间轴**中的标题素材，在**预览窗口**中选择文本并键入新文本。确保文本位于在**预览窗口**边缘旁边显示的方框内（称为标题安全区域）。




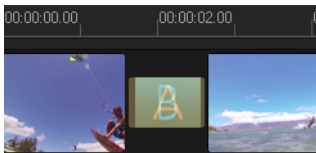
- 6 标题的**选项面板**显示在**素材库**中略图的下方。使用任意控件，规定标题文本的格式。例如，可以对齐文本，更改字体、大小和颜色。



## 应用转场

可以在素材之间或照片之间添加转场。可使用转场实现淡入或淡出，或者将一张照片叠化到下一张照片。有许多转场选项可供选择。

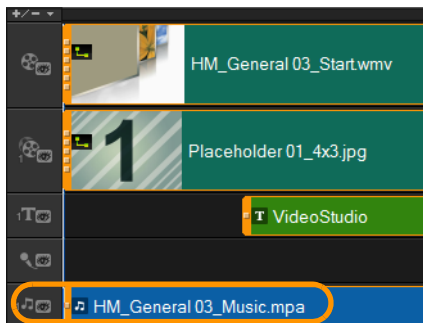
- 1 在素材库中，单击转场按钮 。
- 2 单击素材库顶部的画廊下拉列表，如果想要看到可用内容，选择全部。
- 3 将您想要的转场略图拖动至时间轴，并将其放置在两个素材之间或两张照片之间。





如果想要在轨中的所有素材和照片之间应用相同转场，在素材库中右击转场略图，并选择对视频轨应用当前效果。将提示您替换所有已有转场。

## 添加音乐

您可以将音乐文件从素材库拖动至音乐轨，从而添加计算机上的歌曲。还可以使用自动音乐，为项目选择无版权音乐。



- 1 在时间轴工具栏上，单击自动音乐按钮 。
- 2 在素材库略图下方显示的自动音乐区域，尝试下拉列表中的不同选项，并单击播放所选的音乐，聆听所选内容。
- 3 要将所选内容添加至时间轴，单击添加到时间轴。
- 4 音乐已添加到音乐轨，和其它素材一样，您可以将其拖动至时间轴中的新位置，并通过拖动结束拖柄对其进行修整。
- 5 要在项目结束时淡化音乐，单击自动音乐区域的淡出按钮 。

注意，对于任何音频素材或包括声音的视频素材，您可以控制素材的音量。有关调整音频的更多信息，请参阅第 161 页上的“音频”。

## 保存和共享

完成项目后，可以通过多种方式进行保存和共享。在本教程中，我们将其直接上传至网络。

共享之前，务必将项目的一个版本保存为本地 \*.vsp 格式，这点十分重要。如果您选择稍后编辑项目，或者如果您想要将其输出为不同格式，这将为您提供最大灵活性。

- 1 单击共享选项卡 ，查看共享工作区。
- 2 单击文件 > 保存，从保存位置框中选择位置，并在文件名框中键入名称。
- 3 要在网络上共享视频，单击网络按钮 ，然后单击 **YouTube**、**Facebook**、**Flickr** 或 **Vimeo**，然后单击登录，登录您的帐户或创建帐户。登录并批准 Corel 会声会影 和帐户之间的链接后，选择您想要的视频上传设置并单击开始。





## 欢迎使用

欢迎使用 Corel® 会声会影 Pro，无论您是否拥有高超的专业技能，均可借助这款视频编辑软件，制作出具有专业外观的视频。Corel 会声会影 全套工具提供了捕获、编辑和共享视频、幻灯片及多媒体项目等功能。



可用功能取决于您所用的软件版本。有关详细信息，请参阅 <http://videostudiopro.com> 上的“比较”。

本部分包含以下主题：

- Corel 会声会影 X9 中有哪些新功能？
- 系统要求
- 硬件加速
- 准备进行视频编辑
- 安装和卸载应用程序
- 启动和退出应用程序
- 更新应用程序
- Corel 支持服务
- 关于 Corel

## Corel 会声会影 X9 中有哪些新功能？

新增创意功能以及对最受欢迎功能的改进意味着，您可以在 Corel 会声会影 中更快速地创建令人惊叹的视频。主要更新如下所列。

- **多相机编辑器** — 可以通过从不同相机、不同角度捕获的事件镜头创建外观专业的视频编辑。通过简单的多视图工作区，可以在

播放视频素材的同时进行动态编辑。只需单击一下，即可从一个视频素材切换到另一个，与播音室从一个相机切换到另一个来捕获不同场景角度或元素的方法相同。有关详细信息，请参阅第 205 页上的“多相机编辑”。

- **增强的等量化音频** — 在处理不同设备的多个音频记录时，无论是视频素材的一部分还是仅音频素材，每个素材的音量必然有所不同，有时甚至差异很大。通过等量化音频，可以平衡多个素材的音量，以便保证整个项目播放期间音量范围相同。有关详细信息，请参阅第 166 页上的“利用等量化音频平衡多个素材的音量”。
- **增强的音频闪避** — 微调音频闪避的引入时间和引出时间，自动调低背景音乐让叙述者的声音更清楚。有关详细信息，请参阅第 163 页上的“使用音频闪避自动调整音量”。
- **优化速度和性能** — 编辑视频时，速度和性能始终非常重要。会声会影针对第六代 Intel 芯片进行优化，并改进了 MPEG 4 和 MOV 回放性能，从而确保编辑工作高效有趣。
- **支持更多格式** — 支持 HEVC (H.265) 和 \*MXF (XAVC)，兼容性更高。通过提高压缩率（文件缩小了 50%）、使新格式更适合减小文件大小（特别是在创建 4K 项目时），HEVC 对 H.264 进行了改进。
- **增强的运动跟踪** — 更加轻松准确地对人物或移动的物体应用马赛克模糊，方法是在运动追踪中设置多点跟踪器，以在视频中的人物或物体角度改变或靠近、远离相机时，自动调整马赛克模糊的大小和形状。有关详细信息，请参阅第 135 页上的“跟踪视频对象的运动”。
- **增强的时间轴** — 通过右键单击可插入或删除轨道，停留在时间轴上的编辑工作流中。有关详细信息，请参阅第 68 页上的“在时间轴中插入或删除轨道”。更多的音乐轨提高了灵活性，可以添加最多八个音频轨。
- **创建新影音快手模板** — 在会声会影 X9 中创建影音快手 X9 模板。与即时项目模板（实际上是之前保存的静态项目）不同，影音快手模板根据用户放入照片和视频的数量自动扩大或缩小。有关详细信息，请参阅第 193 页上的“制作影音快手模板”。



- **增强的素材库** — 素材库中现在可以使用音频滤镜和视频滤镜。此外，导入和备份功能进行了改进，也就是说，可以保留自定义素材库和配置文件，使得在升级或更改设备时，备份和恢复配置文件和媒体文件更加容易。
- **更多 NewBlue 视频效果** — 使用来自业界领导者 NewBlue 的附加工具，制作难以置信的特殊效果。会声会影 X9 旗舰版在丰富的效果过滤器系列中增加了 \*NewBlue Video Essentials VII，有助于纠正色彩、色调和细节，或增加特殊效果，例如倾斜度填充、PIP、自动摇动等。

\* 会声会影旗舰版独有功能！

## 系统要求

要获得 Corel 会声会影 的最佳性能，请确保您的系统达到建议规格的要求。请注意，有些格式和功能需要特定硬件或软件（如下所示）。

### 最低系统要求

- Internet 连接，以完成更新
- 强烈推荐 Windows 10、Windows 8、Windows 7、64 位操作系统
  - Intel Core Duo 1.8 GHz、Core i3 或 AMD Athlon 64 X2 3800+ 2.0 GHz
  - Intel Core i5 或 i7 1.06 GHz，以实现 AVCHD 和 Intel 快速同步视频支持
  - Intel Core i7 或 AMD Athlon X4，以实现 UHD 或多相机编辑
  - Intel 第六代处理器 (Skylake)，以实现 HEVC 硬件编码
- 2 GB RAM，Windows 64 位操作系统要求 4 GB，针对 UHD 或多相机编辑强烈推荐 8+GB
- 图形卡支持 DXVA2 VLD 模式以及 Vertex 和 Pixel Shader 2.0、512 MB VRAM，以实现硬件编码加速
- HEVC 导入需要 Windows 10 和图形卡硬件支持

- 128 MB VGA VRAM
- 显示分辨率：1024 x 768
- Windows 兼容声卡
- 6 GB HDD 硬盘空间，用于完整安装
- 为安装提供数字下载

### 支持的输入 / 输出设备

- 从 AVCHD 和其他基于文件的摄像机、数码相机、移动设备和光盘中导入
- 从 DV、HDV 和 Digital8 摄像机或 VCR（需要 FireWire 端口）捕获
- 从带有兼容的模拟捕获卡的模拟摄像机捕获
- 从 USB 捕获设备、PC 摄像机、网络摄像头捕获

产品规范如有修改，恕不另行通知。

## 支持的文件格式

支持的文件格式如下所示。请查看发行说明，检查有无对支持文件的更新。

### 导入格式

- 视频：AVCHD、DV、HDV、AVI、MPEG-1/-2/-4、DVR-MS、DivX\*、SWF\*、UIS、UISX、M2T、M2TS、TOD、MOD、M4V、WebM、3GP、WMV、非加密 DVD titles、MOV、MKV、XAVC、MXF\*\*、HEVC
- 音频：AC3、MP3、MPA、MOV、WAV、WMA、MP4、M4A、Aiff、AU、CDA、AMR、AAC、OGG
- 图像：BMP、CLP、CUR、EPS、FAX、FPX、GIF87a、IFF、IMG、JP2、JPC、JPG、MAC、MPO、PCT、PIC、PNG、PSD、PXR、RAS、SCT、SHG、TGA、TIF/TIFF、UFO、UFP、WMF、PSPIImage、Camera RAW、001、DCS、DCX、ICO、MSP、PBM、PCX、PGM、PPM、SCI、WBM、WBMP

## 导出格式

- 视频：AVCHD、DV、HDV、AVI、MPEG-1/-2/-4、UIS、UISX、M2T、WebM、3GP、HEVC、WMV、QuickTime\*
- 设备：Apple iPod/iPhone/iPad/TV、Sony PSP/PS3/PS4、Nintendo Wii、Microsoft Xbox 兼容格式
- 音频：AC3、M4A、OGG、WAV、WMA
- 图像：BMP、JPG

## Blu-ray 支持

- 需要购买产品内的独立插件
- 需要 Blu-ray 光盘读取设备和 / 或刻录机

\*MOV、DivX 和 SWF：需要适用于 MOV 的 QuickTime 驱动器、适用于 DivX 的 DivX 编码解码器和适用于 SWF 的 Flash 播放器才能使用这些格式。

\*\* 仅限会声会影旗舰版

## 硬件加速

通过硬件加速优化，Corel 会声会影 可让您优化您的系统性能，具体取决于您的硬件规格。



硬件解码器和编码器加速仅受 Windows Vista 和更高版本的 Windows 操作系统软件支持，且要求至少 512 MB 的 VRAM。

## 更改硬件加速设置

- 1 选择设置 > 参数选择 [F6]。
- 2 单击性能选项卡，然后选择编辑过程和文件创建下的以下选项：
  - 启用硬件解码器加速 — 通过使用计算机可用硬件的视频图形加速技术增强编辑性能并改善素材和项目回放
  - 启用硬件编码器加速 — 缩短制作影片所需的渲染时间

**注意：**要获得最佳性能，VGA 卡必须支持 DXVA2 VLD 模式以及 Vertex 和 Pixel Shader 2.0 或更高版本。



如果您想要程序自动检测系统的硬件加速功能并确定优化设置，请选择性能优化中的所有硬件加速选项，包括启用硬件加速优化。

如果您的系统不支持此功能，某些硬件加速选项将显示为灰色。

## 准备进行视频编辑

视频编辑任务需要大量的计算机资源。计算机必须正确设置，才能确保成功捕获和顺利进行视频编辑。下面是一些提示，说明打开 Corel 会声会影之前如何准备和优化计算机。

- 建议在使用 Corel 会声会影 时关闭其它应用程序。为了避免捕获过程产生中断，最好关闭任何自动启动的软件。
- 如果系统有两个硬盘驱动器，建议将 Corel 会声会影 安装到系统驱动器（通常是 C 盘），将捕获的视频存储到另一个驱动器。
- 建议您将视频文件保存在专用硬盘上。
- 将“分页文件”（“交换文件”）大小增大为 RAM 量的两倍。

使用 Corel 会声会影 时，可以选择设置，以平衡回放质量与应用程序的速度。例如，回放速度很快但是模糊？或者回放速度太慢？下面的提示可帮助您在 Corel 会声会影 中找到正确设置。

- 如果计算机系统达到或超过建议的系统要求，便可获得更清晰、更高质量的回放。可以处理 HD 项目，可以预览 HD 项目。有关详细信息，请参阅第 44 页上的“设置项目属性”和第 47 页上的“预览项目或素材”。
- 要使性能不够强大的系统加速，考虑使用“智能代理”并检查硬件加速选项。有关详细信息，请参阅第 46 页上的“使用智能代理，获得更加快捷高效的编辑体验”和第 13 页上的“硬件加速”。

## 安装和卸载应用程序

可以通过光盘或下载的安装文件安装 Corel 会声会影。

### 安装 Corel 会声会影

- 1 关闭任何打开的应用程序。
- 2 将 DVD 插入 DVD 驱动器或双击下载的相关 **.exe** 文件。  
如果光盘启动的设置未自动开始，导航至计算机上的 DVD 驱动器，并双击 **Setup.exe**。
- 3 遵循屏幕上的指示。  
**注意：**除了 Corel 会声会影，系统可能还会提示您安装支持的 Windows 扩展和第三方案程序和驱动程序。

### 卸载 Corel 会声会影

- 1 打开 Windows 控制面板。
- 2 在程序类别中单击卸载程序链接。
- 3 在程序和功能窗口中，在应用程序列表中单击 Corel 会声会影 X9。
- 4 单击卸载 / 更改。
- 5 遵循屏幕上的指示。


## 启动和退出应用程序

您可以从 Windows 桌面或“开始”菜单中启动 Corel 会声会影，并从应用程序窗口退出程序。

### 启动应用程序

- 从 Windows 开始菜单或开始屏幕中，选择 Corel 会声会影 X9。

### 退出应用程序

- 单击应用程序窗口右上角的关闭按钮 。

## 更新应用程序

您可以查看和安装产品更新。更新提供了有关应用程序的重要新信息。

### 更新应用程序

- 选择帮助 > 检查更新。

## Corel 支持服务

Corel 支持服务可为您提供关于产品功能、规格、定价、可用性、服务和技术支持选项的及时而准确的信息。关于 Corel 产品可用支持和专业服务的最新信息，请访问 [www.corel.com/support](http://www.corel.com/support)。

## 关于 Corel

Corel 是世界顶尖的软件公司之一，拥有一些业内最著名的图形、生产力和数字媒体产品。我们为客户提供丰富的选择以及易学易用的解决方案，因此建立了良好的声誉。我们的使命就是：帮助人们提高创造力和工作效率。Corel 的产品组合包括 CorelDRAW® Graphics Suite、Corel® Painter®、Corel® PaintShop® Pro、Corel® 会声会影®、Corel® WordPerfect® Office、Pinnacle Studio™、Roxio Creator®、Roxio® Toast® 和 WinZip®。有关 Corel 的更多信息，请访问 [www.corel.com](http://www.corel.com)。



## 学习资源


您可以学习如何以多种方式使用 Corel 会声会影：通过搜索“帮助”或用户指南，通过访问“探索中心”的视频教程，或浏览 Corel 网站 ([www.corel.com](http://www.corel.com))。


本部分包含以下主题：

- 文档约定
- 使用“帮助”系统
- Corel 会声会影 X9 用户指南 PDF
- 了解会声会影术语
- 通过视频教程学习
- 使用基于网络的资源

## 文档约定

下表描述“帮助”中使用的重要约定。

约定	描述	示例
菜单 > 菜单命令	菜单项后紧跟菜单命令	单击 <b>设置</b> > <b>参数选择</b> > <b>编辑</b> 。
下拉列表	一个选项列表，当用户单击向下箭头按钮时会拉下来	从 <b>配置文件</b> 下拉列表中选择配置文件。
	注释中包含的信息对前面的步骤十分重要。可能会描述过程可执行的条件。	如果您的浏览器仅支持单轨的音频和视频，则启用 <b>平整音频和背景视频</b> 。

约定	描述	示例
	提示包含针对执行前面步骤的建议。可能会提供替代步骤，或过程的其它优势和使用的。	要想获得最佳结果，拍摄用于定格动画项目的照片和视频时使用三角架。

## 使用“帮助”系统

程序所提供的“帮助”是 Corel 会声会影 最全面的信息来源。“帮助”系统提供两种查找信息的方式。您可以从“目录”页面选择主题，或使用“搜索”页面搜索特定单词和词组。还可以打印“帮助”中的主题。

### 在线和本地帮助

如果您连接至 Internet，应用程序显示在线帮助。在线时，您可以访问最新和最有帮助的链接。如果没有 Internet 连接可用，应用程序显示计算机上安装的本地帮助。

## 使用“帮助”系统

- 1 执行以下其中一项操作：
  - 单击帮助 > 帮助主题。
  - 按 F1。
- 2 在“帮助”窗口中，单击以下选项卡之一：
  - 目录 — 在“帮助”中浏览主题
  - 搜索 — 在“帮助”全文中搜索一个特定单词或词组（引在双引号中）。例如，如果您正在寻找关于某一具体工具或命令的信息，您可以键入该工具或命令的名称，如修整，来显示相关主题列表。



## Corel 会声会影 X9 用户指南 PDF

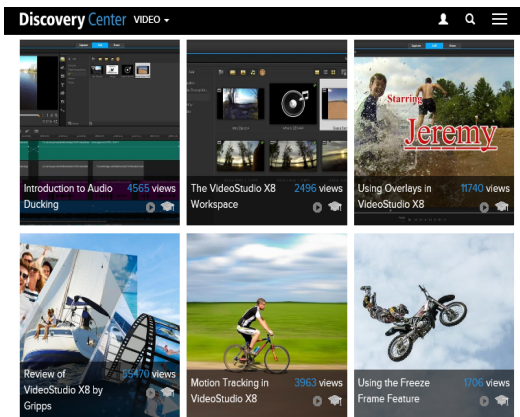
可以在线浏览 Corel 会声会影 X9 用户指南 PDF，也可以将其下载到计算机或平板电脑。可以随时打印您需要的页面。可以在“帮助”菜单（帮助 > 用户指南 (PDF)）中找到该 PDF。

## 了解会声会影术语

了解有关视频编辑语言的更多信息。我们创建了一份列表，其中列出了 Corel 会声会影 中最常用的视频编辑术语，帮您排忧解难。什么是滑轨，渲染是什么意思？阅读第 261 页上的“术语表”，找出答案。

## 通过视频教程学习

在“探索中心”窗口（仅英文）中，您可以找到并观看一系列视频，帮您了解该应用程序和视频编辑。



还可以访问 [www.youtube.com/VideoStudioPro](http://www.youtube.com/VideoStudioPro)，观看更多教程。

## 打开“探索中心”窗口

- 选择帮助 ▶ 视频教程。

## 使用基于网络的资源

在 Corel 会声会影 帮助菜单和 Corel 网站中，您可以访问有关客户支持和社区的大量网页。您可以查找资源，如下载、教程、提示、时事通讯、新闻组和其它在线资源。

## 访问 Corel 会声会影网络资源

- 使用 Internet 浏览器转到 [www.videostudiopro.com](http://www.videostudiopro.com)。您将找到有关大量学习资源的链接和社区链接，如会声会影 Facebook 帖子 (<https://www.facebook.com/corelvideostudio>) 和数字媒体论坛讨论 (<http://forum.corel.com/>)。



## 工作区一览

Corel 会声会影有三个工作区：捕获、编辑和共享。这些工作区以视频编辑过程中的关键步骤为基础。在可自定义的工作区，可以重新排列面板，以适合您的偏好并确保能看到所需的全部功能。

本部分包含以下主题：

- 探索工作区
- 在工作区之间切换
- 使用“播放器”面板
- 使用工具栏
- 自定义工作区

### 探索工作区

Corel 会声会影 Pro 包含三个主要工作区：

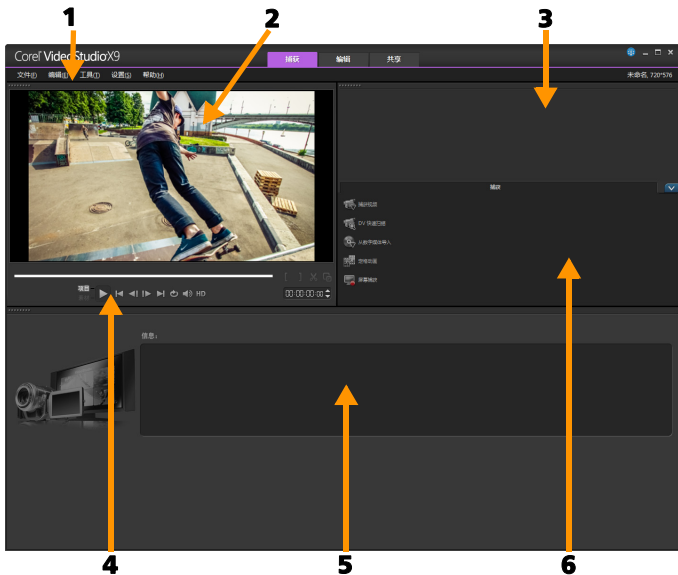
- 捕获
- 编辑
- 分享

每个工作区包含特定工具和控件，可帮助您快速高效的完成手头任务。

您可以自定义屏幕上元素的大小和位置，实现对编辑环境的完全控制。有关使用自定义工作区布局的信息，请参阅第 29 页上的“自定义工作区”。

#### “捕获”工作区

媒体素材可以直接录制或导入到您计算机的硬盘驱动器中。该步骤允许您捕获和导入视频、照片和音频素材。



捕获工作区由下列组件构成：

1. 菜单栏 — 提供了用于自定义 Corel 会声会影、打开和保存影片项目、处理单个素材等的各种命令。
2. 预览窗口 — 显示“播放器”面板中当前正在播放的视频。
3. 素材库面板 — 已捕获媒体素材的存储位置。
4. 导览区域 — 提供用于在“播放器”面板中回放和精确修整素材的按钮。
5. 信息面板 — 查看关于正在处理的文件的信息。
6. 捕获选项 — 显示不同媒体捕获和导入方法。

## “编辑”工作区

打开 Corel 会声会影 Pro 时，编辑工作区作为默认工作区出现。编辑工作区和时间轴是 Corel 会声会影 Pro 的核心，您可以通过它们排列、编辑、修整视频素材并为其添加效果。



编辑工作区由下列组件构成：

1. 菜单栏 — 提供了用于自定义 Corel 会声会影、打开和保存影片项目、处理单个素材等的各种命令。
2. 预览窗口 — 显示“播放器”面板中当前正在播放的视频。
3. 素材库面板 — 存储影片创建所需的全部内容，包括视频样本、照片和音乐素材以及已导入素材。还包括模板、转场、标题、图形、滤镜和路径。选项区域在素材库面板中打开。

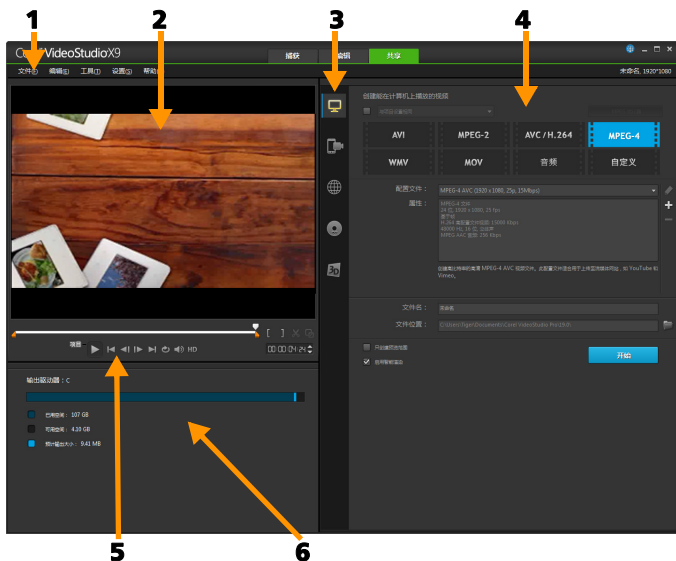
4. 导览区域 — 提供用于在“播放器”面板中回放和精确修整素材的按钮。

5. 工具栏 — 在与时间轴中内容相关的多种功能中进行选择。

6. 时间轴面板 — 时间轴是组合您视频项目中的媒体素材的位置。有关详细信息，请参阅第 63 页上的“时间轴”。

## “共享”工作区

在共享工作区可以保存和共享已完成的影片。



共享工作区由下列组件构成：

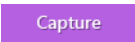


1. 菜单栏 — 提供了用于自定义 Corel 会声会影、打开和保存影片项目、处理单个素材等的各种命令。

2. 预览窗口 — 显示“播放器”面板中当前正在播放的视频。

3. **类别选择区域** — 在“计算机”、“设备”、“网络”、“光盘”和“3D 影片”输出类别之间选择。对于 HTML5 项目，可以选择 HTML5 和 Corel 会声会影项目。
4. **格式区域** — 提供大量文件格式、配置文件和描述。对于网络共享，显示您帐户的设置。
5. **导览区域** — 提供用于在“播放器”面板中回放和精确修整素材的按钮。
6. **信息区域** — 查看关于输出位置的信息，提供对文件大小的预测。

## 在工作区之间切换

Corel 会声会影 通过将您需要的控件整理到 3 个工作区中，简化影片创建流程，这 3 个工作区分别对应视频编辑过程中的不同步骤。

	媒体素材可以直接在 <b>捕获</b> 工作区中录制或导入到您计算机的硬盘驱动器中。该工作区允许您捕获和导入视频、照片和音频素材。
	<b>编辑</b> 工作区包括 <b>时间轴</b> 。这是 Corel 会声会影的核心，您可以在其中排列、编辑、修整视频素材并为其添加效果。
	在 <b>共享</b> 工作区可以保存和共享影片。可以保存视频文件、将其刻录到光盘或上传至网络。

## 在工作区之间切换

- 在应用程序窗口顶部，单击以下选项卡之一：
  - 捕获
  - 编辑
  - 分享

## 使用“播放器”面板


“播放器”面板包括“预览”窗口和“导览”区域，“导览”区域可提供用于回放和精确修整素材的按钮。使用“导览”区域中的控件，可以移动所选素材或项目。使用修整标记和滑轨可以编辑素材。在捕获工作区中，该面板也可用作 DV 或 HDV 摄像机的设备控制。



“播放器”面板包括 1. “预览窗口”和 2. “导览”区域

### “导览”区域

下表描述“导览”区域的可用控件。

	部分	描述
	滑轨	可以在项目或素材之间拖曳。
	修整标记	可以拖动滑轨以设置项目的预览范围或修整素材。
	项目 / 素材模式	指定预览整个项目或预览所选素材。
	播放	播放、暂停或恢复当前项目或所选素材。
	起始	返回起始片段或提示。



	部分	描述
	上一个	移动到上一帧。
	下一个	移动到下一帧。
	结束	移动到结束片段或提示。
	重复	循环回放。
	系统音量	可以通过拖动滑动条调整计算机扬声器的音量。
	HD 预览	预览高清晰度素材和项目。
	时间码	通过指定确切的时间码，可以直接跳到项目或所选素材的某个部分。
	放大预览窗口	增大“预览窗口”的大小。
	分割素材	分割所选素材。将滑轨放在您想要分割素材的位置，然后单击此按钮。
	开始标记和结束标记	在项目中设置预览范围或设置素材修整的开始和结束点。

“导览”区域的播放按钮有两个用途：回放整个项目或所选素材。

## 预览项目或素材

- 单击项目或素材，然后单击播放。



处理项目时，您可能希望经常预览项目以了解项目进度。通过**即时回放**，可快速预览项目中的更改。回放质量取决于计算机资源。



可以选择只播放项目的一部分。要预览的所选帧范围称为**预览范围**，它在“标尺面板”中标记为彩色栏。






## 只播放修整的范围

- 1 使用修整标记或开始标记 / 结束标记按钮选择预览范围。
- 2 要预览所选范围，请选择要预览的内容（项目或素材），然后单击**播放**。要预览整个素材，请按住 [Shift]，然后单击**播放**。

## 使用工具栏

工具栏可提供对许多编辑命令的快速访问。您可以更改项目视图、在时间轴上放大和缩小视图以及启动不同工具帮助您进行有效的编辑。



	部分	描述
	故事板视图	按时间顺序显示媒体略图。
	时间轴视图	允许您在不同的轨中对素材执行精确到帧的编辑操作，添加和定位其它元素，如标题、覆盖、画外音和音乐。
	撤消	撤消上一个操作。
	重复	重复上一个撤消的操作。
	录制 / 捕获选项	显示“录制 / 捕获选项”面板，在该面板中可捕获视频、导入文件、录制画外音和抓拍快照。

	部分	描述
	混音器	启动“环绕混音”和多音轨的“音频时间轴”，自定义您的音频设置。
	自动音乐	启动“自动音乐选项面板”为项目添加各种风格和基调的背景音乐。您还可以根据项目的持续时间设置音乐长度。
	运动追踪	启动“运动追踪”对话框，在所选视频素材中创建特定元素的跟踪路径。
	字幕编辑器	启动“字幕编辑器”对话框，可以检测和整理片段，为所选视频素材轻松添加标题。
	多相机编辑器	启动多相机编辑器并导入所选媒体。
	放大和缩小	通过使用缩放滑块和按钮可以调整时间轴的视图。
	将项目调到时间轴窗口大小	将您的项目视图调到适合于整个“时间轴”跨度。
	项目区间	显示项目的总区间。

## 自定义工作区

新工作区是为提供更好的编辑体验而设计。您现在可以自定义程序窗口的大小，更改屏幕上各组件的大小和位置，实现对编辑环境的完全控制。

各个面板都是独立的窗口，可以按照您的编辑喜好来更改。在使用大屏幕或双显示屏编辑时尤其有用。



主要面板包括：

1. 播放器面板 — 包含预览窗口和“导览”区域。
2. 时间轴面板 — 包含工具栏和时间轴。
3. 素材库面板 — 包含媒体库和选项区域。



## 移动面板

- 双击播放器面板、时间轴面板或素材库面板的左上角。  
面板处于活动状态时，您可以最小化、最大化或者调整各个面板大小。



对于双显示屏设置，您还可以将主应用程序窗口外的面板拖到第二个显示屏区域。

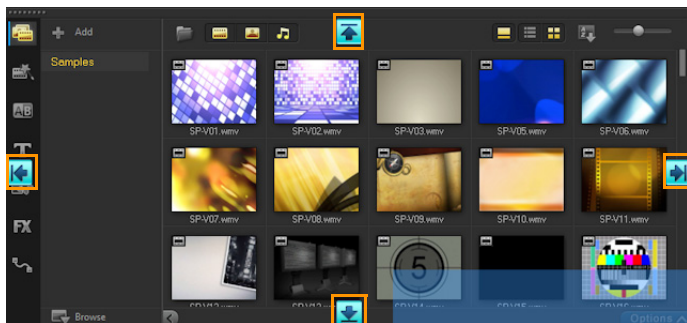
## 自定义程序窗口的大小

- 您可以执行以下其中一项操作：
  - 单击  还原按钮，拖动程序窗口的末端至所需大小。
  - 单击  最大化按钮可进行全屏屏幕编辑。

## 停靠面板

- 1 单击并按住活动面板。

出现停靠指南。



- 2 将鼠标拖动到停靠指南上，然后选择贴齐面板的停靠位置。

## 保存自定义工作区布局

- 单击设置 > 布局设置 > 保存至，然后单击“自定义”选项。

## 加载自定义工作区布局

- 单击设置 > 布局设置 > 切换到，然后选择默认或其中一个已保存的自定义设置。

要了解更多各种预设的热键组合，请参阅第 254 页上的““布局设置”快捷方式”。



您还可以从设置 > 参数选择中的界面布局选项卡中更改布局设置。

## 设置程序参数选择

- 单击设置 > 参数选择或按 F6 启动参数选择对话框。

## 捕获和导入



Corel 会声会影可让您从 DVD-video、AVCHD 和 BDMV 光盘（包括可录制到内存卡上的摄像机、光盘的内存存储器、DV 或 HDV 摄像机、移动设备以及模拟和数字电视捕获设备）中捕获或导入视频。

本部分包含以下主题：

- 使用“捕获”工作区的选项面板
- 捕获视频和照片
- 捕获数码视频 (DV)
- 使用 DV 快速扫描
- 捕获模拟视频
- 从数字媒体导入
- 扫描和分割场景

### 使用“捕获”工作区的选项面板

在捕获工作区，Corel 会声会影 显示素材库和捕获选项面板，其中有各种可用的媒体捕获和导入方法。

下列表格讨论了“捕获”工作区的选项。



单击**捕获视频**将视频镜头和照片从摄像机捕获到计算机中。



单击 **DV 快速扫描**扫描您的 DV 磁带并选择场景。



单击**从数字媒体导入**，从 DVD-Video、AVCHD、BDMV 格式的光盘或从硬盘中添加媒体素材。此功能还允许您直接从 AVCHD、Blu-ray 光盘或 DVD 摄像机导入视频。



单击**定格动画**使用从照片和视频捕获设备中捕获的图像制作即时定格动画。



单击**屏幕捕获**创建捕获所有计算机操作和屏幕上显示元素的屏幕捕获视频。

## 捕获视频和照片

各种类型摄像机的捕获步骤都是类似的，只是“捕获视频选项”面板中的可用捕获设置有所不同。不同类型的来源可以选择不同的设置。

“捕获视频选项”面板由下列组件构成：

- **区间** — 设置捕获时间长度。
- **来源** — 显示检测到的捕获设备，列出计算机上安装的其它捕获设备。
- **格式** — 提供一个选项列表，可在此选择文件格式，用于保存捕获的视频。
- **文件名** — 用于指定已捕获文件的前缀。
- **捕获文件夹** — 用于指定已捕获文件的位置。
- **按场景分割** — 根据拍摄日期和时间的变化，将捕获的视频自动分割为几个文件。
- **捕获到素材库** — 选择或创建您想要保存视频的素材库文件夹。
- **选项** — 显示一个菜单，在该菜单上，可以修改捕获设置。
- **捕获视频** — 将视频从来源传输到硬盘。
- **抓拍快照** — 将显示的视频帧作为照片捕获。


## 从摄像机中捕获视频素材和照片

- 1 将摄像机连接到计算机，并打开设备。将设备设置为**播放**（或 VTR/VCR）模式。



- 2 在“捕获选项面板”中单击**捕获视频**。
- 3 从来源下拉列表中选择捕获设备。
- 4 从格式下拉列表中选择文件格式。在**捕获文件夹框**，键入文件夹位置或勾选**捕获到素材库复选框**，并从下拉列表中选择文件夹。  
**注意：**单击选项可自定义特定于视频设备的捕获设置。
- 5 扫描视频，搜索要捕获的部分。  
**注意：**如果从 DV 或 HDV 摄像机捕获视频，请使用导览区域播放录像带。
- 6 在捕获视频时单击**捕获视频**。单击**停止捕获**或按 [Esc] 可停止捕获。
- 7 要从视频镜头捕获照片，请在所需帧处暂停视频，然后单击**抓拍快照**。  
**注意：**摄像机处于“录制”模式时（通常称为**相机**或**影片**），可以捕获现场视频。  
**注意：**根据所选的捕获文件格式，**视频属性**对话框中的可用设置有所不同。


## 使用 DSLR 捕获视频和照片

- 1 将 DSLR 连接到计算机，并打开设备。
- 2 单击**捕获视频**并从来源下拉列表中选择设备。
- 3 单击**捕获文件夹按钮** ，为已保存文件指定文件夹位置。
- 4 单击**捕获视频**开始录制。单击**停止捕获**或按 [Esc] 可停止捕获。
- 5 要在 DSLR 连接到计算机时捕获照片，单击**抓拍快照**。


## 从 HDV 摄像机捕获视频

- 1 用 IEEE-1394 电缆，将 HDV 摄像机连接到计算机的 IEEE-1394 端口。
- 2 打开摄像机并将它切换到**播放 / 编辑**模式，同时确保 HDV 摄像机切换到 HDV 模式。

注意：对于 Sony HDV 摄像机，打开 LCD 屏幕，查看 HDVout I-Link 是否显示在 LCD 屏幕上，从而确定相机是否设置为 HDV 模式。如果看到 DVout I-Link，请按屏幕右下方的 P-MENU。在菜单中，按菜单 > 标准设置 > VCR HDV/DV，然后按 HDV。

