

目录

一、系统配置	3
二、软件安装	5
三、菜单栏	9
四、渲染窗口	22
五、空间属性	23
六、资源库	24
七、时间线窗口	25
八、渲染列表	28
九、资源中心窗口	29
十、属性编辑窗口	29
十一、状态栏	34
十二、简单编辑使用说明:	35
iClip 导入文本节目单的使用说明:	37
iClip 内下载素材流程:	39

A 3D rendering of several film reels and a film strip. The reels are white with black sprocket holes and are arranged in a stack. A film strip is shown unspooling from the top reel, curving upwards and then downwards. The background is a gradient of blue and white.

Ideapool (Beijing) Culture Technology Ltd. ®

3D MAGIC | iClip V3

3D Magical Video Compositing System

用 户 手 册 User Manual

www.ideapool.tv
client@ideapool.tv
+86 10 8497 2197

2003-2018 ideapool (beijing) culture technology ltd. all rights reserved ©



艾迪普科技
Ideapool®

3D MAGIC | iClip v3

一、系统配置

1、硬件运作环境(出货配置)

- **CPU:** Intel Xeon® W-2125
- **内存:** DDR4 8GB × 4
- **显卡:** GeForce® GTX-1080Ti 11GB 独显图形卡
- **系统硬盘:** 1TB 7200RPM
- **视音频素材硬盘:** 2TB 7200RPM x 2 (Raid0 或 1)
- **光驱:** DVD-ROM
- **网卡:** 千兆网络 x 2
- **电源:** 1000W
- **机箱:** HP® Z4G4 工作站机箱
- **键鼠:** HP® 有线键盘鼠标套装
- **显示器:** 24 寸液晶显示器

2、硬件最低运作环境(客户自行配置)

- **CPU:** Intel Core® i7 7700 或以上
- **内存:** DDR4 8GB × 2

- **显卡:** GeForce® GTX-1070 6GB 独显图形卡或以上
- **系统硬盘:** 500GB 7200RPM
- **视音频素材硬盘:** 500GB 7200RPM x 2 (Raid0 或 1)
- **光驱:** DVD-ROM
- **网卡:** 千兆网络
- **显示器:** 24 寸液晶显示器

3、软件运行环境

- Win10 64 位专业版系统;
- Vs2013 发布包;
- Direct X11 发布包;
- SQL Server 2008 Express(可选);
- 图文卡驱动程序(根据板卡型号选择安装);
- 加密狗驱动程序安装包;
- IDPRE 程序安装包;

二、软件安装

1、下载

1) 在数字图形资产云平台 (<http://cgmall.ideapool.tv>) , 点击软件下载 iClip

☰ 全部分类 优秀案例展示 VIP专区 论坛 软件下载 视频教程 新手帮助

iArtist **iClip** iSet iTouch

软件介绍

iClip-视频包装快编软件,它能够轻松地将视频/图片/音频与iArtist®的实时渲染三维动画融合的突破性快速非线性编辑软件,针对离线新闻素材制作,提高实时图文/模板于离线新闻素材制作时之便捷操作,扩大实时图文制作的应用性,快速完成新闻视频/图片/音频和实时图文的合成制作,相比传统做法(一般情况,需要预先将带通道或虚拟背景的动画渲染成视频,再在第三方软件中,将渲染后的视频加上需要的视频/音频,编辑合成视频),制作流程更简便、更流畅,在急速节奏的同行业中,自然领先一步。

配置要求

分类	最低配置要求	运行建议配置
CPU	酷睿双核3-6100或以上处理器	酷睿双核I5-6500或以上处理器
内存	8GB内存	16GB内存
硬盘	500GB 5400转硬盘	1TB 7200转硬盘
显卡	2GB独立显存图形显示卡或以上	GTX-960系列4GB独立显存图形显示卡或以上
显示器	1920×1080分辨率显示器	1920×1080分辨率显示器

点击下载

2) 下载软件 (可选择版本)

制作版iClip历史版本

版本号	发布日期	下载
iClip_29805_Release	2021-03-30	↓ 用户手册下载
iClip_27965_Release	2020-12-14	↓ 用户手册下载
iClip_20572_Release	2019-09-10	↓ 用户手册下载

3) 安装软件



4) 如果已经安装 iArtist, iClip 需要与 iArtist 共用同一个资源中心, 则需要保证它们资源中心安装路径一致。



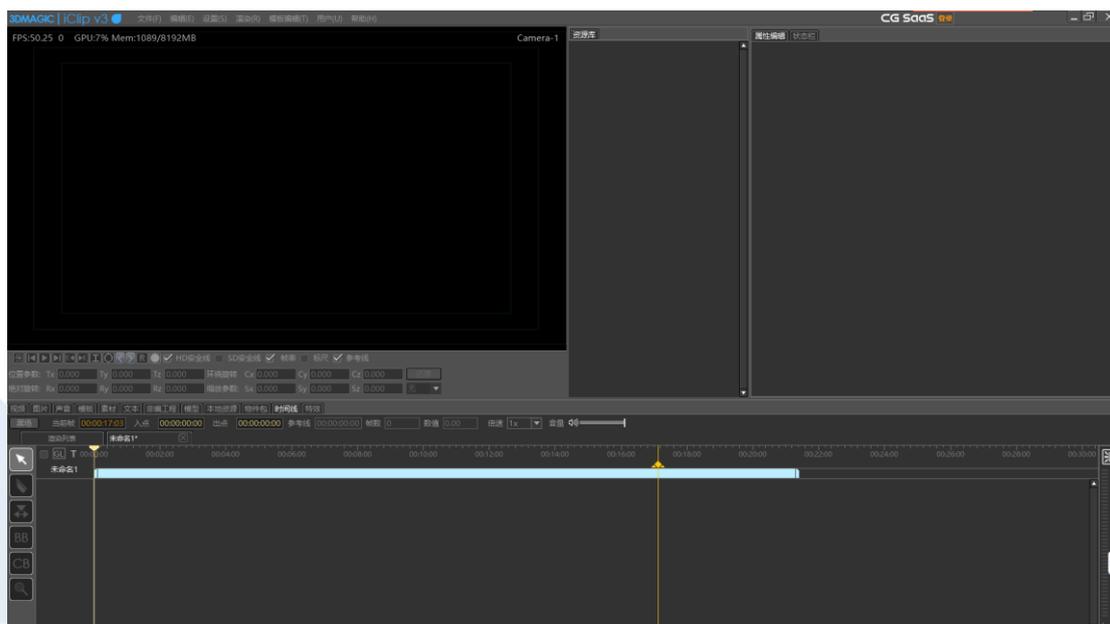
5) 软件安装位置



6) 安装完成后双击启动软件（弹出登录窗口）



7) 需要登录云平台账号，登录后软件开启（如果没有云平台账号软件将无法开启）

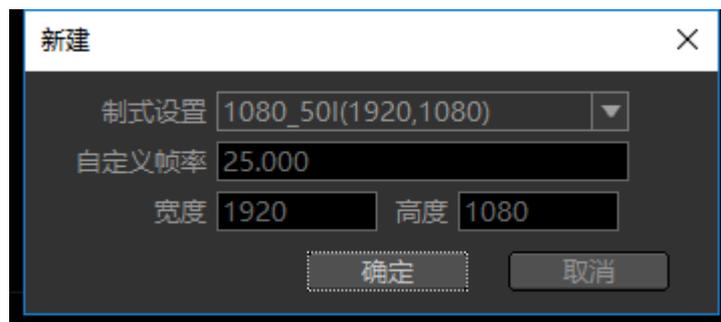


三、菜单栏

1、文件

(1) 新建：

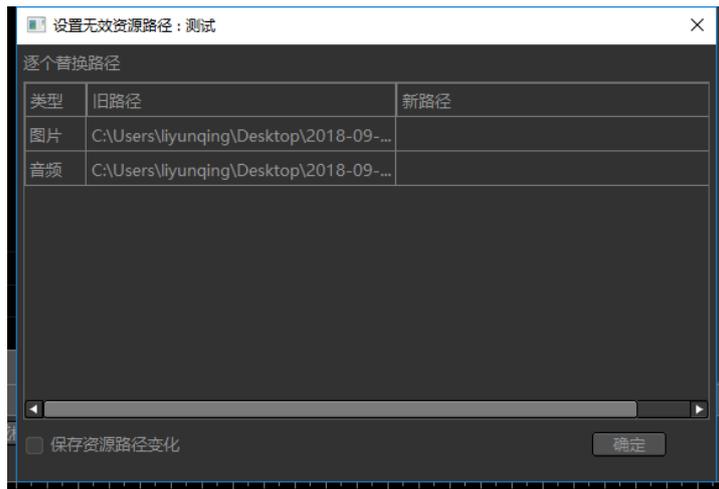
新建工程，弹出制式设置与自定义帧率的对话框，其中的内容可以通过下拉菜单进行设置。



