

Filmora.TV产品操作指南

Wondershare
Filmora.TV

Filmora.TV

全球首发

TVC创作新范式
创意到成片的一站式AI工作台



TVC工作台
创意精准落地

无限节点画布
创意自由生长

镜头精细控制
风格稳定统一

[点击查看详情](#)

目录

修订记录

1 快速开始

- 1.1 顶部导航栏
- 1.2 Banner 推荐区
- 1.3 用多种方式开启创作
- 1.4 浏览精选推荐
- 1.5 浏览灵感社区

2 画布基础入门

- 2.1 查看项目名称与保存状态
- 2.2 认识常用节点
 - 2.2.1 文本节点
 - 2.2.2 图片节点
 - 2.2.3 视频节点
 - 2.2.4 音频节点
- 2.3 查看和整理节点
- 2.4 管理素材库
- 2.5 使用模板快速创作
 - 2.5.1 添加模板组
 - 2.5.2 编辑模板组
- 2.6 使用小地图查看整体位置
- 2.7 调整画布视图
- 2.8 使用时间线预览和粗剪

3 完整项目实例：从 0 到 1 制作广告短片

- Step 1：用文本节点搭建剧本
- Step 2：用图片节点生成虚拟角色
- Step 3：上传本地产品图，并保存到素材库
- Step 4：创建视频节点，连接分镜脚本、演员图和产品图生成视频
- Step 5：将生成结果添加到时间线进行预览和粗剪
- Step 6：导出成片或工程文件

4 进阶创作能力

- 4.1 图片节点：生成参数与画面控制
 - 4.1.1 调整图片生成参数
 - 4.1.2 替换图片素材
 - 4.1.3 标注图片
 - 4.1.4 旋转图片
 - 4.1.5 图片多视图生成
 - 4.1.6 图片宫格切分
 - 4.1.7 图片二次编辑
 - 4.1.8 图片多角度
 - 4.1.9 图片打光
- 4.2 视频节点：生成参数与视频处理
 - 4.2.1 调整视频生成参数
 - 4.2.2 截帧
 - 4.2.3 高清处理
 - 4.2.4 音视频分离
 - 4.2.5 视频解析
- 4.3 时间线：剪辑与片段调整
 - 4.3.1 展开/收起时间线
 - 4.3.2 调整时间线高度
 - 4.3.3 使用播放头定位
 - 4.3.4 使用播放头分割片段
 - 4.3.5 定位到画布节点
 - 4.3.6 调整片段变速
 - 4.3.7 调整片段声音
 - 4.3.8 复制与粘贴片段
- 4.4 3D导演台
 - 4.4.1 创建3D导演台节点
 - 4.4.2 添加角色、几何体和机位
 - 4.4.3 调整场景和镜头
 - 4.4.4 截图并应用到画布

5. 团队协作

- 5.1 切换个人空间与团队空间
- 5.2 创建和管理团队
- 5.3 管理团队项目和团队素材

1 快速开始

登录 Filmora.TV 后，你会进入产品首页。首页主要用于创建新项目、快速跳转子功能、浏览推荐内容，以及进入灵感社区获取创作参考。

首页包含以下主要区域：

- 顶部导航栏
- Banner 推荐区
- 创建项目入口
- 子功能快捷入口
- 精选推荐内容
- 灵感社区

你可以根据自己的创作需求，直接从首页开始创建项目，也可以先浏览模板或社区作品，再基于已有内容进行创作。

1.1 顶部导航栏

首页顶部为全局导航区域，主要包括 Filmora.TV 标识、页面切换入口和个人中心。

- 主页
 - 点击顶部的「主页」按钮，或是在任何页面点击左上角的 Filmora.TV 标识，可以快速返回 Filmora.TV 首页。
 - 在主页中，你可以浏览推荐内容、模板库或快捷功能入口。
- 工作空间
 - 点击顶部的「工作空间」按钮，可以进入项目管理页面。
 - 在工作空间中，你可以新建、查看和管理已经创建的项目。
- 个人中心
 - 页面右上角为个人中心入口，用于查看账号信息、会员权益、云空间存储、设置等内容。

1.2 Banner 推荐区

首页中间上方为 Banner 推荐区。该区域用于展示每日推荐的功能、活动、模板或创作案例。

你可以通过左右箭头切换不同 Banner，也可以点击 Banner 下方的圆点查看不同推荐内容。

1.3 用多种方式开启创作

首页提供多个快捷入口，你可以根据创作目标直接进入对应功能。

功能入口	功能说明
创建项目	为你创建一个新的空白项目，并进入编辑区。
视频生成	进入 AI 视频生成流程。适合通过文字描述生成视频内容，可用于制作短视频、广告片、剧情片段、产品展示等。
照片生成	进入 AI 图片生成流程。适合生成封面图、角色图、场景图、分镜图、产品图或视觉参考图等图片素材。
音乐生成	进入 AI 音乐生成流程。适合生成视频配乐、背景音乐、氛围音乐或短片音乐素材。
创意模板	进入模板相关页面。适合直接使用已有模板快速创作，减少从零搭建项目的时间。
灵感社区	进入社区作品浏览页面。适合查看其他创作者的作品，获取创作灵感，并参考优秀案例进行创作。
分镜脚本	进入脚本或分镜生成流程。适合在正式生成视频前，先生成视频脚本、分镜内容或镜头规划。

1.4 浏览精选推荐

首页快捷入口下方为「精选推荐」区域。该区域展示平台推荐的内容或案例。你可以通过浏览精选推荐，快速了解 Filmora.TV 支持的创作效果和常见使用场景。

1.5 浏览灵感社区

灵感社区展示其他创作者的作品内容，适合用于寻找创作参考、查看不同场景下的 AI 生成效果，或基于社区作品继续创作。

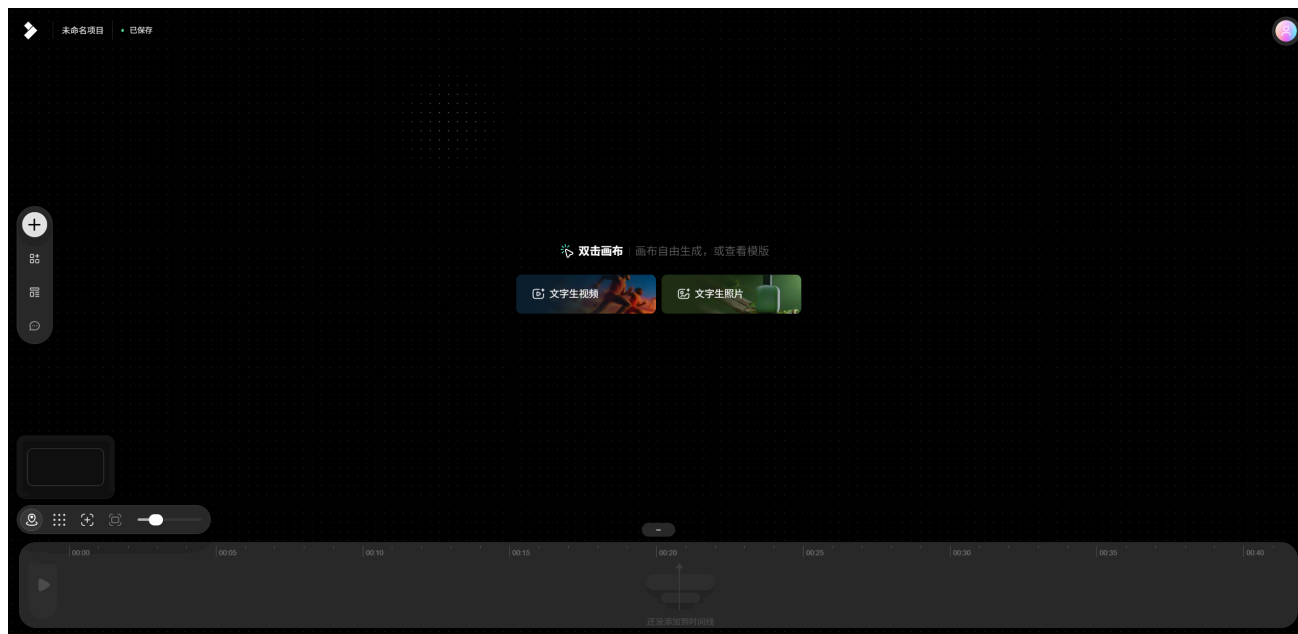
你可以根据创作方向选择不同社区分类，或是点击灵感社区右侧的「更多」入口获取更多内容。

2 画布基础入门

点击首页的「创建项目」后，你会进入 Filmora.TV 的编辑区。编辑区是进行内容生成、素材管理、画面调整、时间线预览和项目编辑的主要工作区域。

在空白项目中，系统会默认显示一个可操作的画布区域，你可以通过双击画布空白处创建节点，也可以点击左侧工具栏的「+」按钮打开创建菜单，选择文本、图片、视频等不同类型的节点开始创作。

画布中央提供「文字生视频」和「文字生照片」两个快捷入口，可以快速创建视频节点或图片节点。



2.1 查看项目名称与保存状态

进入编辑区后，页面左上角会显示当前项目名称和保存状态。

双击左上角项目名称，可以修改当前项目名称。建议在开始正式创作前先为项目命名，方便后续在工作空间中查找和管理。

Filmora.TV 有自动保存功能，如果项目内容发生修改，保存状态可能会变为「未保存」或「已保存」。你可以通过这里判断当前项目是否已经保存完成。

2.2 认识常用节点

画布是 Filmora.TV 中最核心的创作区域，节点是承载内容和生成结果的基本单位。

进入项目后，可以直接在画布空白处双击，打开创建菜单。创建菜单中包含两类入口：

- 添加节点
 - 文本：脚本、广告词、品牌文案
 - 图片：海报、封面、产品图
 - 视频：短视频、广告片、Vlog
- 添加资源

- 。 上传：导入本地文件



其中，文本、图片、视频是常用的内容节点，适合从不同创作需求开始生成内容；上传入口用于导入本地图片/视频文件来创建节点。

类型	作用	生成方式
文本节点	承载文本信息	通过手动输入或模型生成
图片节点	承载单张图片	通过本地上传或模型生成
视频节点	承载单个视频	通过本地上传或模型生成

通过其他方法快速创建节点：

- 当画布中已经有较多内容、不方便双击空白区域时，也可以点击左侧导航栏顶部的「+」按钮打开创建菜单



- 点击节点左侧的「+」按钮，可以在当前节点前方补充上游内容。适合为当前节点添加参考信息，比如在视频节点前补充脚本、分镜或参考图



- 点击节点右侧的「+」按钮，可以基于当前节点继续创建下游内容。适合将当前节点作为参考，继续生成图片、视频或其他素材

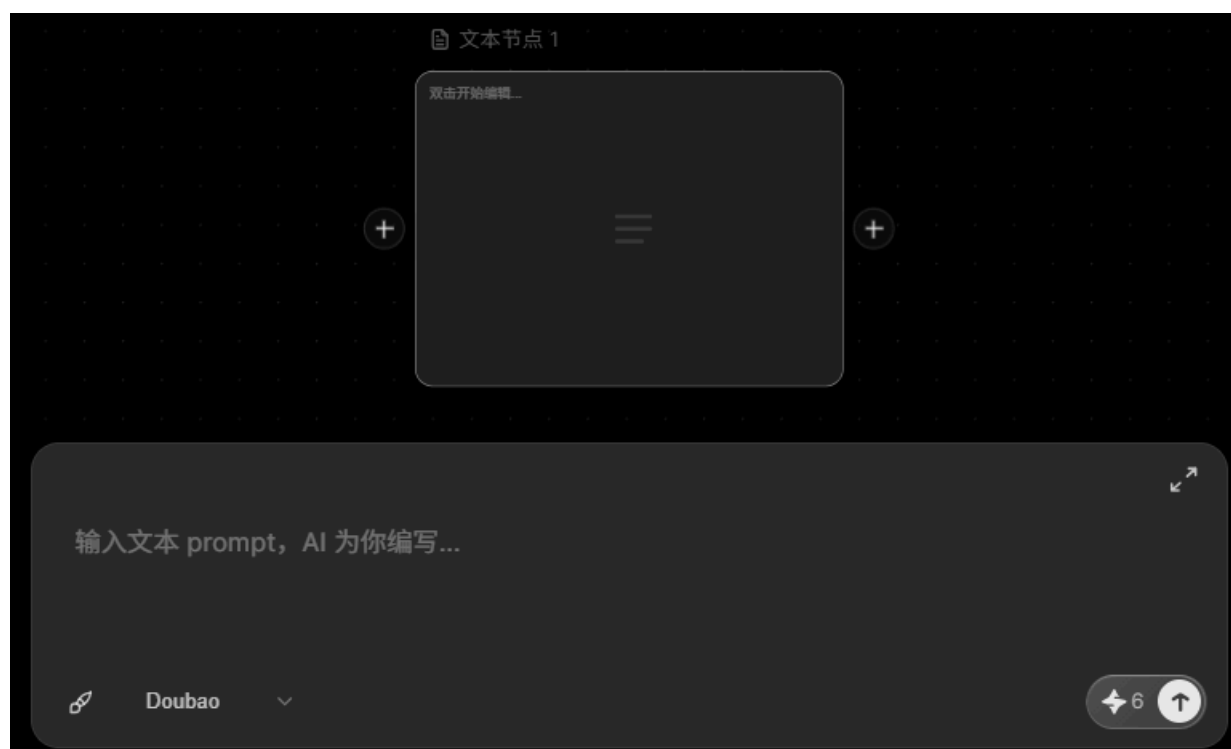


2.2.1 文本节点

文本节点用于记录或生成文字内容，例如脚本、分镜描述、人物设定、产品卖点等，并且可以作为后续生成的参考。

创建文本节点后，单击节点卡片，会出现 prompt 输入框。你可以输入文本生成需求，例如让 AI 生成脚本、优化文案、整理分镜或提炼产品卖点。确认描述后，点击发送按钮开始生成文本，生成结果会填充到文本节点中。