- 3 在捕获工作区，单击捕获视频 。

## 捕获 DVB-T 视频

- 1 在捕获工作区，单击捕获视频 。

注意：捕获之前，先确保已通过计算机上安装的兼容捕获卡连接 DVB-T 源。

- 2 从来源下拉列表中选择数字电视来源。
- 3 单击选项，然后选择视频属性。将出现视频属性对话框。
- 4 在输入来源选项卡，从输入来源下拉列表中选择电视。单击确定。
- 5 在频道列表中，单击开始扫描开始扫描频道。  
注意：不会自动扫描 DVB-T 频道。在捕获之前，请务必先手动扫描这些频道。
- 6 单击捕获视频。
- 7 如果要开始捕获和自动修复 DVB-T 视频，请在看到提示时单击是。
- 8 执行捕获视频过程中所述的其余步骤。

## 要捕获电视镜头

- 1 在来源下拉列表中选择电视调谐器设备。
- 2 单击选项 > 视频属性可打开视频属性对话框。如果需要，可调整相应设置。  
单击调谐器信息选项卡，选择天线或有线，扫描您所在地区的可用频道，等等。
- 3 在频道框中，指定要捕获的频道。

## 捕获 MPEG-2 格式的视频

- 1 在来源中选择视频来源。
- 2 指定或查找想要将素材保存在**捕获文件夹**中的目标文件夹。
- 3 单击**选项**，然后选择**视频属性**。在打开的对话框中，在当前的**配置文件**下拉列表选择一个配置文件。
- 4 单击**确定**。
- 5 单击**捕获视频**开始捕获，单击**停止捕获**结束捕获任务。媒体素材将以 MPEG-2 格式保存在您指定的文件夹中。

## 捕获数码视频 (DV)

要以原始格式捕获数码视频 (DV)，请在“选项面板”的**格式**列表中选择 DV。捕获的视频将保存为 DV AVI 文件 (.avi)。



还可以使用 DV **快速扫描**选项来捕获 DV 视频 DV AVI 类型 -1 和类型 -2。

捕获 DV 时，单击“选项面板”中的**选项**并选择**视频属性**打开一个菜单。在“当前的配置文件”中，选择是将 DV 捕获成 DV 类型 -1 还是 DV 类型 -2。

## 使用 DV 快速扫描

使用此选项，可以扫描 DV 设备，查找要导入的场景。您可以添加视频的日期和时间。

有关此功能的更多信息，请参阅第 257 页上的“DV 转 DVD 向导”。

## 添加视频的日期和时间

- 1 扫描 DV 磁带之后，单击**下一步**。  
此时将显示**导入设置**对话框。

- 2 选择插入到时间轴，然后选择将视频日期信息添加为标题。

注意：如果要在视频中从头到尾显示拍摄日期，请选择整个视频。如果只想在部分视频中显示拍摄日期，请选择区间并指定秒数。

## 捕获模拟视频

如果镜头是从模拟来源（如 VHS、S-VHS、Video-8 或 Hi8 摄像机 / VCR）捕获的，则会转换为计算机可读取和存储的数字格式。捕获后，在“选项面板”的格式列表中选择保存捕获的视频所需的文件格式。

### 指定您从中捕获的视频来源的类型

- 1 在捕获工作区，单击选项并选择视频属性。
- 2 在打开的对话框中，可以自定义以下捕获设置：
  - 在输入来源选项卡中，选择捕获的视频格式（NTSC、PAL 或 SECAM）并选择输入来源（电视、Composite 或 S-Video）。
  - 在色彩管理器选项卡中，可以微调视频来源，以确保实现高质量捕获。
  - 在模板选项卡中，选择用于保存捕获视频的帧大小和压缩方法。

## 从数字媒体导入

您可以从光盘、硬盘、内存卡和数码摄像机中导入 DVD、AVCHD、BDMV 视频和照片。

### 导入数字媒体

- 1 在捕获工作区，单击从数字媒体导入。
- 2 单击选取导入源文件夹并查找包含数字媒体的文件夹，并单击确定。
- 3 单击开始，显示从数字媒体导入对话框。



- 4 选择想要导入的媒体素材，单击**开始导入**。所有导入的视频都将添加到**素材库**中的略图列表中。

## 启用 AVCHD 时间码检索

- 1 在**捕获工作区**，单击**从数字媒体导入**。
- 2 从选取导入源文件夹列表中选择文件位置并单击**开始**。
- 3 选择想要导入的媒体素材，单击**开始导入**，以打开导入设置。
- 4 在导入目标中，选择**插入到时间轴**或选择将视频日期信息添加为**标题**。
- 5 选择整个视频，导入视频文件的时间码，作为包含整个视频区间的标题。选择区间，导入时间码作为指定区间内的标题。单击**确定**应用此设置。

**注意：**您可以将相同设置应用于导入的所有视频，并通过勾选**应用此设置且不再询问我复选框**，隐藏导入设置对话框。您还可以选择在**程序参数选择对话框**的**捕获选项卡**上启用相同复选框。有关详细信息，请参阅第 29 页上的“自定义工作区”。

## 扫描和分割场景

单个 DV 磁带可能包含在不同时间捕获的视频。Corel 会声会影会自动检测这些片段并将它们保存为单独的文件。

### 查找视频中的场景

- 拖动穿梭滑动条能以不同的速度向前和向后移动镜头。



### 使用按场景分割

- 1 在捕获工作区，单击捕获视频。
- 2 启用“捕获视频选项面板”上的按场景分割。Corel 会声会影自动根据拍摄日期和时间查找场景，并将它们分割成单独的文件。



## 项目基本信息

Corel 会声会影将视频、标题、声音和效果都整合到渲染过程中。项目设置确定了在预览项目时影片项目的渲染方式。输出的视频可以在您计算机上播放、刻录到光盘或上传到 Internet。

本部分包含以下主题：

- 创建新项目和打开项目
- 使用即时项目模板
- 设置项目属性
- 创建自定义配置文件
- 使用智能代理，获得更加快捷高效的编辑体验
- 预览项目或素材
- 撤消和重复操作
- 显示和隐藏网格线
- 保存项目
- 使用智能包保存项目
- 添加提示和章节

### 创建新项目和打开项目

打开 Corel 会声会影时，它会自动打开一个新项目供您开始创建影片。新项目总是基于应用程序的默认设置。还可以创建 HTML5 项目并将其发布到网上。

可以打开之前保存的项目，如果要合并多个项目，可以将之前保存的项目添加至新项目。

## 创建新的项目

- 单击文件 > 新建项目 [Ctrl + N]。

## 创建新的 HTML5 项目

- 单击文件 > 新建 HTML5 项目 [Ctrl + M]。

## 创建新的影音快手项目


- 1 单击工具 > 影音快手。
- 2 在影音快手窗口中，单击菜单 > 新建项目。

有关详细信息，请参阅第 185 页上的“影音快手”。

## 打开已有的项目

- 单击文件 > 打开项目 [Ctrl + O]。

## 将已有项目添加到新项目

- 1 在“素材库”中，单击媒体按钮 ？
- 2 将项目文件 (.vsp) 从“素材库”拖动到“时间轴”。

如果文件不在“素材库”中，单击导入媒体文件按钮，导航至项目文件（默认情况下，存储在我的项目文件夹下），选择文件，然后单击打开。

项目的所有轨道、媒体和元素出现在“时间轴”中。



在将项目（VSP 文件）导入到素材库之前，请确保项目中的所有链接工作正常。无法将存在链接问题的项目添加到现有项目中。



如果要平整项目，以将其添加到特定轨道，按住 Shift 键，然后释放鼠标按钮。




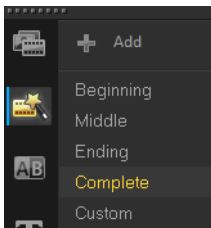
## 使用即时项目模板


在即时项目模板中，可为您提供预先组合的影片项目，以便于您快速跟踪影片创建过程。只需将占位符素材和照片替换为您自己的媒体，即可完成。也可通过该方法了解影片项目的组件。

您可以将一个模板用于整个影片，或者可以添加多个模板。例如，可以为影片的开头、中间和结尾使用不同模板。甚至可以创建和保存自定义模板。例如，如果您正在创建一系列视频，可以创建一个模板，使所有视频的样式保持一致。

### 打开“即时项目”模板

- 1 在编辑工作区，单击素材库面板中的即时项目按钮 。
- 2 在出现的文件夹下单击模板类别。



- 3 要预览模板，单击模板略图，然后在“播放器”面板中单击播放 。
- 4 右击模板略图并在时间轴的在开始处添加和在结尾处添加之间选择一个插入点。  
该模板添加至时间轴。



还可以将略图拖动到时间轴，从而将模板添加到您的项目。

## 在即时项目模板中替换素材、照片和音乐

- 1 将素材、照片或音乐轨从素材库拖动到相应的占位符素材、照片或音乐轨。
- 2 按 [Ctrl] 并释放鼠标按钮。

## 创建“即时项目”模板

- 1 打开您想要保存为模板的视频项目。
- 2 单击文件 > 导出为模板。
- 3 提示您保存项目时单击是。
- 4 输入文件名、主题和描述。
- 5 查找您想要保存模板的文件夹位置并单击保存。
- 6 在将项目导出为模板对话框中，移动滑块显示您想要用于模板的略图。
- 7 指定路径和文件夹名称。从下拉列表中选择您想要保存模板的类别。  
同时会显示模板详细信息。
- 8 单击确定。

## 导入项目模板

- 1 单击导入一个项目模板，然后查找您要导入的 \*.vpt 文件。
- 2 单击打开。

## 设置项目属性

项目属性可用作影片项目的模板。项目属性对话框中的项目设置确定了项目在屏幕上预览时的外观和质量。

项目属性以配置文件为基础。可以使用已有配置文件或创建自定义配置文件。有关自定义配置文件的更多信息，请参阅第 45 页上的“创建自定义配置文件”。

## 修改项目属性

- 1 单击设置 > 项目属性。
- 2 在项目属性对话框中选择相应的设置选项。
- 3 单击确定。



自定义项目设置时，建议将设置定义为与将捕获的视频镜头的属性相同，以避免视频图像变形，从而可帮助防止出现跳帧现象。但是，对于带有高分辨率文件的项目，预览性能可能会下降，这取决于系统规格。

## 创建自定义配置文件

配置文件包含定义如何创建最终影片文件的设置。通过使用 Corel 会声会影提供的预设配置文件，或在影片配置文件管理器中创建并保存您自己的配置文件，您可以获得多种版本的最终影片。例如，可以创建为 DVD 和视频录制提供高质量输出的配置文件，也可以创建配置文件，以输出至适用于网络流和电子邮件分发的较小、质量较差的文件。

还可以在共享工作区选择配置文件并创建自定义配置文件，然后输出影片项目。有关详细信息，请参阅第 230 页上的“在“共享”工作区使用自定义配置文件”。

## 创建自定义配置文件

- 1 单击设置 > 影片配置文件管理器。影片配置文件管理器对话框打开。
- 2 单击计算机或 3D 选项卡。
- 3 在格式下拉列表中，选择文件格式。
- 4 单击新建。
- 5 在新建配置文件选项对话框中，单击 Corel 会声会影选项卡，并在配置文件名称框中键入名称。

- 6 单击**常规**选项卡，选择您想要的设置。  
注意：其它选项卡和设置是否可用取决于您选择的格式类型。
- 7 单击**确定**。

## 为您的项目选择自定义配置文件

- 1 单击**设置** > **影片配置文件管理器**。影片配置文件管理器对话框打开。
- 2 单击**计算机**或**3D**选项卡。
- 3 在**格式**下拉列表中，选择文件格式。
- 4 在**配置文件**区域，从下拉列表中选择**个人配置文件**。  
之前保存的自定义配置文件列在下拉列表下方的方框内。
- 5 单击想要的配置文件，单击**关闭**。

## 使用智能代理，获得更加快捷高效的编辑体验

智能代理功能的主要作用是在处理较大、高分辨率视频文件时提高编辑效率，改善预览体验。

智能代理可创建较大源文件的较低分辨率工作副本。这些智能文件称为“代理”文件。使用代理文件可提高高分辨率项目的编辑效率（例如，包含 HDV 和 AVCHD 源文件的项目）。


代理文件依赖于源文件而不是依赖于项目。换言之，代理文件可在不同项目之间分享。

在渲染视频项目时，将使用高品质的原始视频源文件。

您可以使用**智能代理管理器**来启用或禁用智能代理，更改启用智能代理的默认分辨率阈值，并访问**智能代理文件管理器**和**智能代理队列管理器**来管理现有代理文件和将来的代理文件。

可在会声会影工作区或多相机编辑器中设置与调整智能代理。

## 启用或禁用智能代理

- 单击设置菜单或按钮（多相机编辑器） > 智能代理管理器 > 启用智能代理。

注意：如果计算机的硬件支持此功能，在默认情况下，智能代理功能为启用状态。

## 设置智能代理文件的分辨率阈值和位置

- 选择设置 > 智能代理管理器 > 设置。
- 在智能代理对话框中，设置创建代理文件的分辨率阈值并选择代理文件夹。

## 管理代理文件

- 选择设置 > 智能代理管理器，并选择以下选项之一：
  - 智能代理文件管理器 — 列出了源文件和代理文件。您可以使用该管理器删除您不再需要的代理文件。
  - 智能代理队列管理器 — 列出了为其生成代理文件的源文件（根据当前设置）

## 预览项目或素材

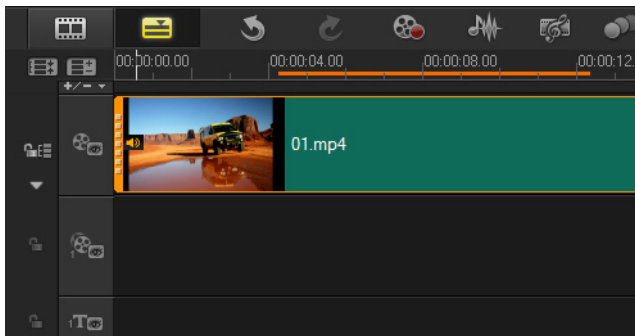
“播放器”面板“导览”区域中的**播放**按钮有两个用途：

- 回放整个项目
- 回放选定素材

处理项目时，您可能希望经常预览项目以了解项目进度。通过**即时回放**，可快速预览项目中的更改。回放质量取决于计算机资源。

可以选择只播放项目的一部分。要预览的所选帧范围称为**预览范围**，它在“标尺面板”中标记为彩色栏。

如果您具备高清项目 (HD)，则可以启用 **HD 预览**，从而以更加清晰、更高质量的结果预览项目。速度取决于您的系统。



## 预览项目或素材

- 1 在“播放器”面板的“导览”区域，单击项目或素材。
- 2 单击播放。

注意：对于素材，只播放当前选取的素材。



如果要以全 HD 预览高清项目，启用 HD 预览项目。


## 播放项目或素材的一部分

- 1 使用修整标记或开始标记 / 结束标记按钮选择预览范围。
- 2 选择预览范围后，在“播放器”面板的“导览”区域，单击项目或素材。
- 3 单击播放。


## 撤消和重复操作

您可以撤消或重复在处理影片时执行的最后一组操作。

## 撤消上一个操作

- 单击工具栏上的撤消按钮 。

## 重复上一个撤消的操作

- 单击工具栏上的重复按钮 。



可在参数选择对话框中调整撤消次数。

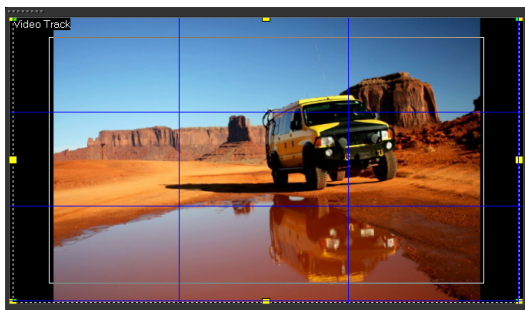
您也可以使用键盘快捷键 [Ctrl + Z] 和 [Ctrl + Y] 分别执行撤消和重复操作。

## 显示和隐藏网格线


调整照片和视频的位置或大小时，可以利用网格线进行导向。还可以使用网格线来对齐影片中的标题。

### 显示网格线

- 在编辑步骤中，双击一个素材显示选项面板。
- 单击属性选项卡，然后选择变形素材。
- 选择显示网格线。





单击  可调整网格线设置。

## 保存项目

可以保存项目，稍后对其进行编辑或完成。为保护工作，可以每隔一定时间启用自动保存。

### 保存项目

- 单击文件 > 保存 [Ctrl + S]。

注意：Corel 会声会影项目文件以 \*.vsp 文件格式保存。HTML5 视频项目保存为 \*.vsh 文件格式。

### 自动保存工作

- 单击设置 > 参数选择，然后单击常规选项卡。
- 选择自动保存间隔：指定两次保存之间的时间间隔。

注意：默认情况下，此设置每十分钟执行一次。



经常保存项目可避免工作意外丢失。

## 使用智能包保存项目

如果要备份您的工作或传输文件以在笔记本电脑或其它计算机上分享或编辑文件，则对视频项目打包会很有用。您还可以使用“智能包”功能中包含的 WinZip 的文件压缩技术将您的项目打包为压缩文件夹或准备上传到在线存储位置。

### 使用智能包保存项目

- 单击文件 > 智能包，然后选择将项目打包为一个文件夹或压缩文件。
- 指定文件夹路径、项目文件夹名和项目文件名。



如果想要包括跟踪器或光盘设置，启用相应的复选框。

### 3 单击确定。



在使用“智能包”之前您需要保存项目。

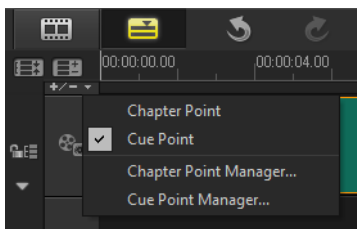
## 添加提示和章节

添加提示和章节可帮助您在项目中导航，并可让您在时间轴上添加注释。这些提示和章节标记主要用作 HTML5 项目中的项目指南或光盘菜单章节和交互链接。

提示点作为标记有助于排列项目中的媒体素材。章节点可指定光盘菜单章节或超链接。

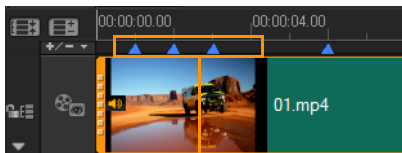
## 添加项目提示

### 1 单击章节 / 提示菜单。



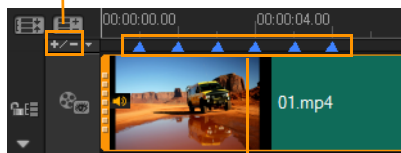
### 2 单击提示点。

### 3 将光标拖到要添加提示点的部分，然后单击时间轴标尺下方的栏。注意：添加了蓝色箭头图标。



提示点

添加 / 删除提示点



提示点

- 4 重复步骤 3 可以添加更多提示点。

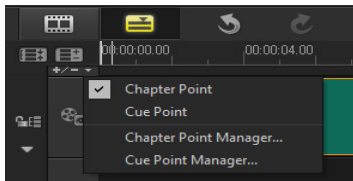
注意：添加提示点时，还可使用提示点管理器。选择添加并指定提示的时间码和名称，以便于标识提示。单击确定，然后单击关闭。



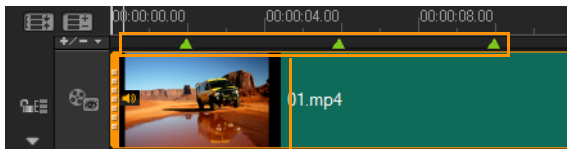
您还可以通过将时间轴滑块拖动到项目中所需要的提示点位置，并单击添加 / 删除提示点来添加提示点。

## 添加章节

- 1 选择章节 / 提示菜单中的章节点。



- 2 将光标拖到要添加章节的部分，然后单击时间轴标尺下方的栏。  
注意：出现的绿色箭头图标用于表示影片中的章节点。



章节点

- 3 要编辑章节，请单击章节点并将其拖动到新的位置。
- 4 要重命名章节，请双击章节点，然后输入一个新的章节名称。单击确定。



要删除章节和提示，只需将标记拖放到**时间轴**标尺之外并释放鼠标按钮。也可以将**时间轴**标尺拖到章节点或提示点，然后单击**添加 / 删除章节点**或**添加 / 删除提示点**。



您还可以在项目中将**时间轴**滑块拖到所需的章节点位置。单击**添加 / 删除章节点**。





## 整理并查找媒体

整理“素材库”中的媒体素材，使您可以轻松而快速地访问项目的资产。您还可以导入“素材库”，以便还原媒体文件和其它素材库信息。

本部分包含以下主题：

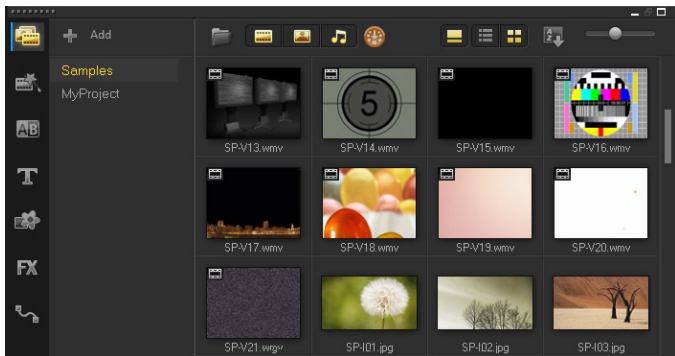
- 使用素材库
- 对素材库中的素材进行排序、查看和筛选
- 调整略图大小
- 将文件标记为 3D

## 使用素材库

在素材库中，您可以存储影片创建所需的全部内容：视频素材、照片、音频文件、即时项目模板、转场、标题、滤镜、图形和跟踪路径。

为您的项目创建自定义素材库。您可以在**素材库**中选择、添加和删除媒体。如果从媒体文件的原始位置移动媒体文件，您可以自动还原链接。记得导出素材库，在硬盘或外部存储设备上创建备份。稍后，您可以导入该素材库。

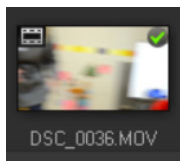
完成项目后，您可以重置**素材库**，以还原默认媒体素材。您添加的文件将从**素材库**删除，而不是从其原始位置删除。您始终可以选择将媒体文件重新导入**素材库**。



在素材库中右击一个素材，查看该素材的属性，同时还可复制、删除或按场景分割素材。

还可以拖动“播放器”面板中的滑轨，设置开始标记/结束标记点，从而修整素材库中的素材。

项目中使用的素材库文件的略图右上角标有绿色核对标记。




有关支持的媒体格式的信息，请参阅第 12 页上的“支持的文件格式”。

## 在素材库中选择媒体

- 在素材库中，执行以下其中一项操作：
  - 选择一个媒体文件 — 单击略图。
  - 选择多个媒体文件 — 按住 [Ctrl]，然后单击所需的略图。

- 选择一系列媒体文件 — 单击序列中的第一个略图，按住 [Shift]，然后单击序列中的最后一个略图。

## 将媒体素材添加到素材库

- 1 单击添加创建新的素材库文件夹，以便存放您的媒体素材。  
注意：您可以创建自定义文件夹，将您的个人素材与样本素材分开，或将一个项目的所有素材放入一个单独的文件夹中。
- 2 单击导入媒体文件按钮  查找文件。
- 3 选择您想导入的文件。
- 4 单击打开。



单击浏览打开文件浏览器，在文件浏览器中您可以将文件拖放到素材库。

## 删除素材库中的媒体素材

- 1 在素材库中，选择一个素材并按下 [Delete]。  
或者，右击素材库中的素材，然后单击删除。  
注意：在素材库中引用素材时，素材实际仍保存在其原始位置，因此，当您删除素材库中的一个素材时，仅删除了该引用。您仍可以从素材保存的位置访问实际文件。
- 2 看到提示时，确认是否要从素材库中删除略图。

## 自动查找并还原媒体文件的链接

- 单击文件 > 重新关联。  
将显示一条消息，提示您重新链接成功的素材的数量。  
注意：如果某些素材的链接未还原，则可通过浏览计算机中的相应文件来手动还原。

## 导出素材库

- 1 单击设置 > 素材库管理器 > 导出库，然后指定要保存素材库的文件夹位置。
- 2 单击确定。



此操作将在您所指定目录中创建当前库的虚拟媒体文件信息备份。

## 导入素材库

- 1 单击设置 > 素材库管理器 > 导入库，然后找到您要导入的文件夹。
- 2 单击确定。

## 重置素材库

- 单击设置 > 素材库管理器 > 重置库。




此操作可将素材库还原至默认设置，并删除所有用户添加的文件。

## 对素材库中的素材进行排序、查看和筛选

可以通过多种方式对“素材库”中的媒体素材进行排序、查看和筛选：

- 按照名称、文件类型、日期和分辨率等属性，对媒体进行排序。
- 将媒体作为略图或作为包含文件详细信息的列表查看。
- 通过按类型 — 照片、视频和音频 — 隐藏或显示媒体，对媒体进行筛选

## 对媒体素材进行排序


- 单击对素材库中的素材排序按钮 ，在菜单中选择排序方式属性。

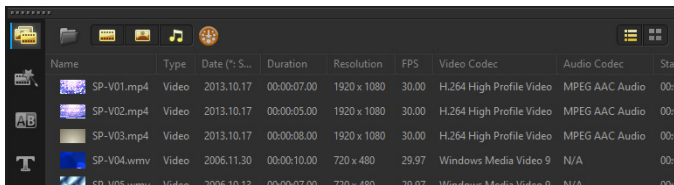


## 更改媒体素材视图

- 单击列表视图按钮 ，以包含文件属性的列表形式显示媒体素材或单击缩略图视图按钮  显示略图。




如果您要对列表视图中的媒体素材进行排序，请单击属性标题，例如名称、类型或日期。

还可以单击显示 / 隐藏标题按钮 ，显示或隐藏媒体素材的文件名。



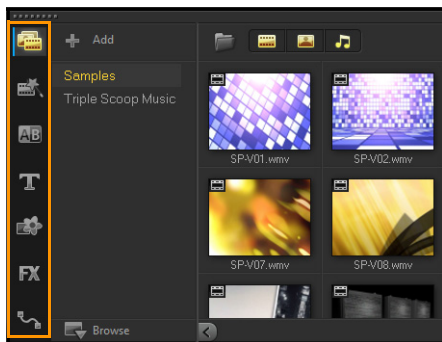
列表视图可显示文件名、媒体类型、日期、区间、分辨率、每秒帧数 (FPS) 和编解码程序等属性。

## 显示或隐藏媒体素材

- 单击一个或多个以下按钮：
  - 显示 / 隐藏视频 
  - 显示 / 隐藏照片 
  - 显示 / 隐藏音频文件 

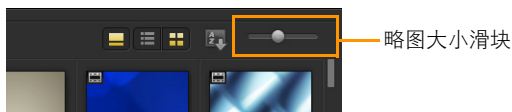
## 更改素材库面板视图

- 可以使用素材库面板中的图标，显示即时项目模板、转场、标题、图形、滤镜和跟踪路径。



## 调整略图大小

Corel 会声会影允许您对略图的大小进行调整，以便于访问素材库中不同媒体素材。



## 调整略图大小

- 左右移动滑块来减小或增大略图的大小。

## 将文件标记为 3D

在 Corel 会声会影中，将在导入过程中自动检测 MVC 和 MPO 素材，并标记为 3D。将项目渲染为 3D 影片时，还可以标记 2D 素材，以模拟 3D 效果。标记的 3D 媒体素材带有 3D 标记，很容易辨别且使 3D 媒体素材可用于 3D 编辑。

提供内容时，并排 3D 的从左到右格式是备受欢迎的选项，主要用于通过 3D 视频相机导入或捕获的媒体素材。从右到左选项主要用于从网络中获得的媒体素材。

## 将视频和照片素材标记为 3D

- 1 右击导入到素材库或时间轴的 3D 文件，然后从右击菜单中选择标记为 3D。显示 3D 设置对话框。



- 2 选择以下其中一个选项来设置 3D 内容的正确格式：
  - 2D — 如果所选素材未识别为 3D，则这是默认设置。
  - 并排 — 分割左眼和右眼每一帧的水平分辨率，从而提供 3D 内容。并排 3D 因其较低的带宽使用率，广泛用于有线通道，为 3D 电视机提供内容。在从左到右和从右到左格式之间选择。
  - 上 - 下 — 分割左眼和右眼每一帧的垂直分辨率，从而提供 3D 内容。水平像素计数越高，该选项越适合于显示摇动运动。在从左到右和从右到左格式之间选择。

- 多视点视频编码 (MVC) — 生成高清双视点 (立体) 视频或多视点 3D 视频。
- 多视点图像 — 提供高品质立体图像, 如使用 3D 相机拍摄的多图片对象 (MPO) 文件。

**3** 单击确定。

素材库和时间轴中的媒体素材略图现在也带有 3D 标记。

## 时间轴



“时间轴”是组合视频项目中的媒体素材的位置。

本部分包含以下主题：

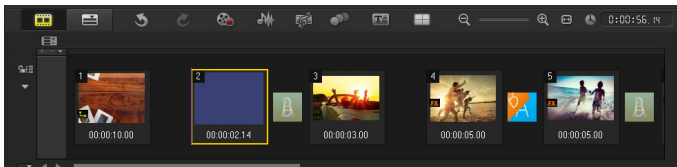
- 在时间轴视图之间切换
- 显示和隐藏轨
- 添加和交换轨
- 使用连续编辑

## 在时间轴视图之间切换

“时间轴”中有两种可用的视图类型：**故事板视图**和**时间轴视图**。

### 故事板视图

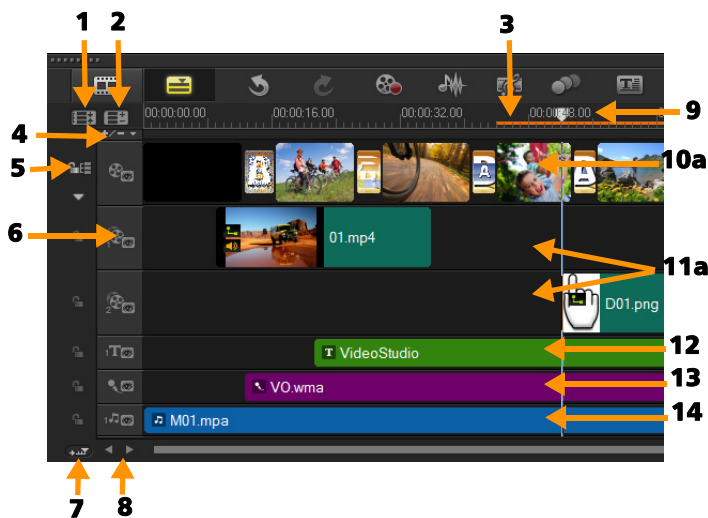
整理项目中的照片和视频素材最快和最简单的方法是使用“故事板视图”。故事板中的每个略图都代表一张照片、一个视频素材或一个转场。略图是按其在项目中的位置显示的，您可以拖动略图重新进行排列。每个素材的区间都显示在各略图的底部。此外，您可以在视频素材之间插入转场以及在“预览窗口”修整所选的视频素材。



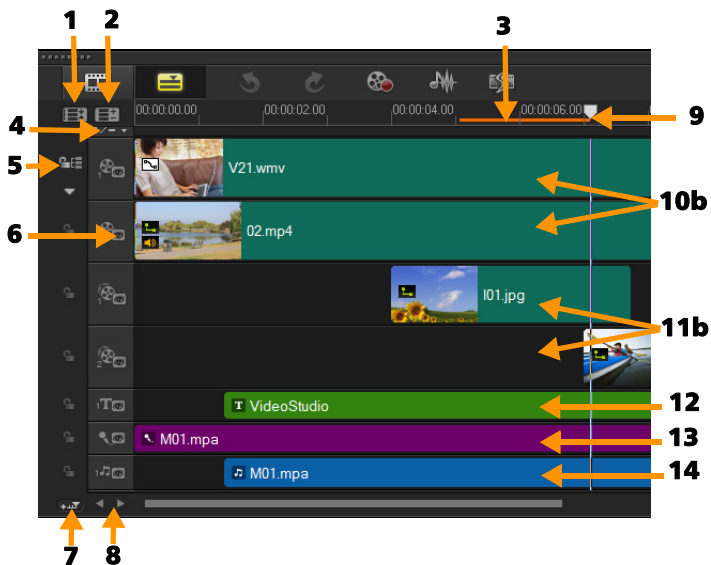
Corel 会声会影故事板视图

## 时间轴视图

“时间轴视图”为影片项目中的元素提供最全面的显示。它按视频、覆盖、标题、声音和音乐将项目分成不同的轨。



Corel 会声会影时间轴视图



Corel 会声会影 HTML5 模式中的时间轴

部分	描述
1 — 显示全部可视化轨道	显示项目中的所有轨道。
2 — 轨道管理器	可以管理时间轴中可见的轨道。
3 — 所选范围	显示代表项目的修整或所选部分的色彩栏。
4 — 添加 / 删除章节或提示	可以在影片中设置章节或提示点。
5 — 启用 / 禁用连续编辑	如果启用，为轨道添加素材时，素材保持其相对位置。有关详细信息，请参阅第 69 页上的“使用连续编辑”。
6 — 轨按钮	显示 / 隐藏单个轨。

部分	描述
7 — 自动滚动时间轴	预览的素材超出当前视图时，启用或禁用时间轴的滚动。
8 — 滚动控制	可以通过使用左和右按钮或拖动滚动栏在项目中移动。
9 — 时间轴标尺	通过以“时:分:秒:帧”的形式显示项目的时间码增量，帮助您确定素材和项目长度。
10a — 视频轨	包含视频、照片、图形和转场。
10b — 背景轨 (HTML5 模式)	包含 HTML5 项目中的视频、照片、图形和转场。
11a — 覆叠轨	包含覆叠素材，可以是视频、照片、图形或色彩素材。
11b — 覆叠轨 (HTML5 模式)	包含 HTML5 项目的覆叠素材，可以是照片、图形或色彩素材。
12 — 标题轨	包含标题素材。
13 — 声音轨	包含画外音素材。
14 — 音乐轨	包含音频文件中的音乐素材。



使用鼠标滚轮，滚动查看时间轴。

右击任一个轨道按钮并选择选择所有介质可选择轨道中的所有媒体素材。



指针在缩放控件或时间轴标尺上时，可以使用鼠标滚轮放大和缩小时间轴。

## 在“故事板视图”和“时间轴视图”之间切换

- 单击工具栏左侧的按钮。





## 显示和隐藏轨

可以显示或隐藏轨。当轨隐藏时，回放过程中以及渲染视频时不会显示轨。通过选择性地显示或隐藏轨，可以在项目中看到每个轨的效果，而无需重复删除和重新导入媒体素材。

### 显示或隐藏轨

- 单击要显示或隐藏的轨的轨按钮。  
隐藏时轨道在时间轴上变暗。

## 添加和交换轨

在轨道管理器中，您可以取得对时间轴的更多控制。最多可拥有 20 个覆盖轨、2 个标题轨和 3 个音乐轨。

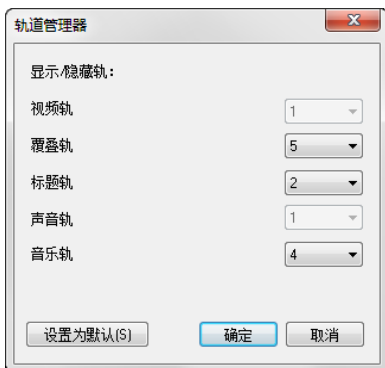
在 HTML5 项目中，最多可拥有 3 个背景轨，18 个覆盖轨，2 个标题轨和 3 个音乐轨。

只有一个视频轨和一个声音轨。

您还可以插入与删除附加覆盖、标题和音乐轨，以及在时间轴上直接交换覆盖轨。

### 用轨道管理器添加轨道

- 1 单击工具栏上的轨道管理器。
- 2 从每个轨的下拉列表中指定要显示的轨道数量。



单击**设为默认**将当前设置保存为所有新项目的默认设置。

您还可以通过调整**轨道管理器**设置来减少已添加的可选轨道的数量

## 在时间轴中插入或删除轨道


- 1 在时间轴上，右键单击要插入或删除的轨道类型的轨道按钮，并选择以下菜单命令之一：
  - 插入上方轨道 — 插入所选轨道上的轨道
  - 插入下方轨道 — 插入所选轨道下的轨道
  - 删除轨道 — 从时间轴上删除轨道

插入相同类型的轨道，或者删除所选轨道。



只有在允许此操作时，以上所列的菜单项才会出现。例如，如果未在项目中添加可选轨道，则不可使用**删除轨道**。同样，如果所选轨道类型的轨道数量已达到最大值，则不会显示插入轨道菜单命令。

