

目录

- 1 、 引言
- 2 、 系统配置
- 3 、 安装软件
- 4 、 软件注册
- 5 、 许可文件
- 6 、 学习 Digital Fusion

引言

DFusion是一个高端的、用于 影视后期、独立的图象处理的特效的合成平台。DFusion里的工具都是由专业特效艺术家和编辑(者)根据影视制作需要，专门研发产生的。

这些先进的工具已经全面的合成在软件中，容易满足(应付)未来影视合成发展特性要求，适合高端广播视频，WEB， DVD 以及多种视频格式。

DFusion的结构是先进，准确，多线程处理的环境。如后台任务都处理了所有消耗时间的操作，用户则能够利用这段时间建立新项目。

精确的流水线管理，确保用户在使用资源、框架预装载以及保存的同时处理其他框架。这使得DFusion完全可以利用多处理器的资源，加速渲染速度。即使在单一处理机上加工，容错能力同样能够得到显著加强。

多线程结构另一个好处就是DFusion能在多台工作站系统渲染不同的特效。一台双CPU机器将使一个flow项目，甚至交互式操作响应的速度增加近一倍。同时还能使内存有限的机器在使用软件的过程中能通过减少或者移除在ram中暂存的相同的指令,提高效率。当然，尽量使用高端多处理器的机器，因为这样能更好地软件预装载和增加容错能力。

由于DFusion的面向实际应用的设计，软件的各种构件能够被有效地与不同路径的任何项目结合。任何操作都能够设置关键帧从而形成动画。运动跟踪系统能够像建立运动路径那样非常容易地对一个点实施跟踪，并且能通过想象得

到的任何方法使用这些工具。从而使更多炫目、不寻常的效果成为可能。

DFusion 使你在图象及特效领域能够发挥无限有创造力。

软件所需的系统最低配置

在安装Digital Fusion以前，请注意以下系统需要。

安装运行Digital Fusion硬件需要

处理器：INTEL(≡) Pentium. II processor或更高；

光驱：CD-ROM drive；

显示系统：最少能显示 1280 x 1024真彩. 推荐 1600 X 1200 或更高；

硬件锁：（包括在软件里）

硬盘：软件精简安装时需20MB硬盘空间；

完全安装需200MB（包括帮助文件，AVI和范例文件）；

内存：最低256MB，推荐512MB或更高；

用于制作4K影片时至少1G内存；

多处理器的设备在内存足够的情况下将发挥出更大的性能；

使用软件平台

1、Microsoft. Windows. NT version 4.0 (Service Pack 3 or greater), Windows. 2000, or Windows. XP；

2、显卡驱动；

3、internet4以上（这样可以浏览帮助文件）

4、硬件锁

锁 在计算机背后的打印机接口并指向DFusion。硬件锁是防止软件盗版的编码连接器。

请在在安装软件前插到计算机里的锁。小心不要错误地锁进入平行连接器并确保这个连接器拧紧避免影响DFusion的操作。

如果设备上没有接口，请与 eyeon 软件的技术支持接触，并由他们提供一把 USB 硬件锁。

如果工作站由 3 台或更多的机器组成，并且需要取得基于网络协议的软件使用资格，则需要在作为服务器的那台工作站上安装硬件锁，并由这台机向网络上的其他机器发出许可。

安装软件

安装软件之前：

1、请确认你有本地计算机的管理特权。

2、退出所有运行程序。

3、插上硬件锁。

4、升级以前的版本

CD光盘中含有DFusion的完全安装文件。它能在默认路径上安装,也可以到新

目录上安装。

eyeon 建议你才用从以前的版本升级的方式,因为在版本之间对过渡得相当顺利。如果升级安装存在问题,请将以前的版本彻底卸载。

安装软件:

- 1、将光盘插入光驱后,屏幕上将出现菜单;
- 2、按照屏幕上出现的向导安装;
- 3、在安装期间,将会出现“install Digital Fusion 或 the Digital Fusion Render Node”的提示。如果不能确定,请联系你的销售商。“The render node”是用作DFusion网络渲染的一个非-交互式的版本。

安装完成后,重新启动你(们)的计算机。如果你(们)不重新启动计算机,你(们)也许不能运行DFusion.