如果已经有现成文字内容，也可以双击文本节点，直接编辑节点中的文字。输入完成后，文本内容会保留在当前节点中。

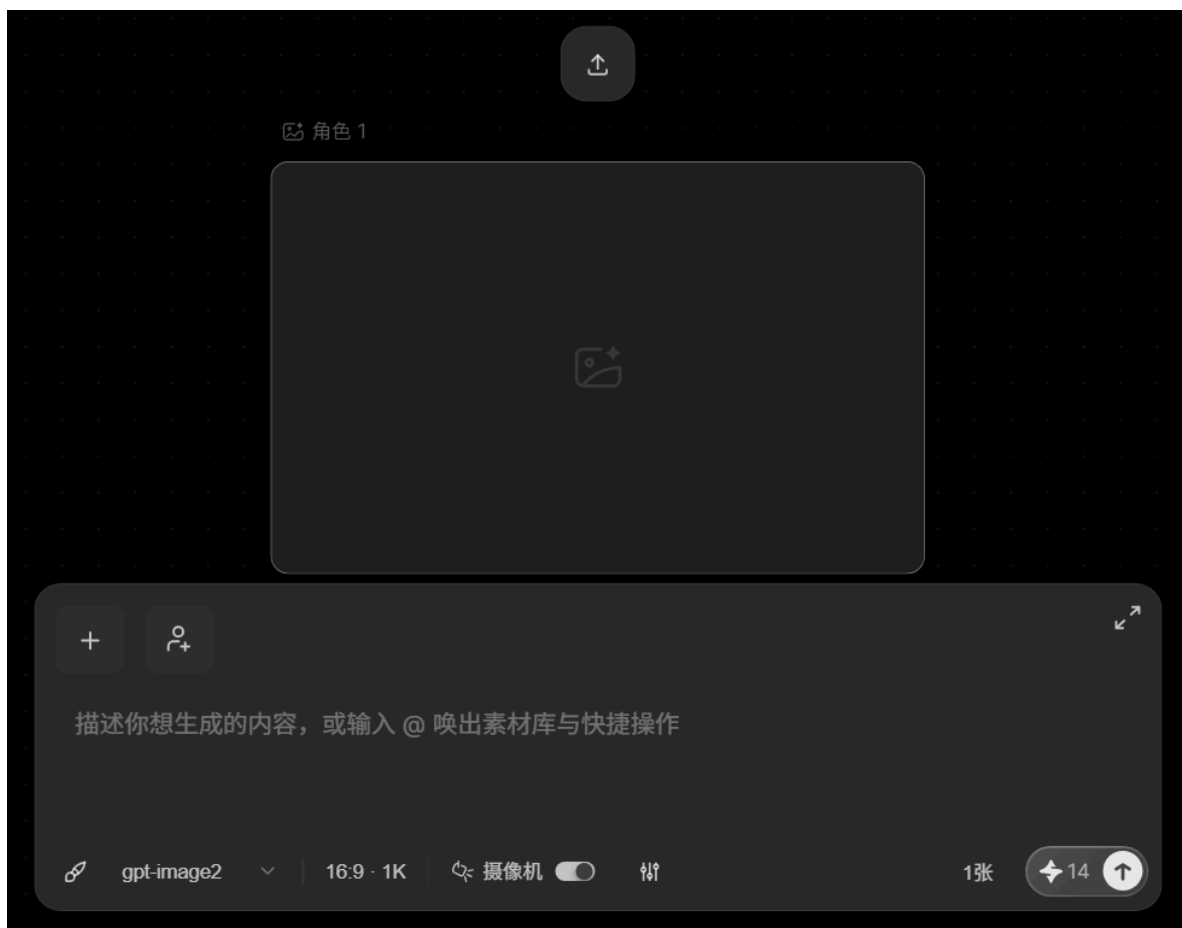


2.2.2 图片节点

图片节点用于生成或承载图片内容，例如演员图、产品图、场景图、分镜图等，并且可以作为后续生成的参考。

创建图片节点后，单击节点卡片，会出现 prompt 输入框。你可以输入图片描述，并根据需要调整生成参数，例如模型、画面比例、清晰度、摄像机控制等。确认描述和参数后，点击发送按钮开始生成图片，生成结果会填充到图片节点中。

如果已经有本地图片素材，也可以在图片节点中直接上传。



2.2.3 视频节点

视频节点用于生成或承载视频内容，例如广告镜头、剧情片段、产品展示等，并且可以作为后续生成的参考。

创建视频节点后，单击节点卡片，会出现 prompt 输入框。你可以输入视频描述，并根据需要调整生成参数，例如生成方式、参考素材、模型、画面比例、清晰度等。确认描述和参数后，点击发送按钮开始生成视频，生成结果会填充到视频节点中。

如果已经有本地视频素材，也可以在视频节点中直接上传。

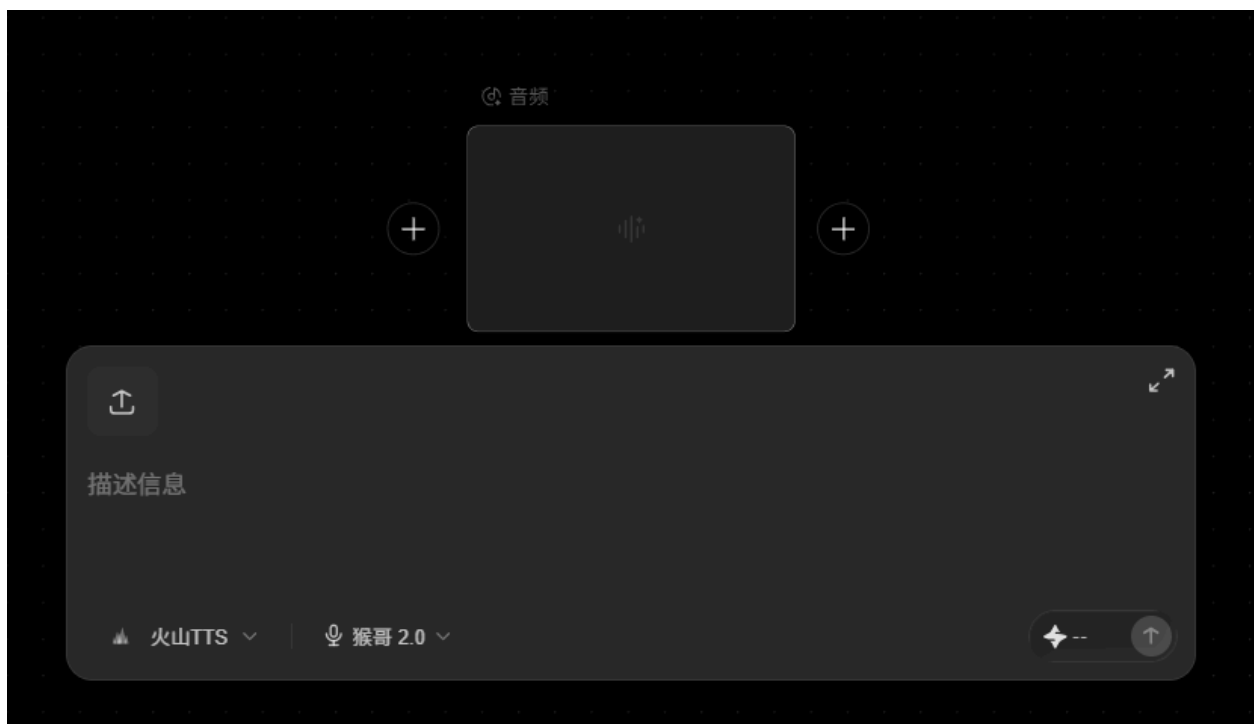


2.2.4 音频节点

音频节点用于生成或承载音频内容，例如配音、旁白、音效、背景音乐、人声音色等，并且可以作为后续视频生成、时间线剪辑或语音识别的输入。

创建音频节点后，单击节点卡片，会出现音频输入或 prompt 输入框。你可以根据需要选择生成方式，例如文生音频、TTS 配音、音乐生成、人声克隆、音频生视频、分离音轨等。确认内容和参数后，点击发送按钮开始生成或处理音频，生成结果会填充到音频节点中。

如果已经有本地音频素材，也可以在音频节点中直接上传。上传后，音频可以作为视频生成的参考输入，也可以加入到时间线中进行剪辑、对齐、音量调整。



2.3 查看和整理节点

添加文本、图片或视频后，节点会显示在画布区域中。随着项目逐渐推进，画布中可能会出现多个不同类型的节点。

你可以通过画布查看当前项目的创作内容，并根据需要进行添加新节点。一个基础的项目结构可以是：

- 文本节点：生成宣传片脚本和分镜描述。
- 图片节点：根据脚本生成关键分镜画面。
- 视频节点：根据分镜或提示词生成视频片段。
- 上传资源：导入产品图、Logo 或参考素材。

在画布中，节点支持自由拖拽，可以根据创作逻辑调整位置，形成清晰的结构关系。同时，节点之间支持连线操作，通过连接不同节点，可以将文本、图片或视频内容传递到下一个节点，用于后续生成或编辑。