## 交换覆盖轨

- 1 在覆盖轨按钮  上右击并选择交换轨。
- 2 选择要交换的相应覆盖轨。  
所选覆盖轨中的所有媒体均进行交换。

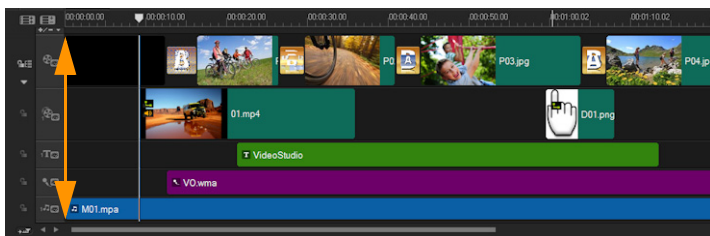


该功能仅当您处理具备多个覆盖轨的项目时可用。

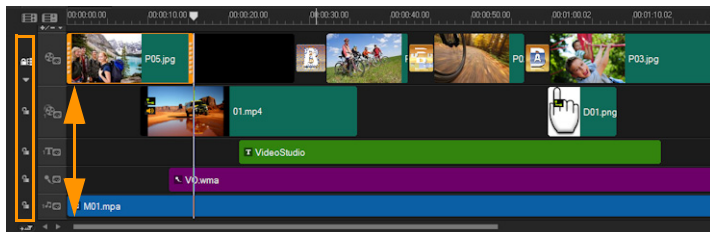
## 使用连续编辑

使用连续编辑可以在插入或删除素材时保持轨的原始同步。

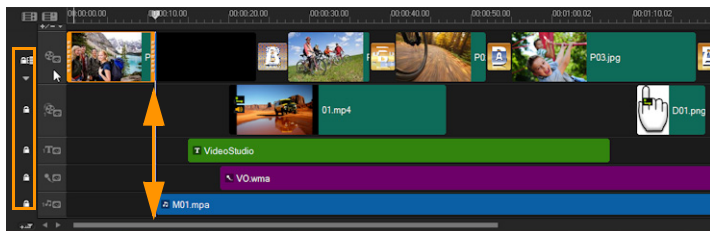
例如，如果您在视频开始时添加 10 秒素材，则所有其它素材右移 10 秒。该功能通过保持所有轨同步，提高编辑效率。



原始“时间轴”





在“视频轨”插入素材之后的“时间轴”，并禁用了连续编辑。当插入新的素材时，只有“视频轨”上的素材会移动。



在“视频轨”插入素材之后的时间轴，并在某些轨上启用了连续编辑。当插入新素材时，启用“连续编辑”的轨上的素材会移动以保持原始同步。

## 在“连续编辑”模式下插入素材

- 1 单击启用 / 禁用连续编辑按钮  激活面板。
- 2 单击要应用“连续编辑”的每个轨旁边的 。
- 3 将素材从素材库拖放到时间轴上期望的位置。新素材插入后，所有应用了“连续编辑”的素材都将相应平移，同时保持它们在轨上的相对位置。

注意：“连续编辑”也可以在删除素材时应用。



## 编辑媒体

视频素材、照片和音频素材是构建项目的基础；处理素材是需要掌握的最重要的技巧。

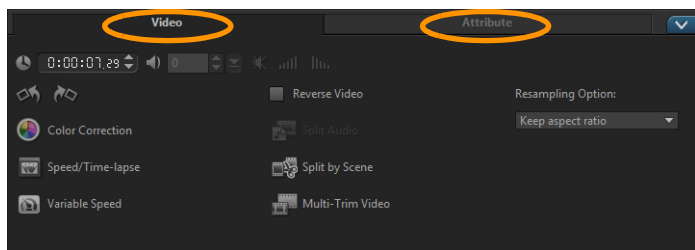
本部分包含以下主题：

- 使用“编辑”工作区的选项面板
- 转换多个文件
- 添加视频素材
- 添加照片
- 修改视频回放速度
- 使用冻结帧
- 替换媒体素材
- 修整素材
- 使用按场景分割
- 将视频修整为多个素材
- 保存修整后的素材
- 从视频素材中抓拍快照
- 增强素材
- 调整白平衡
- 应用摇动和缩放效果

### 使用“编辑”工作区的选项面板

编辑工作区中的选项面板允许您修改添加到时间轴的媒体、转场、标题、图形、动画和滤镜。可用的选项卡和控制件数量取决于您选择

的媒体类型。例如，如果您选择视频素材，单击素材库面板中的选项，将显示两个选项卡：**视频**和**属性**。



### 视频：“视频”选项卡

- **视频区间** — 以“时:分:秒:帧”的形式显示所选素材的区间。可以通过更改素材区间，修整所选素材。
- **素材音量** — 可用于调整视频中音频片段的音量。
- **静音** — 使视频中的音频片段不发出声音，但不将其删除。
- **淡入/淡出** — 逐渐增大/减小素材音量，以实现平滑转场。选择 **设置 > 参数选择 > 编辑** 设置淡入/淡出区间。
- **旋转** — 旋转视频素材。
- **色彩校正** — 调整视频素材的色调、饱和度、亮度、对比度和 Gamma。您还可以调整视频或照片素材的“白平衡”，或者进行自动色调调整。
- **速度/时间流逝** — 调整素材的回放速度和应用“时间流逝”和“频闪”效果。
- **变速** — 按不同时间间隔调整素材的回放速度。
- **反转视频** — 从后向前播放视频。
- **分离音频** — 可用于分离视频文件中的音频，并将其放置在“声音轨”上。
- **按场景分割** — 根据拍摄日期和时间，或者视频内容的变化（即动作变化、镜头转换、亮度变化，等等），对捕获的 DV AVI 文件进行分割。

- 多重修整视频 — 从视频文件中选择并提取所需片段。
- 重新采样选项 — 设置视频的宽高比。

#### 照片：“照片”选项卡


- 区间 — 设置所选图像素材的区间。
- 旋转 — 旋转图像素材。
- 色彩校正 — 调整图像的色调、饱和度、亮度、对比度和 Gamma。您还可以调整视频或图像素材的“白平衡”，或者进行自动色调调整。
- 重新采样选项 — 应用转场或效果时可允许修改照片的宽高比。
- 摇动和缩放 — 对当前图像应用“摇动和缩放”效果。
- 预设值 — 提供各种“摇动和缩放”预设值。从下拉列表中选择预设值。
- 自定义 — 定义摇动和缩放当前图像的方式。

#### 色彩：“颜色”选项卡

- 区间 — 设置所选色彩素材的区间。
- 色彩选取器 — 单击颜色框可调整色彩。

#### “属性”选项卡

- 遮罩和色度键 — 可应用覆叠选项，如遮罩、色度键和透明度。
- 对齐选项 — 可在预览窗口调整对象位置。通过对齐选项弹出菜单设置选项。
- 替换上一个滤镜 — 在您将新的滤镜拖动到素材上时，允许替换上一个应用于该素材的滤镜。如果要向素材添加多个滤镜，则取消选中此选项。
- 已用滤镜 — 列出已应用于素材的视频滤镜。单击 ▲ 或 ▼ 可排列滤镜的顺序；单击 ✕ 可删除滤镜。
- 预设值 — 提供各种滤镜预设值。从下拉列表中选择预设值。
- 自定义滤镜 — 定义滤镜在整个素材中的方式。

- **方向 / 样式** — 可设置素材进入 / 退出的方向和样式。可设置为静止、顶部 / 底部、左 / 右、左上方 / 右上方、左下方 / 右下方。至于样式，可以设置素材进入 / 退出的方向：**暂停区间前 / 后旋转和淡入 / 淡出动画效果**。
- **变形素材** — 修改素材的大小和比例。
- **显示网格线** — 选择显示网格线。单击  打开用于指定网格线设置的对话框。
- **高级动作** — 打开自定义动作对话框，允许自定义覆叠和标题的动作。有关详细信息，请参阅第 147 页上的“自定义动作”。

## 转换多个文件

“成批转换”可按顺序将多个文件转换成其它格式。还可创建配置文件，用于执行成批转换。允许您保存成批转换设置，并在以后的成批转换中应用。

### 运行成批转换

- 1 单击文件 > 成批转换。
- 2 单击添加，然后选择要转换的文件。
- 3 在保存文件夹中选择输出文件夹。
- 4 在保存类型中，选择期望的输出类型。  
如果要设置更多高级保存选项，单击选项按钮。
- 5 单击转换。

转换结果将显示在任务报告对话框中。单击确定完成。

### 创建成批转换配置文件

- 1 单击文件 > 成批转换。
- 2 在成批转换对话框中，选择要另存为配置文件的设置。



- 单击**配置文件**按钮并选择**添加配置文件**。
- 在**添加模板**对话框中，键入配置文件的名称。



您可以单击**配置文件**按钮，选择要应用的配置文件，从而应用成批转换配置文件。

您可以单击**配置文件**按钮，选择**删除配置文件**，并选择要删除的配置文件，从而删除成批转换配置文件。

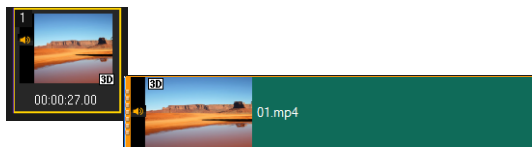
## 添加视频素材

有几种方法可以将视频素材插入到**时间轴**：

- 在“**素材库**”中选择素材并将它拖放到“**视频轨**”或“**覆盖轨**”上。按住 **[Shift]** 可以选取多个素材。
- 右击**素材库**中的素材，然后选择**插入到：视频轨**或**插入到：覆盖轨**。
- 在 Windows 资源管理器中选择一个或多个视频文件，然后将它们拖放到“**视频轨**”或“**覆盖轨**”上。
- 要将素材从文件夹直接插入到“**视频轨**”或“**覆盖轨**”，右击**时间轴**，选择**插入视频**并找到要使用的视频。



Corel 会声会影支持 3D 媒体素材。您可以标记 3D 媒体素材，使它们能够通过 3D 编辑功能容易地被识别和编辑。有关详细信息，请参阅第 60 页上的“将文件标记为 3D”。



除视频文件之外，还可以从 DVD 格式的光盘上添加视频。

## 添加照片

将照片素材添加到“视频轨”的方式和添加视频素材的方式一样。开始向项目添加照片之前，请确定所有照片的大小。默认情况下，Corel 会声会影 会调整照片大小以保持照片的宽高比。

Corel 会声会影支持 Corel PaintShop Pro PSPIMAGE 文件 (\*.pspimage)。导入素材库中的 PSPIMAGE 文件带有一个多图层指示，您可以将其与其它类型的媒体素材区别开来。



### 使插入的所有照片的大小都与项目的帧大小相同

- 1 单击设置 > 参数选择 > 编辑。
- 2 将默认的图像重新采样选项更改为调到项目大小。

### 将 PSPIMAGE 文件导入到“时间轴”中

- 1 右击素材库中的素材。
- 2 单击插入到并选择要添加媒体素材的轨道。
- 3 选择以下其中一项选项：
  - 图层 - 允许您将文件的图层包含到不同的轨中
  - 平整 - 允许您将平整图像插入单个轨中



您也可以将文件直接拖到时间轴中，程序会将图层自动添加到不同的轨中。要插入平整图像，按住 [Shift]，并拖动文件。

## 修改视频回放速度

可以修改视频的回放速度。将视频设置为慢动作，可以强调动作，或设置快速的播放速度，为影片营造滑稽的气氛。您还可以使用此功能为您的视频和照片应用时间流逝和频闪效果。

## 调整视频素材的速度和时间流逝属性

- 1 在编辑工作区，单击选项，并单击“选项”面板中的速度/时间流逝。



- 2 在新素材区间中指定视频素材的区间设置。  
注意：如果您想要保留素材的原始区间，则不要更改原始值。
- 3 在帧频率中指定在视频回放过程中每隔一定时间要移除的帧数量。  
注意：“帧频率”中输入的值越大，视频中的时间流逝效果越明显。而保留值为 0 则会保留视频素材中的所有帧。
- 4 根据参数选择（即慢、正常或快）拖动速度滑动条，或输入一个值。  
注意：设置的值越大，素材的回放速度越快。（值范围为 10-1000%）。
- 5 单击预览查看设置结果。

6 单击确定。

## 为照片应用时间流逝 / 频闪效果

- 1 单击文件 > 将媒体文件插入到时间轴 > 插入要应用时间流逝/频闪的照片。
- 2 查找您想用于项目的照片，然后单击打开。  
注意：建议选择使用 DSLR 连续拍摄的一组照片。
- 3 在保留和丢弃中分别指定要保留和移除的帧的数目。



注意：例如，您在保留中输入 1，在丢弃中输入 3。这表示所选的照片组将按照间隔保留一个帧和移除三个帧。

- 4 在帧区间中指定各个帧的曝光时间。
- 5 使用回放控件预览您照片上的帧设置效果。
- 6 单击确定。

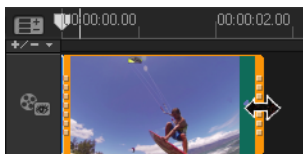


如果帧频率的值大于 1 且素材区间不变，则会产生频闪效果。如果帧频率的值大于 1 且素材区间缩短，则会产生时间流逝效果。






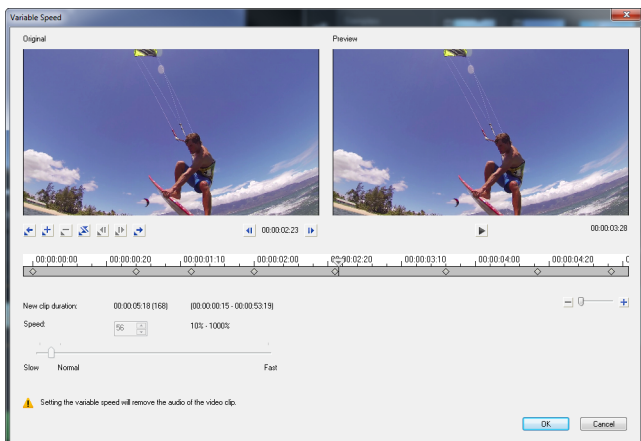
按住 [Shift] 然后在时间轴上拖动素材的终点，可以改变回放速度。

黑色箭头表示正在修整或扩展素材；白色箭头表示正在更改回放速度。



## 调整视频素材的变速属性

- 1 在编辑工作区，单击选项，并单击“选项”面板中的变速。
- 2 将滑轨拖到要添加关键帧的位置。
- 3 单击添加关键帧 ，可以将该帧设置为素材中的关键帧。可以在每个关键帧更改回放速度。
- 4 要增大或减小速度，单击  按钮或在速度中输入值。  
还可以将滑块从“慢”拖动到“正常”或“快”。
- 5 单击播放按钮  预览效果。



6 完成后，单击确定。



您可以按不同时间间隔修改素材的回放速度，从而将变化添加到项目中。



设置变速会删除视频素材中的音频。

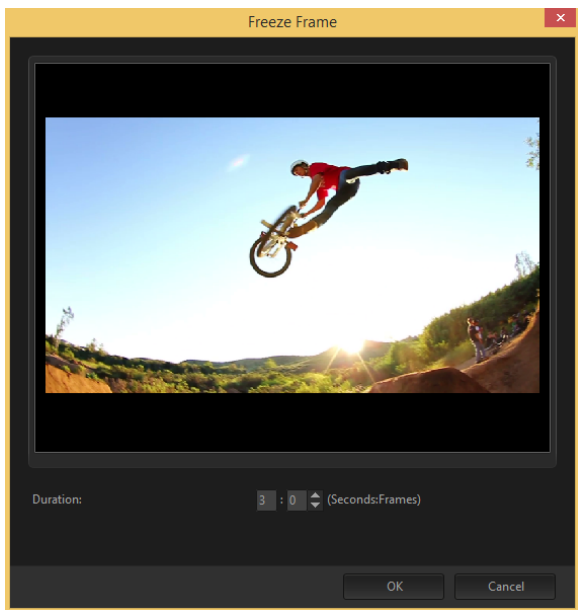
## 反转视频回放

- 单击“选项面板”中的反转视频。

## 使用冻结帧

您可以延长帧显示的时间长度，从而使用冻结帧展示视频中的该特定帧。例如，您可以使用冻结帧，用于展示体育比赛中进球得分的视频帧，或用于展示您捕获的笑脸或反应。

将冻结帧应用于视频素材时，素材在冻结点自动分离，您选择的帧作为图像文件 (BMP) 插入并在您设置的持续时间内显示在屏幕上。



## 应用冻结帧

- 1 在“时间轴”（编辑工作区）中，选择具备要冻结的帧的视频素材。
- 2 拖曳至要使用的帧。所选帧显示在“预览”窗口中。  
注意：“导览”面板中的上一个和下一个按钮可逐帧导览素材，以找到您需要的帧。



- 3 单击编辑菜单 > 冻结帧。
- 4 在冻结帧对话框，设置区间。

注意：如果想要在冻结期间中止其它轨上的音频，启用分离音频复选框。这将在冻结区间内分离并中止所有与音频相关的轨（声音、音乐、视频覆盖）。

- 5 单击确定。

## 替换媒体素材

时间轴中的媒体素材可以从其当前位置替换。当替换素材时，原素材的属性会应用到新素材上。

### 替换素材

- 1 在时间轴中，右击您想要替换的媒体素材。
- 2 从右击菜单中选择**替换素材**。  
将显示**替换 / 重新链接素材**对话框。
- 3 查找替换媒体素材，然后单击**打开**。  
会自动替换**时间轴**中的素材。



替换素材的区间必须等于或大于原始素材的区间。

按住 **[Shift]** 并单击多个素材以选择“时间轴”上的两个或多个的素材，然后重复此过程来替换多个素材。替换素材的数量必须与在**时间轴**上选择的素材数量一致。



您还可以将视频素材从“素材库”拖动到“时间轴”，然后按住 **[Ctrl]** 键自动覆盖要替换的素材。

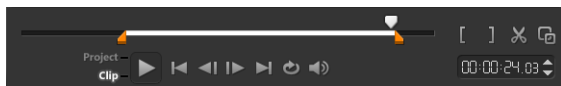
## 修整素材

在计算机上编辑影片的最大好处在于：可以方便地对素材进行精确到帧的分割和修整。



## 将素材分割成两部分

- 1 在“故事板视图”或“时间轴视图”中选择想要分割的素材。
- 2 将滑轨拖到要分割素材的位置。



注意：单击  或  可以更精确地设置剪辑点。

- 3 单击  可以将素材分割成两部分。要删除这些素材之一，请选中不需要的素材，然后按 [Delete]。

## 要用“单素材修整器”修整带有“修整标记”的素材：

- 1 双击“素材库”中的视频素材或右击视频素材并选择单素材修整，即可启动单素材修整对话框。
- 2 单击并拖动修整标记，在素材上设置开始标记 / 结束标记点。
- 3 要更精确地进行修整，请单击修整标记，按住它，然后用键盘上的左箭头或右箭头键，可以一次修整一帧。按 [F3] 和 [F4] 可以分别设置开始标记 / 结束标记点。



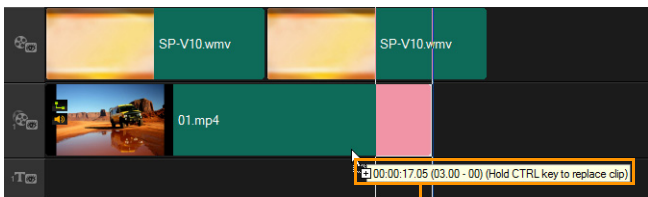
- 4 要只预览修整后的素材，按 [Shift + Space] 或按住 [Shift] 并单击播放按钮。

注意：还可以使用缩放控制在“时间轴”中显示视频的每一帧，一次修整一帧。通过滚动栏，可以更快捷地浏览项目。滚轮鼠标也可用来滚动，按住 [Ctrl] 可以进行缩放。

## 直接在“时间轴”上修整素材

- 1 在时间轴上单击某个素材将其选中。
- 2 拖动素材某一侧的修整标记来改变其长度。“预览窗口”反映了“修整标记”在素材中的位置。

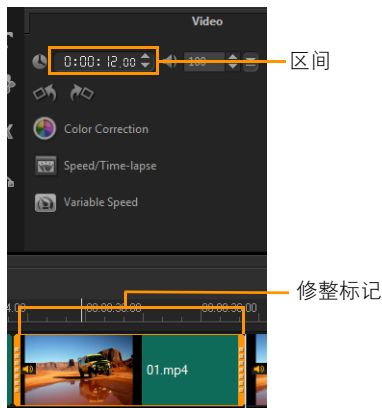
注意：即时时间码提示是 Corel 会声会影的一项功能，此功能允许您添加带有特殊时间码的素材。当修整并在“时间轴”上插入重叠的素材时显示此功能，这样您就可以根据显示的时间码进行调整。例如，即时时间码提示以下述格式显示：00:00:17.05 (03:00 - 00)。00:00:17.05 表示所选素材定位的当前时间码。(03:00 - 00) 开始和结束范围代表与前一个素材重叠的一个区间和与后一个素材重叠的另一个区间。



即时时间码提示

## 使用“区间”框修整素材

- 1 在时间轴上单击某个素材将其选中。
- 2 在选项面板的区间框中单击时间码，然后输入所需素材长度。



注意：在视频区间框中所做的更改只影响结束标记点。开始标记点保持不变。

## 使用按场景分割

使用“编辑”工作区的“按场景分割”功能，可以检测视频文件中的不同场景，然后自动将该文件分割成多个素材文件。


Corel 会声会影检测场景的方式取决于视频文件的类型。在捕获的 DV AVI 文件中，场景的检测方法有两种：

- DV 录制时间扫描根据拍摄日期和时间来检测场景。
- 帧内容检测内容的变化，如：动作变化、镜头转换、亮度变化等，然后将它们分割成不同的文件。

在 MPEG-1 或 MPEG-2 文件中，只能根据内容的变化来检测场景（即按帧内容检测）。

## 对 DV AVI 或 MPEG 文件使用“按场景分割”

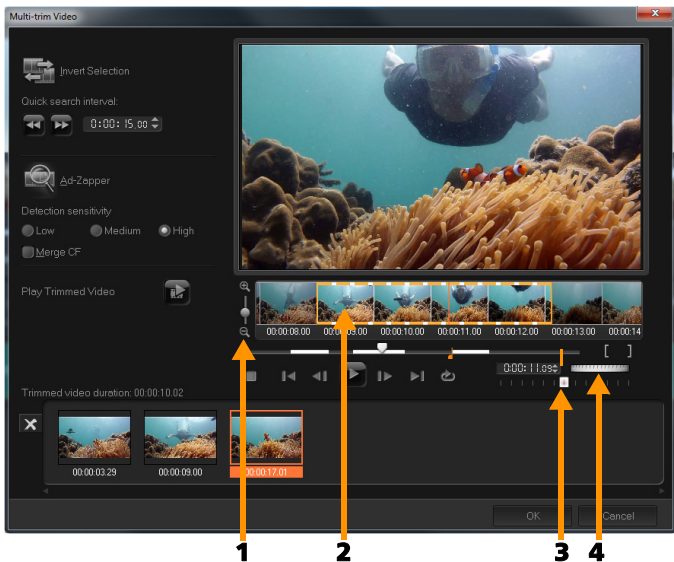
- 1 在编辑工作区，选择时间轴上的已捕获 DV AVI 文件或 MPEG 文件。

- 2 单击选项并单击选项面板中的按场景分割按钮 。这将打开场景对话框。
- 3 选择首选的扫描方法（DV 录制时间扫描或帧内容）。
- 4 单击选项。在场景扫描敏感度对话框中，拖动滑块设置敏感度级别。此值越高，场景检测越精确。
- 5 单击确定。
- 6 单击扫描。Corel 会声会影随即将扫描整个视频文件并列出的检测到的所有场景。

您可以将检测到的部分场景合并到单个素材中。选择要连接在一起的所有场景，然后单击连接。加号 (+) 和一个数字表示该特定素材所合并的场景的数目。单击分割可撤消已完成的所有“连接”操作。
- 7 单击确定分割视频。

## 将视频修整为多个素材

多重修整视频功能是将一个素材分割成多个片段的另一种方法。按场景分割由程序自动完成，而使用多重修整视频则可以完全控制要提取的素材，进而更易于只包含您想要的场景。






## 部分

## 描述

- |             |                            |
|-------------|----------------------------|
| 1 — 时间轴缩放   | 上下拖动它，可以按秒将视频素材分割成帧。       |
| 2 — 精确剪辑时间轴 | 逐帧扫描视频素材，进行精确的开始标记和结束标记定位。 |
| 3 — 回放速度控制  | 以不同的回放速度预览素材。              |
| 4 — 飞梭轮     | 用它可以滚动到素材的不同部分。            |

## 将视频文件修整为多个素材

- 1 在编辑工作区，选择想要修整的素材。
- 2 双击素材打开选项面板。
- 3 单击选项面板中的多重修整视频。

- 4 首先单击**播放**查看整个素材，以确定在**多重修整视频**对话框中标记片段的方法。
- 5 通过拖动时间轴缩放来选择要显示的帧数。您可以选择显示每秒一帧的最小分割。
- 6 拖动**滑轨**，直到到达要用作第一个片段的起始帧的视频部分。单击**设置开始标记按钮** 。
- 7 再次拖动**滑轨**，这次拖到要终止该片段的位置。单击**设置结束标记按钮** 。
- 8 重复执行步骤 4 和 5，直到标记出要保留或删除的所有片段。  
注意：要标记开始和结束片段，可以在播放视频时按 **[F3]** 和 **[F4]**。还可以单击**反转选取按钮**  或按 **[Alt+I]**，在标记保留素材片段和标记剔除素材片段之间进行切换。  
快速搜索间隔用于设置帧之间的固定间隔，并以设置值浏览影片。
- 9 完成后，单击**确定**。保留的视频片段随即将插入到**时间轴**上。

### “多重修整视频”对话框中的导览控制



以固定增量向前或向后浏览视频。默认情况下，这些按钮以 15 秒的增量向上或向下移动视频。



播放最终修整视频的预览。



播放视频文件。按住 **[Shift]** 后单击该选项，可以只播放所选片段。



移动到修整过的片段的起始帧或结束帧。



移动到视频的上一帧 / 下一帧。



重复视频回放

## 保存修整后的素材

进行更改时（即使用“按场景分割”自动分割素材后，使用“多重修整视频”提取素材，或手动修整素材），您可能希望对素材进行永久更改，然后保存编辑过的文件。Corel 会声会影提供了安全措施，即将修整后的视频保存到一个新文件中，而不是替换原始文件。

## 保存修整后的素材

- 1 在“故事板视图”、“时间轴视图”或素材库中选择一个修整后的素材。
- 2 单击文件 > 保存修整后的视频。

## 从视频素材中抓拍快照

在编辑工作区，通过选择时间轴上的特定帧并将其保存为图像文件，可以抓拍快照。

## 在“编辑”工作区捕获照片

- 1 单击设置 > 参数选择 > 捕获。  
选择位图或 JPEG 作为捕获格式。  
注意：如果选择了 JPEG，还需设置捕获质量。
- 2 单击确定。
- 3 在时间轴中选择项目中的视频素材。
- 4 将滑轨拖到要捕获的帧。
- 5 单击编辑 > 抓拍快照。快照会自动添加到素材库并保存在您的工作文件夹中。

## 增强素材

在 Corel 会声会影中，可以调整视频或图像素材的当前属性，从而改善其外观。

## 调整色彩和亮度

- 1 在时间轴上选择要增强的视频或图像素材。
- 2 拖动滑块调整素材的色调、饱和度、亮度、对比度或 Gamma。
- 3 观看“预览窗口”以了解新的设置对图像的影响。  
注意：双击相应的滑块，重置素材的原始色彩设置。

## 调整视频或图像素材的色调质量

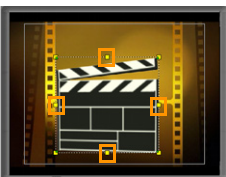
- 1 在编辑工作区，单击选项，并单击“选项”面板中的色彩校正。
- 2 单击自动调整色调。  
注意：通过单击自动调整色调下拉列表，可以指定将素材设置为最亮、较亮、正常、较暗或最暗。

## 调整素材大小或变形成素材

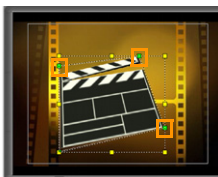
- 1 在“视频轨”上选择一个素材，然后单击“选项”面板中的属性选项卡。
- 2 选择变形素材选项框。将出现黄色拖柄。执行下列任一步骤：
  - 拖动角上的黄色拖柄按比例调整素材大小 (A)。
  - 拖动边上的黄色拖柄调整大小但不保持比例 (B)。
  - 拖动角上的绿色拖柄倾斜素材 (C)。



A



B



C



## 调整白平衡

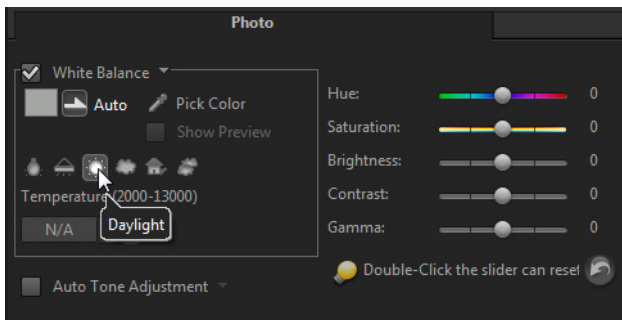
“白平衡”通过消除由冲突的光源和不正确的相机设置导致的不需要的色偏，从而恢复图像的自然色温。

例如，在图像或视频素材中，白炽灯照射下的物体可能显得过红或过黄。要成功获得自然效果，需要在图像中确定一个代表白色的参考点。Corel 会声会影提供了几种用于选择白点的选项：

- **自动** — 自动选择与图像的总体色彩相配的白点。
- **选取色彩** — 可以在图像中手动选择白点。使用“色彩选取工具”可以选择应为白色或中性灰的参考区域。
- **白平衡预设** — 通过匹配特定光条件或情景，自动选择白点。
- **温度** — 用于指定光源的色温，以开氏温标 (K) 为单位。较低的值表示钨光、荧光和日光情景，而云彩、阴影和阴暗的色温较高。

## 调整白平衡

- 1 在时间轴或素材库中选择一个视频或照片。
- 2 在编辑工作区，单击选项，打开“选项”面板。
- 3 单击视频或照片选项卡并单击色彩校正。
- 4 选择白平衡选项框。
- 5 确定标识白点的方法。在各选项中进行选择（自动、选取色彩、白平衡预设或温度）。



- 6 如果选择了选取色彩，则选择显示预览可在“选项面板”中显示预览区域。
- 7 将光标拖动到预览区域时，光标将变为滴管图标。
- 8 单击可在图像中确定代表白色的参考点。
- 9 观看“预览窗口”以了解新的设置对图像的影响。

注意：单击白平衡下拉箭头可显示更多可用的色彩调整。对于色彩强度，可选择鲜艳色彩或一般色彩。至于“白平衡”的敏感度级别，您可以选择以下的任意选项：较弱、正常和较强。

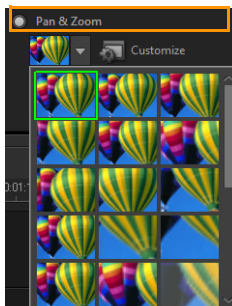
## 应用摇动和缩放效果

摇动和缩放应用于照片，它模拟视频相机的摇动和缩放效果。这个也称为“Ken Burns 效果”。

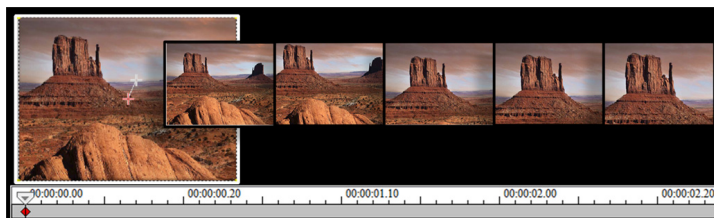
### 为照片应用摇动和缩放效果

- 右击时间轴中的照片，然后选择自动摇动和缩放。


注意：您还可以通过单击选项面板的照片选项卡下的摇动和缩放，将其应用到照片。



您可以自定义摇动和缩放效果。下面的过程是一个示例，说明如何先在一个主题上进行放大，然后进行摇动和缩放，以显示整个图像。



## 自定义摇动和缩放效果

- 1 在照片选项卡中选择摇动和缩放下的自定义。
- 2 在摇动和缩放对话框中，“原始窗口”中的十字  代表图像素材中的关键帧。
- 3 将开始关键帧（由“图像窗口”中的十字表示）拖到要聚焦的区域中。



图像



预览

- 4 通过将字幕框最小化或增大缩放率，来放大该区域。



原图



预览


- 5 将结束关键帧的十字拖到要作为结束点的位置。



原图



预览


- 6 单击播放按钮  预览效果。

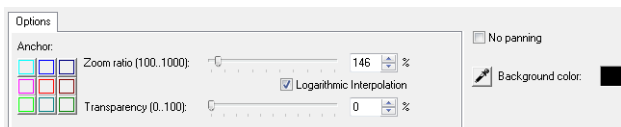
- 7 单击确定，将此效果应用于图像。

“摇动和缩放”对话框中的其它选项允许您进一步自定义该效果。单击停靠框将选取框移动到“原始窗口”的固定位置。



要在放大或缩小固定区域时不摇动图像，请选择无摇动。

要添加淡入 / 淡出效果，请增大透明度。图像将淡化到背景色。单击颜色框选择一种背景色，或者使用滴管工具在“图像窗口”上选择一种色彩。





## 转场



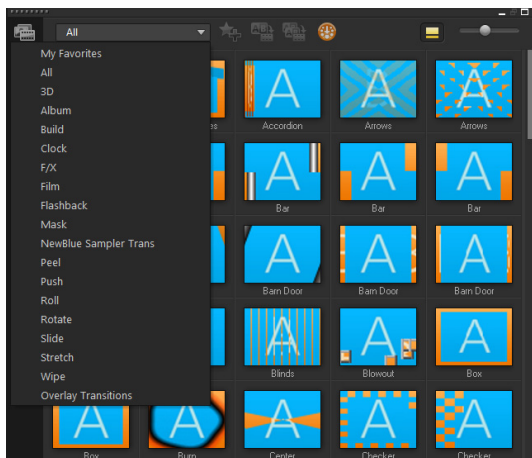
转场使影片可以从一个场景平滑地切换为下一个场景。这些转场可以应用到“时间轴”中的所有轨道上的单个素材上或素材之间。有效地使用此功能，可以为影片添加专业化的效果。

本部分包含以下主题：

- 添加转场
- 保存和删除转场

## 添加转场

在素材库中有 16 种类型的转场。对于每一种类型，您均可通过使用略图选择特定预设效果。例如，可以在备受欢迎的转场样式中选择，如叠化、交叉淡化和淡化到黑色。



## 添加转场

- 在编辑工作区中，执行以下其中一项操作：
  - 单击素材库中的转场，从下拉列表的各种转场类别中进行选择。滚动查看素材库中的转场。选择一个效果并将其拖到时间轴上两个视频素材之间。松开鼠标，此效果将进入此位置。一次只能拖放一个转场。
  - 双击素材库中的转场会自动将其插入到两个素材之间的第一个空白转场位置中。重复此过程会将转场插入到下一个位置。要替换项目中的转场，在故事板视图或时间轴视图将新的转场拖动到转场略图进行替换。
  - 在时间轴中覆盖两个素材。

## 自动添加转场

1 选择设置 > 参数选择，然后单击编辑选项卡。


2 在“转场效果”下，启用自动添加转场效果

两个素材之间会自动添加默认转场。


注意：不管是启用还是禁用参数选择中的自动添加转场效果，覆盖素材之间总是会自动添加默认转场。

## 将所选的转场添加到所有视频轨素材

1 选择转场的略图。

2 单击对视频轨应用当前效果按钮  或右击转场，然后选择对视频轨应用当前效果。

## 将随机转场添加到所有视频轨素材

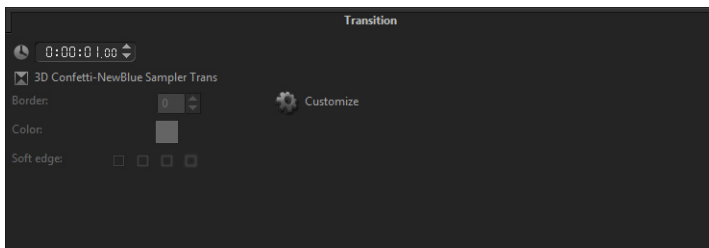
- 单击对视频轨应用随机效果按钮 .