(2) 打开：

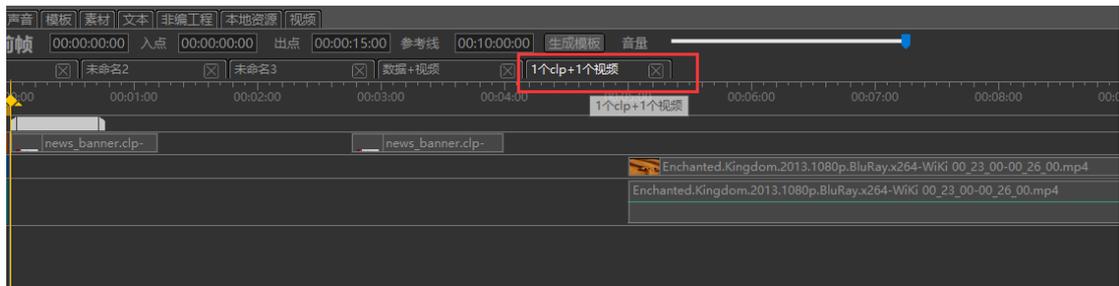
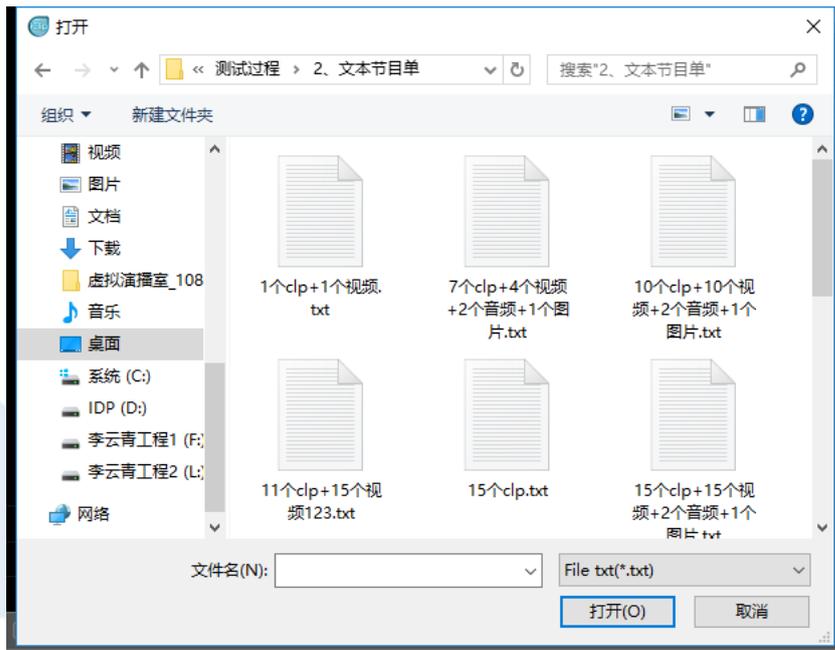
打开本地的.nle 工程文件。如果其中引用的资源，出现缺失，弹出【设置无效资源路径】的窗口，将无效的资源进行替换。

可以将资源中心需要替换的资源拖拽到新路径区域中，点击“确定”，完成无效资源路径替换的操作。选中“保存资源路径变化”会把新路径保存到源文件中。文件的扩展名由xml变成了nle。



(3) 打开文本节目单

打开文本节目单:



选择本地 txt 文本，进行导入操作，导入完毕后，工程页签区将新建一个以文本名称命名的工程。参见 [《iClip 导入文本节目单的使用说明》](#)，其中介绍文本节目单的详细使用方法。

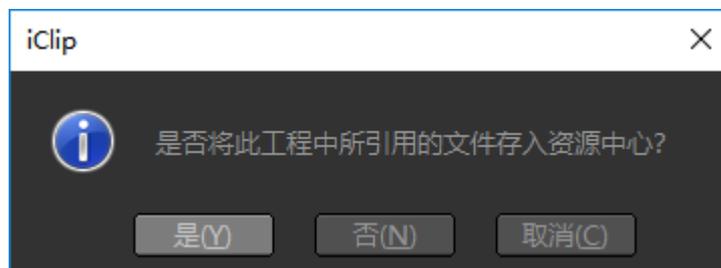
(4) 保存：

将当前的工程保存到本地，未保存的工程弹出“保存”窗口，输入工程名称；已经存在的工程，会直接保存，并且反馈保存结果。保存工程文件的后缀为.nle.

(5) 另存为：

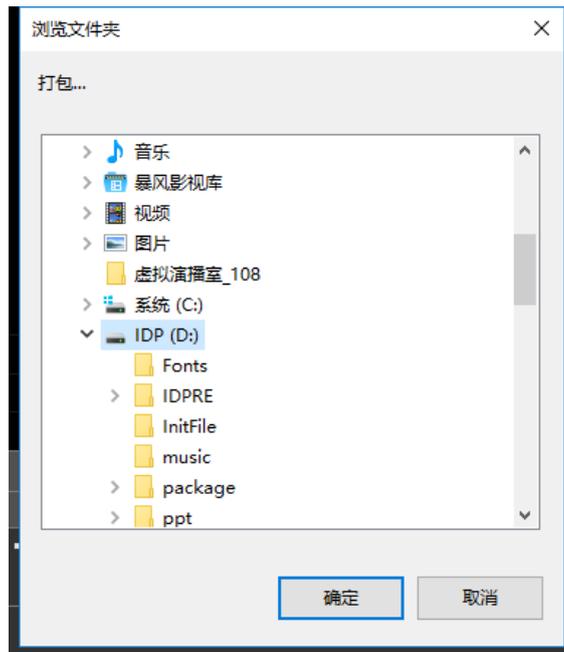
将当前的工程另存到本地目录中，弹出“另存”窗口，输入工程名称，并且反馈另存工程的结果。另存工程文件的后缀为.nle.

(6) 另存工程到资源中心：弹出“是否将此工程所引用的文件存入资源中心”窗口，选择是则将此工程所引用的文件存入资源中心，反之则不存入。

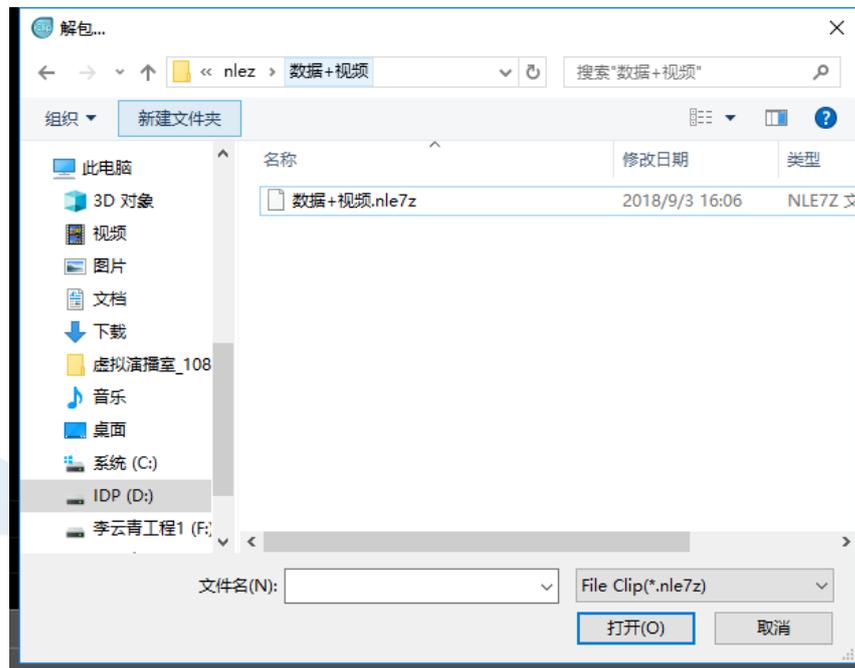


(7) 打包 iClip 工程：

将工程以及其引用的资源进行打包，且将文件保存到本地，文件后缀为.nle7z。点击后，弹出窗口，选择需要保存打包文件的路径。



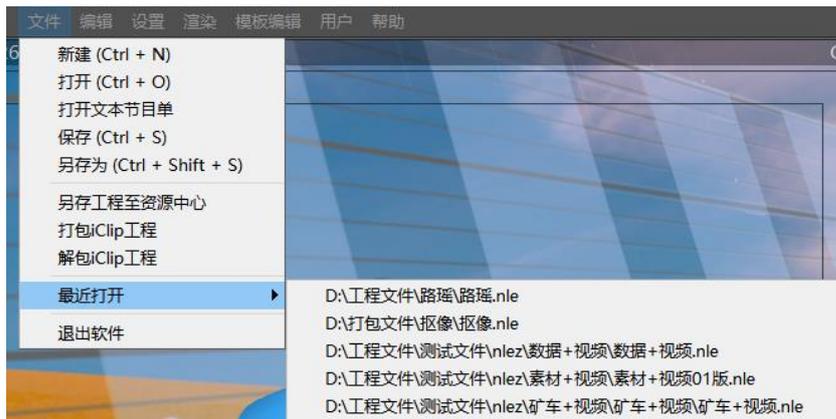
(8) 解包 iClip 工程:



选择本地的 nle7z 文件，进行解包，并且解包完成后，打开其中的工程。

选择“是”，将工程中引用的资源保存到资源中心；选择“否”，则不会将工程中的资源一同保存到资源中心，进行“取消”或关闭，不进行保存工程到资源中心的操作。

(9) 最近打开:



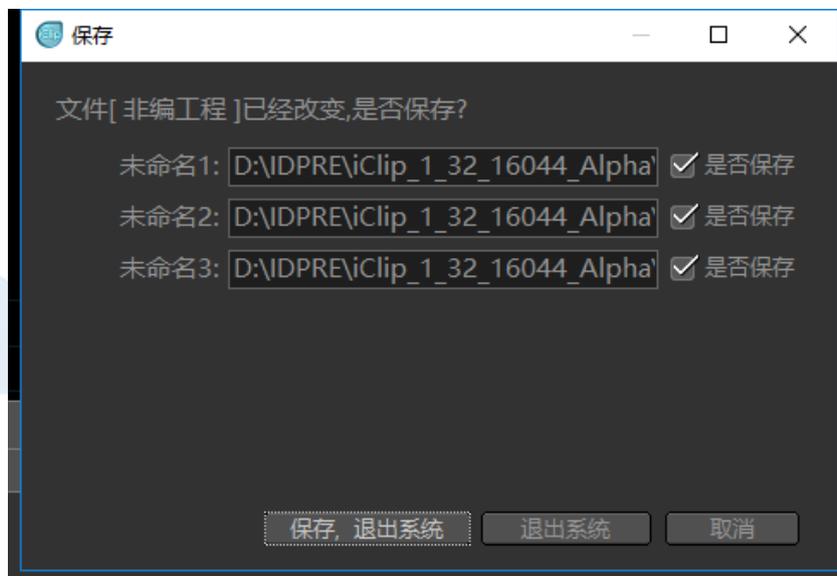
显示系统最近打开的工程，最多显示最近的 5 条记录。（显示为工程的全路径）

(10) 退出：

退出快速编辑系统。若当前系统中有未保存的工程，会弹出提示框，询问用户是否进行保存。选择“保存，退出系统”：保存勾选的工程。

选择“退出系统”：不进行工程的保存，直接退出快速编辑软件。

选择“取消” / 关闭：取消退出系统的操作。



2、编辑

(1) 撤销：

撤销用户在“时间线”中轨的操作。

(2) 重做

重做用户在“时间线”中轨的操作。

(3) 复制

复制用户在“时间线”中的轨上选中的物件。

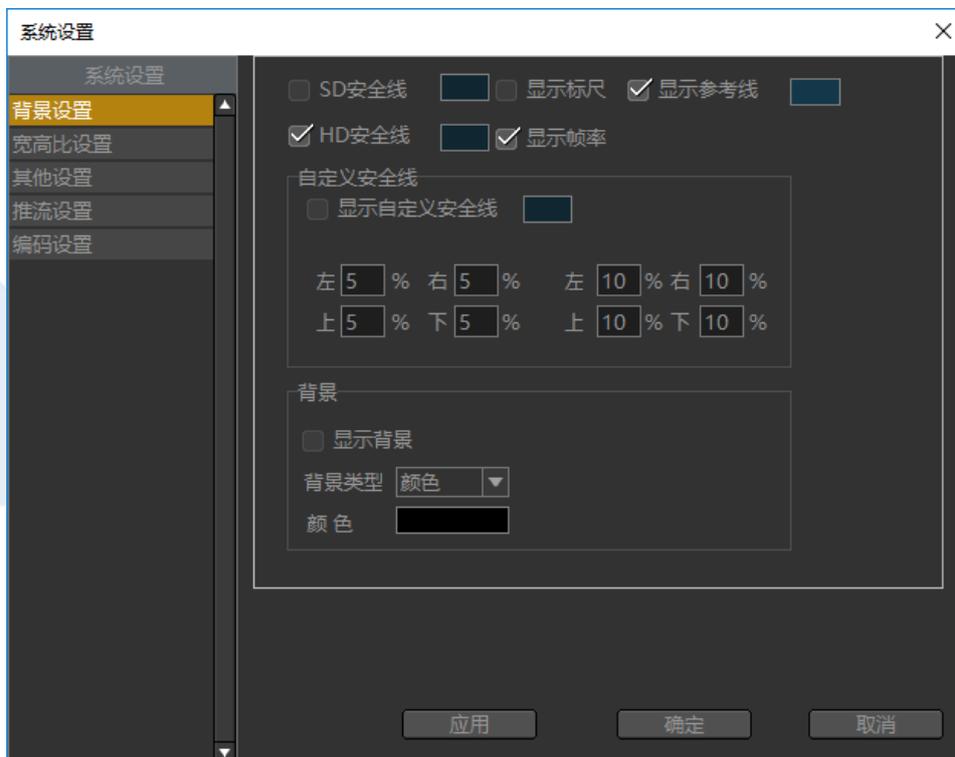
(4) 剪切：

剪切用户在“时间线”中的轨上选中的物件。

(5) 粘贴：

将复制或剪切的物件，在相应的轨上进行粘贴。

3、设置



系统设置：

(1) 背景设置：

① SD 安全线:

是否在渲染窗口中显示标清安全线, 且用户可自行设置其颜色。

② HD 安全线:

是否在渲染窗口中显示高清安全线, 且用户可自行设置其颜色。

③ 显示标尺:

是否在渲染窗口中显示标尺。

④ 显示参考线:

是否在渲染窗口中显示参考线, 且用户可自行设置其颜色。

注: 参考线可双击渲染窗口的标尺进行添加。

选中参考线, 点击 Delete 可以删除选中的参考线。箭头为红色的参考线处于选状态。



右键参考线, 可以设置参考线的具体数值。



⑤ 显示帧率:

是否在渲染窗口中显示帧数值、三角片数、GPU 占用率、显存使用情况。

⑥ 自定义安全线:

用户可自行设定需要的安全线的位置以及颜色, 安全线的位置以百分比的形式呈

现。

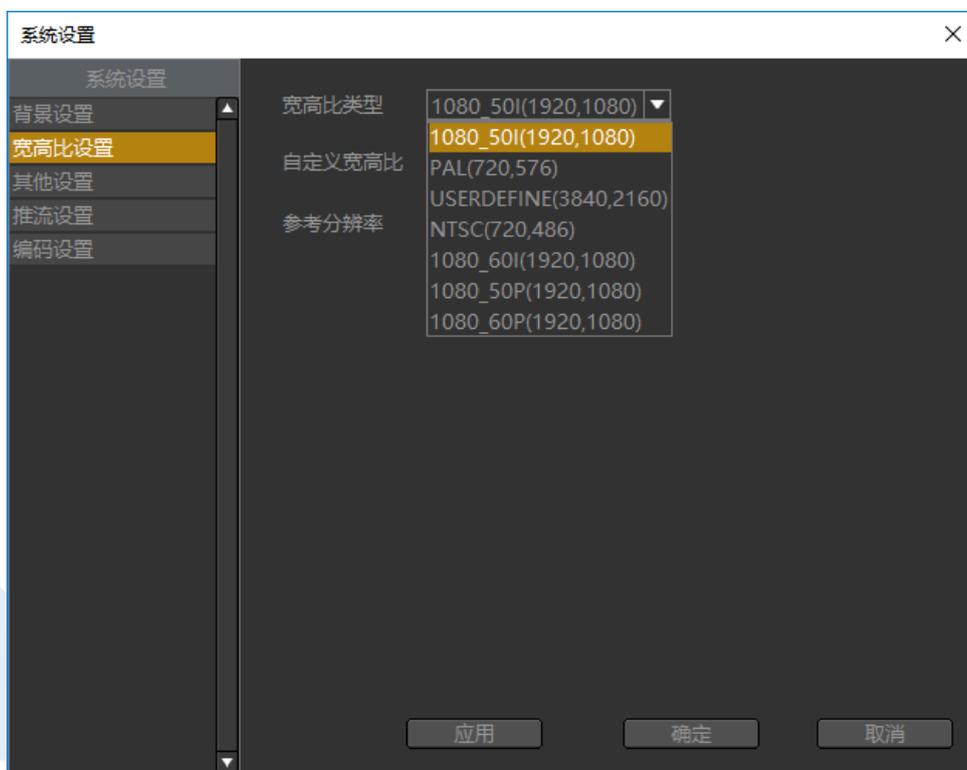
⑦ 背景：

用户设置渲染窗口是否显示背景，以及背景的类型（分为颜色与图像）。

颜色类型可自行设置背景的颜色。

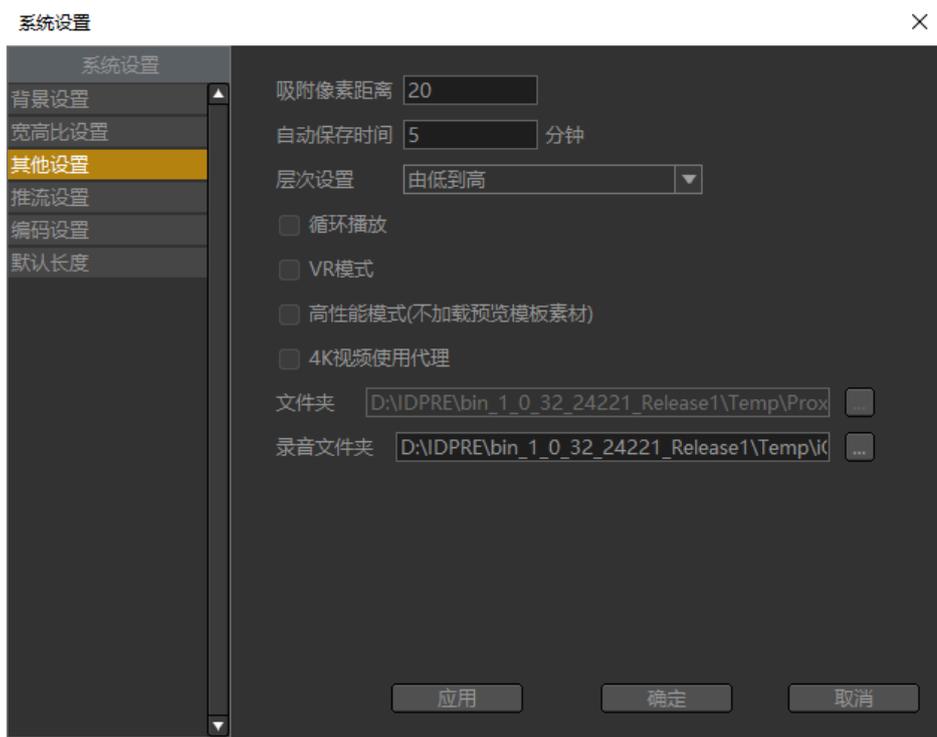
图像类型可自定义需要显示的背景图像及填充方式（拉伸、适应、平铺、填满、居中）。

(2) 宽高比设置：



设置系统的默认新建工程的宽高比。用户也可以选择 USERDEFINE 项来自定义宽高比与分辨率。

(4) 其他设置：



① 吸附像素距离：

设置时间轨上动画段与时间线的自动吸附距离

② 自动保存时间：

设置工程的自动保存的时间，单位为分钟。

③ 层次设置：

设置时间线的轨的内容的层次。

•由低到高：时间轨的内容顺序为上面的时间轨内容层次低于下面的时间轨内容的层次。

•由高到低：时间轨的内容顺序为上面的时间轨内容层次高于下面的时间轨内容的层次。

④ 循环播放：

设置时间线内容播放时进行循环播放。

⑤ VR 模式：

勾选此选项后，工程设置 VR 模式

⑥ 高性能模式:

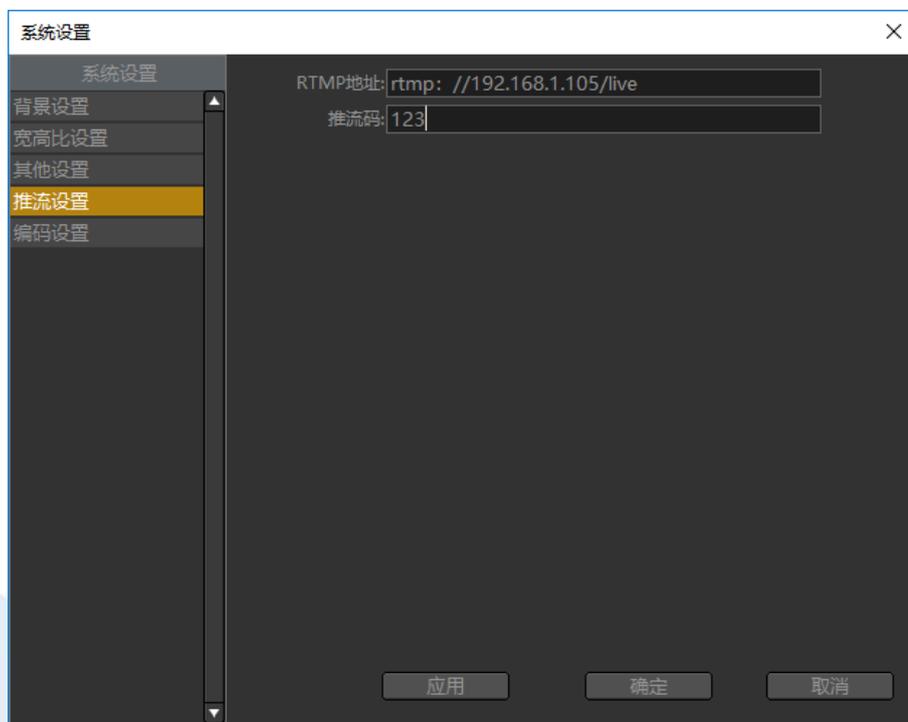
勾选此选项后, 不加载预览模板素材

⑦ 4k 视频使用代理:

勾选此选项后, 在资源库中增加 4k 视频的时候, 会生成一个低码流的 4k 视频, 下面的路径为低码流 4k 视频的路径

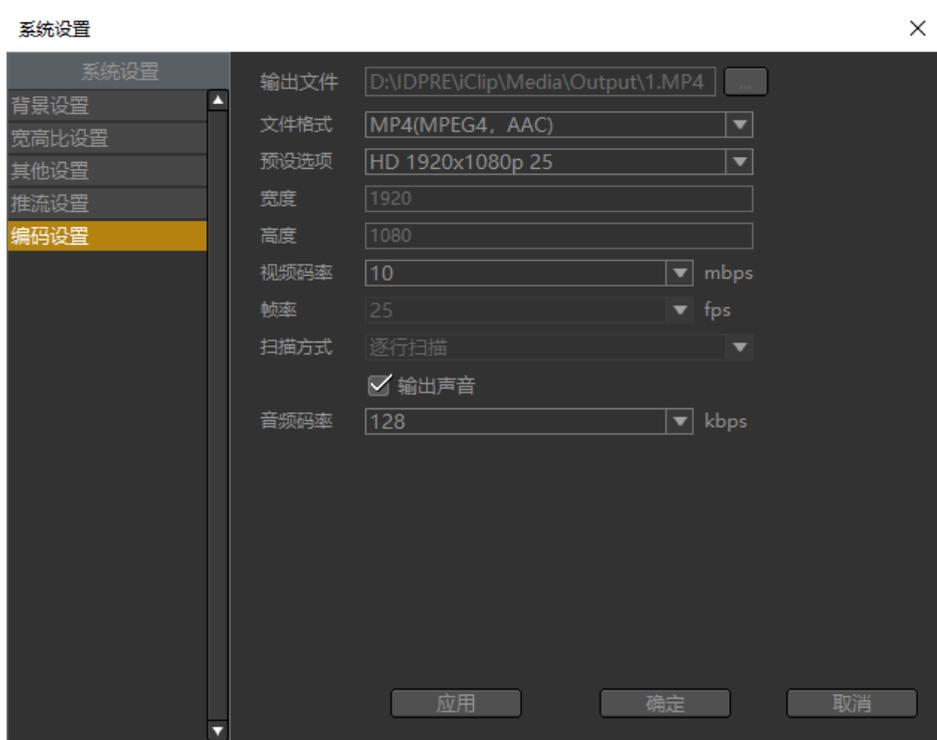
(5) 推流设置:

设置流媒体的地址以及推流码信息。



(6) 编码设置:

note & sketch

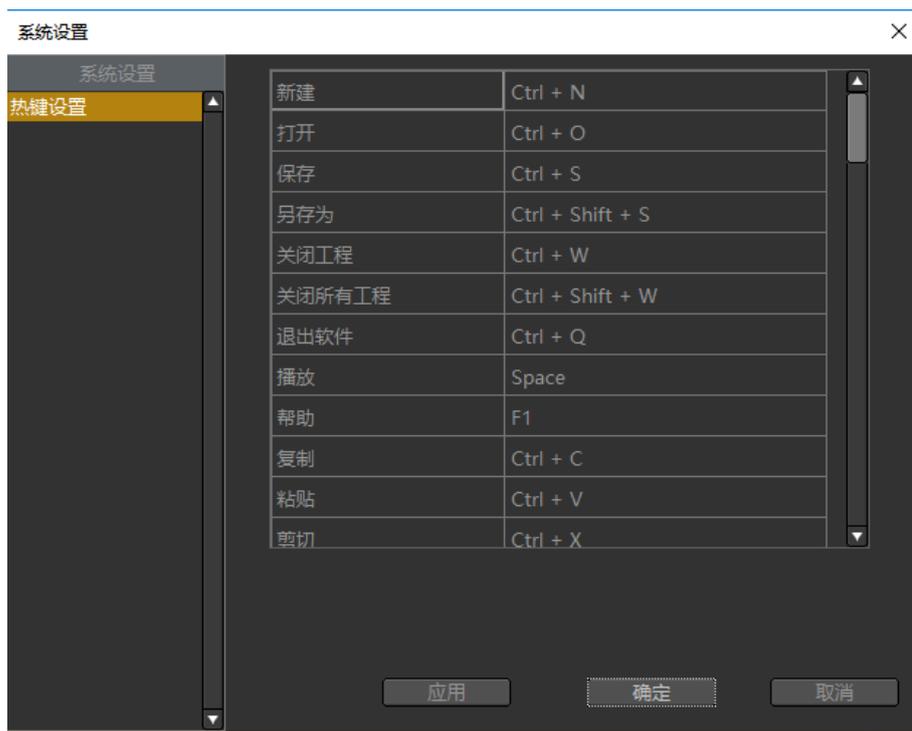


设置进行视频输出时，文件格式、预设选项、音频码率、帧率（FPS）、视频码率、扫描方式、是否输出声音、以及输出尺寸。

快捷键设置：

显示修改系统使用的快捷键

note & sketch



界面设置:

提供界面预置、界面配色、配色重置、界面重置、设置重置的操作。

释放内存:

释放系统占用的多余的内存空间。

4、渲染

(1) 输出视频

对当前工程进行渲染输出为视频或序列图。[atch](#)



用户可修改存储位置和文件名、文件格式、输出的尺寸、视频音频码流、音频、帧率 (FPS)、扫描方式、是否输出声音。(可以将当前渲染输出任务加入渲染列表的操作。)