节点之间的连接关系可以理解为上下文传递。上游节点提供参考信息，下游节点会结合这些参考信息进行生成。比如视频节点同时连接「分镜脚本」「演员图」和「产品图」后，生成

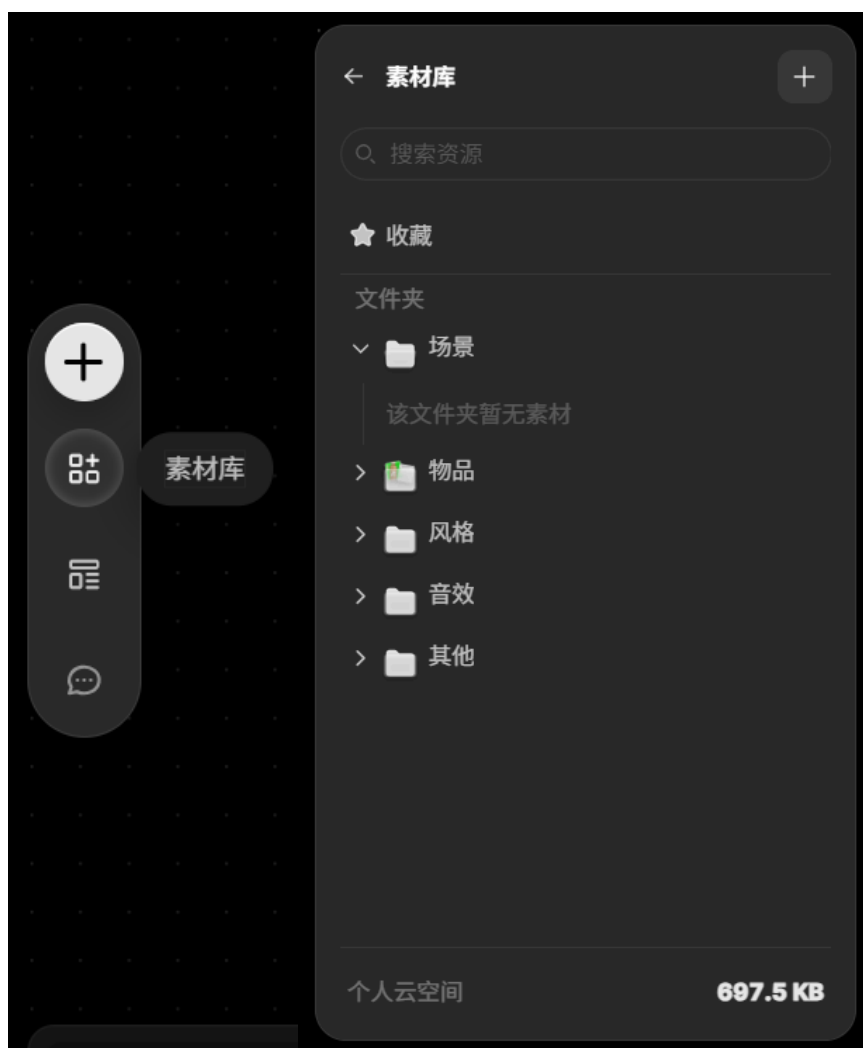
视频时就可以同时参考镜头内容、人物形象和产品外观。

2.4 管理素材库

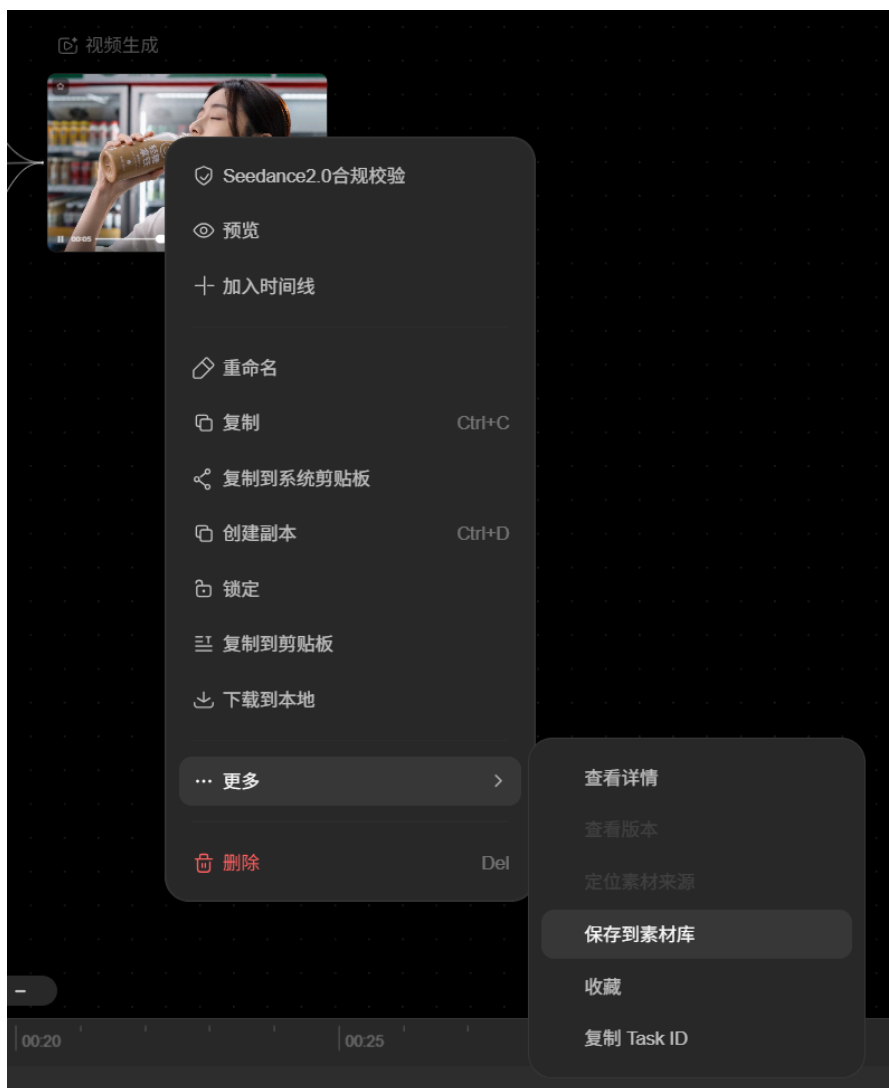
左侧工具栏中的「素材库」用于管理项目中可复用的素材资源。

打开素材库后，面板中会显示「收藏」和「文件夹」区域。

- 文件夹中默认包含多个分类，包括场景、物品、风格、音效和其他。
- 点击素材库右上角的「+」，可以选择「上传」「上传文件夹」或「新建文件夹」。你可以直接上传本地素材，或用于创建新的素材分类。
- 面板底部会显示个人云空间使用情况，方便查看当前素材占用空间。



右键点击画布中的节点，在菜单中找到「更多」，然后选择「保存到素材库」。保存完成后，该素材会出现在素材库对应分类中。



你可以根据素材类型，将图片、视频、音频等资源保存到对应分类中。比如产品图可以保存到「物品」文件夹，音效素材可以保存到「音效」文件夹。

保存后的素材会显示在素材库中，后续制作其他节点时，可以继续调用这些素材，避免重复上传或重复查找。

2.5 使用模板快速创作

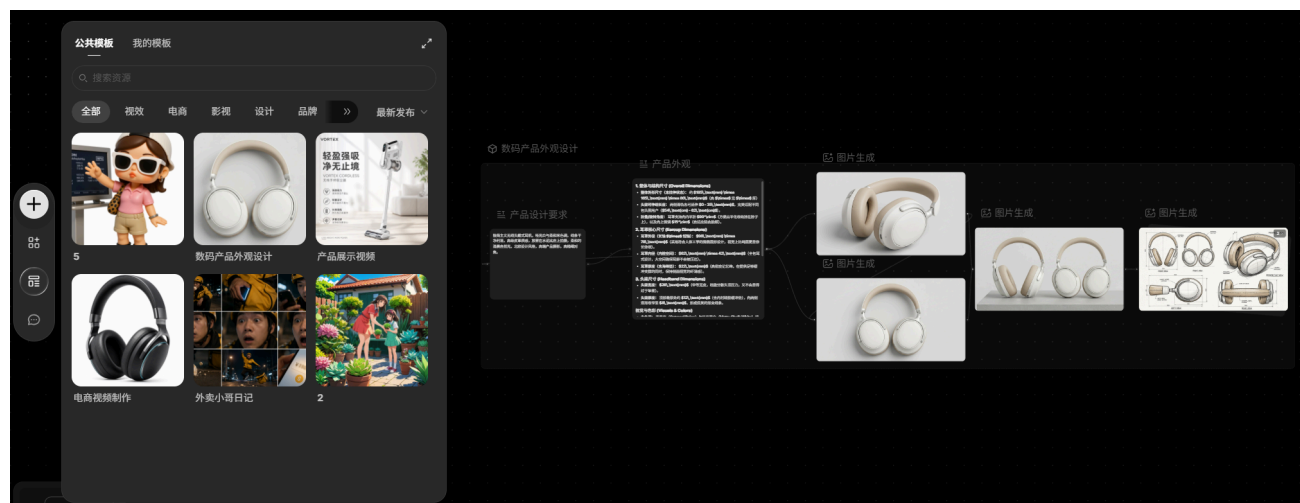
模板库提供多种预设模板，适快速生成不同类型的视频或图片内容。相比从空白项目开始创作，使用模板可以更快完成内容搭建。

2.5.1 添加模板组

左侧工具栏中的「模板」用于快速复用已有的创作结构。模板面板中包含「公共模板」和「我的模板」。

- 「公共模板」中包含系统提供的模板，例如「产品外观设计」「产品展示视频」「电商视频制作」等。
- 「我的模板」中会显示个人创建的模板，方便在后续项目中继续复用。
- 模板库顶部提供「搜索」入口，可以通过关键词查找需要的模板。

找到合适的模板后，选择并点击「使用」，模板内容会添加到当前画布中，并以一组节点内容呈现。



2.5.2 编辑模板组

使用模板后，模板内容会以「分组」的形式添加到画布中。选中「分组」后，顶部会出现模板组工具栏，可以对模板内容进行进一步操作。

- 点击「颜色」，可以调整「分组」的颜色标记，方便在画布中区分不同模板组或内容模块。
- 点击「排列」，可以选择「宫格排列」「水平排列」或「垂直排列」，快速调整组内节点的排列方式。
- 点击「创建个人模板」，可以将当前「分组」保存为自己的模板。保存时可以设置模板信息，也可以选择发布至社区。
- 点击「解组」，可以解除当前模板组。解组后，组内节点会变成独立节点，可以分别移动、编辑或继续生成。
- 点击「批量下载」，可以将当前组内内容打包下载到本地。

如果想把自己的内容保存为模板，可以先在画布中框选需要复用的节点。框选后，点击顶部工具栏中的「打组」，将这些节点组成一个「分组」。再选中该「分组」，点击「创建个人模板」，即可将这组内容保存到「我的模板」中，方便后续项目继续使用。



2.6 使用小地图查看整体位置

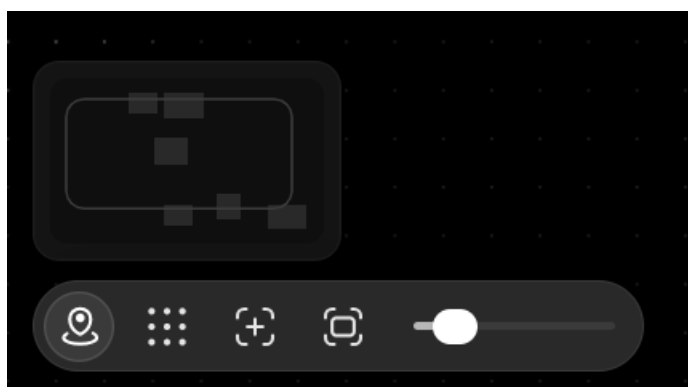
编辑区左下角显示一个小地图区域，用于辅助查看当前画布位置。

当画布中的节点较多、分布较广时，小地图可以帮助判断当前视野位于整个项目的哪个位置。通过小地图可以快速了解项目整体布局，避免在大画布中迷失位置。

你可以在小地图中拖动当前视野框，快速切换到画布的其他区域，从而更高效地浏览和定位不同节点内容。

2.7 调整画布视图

小地图下方提供一组视图控制按钮和缩放滑杆，用于调整画布显示效果。



你可以使用这些工具完成以下操作：

- 开启/关闭小地图
- 开启/关闭网格吸附
- 重置视图，使视图回到默认位置
- 一键整理节点
- 调整画布缩放比例

当你想查看整体项目结构时，可以缩小画布；当你需要查看某个节点或生成结果细节时，可以放大画布。

缩放视图只会影响编辑时的显示大小，不会改变最终导出内容的实际尺寸或画质。

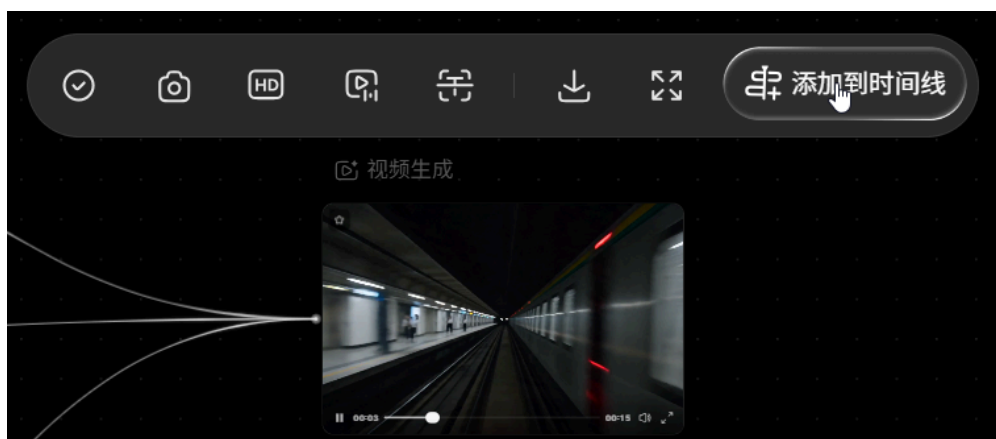
2.8 使用时间线预览和粗剪

底部为时间线区域，用于承接画布中生成的视频素材，并进行基础预览和粗剪。

操作方式：

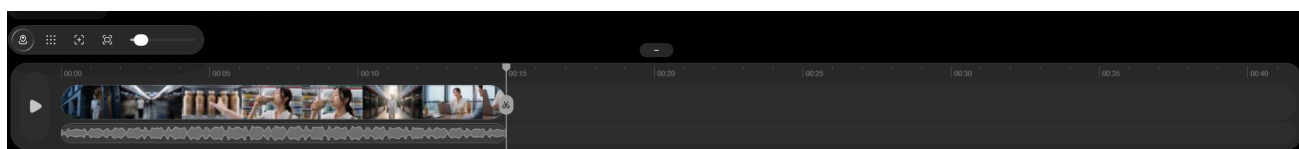
- 选择已生成的非文本节点后，在上方悬浮的工具栏中点击「添加到时间线」。
- 右键点击节点，在菜单中选择「加入时间线」。