## 自定义预设转场

1 双击时间轴中的转场效果。

2 修改选项面板中转场的属性或行为。





要进一步自定义转场，还可执行以下其中一项操作：

- 在默认转场效果区间中，输入数值，表示在素材之间发生转场的秒数。
- 从默认转场效果下拉列表中选择一种转场效果。
- 在随机效果中，单击自定义按钮并选择在素材之间添加转场时要在项目中使用的转场。

## 保存和删除转场

您可以从不同类别中收集自己喜欢的转场，将它们保存到收藏夹文件夹中。通过这种方式，可以很方便地找到您常用的转场。也可以删除不使用的转场。

### 将转场保存在“收藏夹”中

- 1 选择转场的略图。
- 2 单击添加至收藏夹按钮 ，将转场添加至“收藏夹库”列表。

### 从项目中删除转场

- 执行以下其中一项操作：
  - 单击要删除的转场并按 [Delete]。
  - 右击转场并选择删除。
  - 拖动分开带有转场效果的两个素材。



## 标题和字幕



通过 Corel 会声会影，可在几分钟内就创建出带特殊效果的专业化外观的标题。例如，可以添加开场和结尾鸣谢名单、标题或字幕。

本部分包含以下主题：

- 使用标题安全区域
- 使用素材库添加标题
- 通过字幕编辑器添加标题
- 格式化文本
- 应用文字效果和动画
- 将标题转换为图像和动画文件

### 使用标题安全区域

标题安全区域是“预览窗口”上的矩形白色轮廓。将文字置于标题安全区域内将确保标题的边缘不会被剪切掉。




## 显示或隐藏标题安全区域

- 1 单击设置 > 参数选择。
- 2 在常规选项卡下，单击在预览窗口中显示标题安全区域。

## 使用素材库添加标题

当素材库中的标题类别处于活动状态时，可以添加标题。可以添加一个或多个简单标题，或者使用预设值添加动画标题，如影片结尾处的滚动鸣谢名单。也可以保存自定义预设值。

## 直接在“预览窗口”添加多个标题

- 1 在素材库面板中单击标题 。
- 2 双击预览窗口。
- 3 在选项区域的编辑选项卡中，选择多个标题。
- 4 使用“播放器”面板“导览”区域的控件扫描影片，并选取要添加标题的帧。
- 5 双击“预览窗口”并键入文本。  
键入完成后，在文本框外单击。
- 6 重复步骤 4 和 5，可以添加更多标题。




您可以添加多个标题并修改每个标题的属性。



标题素材可以放到标题轨、视频轨和覆叠轨上。

## 为项目添加预设标题


1 在素材库面板中单击标题 。

2 将预设文字拖放到时间轴。

注意：您可以通过在“预览窗口”双击预设标题对其进行修改并输入新的文字。打开选项面板编辑标题属性。

## 将标题另存为收藏夹预设值

- 右击时间轴上的标题素材并单击添加到收藏夹。可以在画廊下拉列表中选择收藏夹，从而访问素材库中的标题预设。


如果要为标题保存特定滤镜自定义，在选项面板中单击属性选项卡，自定义滤镜设置后，单击滤镜列表右侧的添加到收藏夹按钮 。

## 通过字幕编辑器添加标题

通过字幕编辑器，可为视频或音频素材添加标题。为幻灯片轻松添加屏幕画外音，或为音乐视频轻松添加歌词。手动添加字幕时，使用时间码以精确匹配字幕和素材。还可以使用声音检测，自动添加字幕，在较短时间内获得更为精确的结果。

## 打开“字幕编辑器”

1 在时间轴中选择视频或音频素材。



2 单击字幕编辑器按钮 。

字幕编辑器对话框出现。




也可以在时间轴中右击所选视频或音频素材并选择字幕编辑器，打开字幕编辑器对话框。


## 通过字幕编辑器手动添加字幕

- 1 在字幕编辑器对话框中，播放视频或将滑轨拖动至要添加标题的部分。
- 2 使用回放控件或手动录制，单击开始标记  和结束标记  按钮，定义每个字幕的区间。

手动添加的每个字幕片段将出现在字幕列表中。

注意：也可以单击添加新字幕按钮 ，在滑轨的当前位置添加字幕片段。如果在滑轨位于已有字幕片段位置时单击此按钮，程序将无缝创建已有字幕片段的结束点和新字幕片段的开始点。



单击波形视图按钮 ，显示视频素材的音频波形。该按钮可帮助确定具有重要音频级别的区域。

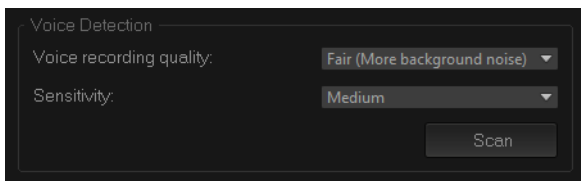
## 通过字幕编辑器自动添加字幕

- 1 在声音检测区域，在录音质量和敏感度下拉列表中选择与视频中音频质量特性相对应的设置。
- 2 单击扫描。

程序将根据音频级别自动检测字幕片段。

字幕片段添加到字幕列表。

注意：“声音检测”仅在视频素材有音频时激活。



要获得更好的声音检测结果，最好使用语音清晰、背景噪音较小的视频。该功能最适合用于视频教程、语音和视频演示。

## 使用字幕编辑器导入字幕文件

- 1 单击导入字幕文件按钮 ，查找要导入的字幕文件。
- 2 单击打开。

所选字幕出现在字幕列表中。



之前手动或自动添加的所有字幕片段及其属性将替换为所选字幕文件。

## 使用字幕编辑器编辑字幕

- 1 对于字幕列表中的每个字幕，单击默认文本以激活文本框并键入需要的文本。文本编辑完成后，在文本框外单击。  
为所有字幕片段重复此步骤。

	Start	End	Subtitle
1	00:00:00.03	00:00:00.16	It was a beautiful sunny morning
2	00:00:01.15	00:00:02.16	I decided to take a walk
3	00:00:03.18	00:00:05.01	And see the world...
4	00:00:06.15	00:00:07.16	
5	00:00:09.00	00:00:11.01	Add a new subtitle...

- 2 使用以下选项，可以进一步自定义项目中的标题：

部分

描述




删除所选字幕 — 删除所选字幕片段



合并字幕 — 合并两个或多个所选字幕



时间偏移 — 在进入和退出字幕片段时引入时间偏移

部分	描述
	文本选项 — 打开单独对话框，在该对话框中可自定义字体属性、样式和字幕位置

### 3 单击确定。

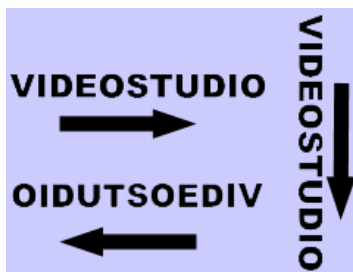
“字幕”列表中的所有片段将出现在时间轴中的标题轨上。

## 使用字幕编辑器保存字幕文件

- 1 单击导出字幕文件按钮 ，查找要保存字幕文件的路径。
- 2 单击保存。

## 格式化文本

可通过更改字体、文字对齐和文本方向，规定文本的格式。例如，文本方向可以设置为从左到右、从右到左或垂直。也可以添加边框和阴影，或旋转文本。添加文字背景，在单色或渐变形状上叠放文本，以使其突出显示。也可以调整标题素材区间，定义标题素材的显示时间。



文本方向是标题众多格式设置之一。

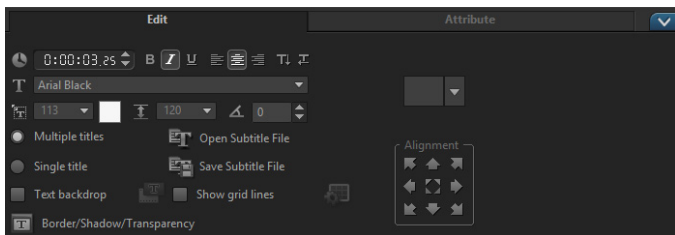
## 编辑标题

- 1 在时间轴中，选择标题轨上的标题素材，然后单击“预览窗口”启用标题编辑。



- 2 使用选项面板的编辑和属性选项卡中的不同选项修改标题素材的属性。

如果您打算更改文本方向，最好在开始键入之前进行设置。



## 在“预览窗口”中旋转文字

- 1 在标题轨中，双击标题。
- 2 在“预览窗口”中，文字周围出现黄色和紫色拖柄。




- 3 单击并拖动紫色拖柄到想要的位置。

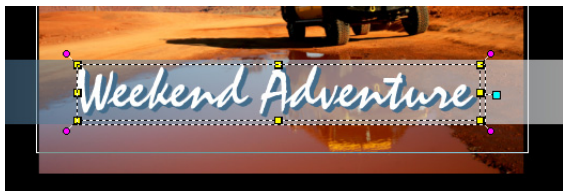


您还可以使用选项面板旋转文字。在编辑选项卡的逐渐旋转中指定一个值，以便应用更精确的旋转角度。


## 添加文字背景

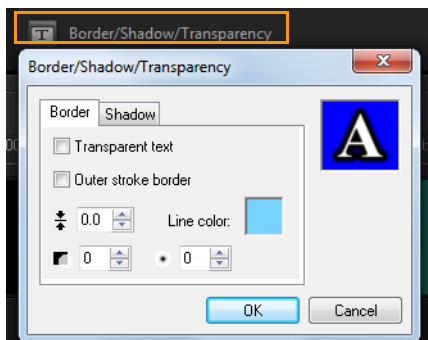
- 1 启用文字背景复选框。

- 单击自定义文字背景的属性按钮 ，打开文字背景对话框。
- 选择单色背景栏或适合文字选项。  
如果选择适合文字，从下拉列表中选择形状并在扩大框中设置值。
- 在色彩设置区域，选择单色或渐变选项，并单击色样以设置背景颜色。
- 如果选择渐变，单击箭头按钮设置渐变的方向，并单击第二个色样设置第二种颜色。
- 在透明度框中，输入值。数字越高表示透明度增加。
- 单击确定。



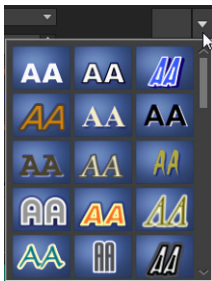
## 修改文字边框、透明度并添加阴影

- 单击边框 / 阴影 / 透明度按钮 ，然后使用边框 / 阴影 / 透明度对话框设置属性。



## 应用标题预设

- 1 单击时间轴上的标题素材，然后在“预览窗口”上双击标题。
- 2 在编辑选项卡中，单击标题预设样式下拉列表并单击略图，应用效果。



## 调整标题素材的区间


- 执行以下其中一项操作：
  - 在时间轴中，拖动素材的拖柄
  - 在时间轴中选择素材，打开选项面板，单击“编辑”选项卡并在区间框中输入值。

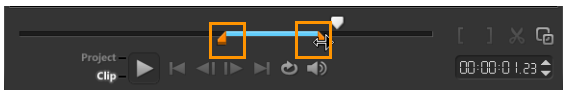
## 应用文字效果和动画

使用标题动画工具（如：“淡化”、“移动路径”和“下降”）可以将动画应用到文字中。也可以使用预设“标题效果”（如气泡、马赛克和涟漪）将滤镜应用到文字中。标题滤镜位于不同的标题效果类别内。

## 将动画应用到当前文字中

- 1 在标题轨中，双击标题。
- 2 在选项区域，单击属性选项卡。
- 3 启用动画选项并勾选应用复选框。

- 4 从选取动画类型下拉列表中选择类别，从应用下的框中选择特定的预设动画。
- 5 单击自定义动画属性按钮 ，打开用于指定动画属性的对话框。
- 6 对于一些动画效果，您可以拖动“播放器”面板“导览”区域中出现的暂停区间拖柄，以指定文字在进入屏幕之后和退出屏幕之前停留的时间长度。





暂停区间拖柄

## 将标题滤镜应用到当前文字中

- 1 在素材库中，单击滤镜，然后在画廊下拉列表中选择标题效果。素材库显示了标题效果类别下的各种滤镜的略图。
- 2 将滤镜略图从素材库拖动到时间轴中的素材上。  
注意：默认情况下，素材所应用的滤镜总会由拖到素材上的新滤镜替换。在选项面板的属性选项卡中，清除替换上一个滤镜可以对单个标题应用多个滤镜。
- 3 要自定义标题滤镜，在选项区域，单击属性选项卡，并执行以下其中一项操作：

- 单击自定义滤镜左侧下拉列表中的略图。
- 单击自定义滤镜。可用的选项取决于所选的滤镜。

注意：当多个标题滤镜应用于素材时，可以单击属性选项卡上滤镜列表右侧出现的上移滤镜箭头  或下移滤镜箭头 ，更改滤镜的次序。改变标题滤镜的次序会对素材产生不同效果。

## 将标题转换为图像和动画文件

可以将标题素材中的帧转换为图像文件 (PNG)，或者可以将带有移动元素的标题素材转换为动画文件 (UISX)。PNG 和 UISX 文件保存为 Alpha 通道文件。为什么要转换标题？可以将转换后的标题添加至

覆盖轨，扩展可以使用的创意选项和属性。有关详细信息，请参阅第 123 页上的“覆盖素材”。



转换前，确保标题中的文本是最终文本 — 转换后的文本无法编辑。

### **将标题转换为图像 (PNG)**

- 1 在“时间轴”中，单击标题轨中的素材。
- 2 拖曳至要作为图像捕获的帧。
- 3 右击素材并选择将此帧转换为 PNG。

PNG 文件添加至“素材库”（照片类别）。

### **将移动的标题转换为动画文件 (UISX)**

- 1 在“时间轴”中，单击包含移动元素的标题轨素材。
- 2 右击素材并选择转换为动画。

UISX 文件添加至“素材库”（视频类别）。





## 图形

“图形库”包含色彩素材、对象、边框和 Flash 动画。

本部分包含以下主题：

- 添加色彩素材
- 添加色彩模式
- 添加背景
- 添加对象或边框
- 添加 Flash 动画
- 自定义对象、边框和动画

### 添加色彩素材

色彩素材是单色背景。您可以使用**素材库**中预设的色彩素材，也可以创建新的色彩素材。例如，您可以插入黑色的色彩素材作为片尾鸣谢字幕的背景。

#### 在“色彩库”中选择色彩素材

- 1 从“素材库面板”中选择**图形**，从**画廊**下拉列表中选择**色彩**。
- 2 在**素材库**中选择所需色彩，并将其拖到“**视频轨**”或“**覆盖轨**”。
- 3 要添加**素材库**之外的其它色彩，请单击**画廊**下拉列表旁边的**添加**按钮。在新建色彩素材对话框中，可以从**Corel 色彩选取器**或**Windows 色彩选取器**中选择一种色彩。



- 4 单击选项选项卡，在“选项面板”中设置色彩素材的区间。

## 添加色彩模式

色彩模式是装饰背景。您可以使用预设色彩模式或在素材库中添加要作为新色彩模式使用的图像。例如，您可以插入色彩模式作为标题的背景。

### 在“色彩模式库”中选择模式素材

- 1 从素材库面板中选择图形，从画廊下拉列表中选择色彩模式。
- 2 在素材库中选择所需模式，并将其拖到“视频轨”或“覆盖轨”。
- 3 要添加“素材库”之外的其它模式，请单击画廊下拉列表旁边的添加框。在浏览图形对话框中，选择要添加至素材库的文件。
- 4 单击选项选项卡，在选项面板中设置色彩素材的区间。

## 添加背景

可以将装饰背景添加到视频。预设背景包括多种彩色图像，可用于提高视频的视觉吸引力。

### 在“背景库”中选择背景素材

- 1 从素材库面板中选择图形，从画廊下拉列表中选择背景。
- 2 在素材库中选择所需背景，并将其拖到“视频轨”或“覆盖轨”。
- 3 要添加“素材库”之外的其它模式，请单击画廊下拉列表旁边的添加框。在浏览图形对话框中，选择要添加至素材库的文件。
- 4 在选项面板中设置色彩素材的区间。



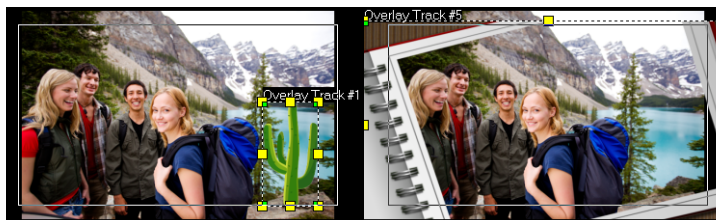
## 添加对象或边框

将装饰对象或边框作为覆叠素材添加到视频。

### 添加对象或边框

- 1 从素材库面板中选择图形，从画廊下拉列表中选择对象或边框。
- 2 从素材库中选择一个对象或边框，然后将其拖到时间轴的覆叠轨上。
- 3 单击选项选项卡，打开选项面板。
- 4 单击属性选项卡以调整此对象或边框的大小和位置。

注意：您还可以通过在“预览窗口”双击对象并拖动黄色拖柄来调整大小。



对象

边框

## 添加 Flash 动画

通过将 Flash 动画作为覆叠素材添加，可以为您的视频带来更多活力。

### 添加 Flash 动画

- 1 从素材库面板中选择图形，从画廊下拉列表中选择 Flash 动画。
- 2 从素材库中选择一个 Flash 动画并将其拖放到覆叠轨上。
- 3 单击选项选项卡，打开“选项面板”。

4 单击属性选项卡，自定义 Flash 动画。



## 自定义对象、边框和动画

用编辑和属性选项卡中的各种可用选项自定义对象和边框。您可以添加动画、应用透明度、调整对象或边框的大小等等。

## 视频滤镜



视频滤镜是可以应用到素材的效果，用来改变素材的样式或外观。使用滤镜是增强素材或修正视频中的缺陷的一种有创意的方式。例如，您可以制作一个看起来像油画的素材或改善素材的色彩平衡。

本部分包含以下主题：

- 应用滤镜
- 将滤镜标记为收藏夹内容
- 应用多个滤镜
- 自定义滤镜

### 应用滤镜

通过滤镜，可以应用多种特殊效果和校正。例如，可以在素材库中找到以下滤镜：

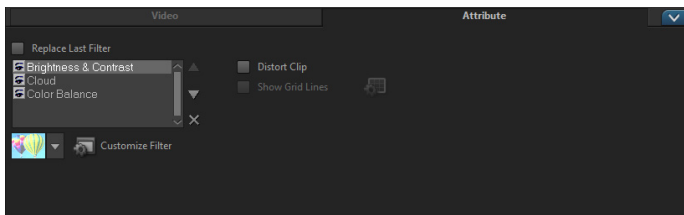
- **修剪** — 修剪素材。可以使用修剪后的结果填充帧，或显示边框
- **抵消摇动** — 减少视频中的摇晃，达到稳定的效果
- **自动草绘** — 将美观的绘图效果应用于视频

滤镜可单独或组合应用到“视频轨”、“覆叠轨”、“标题轨”和“音频轨”中。

### 将视频滤镜应用到“视频轨”上的照片或视频素材

- 1 单击库中的“义过滤器”按钮，显示各种滤镜样本的略图。  
如果要按类别显示素材库中的滤镜，从画廊下拉列表框中选择滤镜类别。
- 2 选择时间轴中的素材，然后选择素材库显示的略图中的视频滤镜。

- 3 将该视频滤镜拖放到“视频轨”中的素材上。



- 4 单击“选项”面板属性选项卡下的自定义滤镜，可以自定义视频滤镜的属性。可用的选项取决于所选的滤镜。
- 5 用“导览”工具可预览应用了视频滤镜的素材的外观。




您可以单击显示视频滤镜按钮  或显示音频滤镜按钮来显示或隐藏库中的滤镜 .


## 将滤镜标记为收藏夹内容

您可以从不同类别中标记自己喜欢的滤镜，将它们存储到收藏夹文件夹中，从而进行收集。通过这种方式，可以很方便地找到您常用的滤镜。

## 将滤镜标记为收藏夹内容

- 1 单击库中的“过滤器”按钮，显示各种滤镜样本的略图。
- 2 在素材库中显示的略图中选择要标记为收藏夹内容的视频滤镜。
- 3 单击添加到收藏夹按钮 ，将滤镜添加至收藏夹类别。



还可以保存特定滤镜自定义。在选项面板，单击滤镜的属性选项卡，自定义滤镜列表或自定义滤镜设置并单击显示在滤镜列表右侧的添加到收藏夹按钮 .

## 查找并应用收藏的滤镜

- 1 在“素材库”面板中，从画廊下拉列表框中选择收藏夹类别。
- 2 从素材库中显示的略图中选择要使用的收藏视频滤镜。

## 应用多个滤镜

默认情况下，素材所应用的滤镜总会由拖到素材上的新滤镜替换。取消选取替换上一个滤镜可以对单个素材应用多个滤镜。Corel 会声会影最多可以向单个素材应用五个滤镜。

您也可以选择要通过在视图切换中选择进行预览的滤镜。在对项目进行渲染时，只有启用的滤镜才能包含到您的影片中。

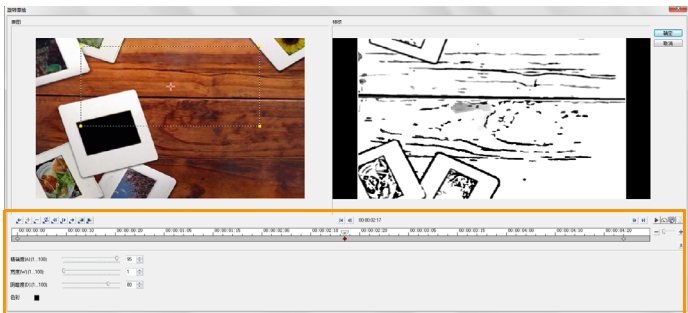
如果一个素材应用了多个视频滤镜，单击 ▲ 或 ▼ 可改变滤镜的次序。改变视频滤镜的次序会对素材产生不同效果。

## 自定义滤镜

Corel 会声会影允许您以多种方式自定义视频滤镜，如通过添加关键帧到素材中。关键帧可为视频滤镜指定不同的属性或行为。您可以灵活地决定视频滤镜在素材任何位置上的外观和让效果的强度随时间而变。


## 为素材设置关键帧


- 1 将视频滤镜从素材库拖放到“时间轴”中的素材上。
- 2 在选项面板上，单击自定义滤镜。将出现视频滤镜对应的对话框。  
注意：可用设置对于每个视频滤镜都各不相同。
- 3 在关键帧控制中，拖动滑轨或使用箭头，可以转到所需的帧，以便修改视频滤镜的属性。










### 关键帧控件

注意：使用鼠标滚轮可以缩小或放大“时间轴控制”栏，从而精确放置关键帧。



- 4 单击**添加关键帧** ，可以将该帧设置为素材中的关键帧。您可以为此特定的帧调整视频滤镜的设置。

注意：时间轴控制栏上会出现一个菱形标记 ，此标记表示该帧是素材上的一个关键帧。

- 5 重复步骤 3 和 4，可以向素材添加更多关键帧。
- 6 使用时间轴控制，可以编辑或转到素材中的关键帧。
  - 要删除关键帧，请单击**删除关键帧** 。
  - 单击**反转关键帧**  可以反转“时间轴”中关键帧的顺序，即以最后一个关键帧为开始，以第一个关键帧为结束。
  - 要移动到下一关键帧，请单击**转到下一个关键帧** 。
  - 要移动到所选关键帧的前一个关键帧，请单击**转到上一个关键帧** 。
- 7 单击**淡入**  和**淡出**  来确定滤镜上的淡化点。
- 8 根据参数选择调整视频滤镜设置。
- 9 在对话框的“预览窗口”中单击**播放** ，预览所做的更改。

**10** 完成后，单击**确定**。

**注意：**可以在“预览窗口”或外部设备（如电视机或 DV 摄像机）上预览应用了视频滤镜的素材。

要选择显示设备，请单击 ，然后单击  打开预览回放选项对话框。







## 覆叠素材

添加多个“覆叠轨”使您为影片带来更多创意可能。可在背景视频上叠放部分覆叠透明的素材，使用视频遮罩，或者向视频添加对象和边框，控制与背景混合的方式。

本部分包含以下主题：

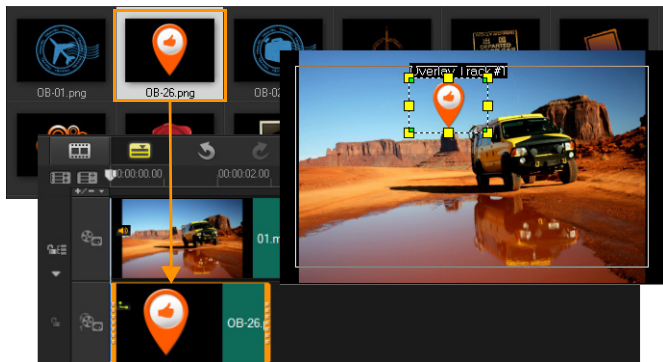
- 将素材添加到覆叠轨
- 调整覆叠素材
- 合并覆叠素材，创建超 HD (4K) 视频
- 将动作应用到覆叠素材
- 调整覆叠素材的整体透明度
- 为覆叠素材添加边框
- 覆叠素材与背景混合
- 添加遮罩帧
- 使用视频遮罩与覆叠素材

### 将素材添加到覆叠轨

将媒体文件拖到时间轴的“覆叠轨”上，以将它们作为覆叠素材添加到项目中。

#### 将素材添加到“覆叠轨”

- 1 在素材库中，选取包含要添加到项目中的覆叠素材的媒体文件夹。
- 2 从素材库中将该媒体文件拖到时间轴上的覆叠轨中。




注意：您也可以使用色彩素材作为覆叠素材。要添加更多轨道，请参阅第 67 页上的“添加和交换轨”。

- 3 要自定义覆叠素材，单击属性选项卡。覆叠素材随后将调整为预设大小并放置在中央。使用属性选项卡中的选项可以为覆叠素材应用方向 / 样式、添加滤镜、调整素材的大小和位置等。

## 调整覆叠素材

如果您了解如何使用覆叠素材和轨，就可以轻松地在项目中实现不同的效果。

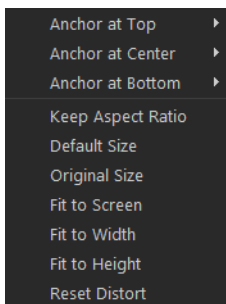
### 在“视频轨”和“覆叠轨”中分割素材

- 1 单击项目进入“播放”模式，然后将滑动条拖动到要剪辑的部分。
- 2 单击分割素材按钮 。

### 调整覆叠素材的位置

- 执行以下其中一项操作：
  - 将覆叠素材拖动到“预览窗口”中所需的区域。建议您将覆叠素材保留在标题安全区域内。

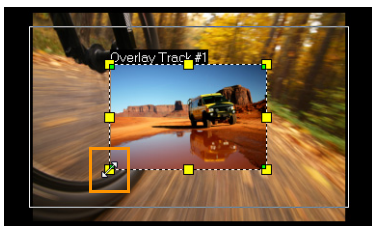
- 在时间轴视图中单击覆叠素材并打开选项面板。在属性选项卡中单击对齐选项并从位置选项菜单中进行选择。



## 调整覆叠素材的大小

- 在“预览窗口”中拖动覆叠素材上的拖柄以调整其大小。

注意：如果您拖动角上的黄色拖柄，那么在调整素材大小时，可以保持宽高比。

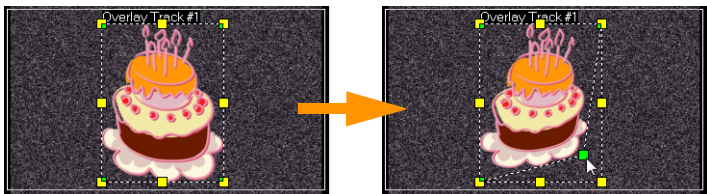


## 指定覆叠素材的对齐方式和大小

- 单击属性选项卡中的对齐选项，然后单击所需选项以获得想要的效果。  
这会调整覆叠素材的大小和位置。

## 使覆叠素材变形

- 拖动覆叠素材周围的轮廓框的每个角上的绿色节点。



拖动绿色节点以使覆盖素材变形。

当您选择绿色节点时，光标变成一个尾部带有小黑框的小箭头。



拖动绿色节点的同时按住 [Shift] 以使变形保持在当前素材的轮廓框内。

## 合并覆盖素材，创建超 HD (4K) 视频

一些超 HD (4K 分辨率) 视频的创建方式是将 4K 相机拍摄的四个完整 HD 文件合并起来。除了添加覆盖效果以外，您可以使用覆盖轨，将 HD 视频组合到一支超 HD (4K) 影片中。

### 使用覆盖素材合并 HD 文件

- 1 在素材库中，选取包含要组合的四个 HD 文件的媒体文件夹。每个文件代表超 HD (4K) 视频的一个象限。
- 2 将每个文件从素材库拖到时间轴上的覆盖轨。



- 3 调整覆盖素材的大小，使其符合预览窗口。

- 4 调整覆叠素材的位置。有关详细信息，请参阅第 124 页上的“调整覆叠素材”。



即使您没有渲染视频，超 HD (4K) 视频可作为 \*.vsp 文件导入新项目，以便于编辑。

## 将动作应用到覆叠素材

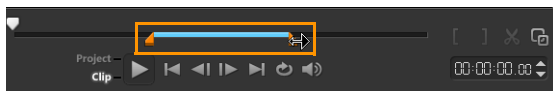
### 将动作应用到覆叠素材

- 1 在属性选项卡中选择方向和样式，覆叠素材将根据所选的方向和样式，向方向 / 样式选项下的屏幕来回移动。
- 2 单击特定箭头设置素材进入和退出影片的位置。

您可以旋转素材或设置其淡入和淡出。



暂停区间决定素材在退出屏幕之前暂停在指定区域的时间长度。如果已将动作应用到覆叠素材，则拖动修整标记来设置暂停区间。

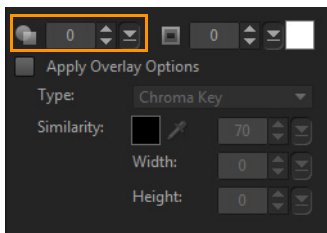


## 调整覆叠素材的整体透明度

可以快速调整覆叠素材的整体透明度，以实现半透明效果。有关控制覆叠素材如何与背景混合的详细信息，请参阅第 129 页上的“覆叠素材与背景混合”。

### 将透明度应用到覆叠素材

- 1 在属性选项卡中单击遮罩和色度键。
- 2 拖动透明度滑块以设置覆叠素材的阻光度。

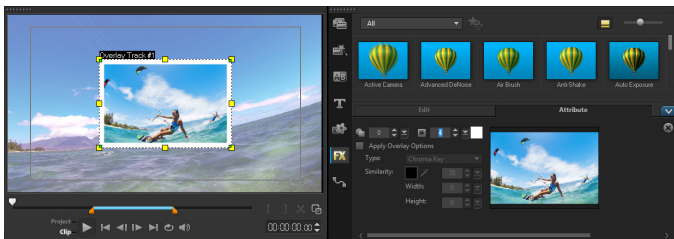


## 为覆叠素材添加边框

您可以为覆叠素材添加边框。例如，在图像周围添加白色边框，使其更像照片。

### 为覆叠素材添加边框

- 1 在属性选项卡中单击遮罩和色度键。
- 2 单击边框箭头键以设置覆叠素材的边框厚度。
- 3 单击箭头键旁的边框色彩框以设置边框颜色。

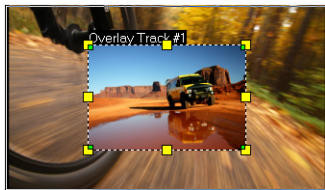


## 覆叠素材与背景混合

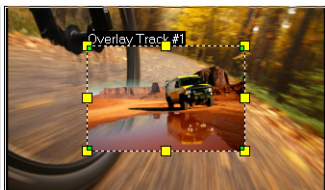
您可以使用不同“键”选项，指定覆叠素材与背景的混合方式：

- **色度键** — 用于从覆叠素材中删除指定颜色。例如，如果您在“绿色屏幕”背景中捕获主题，或者以绿色覆盖部分主题，可使用“色度键”删除绿色。然后，您可以将主题放置在另一个背景中，以更改环境或创建特殊效果，如出现悬停对象。
- **灰度键** — 根据色调（浅/深值）而非颜色，调整覆叠素材的透明度。
- **相乘** — 将覆叠颜色的值与底层颜色的值相乘，并除以 255。结果比原始颜色更暗。白色没有混合效果；黑色混合始终为黑色。您可以使用**混合 / 阻光度**滑块，调整透明度。
- **相加键** — 覆叠素材的颜色值加上底层颜色的值。您可以使用**混合 / 阻光度**滑块，调整透明度。

可用的设置取决于您选择的键类型。尝试设置，达到您想要的外观。




不带色度键



带色度键

## 使用键设置，将覆叠素材与背景混合

- 1 单击属性选项卡中的遮罩和色度键。
- 2 启用应用覆叠选项复选框，然后在类型下拉列表中选择以下其中一个设置：
  - 色度键
  - 灰度键
  - 相乘
  - 相加键

如果选择色度键，使用滴管工具，在“预览窗口”中选取色彩，并调整色彩相似度值（滴管工具右侧）。“预览窗口”中出现透明度效果。

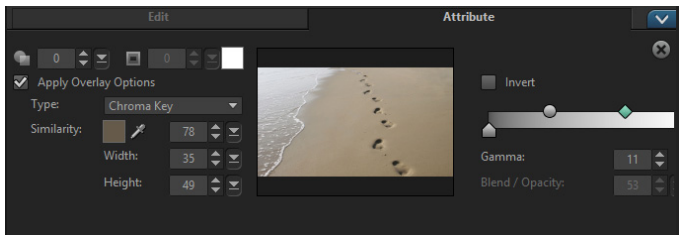
- 3 尝试以下任意设置，达到您想要的结果（控件的可用性取决于您选择的类型）：
  - **Gamma** — 影响图像对比度，可用于调亮（向右移动控件）或调暗（向左移动控件）整体图像
  - **最小** — 可向右移动，调暗图像中最亮的像素
  - **最大** — 可向左移动，调亮图像中最暗的像素
  - **中断** — 可向右移动，为图像设置新的黑点（图像中更黑）。
  - **阈值** — 可向左移动，为图像设置新的白点（图像中更白）。

如果选择相乘或相加键，还可以调整混合 / 阻光度设置，以调整透明度。



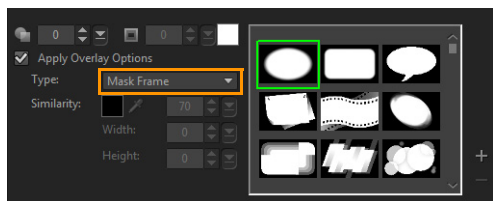
可以通过调整宽度和高度值，修剪覆叠素材。  
可以通过启用反转复选框，反转混合设置。





## 添加遮罩帧

为覆盖素材添加遮罩或镂空罩是在周围应用一个形状，您可以将这些形状渲染为不透明或透明。



## 添加遮罩帧

- 1 单击属性选项卡中的遮罩和色度键。
- 2 单击应用覆盖选项，然后从类型下拉列表中选择遮罩帧。
- 3 选择遮罩帧。
- 4 观看“预览窗口”以了解新的设置对图像的影响。



- 5 要导入遮罩帧，请首先为项目创建遮罩。单击 **+**，然后通过浏览查找图像文件。

**注意：**您可以使用任何图像文件作为遮罩。如果您的遮罩不是要求的 8 位图格式，Corel 会声会影会自动转换遮罩。您可以使用 Corel PaintShop Pro 和 CorelDRAW 等程序来创建图像遮罩。

## 使用视频遮罩与覆叠素材

视频遮罩是以动画的方式，显示覆叠素材的内容。在功能上类似于转场。您可以应用已有视频遮罩，创建和导入自己的视频遮罩，或导入第三方视频遮罩。



*视频遮罩是以富有创意的方式，显示底层内容。*


制作自己的视频遮罩有许多种方式。例如，开始新项目，在“素材库”的图形类别中，为“时间轴”添加黑色色样和白色色样。应用转场，将区间与这两个色样匹配。将您的作品保存为视频文件（如 MPEG 4、AVI 或 MOV）。然后，您可以将文件作为视频遮罩导入。

### 将视频遮罩应用到覆叠素材


- 1 在“时间轴”中，选择覆叠素材。
- 2 单击属性选项卡中的遮罩和色度键。
- 3 单击应用覆叠选项，然后从类型下拉列表中选择视频遮罩。
- 4 选择遮罩。
- 5 观看“预览窗口”以了解新的设置对图像的影响。

### 导入视频遮罩

- 1 在“时间轴”中，选择覆叠素材。

- 2 单击属性选项卡中的遮罩和色度键。
- 3 单击应用覆叠选项，然后从类型下拉列表中选择视频遮罩。
- 4 单击添加遮罩项按钮  并通过浏览查找所需文件。



您可以单击遮罩的略图，然后单击删除遮罩项按钮 ，从而从视频遮罩列表中删除文件。

您可以在默认用户内容文件夹下创建视频遮罩文件夹：  
...Documents/Corel VideoStudio Pro/18.0/。





## 运动追踪

通过 Corel 会声会影，您可以在视频素材中创建轨道路径，在视频中跟踪特定元素。运动追踪可消除将对象添加到**时间轴**时的多个和重复步骤，并使用关键帧引发移动。

此外，借助运动追踪功能，您可以创建无缝视觉幻象，使标题嵌入视频素材并遵循相机移动，就像是拍摄视频时标题原本就在镜头中！

本部分包含以下主题：

- 跟踪视频对象的运动
- 将动作与跟踪路径匹配
- 自定义动作

### 跟踪视频对象的运动

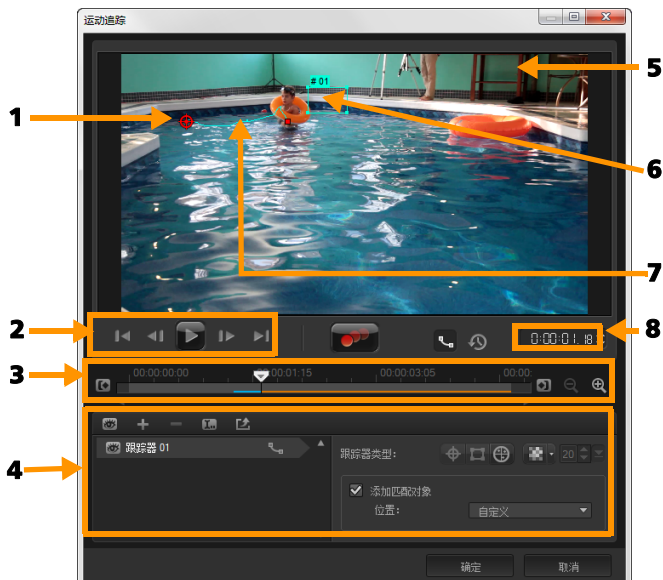
**运动追踪**功能允许您跟踪视频中某个点或区域的运动，并在过程中自动生成跟踪路径。

**运动追踪**与**匹配动作**功能协同工作。**匹配动作**允许您使覆叠和标题自动遵循您创建的跟踪路径。



如果您倾向于手动动画制作覆叠和标题以匹配主要背景视频，可以使用**自定义动作**功能。

## 运动追踪界面基本信息



“运动追踪”对话框

部分	描述
1 — 跟踪器	指定被跟踪的对象，以创建跟踪路径。也可以显示为一个区域，这取决于所选跟踪器类型。
2 — 回放控制	控制视频回放的按钮。
3 — 时间轴控制	视频时间轴以及缩放和开始追踪 / 结束追踪控件。
4 — 跟踪器控制	可以控制跟踪器属性、跟踪路径和匹配对象的按钮和选项。
5 — 预览窗口	显示当前正在播放的视频。

部分	描述
6 — 匹配对象	匹配对象的位置。
7 — 跟踪路径	程序跟踪的运动路径。
8 — 时间码	通过指定确切的时间码，直接跳到视频的指定部分。

## 运动追踪按钮和选项

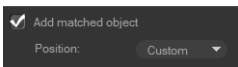
	运动追踪 — 自动跟踪视频素材中所选跟踪器的运动。
	重置为默认位置 — 放弃所有操作。
	开始追踪 / 结束追踪 — 指定视频素材中运动被跟踪的工作范围。
	放大 / 缩小 — 调整视频时间轴的视图。
	显示跟踪路径 — 在“预览窗口”中显示或隐藏跟踪路径。
	每个跟踪器上的眼睛表示其状态。启用时，显示为睁开的眼睛，且跟踪器在“预览窗口”中可见。禁用时，则显示为闭着的眼睛且所选轨隐藏。
	添加跟踪器 / 删除跟踪器 — 添加和删除跟踪器
	重命名跟踪器 — 对活动的跟踪器重命名
	保存到路径库 — 将活动的路径保存到路径库。
	将跟踪器设置为点 / 将跟踪器设置为区域 / 设置多点跟踪器 — 您可以选择单个跟踪点、设置的跟踪区域或动态多点区域。



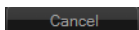
应用 / 隐藏马赛克 — 在被跟踪的对象上应用马赛克效果。通过该按钮，可以使被跟踪对象的区域模糊。可以选择矩形或圆形马赛克。



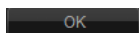
调整马赛克大小 — 设置马赛克图案的大小



添加匹配对象 — 添加匹配对象，从“位置”下拉列表或“预览窗口”中调整位置。




取消 — 关闭“运动追踪”对话框，放弃对视频所做的任何更改。



确定 — 关闭运动追踪对话框，保存作为视频属性跟踪的路径。

## 打开“运动追踪”对话框

- 您可以执行以下其中一项操作：
  - 在“视频轨”上选择视频文件并单击工具栏上的运动追踪按钮 。
  - 单击工具 > 运动追踪并选择视频文件。
  - 右击时间轴视频轨上的视频素材，并选择运动追踪。

## 跟踪视频对象的运动

- 1 单击工具 > 运动追踪。
- 2 查找您想要使用的视频，并单击打开。将打开运动追踪对话框。在本例中，选择的是小男孩沿湖边散步的视频。









- 3 将跟踪器拖动至视频中想要跟踪的部分。

在本例中，跟踪器拖动到男孩脸部。放大该区域，使您近距离观看您的选择。



- 4 在跟踪器类型区域中，选择下列跟踪器之一：

- 将跟踪器设置为点（默认）  — 您可以设置单个跟踪点。
- 将跟踪器设置为区域（默认）  — 您可以设置固定跟踪区域。此功能提供了更大的示例区域，还可以设置马赛克模糊的边界。可以拖动每个角上的节点，调整跟踪器的形状和大小。
- 设置多点跟踪  — 您可以设置动态跟踪区域，当对象靠近或远离相机或者角度变化时，可以调整大小和形状。将四个节点拖动到想要跟踪的区域的内边缘。这种跟踪器会自动应用马赛克模糊。有关详细信息，请参阅第 157 页上的“模糊部分被跟踪对象”。

- 5 单击运动追踪按钮 .