音频格式支持：MP3、WAV

视频格式支持：AVI、MP4、MOV、MPG

图片格式支持：jpg、png、bmp、gif、tif、tga、tga 序列、png 序列

文本格式支持：txt、srt

note & sketch

注：音频输出支持双声道

(2) 保存当前屏幕为

将渲染窗口中的当前内容保存为图片到文本路径中,用户可以自行选择保存的路径与文件名称。

5、用户

(1) 重新登录

进行资源中心的重新登录操作。

(2) 记住密码

使用当前用户登录时是否记住密码。

(3) 自动登录

登录软件时，进行自动登录。

(4) 检查字体安装

检查资源中心的字体是否已存在当前的机器中。

6、帮助

(1) 帮助：

显示快速编辑系统的帮助。（目前暂无帮助文件）

(2) 关于 iClip

显示快速编辑系统的版本信息。（通过 ESC、Enter，鼠标左键双击可关闭）

7、CGSaaS 当前用户

登录网络资源中心，显示登录的用户名。

参见 [《iClip 内下载素材流程》](#) [note & sketch](#)

8、主窗口功能按钮

(1) 最小化

将 iClip 软件窗口最小化。

(2) 最大化/恢复

将 iClip 窗口最大化或恢复原大小。

(3) 关闭

关闭 iClip 系统。功能与【文件】-【退出】相同。

四、渲染窗口

1、显示信息：



FPS:50.25 76 GPU:27% Mem:2321/8192MB

显示当前工程的帧数值、三角片数、GPU 占用率、显存使用情况。其中帧数值与设置的工程的制式相关。

2、渲染区域：

展示工程需要播出渲染的内容。

2、渲染工具栏



(1) TAKE/预加载

对于工程中需要播放的视频进行预加载，保证 Seek 时流畅。

(2) 首帧：

将“时间线”窗口中的时间线移动到工程的第一帧的位置。

(3) 播放：

播放当前工程中，时间线添加的内容。

(4) 尾帧：

将“时间线”窗口中的时间线移动到工程的最末帧的位置。

(5) 上一帧：

note & sketch

查看当前时间线所在的上一帧的内容。

(6) 下一帧:

查看当前时间线所在的上一帧的内容。

(7) 跳到入点

将“时间线”窗口中的时间线移动到工程的入点的位置。

(8) 跳到出点

将“时间线”窗口中的时间线移动到工程的出点的位置。

(9) 跳到上一参考线

将“时间线”窗口中的时间线移动到工程的上一个参考线的位置。

(10) 跳到下一参考线

将“时间线”窗口中的时间线移动到工程的下一个参考线的位置。

(9) HD 安全线

勾选则渲染窗口中显示 HD 安全线。

(8) SD 安全线

勾选则渲染窗口中显示 SD 安全线。

(9) 帧率

勾选则渲染窗口中显示帧率。 [note & sketch](#)

(10) 标尺

勾选则渲染窗口中显示标尺刻度。

(11) 参考线

勾选则渲染窗口中显示标尺参考线。

(12) 参考线 (时间线)

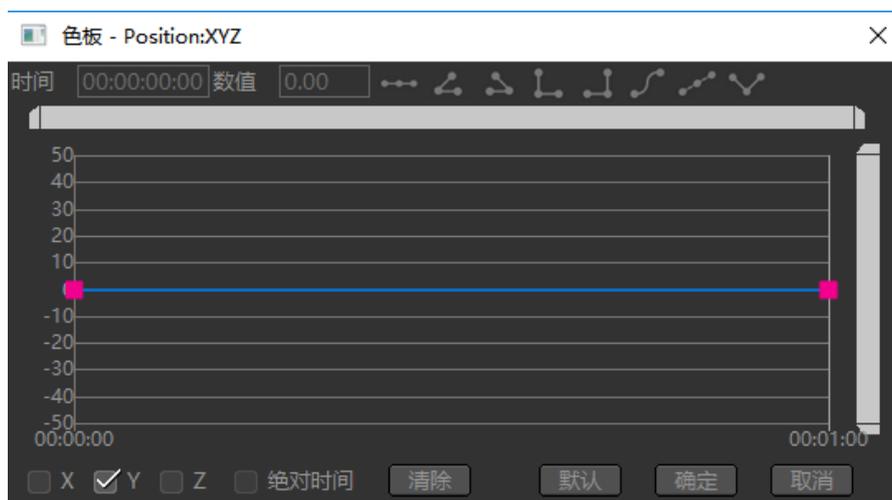
勾选则渲染窗口中显示时间线参考线。

五、空间属性



对于工程的时间轴中的资源的空间属性进行修改，并且支持进行添加关键帧的操作。

- 1、空间属性包含“位置参数”“旋转参数”“中心位置”“缩放参数”的调节。
- 2、上述参数均支持添加关键帧的操作。



可以由用户添加关键帧数值，并且能够切换绝对时间与相对时间的修改。

- 3、支持将空间属性的操作进行还原的操作。

六、资源库

note & sketch

用于存放工程中使用的各类型资源，包括视频、音频、素材、模板、图片、序列、板卡采集视频、字幕文本。资源库中每类资源能同时加载多个，从资源中心选择要使用的资源拖到资源库，或从本地直接将资源拖拽到资源库。

1、资源显示方式

资源库中资源显示方式分为两种：混合显示与分类显示。

- (1) 混合显示：将资源库的资源全部显示在窗口中。
- (2) 分类显示：将资源库的资源，按照资源类型进行显示。

2、资源添加方式

(1)、将资源中心的资源拖拽到资源库窗口中，即可添加成功。但是不允许添加重复的资源。（可支持从本地或者资源中心直接拖拽资源到时间线轨道、资源库）

注：序列文件直接拖拽索引是第一个的图片即可。IO，板卡采集的硬件枚举，如 USB_Camera、DLink 卡。IO 文件，板卡采集后保存的视频文件。

3、删除资源方式

选中资源库中的资源，点击 Delete 或右键选择“删除”，即可将选中的资源删除。正在使用的资源不允许用户进行删除的操作。

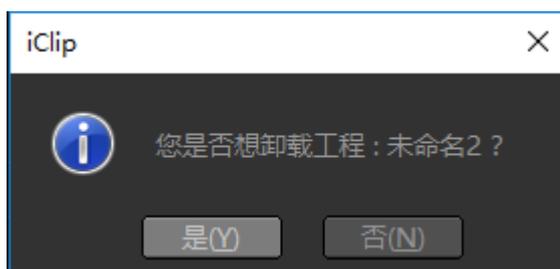
七、时间线窗口

1、工程页签区

显示 iClip 系统中使用的工程。



- (1) 选中的工程，其工程名处于高亮状态。
- (2)  查看左侧或右侧的工程。
- (3) 点击  按钮可关闭相应的工程。询问是否卸载工程。

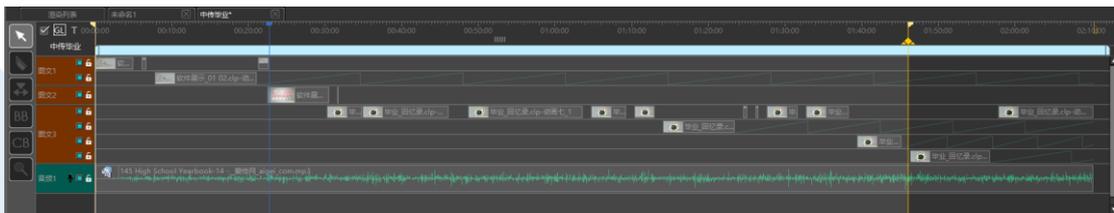


2、时间调整区域



- (1) 黑场：检测时间轨道中黑场的位置。
- (2) 当前帧：时间轨区域中，当前帧线所在的时间点。
- (3) 入点：工程视频输出时的开始时间点。（快捷键 i）
- (4) 出点：工程视频输出时的结束时间点。（快捷键 o）
- (5) 参考线：显示调整时间轨区域中的参考线的时间点。
- (6) 帧数：显示时间轨区域物件的选中关键帧的帧数。
- (7) 数值：显示时间轨区域物件的选中关键帧的数值。
- (8) 倍速：调整轨道上播放工程的速度（但输出渲染时不能将工程进行倍速）
- (9) 音量：用于调整工程播放的声音的大小。

3、时间轨区域：



(1) 时间线功能：

- 1)  此标志可切换时间线显示帧数与时间点的两种状态，帧数状态标志为 F，时间点状态为 T，点击标志可进行切换。
- 2)  设置时间线上的参考线是否显示，点击  增加参考线，且可以设置参考线的颜色。



3) 时间线编辑区中代表添加的参考线, 参考线上右键可以删除参考线和锁定参考线。锁定状态的参考线不可修改其时间位置

4) 时间线上的参考线、当前帧线、入点、出点均可通过鼠标拖拽的方式进行位置的更改。

5) 当前帧线上的左右三角标志, 鼠标点击可以将当前帧线移动其当前位置的上一帧或下一帧的位置。双击时间线上的某一位置, 可以将当前帧线快速移动到那一位置。

6) 此滚动条具有拖拽调整显示区域与调整显示比例的作用。

- ① 点击左右的梯形区域, 可以调整横向的显示比例。
- ② 拖拽中间矩形, 可以调整时间线编辑区的显示区域。
- ③ 双击中间矩形, 可以将工程中的内容在可视区域中全部显示。



7) 时间轨中展示 6 种类型的轨道: 视频轨道、音频轨道、图文轨道、唱词轨道、文字轨道、色板轨道。

- ① 视频轨道: 支持放若干纹理资源。
- ② 音频轨道: 支持放若干音频资源, 可以调节输出音量的贝塞尔曲线。
- ③ 图文轨道: 支持放若干个不同模板或素材的动画段。在该轨上的素材或模板的层次相同, 同一模板或素材的动画段可以放在不同的轨上。
- ④ 唱词轨道: 支持放若干个字幕文本, 匹配视频的字幕。
- ⑤ 文字轨道: 增加文字轨道, 可编辑文字内容。
- ⑥ 色板轨道: 增加色板轨道, 可对色板进行属性编辑。