添加完成后，视频片段会出现在底部时间线中。



如果视频本身包含音频，音频信息也会同步显示在时间线的音频轨区域，并以波形形式呈现。

时间线左侧提供播放按钮，可以用于预览当前片段。时间线上方会显示时间刻度，方便查看素材时长和片段位置。



3 完整项目实例：从 0 到 1 制作广告短片

下面用一个简单案例，带你从零开始制作一支咖啡新品 TVC 短片。这个案例主要用于了解 Filmora.TV 的基础操作流程：如何创建节点、连接节点、传递上下文、搭建素材库、生成图片和视频，并将结果添加到底部时间线中进行粗剪。

Step 1：用文本节点搭建剧本

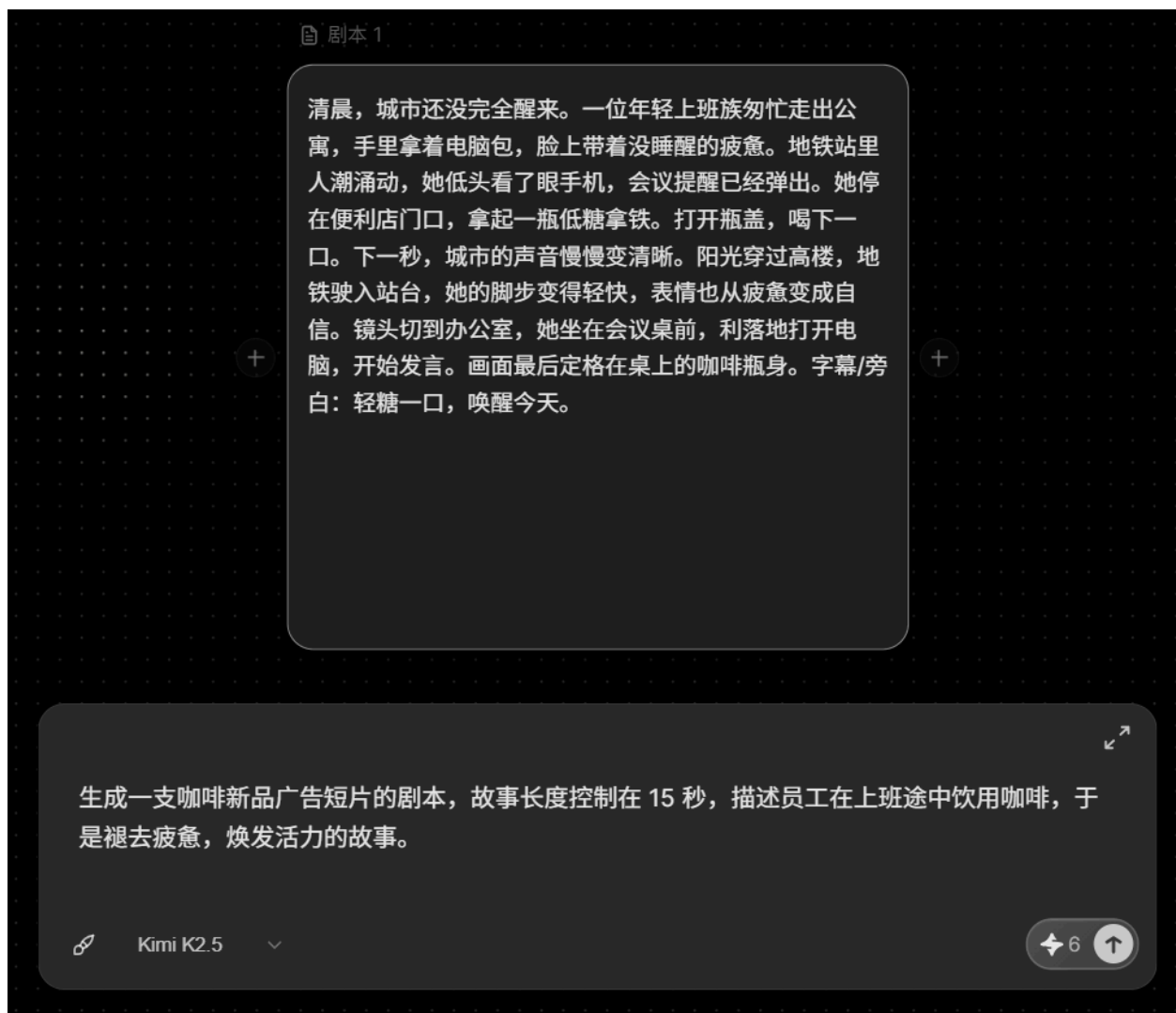
进入项目后，在画布空白处双击，打开创建菜单。在创建菜单中选择「文本」，画布中会出现一个文本节点。

本案例中，先用文本节点把咖啡新品广告的故事整理成可以参考的文本。

单击节点后，底部会出现 prompt 输入框。在此输入描述用来创建剧本：

「生成一支咖啡新品广告短片的剧本，描述员工在上班途中饮用咖啡，于是褪去疲惫，焕发活力的故事。」

点击发送按钮，系统会生成文本以填充节点。为了方便规划项目，我们把该节点命名为「剧本」。如下图所示：



双击节点可以进入编辑状态，确认内容后点击「剧本」节点右侧的「+」按钮，创建下一个文本节点，并命名为「分镜脚本」，该节点可以用「剧本」的内容进行参考，

单击「分镜脚本」节点，在输入框中撰写描述：

请根据以上故事生成一支 15 秒咖啡新品 TVC 剧本，按镜头顺序输出。每个镜头包含画面描述、人物动作、产品出现方式和字幕/旁白。

生成结果可以整理成类似结构：

镜头 1：清晨城市，年轻上班族匆忙走出公寓，手里拿着电脑包，脸上带着疲惫。

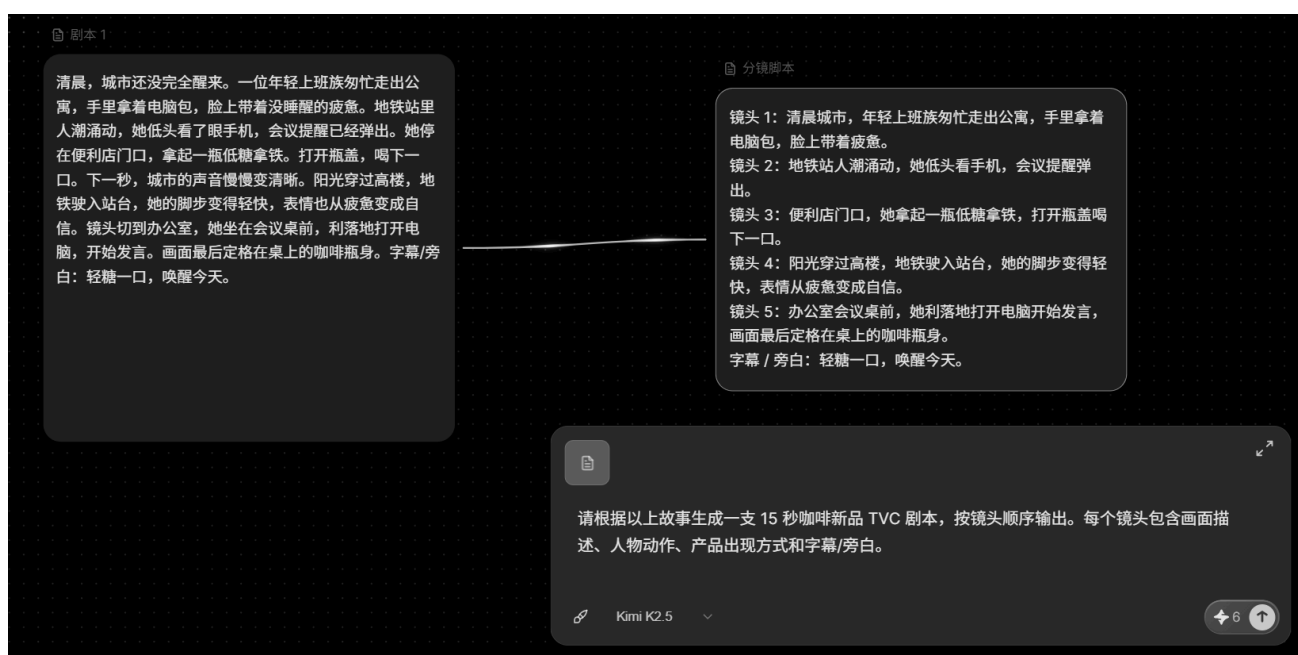
镜头 2：地铁站人潮涌动，她低头看手机，会议提醒弹出。

镜头 3：便利店门口，她拿起一瓶低糖拿铁，打开瓶盖喝下一口。

镜头 4：阳光穿过高楼，地铁驶入站台，她的脚步变得轻快，表情从疲惫变成自信。

镜头 5：办公室会议桌前，她利落地打开电脑开始发言，画面最后定格在桌上的咖啡瓶身。

字幕 / 旁白：轻糖一口，唤醒今天。



至此分镜已经完成，后续视频节点会连接「分镜脚本」节点，让视频生成时可以参考完整剧本，而不是只根据单条 prompt 独立生成。

Step 2：用图片节点生成虚拟角色

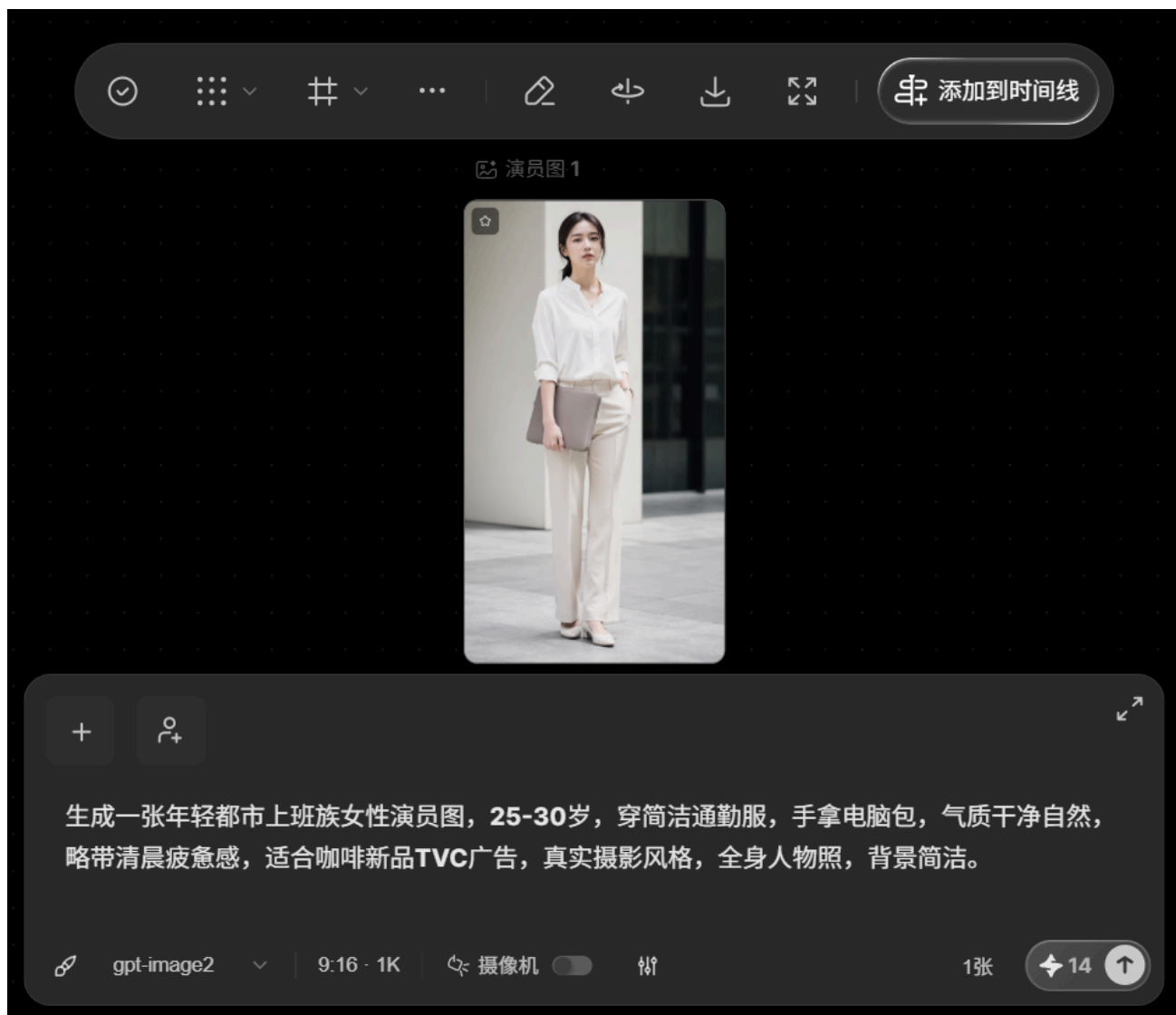
完成剧本后，需要为广告短片创建主要演员形象。演员图用于固定人物外观和气质，后续视频生成时可以把它作为人物参考。