当跟踪路径生成时播放视频。如果选中显示跟踪路径，则跟踪过程完成后，显示并高亮跟踪路径。



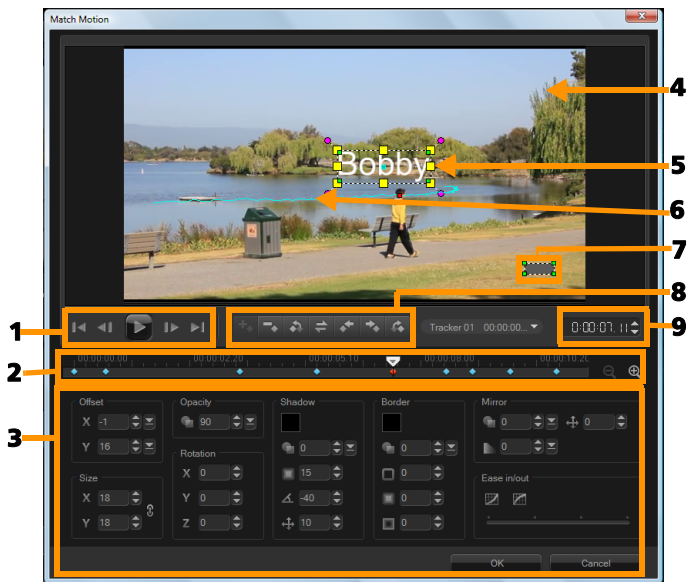
6 单击确定。



与其它视频元素相比，跟踪视频中显而易见的点或区域更加简单。避免选择可能会与视频中相似像素混合的像素。

## 将动作与跟踪路径匹配

使用**匹配动作**功能，可以自动将覆盖和标题的动作与跟踪路径进行匹配，从而创建一个元素遵循另一个元素的效果。例如，您可以将主题名称与跟踪路径进行匹配，从而识别视频中正在移动的人。

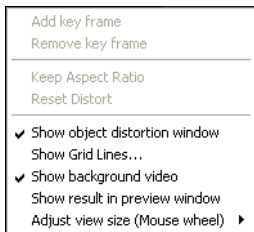


“匹配动作”对话框

部分	描述
1 — 回放控制	控制视频回放的按钮。
2 — 时间轴控制	视频时间轴以及缩放控件。
3 — 属性面板	定义“位置”、“大小”、“阻光度”、“旋转”、“阴影”、“边框”、“镜面”和“缓入/缓出”控件。
4 — 预览窗口	显示当前正在播放的视频。
5 — 匹配对象	指定匹配对象的位置，可以是标题或覆叠。仅适用于 <b>匹配动作</b> 。
6 — 动作路径	手动定义动作的路径。仅显示在 <b>自定义动作对话框</b> 中。
7 — 对象变形窗口	控制视频素材 / 覆叠对象的方向。
8 — 关键帧控制	添加、删除和控制关键帧的位置 / 偏移。
9 — 时间码	通过指定确切的时间码，直接跳到视频的指定部分。

## “匹配动作” / “自定义动作” 按钮和选项

	添加关键帧 — 添加关键帧
	删除关键帧 — 删除关键帧
	转到上一个关键帧 — 跳至上一个可用的关键帧
	反转关键帧 — 反转当前关键帧
	向左移动关键帧 — 将当前关键帧向左移动一步
	向右移动关键帧 — 将当前关键帧向右移动一步
	转到下一个关键帧 — 跳至下一个可用的关键帧
	跟踪器菜单 — 选择匹配对象将跟随的跟踪器。仅显示在 <b>匹配动作</b> 对话框中。
	重置 — 放弃所有操作。仅显示在 <b>自定义动作</b> 对话框中。
	保存至 — 将活动的路径保存到路径库。仅显示在 <b>自定义动作</b> 对话框中。
	取消 — 关闭 <b>自定义动作</b> / <b>匹配动作</b> 对话框，放弃对视频所做的任何更改。
	确定 — 关闭 <b>自定义动作</b> / <b>匹配动作</b> 对话框，保存作为视频素材属性跟踪的路径。



匹配动作 / 自定义动作右击菜单

## 匹配动作 / 自定义动作右击菜单

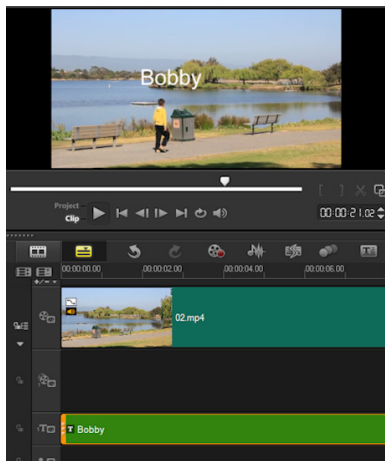
添加关键帧	添加关键帧
删除关键帧	删除关键帧
保持宽高比	调整视频素材或覆盖对象的大小时，保持宽高比。
重置变形	素材或对象变形之后，恢复到原始宽高比。
显示对象变形窗口	显示 / 隐藏控制视频素材 / 覆盖对象方向的对象变形窗口。
显示网格线	打开可修改网格线设置的网格线选项窗口。
显示背景视频	显示 / 隐藏时间轴中的其它轨道。
在预览窗口中显示结果	在预览窗口中启用 / 禁用编辑的同步显示。
调整视图大小（鼠标滚轮）	将缩放设置更改为 100%、50% 或 33%。或者，您可以使用鼠标滚轮放大或缩小。

## 打开“匹配动作”对话框

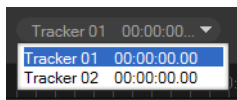
- 在“时间轴”右击覆盖素材，并选择匹配动作。

## 将动作与跟踪路径匹配

- 1 在视频轨中插入带有跟踪路径的视频。
- 2 在覆叠轨中插入标题素材，并调整其属性，以匹配您的项目。  
在本例中，视频中男孩的姓名添加到标题轨。





- 3 右击标题轨中的标题并选择**匹配动作**。将打开**匹配动作**对话框。
- 4 如果您的跟踪器超过一个，选择您想要匹配的跟踪器。  
在视频样本中，选择表示男孩跟踪路径的跟踪器 01。



- 5 根据项目要求，调整标题的属性。  
每设置一个值，都会添加关键帧。



在本示例中，调整**偏移**值，以设置男孩与标题之间的理想距离。也可调整大小和阻光度值，确保标题可见且有一点透明。

**注意：** 如果需要翻转并移动视频周围的素材，可以设置**偏移**和**旋转**中的值。您还可以选择添加阴影或边框，或使图像镜像。单击**缓入 / 缓出**按钮  /  使动作缓慢开始或者在结束时放慢速度。拖动滑块，以控制时间。

- 6 播放视频，以测试动画。完成后，单击**确定**。

示例项目的结果显示在下方。





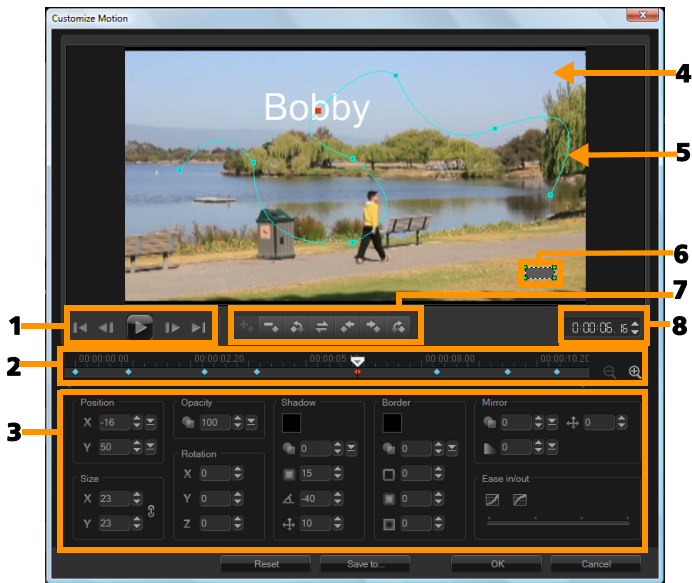
您可以使用关键帧，拖动跟踪器并调整匹配动作对话框中的值，从而调整覆叠和标题的属性。

## 断开覆叠素材与跟踪路径的连接

- 右击覆叠素材并选择删除动作。

## 自定义动作

利用自定义动作功能，您可以将覆叠和标题的动作与背景视频中元素的动作进行手动匹配，无需参考任何现有跟踪信息。这表示，您可以定义自己的动作路径并修改不同属性，以创建复杂的动作效果。



“自定义动作”对话框

部分	描述
1 — 回放控制	控制视频回放的按钮。
2 — 时间轴控制	视频时间轴以及缩放控件。
3 — 属性面板	定义“位置”、“大小”、“阻光度”、“旋转”、“阴影”、“边框”、“镜面”和“缓入/缓出”控件。
4 — 预览窗口	显示当前正在播放的视频。
5 — 动作路径	手动定义动作的路径。仅显示在自定义动作对话框中。
6 — 对象变形窗口	控制视频素材 / 覆叠对象的方向。

部分	描述
7 — 关键帧控制	添加、删除和控制关键帧的位置 / 偏移。
8 — 时间码	通过指定确切的时间码，直接跳到视频的指定部分。

## 打开“自定义动作”对话框

- 在时间轴右击视频素材，并选择自定义动作。



还可以通过单击选项面板中的属性选项卡，然后单击高级动作选项，从而打开自定义动作对话框。仅当覆盖轨上选定素材时，该选项可用。

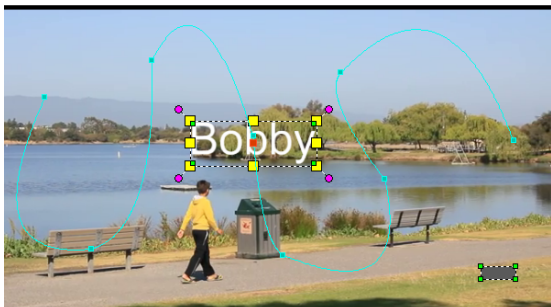
## 自定义动作路径


- 在时间轴右击背景视频或覆盖素材，并选择自定义动作。自定义动作对话框打开。

在本示例中，显示的标题带有直线动作路径。



- 拖动线段和关键帧节点，选择动作路径的形状。

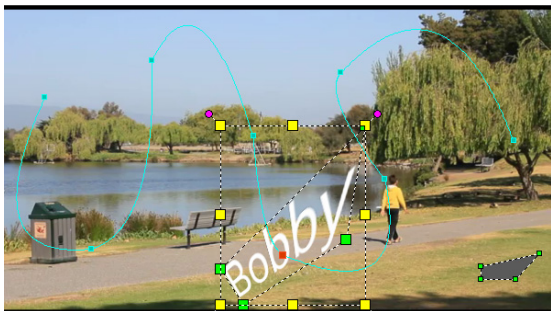




注意：每次当您移动至另一个帧并进行修改时，会自动添加关键帧节点。还可以拖动滑轨并单击添加关键帧按钮 ，从而创建关键帧节点。

- 3 根据项目要求，调整标题的属性。

每设置一个值，都会添加关键帧。

以下示例显示调整位置、大小和旋转值后的标题。



注意：您还可以调整阻光度、阴影、边框和镜面的值，选择更改阻光度，添加阴影和边框，使图像镜像。单击缓入/缓出按钮  /  使动作缓慢开始或者在结束时放慢速度。拖动滑块，以控制缓入和缓出时间。

- 4 播放视频，以测试动画。完成后，单击确定。



如果对已有跟踪路径进行自定义，则视频中的已有匹配动作信息将转换为一般移动路径。



## 跟踪路径



通过 Corel 会声会影，可跟踪特定点或区域，创建移动路径。该路径表示所选点或区域在视频帧序列内的位置。

有了跟踪路径后，可以选择在跟踪器区域周围添加匹配对象，或使用跟踪器模糊视频元素。

本部分包含以下主题：

- 调整跟踪路径
- 在跟踪路径上使用对象
- 使用路径库

### 调整跟踪路径

可以通过手动重置跟踪点，微调或修改跟踪路径的行为。有关创建跟踪路径的更多信息，请参阅第 135 页上的“跟踪视频对象的运动”。

### 调整跟踪路径


1 在“视频轨”上选择视频文件并单击工具栏上的运动追踪按钮



2 在跟踪器列表中，选择要调整的跟踪器。

3 拖动滑轨，找到要调整路径的点。

4 将跟踪器拖动到新的关键帧位置。

5 单击运动追踪按钮  重新跟踪路径。跟踪器继续使用新的关键帧位置进行跟踪。



通过调整跟踪点，可以微调或平滑匹配对象的移动。

## 定义跟踪路径区间

- 1 将滑轨拖到要开始运动追踪的点。单击开始追踪按钮
- 2 将滑轨拖到要结束运动追踪的点。单击结束追踪按钮 。  
跟踪路径区间已定义。

## 延长跟踪路径区间

- 1 将滑轨拖到要结束运动追踪的未跟踪区域。
- 2 单击运动追踪按钮 。  
被跟踪对象的运动和延长的路径已生成。



拖动滑轨并单击开始追踪 按钮可删除当前路径，标记新的开始点。

## 重置跟踪路径

可以执行以下任一操作，重置当前跟踪路径并选择新区域进行跟踪：

- 将跟踪器点拖动到其它位置。
- 将滑轨拖至其它位置并单击开始追踪按钮 。
- 单击重置按钮 。

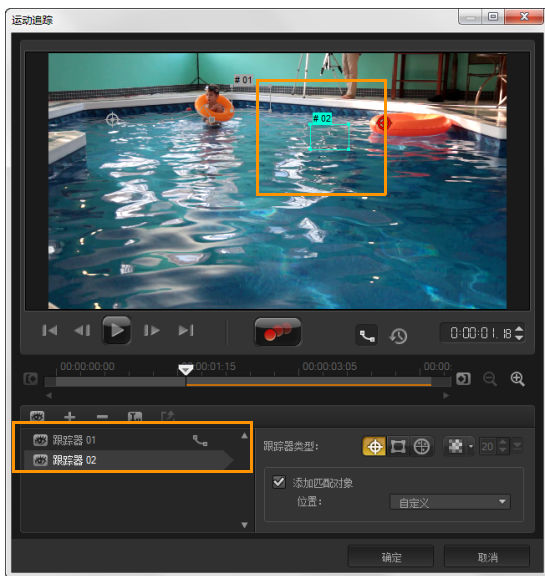
## 显示或隐藏跟踪器

- 单击 或 显示或隐藏跟踪器。




## 添加跟踪器

- 1 单击添加新的跟踪器按钮 **+** 添加第二个跟踪器。屏幕上出现新的跟踪器，且新跟踪器添加至列表。

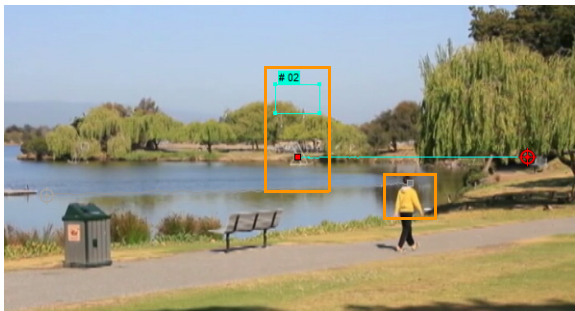


- 2 将跟踪器拖动至视频中想要跟踪的部分。  
在我们的示例中，第二个跟踪器拖动至湖面上静止的鱼梯。

- 3 单击运动追踪按钮 。


如果选择显示跟踪路径，两个跟踪器的路径均显示，选中的跟踪器突出显示。

在本示例中，跟踪器 1 跟踪男孩，跟踪器 2 跟踪湖面上静止的鱼梯。由于相机向右摇动，结果显示跟踪器 1 的路径向右移动，跟踪器 2 的路径向左移动。




4 单击确定。



要删除跟踪器，选择跟踪器并单击删除跟踪器按钮 。

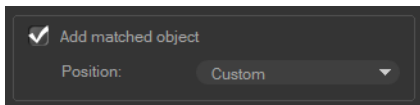
## 重命名跟踪器

- 1 选择跟踪器并单击重命名跟踪器按钮 。
- 2 在重命名跟踪器对话框中输入新的跟踪器名称。
- 3 单击确定。

## 在跟踪路径上使用对象

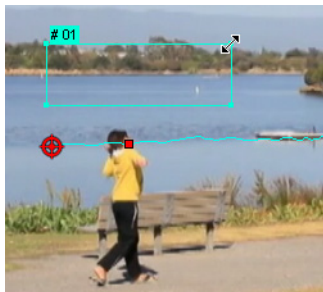
### 添加匹配对象

- 1 在“运动追踪”窗口，启用添加匹配对象。  
“预览窗口”中出现匹配的对象。



- 2 执行以下任一操作，调整匹配对象的位置：
  - 从位置下拉列表中选择选项。
  - 将匹配的对象标记拖动至“预览窗口”中的首选位置。

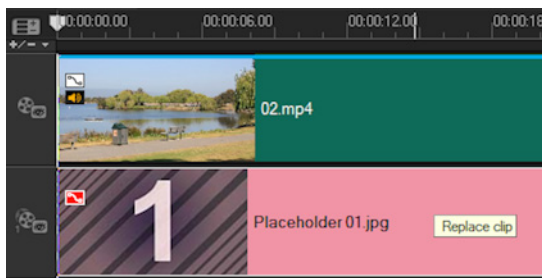
- 3 在“预览窗口”中，拖动匹配对象的角，以调整大小。




- 4 按照前述步骤中指定的操作，继续运动追踪，生成跟踪路径。
- 5 单击确定。

“运动追踪”对话框关闭，占位符添加至覆叠轨。

- 6 在素材库中查找需要的媒体素材，并将其拖到时间轴的占位符上。拖到占位符上时，按 [Ctrl] 将新媒体素材放到占位符的位置并替换素材。



## 模糊部分被跟踪对象

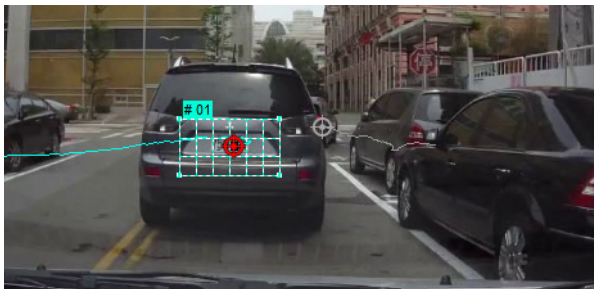
- 1 在运动追踪对话框中，单击应用马赛克按钮  启用马赛克，然后单击按钮旁边的箭头，选择矩形或圆形马赛克。

注意：如果您使用多点跟踪器，则形状选项不可用，因为形状是动态的，由对象的运动确定。

可能的模糊区域将作为网格出现在“预览窗口”中。

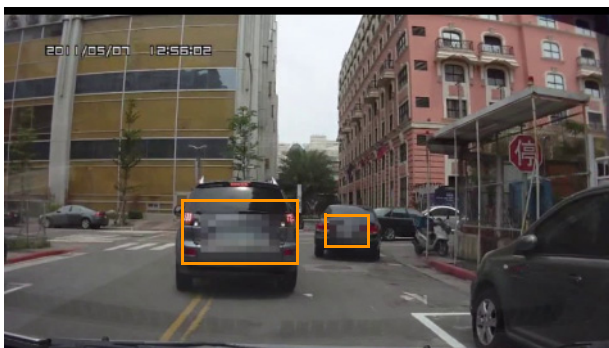
- 2 拖动网格角上的节点并调整调整马赛克大小框中的值，以调整网格的大小，覆盖要模糊的部分。

注意：启用此功能时，匹配对象的选项将灰显。



- 3 按照前述步骤中指定的操作，继续运动追踪，生成跟踪路径。

在主程序的“预览窗口”中查看视频时，被跟踪对象的区域将产生类似马赛克的效果。



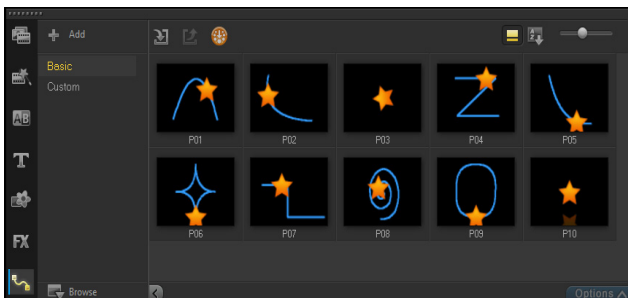
- 4 单击确定。




结合运动追踪，该功能在模糊您不想在视频中显示的元素时最为有用。例如，模糊人脸，以保护他们的身份，和为了安全起见覆盖车辆牌照，或者模糊已注册商标的公司徽标。

## 使用路径库

可以将预设路径从“路径库”拖动到时间轴中的素材，从而将运动行为添加到主视频轨或覆盖轨中的素材。




### 在“运动追踪”对话框中保存跟踪路径

- 1 选择跟踪路径名称，单击保存到路径库按钮 。
- 保存到路径库对话框打开。
- 2 为路径选择文件夹位置。
- 3 单击确定。





选择导出所有可见路径，保存所有可见的跟踪路径。所有保存的跟踪路径将转换为一般移动路径，没有之前与其相关的速度和时间属性。

### 将路径导入路径库

- 1 单击导入路径按钮 。
- 2 查找路径文件，然后单击打开。

## 从路径库中导出路径

- 1 单击导出路径按钮 。导出路径对话框打开。
- 2 单击浏览按钮  选择路径文件。
- 3 输入路径文件夹的名称。
- 4 单击确定。



如果使用“智能包”导出项目，也将导出项目中的跟踪信息，对应的路径文件夹在打开智能包的计算机中自动生成。

## 重置路径库

- 单击设置 > 素材库管理器 > 重置库。

## 音频



声音是决定视频作品是否成功的元素之一。Corel 会声会影允许您为项目添加音乐、画外音和声音效果。

Corel 会声会影中的“音频”功能由四个轨组成。可将画外音插入**声音轨**，将背景音乐或声音效果插入**音乐轨**。

本部分包含以下主题：

- 添加音频文件
- 使用音频闪避自动调整音量
- 从视频素材中分离音频轨
- 使用自动音乐
- 使用素材音量控制
- 修整和剪辑音频素材
- 延长音频长度
- 应用淡入 / 淡出
- 使用混音器
- 调整立体声声道
- 使用环绕混音
- 混合环绕声
- 复制音频的声道
- 应用音频滤镜

### 添加音频文件

您可以用以下任一方法将音频文件添加到项目中：

- 将音频文件从本地或网络驱动器添加到**素材库**。（素材库中包含 Triple Scoop 无版权音乐）。
  - 转存 CD 音频
  - 录制画外音素材
  - 使用自动音乐
- 注意：**您也可以从视频文件中提取音频。

## 将音频文件添加到“素材库”


- 单击**导入媒体文件按钮**  查找您计算机上的音频文件。

将音频文件导入“素材库”之后，您可以将其从“素材库”拖动到“时间轴”，从而添加到项目中。

## 添加画外音叙述

- 1 将**滑轨**移动到视频中要插入画外音的部分。
- 2 在**时间轴视图**中单击  **录制 / 捕获选项按钮** 并选择**画外音**。将显示**调整音量对话框**。  
**注意：**如果当前项目提示位置已经有画外音素材，程序将提示您。单击**时间轴**上的空白区域，确保未选中任何素材。
- 3 对话框讲话，检查仪表是否有反应。可使用 **Windows 混音器** 调整话筒的音量级别。
- 4 单击**开始**并开始对话框讲话。
- 5 按下 **[Esc]** 或 **[Space]** 以结束录音。
- 6 录制画外音的最佳方法是录制 10 — 15 秒的画外音。这样更便于删除录制效果较差的画外音并重新进行录制。要删除画外音，只需在**时间轴**选取此素材并按下 **[Delete]**。

## 从音频 CD 导入音乐

- 1 在**时间轴视图**中单击  **录制 / 捕获选项按钮** 并单击**从音频 CD 导入**。



将显示转存 CD 音频对话框。

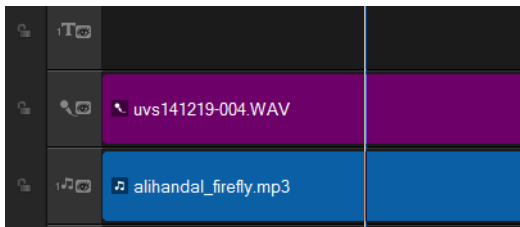
- 2 在轨列表中选择要导入的音轨。
- 3 单击浏览并选择将保存导入文件的目标文件夹。
- 4 单击转存开始导入音频轨。

## 使用音频闪避自动调整音量

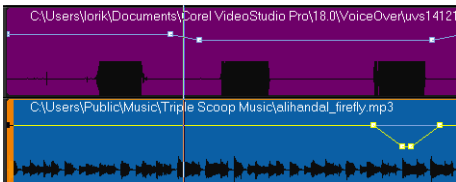
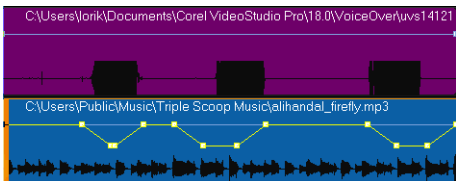
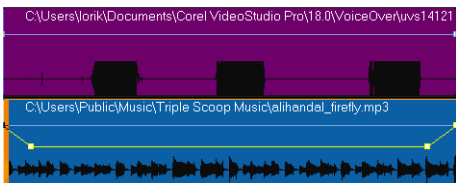
音频闪避（与侧链概念相似）用于自动降低一个轨的音量，以使您能够更好地听到另一个轨。例如，如果您的视频项目包括音乐和旁白，您可以使用音频闪避，在叙述者说话时自动降低音乐音量。您可以调整触发“闪避”的阈值，可以调整背景轨音量的下降幅度。

### 使用音频闪避

- 1 在“时间轴”视图（“编辑”工作区）中，确保要应用“闪避”的轨在您想要突出的视频、覆盖或声音轨下方。



- 2 右击要应用“闪避”的音乐轨，并选择音频闪避。
- 3 在音频闪避对话框中，调整以下滑块：
  - 闪避程度 — 确定音量减小量。数字越大表示音量越小。
  - 敏感度 — 确定闪避发生所需的音量阈值（从所选轨上方的轨中读取）。您可能需要重新调整敏感度滑块，以达到想要的结果。
  - 攻击 — 确定在达到敏感度阈值后，将音量降低到闪避程度设置所需的时间。
  - 衰减 — 确定从闪避程度回到正常素材音量所需的时间。



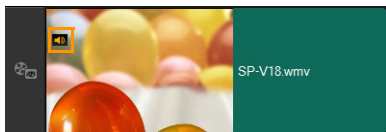
在这些示例中，旁白是紫色轨，音乐是蓝色轨。每个示例中的黄线表示，通过为音频闪避应用不同敏感度设置：顶部 = 0，中间 = 2 和底部 = 30，音乐轨音量何时降低以及降低幅度。在本例中，设置为 2 效果最佳。



您可以拖动、添加或移除黄色音量线上的关键帧节点，从而手动调整音频闪避结果。

## 从视频素材中分离音频轨

Corel 会声会影允许您将现有视频素材中的音频部分分离到音频轨中。



包含音频的视频素材显示音频图标

## 从视频素材中分离音频轨

- 1 选择视频素材。
- 2 右击视频素材并选择分离音频。  
将生成新音频轨。




从视频素材中分离音频轨后，您可以将音频滤镜应用于音频轨。有关详细信息，请参阅第 171 页上的“应用音频滤镜”。

## 使用自动音乐


Corel 会声会影的自动音乐功能使您能够基于 ScoreFitter 无版权音乐库轻松创作高质量声轨。歌曲有不同变化，可帮助您为视频作品设定正确的感受。


### 通过自动音乐添加音乐

- 1 单击工具栏上的自动音乐按钮 

自动音乐面板打开。

- 2 在类别列表中选择您想要的音乐类型。
- 3 在歌曲列表中选择一首歌。
- 4 在版本列表中选择歌曲版本。

要聆听您选择的歌曲，单击播放选定歌曲按钮 

- 5 找到想要的歌曲后，单击添加到时间轴按钮 

注意：启用自动修整来自动修整音频素材或剪辑到所要的区间。

## 利用等量化音频平衡多个素材的音量

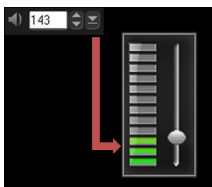
等量化音频自动平衡一组所选音频和视频素材的音量。无论音频几乎听不到，还是清晰宏亮，等量化音频可确保所有素材的音量一致。分析所选素材的音量，调高音量较低的素材音量，使之与音量最高的素材一致。关于手动调整素材音量的信息，请参阅第 166 页上的“使用素材音量控制”。

### 将等量化音频应用于带有音频的多个素材

- 1 在编辑工作区，选择想要平衡的音频素材。  
要选择多个素材，请在按住 **Shift** 的同时单击素材。
- 2 右键单击所选素材，并选择等量化音频。

## 使用素材音量控制

您将在“音乐和声音”选项卡中找到音量控制。素材音量代表原始录制音量的百分比。取值范围为 0 到 500%，其中 0% 将使素材完全静音，100% 将保留原始的录制音量。



## 修整和剪辑音频素材

在录制声音和音乐后，您可以在时间轴上轻松修整音频素材。

### 修整音频素材

- 执行以下其中一项操作：
  - 从开始或结束位置拖动拖柄以缩短素材。

注意：在时间轴上，选中的音频素材有两个拖柄，可用它们来进行修整。




- 拖动修整标记。



- 移动滑轨，然后单击开始标记 / 结束标记按钮。



## 分割音频素材

- 单击分割素材按钮  分割素材。



## 延长音频长度

时间延长功能可以延长音频素材以配合视频区间，而不会使其失真。通常，为适合项目而延长视频素材将导致声音失真。时间延长功能将使音频素材听上去像是以更慢的拍子进行播放。



如果将音频素材调整到 50-150%，声音将不会失真。但是，如果调整到更低或更高的范围，则声音可能会失真。

## 延长音频素材的区间

- 1 单击时间轴或素材库中的音频素材并打开选项面板。
- 2 在音乐和声音选项卡面板中，单击速度 / 时间流逝打开速度 / 时间流逝对话框。

- 3 在速度中输入数值或拖动滑动条，以此改变音频素材的速度。较慢的速度使素材的区间更长，而较快的速度可以使其更短。

**注意：**您可以在时间延长区间中指定素材播放的时间长度。素材的速度将根据指定区间自动调整。如果您指定较短的时间，此功能将不会修整素材。



按住 [Shift] 然后拖动所选音频素材的拖柄，这样可在时间轴中延长此音频素材的时间。

## 应用淡入 / 淡出

逐渐开始和结束的背景音乐通常用于创建平滑的过渡。


### 为音频素材应用淡化效果

- 单击淡入  和淡出  按钮。

## 使用混音器

将画外音、背景音乐和视频素材中已有的音频很好地混合在一起的关键是控制素材的相对音量。

### 混合项目中的不同音频轨

- 1 单击工具栏上的混音器按钮 

**注意：**如果项目属性音频设置中的音频类型设置为 3/2，将显示环绕混音。如果音频类型设置为 2/0 立体声模式，将显示 2 声道混音器。您可以转到设置 > 项目属性，单击项目属性对话框中的编辑，然后单击编辑配置文件选项对话框中的压缩选项卡，从而对这些设置进行验证。


有关使用环绕混音的信息，请参阅第 169 页上的“使用环绕混音”。

有关使用“2 声道混音器”的信息，请参阅第 169 页上的“调整立体声声道”。

## 调整立体声声道

立体声文件中（2 声道）单个波形表示左右声道。

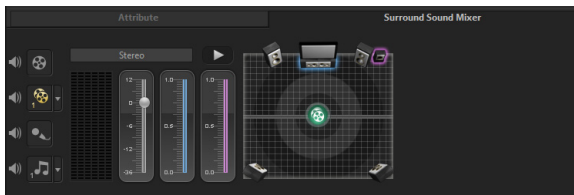
### 使用立体声模式

- 1 转到设置 > 项目属性。
- 2 在项目属性对话框中，从项目格式下拉列表中选择格式。
- 3 单击编辑。
- 4 在编辑配置文件选项对话框中单击压缩选项卡。
- 5 在音频格式下拉列表中选择杜比数码音频。
- 6 在音频设置区域，从音频类型下拉列表框中选择 2/0 (L, R)。
- 7 单击工具栏上的混音器按钮 。
- 8 单击“音乐轨”。
- 9 单击选项面板中的播放。
- 10 单击“环绕混音”中央的音符符号，然后根据您所需的聲音位置进行调整。  
注意：移动音符符号将影响来自于您首选方向的声音。
- 11 拖动音量调整音频的音量级别。