软件注册

你在使用软件或软件复制品的时候必须先行注册以后的许可协议。注册后,你将通过电子邮箱收到一个许可文件。

你可以通过internet在www.eyeonline.网上注册。也能通过传真 416 - 698 - 9315 注册。

Dfusion基础

- 1、引言
- 2、流水线
- 3、时间框
- 4、项目总体范围栏
- 5、渲染钮
- 6、高质量设置钮
- 7、预览和自动预览设置
- 8、缓存
- 9、播放控制栏

10、后台渲染设置

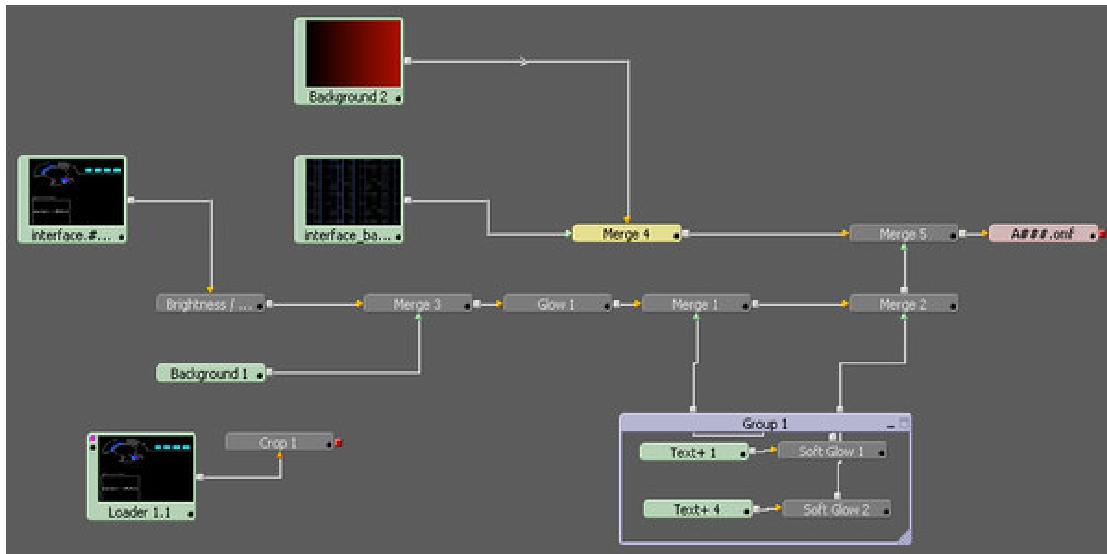
11、群组

引言

这章介绍使用Dfusion时将遇到的最基本的概念和术语。其中大部分将在手册中详细描述。

流水线

在DFusion中占主导的界面是流程图，它们以一个讨人喜欢的、直观的形式来现实你的工作项。当图像装载到流水线后，再通过工具或滤镜一级一级向下过滤（或合成），最后在(磁)盘中保存。流水线中的每一块类似瓷砖的界面代表每一个工具。多个操作完成后,流水线就开始类似一个电路板。



流水线编辑器提供给操作者的是一个完整的、并且是容易理解的视图，这使得即使是初学者也能够凭直觉去理解每一步的含义。这个示意性界面对于每一位艺术家的创作思路(方法)显得十分重要，因为DFusion把合成项目的过程显示为流水线。

通过本手册，你将明白术语 `Flow` 的使用涉及所有项目或者界面的流水线编辑区。这使得即使在不同的环境中，任何一项操作的来龙去脉都非常的清晰。

时间框

时间框是我们在工作中使用最多的框架。图像的预览和播放都将以帧的方式体现。时间框通常被用来设置时间长度，进行设置时，用户可以通过在时间框、键盘等设置自己所需要的影片长度。



时间框能以帧、时间码，或者电影脚本和流行的帧速率模式显示影片的时间。

项目总体范围栏

项目总体范围栏决定项目的最大长度。视频编辑者在编辑时应该把Fusion中的项目总体范围等同于节目在时间线的长度。你(们)能在全局范围外把当前(流行)时间换成一个框架。你也因此能够改变时间线中的帧速率。

渲染按钮

渲染按钮是项目总体范围栏中的一部分，它通常被用于交互式回放、磁盘快速缓存以及预演和最终渲染。这个按钮通常显示为绿色。在设定的渲染范围以外的帧将不会被渲染。



高质量设定按钮



当你使用DFusion建立一个项目流程的时候，图像质量（工作时的预览质量）与显示或者说是工作速度相比并不是那么重要，因为你一定不希望在你是用它之

前，因为它而耗费你的宝贵时间。

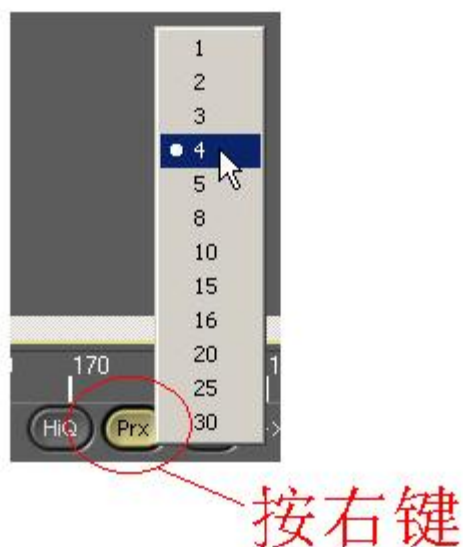
基于这个理由,DF通常在你是用它进行最终渲染之前不会用高质量去渲染（显示）图像。 比较复杂的、耗费时间的操作（如大面积作色），高反差和插值都被跳过，从而使合成操作更迅速。