在画布中继续创建一个图片节点，并命名为「演员图」。

单击「演员图」节点后，在底部 prompt 输入框中输入：

「生成一张年轻都市上班族女性演员图，25-30岁，穿简洁通勤服，手拿电脑包，气质干净自然，略带清晨疲惫感，适合咖啡新品TVC广告，真实摄影风格，全身人物照，背景简洁。」

确认描述和图片参数后，点击右下角发送按钮开始生成。



生成完成后，查看「演员图」是否符合故事设定。如果人物形象合适，就可以把该节点作为后续视频生成的演员参考。

Step 3: 上传本地产品图，并保存到素材库

本案例中，我们上传本地的产品设计图作为短片的重要物品形象。

在画布空白处双击，打开创建菜单，在「添加资源」中选择「上传」。也可以在图片节点上方点击向上箭头按钮，从本地上传产品图片。把该节点命名为「产品图」。



上传产品图后，建议将该产品素材保存到素材库，方便后续在多个镜头中重复使用。

操作方式：

右键点击节点，在菜单中找到「更多」，然后选择「保存到素材库」，系统会弹出素材库保存窗口。

本案例中将图片保存到「物品」文件中。



保存完成后，后续制作其他镜头时，可以点击「应用到画布」快速插入素材。

Step 4: 创建视频节点，连接分镜脚本、演员图和产品图生成视频

完成剧本、演员图和产品图准备后，开始创建视频节点。

在画布空白处双击，打开创建菜单，选择「视频」。画布中会出现一个视频节点，把该节点命名为「广告片」。

本案例中，视频节点会同时参考前面 3 个节点：

- 「分镜脚本」：提供剧本和镜头内容
- 「演员图」：提供人物形象参考
- 「产品图」：提供咖啡产品外观参考

将这 3 个节点都连接到视频节点。

连接后，视频节点可以基于上游节点提供的上下文进行生成。也就是说，视频不只是根据当前输入框里的 prompt 生成，还可以参考剧本、演员图和产品图，让视频内容更连贯。

连接完成后，点击视频节点，在底部输入框中输入当前视频生成需求。可以在输入框中使用 @ 调用对应素材，并写清楚参考关系。例如：

「根据中的@分镜脚本 生成视频。@演员图 作为主角人物参考，保持人物外观和气质统一；@产品图 作为轻糖拿铁产品参考，保持瓶身造型和产品外观一致。请生成一支清晨通勤场景的咖啡新品TVC短片，画面从疲惫出门到喝下咖啡后状态被唤醒，最后定格在桌上的咖啡瓶身，并出现广告语‘轻糖一口，唤醒今天’。」

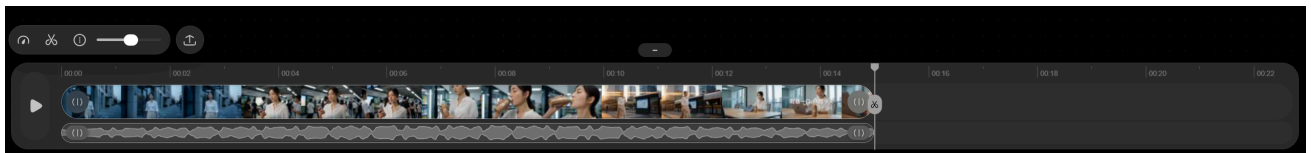
这里的 @ 作用是明确告诉视频节点：哪张图用于参考演员，哪张图用于参考产品。

确认 prompt 和视频参数后，点击右下角发送按钮开始生成视频。



Step 5: 将生成结果添加到时间线进行预览和粗剪

选择满意的视频结果，点击「添加到时间线」，视频片段会出现在底部时间线中。此时可以点击左侧播放按钮预览效果。



如果生成的是多个视频片段，可以按照故事顺序添加到时间线中：

添加完成后，可以在时间线中进行基础粗剪。比如调整片段顺序、删除不满意片段、裁剪过长片段，或重新生成某个镜头后替换旧片段。

完成粗剪后，查看左上角保存状态。如果显示「已保存」，说明当前项目内容已经保存完成。如果显示「未保存」或「保存中」，建议等待保存完成后离开页面。

保存后的项目可以在「工作空间」中继续打开和编辑。

Step 6: 导出成片或工程文件

完成时间线预览和粗剪后，可以根据使用目的选择导出方式。如果需要直接发布或分享，可以导出成片；如果需要在本地继续备份、协作或二次编辑，可以导出工程文件。

点击时间线区域「导出」按钮，会出现导出时间线面板。点击右上角「导出成片」可以导出已编辑完成的视频。

「导出视频」，需要确认视频名称、清晰度、画面比例、帧率、格式等参数。确认无误后，点击「开始导出」，系统会将当前时间线内容渲染成完整视频。导出完成后，可以下载到本地，也可以根据产品支持情况继续分享或发布。

「导出工程文件」，系统会将当前项目中的时间线、素材引用、节点内容、生成结果和编辑信息打包为工程文件。支持导出万兴喵影工程文件，也支持导出XML文件。



导出完成后，可以在本地文件夹中查看导出的成片或工程文件。保存后的项目也仍然可以在「工作空间」中继续打开和编辑。

4 进阶创作能力

4.1 图片节点：生成参数与画面控制

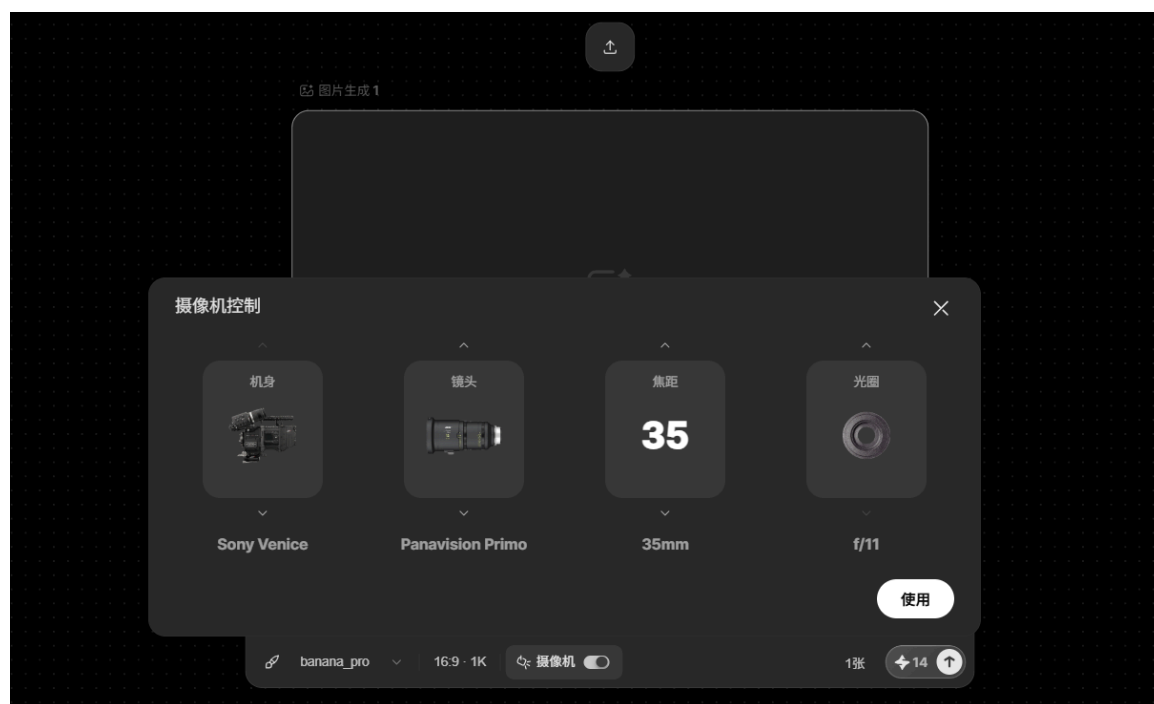
4.1.1 调整图片生成参数

图片节点支持在生成前设置模型和图片参数。选择图片节点后，底部会出现 prompt 输入区，你可以在此输入描述和调整设置。

需要注意的是，不同模型支持的生成效果和可调参数可能存在差别。

- 点击模型名称，可以在下拉菜单中切换图片生成模型。
- 点击画面比例，可以选择图片的画面比例。
- 点击清晰度，可以调整图片生成规格。
- 点击生成数量，可以调整生成的图片结果数量。
- 点击「摄像机控制」，可以进一步调整图片的镜头效果
 - 选择「机身」，可以调整画面的整体质感。
 - 选择「镜头」，可以调整画面的透视和成像风格。
 - 选择「焦距」，可以调整画面视角和主体呈现效果。
 - 选择「光圈」，可以调整画面景深和背景虚化效果。

确认后，点击右下角发送按钮开始生成图片。生成完成后，结果会填充到图片节点中。



4.1.2 替换图片素材

当图片节点中的素材不符合当前创作需求时，可以使用「替换」功能更换图片内容。

选择图片节点后，点击节点右上方的「替换」按钮，上传新的本地图片素材。上传完成后，新图片会替换当前节点中的原有内容。

替换图片不会改变节点在画布中的位置，也不会影响当前节点与其他节点之间的连接关系。适合在保留项目结构的情况下，快速更换角色图、产品图或场景图。



4.1.3 标注图片

标注功能适合在图片上补充局部说明，帮助后续生成节点理解图片中的重点内容。

选择图片节点后，点击工具栏中的「标注」。进入标注状态后，可以在图片中对需要强调的位置进行标记，并补充对应说明。

例如，在产品图中标注瓶身、Logo、包装颜色等关键信息，可以帮助后续视频生成时更准确地保留产品外观。



4.1.4 旋转图片

当上传或生成的图片方向不符合预期时，可以使用「旋转」功能调整图片方向。

选择图片节点后，点击工具栏中的「旋转」。每次点击后，图片会按照固定角度进行旋转。调整到合适方向后，可以继续作为后续生成或编辑的参考素材。



4.1.5 图片多视图生成

图片多视图生成适合基于已有图片，快速生成同一主体的多角度、多画面或多状态参考图。

选择图片节点后，点击工具栏中的多视图入口，在下拉菜单中选择需要的生成方式。

- 选择「多机位九宫格」，可以围绕当前图片主体生成不同机位和视角的画面，适合为同一角色、产品或场景补充镜头参考。
- 选择「剧情推演四宫格」，可以基于当前图片生成连续画面，适合把单张图延展为具有前后关系的剧情片段。
- 选择「产品三视图」，可以围绕产品生成多角度视图，适合补充产品正面、侧面等外观参考。
- 选择「角色三视图」，可以围绕角色生成多角度视图，适合在后续视频生成中保持人物形象一致。