## 使用环绕混音

与仅携带两个声道的立体声流不同，环绕声有五个单独的声道编码在一个文件中，该文件发送到五个扬声器和一个副低音。

“环绕混音”完全控制声音在收听者周围的布置，通过多个扬声器的 5.1 配置输出音频。您还可以使用此混用器调整立体声文件的音量，使之听上去就像音频是从一个扬声器移至另一个扬声器。




## 混合环绕声

“环绕声”的所有声道都有一组相似的控件，您将在此面板的立体声配置中找到这些控件，此外还有很多其它特定控件。

- 六声道 VU 表 — 左前、右前、中央、副低音、左环绕、右环绕。
- 中央 — 控制中央扬声器的输出音量。
- 副低音 — 控制低频音输出音量。

### 使用环绕声模式

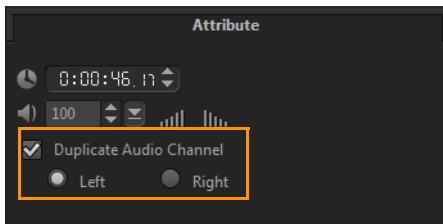
- 1 转到设置 > 项目属性。
- 2 在项目属性对话框中，从项目格式下拉列表中选择格式。
- 3 单击编辑。
- 4 在编辑配置文件选项对话框中单击压缩选项卡。
- 5 在音频格式下拉列表中选择杜比数码音频。
- 6 在音频设置区域，从音频类型下拉列表框中选择 3/2 (L, C, R, SL, SR)。
- 7 单击工具栏上的混音器按钮 。
- 8 单击“环绕混音”中央的音符符号。根据您的声音位置参数选择，将其拖到六个声道中的任何一个。重复使用立体声模式中的步骤 1 和步骤 2。
- 9 拖动音量、中央和副低音滑块调整音频的声音控制




**注意：**您也可以在视频、覆叠和声音中调整轨道的声音位置参数选择。为此，单击首选轨道按钮，然后重复步骤 2 到步骤 3。

## 复制音频的声音

有时音频文件会把人声和背景音频分开并放到不同的声道上。复制音频的声道可以使其它声道静音。



要复制音频声道，单击工具栏中的**混音器按钮** 。单击属性选项卡并选择**复制声道**。选择要复制的音频声道，可能是左或右。




在使用麦克风录制画外音时，画外音将只录制到一个声道。您可以使用此功能复制声道来提高音频音量。

## 应用音频滤镜

Corel 会声会影允许您为音乐和声音轨中的音频素材应用滤镜。您还可以将音频滤镜应用到包含音频的视频素材中。

### 应用音频滤镜

- 1 在库中，单击 **FX** 以显示滤镜。
- 2 单击**显示音频滤镜按钮**  以只显示音频滤镜。
- 3 将音频滤镜拖放到时间轴，并拖放到音频素材或包含音频的视频素材中。



您还可以在选择音频素材后，从选项面板中应用音频滤镜。在选项面板中的**音乐和声音**选项卡中，单击**音频滤镜**。在**可用滤镜**列表中，选择所需的音频滤镜并单击**添加**。如果**选项**按钮已启用，则可以对音频滤镜进行自定义。单击**选项**打开一个对话框，可在其中为特定音频滤镜定义设置。



## 绘图创建器

绘图创建器是 Corel 会声会影的一项功能，供您录制绘图、画画或笔划作为动画或静态图像，以作为覆叠效果应用于您的项目。

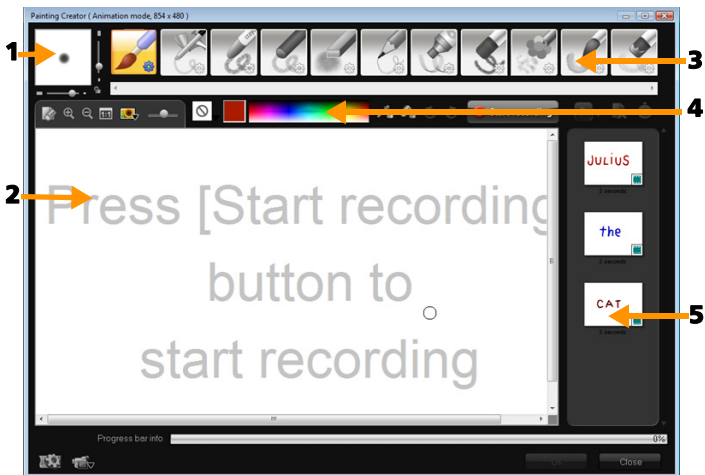
本部分包含以下主题：

- 使用绘图创建器
- 在绘图创建器模式之间切换
- 创建图像和动画

## 使用绘图创建器

绘图创建器窗口包含录制和保存动画或画画所需的全部工具。下表列出绘图创建器窗口中的控件和功能。

### 绘图创建器界面基本信息



部分	描述
1 — 笔刷厚度	通过一套滑块和预览框定义笔刷端的厚度。
2 — 画布 / 预览窗口	绘图区域。
3 — 笔刷面板	从一系列的绘图媒体、笔刷 / 工具端和透明度中选择。
4 — 调色板	您可以从 <b>Windows 色彩选取器</b> 或 <b>Corel 色彩选取器</b> 中选择和指定色彩。您也可以通过单击滴管来选取色彩。
5 — 画廊	包含已创建的动画和静态的略图。

## “绘图创建器” 控制按钮和滑块



“新建 / 清除”按钮 — 打开新的画布 / “预览窗口”。



“放大和缩小”按钮 — 允许您放大和缩小绘图的视图。



实际大小 — 将画布或“预览窗口”恢复到其实际大小。



“背景图像”按钮和滑块 — 单击背景图像按钮可以将图像用作绘图参考，并能通过滑块控制其透明度。



“纹理选项”按钮 — 允许您选择纹理并将其应用到您的笔刷端。



色彩选取工具 — 允许您从调色板或周围对象中选择色彩。



“擦除模式”按钮 — 可以写入或擦除您的绘图 / 动画。



“撤消”按钮 — 允许您撤消和重复“静态”和“动画”模式中的操作。



“重复”按钮 — 允许您撤消和重复“静态”和“动画”模式中的操作。



“开始录制 / 快照”按钮 — 录制绘图区段或将您的绘图添加到画廊中。快照按钮仅在“静态”模式中出现。





“播放 / 停止”按钮 — 播放或停止当前的绘图动画。仅在“动画”模式中才能启用。



“删除”按钮 — 将库中的某个动画或图像删除。



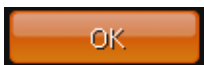
“更改区间”按钮 — 更改所选素材的区间。



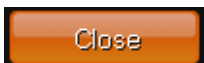
“参数选择设置”按钮 — 打开“参数选择”对话框。



“更改为动画或静态模式”按钮 — 允许您在“动画”模式和“静态”模式之间互相切换。



“确定”按钮 — 选择绘图创建器并在 Corel 会声会影素材库中插入 \*.uvp 格式的动画和 \*.png 格式的图像。



关闭按钮 — 关闭绘图创建器窗口。

## 打开绘图创建器

- 单击工具 > 绘图创建器。



## 将动画和图像导入“素材库”

- 在绘图创建器窗口，在画廊中选择所需略图并单击确定。  
Corel 会声会影可将动画和静态图像自动添加到当前所选文件夹的素材库中。动画保存为 \*.uvp 格式，图像保存为 \*.png 文件。

## 在绘图创建器模式之间切换


有两种绘图创建器模式供您选择：动画模式和静态模式。

### 选择一种绘图创建器模式

- 单击以下其中一个按钮：
  - 动画模式**  — 录制整个绘图区段并将您的导出嵌入到时间轴中。
  - 静态模式**  — 允许您用不同的工具组合创建图像文件，方法与其它数字图像程序相同。

注意：默认情况下，绘图创建器会打开“动画”模式。

### 更改默认素材区间

- 单击参数选择设置按钮 。  
参数选择对话框出现。
- 在常规选项卡中，增加或减少默认宏区间。  
注意：单击确定。

## 创建图像和动画

您可以在绘图创建器窗口中录制动画或保存静态图像。您可以播放动画，并将其转换为静态图像。要获得不同类型的笔触，可调整笔刷设置。画画时，还可以使用参考图像。

### 录制绘图动画

- 1 单击开始录制。
- 2 使用不同的笔刷和色彩组合在画布或“预览窗口”中绘制静态图像，结束后单击停止录制。


注意：您的绘图动画会自动保存到画廊中。

### 绘制静态图像

- 使用不同的笔刷和色彩组合在画布或“预览窗口”中绘制静态图像，结束后单击快照。

注意：您的绘图会自动保存到画廊中。

### 播放绘图动画


- 在画廊中单击动画略图，并单击播放按钮 。

### 将动画转换为静态图像

- 在画廊中，右击动画略图，然后选择将动画效果转换为静态。


注意：您可以使用静态图像作为动画的开场或结束素材。

### 指定笔刷设置

- 1 单击设置按钮 。
- 2 修改笔刷属性以获得想要的笔触效果。  
注意：选项依绘图工具的不同而不同。
- 3 单击确定。



## 使用参考图像

- 单击背景图像选项按钮 ，出现背景图像选项对话框。设置以下选项：
  - 参考默认背景色 — 允许您为绘图或动画选择单色背景。
  - 当前时间轴图像 — 使用当前显示在“时间轴”中的视频帧。
  - 自定义图像 — 允许您打开一个图像并将其用作绘图或动画的背景。



## 屏幕捕获





使用 Corel 会声会影中的屏幕捕获功能可录制计算机操作和鼠标的移动。该功能使您只需通过几个简单的步骤即可创建可视化视频。您还可以定义需要额外突出和聚焦的捕获区域，或合并画外音。

本部分包含以下主题：

- 开始屏幕捕获项目
- 录制屏幕

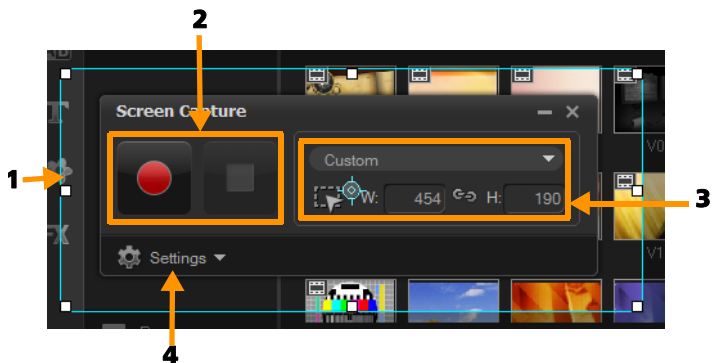
### 开始屏幕捕获项目

#### 打开“屏幕捕获”窗口

- 您可以执行以下其中一个选项：
  - 在捕获工作区，单击**屏幕捕获**，以打开屏幕捕获工具栏。Corel 会声会影主程序窗口在后台最小化，显示屏幕捕获工具栏。
  - 单击**录制 / 捕获选项**  中的**屏幕捕获** 。
  - 从开始菜单的程序列表中选择 **Corel ScreenCap X9**，或单击开始屏幕上的程序标题。

默认情况下，捕获区域框自动覆盖整个屏幕，并与屏幕捕获工具栏一同出现。

## 屏幕捕获工具栏基本信息



部分	描述
1 — 捕获区域框	指定要捕获的显示区域。默认情况下，覆盖整个屏幕。
2 — 录制控件	包含控制屏幕捕获的按钮。
3 — 捕获区域框尺寸	指定要捕获的活动程序，并在“宽度”和“高度”框中指定捕获区域的准确尺寸。
4 — 设置（默认视图）	可指定文件、音频、显示和键盘快捷方式设置。


## 录制屏幕

在进行实际的屏幕捕获之前，请确保先配置好视频设置。

### 配置视频

- 1 单击设置。
- 2 在文件设置中，指定以下详细信息：
  - 文件名 — 输入项目的文件名。



- 保存至 — 您可以指定视频文件的保存位置。
- 捕获到素材库 — 启用以将屏幕捕获自动导入“素材库”，并确定“素材库”中的保存路径。

注意：默认情况下，屏幕捕获保存在“素材库”的样本文件夹中。单击  可添加一个新文件夹，并更改文件的保存位置。

- 格式 — 从下拉列表里的可用格式中选择一个选项。
- 帧速率 — 指定录制时使用的帧数。

注意：将视频上传至 Internet 时使用较低帧速率最为理想，因为产生的文件大小较小，但屏幕动态的精确度较低。较高帧速率产生的文件大小更大，对于详细展示实际屏幕动态的捕获最有帮助。

### 3 在音频设置 > 声音中，执行以下其中一项操作：

- 单击启用声音录制  录制画外音。单击声效检查按钮测试您的声音输入。
- 单击禁用声音录制  禁止录制画外音。

### 4 启用或禁用系统音频并调整参数滑块。

### 5 在控制设置中，以下选项可用：

- 鼠标单击动画 — 启用可将鼠标单击包括在屏幕捕获中。
- 启用 F10/F11 快捷键 — 打开和关闭屏幕捕获的键盘快捷方式。

注意：如果屏幕捕获的快捷键与要捕获的程序相冲突，建议您禁用此功能以避免在录制时出现意外停止或暂停情况。

### 6 在监视器设置中，选择一个显示设备。

注意：程序将自动检测系统中可用的显示设备的数量。主要监视器是默认选择。

## 录制屏幕捕获

### 1 选择以下其中一项选项：

- 全屏幕 — 可捕获整个屏幕。当启动“屏幕捕获”工具栏时，将默认启用此选项。

- **自定义** — 允许您指定要捕获的区域。捕获区域的尺寸也会随之显示。您还可以从活动程序列表中选择一个选项来指定要捕获的应用程序窗口。

2 单击**设置**可访问更多选项。

**注意：**要包含画外音和系统音频，则必须在开始录制之前先启用和配置各自的设置。

3 单击**开始 / 恢复录制**可开始屏幕捕获。

将录制指定捕获区域内的所有活动。倒计时结束后开始屏幕捕获。

**注意：**您可以按 **F10** 停止捕获，按 **F11** 暂停或恢复屏幕捕获。

4 单击**停止录制**结束屏幕捕获。



屏幕捕获已添加至“素材库”和您已指定的自定义文件夹。然后，视频可导入 Corel 会声会影时间轴，您可以修整素材或添加效果和标题。

有关详细信息，请参阅第 71 页上的“编辑媒体”和第 101 页上的“标题和字幕”。



要创建高质量视频，在“共享”工作区使用适用的 Windows Media 视频 (WMV) 配置文件。渲染视频时，还可以启用与第一个视频素材相同，使用屏幕捕获录制的设置。

有关详细信息，请参阅第 220 页上的“保存至视频文件，用于计算机回放”。



## 影音快手

Corel 为您提供快速简单的方法，制作属于自己的影片。借助 Corel® 影音快手，您可以快速制作令人印象深刻的项目。只需选取模板，添加媒体素材并保存影片即可。

本部分包含以下主题：

- 创建影音快手项目
- 选择模板（影音快手）
- 添加媒体素材（影音快手）
- 编辑标题（影音快手）
- 添加音乐（影音快手）
- 应用摇动和缩放效果（影音快手）
- 设置影片时长（影音快手）
- 保存至视频文件，用于计算机回放（影音快手）
- 上传到网络（影音快手）

### 创建影音快手项目

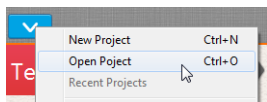
打开影音快手时，您可以立即开始新项目或打开已有的文档，进行进一步编辑。

#### 创建影音快手项目

- 在会声会影窗口中，单击工具 > 影音快手。  
影音快手窗口出现。

## 打开已有的影音快手项目


- 在影音快手中，单击菜单箭头 > 打开项目。



## 选择模板（影音快手）

影音快手附带大量不同主题模板。

### 选择模板

- 单击**选择模板**选项卡。
- 从下拉列表中选择主题。  
您可以选择显示所有主题，或从列表中选择特定主题。
- 从略图列表中选择模板。
- 要预览模板，单击**播放按钮** 。




橙色框标记已选模板。当您打开其它选项卡时，模板略图也显示在**模板**选项卡上。

如果您有会声会影 X9，就可以创建自己的影音快手模板。

## 添加媒体素材（影音快手）

制作影片时，您可以使用照片、视频素材或媒体素材组合。

### 添加媒体素材

- 单击**添加媒体**选项卡。
- 单击**添加媒体按钮** 。

添加媒体对话框打开。



- 3 选择您想要添加的媒体文件，并单击打开。




也可以将照片和视频文件从 Windows Explorer 文件夹中拖动到影音快手窗口，从而添加媒体。

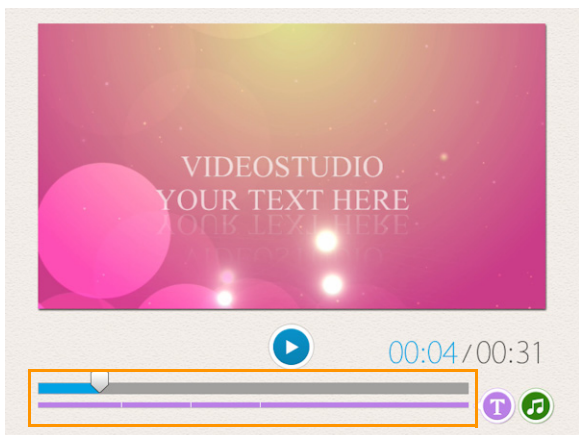
## 编辑标题（影音快手）


影音快手模板具备内置标题素材。您可以将占位符文本替换为自己的文本，更改字体样式和色彩，甚至可以添加阴影和透明度等效果。

### 编辑标题


- 1 在添加媒体选项卡上，将滑轨拖动到标有紫色栏的影片素材部分。

这将激活编辑标题按钮 。



- 2 单击编辑标题按钮或双击“预览窗口”上的标题。
- 3 要更改字体样式，从字体下拉列表中选择字体。
- 4 要更改字体色彩，单击色彩按钮  并单击色样。

从列表中单击选项也可以打开 **Corel 色彩选取器**或 **Windows 色彩选取器**。

- 5 要添加阴影，启用**阴影复选框**。
- 6 要更改阴影色彩，单击复选框下方的**色彩按钮**  并单击色样或打开“**色彩选取器**”。
- 7 要调整透明度，单击**透明度**向下箭头，并拖动滑块。  
还可以在**透明度**框内单击，键入新值。
- 8 要移动标题，将文本框拖动至屏幕上的新位置。
- 9 要完成标题的编辑，在文本框外单击。




Corel 会声会影提供扩展标题编辑功能。在影音快手中完成项目之后，要在 Corel 会声会影中编辑标题，请单击**保存和共享**选项卡，并单击在**会声会影中编辑**。

## 添加音乐（影音快手）



大部分模板有内置音乐，您可以保留或替换这些音乐。您可以添加自己的音乐，删除音乐，并更改音频文件的顺序。还可以应用“音频标准化”，自动将每个音乐片段的音量调整为同一水平。

### 添加背景音乐



- 1 在添加媒体选项卡上，单击**编辑音乐按钮** 。
- 2 在音乐选项中，单击**添加音乐**。  
添加音乐对话框打开。
- 3 选择音频文件并单击**打开**。

### 重新排列音频素材


- 1 在添加媒体选项卡上，单击**编辑音乐按钮**。

- 2 单击音乐选项列表中的音频文件。
- 3 单击上移按钮  或下移按钮 ，更改音频文件顺序。

## 删除音频文件

- 1 在添加媒体选项卡上，单击编辑音乐按钮 。
- 2 单击音频文件标题，并单击删除按钮 。


## 应用音频标准化

- 1 在添加媒体选项卡上，单击编辑音乐按钮 。
- 2 启用音频标准化复选框，将每个音乐片段的音量调整为同一水平。

## 应用摇动和缩放效果（影音快手）

为照片添加摇动和缩放效果，使您的影片或幻灯片更加有趣。影音快手可为项目中的所有照片应用该效果，从而达到这一目的。


### 为照片应用摇动和缩放效果

- 1 在添加媒体选项卡上，单击选项按钮 。
- 2 在照片摇动和缩放选项中，启用智能摇动和缩放复选框。

## 设置影片时长（影音快手）

您可以设置项目时长与音乐时长之间的关系。

### 设置影片时长


- 1 在添加媒体选项卡上，单击选项按钮 。
- 2 在影片时长中，选择以下其中一个选项：

- 让音乐符合影片时长 — 自动调整音乐素材，播放直至影片结束。
- 让影片符合音乐时长 — 自动调整影片素材，播放直至音乐轨结束。

## 保存至视频文件，用于计算机回放（影音快手）

通过影音快手，您可以将影片项目保存为可在计算机上回放的视频文件格式。

### 创建视频文件，用于计算机回放

- 1 在保存和共享选项卡上，单击计算机按钮 。
- 2 单击以下其中一个按钮，查看并选择视频的配置文件：
  - AVI
  - MPEG-2
  - AVC/H.264
  - MPEG-4
  - WMV
- 3 在配置文件下拉列表中，选择一个选项。
- 4 在文件名框中，键入文件名。
- 5 在文件位置框中，指定要保存此文件的位置。
- 6 单击保存影片。

### 上传到网络（影音快手）

将视频上传至 YouTube、Facebook 和 Flickr 或 Vimeo，在线共享影片。您可以从影音快手中访问您的帐户。如果您当前没有帐户，将提示您创建帐户。


第一次通过影音快手登录时，将要求您授权在线帐户与影音快手之间的连接。通过该授权，可以交换与视频成功上传相关的有限信息。

和所有视频上传一样，上传后，在线网站通常需要时间来发布视频。



请务必遵守 YouTube、Facebook、Flickr 和 Vimeo 规定的关于视频和音乐版权所有权的使用条款。

## 将视频上传至 YouTube、Facebook、Flickr 和 Vimeo

- 1 在保存和共享选项卡上，单击上传到网络按钮 。
- 2 单击以下其中一个按钮：
  - YouTube
  - Facebook
  - Flickr
  - Vimeo

如果需要登录，会出现登录按钮。单击该按钮登录。如果这是您第一次登录，将要求您授权 Corel 会声会影与在线帐户之间的连接。

- 3 填写相关信息，如视频标题、描述、隐私设置和其它标记。
- 4 在质量下拉列表中，选择首选视频质量。
- 5 在文件名框中，键入文件名。
- 6 在文件位置框中，指定要保存此文件副本的位置。
- 7 单击上传您的影片。

## 在会声会影中编辑影片（影音快手）

影音快手旨在帮助您通过简单三步，完成影片。但是，您始终可以选择在会声会影中进一步编辑项目。

### 在会声会影中编辑影片

- 在保存和共享选项卡上，单击在会声会影中编辑按钮。

项目文件自动放在时间轴上。



影音快手项目导入会声会影之后，您可以和任何会声会影项目一样，继续编辑影片。

有关详细信息，请参阅第 63 页上的“时间轴”。

## 制作影音快手模板



您可以在会声会影 X9 中创建影音快手 X9 模板。与即时项目模板（实际上是之前保存的静态项目）不同，影音快手模板根据用户放入照片和视频的数量自动扩大或缩小。这就是说，必须制定规则体系以控制要更改、保留和重复的内容。影音快手模板易于使用，但创建模板需要相关知识并制定计划。

本部分包含以下主题：

- 影音快手模板术语
- 创建影音快手模板的规则
- 创建影音快手模板

### 影音快手模板术语

在创建和描述影音快手模板时使用以下术语。

- **片段** — 添加到主音轨中的每个图像或视频素材都会创建片段（背景或对象等图形库中包含图像或视频）。您可以通过添加覆盖、标题和转场等元素来增强片段。您还可以向片段中的元素应用效果。应当将片段视为独立块。这可以通过确保片段内的元素不会延伸到主音轨（音乐轨例外）中的片段图像或视频区间之外来实现。
- **元素** — 元素可以是转场、标题、对象或媒体素材。这是一种描述用于构建模板片段的各个素材的方法。
- **属性** — 分配给可确定其行为的模板元素的属性。
- **占位符** — 分配给临时媒体的属性，将替换为用户媒体。默认情况下，占位符可以重复（以适应用户可添加到模板中的未指定数量的媒体）。

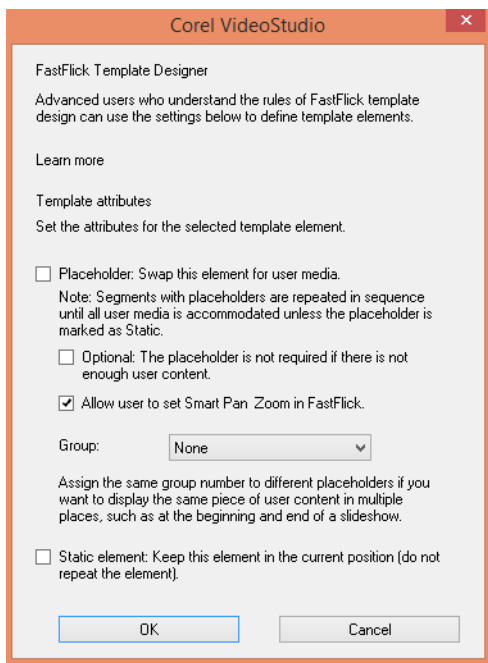
如果您认为元素不是必选项并且没有足够的用户内容，可选是可以分配给占位符的属性。例如，如果在用户内容用完时可以丢弃片段（而不是重复用户内容来完成序列），您可以将“可选”应用于主视频轨中的占位符。

- 静态 — 分配给要保留在当前位置的模板元素的属性。将主视频轨中的媒体标记为静态时，片段不会在序列中重复，而只显示在当前位置（例如，在开始片段或结束片段中）。



添加到主视频轨中的每个图像或视频素材会创建一个片段（用橙色框表示）。每个片段可以有多个元素（用红色椭圆形表示）。





通过影音快手模板设计器对话框，可向模板中的元素分配属性。要打开对话框，请右键单击时间轴上的模板元素并选择影音快手模板设计器。

## 创建影音快手模板的规则

为了保证影音快手模板工作正常，您必须遵循以下规则。所有项目在同一工作区中创建模板，没有认识到这一点就很容易违反规则。建议在保存模板之前阅读规则，并在共享之前随时测试影音快手中保存的模板。

## 规则

- 1 **片段**：确保片段中的元素不会跨越多个片段。
- 2 **占位符**：您的模板中必须至少有一个占位符。
- 3 **音频**：仅为模板音频使用音乐轨 #1。音频文件是唯一一种可以延伸到一个片段外的元素（例如，您的歌曲可以延伸到模板项目的整个长度之外）。
- 4 **标题**：仅为标题使用标题轨 #1。
- 5 **转场**：只在片段结束位置使用转场（该片段不是模板中的第一个或最后一个片段）。虽然从技术上讲转场可以结合多个片段，但应将转场视为属于在它之前的媒体。
- 6 **群组**：如果您希望用户媒体出现在多个位置，您必须向占位符分配一个匹配的**群组号**。例如，如果将相同的**群组号**属性分配给相应的占位符，幻灯片的介绍覆叠和主要部分中可使用相同的用户媒体片段。

以上规则为基本入门规则，但有一些例外情况。为了获得灵感，更好地了解不同属性设置的功能，可在会声会影中打开现有影音快手模板，并检查元素的属性设置。

片段 — 任何元素都不能延伸到视频轨媒体之外（音乐之外）。

仅适用于中间片段

属性（中间片段）：占位符、可选、群组（分配给每个占位符的编号，与首个片段中的一个覆盖占位符匹配）



属性（覆盖元素）：占位符、群组（分配给每个占位符的编号，与一个中间片段占位符匹配）

属性：静态（元素不会更改，片段不会重复 — 保持不动）

以上项目有五个片段。蓝色区域表示第一个和最后一个片段，橙色区域表示三个中间片段。为此项目选择的属性可确保蓝色区域只出现一次（开始片段和结束片段），橙色片段在序列中重复，直到包含所有用户媒体。小介绍覆盖中出现的用户媒体也将作为主幻灯片的一部分出现。

## 创建影音快手模板

您可以采用不同方法创建影音快手模板：可以修改现有影音快手模板，将现有项目转换为模板，使用即时项目组件，或从头开始构建模板。对于第一个项目，建议从头开始构建模板，因为了解模板规则是一种良策。查看现有影音快手模板是获得灵感的良策。

总之，影音快手模板分为开始、中间和结尾三部分。虽然从技术上来讲，模板中可以只有一个片段，但需要多个片段来定义模板的外观。

创建模板时需要考虑以下几项因素：

- 什么是停靠元素（保持不变）？例如，您有一个开始片段和结束片段吗？如果如此，这些片段内的哪些元素保持不变？这些片段包含静态占位符（不重复的用户内容）吗？
- 您要创建多个片段？请记住，包含占位符的片段在序列中重复，直到包含所有用户媒体（除非标记为**静态**）
- 哪些片段是可选（用户内容完成后可以丢弃）的？

## 创建模板

- 1 在会声会影**编辑**工作区中，按照影音快手模板规则构建模板。确保每个片段的元素不会覆盖（音乐 1 音轨上的音频素材例外）。
- 2 右键单击一个元素，并选择**影音快手模板设计器**。
- 3 在**影音快手模板设计器**对话框中，选择要应用到元素中的属性。
- 4 对每一个元素重复步骤 3-4。
- 5 单击**文件 > 保存**，并键入文件名。
- 6 单击**文件 > 导出为模板 > 影音快手模板**。  
验证模板路径和模板文件夹名称。  
如果您希望文件夹名称与文件名不同，请在**模板文件夹名称**对话框中键入新名称。
- 7 在类别列表中，为模板选择一个群组。
- 8 单击**确定**。Pinnacle/ Studio/ 用户 / 指南



如果在模板中包含视频素材占位符，用户视频素材的长度应限制为相应占位符素材的长度（如果对占位符素材应用效果过滤器）。

## 定格动画



您可以使用从 DV/HDV 摄像机、网络摄像头或 DSLR 捕获的图像或导入的照片，直接在 Corel 会声会影中创建定格动画，并将其添加到视频项目中。

本部分包含以下主题：



- 创建定格动画项目
- 在 Corel 会声会影中捕获定格动画图像
- 使用 DSLR 扩大模式

### 创建定格动画项目

要想获得最佳结果，拍摄用于定格动画项目的照片和视频时使用三角架。

#### 打开“定格动画”窗口

- 在捕获工作区，单击定格动画，以打开定格动画窗口。

注意：您也可以通过从录制 / 捕获选项  中单击定格动画  打开定格动画窗口。

#### 创建新的定格动画项目

- 1 单击创建创建新的定格动画项目。

注意：如果您已打开现有的项目，则将提示您保存项目操作再继续。

- 2 在项目名称中输入定格动画项目的名称。
- 3 在捕获文件夹中，指定或查找想要保存素材的目标文件夹。

- 4 通过从**保存到库**的下拉列表中选择一个现有的库文件夹来选择您想要保存定格动画项目的位置。

注意：您还可以单击**添加新文件夹**创建一个新的库文件夹。

## 打开现有的定格动画项目

- 1 单击**打开**，查找您想要处理的定格动画项目。

注意：在 Corel 会声会影中创建的定格动画项目都是友立图像序列 (\*.uisx) 格式。

- 2 单击**打开激活项目**。

## 将图像导入定格动画项目

- 1 单击**导入**，然后查找您想要用于定格动画项目的照片。

注意：如果照片未出现在文件夹中，单击**浏览**。

- 2 单击**打开**。

您的照片会自动放入定格动画项目中。



使用您的 DSLR 在自动 / 连续模式下拍摄的一组照片就是定格动画项目的一个好例子。

## 播放定格动画项目

- 单击**播放**。

## 保存定格动画项目

- 单击**保存**。您的项目会自动保存到您指定的“捕获”和库文件夹中。

## 退出“定格动画”


- 单击**退出**返回视频项目。

## 在 Corel 会声会影中捕获定格动画图像

### 捕获图像

- 1 将网络摄像头、DV/HDV 摄像机或 DSLR 连接至您的计算机。
- 2 出现消息框，确认是否要使用该设备。单击**确定**。
- 3 如果连接了多个设备，从下拉列表中选择首选捕获设备。
- 4 修改任意定格动画设置。
- 5 单击**捕获图像**，以手动捕获图像。

### 定格动画设置选项卡

- **图像区间** — 选择各个图像的曝光时间。帧速率越大，各个图像的曝光时间越短。
- **捕获分辨率** — 调整屏幕捕获质量。选项会根据捕获设备设置的不同而有所不同。
- **自动捕获** — 可单击启用**自动捕获**来配置程序按照预设的时间间隔自动捕获。单击**设置时间按钮** ，调整**捕获频率**和**总计捕获区间**设置。
- **洋葱皮** — 从左到右移动滑块来控制新捕获图像和之前捕获的帧的阻光度。捕获的帧会自动出现在“定格动画”时间轴上。



### 使用网络摄像头或 DV/HDV 摄像机捕获图像

- 1 如果您使用的是 DV/HDV 摄像机，将其切换到“播放 / 编辑”模式，并确保您的 DV/HDV 摄像机已切换到 DV/HDV 模式。
- 2 在“录制”模式中，移动各个捕获之间的对象以显示图像的动作。
- 3 如果您使用的是 DV/HDV 摄像机中的镜头，您可以在视频播放过程中捕获屏幕。

## 使用 DSLR 捕获图像

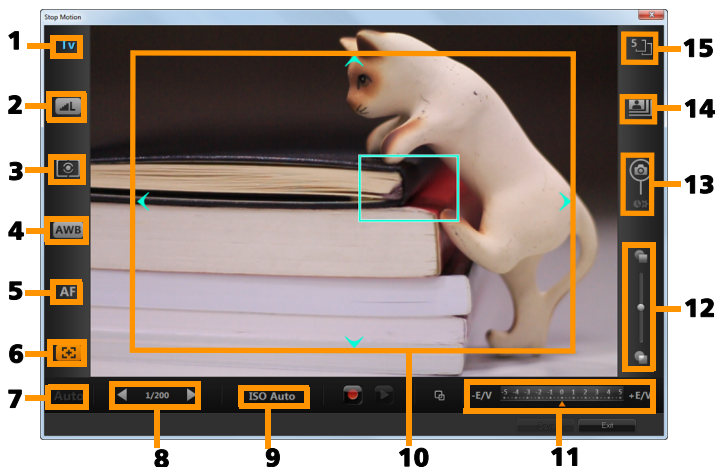
- 1 支持的 DSLR 连接好后，自动对焦按钮 **AF** 将自动启用。可以选择保持此设置，或单击手动对焦按钮 **MF**。

注意：如果 DSLR 不支持“自动对焦”，“手动对焦”按钮将自动启用，“自动对焦”按钮将灰显。

- 2 单击显示焦距按钮 ，可在支持的 DSLR 上显示即时取景焦距。
- 3 修改以下任一 DSLR 设置：ISO、白平衡、Ev、度量模式和图像质量。Corel 会声会影为模式、光圈和快门速度使用 DSLR 设置。
- 4 单击扩大按钮，切换到“扩大”模式 。

## 使用 DSLR 扩大模式

Corel 会声会影 模拟相机取景器，可让您快速访问 DSLR 功能和设置。





部分	描述
1 — 模式	显示所选相机模式的信息。
2 — 图像质量	设置图像大小和质量。
3 — 度量模式	从相机的预设选项中选择，从而设置度量模式。
4 — 白平衡	从相机的预设选项中选择，从而设置白平衡。
5 — 焦距指示器	显示所选焦距设置的信息。
6 — 显示焦距	在屏幕上显示即时取景焦距指导。
7 — 光圈	显示相机的光圈设置。将在 DSLR 处于 P 或 Tv 模式时禁用。
8 — 快门速度	显示相机的快门速度设置。将在 DSLR 处于 P 或 Av 模式时禁用。
9 — ISO	从相机的预设选项中选择，从而调整 ISO 设置。
10 — 即时取景焦距指导	单击箭头或拖动焦距区域框，调整焦距区域。
11 — Ev	选择曝光值补偿设置。
12 — 洋葱皮	移动滑块，从而控制新捕获图像和之前捕获的帧的阻光度。
13 — 自动捕获	启用自动捕获功能。
14 — 捕获分辨率	设置图像分辨率。可以从预设选项中选择或使用 DSLR 上的设置。
15 — 图像区间	设置各个图像的曝光时间。

## 定格动画支持的 DSLR 设备

Canon EOS-1Ds Mark III、EOS-1D Mark IV、EOS-1D Mark III、EOS 1D X、EOS 5D Mark III、EOS 5D Mark II\*、EOS 7D\*、EOS 40D、EOS 50D\*、EOS 60D\*、EOS 60Da\*、EOS 650D/Rebel T4i、EOS 600D/

Rebel T3i、EOS 1100D/Rebel T3、EOS 550D/Rebel T2i、EOS 500D/  
Rebel T1i、EOS 450D/Rebel XSi、EOS 1000D/Rebel XS、EOS-1D C、  
EOS 6D、EOS M

\* 支持的型号可显示即时取景焦距指导。

## 多相机编辑



使用**多相机编辑器**，可以通过从不同相机、不同角度捕获的事件镜头创建外观专业的视频编辑。

通过简单的多视图工作区，在播放视频素材时，可同步素材并进行动态编辑，最多同时处理 \* 六个相机的视频。只需单击一下，即可从一个视频素材切换到另一个，与播音室从一个相机切换到另一个来捕获不同场景角度或元素的方法相同。