(2) 轨操作: 增加、删除、拖拽换序、有效无效、显示隐藏。

(3) 轨上物件的操作：增加、删除、缩放、拖拽、替换（按 Alt）、复制、粘贴、剪切、视音频的绑定解绑、保存到资源库、吸附对齐、参考线吸附对齐、清除无用轨。

1) 缩放：视频片段、图片、可以缩放。

视频片段缩放后，仍然是原速度播放。若时间缩短时，从视频入点开始播放，按照缩短后的时间长度播放。若时间拉长时，从视频入点开始播放到视频出点，其后的时间段是把视频出点的画面作为静帧播放。

2) 拖拽：时码轨上同一轨上的资源片段不能重叠，可以对轨上资源片段进行时间平移。

3) 替换：选中一个资源片段后，按住 Alt 键鼠标拖拽同类型资源到轨上，进行替换，替换后的资源片段在轨上的位置不变。

4) 视音频的绑定解绑：当带音频的视频拖拽到轨上时，会自动增加音频轨，视频和音频通过右键菜单可以绑定解绑。

5) 吸附对齐：吸附时间线、该资源片段左右的其他资源片段的入时间、出时间。

6) 参考线：参考线的显示和颜色需要在设置->背景设置->参考线选项中设置，参考线有吸附对齐功能。

(2) 时间线工具功能：

① 分为“选择”与“剪刀”状态。



：“选择”状态，通过鼠标点击的方式选择时间线编辑区中动画段。



：“剪刀”状态，对于视频与音频进行剪切的操作。

②分为“普通”“插入”“覆盖”三种方式



：“普通”方式，添加资源到时间线中的资源冲突时，将资源动画段依次向后排列。



：“插入”方式，添加资源与时间线中的资源冲突时，将原有的动画段拆分，新的动画

段插入其中。



：“覆盖”方式，添加资源与时间线中的资源冲突时，原动画段冲突的部分会被新的动画段覆盖。

③ 添加 1 秒黑场：



：点击之后，在时间线后添加 1 秒的黑场。

④ 添加彩条：



：点击后，在时间线后添加 1 秒彩条。



：点击后，可以将工程中的内容在可视区域中放大显示（按住 alt 键，可缩小显示范围）

八、渲染列表

序号	工程名称	入点	出点	输出路径	输出格式	状态
1	工程名称	00:00:00:00	00:01:46:01	D:\DPR\bin_1_0_32_2421_Release\1\Media\	MP4\MPEG4_AAC_HD_1920x1080p_25	0.00%
2	工程名称	00:00:00:00	00:01:46:01	D:\DPR\bin_1_0_32_2421_Release\1\Media\	MP4\MPEG4_AAC_HD_1920x1080p_25	0.00%

- 1、通过选择“渲染输出” - “加入渲染列表”，可将工程的输出视频任务加入到列表中。
- 2、在渲染列表中，显示工程的名称、入点出点、输出路径文件名、输出格式以及输出的完成率。
- 3、在渲染列表中支持对于渲染任务上移、下移、删除操作，可以通过选中渲染任务右键菜单进行操作。
- 4、可通过点击“开始渲染”“停止渲染”来执行渲染任务以及终止渲染操作。
- 5、点击“清除已完成”可将已经完成的渲染任务清除。
- 6、勾选显示后台，可将渲染任务进行后台显示

九、资源中心窗口



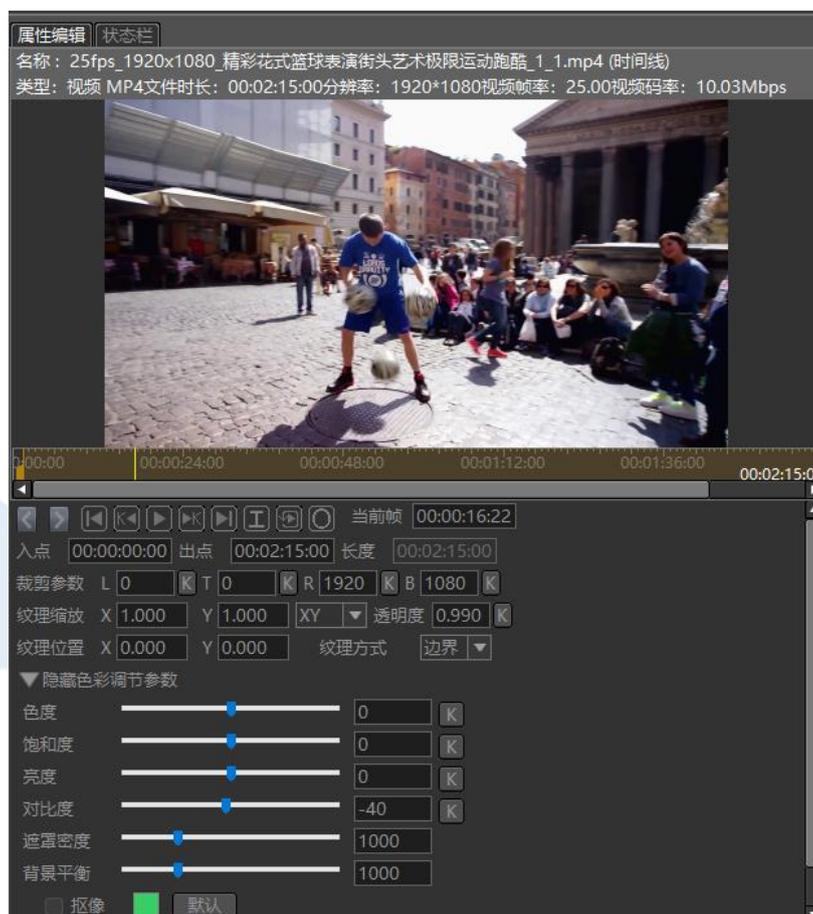
对连接的资源中心资源进行展示，添加，删除，查询等操作。

显示 iClip 使用的声音、图片、模板、素材、文本、本地资源、视频、模型、物件包，非编工程类型的资源。

十、属性编辑窗口

从资源库选中资源后拖到该区域（或者直接点击轨道上的资源），分别对视频、音频、模板、唱词资源进行编辑。资源编辑包括公共属性编辑和特有属性编辑。纹理参数的修改：纹理缩放（TX、TY）、纹理位置（SX、SY、锁定类型）、裁剪（L、T、R、B），当调节参数时，预览窗口和主渲染窗口能同时变化。

1、纹理属性编辑：



纹理类型有三类包括视频、序列、图片

属性编辑的下方区域显示编辑的纹理文件的属性信息。

(1)视频时码剪裁：调节时间线的位置，点击按钮，添加入点与出点，同时也可以通过“入点”“出点”的数值进行具体的调节。

(2)视频区域剪裁。



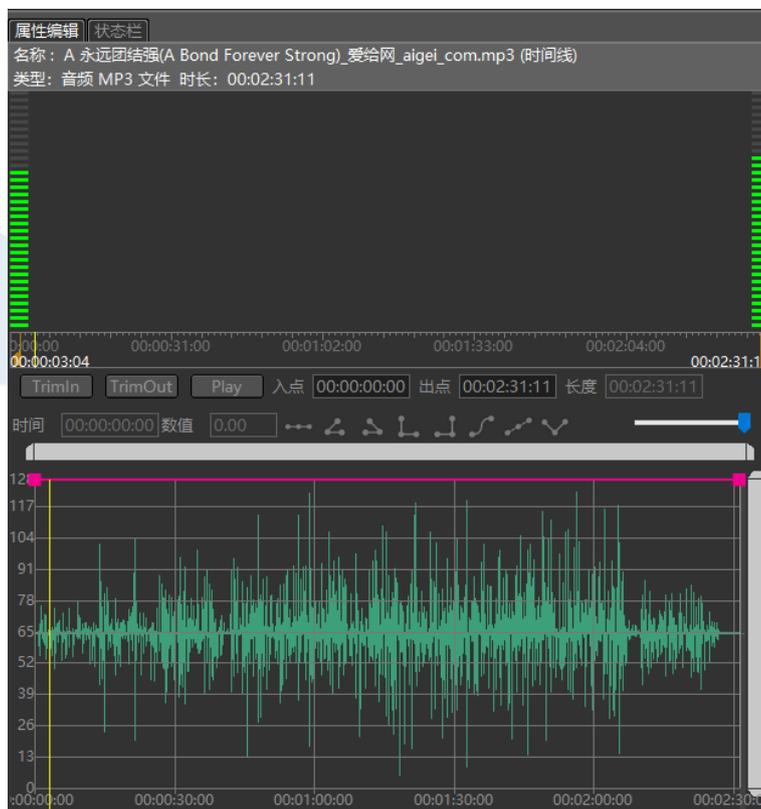
(3)色度/饱和度/亮度/对比度/透明度调节。增加关键帧调节。

(4)抠像：勾选抠像，可以通过遮罩密度和背景平衡两个参数调整抠像效果。

(5)自带音频时，音频轨上增加相应的音频物件，调节视频物件的入出时间、入点、出点时，音频物件随之变化；音频物件入出时间、入点、出点可以自主调节。视频物件和音频物件设置绑定、解除绑定关系。