生成完成后，可以根据结果选择满意的图片继续使用，也可以将结果作为新的参考素材连接到其他节点。



4.1.6 图片宫格切分

图片宫格切分适合将一张图片按照固定区域拆分，方便单独查看、提取或继续使用图片中的局部内容。

选择图片节点后，点击工具栏中的宫格入口，在下拉菜单中选择切分规格。

- 选择「4宫格 (2×2)」，可以将图片切分为 4 个区域。
- 选择「9宫格 (3×3)」，可以将图片切分为 9 个区域。
- 选择「16宫格 (4×4)」，可以将图片切分为 16 个区域。
- 选择「25宫格 (5×5)」，可以将图片切分为 25 个区域。
- 选择「自定义」，可以根据实际需要设置更适合当前图片的切分方式。

确认切分方式后，点击「宫格切分」。切分完成后，可以查看不同区域的图片结果，并根据需要选择其中的局部内容继续用于后续创作。



4.1.7 图片二次编辑

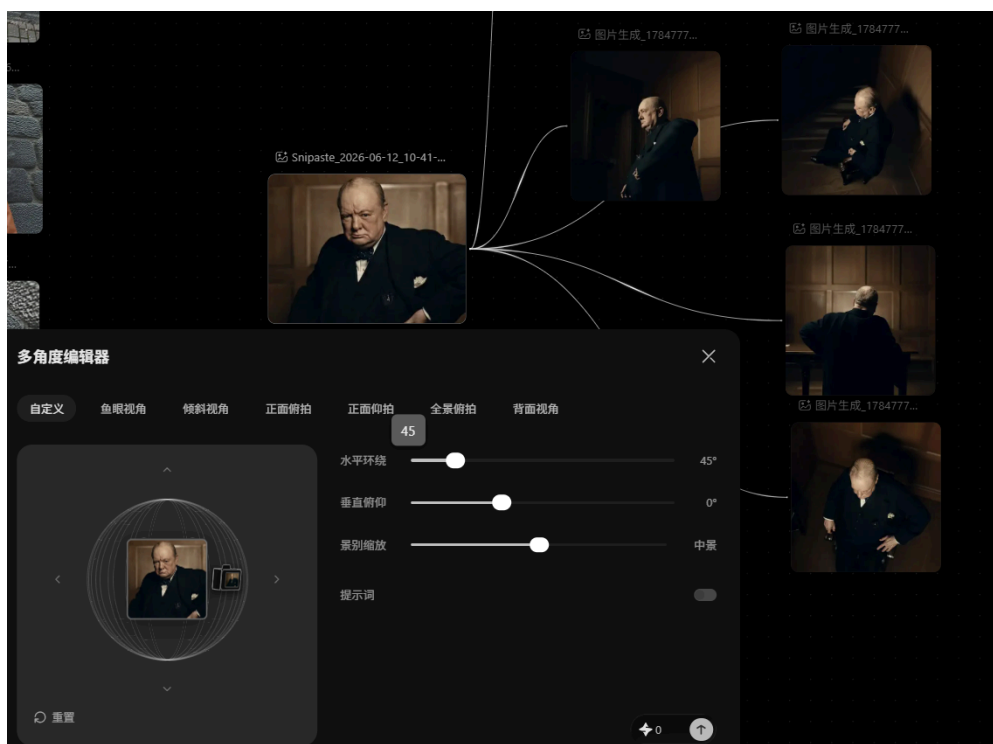
图片二次编辑用于在已有图片基础上继续修改内容。选择图片节点后，点击工具栏中的图片编辑菜单，可以看到扩图、重绘、擦除、抠图、裁剪、解析等操作。

- 「扩图」适合在保持原图主体的基础上，向图片边缘扩展更多画面内容。比如将半身人物图扩展为更完整的场景图，或为产品图补充周围环境。
- 「重绘」适合修改图片中的局部区域。可以选中需要调整的位置，并输入新的修改需求，让系统基于原图重新生成该区域内容。
- 「擦除」适合移除图片中不需要的元素。比如去掉画面中的多余物体、文字或不符合需求的背景内容。
- 「抠图」适合提取图片中的主体内容。比如将人物、产品或道具从背景中分离出来，方便后续作为独立素材继续使用。
- 「裁剪」适合调整图片画面范围。可以保留需要的区域，去掉画面中多余的边缘内容。
- 「解析」适合让系统识别当前图片内容，并生成对图片的理解结果。后续可以基于解析内容继续生成文本、图片或视频。



4.1.8 图片多角度

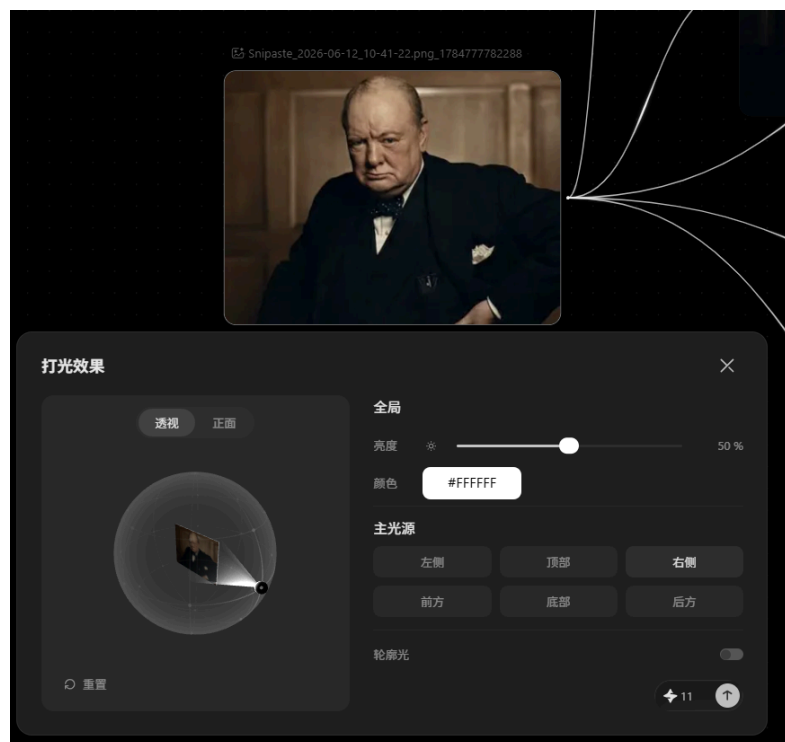
- 多角度功能可基于原图主体生成不同机位与景别的画面，用于快速获得正面、侧面、背面、俯拍、仰拍、远景、中景、特写等视角变化。
- 用户可选择水平环绕角度，包括 0°、45°、90°、135°、180°、225°、270°、315°；也可选择垂直俯仰角度，包括 -30°、0°、30°、60°；同时支持远景、中景、特写三种景别缩放。
- 用户可叠加自定义描述，实现鱼眼、倾斜构图、广角畸变等特殊镜头效果。



4.1.9 图片打光

用户可设置主光源方向，支持从基础六向扩展到更精细的 3D 组合方向，如左前、右后、左上前、右下后等，以准确控制光源在画面空间中的位置。用户还可通过亮度滑杆调节光影强度，也可通过取色器指定光源色值。开启轮廓光后，系统会在主体可见边缘添加自然的边缘光，增强主体与背景的分离感。

生成结果会根据所选方向、颜色和强度重建高光、阴影、反射、受光面与逆光关系，使画面看起来像是在该灯光环境下真实拍摄或创作完成。



4.2 视频节点：生成参数与视频处理

4.2.1 调整视频生成参数

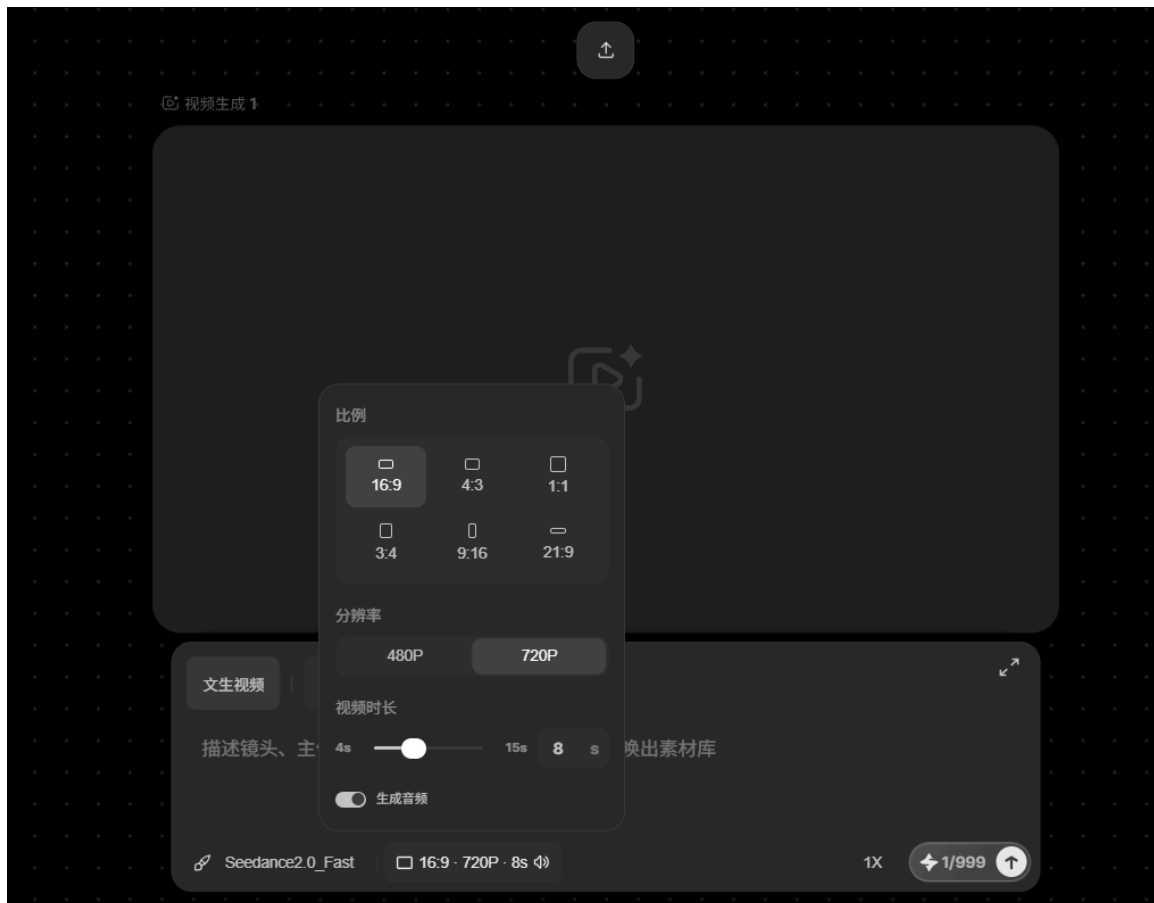
视频节点支持在生成前设置生成方式、参考素材、模型和视频参数。选择视频节点后，底部会出现 prompt 输入区，你可以在此输入描述和调整设置。

需要注意的是，不同模型支持的生成效果和可调参数可能存在差别。

- 点击生成模式，可以选择视频生成方式。不同生成模式需要的参考素材可能不同。
 - 选择「文生视频」，可以直接通过文字描述生成视频。
 - 选择「图生视频」，需要添加 1 张图片作为参考。
 - 选择「首尾帧」，可以通过首帧和尾帧控制视频开始和结束画面。
 - 选择「全能参考」，可以结合文本、图片等多种参考内容生成视频。
- 点击「上传」，可以上传本地参考素材。
- 点击「添加素材」，可以从当前项目中添加参考内容。
- 点击模型名称，可以在下拉菜单中切换视频生成模型。

- 点击画面比例，可以选择视频的画面比例。
- 点击清晰度，可以调整视频生成规格。
- 点击视频时长，可以调整生成视频的长度。
- 点击生成数量，可以调整生成的视频结果数量。