可以捕获多种视频记录设备的镜头，例如运动型相机、无人机自拍相机、DSLR 或智能手机。您还可以包含话筒上独立捕获的音频。

*\* 相机数量取决于您所用的软件版本。*

本部分包含以下主题：

- 多相机编辑器工作区
- 多相机编辑的基本步骤
- 将视频和音频素材导入到多相机编辑器中
- 同步多相机项目中的视频和音频素材
- 选择多相机项目的音频源
- 编辑多个素材来创建多相机编辑
- 在多相机编辑器中添加画中画 (PIP)
- 管理多相机源文件
- 保存并导出多相机项目
- 通过多相机编辑器使用智能代理

## 多相机编辑器工作区


以下图像展示了多相机编辑器的主要功能。




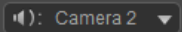
### 工具栏、播放和其他控件


工作区中的控件如下所示。



主工具栏包含以下控件：



 **相机编号** — 您可以设置多视图窗格来显示四个或六个相机，具体取决于软件的版本。

 **源同步类型** — 可以同步素材。有关详细信息，请参阅第 209 页上的“同步多相机项目中的视频和音频素材”。



 **主音频** — 可以选择首选音频源。有关详细信息，请参阅第 210 页上的“选择多相机项目的音频源”。


 **分割素材** — 可以将素材分割成片段。有关详细信息，请参阅第 214 页上的“在多相机编辑器中分割素材”。


  **设置 / 删除标记** — 可以出于编辑的目的在相机音轨上添加标记，如音频同步。


  **转场和区间** — 可以在多相机音轨素材之间应用转场，并为转场设置区间。有关详细信息，请参阅第 213 页上的“在多相机片段间添加转场”。


主预览窗格包含以下控件：

  **左旋和右旋** — 在将素材添加到多相机音轨或 PIP 音轨之前，可以在相机音轨中旋转素材。注意：只可旋转未锁定的音轨。


 **播放条带有主页、前一帧、播放、下一帧和结束按钮。**


 **循环** — 结束时可以循环到开始，继续播放所选音轨。



 **设置音量** — 可以调整播放的音频音量。


 **时间码控件** — 可以查看并设置主预览窗格中出现的时间 / 帧，并在时间轴中设置滑轨。单击箭头或数字值来设置时间 / 帧。


时间轴包含以下控件：


 **源管理器** — 可添加和删除素材。有关详细信息，请参阅第 215 页上的“管理多相机源文件”。


 **显示 / 隐藏音频波形视图** — 可以查看相机和音频轨的音频波形。

  **锁定 / 解除锁定** — 出现在各个音轨上。建议同步之后锁定音轨。


 **包含同步 / 从同步中排除** — 可以确定同步过程中包含哪些音轨。


 **静音 / 取消静音** — 可以针对所选音频轨关闭音频（静音）或打开音频（取消静音）。

 **缩放到时间轴** — 此控件位于时间轴的左下角，可展开或压缩项目，以便在时间轴中查看整个项目。

 **缩放级别滑块** — 拖动滑块或单击放大（加号）或缩小（减号）以更改项目的缩放级别。在编辑多相机音轨中的各个片段时，这一功能特别有用。

以下常规控件出现在应用程序窗口左上角。

 **设置** — 可以访问代理管理器并另存为。有关详细信息，请参阅第 216 页上的“通过多相机编辑器使用智能代理”和第 216 页上的“保存多相机项目”。

 **撤消和重复** — 可以撤消或重复多相机编辑器中的大部分操作。

## 多相机编辑的基本步骤

以下步骤概述了多相机编辑过程。

- 1 导入要在会声会影库中使用的视频和音频素材。通常，这些是同时捕获相同事件的多个素材。
- 2 选择库中的素材，并导入到多相机编辑器中。
- 3 同步时间轴上的素材。如果所有素材都有音频，但您可以使用多种方法进行同步，那么您可以自动执行此操作。
- 4 选择要保留的音频（如果您使用原始音频）。您也可以选择独立的音频轨。
- 5 开始构建多相机编辑。您可以同时播放所有素材，并在多视图窗格中单击要显示的“相机”。您可根据需要多次切换素材。所选

镜头显示在主预览窗格中。然后，您可以预览多相机音轨中的项目并进行微调。

## 6 保存并退出多相机编辑器以返回会声会影并输出项目。


**重要提示！** 建议在退出多相机编辑器之前完成多相机编辑。如果在多相机编辑器中重新打开项目，可能不支持在另一编辑器中对项目进行更改。这就是说，某些更改将被还原。

## 将视频和音频素材导入到多相机编辑器中

创建多相机项目的第一步是将素材导入到多相机编辑器中。多数情况下，这将是来自导入到会声会影库中的相同事件的大量素材。

您可以同时处理最多六个视频素材，包含最多两个独立音频素材。

### 将视频素材导入到多相机编辑器中

- 1 在会声会影库中，选择想要使用的所有素材。
- 2 执行以下其中一项操作：
  - 在时间轴工具栏上，单击多相机编辑器按钮 。
  - 右键单击所选素材，并选择多相机编辑器。

## 同步多相机项目中的视频和音频素材

您可以同步视频和音频素材，以便所有素材校准到同一时刻。完成此功能的最简单方法是让多相机编辑器分析每个素材的音频，并自动同步素材。如果您制定了录制计划，则可以使用特殊音频信号，例如拍手（与在专业拍摄中使用响板的功能相近）某些事件有自然音频提示，可帮助完成同步过程，例如有开始信号的音乐性能或体育比赛。





您还可以通过使用标记、拍摄时间来同步素材，也可以通过将时间轴上的素材拖动到需要的时间码来手动调节。例如，您可以使用诸如闪光等通用可视元素来手动同步视频。如果视频镜头不包含音



频，或者素材内的音频波形难以同步，或者您希望手动校准素材，这些方法非常有用。


有些情况下，您可能需要使用各种同步选项，具体取决于源镜头。

## 在多相机编辑器中同步视频和音频素材

1 在将素材导入到多相机编辑器后，从工具栏上的源同步类型下拉列表中选择以下选项之一：

- **音频** — 单击下拉列表旁边的同步按钮， 以同步时间轴上的素材。注意：视频素材必须包含音频才能使用此选项。
- **标记** — 通过可视提示选择时间轴上的一个素材、播放素材或拖曳至需要的位置，并单击工具栏上的设置 / 删除标记按钮  以添加标记。将标记添加到每个素材后，单击工具栏上的同步按钮  以根据标记校准素材。
- **拍摄日期 / 时间** — 单击同步按钮  以根据相机记录的元数据所指示的拍摄日期和时间同步素材。注意：必须同步相机上的时钟才能获得准确结果。
- **手动** — 通过可视提示将每个素材拖动到时间轴上需要的位置。

**注意：**如果想要从同步过程中排除某些素材，请单击相应音轨上的从同步中排除按钮。 再次单击该按钮（启用同步 ）可包含音轨。

**提示：**同步素材后，可以使用各个音轨上的锁定按钮， 以确保在编辑过程中音轨保持同步。

## 选择多相机项目的音频源

在多相机编辑器中导入并同步素材后，可以决定项目的音频。例如，如果有四个视频素材，并且这些素材都包含音频，建议单独倾




听每个素材，并选择音质最佳的素材。您还可以选择使用独立的音频素材。

使用其他选项，您可以使用所有素材中的音频、没有素材或在切换相机时切换音频（自动），您可以选择利用通过运动镜头或其他操作镜头捕获的音频。

默认情况下，选择**相机 1**的音频。

## 选择多相机项目的音频源

- 1 针对显示在工具栏上的**多相机编辑器**时间轴上的素材，单击**主音频**框并选择**相机**或**音频**素材。单击**播放**  来倾听每个素材的音频音质。
- 2 选择项目中要使用的**相机**或**音频**素材。所有其他音轨中的音频将被设置为静音。

其他选项包括：

- **自动** — 切换音频以匹配播放的素材
- **无** — 多相机项目中不包含任何音频。退出多相机编辑器后，可以在会声会影中添加音频。
- **所有相机** — 同步播放所有素材中的音频

**提示：**如果您打算在退出**多相机编辑器**后编辑音频，请注意在**主音频**中选择的设置可确定哪些音轨可用作会声会影中的音频轨。


## 编辑多个素材来创建多相机编辑

在**多相机编辑器**中导入并同步素材并选择音频设置后，您可以开始编辑素材以创建多相机编辑。**多相机编辑器**中的多视图窗格让这项任务轻松有趣。就像 DJ 切换和混合音轨一样来创建新音乐编辑，通过**多相机编辑器**，您可以采用可视化方式通过转场在视频轨之间切换与混合。

如果您注意到播放缓慢或不够流畅，可以检查**智能代理**设置。有关详细信息，请参阅第 216 页上的“通过多相机编辑器使用智能代理”。

使用多视图窗格和主预览窗格构建基本编辑后，可以在**多相机**音轨中微调项目，并利用转场和素材分割工具等编辑功能。请注意，您必须在将素材添加到**多相机**音轨中的编辑之前，在各个**相机**音轨中完成某些类型的编辑（如旋转素材等）。

## 创建多相机编辑

- 1 针对**多相机编辑器**时间轴上的素材，单击主预览窗格下方的**播放按钮** 。

可在多视图窗格中同时查看所有相机的镜头。

- 2 要开始构建项目，当视频显示在多视图窗格中时，请单击要显示的相机的预览。

所选相机的镜头显示在主预览窗格中。




*多视图窗格显示在主预览窗格的左侧。可在多视图窗格中同时查看所有相机的镜头。*

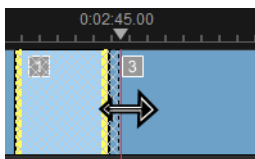
- 3 要切换相机，请单击多视图窗格中的不同相机预览。您可根据需要多次切换相机。您可以检查**多相机**音轨中的项目。



时间轴中的多相机音轨显示编辑中的相机片段。


如果想要调节多相机音轨的缩放级别，请拖动时间轴左下角的缩放级别滑块 。

- 4 使用多视图窗格完成第一步后，您可以改进多相机音轨中的开关时间，方法是播放项目并拖曳到要编辑的位置，单击相机片段并拖动边缘，直至您要显示的帧出现在主预览窗格中。



要将多相机音轨中的片段切换到不同相机，请右键单击该片段并从上下文菜单中选择一个不同相机，或单击多视图窗格中的相机预览。

## 在多相机片段间添加转场

- 1 在多相机音轨中，单击一个片段。
- 2 在工具栏上，单击转场按钮 。处于活动状态时，按钮的轮廓为黄色，转场图标（“AB”）出现在时间轴上  
如果按钮呈灰显状态，请轻轻拖动片段边缘来重新激活按钮。  
默认应用交叉淡化转场。
- 3 在工具栏上，在转场区间框中键入时间。

**提示：**您可以向项目中添加黑色片段或空白片段。您可以通过右键单击片段并选择**黑色**或**空白**将多相机音轨中已经存在的片段更改为黑色或空白。您可以在视频片段和黑色片段之间应用转场。要在播放项目时添加黑色或空白片段，则无需单击多视图窗格中的相机预览，请单击相机预览右侧的**黑色 (B)** 或**空白 (O)** 片段。



## 在多相机编辑器中分割素材

- 1 在时间轴上，选择多相机或 PIP 音轨中的素材，单击**播放**或将滑块拖动到要分割的位置。
- 2 单击**分割素材**按钮。

**注意：**要用不同相机替换部分片段时（特别是在添加另一开关时），分割素材非常有用。




## 在多相机编辑器中添加画中画 (PIP)

您可以向多相机项目中添加画中画 (PIP) 效果。通过 PIP，可以在背景中播放主视频，在屏幕的一个区域播放视频。



以下图像演示了画中画 (PIP) 的概念。



## 向多相机项目中添加画中画 (PIP) 效果

- 1 在多相机音轨中创建多相机编辑后，单击播放按钮  或拖曳到多相机音轨中想要添加 PIP 效果的位置。
- 2 在时间轴上，单击 PIP 音轨上的圆圈来激活音轨。  
处于活动状态时圆圈内部填充为红色  PIP。
- 3 在多视图窗格中，单击要使用的相机的预览。  
该片段添加至 PIP 音轨。
- 4 要设置片段的终点，请在 PIP 音轨中单击片段结尾，并拖放到时间轴上需要的位置。
- 5 要选择 PIP 的角，请单击 PIP 音轨上的更改 PIP 位置按钮  并选择需要的位置。  
主预览窗格中可看到 PIP 位置。

## 管理多相机源文件

您可以使用源管理器在多相机项目的音轨中添加和删除视频与音频素材。您还可查看关于素材的信息，例如素材区间、素材位置，而且还可锁定音轨或解除锁定。

### 使用源管理器添加、删除或管理素材

- 1 在时间轴左上角，单击源管理器按钮 。
- 2 在源管理器对话框中，进行下列任意操作：
  - 单击某个音轨的锁定 / 解除锁定按钮以解除音轨的锁定以便进行编辑，或锁定音轨防止编辑。
  - 要向音轨中添加素材，请选择一个音轨，单击添加素材按钮， 导航到要添加的素材，并单击打开。素材出现在音轨的编号列表中。

- 要从音轨中删除素材，请选择一个音轨，并在该音轨的素材列表中，勾选要删除的素材旁边的复选框，并单击删除按钮




## 保存并导出多相机项目

完成多相机项目的构建后，可以保存以便编辑、导出并从会声会影中共享。

**重要提示！** 建议在退出多相机编辑器之前完成多相机编辑。如果在多相机编辑器中重新打开项目，可能不支持在会声会影中对项目进行更改。这就是说，某些更改将被还原。

### 保存多相机项目

- 单击窗口底部的**确定**按钮可以当前名称（如窗口右上角所示）保存项目。此操作还可关闭**多相机编辑器**。

如果您要重命名项目，请在退出前单击**设置**按钮 ，选择**另存为**，并在**项目名称**框中键入名称。

会声会影库中会出现多相机项目。

要在会声会影中打开多相机项目 (.vsp)，请在**编辑**工作区中，将多相机项目从库中拖动到时间轴上。默认情况下，项目显示为复合素材。要扩展处理各个音轨的素材，请在按住 Shift 键的同时将项目从库拖放到时间轴上。

## 通过多相机编辑器使用智能代理

智能代理功能的主要作用是在处理较大、高分辨率视频文件时提高编辑效率，改善预览体验。

智能代理可创建较大源文件的较低分辨率工作副本。这些智能文件称为“代理”文件。使用代理文件可提高高分辨率项目的编辑效率（例如，包含 HDV 和 AVCHD 源文件的项目）。

可在会声会影工作区或多相机编辑器中设置与调整智能代理。有关详细信息，请参阅第 46 页上的“使用智能代理，获得更加快捷高效的编辑体验”。





## 保存和共享



影片项目完成后，该进行保存和共享。项目保存后，所有文件通过渲染过程整合在一起，创建一个视频文件。

您可以将影片保存为可在计算机或移动设备上播放的视频文件，将项目刻录到带有菜单的光盘，或将影片直接上传至 YouTube、Facebook、Flickr 或 Vimeo 帐户。

本部分包含以下主题：

- 选择共享选项
- 保存至视频文件，用于计算机回放
- 保存至视频文件，用于移动设备
- 保存 HTML5 视频文件
- 上传到网络
- 创建 3D 视频文件
- 从项目的某部分创建视频文件（修整）
- 创建声音文件
- 在“共享”工作区使用自定义配置文件

### 选择共享选项

Corel 会声会影提供以下共享类别：

- **计算机** — 将影片保存为可在计算机上播放的文件格式。也可以使用此选项，将视频声轨保存为音频文件。有关详细信息，请参阅第 220 页上的“保存至视频文件，用于计算机回放”和第 229 页上的“创建声音文件”。

- **设备** — 将影片保存为可在移动设备、游戏机或相机上播放的文件格式。有关详细信息，请参阅第 222 页上的“保存至视频文件，用于移动设备”。
- **HTML5** — 如果在项目开始时选择**文件 > 新建 HTML5 项目**或打开 HTML5 项目，该输出选项在**共享工作区**可用。此格式与 Safari 等各种浏览器兼容。有关详细信息，请参阅第 223 页上的“保存 HTML5 视频文件”。
- **网络** — 将影片直接上传至 YouTube、Facebook、Flickr 或 Vimeo。影片以您所选网站的**最佳格式**保存。有关详细信息，请参阅第 225 页上的“上传到网络”。
- **光盘** — 保存影片，并刻录到光盘或 SD 卡。有关详细信息，请参阅第 233 页上的“刻录光盘”。
- **3D 影片** — 将影片保存为 3D 回放格式。有关详细信息，请参阅第 227 页上的“创建 3D 视频文件”。
- **会声会影项目** — 如果您在项目开始时选择**文件 > 新建 HTML5 项目**，可以保存本地 Corel 会声会影格式 (\*.vsp) 的副本。有关详细信息，请参阅第 225 页上的“将 HTML5 项目保存为 Corel 会声会影 Pro 项目 (VSP)”。


## 保存至视频文件，用于计算机回放

通过 Corel 会声会影，您可以将影片项目保存为可在计算机上回放的视频文件格式。



在将整个项目渲染为影片文件之前，务必通过单击**文件 > 保存或另存为**，先将其保存为 Corel 会声会影项目文件 (\*.vsp)。这样，您可以随时返回项目并进行编辑。


## 创建视频文件，用于计算机回放

- 1 在共享工作区，单击计算机按钮 。
- 2 单击以下其中一个按钮，查看并选择视频的配置文件：
  - AVI
  - MPEG-2
  - AVC/H.264
  - MPEG-4
  - WMV
  - MOV
  - 音频
  - 自定义

如果要为视频文件使用“项目设置”，启用按钮上方的与项目设置相同复选框。

- 3 在配置文件或格式下拉列表中，选择一个选项。

如果要创建自定义配置文件，单击创建自定义配置文件按钮



。有关详细信息，请参阅第 230 页上的“在“共享”工作区使用自定义配置文件”。

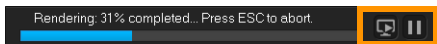
- 4 在文件名框中，键入文件名。
- 5 在文件位置框中，指定要保存此文件的位置。
- 6 设置以下任一选项：
  - 只创建预览范围 — 只渲染“预览”面板中在“修整标记”之间选择的视频部分。
  - 启用智能渲染 — 分析视频中之前渲染的所有部分，只渲染新增或修改的部分。这样可显著减少渲染时间。
- 7 单击开始。



按 [Esc] 键取消渲染过程。

渲染视频时，会出现进度条。您可以使用进度条上的按钮，执行以下操作：

- 单击进度条上的**暂停 / 播放按钮**  可暂停和恢复渲染过程。
- 单击**回放按钮**  可以在渲染时启用预览，或停止预览以缩短渲染时间。




渲染进度条

## 保存至视频文件，用于移动设备

您可以将影片项目保存为可在各种移动设备（如智能手机、平板电脑和游戏机）上回放的文件格式。Corel 会声会影包括一系列配置文件，可针对特定设备优化视频。

### 为便携式设备或摄像机创建视频文件

- 1 在共享工作区，单击**设备按钮** .
- 2 单击以下其中一个按钮，查看并选择视频的配置文件：
  - **DV** — 将项目转换为与 DV 兼容且可写回到 DV 摄像机的视频文件。将摄像机连接到计算机，打开摄像机并将其设置为**播放 / 编辑模式**。请查看摄像机手册以了解具体操作说明。
  - **HDV** — 将项目转换为与 HDV 兼容且可写回到 HDV 摄像机的视频文件。将摄像机连接到计算机，打开摄像机并将其设置为**播放 / 编辑模式**。请查看摄像机手册以了解具体操作说明。
  - **移动设备** — 创建与大多数平板电脑和智能手机兼容的高清 MPEG-4 AVC 文件，包括 iPad、iPhone 和 Android 设备。
  - **游戏机** — 创建与 PSP 设备兼容的 MPEG-4 AVC 视频文件。
- 3 在配置文件下拉列表中，选择一个选项。
- 4 在文件名框中，键入文件名。

- 5 在文件位置框中，指定要保存此文件的位置。
- 6 设置以下任一选项：
  - 只创建预览范围 — 只渲染“预览”面板中在“修整标记”之间选择的视频部分。
  - 启用智能渲染 — 分析视频中之前渲染的所有部分，只渲染新增或修改的部分。这样可显著减少渲染时间。
- 7 单击开始。



按 [Esc] 键取消渲染过程。



也可以在素材库中右击视频素材并选择 DV 录制，以便在编辑工作区写回到 DV 摄像机。

## 保存 HTML5 视频文件

如果在项目开始时选择文件 > 新建 HTML5 项目，HTML5 文件输出选项将显示在共享工作区。

HTML5 项目可包括超链接和章节。该视频格式与支持 HTML5 技术的浏览器兼容，包括大部分最新浏览器以及用于 iPhone、iPad、和 iPod 触摸设备的 Safari。


您可以将 HTML5 视频项目直接保存到基于云的存储服务，如 Dropbox 和 Google Drive。有关通过基于云的服务共享的更多信息，请参阅 Dropbox 或 Google Drive 帮助。

有关启动 HTML5 项目的更多信息，请参阅第 11 页的“创建新项目”。

将 HTML5 项目保存为可编辑 Corel 会声会影项目

如果需要稍后编辑项目并将其导出为除 HTML5 以外的其它格式，您可以将项目的副本保存为本地 Corel 会声会影 Pro 格式 (\*.vsp)。

## 创建 HTML5 视频文件夹

- 1 在共享工作区，单击 HTML5 文件按钮 。
- 2 修改以下任一设置：
  - **WebM** — 如果要使用 WebM 格式，在**视频格式**区域勾选 WebM 格式复选框。（推荐）
  - **尺寸** — 从下拉列表中选择屏幕分辨率和宽高比。
  - **平整音频和背景视频** — 如果您不确定浏览器是否可支持多个视频或音频轨，在**尺寸**区域勾选此复选框。（推荐）
- 3 在项目文件夹名称框中，键入名称。
- 4 在文件位置框中，指定要保存此文件夹的位置。

如果要将其保存至基于云的存储服务，浏览本地文件夹查找首选服务。



- 5 设置以下任一选项：
  - **只创建预览范围** — 只渲染“预览”面板中在“修整标记”之间选择的视频部分。
  - **启用智能渲染** — 分析视频中之前渲染的所有部分，只渲染新增或修改的部分。这样可以显著减少渲染时间，但不可用于 WebM 输出。
- 6 单击开始。

您可以打开浏览器中的 `Index.html`，在输出文件夹中观看视频。



按 [Esc] 键取消渲染过程。


渲染视频时，会出现进度条。您可以使用进度条上的按钮，执行以下操作：

- 单击进度条上的**暂停 / 播放按钮**  可暂停和恢复渲染过程。
- 单击**回放按钮**  可以在渲染时启用预览，或停止预览以缩短渲染时间。



渲染进度条

## 将 HTML5 项目保存为 Corel 会声会影 Pro 项目 (VSP)

- 1 在共享工作区，单击会声会影项目按钮 .
- 2 在主题框中，键入主题信息。
- 3 在描述框中，键入项目描述。
- 4 在文件格式下拉列表中，选择 VSP 版本。
- 5 在文件名框中，键入文件名。
- 6 在文件位置框中，指定要保存此项目的位置。
- 7 单击开始。

## 上传到网络

将视频上传至 YouTube（2D 和 3D 格式）、Facebook、Flickr 和 Vimeo，在线共享视频项目。您可以从 Corel 会声会影中访问您的帐户。如果您当前没有帐户，将提示您创建帐户。


第一次通过 Corel 会声会影登录时，将要求您授权在线帐户与 Corel 会声会影之间的连接。通过该授权，可以交换与视频成功上传相关的有限信息。

和所有视频上传一样，上传后，在线网站通常需要时间来发布视频。



请务必遵守 YouTube、Facebook、Flickr 和 Vimeo 规定的关于视频和音乐版权所有权的使用条款。

## 将视频上传至 YouTube、Facebook、Flickr 和 Vimeo

1 在共享工作区，单击网络按钮 。

2 单击以下其中一个按钮：

- YouTube
- Facebook
- Flickr
- Vimeo

如果需要登录，会出现登录按钮。单击该按钮登录。如果这是您第一次登录，将要求您授权 Corel 会声会影与在线帐户之间的连接。

3 填写相关信息，如视频标题、描述、隐私设置和其它标记。

如果要将 3D 视频上传至 YouTube，启用隐私框中的另存为 3D 视频复选框。

4 启用以下其中一项选项：

- 上传项目 — 可以接受默认设置，或从下拉列表中选择配置文件。在文件名框中键入名称并选择文件位置。
- 上传文件 — 在打开视频文件对话框中选择保存的视频文件并单击打开。

5 设置以下任一选项：

- 只创建预览范围 — 只渲染“播放器”面板中在修整标记之间选择的视频部分。
- 启用智能渲染 — 分析视频中之前渲染的所有部分，只渲染新增或修改的部分。这样可显著减少渲染时间。

6 单击开始。



上传完成后出现一则消息。




要登录不同的用户帐户，先单击 **YouTube**、**Facebook**、**Flickr** 和 **Vimeo** 按钮下方出现的**注销按钮**。然后，您可以登录不同的用户帐户。

YouTube 目前只支持 MP4 格式的 3D 文件，因此如果您上传之前保存的 3D 视频，请确保之前的文件可兼容。建议使用并排 3D。

## 创建 3D 视频文件

Corel 会声会影可让您创建 3D 视频文件或将普通的 2D 视频转化为 3D 视频文件。务必参阅 3D 回放设备的说明，以了解观看 3D 视频需要的文件和设备类型，这点非常重要。例如，您可能只需要一般的红蓝眼镜（红蓝），或者您可能需要特殊的偏振光眼镜来观看偏振光电视屏幕。

## 创建 3D 视频文件

1 在共享工作区，单击 **3D 影片按钮** .

2 单击以下其中一个按钮：

- MPEG-2
- AVC/H.264
- WMV
- MVC

3 在**配置文件**或**格式**下拉列表中，选择一个选项。

如果要创建自定义配置文件，单击**创建自定义配置文件按钮**



。有关详细信息，请参阅第 230 页上的“在“共享”工作区使用自定义配置文件”。



4 从下列 3D 转换选项中选择一个：

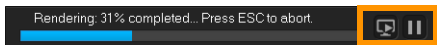
- **红蓝** — 观看 3D 视频只需要一般的红色和蓝色立体 3D 眼镜，无需专门的显示器。
  - **并排** — 观看 3D 视频需要偏振光 3D 眼镜和与其兼容的偏振光显示器。
- 5 在文件名框中，键入文件名。
  - 6 在文件位置框中，指定要保存此文件的位置。
  - 7 设置以下任一选项：
    - **只创建预览范围** — 只渲染“播放器”面板中在修整标记之间选择的视频部分。
    - **启用智能渲染** — 分析视频中之前渲染的所有部分，只渲染新增或修改的部分。这样可显著减少渲染时间。
  - 8 单击开始。



按 [Esc] 键取消渲染过程。

渲染视频时，会出现进度条。您可以使用进度条上的按钮，执行以下操作：

- 单击进度条上的**暂停 / 播放按钮**  可暂停和恢复渲染过程。
- 单击**回放按钮**  可以在渲染时启用预览，或停止预览以缩短渲染时间。



渲染进度条

## 从项目的某部分创建视频文件（修整）

对于任何共享类别，您可以使用预览窗口下方的修整标记并启用只创建预览范围复选框，从项目的某部分，而非整个项目，创建视频。

有关使用“播放器”面板的更多信息，请参阅第 26 页上的“使用“播放器”面板”。

## 从修整的范围创建视频文件

- 1 在共享工作区，单击共享类别，单击输出选项，并选择设置。
- 2 确保只创建预览范围复选框已勾选。
- 3 在“播放器”面板中，单击项目。
- 4 将橙色修整标记拖动至您想要的开始和结束点，从而选择范围。




只渲染橙色“修整标记”之间的区域


- 5 在“共享”工作区右下角，单击开始。

## 创建声音文件

通过 Corel 会声会影，您可以从已有视频文件中创建声音文件。如果您要将同一个声轨应用到另一组图像上，或要将现场表演的音频转换成声音文件，此功能尤其有用。Corel 会声会影使您能在项目中轻松创建 MP4、OGG、WAV 或 WMA 格式的音频文件。

## 创建音频文件

- 1 在共享工作区，单击计算机按钮 ，并单击音频。
- 2 在格式下拉列表中，选择音频文件格式。

如果要调整格式的设置，单击选项按钮 ，并在配置文件或属性页面上调整任意设置。

- 3 在文件名框中，键入文件名。
- 4 在文件位置框中，指定要保存此文件的位置。




- 5 设置以下任一选项：
  - 只创建预览范围 — 只渲染“播放器”面板中在修整标记之间选择的视频部分。
  - 启用智能渲染 — 分析视频中之前渲染的所有部分，只渲染新增或修改的部分。这样可显著减少渲染时间。
- 6 单击开始。

## 在“共享”工作区使用自定义配置文件

从共享工作区输出项目之前，您可以创建和保存计算机与 3D 影片共享类别中适用于大部分视频文件格式的自定义配置文件 — 只有音频和自定义输出格式不支持自定义配置文件。


有关自定义配置文件的更多信息，请参阅第 45 页上的“创建自定义配置文件”。

## 在“共享”工作区创建自定义配置文件


- 1 在共享工作区，单击计算机按钮  或 3D 影片按钮 。
- 2 单击输出格式按钮。
- 3 在配置文件下拉列表中，单击已有配置文件，用作自定义配置文件的基础。
- 4 单击创建自定义配置文件按钮 。
- 5 在新建配置文件选项对话框中，单击 Corel 会声会影选项卡，并在配置文件名称框中键入名称。
- 6 单击常规选项卡，选择您想要的设置。  
注意：其它选项卡和设置是否可用取决于您选择的格式类型。
- 7 单击确定。

自定义配置文件出现在配置文件下拉列表中。

## 在“共享”工作区编辑自定义配置文件

- 1 在共享工作区，选择您创建配置文件的输出格式，并在配置文件下拉列表中选择配置文件。
- 2 单击编辑自定义配置文件按钮 。
- 3 在编辑配置文件选项对话框中，更改您想要的设置并单击确定。

## 在“共享”工作区删除自定义配置文件

- 1 在共享工作区，选择您创建配置文件的输出格式，并在配置文件下拉列表中选择配置文件。
- 2 单击删除自定义配置文件按钮 。





## 刻录光盘

Corel 会声会影可将项目刻录到 DVD、AVCHD 或 Blu-ray 光盘。或者，您可以将项目导出至 SD 卡。

本部分包含以下主题：

- 将项目保存到光盘
- 组合文件
- 添加和编辑章节
- 编辑菜单模板
- 创建高级菜单
- 刻录前预览影片和菜单
- 将项目刻录到光盘上
- 复制光盘镜像文件
- 创建光盘卷标

## 将项目保存到光盘

### 将项目输出到光盘上

- 1 在共享工作区，单击光盘按钮。
- 2 从下列输出格式中选择一个：
  - DVD
  - AVCHD
  - Blu-ray
  - SD 卡

将显示一个新窗口，用于自定义光盘输出。



## 部分

## 描述

- |                 |                           |
|-----------------|---------------------------|
| 1 — 飞梭栏         | 跳至特定场景。                   |
| 2 — 开始标记 / 结束标记 | 在项目中设置预览范围或设置素材修整的开始和结束点。 |
| 3 — 设置和选项       | 访问参数选择对话框和光盘模板管理器。        |
| 4 — 项目设置        | 确定在预览项目时影片项目的渲染方式。        |
| 5 — 更改显示宽高比     | 在 4:3 和 16:9 宽高比之间选择。     |
| 6 — 导览面板        | 提供回放按钮。                   |



- 
- |            |                                       |
|------------|---------------------------------------|
| 7 — 关闭按钮   | 关闭 <b>创建光盘</b> 对话框，打开 <b>另存为</b> 对话框。 |
| 8 — 媒体素材列表 | 将添加的媒体素材作为略图显示。                       |
- 




即使您未将会声会影 Pro 项目保存为 \*.vsp 文件，您也可以将其导入**创建光盘**对话框进行刻录。



导入的视频会自动调整为正确的宽高比（按“光盘模板管理器”对话框中的说明），使用 Letterbox 或 Pillarbox 模式使其适合正确的宽高比。

## 保存光盘输出项目

- 1 在光盘输出窗口，单击**关闭按钮**。  
另存为窗口打开。
- 2 在**文件名框**中，键入文件名。
- 3 在**保存位置**下拉列表中，选择文件位置。
- 4 在**保存类型**下拉列表中，选择文件格式。  
可以选择与会声会影早期版本兼容的文件格式。
- 5 单击**保存**。

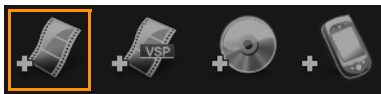
**注意：**光盘格式按钮上的复选标记  表示，光盘项目已保存。单击之前选择的光盘格式按钮，继续光盘输出过程。还可以稍后编辑光盘项目。单击**文件 > 打开项目**，选择已保存的会声会影 Pro 项目文件 (\*.vsp)。

## 组合文件

您可以导入您想要在最终影片中出现的视频或会声会影 Pro 项目文件 (\*.vsp)。

## 添加视频

- 1 单击添加视频文件。查找存储视频的文件夹。选择一个或多个视频素材。

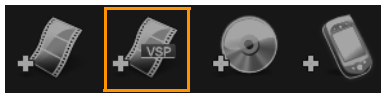


- 2 单击打开。

注意：视频素材添加到“媒体素材列表”后，您可能会看到一个黑色的略图，这可能是由于视频素材的第一个帧是黑色的。要更改略图，单击视频素材，将“飞梭栏”移动到您想要的场景。右击略图并选择改变略图。

## 添加会声会影 Pro 项目

- 1 单击添加会声会影项目文件。查找存储项目的文件夹。选择一个或多个您想要添加的视频项目。



- 2 单击打开。



您还可以从 DVD、AVCHD 和 BDMV 光盘中添加视频。



您可以使用飞梭栏、开始标记 / 结束标记和导览控制来修整视频素材和会声会影 Pro 项目。修整视频允许您随意精确地编辑视频长度。

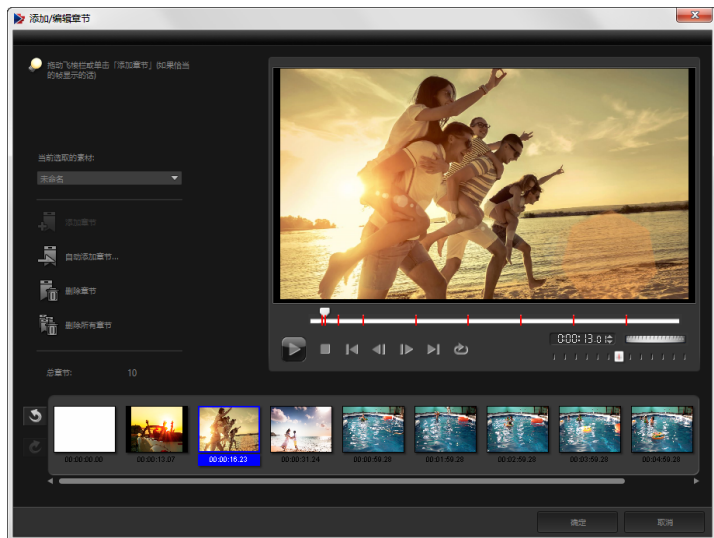
## 添加和编辑章节

此功能只在选择**创建菜单**选项时才可用。通过添加章节，您可以创建与相关视频素材链接的子菜单。将章节点添加到会声会影项目

时，这些自动转换为光盘菜单章节。有关详细信息，请参阅第 51 页上的“添加提示和章节”。



每个视频素材您最多可以创建 99 个章节。



每个章节在子菜单中都显示为一个视频略图，就像是视频素材的书签。当用户单击章节时，视频的播放将从所选章节开始。

如果未选择创建菜单选项，单击下一步后不会创建任何菜单，而是直接预览步骤。



如果您只使用一个会声会影 Pro 项目或一个视频素材创建光盘，那么创建菜单时不要选择将第一个素材用作引导视频。

## 创建或编辑与视频素材链接的章节

- 1 在媒体素材列表选择一个视频。
- 2 单击添加 / 编辑章节。
- 3 拖动飞梭栏，移动到您想设置为章节的场景，然后单击添加章节。您还可以单击自动添加章节让会声会影 Pro 自动选择章节。  
注意：如果您想使用自动添加章节，您的视频长度至少必须为一分钟或视频带有场景变化信息。
- 4 重复步骤 3 可以添加更多章节点。
- 5 单击确定。



您还可以使用删除章节或删除所有章节删除不想要的章节。



如果您单击自动添加章节，而您的视频是 DV 格式的 AVI 文件，则程序会自动检测场景变化并相应地添加章节。对于 MPEG-2 文件，程序会使用场景变化信息自动生成章节。