(7)纹理调节增加缩放、位置调节。

2、音频编辑：



- 1、添加音频文件，显示音频的音频图谱
- 2、音频裁剪：调节时间线的位置，点击 TrimIn/TrimOut 按钮，添加入点与出点，同时可以通过“入点”“出点”的数值进行具体的调节。
- 3、音频音量大小调节：通过红色的曲线的关键帧进行调节，关键帧节点的弯曲模式可以通过上方的  按钮来快速调节。

关键帧调节的框选功能，Ctrl + Alt + 鼠标拖拽；增加关键帧：ctrl + 右键，删除关键帧：Shift + 右键。

- 4、音频图谱表上方的横向滚动条，可以通过拖拽右侧梯形，来修改显示比例；拖拽中间区域矩形，可查看其它区域内容。

3、素材编辑：



- 1、素材编辑：加载素材后，支持动画段播放、暂停、停止。

(1)素材动画段排列、预览。

(2)树形结构显示两级素材物件树结构，分别修改第二级总组物件的位置、缩放、旋转参数。

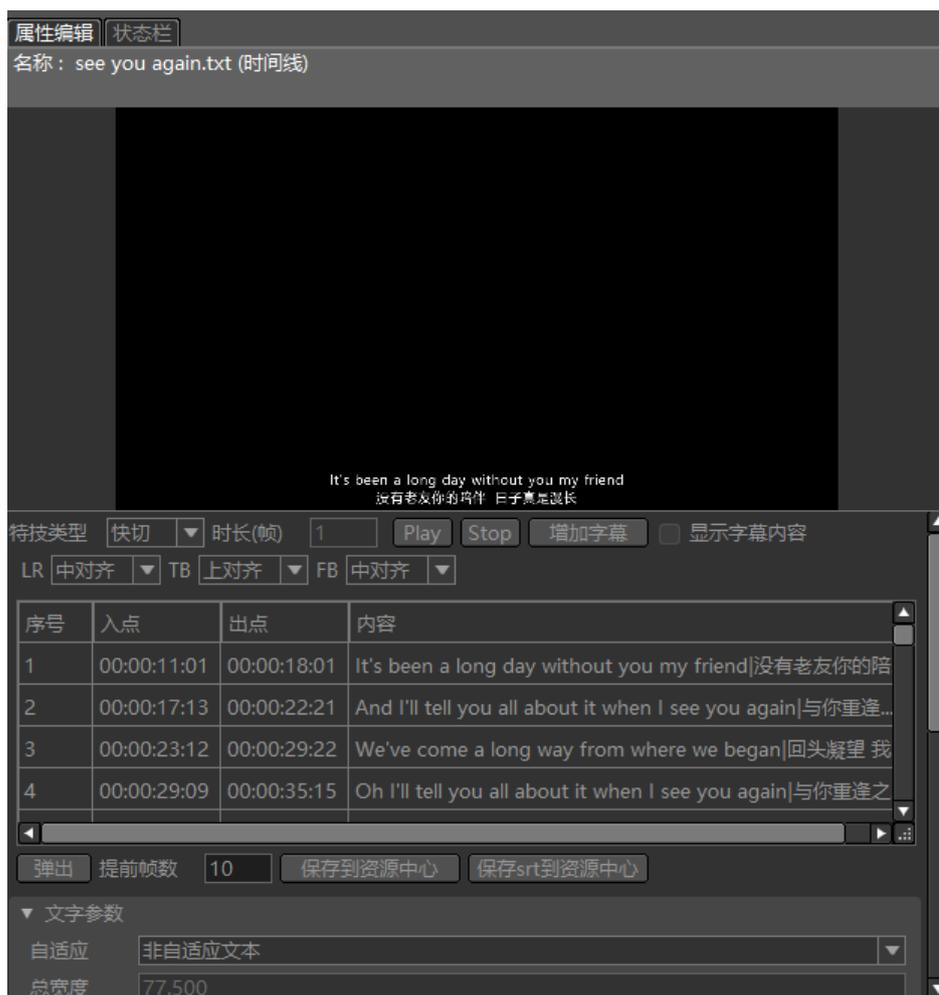
(3)显示所有替换项，支持选择文本、纹理替换项，并自动将这些替换项匹配到入动画中，其他动画段无替换项。

文本替换项可以直接在编辑界面编辑，纹理替换项既可以在编辑界面选择图片路径，也可以直接拖拽资源中心的纹理到编辑窗口纹理路径中进行替换。

(支持 IDPTplEditor 制作的模板进行属性的修改操作。)

4、字幕编辑：

录制字幕方法：添加唱词文本到时间轨上，点击唱词物件属性中的“增加字幕”属性，点击渲染窗口下方工具栏的播放按钮。按下 K 键开始录制一条字幕，松开 K 键停止，再按下 K 键录制下一行字幕，松开 K 键停止……；不同热键，用鼠标操作也行。鼠标左键按下录制一条字幕，松开左键停止录制，再按下录制下一行字幕，再松开左键停止录制



(1)、字

体设置：字体、字号、字距、位置、对齐、字颜色、字边颜色、阴影、一行内字数限制、左中右对齐

(2)、特效：入出方式：逐字切入切出、逐字淡入淡出、整行淡入淡出、整行快切、左入左出、左入右出、右入右出、右入左出。支持调整特技时间长度。

note & sketch

(3)、支持 txt 、 srt 格式文本，如要两行以上的话，句与句中间加“|” (Shift+\)来区分

(4)、支持在软件内编辑文字，更新名字相同的文字文件，在软件内编辑文字后，能储存回文字文件

(5)、显示字幕内容：勾选此项后，在时间轨的字幕文本上，可以显示字幕的内容。

十一、状态栏

窗口中显示快速编辑系统的操作记录。

主要显示 3 种状态：编辑状态、预览状态、渲染状态，及各状态下的信息。

1. 编辑状态下显示当前选中的资源片段的基本信息或当前关键帧的时间。
2. 预览状态下显示整个工程的入时间、出时间、当前预览时间。
3. 渲染状态下显示输出文件名及输出进度。