确认后，点击右下角发送按钮开始生成视频。生成完成后，结果会填充到视频节点中。



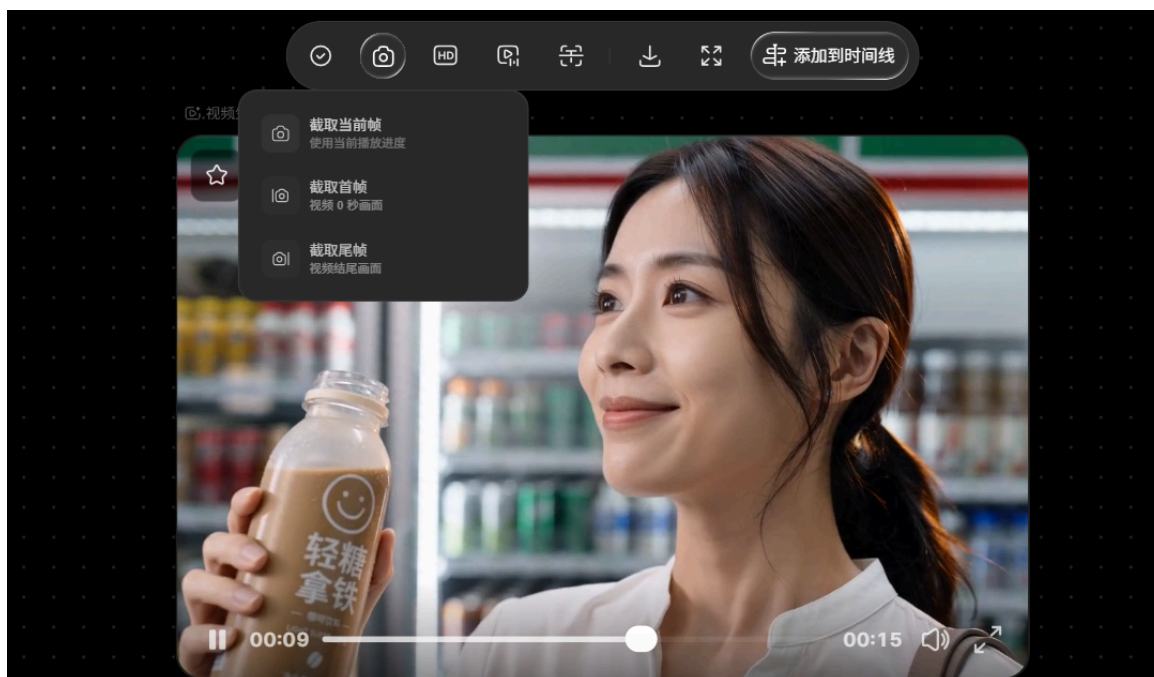
4.2.2 截帧

截帧功能适合从视频中提取画面，并作为图片素材继续使用。

选择视频节点后，点击工具栏中的「截帧」，可以选择需要截取的位置：

- 选择「截取当前帧」，系统会根据当前视频播放进度截取画面。
- 选择「截取首帧」，系统会截取视频 0 秒位置的画面。
- 选择「截取尾帧」，系统会截取视频结尾画面。

截帧后的图片可以作为后续图片编辑或视频生成的参考素材。例如，从广告片中截取产品露出画面，再用于生成新的产品展示镜头。



4.2.3 高清处理

当生成的视频清晰度不满足使用需求时，可以使用「高清」功能继续处理视频。

选择视频节点后，点击工具栏中的「高清」。画布中会创建一个「高清」处理节点，并在底部出现「视频高清」参数区。

在「分辨率」中，可以选择：

- 「1080P」
- 「2K」
- 「4K」

选择分辨率后，点击发送按钮开始生成高清视频。高清处理适合在已经选中满意画面内容后使用，用于提升最终预览或导出前的视频质量。



4.2.4 音视频分离

音视频分离适合从视频中提取声音内容，方便后续单独处理音频。

选择视频节点后，点击工具栏中的「音视频分离」，可以选择需要的分离方式：

- 选择「音视频分离」，可以提取视频音轨。
- 选择「人声分离」，可以提取人声轨道。

如果后续需要替换背景音乐、单独调整声音，或将人声内容继续用于其他创作，可以先使用音视频分离进行处理。



4.2.5 视频解析

视频解析适合让系统理解当前视频内容，并将视频拆解成更结构化的信息。

选择视频节点后，点击工具栏中的「解析」。画布中会创建一个「视频解析」节点，并以「图表视图」展示解析结果。

视频解析结果中会包含分镜号、子视频、首帧、开始时间点、结束时间点、时长、画面描述、叙事内容、景别、角度与运镜、焦距与景深、光影氛围、音效、对话/旁白、图像生成提示词、视频运动提示词等信息。

你可以将解析结果作为后续创作参考，例如复用视频解析中输出的分镜图提示词、视频运动提示词。



4.3 时间线：剪辑与片段调整

4.3.1 展开/收起时间线

底部时间线用于承接画布中的视频和音频素材。当暂时不需要编辑时间线时，可以将时间线收起，给画布留出更多操作空间。

点击时间线区域的「收起时间线」，即可隐藏底部时间线。需要继续编辑时，再次展开时间线即可。

4.3.2 调整时间线高度

当时间线中的素材较多，或需要更清楚地查看视频轨、音频轨内容时，可以调整时间线高度。

将鼠标移动到时间线上方边缘，拖拽时间线高度调整区域，即可改变时间线显示高度。向上拖动可以显示更多轨道内容，向下拖动可以减少时间线占用空间。

4.3.3 使用播放头定位

播放头用于定位当前预览和编辑的位置。

在时间线中点击某个时间点，播放头会移动到对应位置。你可以通过移动播放头，快速查看视频中的不同片段，也可以定位到需要分割或调整的位置。

4.3.4 使用播放头分割片段

当需要把一个片段拆成两段时，可以使用播放头分割功能。

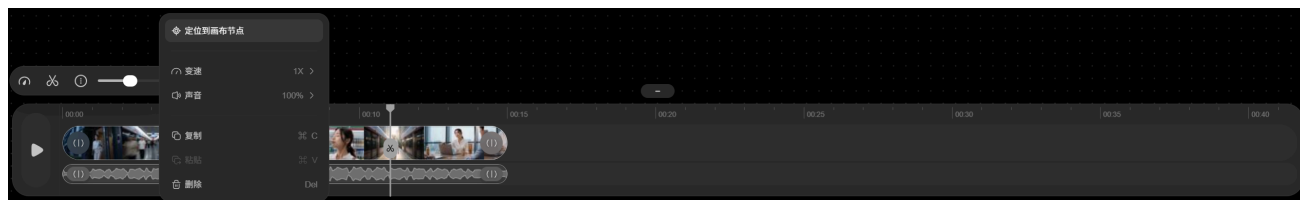
先将播放头移动到需要分割的位置，再点击「剪刀」图标。分割完成后，原片段会被拆成前后两个片段。

分割后，可以分别调整两个片段的位置、时长、声音或变速，也可以删除其中不需要的部分。

4.3.5 定位到画布节点

右键点击时间线中的片段，在菜单中选择「定位到画布节点」。画布会跳转到该片段对应的节点位置。

这个功能适合在时间线中发现某个片段需要重新生成或修改时，快速回到画布中的原节点继续编辑。

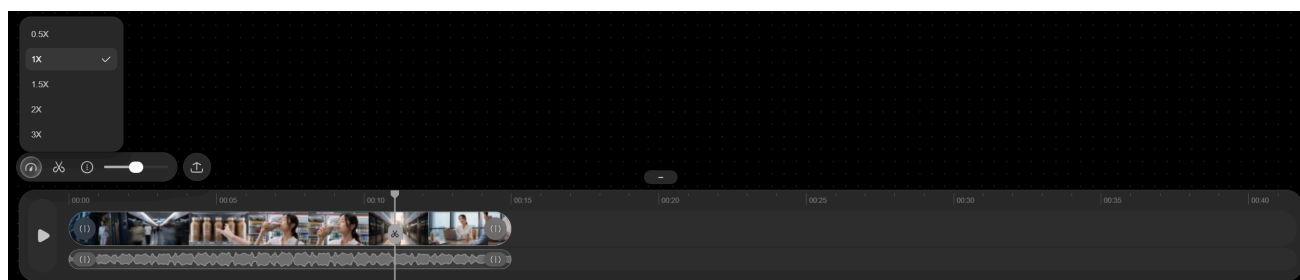


4.3.6 调整片段变速

如果需要改变某个片段的播放速度，可以使用变速功能。

右键点击时间线中的片段，在菜单中选择「变速」，或使用时间线工具栏中的片段变速入口。调整倍率后，片段会按照新的速度播放。

提高速度可以让画面节奏更快，降低速度可以让动作表现更慢。调整时可以结合播放预览，确认节奏是否符合当前视频需求。

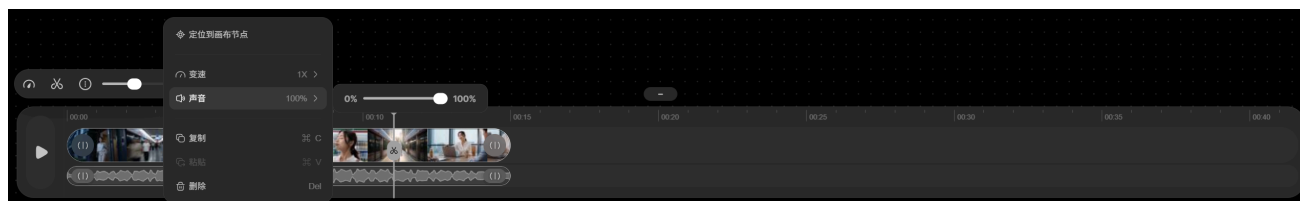


4.3.7 调整片段声音

当时间线片段包含音频时，可以单独调整该片段的声音大小。

右键点击时间线中的片段，在菜单中选择「声音」，然后调整音量比例。调整后，片段播放时会按照新的音量输出。

如果某段声音过大或过小，可以通过这个功能让不同片段之间的音量更统一。



4.3.8 复制与粘贴片段

当需要复用时间线中的某个片段时，可以使用复制粘贴功能。

右键点击时间线中的片段，在菜单中选择「复制」。复制后，在时间线中需要放置片段的位置右键点击，并选择「粘贴」。粘贴完成后，复制的片段会出现在时间线中。

复制粘贴片段适合复用相同镜头、重复展示某段画面，或在不同位置使用同一段素材。

如果还没有复制片段，粘贴功能可能无法使用。你可以先选择需要复用的片段并执行复制，再进行粘贴。

4.4 3D导演台

3D导演台用于在三维空间中搭建角色、几何体和摄像机，调整角色站位、姿势、镜头角度后，生成不同机位下的截图，并将截图作为图片节点继续用于后续创作。

4.4.1 创建3D导演台节点

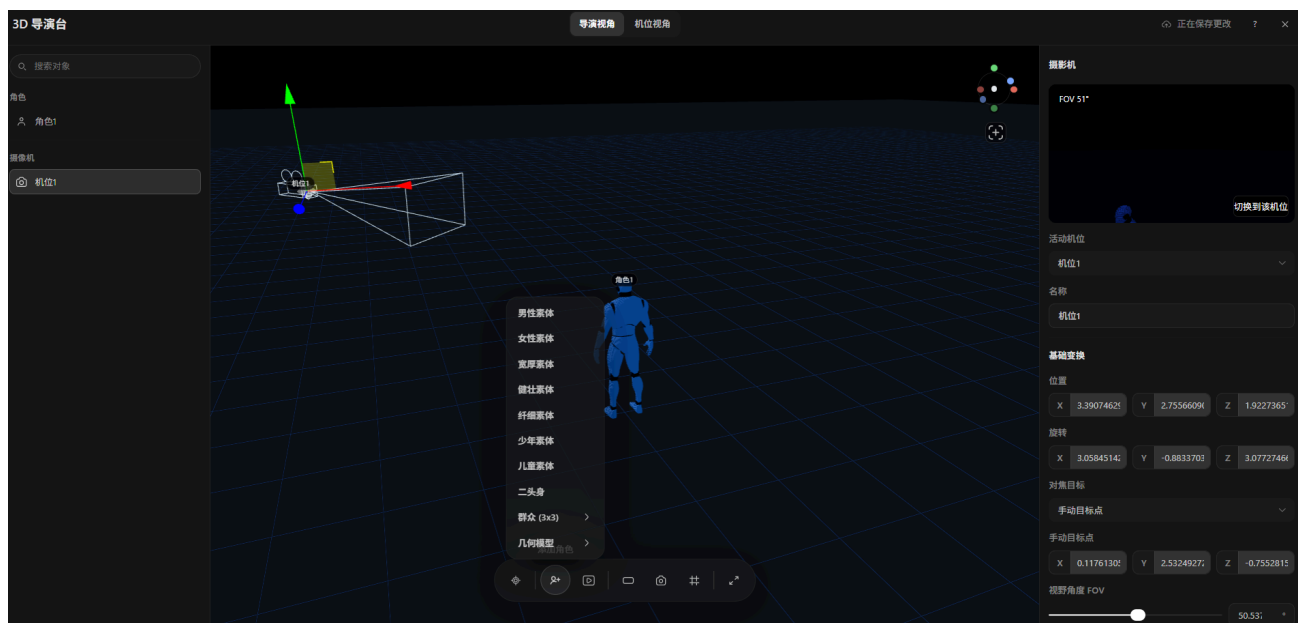
在画布空白处右键，选择「3D导演台」，即可创建导演台节点。节点创建后，会显示功能介绍和进入入口。3D导演台节点当前不支持手动连接上游输入，也不支持手动连接下游节点；当你在导演台中完成截图并选择应用到画布后，系统会自动生成并连接对应的截图图片节点。