## 创建光盘菜单

光盘菜单可使用户轻松地浏览光盘的内容，方便地选择要观看的特定视频部分。

在 Corel 会声会影中，您可以通过应用菜单模板，并进行编辑使之符合项目需求来创建光盘菜单。


## 应用菜单模板

- 1 选择 1 添加媒体页面中的创建菜单并单击下一步。您将转到 2 菜单和预览页面。
- 2 在画廊选项卡中，单击要应用的菜单模板略图。

## 将布局设置应用到其它菜单页面


- 单击编辑选项卡中的布局设置，然后选择应用到此菜单的所有页面。

## 将背景音乐添加到菜单

- 单击编辑选项卡中的设置背景音乐  按钮，并从选项菜单中选择要作为背景音乐的音频文件。
- 在打开音频文件对话框中，选择要使用的音频文件。

注意：单击设置音频属性按钮  调整音频的持续时间并应用淡入淡出效果。

## 将背景图像或视频添加到菜单

- 单击编辑选项卡中的设置背景按钮 ，并从选项菜单中选择要作为背景图像或视频的图像或视频文件。
- 在打开图像文件或打开视频文件对话框中，选择要使用的图像文件或视频。

## 添加动态菜单

- 选择编辑选项卡中的动态菜单。
- 通过设置区间中的秒数来调整视频略图的持续时间。

注意：使用动态菜单会增加文件大小。查看光盘空间使用情况指示器和所需菜单空间值，确保文件大小未超出所选输出的限制值。

## 编辑菜单模板

要编辑菜单模板，选择编辑选项卡中的选项或单击预览窗口中的菜单对象。您还可以添加新文本、修饰和注解菜单。自定义模板可保存为新的菜单模板。

如果制作 Blu-ray 光盘，您可以创建无需中断回放即可使用的高级菜单。这表示，用户可以在观看影片的同时浏览光盘的内容。

## 编辑菜单中的文本样式

- 1 右击“预览窗口”中的文本对象并选择字体属性。
- 2 在字体对话框中修改文本属性。



单击编辑选项卡中的字体设置也可以打开字体对话框。

## 调整菜单对象大小、旋转和使之变形

- 单击“预览窗口”中的菜单对象并拖动拖柄或节点。



要将对象恢复到之前的状态，在“预览窗口”中右击并选择设置为 0 度角或删除对象变形。

## 对齐单个菜单对象

- 单击“预览窗口”中的菜单对象并将其拖动到所需位置。



在拖动菜单对象时要使用网格线作为参考，可在“预览窗口”中右击并选择显示网格线。在拖动时，若要将对象自动与最近的网格线对齐，请选择靠近网格线。

请确保将对象置于电视安全区之内（通过虚线边框定义）。

## 对齐多个菜单对象

- 1 通过按 [Ctrl] 键可在“预览窗口”中选择多个对象。
- 2 右击，选择对齐，并从以下选项中进行选择：
  - 左/上/右/下 — 水平移动所有选定对象（模型对象除外）使其左/上/右/下侧与模型对象的左/上/右/下侧对齐。

- **垂直居中** — 垂直移动所有选定对象使其与最上 / 下端的对象居中对齐。
- **水平居中** — 水平移动所有选定对象使其与最左 / 右端的对象居中对齐。
- **同时居中** — 移动所有选定对象使其与最上 / 下 / 左 / 右端的对象居中对齐。
- **垂直均匀间隔** — 垂直移动所有选定对象（最上 / 下端的对象除外），使其垂直间隔均匀。此菜单项仅当选择三个以上对象时才可用。
- **水平均匀间隔** — 水平移动所有选定对象（最左 / 右端的对象除外），使其水平间隔均匀。此菜单项仅当选择三个以上对象时才可用。
- **等宽 / 等高** — 调整所有选定对象的大小（模型对象除外），使其具有与模型对象相同的宽度 / 高度。
- **宽高相等** — 调整所有选定对象的大小（模型对象除外），使其具有与模型对象相同的宽度和高度。

## 排列菜单对象的 Z- 次序

- 在“预览窗口”中右击菜单对象，选择**对齐**，然后从以下对齐选项中进行选择：
  - **向上一层** — 将选定对象上移一层。
  - **向下一层** — 将选定对象下移一层。
  - **移到顶端** — 将选定对象移到最顶层。
  - **移到底端** — 将选定对象移到背景对象的上一层。

## 复制和粘贴形状菜单对象属性

- 在“预览窗口”中右击菜单对象，并选择**复制形状属性**或**粘贴形状属性**。

注意：您可以复制和粘贴诸如宽度、高度、旋转角度、变形、透明度、阴影和高亮等属性。但是，无法复制文本边界。

## 要添加菜单滤镜和转场效果

- 1 单击“预览窗口”中的菜单对象。
- 2 在编辑选项卡中单击要应用的滤镜或效果。
  - **移动路径** — 为菜单对象（如标题、略图按钮和导览按钮）应用一个预定义的移动路径。
  - **菜单进入 / 菜单离开** — 打开选择滤镜和转场效果。如果菜单模板具有**菜单进入**效果，则其默认持续时间为 20 秒。



有些模板菜单在**菜单进入**和**菜单离开**转场时有声音效果。但是，这些声音效果不能被修改和删除。

## 创建高级菜单

高级菜单模板由三个不同的图层组成：背景设置、主题菜单和章节菜单。您可以编辑当前选定图层中的菜单对象。

下图显示了光盘菜单的结构。





素材 1



素材 2

主菜单



子菜单 #1

在本例中，素材 1 有 3 个章节，因此当您单击素材 1 视频略图时，会跳至子菜单 #1。如果素材 2 没有指定任何章节，当您单击素材 2 时，视频将从开始处播放。

## 添加主题菜单

- 单击编辑选项卡中的高级设置，并选择添加主题菜单。

## 添加章节菜单

- 单击编辑选项卡中的高级设置，并选择创建章节菜单。

## 显示菜单略图编号

- 单击编辑选项卡中的高级设置，并选择显示略图编号。

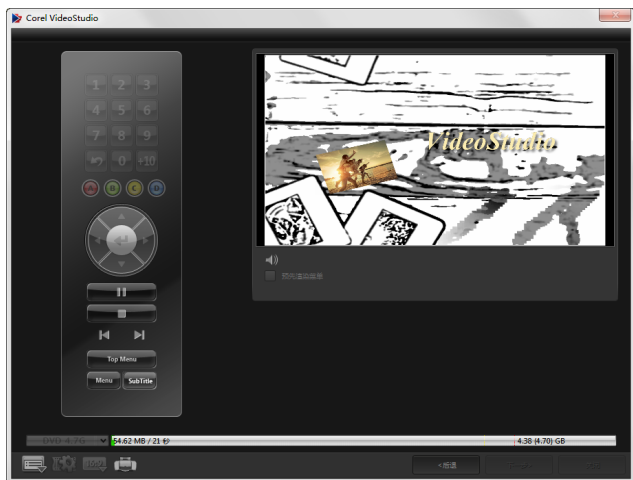
## 创建菜单模板：

- 单击 2 菜单和预览页面中的编辑选项卡的自定义。将显示自定义菜单对话框。
- 从以下选项中选择：
  - 设置背景音乐 — 可以选择音频文件作为背景音乐。

- **设置背景** — 可以选择图像或视频文件作为背景图像或视频。
  - **字体设置** — 可以应用文字属性。
  - **摇动和缩放** — 可以应用摇动和缩放效果。
  - **动态滤镜** — 可以应用动态效果。
  - **菜单进入 / 菜单离开** — 可以应用菜单动态效果。
- 3** 在下拉菜单中，选择**边框**、**导览按钮**或**布局**可显示相关的预设略图。双击略图可应用。
- 注意：**您还可以在“预览窗口”中调整菜单对象的大小、变形、旋转和移动菜单对象。
- 4** 单击**添加到菜单模板**可将模板添加到**收藏夹**文件夹。
- 注意：**在自定义菜单对话框中，使用**字体**对话框可精确地调整文本大小。还可以通过右击文本并选择**字体属性**来启动**字体**对话框。

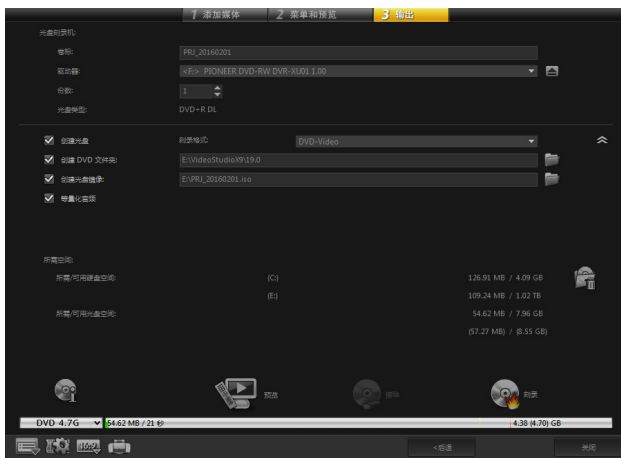
## 刻录前预览影片和菜单

现在，可以在将影片刻录到光盘之前观看其效果。只需移动鼠标并单击**播放**即可在您的计算机上观看影片和检验菜单。像使用标准光盘播放器上的标准遥控器一样使用此处的导览控制。



## 将项目刻录到光盘上

这是光盘创建过程的最后一个步骤。您可以将您的影片刻录到光盘、保存到硬盘上的文件夹或创建光盘镜像文件以便日后刻录。



## 刻录选项

- **光盘刻录机** — 指定刻录设备的设置。
- **卷标** — 让您输入 Blu-ray 光盘 /DVD 的卷标名称。一个卷标最多可以包含 32 个字符。
- **驱动器** — 选择您想要用于刻录视频文件的光盘刻录机。
- **份数** — 设置要刻录的光盘份数。
- **光盘类型** — 显示当前项目的输出光盘格式。
- **创建光盘** — 允许您直接将视频项目刻录到光盘。
- **刻录格式** — 选择 DVD-Video 格式以使用 DVD 行业标准。要快速重新编辑光盘，而不用将文件复制到硬盘，请选择符合行业标准且使用台式家庭 DVD 播放器和计算机 DVD-ROM 时也具有很强的兼容性的 DVD-Video（可快速重新编辑）。
- **创建 DVD 文件夹** — 仅当创建的视频文件为 DVD-Video 格式时此选项才启用。创建的文件都是准备用于将视频文件刻录到 AVCHD 或 Blu-ray 光盘上。此外，还允许用户使用 Corel WinDVD 等光盘回放软件来查看计算机上已完成的光盘文件夹。

- **创建光盘镜像** — 如果您想要多次刻录同一视频光盘，则选择此选项。选择此选项后，当您想要刻录相同的视频光盘时您不必再次生成该文件。此选项只可用于 DVD-Video，不能用于 AVCHD 和 Blu-ray 光盘项目。
- **等量化音频** — 不同的视频素材在创建时可能有不同的音频录制级别。当把这些音频素材放在一起时，音量会有很大的差异。等量化音频功能会评估和调整整个项目的音频波形以确保视频的音频级别达到平衡，从而使素材间的音量级别一致。
- **擦除** — 删除可擦写光盘上的所有数据。
- **刻录选项** — 调整项目刻录的高级输出设置。
- **删除临时文件** — 删除工作文件夹中所有不需要的文件。
- **刻录** — 开始录制过程。
- **所需空间** — 刻录项目时作为参考。这些指示会帮助您确定您是否有将项目成功刻录到光盘所需的足够的空间。
- **所需 / 可用硬盘空间** — 显示项目所需的空间和硬盘上可用的空间。
- **所需 / 可用光盘空间** — 显示视频文件所需占用的光盘空间和光盘的可用空间。

## 将影片刻录到光盘

- 1 预览项目之后单击下一步。
- 2 单击显示更多输出选项并启用一个或多个以下选项：
  - **创建 DVD 文件夹** — 在指定位置创建 DVD 文件夹。
  - **创建光盘镜像** — 创建 DVD 的 ISO 图像文件。
  - **等量化音频** — 在回放过程中将不等的音频级别变得均等。

注意：创建光盘镜像不能用于 AVCHD 和 Blu-ray 光盘项目。
- 3 单击针对刻录的更多设置。

将显示刻录选项对话框。定义其它刻录机和输出设置，然后单击确定。

- 4 单击刻录开始刻录过程。  
提示任务完成时单击确定。
- 5 单击关闭自动保存操作并返回 Corel 会声会影编辑器。

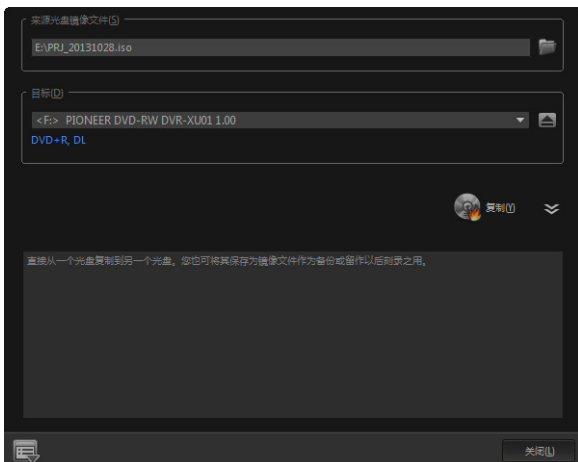
## 复制光盘镜像文件

光盘镜像文件是捕获光盘所有内容和文件结构的一个单独文件。在计算机上创建光盘镜像文件可让您存档源光盘内容进行备份或以备今后刻录。您的计算机需要有足够的空间来存放光盘镜像文件。

### 复制光盘镜像文件：

- 1 将一张空盘插入您的光盘刻录机。
- 2 单击工具 > 从光盘镜像刻录 (ISO)。


显示光盘复制对话框。



- 3 在来源光盘镜像文件中，浏览并选择您的来源光盘镜像 (\*.iso) 文件。
- 4 在目标中选择您的刻录机。

## 5 单击复制开始复制。



单击  可设置刻录参数选择。

## 创建光盘卷标

在 Corel 会声会影中创建并打印光盘卷标、光盘盒封面和插页。您可以添加和编辑图像、文本、图标来完成布局。

### 启动光盘卷标创建对话框

- 单击创建光盘对话框左下角的打印光盘卷标图标。



#### “常规”选项卡

常规选项卡可让您从选择光盘卷标或光盘封面模板开始设计。然后，您可以自定义光盘卷标、光盘封面、插页或小册子的整体设计。将显示与所选纸张大小有关的介质或卷标的实际尺寸作为您的参考。

#### “图像”选项卡

图像选项卡可让您调整图像的属性。

#### “文本”选项卡

文本选项卡可让您格式化文本并调整其属性。

#### 光盘卷标创建选项

在设计光盘卷标时，您可以执行以下任一项任务。

- 文件
  - 加载光盘卷标 — 打开先前保存的光盘卷标项目。
  - 保存光盘卷标 — 保存光盘卷标项目。

- **添加图像** — 选择要添加到卷标的图像。
- **添加文字** — 将文字对象添加到卷标。
- **添加图标** — 将图标添加到卷标。
- **播放列表** — 打开**添加 / 编辑播放列表信息**对话框可将如专辑标题、艺术家姓名及日期等信息添加到卷标中。
- **清除内容** — 删除光盘布局中的所有对象和背景。此功能在开始设计时很有用。

#### 其它选项

- **显示 / 隐藏光盘** — 显示 / 隐藏光盘轮廓以更准确地对齐图像或文本。
- **显示 / 隐藏网格** — 显示 / 隐藏网格线，用于对称地布置图像和文本。





## 快捷方式

本部分包含以下主题：

- 菜单命令快捷方式
- 工作区快捷方式
- “导览”区域快捷方式
- “时间轴”快捷方式
- “多重修整视频”快捷方式
- “布局设置”快捷方式
- 屏幕捕获快捷方式
- 其它快捷方式

### 菜单命令快捷方式

Ctrl + N	创建新项目
Ctrl + M	创建新的 HTML5 项目
Ctrl + O	打开项目
Ctrl + S	保存项目
Alt + Enter	项目属性
F6	参数选择
Ctrl + Z	撤消
Ctrl + Y	重复
Ctrl + C	复制
Ctrl + V	粘贴
Del	删除

---

F1	帮助
----	----

---

## 工作区快捷方式

---

Alt + F10	转到“捕获”工作区
Alt + F11	转到“编辑”工作区
Alt + F12	转到“共享”工作区

---

## “导览”区域快捷方式

---

F3	设置开始标记
F4	设置结束标记
L	播放 / 暂停
Ctrl + P	播放 / 暂停
空格键	播放 / 暂停
Shift + “播放”按钮	播放当前所选素材
K	返回素材或项目起始位置
Home	返回素材或项目起始位置
Ctrl + H	返回素材或项目起始位置
End	移动到结束片段或提示
Ctrl + E	结束
D	上一帧
F	下一帧
Ctrl + R	重复
Ctrl + L	系统音量
S	分割视频
Tab	在“修整拖柄”和“滑轨”之间切换。

---

Enter	左“修整拖柄”处于激活状态时，按下 [Tab] 或 [Enter] 可以切换到右拖柄。
向左键	如果按下 [Tab] 或 [Enter] 可激活“修整拖柄”或“滑轨”，那么使用向左键可以移动到上一帧。
向右键	如果按下 [Tab] 或 [Enter] 可激活“修整拖柄”或“滑轨”，那么使用向右键可以移动到下一帧。
ESC	如果按下 [Tab] 或 [Enter] 可激活“修整拖柄”或“滑轨”并在它们之间切换，那么可以按下 [Esc] 来取消激活“修整拖柄”/“滑轨”。

## “时间轴”快捷方式

Ctrl + A	选择时间轴上的所有素材。 单个标题：选择屏幕上处于编辑模式中的所有字符。
Ctrl + X	单个标题：剪切屏幕上处于编辑模式中的所选字符。
Shift + 单击	选择同一个轨中的多个素材。 (要选择“素材库”中的多个素材，[Shift] + [单击] 或 [Ctrl] + [单击] 所需素材。)
向左键	选择时间轴上的上一个素材。
向右键	选择时间轴上的下一个素材。
+ / -	放大 / 缩小。
Ctrl + 向右键	向前滚动。

Ctrl + 向左键	向后滚动。
Ctrl + 向上键 / Page Up	向上滚动。
Ctrl + 向下键 / Page Down	向下滚动。
Home	移动到时间轴的起始位置。
End	移动到时间轴的结束位置。
Ctrl + H	上一个片段。
Ctrl + E	下一个片段。

## “多重修整视频”快捷方式

Del	删除
F3	设置开始标记
F4	设置结束标记
F5	在素材中向后移动
F6	在素材中向前移动
Esc	取消

## “布局设置”快捷方式

F7	切换到默认
Ctrl + 1	切换到自定义 #1
Ctrl + 2	切换到自定义 #2
Ctrl + 3	切换到自定义 #3
Alt + 1	保存到自定义 #1
Alt + 2	保存到自定义 #2
Alt + 3	保存到自定义 #3

## 屏幕捕获快捷方式

---

F10	停止屏幕捕获
F11	暂停 / 恢复屏幕捕获

---

## 其它快捷方式

---

ESC	停止捕获、录制或渲染，或者关闭对话框并且不进行任何更改。如果切换到“全屏幕预览”，按 <b>[Esc]</b> 可返回 Corel 会声会影工作区。
双击“效果库”中的转场	双击“素材库”中的转场会自动将其插入到两个素材之间的第一个空白转场位置中。重复此过程会将转场插入到下一个空白转场位置中。

---



## DV 转 DVD 向导



使用 DV 转 DVD 向导，您可以捕获启用了 FireWire 的 DV 和 HDV 磁带摄像机中的视频，添加主题模板，然后刻录到 DVD。该视频编辑模式提供了将您的视频传送到 DVD 的一种快速而直接的方式。

您可以单击工具 > DV 转 DVD 向导来启动 DV 转 DVD 向导。

本部分包含以下主题：

- 扫描场景
- 应用模板并刻录到 DVD

### 扫描场景

扫描 DV 磁带，选择要添加到影片的场景。

#### 扫描场景

- 1 将摄像机连接到计算机，并打开设备。将您的摄像机设置为播放（或 VTR/VCR）模式。
- 2 在设备下选择一个录制设备。
- 3 单击捕获格式箭头，选择捕获的视频所用的文件格式。
- 4 指定是刻录磁带的的所有视频（刻录整个磁带）还是扫描 DV 磁带（场景检测）。

#### 刻录整个磁带

- 1 选择刻录整个磁带，然后在区间下指定磁带区间。
- 2 单击下一步应用模板并刻录到 DVD。

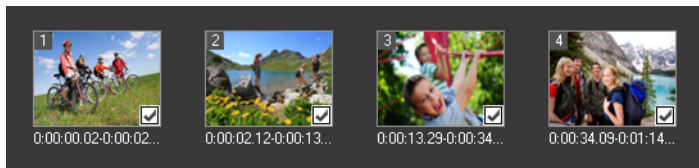
## 使用场景检测

- 1 选择场景检测之后，选择是从开始还是当前位置扫描磁带。
  - 开始 — 从磁带开始位置扫描场景。如果磁带位置不在开始处，磁带将自动倒回。
  - 当前位置 — 从当前磁带位置扫描磁带上的场景。
- 2 指定扫描速度，然后单击**开始扫描**开始扫描 DV 设备上的场景。场景是由 DV 磁带上日期和时间标记区分的视频片段。




*DV 转 DVD 向导*

- 3 在“故事板视图”中，选择每个您想要放到影片中的场景，然后单击**标记场景**。



- 4 单击**下一步**。



注意：要保存并导入扫描的文件而不必再次扫描，单击选项按钮 ，然后选择保存 DV 快速扫描摘要。要管理大量磁带，单击以 HTML 格式保存 DV 快速扫描摘要。您可使用该功能打印 HTML 文件并将其附加到磁带。


## 应用模板并刻录到 DVD

选择一种样式模板，指定设置，然后将影片刻录到 DVD。

### 应用样式模板并刻录到 DVD

- 1 为您的影片指定卷标名称和刻录格式。

注意：如果计算机上安装有多个刻录机或如果默认驱动器不是刻录机，请在高级设置对话框中指定要使用的刻录机。

- 2 从可用预设值之一选择一个样式模板，应用于影片，然后选择输出视频质量。
- 3 要自定义主题模板文本，请单击编辑标题。
- 4 在编辑模板标题对话框的开始选项卡中，双击您想要修改的文本。您还可以修改属性，如字体、颜色或阴影设置。
- 5 单击结束选项卡修改文本。单击确定。
- 6 要用视频素材的日期信息对其进行标记，请单击视频日期信息中的添加为标题。如果想要在视频中从头到尾显示或指定区间，请选择整个视频。
- 7 单击刻录按钮  将影片文件刻录到光盘。

注意：如果影片太大，无法放入 DVD，单击调整并刻录。



## 术语表



### AVCHD

Advanced Video Codec High Definition 是一种专为摄像机使用的视频格式。它使用了专为 Blu-ray 光盘 / 高清晰兼容性而设计的光盘结构，可以在标准 DVD 上刻录。

### AVI

Audio-Video Interleave（音频视频交织）是一种专门为 Microsoft Windows 环境设计的数字视频文件格式，现在通常作为多种音频和视频编解码程序的存储格式。

### Blu-ray 光盘

Blu-ray 光盘是一种使用蓝光雷射以达到高清晰视频录制和回放的可选光盘格式。每张光盘还可在 25-GB（单层）和 50-GB（双层）的光盘中刻录更多信息，是标准 DVD 容量的五倍多。

### DNLE

Digital Non-Linear Editing（数字非线性编辑）的缩写，这是一种用于组合和编辑多个视频素材以生成最终产品的方法。DNLE 可在编辑过程中随时随机访问所有来源资料。

### DSLR

一种使用可更换镜头、利用反光镜系统拍摄图像的相机。首字母缩略词 DSLR 表示 digital single-lens reflex（数字单镜头反光）。与小巧的傻瓜相机相比，DSLR 提供更多手动控制和更高的图像质量。

### DV

以大写字母“D”和大写字母“V”表示的数码视频代表一种非常特别的视频格式，正如 VHS 或 High-8。如果具备合适的硬件和软件，DV 摄像机和计算机可以理解该格式（回放、录制）。可以将 DV 从摄像机复制到计算机，然后再将影片复制回摄像机（当然，是在编辑之后），并且不会有任何质量损失。

## DVD

DVD（数字通用光盘）由于其高质量和兼容性优势，在视频制作中得到广泛应用。DVD 不仅可以保证视频和音频质量，它还使用 MPEG-2 格式，此格式可用于制作单面或双面以及单层或双层的光盘。这些 DVD 可以在单独的 DVD 播放机中播放，也可以在计算机的 DVD-ROM 驱动器中播放。

## Ev

该首字母缩略词表示当相机处于 P（程序）、S 或 Tv（快门优先级）或 Av（光圈优先级）模式时的曝光值或光圈、快门速度和 ISO 设置的组合。调整 Ev 可以使图像故意曝光过度或曝光不足。

## FireWire

一种标准接口，用于将诸如 DV 摄像机之类的数字音频/视频设备连接到计算机。它是 Apple 用于 IEEE-1394 标准的商标名。

## HDV

HDV 是在 DV 盒式磁带上录制和回放高清晰视频的格式。HDV 视频发布于 2003 年，它作为一种经济的高清晰度格式，可支持 1440 × 1080 分辨率并以 MPEG-2 格式压缩。HDV 音频以 MPEG-1 第 2 层压缩。

## HTML5

一种超文本标记语言 (HTML) 标准版本，与之前版本相比，增加了功能支持。将音频和视频文件集成到网页时，HTML5 尤其有用。

## IEEE-1394

也称为 Firewire，1394 是允许计算机和 HDV/DV 摄像机或其他高速外围设备之间的高速串行连接的标准。符合此最新标准的设备每秒可以传输 400 兆位的数字数据。

## ISO

该相机设置用于测量图像传感器的敏感度。光线充足时，设置越低越理想，环境黑暗时，设置越高越好。选择正确的 ISO 设置可以减少捕获图像上的杂点或粒度。

## MP3

MPEG 音层 3 的缩写。MP3 是一种音频压缩技术，能够以非常小的文件大小制造出接近 CD 的音频质量，从而使其能够通过 Internet 快速传输。

## MPEG-2

一种在诸如 DVD 之类的产品中使用的音频和视频压缩标准。

## MPEG-4

移动设备和 Internet 视频流中常用的视频和音频压缩格式，以低数据速率提供高质量视频。

## NLE

Non-Linear Editing（非线性编辑）的缩写。在过去，对 VCR 的传统编辑必须是线性的，因为它必须按顺序访问视频磁带上的素材。计算机编辑则可以按照任何方便的顺序完成。

## NTSC/PAL

NTSC 是北美、日本、台湾和其他一些地区使用的视频标准。其帧速率为 29.97 fps。PAL 通常在欧洲、澳大利亚、新西兰、中国、泰国和其他一些亚洲地区使用，其帧速率为 25 fps。这两种标准还有其他不同之处。在 DV 和 DVD 领域中，NTSC 的视频分辨率为  $720 \times 480$  像素，而 PAL 则为  $720 \times 576$  像素。

## 按场景分割

此功能将不同的场景自动分割成若干单独的文件。在 Corel 会声会影中，场景的检测方式取决于您所处的步骤。在“捕获”工作区，“按场景分割”功能根据原始镜头的录制日期和时间来检测各个场景。在“编辑”工作区，如果“按场景分割”应用于 DV AVI 文件，可以通过两种方式检测场景：通过录制日期和时间，或者通过视频内容的变化。但是在 MPEG 文件中，只能根据内容的变化来检测场景。

## 白平衡

该相机设置用于测量主题的色温。不同光线条件会影响相机在场景中测量色彩的方式。大部分数码相机提供自动、日光、阴天、荧光和钨丝灯环境的预设设置。

## 编码解码器

使用专门的算法或程序来处理视频。该词 (Codec) 源于 *compression* (压缩) / *decompression* (还原) 或 *coder* (编码器) / *decoder* (解码器)。

## 标题

标题可以是影片标题、字幕或演职员表。覆盖在视频上的任何文本都可以用作标题。

## 捕获

将视频或图像记录到计算机硬盘的过程。

## 捕获外挂程序

这些是与 Corel 会声会影集成在一起的工具，通过这些工具，可以在捕获设备连接到计算机时识别这些设备并自动检测它们。

## 场景

场景是一系列连续的帧。在 Corel 会声会影中，每个场景都是用基于镜头录制日期和时间的“按场景分割”功能所捕获的。在捕获的 DV AVI 文件中，场景可以根据镜头的录制日期和时间，或者根据视频内容中的变化分割成若干个文件。在 MPEG-2 文件中，内容的变化用于将场景分割成文件。

## 超 HD (4K 分辨率)

一种视频分辨率，宽大约有 4000 个像素。也被称为超高清晰度或超 HD。该词语用于指代所有至少为 3840 x 1080 像素的屏幕标准。

## 淡化

一种转场效果，其中的素材会逐渐消失或显示。在视频中，画面将逐渐变成单色，或逐渐由单色发生变化；或从一种画面变为另一种。对于音频，此转场效果可以从最大音量变成完全无声，或从无声变为最大音量。

## 导出

共享文件的过程。导出文件时，数据通常会转换成接收应用程序可以识别的格式。原始文件保持不变。

## 度量模式

该相机设置用于根据主题的亮度调整曝光。度量模式的常用选项包括评价测光、局部测光、点测光、中央重点测光和多区测光。

## 覆叠

这些是叠加在项目中现有素材之上的视频或图像素材。

## 故事板

“故事板”是影片的可视呈现。各个素材以图像略图的形式呈现在时间轴上。

## 关键帧

素材中的特定帧，标记为进行特殊的编辑或其他操作，以便控制完成的动画的流、回放或其他特性。例如，应用视频滤镜时，对开始帧和结束帧指定不同的效果级别，可以在视频素材从开始到结束的过程中，展现视频的显示变化。创建视频时，为数据传输要求较高的部分指定关键帧有助于控制视频回放的平滑程度。

## 光圈

该相机设置用于测量镜头开口的大小。可控制相机的进光量。光圈设置按光圈系数进行衡量，遵循  $f/$  数字的格式。例如， $f/22$ 。

## 画外音

视频或影片中的叙述通常称为“画外音”。这最常用于纪录片。

## 基于云的存储

远程存储空间，可用于保存文件。文件保存在远程数据库中，可使用网络连接的设备进行访问，而非将文档和媒体文件存储在本地驱动器。多家公司提供免费和付费帐户中可用的基于云的存储服务。

## 即时回放

允许不进行渲染便查看整个项目。此功能无需在系统中创建临时预览文件，便可以立即播放“预览”窗口中的所有素材。回放质量取决于硬件配置。

如果**即时回放**导致丢弃帧，请使用**高质量回放**来预览项目。

## 镜头

要在较大项目中使用的一段录制影片。

## 开始标记 / 结束标记

素材中为进行编辑和修整而标记过的点。通过设置开始位置（开始标记）和结束位置（结束标记），可以从较长的素材中选取一部分。

## 快门速度

该相机设置用于测量快门保持打开状态的时间。快门速度以秒计算。较快的快门速度通常表示为几分之一秒（1/500、1/250、1/125 等）。较慢的快门速度表示为整数（1、10、30 等）。

## 宽高比

给定图像或图片的宽度与高度的关系。保持或维持宽高比是指当图像或图片的宽度或高度发生变化时，维持大小关系的过程。视频的标准清晰度 (SD) 和高清晰度 (HD) 宽银幕格式的两种最常见的宽高比是 4:3 和 16:9。

## 链接

一种在另一个程序中存储以前保存的信息，而不会显著影响最终文件大小的方法。链接还有另一个优点，即您可以在原始程序中修改原始文件，更改将自动反映到其所链接的程序中。

## 流

允许大的文件在下载的同时进行播放。流通常用于通过视频分享网站在 Internet 上提供的较大的音频和视频文件。

## 模板

软件程序中的工作样式。它们是预定义的格式和设置，在制作项目时作为指南。

## 配置文件

配置文件涵盖文件的各种属性，例如位速率、流的数量和类型、压缩质量、帧大小等。

## 驱动程序

一种软件程序，用于控制特定设备和计算机之间的连接。

## 色彩素材

影片中使用的简单背景色。它通常用于标题和演职员表，因为这些内容可以在单色的衬托下突出显示出来。



## 设备控制

一种软件驱动程序，允许程序控制诸如摄像机或 VCR 之类的视频源。

## 时间码

视频文件的时间码是视频中位置的数字呈现方法。时间码可用于进行非常精确的编辑。

## 时间轴

“时间轴”是影片按时间顺序的图形化呈现。素材在“时间轴”上的相对大小可使您精确掌握媒体素材的长度以及标题、覆叠和音频的相对位置。

## 视频滤镜

视频滤镜是更改视频素材显示效果的方法，例如马赛克和涟漪。它可以作为一种纠正方式来修正拍摄错误，也可以有创意地将其用来为视频实现特定的效果。

## 数据速率

每秒钟从计算机的一个位置传送到另一个位置的数据量。这些数据速率在不同类型的媒体中会有所不同。

## 素材

影片的一小段或一部分。素材可以是音频、视频、静态图像或标题。

## 素材库 (Corel 会声会影)

“素材库”是所有媒体素材的储存库。您可以将视频、音频、标题或色彩素材存储在素材库中，并可以即时获取这些素材，以便在项目中使用时。

## 外挂程序

外挂程序是一种工具，可以为程序添加更多的功能和效果。在 Corel 会声会影中，外挂程序使得程序能够自动识别捕获设备以及用于不同目的（例如用于电子邮件、网页、视频贺卡和 DV 录制）的输出视频。

## 项目文件

在 Corel 会声会影中，项目文件 (\*.VSP) 包含用于链接所有关联图像、音频和视频文件所需的信息。使用 Corel 会声会影时，在编辑视频之前必须打开一个项目文件。

## 效果

在 Corel 会声会影中，效果是由计算机生成的特殊属性，它可应用于视频素材，改变视频的外观和质量以获得特定的外观效果。

## 修整

编辑或修剪视频素材的过程。视频可以逐帧修整。

## 渲染

渲染是将项目中的源文件生成最终影片的过程。

## 压缩

压缩是利用编码解码程序实现的，通过删除冗余数据或以可以解压的方式进行表示。几乎所有数字视频都经过某种方式的压缩，只是压缩程度不同。压缩程度越大，回放需要的资源越多。

## 运动追踪

一种影片和视频制作技术，可跟踪视频素材中的特定对象。可借助用于跟踪运动的选定不同像素组跟踪视频元素。程序可以自动完成该过程，和 / 或通过手动跟踪的方式完成。所创建的移动路径可用于无缝添加拍摄视频素材时原本存在的 2D 和 3D 图形。

## 杂色

音频和视频中可能会出现杂点。在音频中，它是不需要的嘶声，而在视频中，它是随机的图像斑点和屏幕上的小点。这些是模拟音频和视频中最常见的电子干扰。

## 帧

影片中的单幅图像。

## 帧大小

视频或动画序列中，所显示图像的大小。如果要用于序列的图像大于或小于当前帧大小，则必须对该图像调整大小或进行修剪。

## 帧速率

视频中每秒的帧数。NTSC 视频通常是每秒 29.97 帧 (fps)，而 PAL 是 25 fps，但在计算机中可以使用更慢的帧速率来创建更小的视频文件。

## 智能渲染

智能渲染技术通过只渲染上一次渲染操作中修改的部分，可节省生成预览的时间。

## 转场效果

转场是一种在两个视频素材之间进行排序的方法，例如从一个素材淡化到另一个素材中。



Corel® 会声会影® Pro X9 用户指南

© 2016 Corel Corporation。版权所有。

Corel、并排叠加的 Corel 徽标和 Corel 气球徽标的组合、会声会影、CorelDRAW、Corel DESIGNER、影音快手、Painter、PaintShop、PaintShop Pro、Ulead、WinDVD、WinZip 和 WordPerfect 是 Corel Corporation 和 / 或其子公司的商标或注册商标。提及的任何其他产品名称和任何注册和未注册的商标仅供识别，其专有所有权仍属于其各自的所有者。

专利：[www.corel.com/patent](http://www.corel.com/patent)

产品规格、定价、包装、技术支持和信息（统称为“规范说明”）仅适用于零售英文版本。所有其他版本（包括其他语言版本）的规范说明可能有所不同。

信息由 COREL 按“原样”提供，无任何其他明示或隐含的担保或条件，包括但不限于适销性、特定用途适用性、所有权和不侵权的担保，或因法律、条例、商业惯例和贸易惯例等产生的担保。关于因提供的信息或信息的使用所造成的结果的全部风险由用户独立承担。对于任何间接的、偶然的、特殊的或附带的任何损失，包括但不限于收入或利润的损失、数据丢失或损坏或其他商业或经济损失，COREL 对用户或任何其他人员或任何实体不需承担任何责任，即使已告知 COREL 可能会造成这些损失或这些损失是可预见的。COREL 对于任何第三方提起的任何索赔也不承担责任。COREL 对于用户的最大累积赔偿数额不超过用户购买这些材料所支付的费用。一些州 / 国家对于附带或间接的损失不允许除外责任和责任限制，因此以上限制可能不适用于您。

未经 Corel Corporation 事先书面许可，不得拷贝、影印、复制、翻译本手册的全部或部分内容或转换为任何电子形式或可用机器读取的形式。