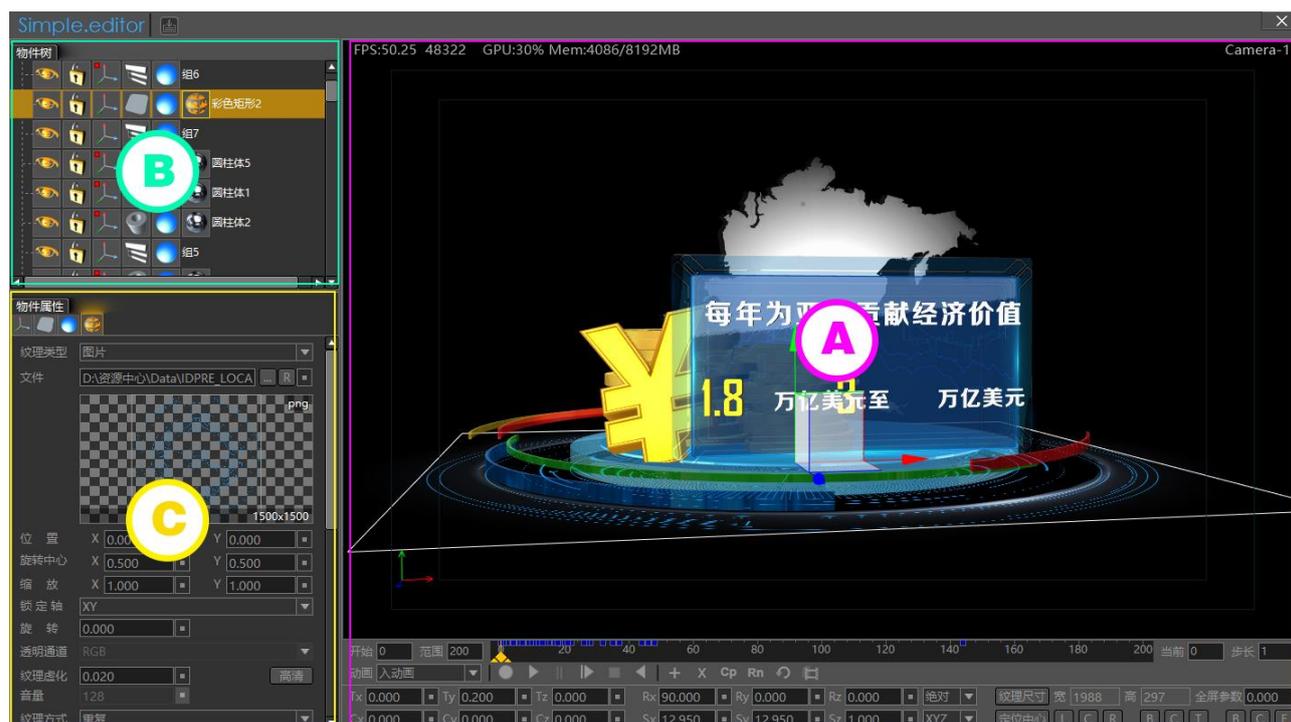
操作记录按照时间顺序显示，由上至下为由近至远。

“清空”按钮：将状态栏窗口中所有的操作记录。

十二、简单编辑使用说明

iClip 图文快编工具 > 新增简单编辑功能说明

简单编辑界面布局



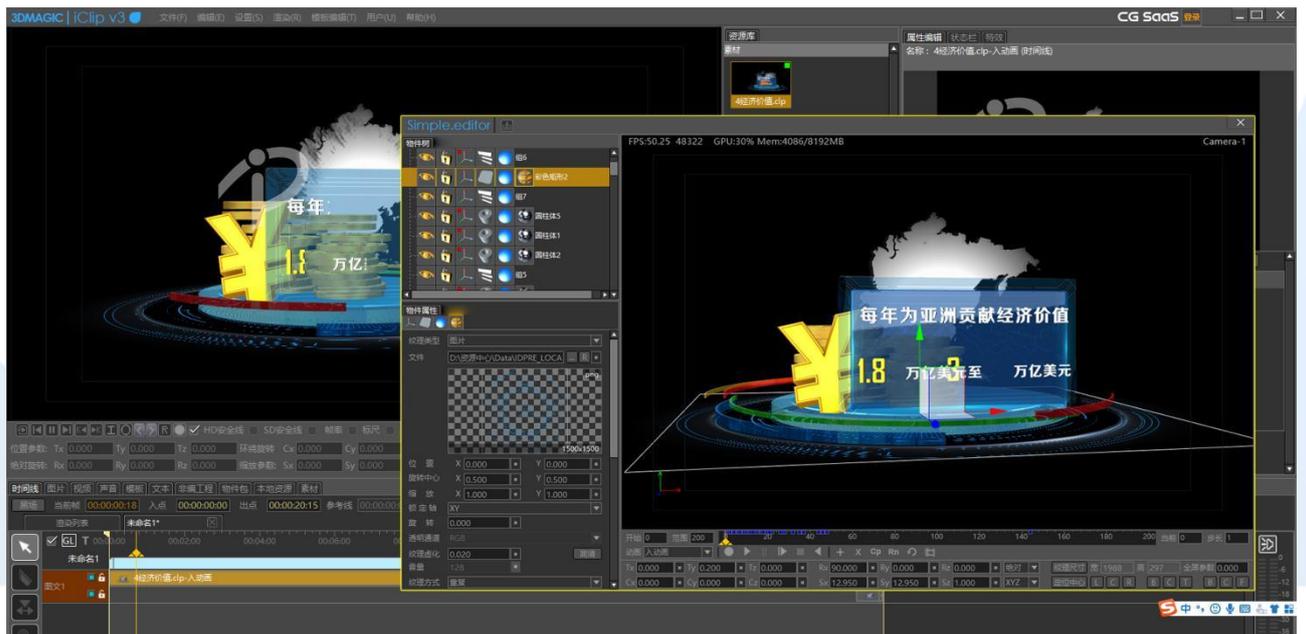
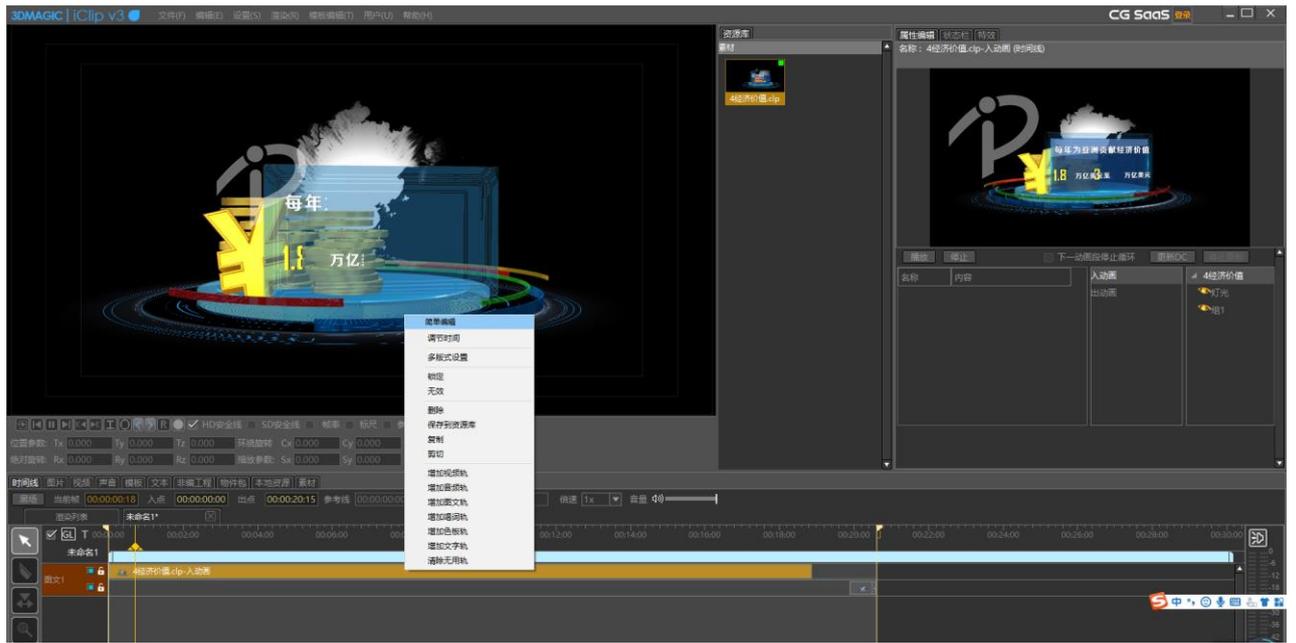
1. 整体界面分为顶部功能条及 A, B, C 三个大区域 (如上图)。

- a) A 区为渲染窗口+公共属性区,
- b) B 区为物件树区
- c) C 区为属性编辑区

注: A 区, B 区, C 区, 可随意伸缩调整边框大小

2. 基本操作如下。

- a) 右键轨道上的图文素材, 选择简单编辑选项, 弹出简单编辑界面



b) 编辑物件树下素材贴图、文字，颜色、特效等，编辑完成后，点击左上角的保存，即可



注：在简单编辑界面更改的 iArtist 素材，保存后，不会替换掉原路径下 iArtist 素材，原路径下素材保持不变

iClip 导入文本节目单的使用说明：

文本文件的内容格式为：

```
<*720, 576, 25*>
```

```
<-素材路径-><#10:50:00:00(00:05:00:00)#>
```

```
#
```

```
白天都市剧场马上开始
```

```
TimerContent = 10
```

```
<-视频路径-><#11:00:00:00(00:30:00:00)#> <%00:01:00:00%><$NoAudio$>
```

```
<-音频路径-><#11:00:00:00(00:30:00:00)#> <%00:01:00:00%>
```

第一行为制式设置，<*>里边用逗号分隔的依次是宽度，高度，帧率，根据这些数值设置制式，不写的话制式默认是 1920_1080_50I。

第二行的两组尖括号表示从这行开始是一个新文件，其中<-->内制定的是文件路径，<##>内制定的是时码轨上物件的时间信息（圆括号前的是起始时间，括号内的是播出长度）；

第三行的#代表该替换项内容为空

note & sketch

第四行、第五行位于尖括号行之后的都是替换项信息，替换项信息可选择使用“key=value”的方式或只包含替换内容的 value 方式；

第六行的空白行，文件中的所有空白行都会被忽略；

第七行有三组尖括号，其中<-->内制定的是文件路径，<##>内制定的是时码轨上物件的时间信息，<%%>设定的是视音频文件的入点，由于在<##>长度已经确定，出点就不用再

设定了（出点=入点+长度）， <\$NoAudio\$>加载视频时不默认增加其自带音频。

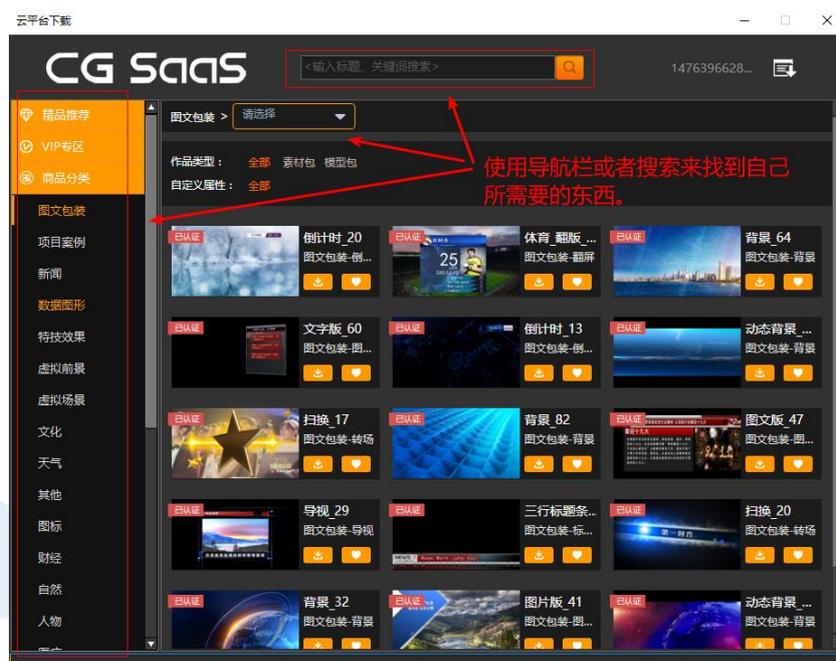


iClip 内下载素材流程：

1) iClip 内点击登录，输入账户名和密码，



2) iClip 内打开下载界面后，使用左侧导航栏或者搜索框来找到自己所需要下载的东西。(如图，红色标注所示)



3) 在对应素材包或模型包右下方点击下载图标（如图 1）即可完成下载，下载进度已经下载位置可在下载管理器（如图 2）中查看