4.4.2 添加角色、几何体和机位

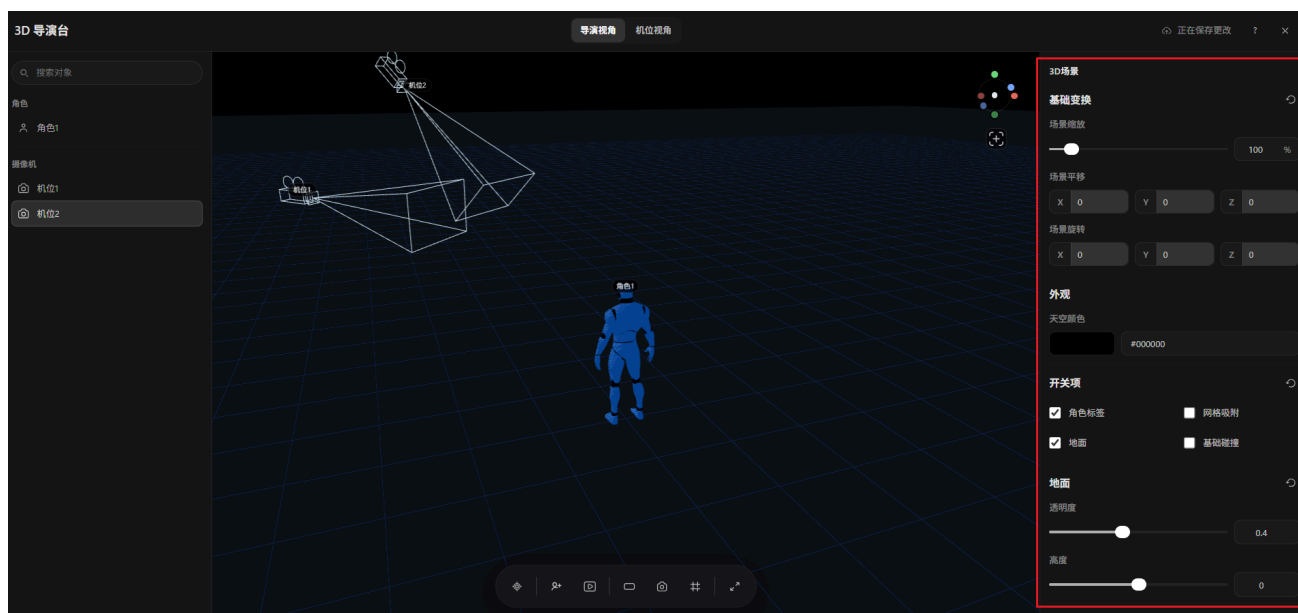
进入3D导演台后，可以通过底部快捷栏添加角色、几何体和机位。添加角色后，可在右侧面板调整角色名称、位置、旋转、缩放、颜色，也可以切换到「姿势」页签，选择预置姿势或手动调节姿态。添加几何体后，可以调整几何体的位置、旋转、缩放和颜色。添加机位时，

可以选择当前机位、正面全景、正面中景、正面特写、侧面近景、侧面跟拍、背面中景、45°俯拍等常用镜头。



4.4.3 调整场景和镜头

点击场景空白处，可以打开3D场景面板，调整场景缩放、平移、旋转、地面显示、透明度、高度等参数。你也可以开启或关闭角色标签、网格吸附和地面吸附。点击某个摄像机后，右侧会显示摄像机面板，可调整机位名称、位置、旋转、注视目标、注视坐标和视野角度。需



4.4.4 截图并应用到画布

调整好角色、场景和镜头后，点击底部「截图」。如果当前不在固定机位下截图，系统会自动新建一个机位并保存截图；如果已选中机位，截图会保存到该机位下。截图成功后，可在「截图库」中查看。

打开截图库后，可以查看所有机位截图。将鼠标悬停在截图上，可选择查看、应用、下载或删除。点击「应用至画布」后，系统会提示截图已应用，并在导演台节点下游自动创建对应

的图片节点。该图片节点可作为后续图片或视频生成的参考素材继续使用。

5. 团队协作

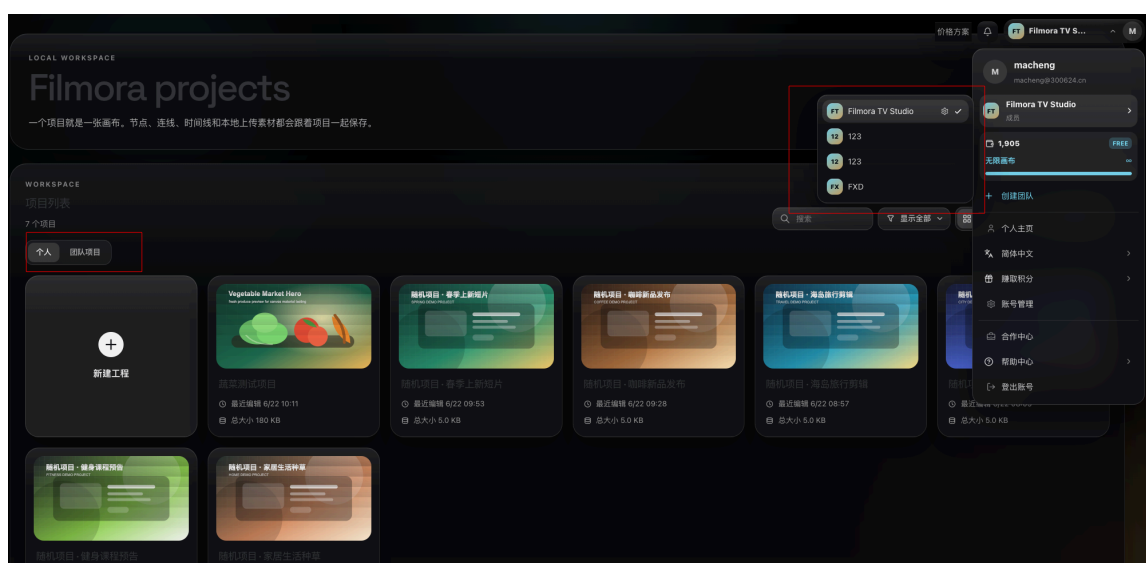
团队协作用于将项目、素材、成员和积分统一放到团队空间中管理。你可以在个人空间中继续进行个人创作，也可以切换到团队空间，与团队成员共同创建和管理项目。

团队空间和个人空间相互独立。切换团队后，页面中展示的项目、素材、成员、积分和权限都会随当前团队同步变化。

5.1 切换个人空间与团队空间

点击右上角「用户中心」，可以查看当前账号信息和团队入口。选择某个团队后，项目列表会切换到该团队空间，只展示当前团队的项目和文件夹。如果加入了多个团队，可以在用户中心的团队列表中切换。团队列表会优先展示最近访问的团队。

个人项目不会自动进入团队空间。需要共享给团队时，可以在个人项目的操作菜单中选择「移动至团队项目」。移动后，团队中会生成一份独立项目副本，原个人项目仍会保留。



5.2 创建和管理团队

在右上角「用户中心」中点击「创建团队」，创建成功后，当前账号会成为该团队的所有者，并自动进入团队项目空间。所有者和管理员可以进入团队设置，管理团队基础信息和成员。点击团队列表中当前团队旁的设置图标，可以打开团队设置。在团队设置中，可以查看团队名称、团队 ID、成员数量、积分余额和存储空间。点击「邀请成员」可以生成邀请链接，复制后发送给其他成员。通过链接加入的用户默认成为成员。

如果你加入了多个团队，同一个账号在不同团队中可以拥有不同角色。例如，你可以在一个团队中是所有者，在另一个团队中是成员。



5.3 管理团队项目和团队素材

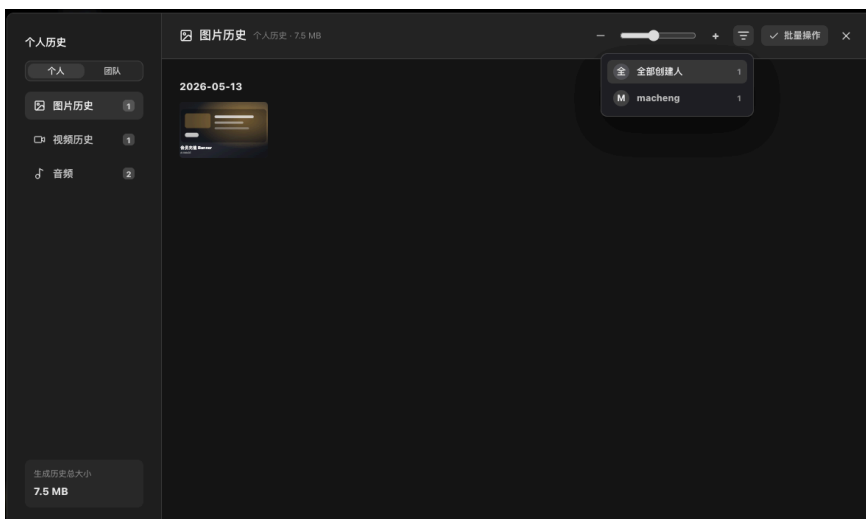
团队项目用于多人共同管理项目内容。进入团队空间后，可以创建团队项目，也可以管理团队文件夹。

点击「新建团队项目」，可以创建属于当前团队的新项目。团队项目支持打开、重命名、移动到文件夹、删除、搜索、筛选和排序。

删除团队项目后，项目会先进入团队回收站。回收站中的项目可在保留期内恢复，彻底删除后无法恢复。

团队素材库用于保存团队可复用的图片、视频、音频和文本素材，团队成员可以上传素材，或将画布中的节点保存为团队素材。

个人素材可以同步到团队素材库，在素材详情中，可以查看素材来源、创建人、生成时间、所属团队等信息；如果素材由 AI 生成，还可以查看生成时使用的 prompt、模型、消耗积分和关联项目。



5.4 角色权限与团队积分

团队中包含三种角色：所有者、管理员和成员。

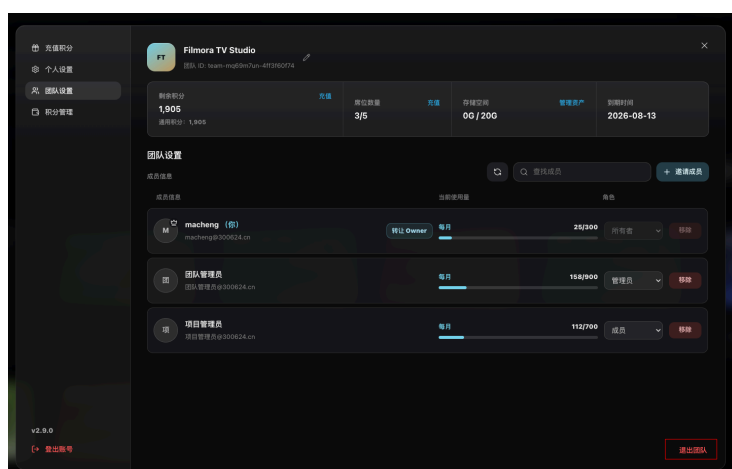
- 所有者可以管理团队信息、成员、角色、团队项目、团队素材、积分数额。

- 管理员可以管理团队信息、邀请成员、调整成员角色、管理团队项目和素材，并设置成员额度。
- 成员可以创建和编辑团队项目，使用团队素材库。

团队项目中的 AI 生成会消耗团队积分，不会消耗个人积分。生成前，系统会同时校验团队积分余额和当前成员额度。

- 团队积分不足时，无法继续生成。
- 成员额度不足时，无法继续生成，需要联系所有者或管理员调整额度。
- 所有者和管理员可以在「积分管理」中查看团队积分池、成员额度和积分消耗记录。
- 成员可以查看自己的额度、剩余额度和个人消耗记录。

成员额度按月计算，每月会重新开始统计。



5.5 协同编辑和画布评论

多个团队成员可以同时打开同一个团队项目，但同一时间只有一位成员可以编辑工程。

团队成员也可以在画布中使用评论功能，方便围绕项目内容沟通。