你可以通过按这个在屏幕底部的按钮来使DF产生与最后生成图像相同品质的图像。这样的话，软件的交互式处理时间将变得更长，但是，你在监视窗口看到的图像和最后生成的图像质量是相同的。

预览和自动预览设置

你可以通过时间线栏的预览和自动预览(Prx) 钮来决定DF在工作时的图像显示质量。

预览模式能够使DF忽略X个像素显示，以替代最终渲染中的帧是渲染像素。你可以通过在这个按钮上按右键来设置。



在进行调整时，“Auto Proxy (Aprx)”按钮 能够使本软件自动缩减图像算法，而该按钮被释放时，它将返回默认设定。

例如，在进行拖动中心控制时，DF处于 每间隔3帧显示图像，因此屏幕预览能及时随调整而更新。一旦释放了中心控制钮，图像显示便回到默认设置。

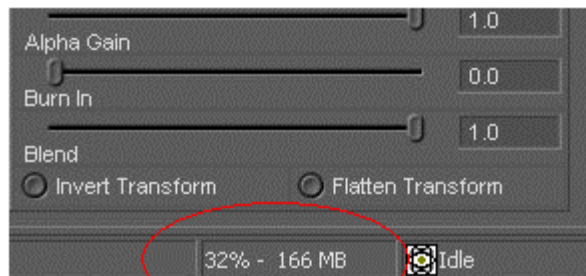
在Aprx钮点击右键可改变设置。

缓存

当你在DF中进行合成时， 每一个工具的使用必须在渲染（并非图像最终渲染）后你才能够看到他们的效果。由于每一个工具的效果都需要渲染,因此，计算机上在记忆(存储器)就承担起了存储渲染结果的任务。 这就是我们所说的快速缓存。快速缓存中的数据只是被暂时保存，因此，当你改变工具效果的时候，这

些数据将被移除，并且不可恢复。

操作界面的底部现实的是软件使用快速缓存的大小和百分比。 在使用软件时，最高可占用多大80%的系统内存。



memory caching

有时候需要渲染高质量单帧画面时，高速缓存进行渲染后也可以获得与最终渲染效果一样质量的图像。

交互式回放钮

这些按钮可以快速回放有效范围内的图像，没有在设置范围（长度范围）内的将不予回放。

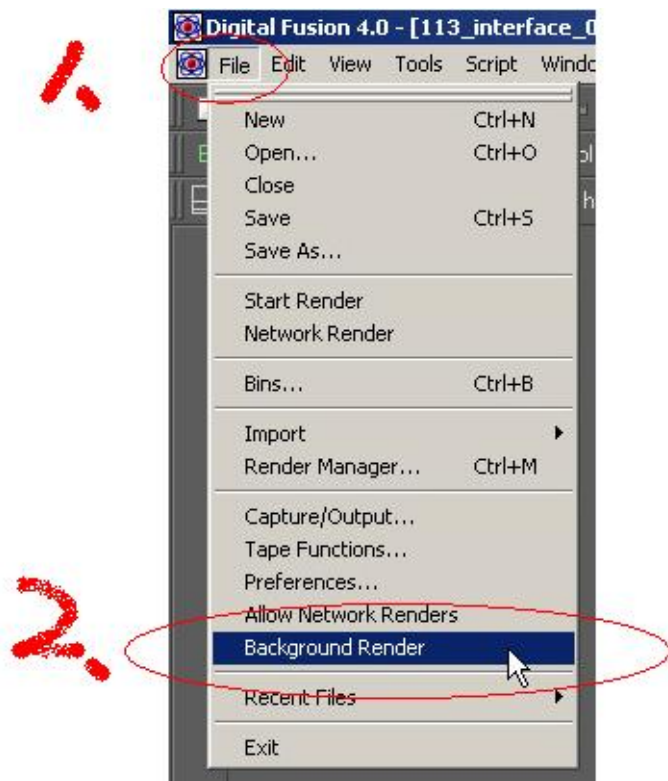


回放按钮

软件的这一功能可以使你在渲染之间观看合成效果，以便及时效果。

回放速度因你的内存大小而定，因为这将耗费你相当大的内存。

后台渲染



群组

群组有点类似于后台渲染，尤其是它们可以通过遥控工作站或者是网络控制系统进行渲染，以替代本机操作。不同的是，群组必须通过一个特定的工具来实现。

