

## **Help File Authors**

Thomas Deharde, Rainer Boese & Sharon Dirks  
Software Dynamics GmbH  
Am Fallturm 5  
28359 Bremen  
Germany

## **The Crew**

Sharon (Fair y) Dirks  
Ted (Tester) Dirks  
Randy (Mastermind) Earp  
Thomas (Daf) Deharde  
Dietmar (Debug) Hufendiek  
Andy (Play Boy) Prieß  
Johannes (Scan Man) Vogel  
Rainer (Data) Boese  
Stefan (Biker) Näwe  
Nicole (Fractal) Nolting  
Lars (Show Man) Schreper

Nathalie Hoffmann (Translator)

Software Dynamics GmbH  
Am Fallturm 5  
28359 Bremen  
Germany

### **Fenêtre de visionnage**

Dans la fenêtre de visionnage vous pouvez projeter des fichiers vidéo, animation ou son.

## **Editer**

Vous pouvez monter (éditer) des fichiers vidéo, animation ou son dans la fenêtre de visionnage ou dans la fenêtre de régie.

**Fichier média**

Nom du fichier média sélectionné.

**Point de départ**

Avec ce bouton de commande vous déterminez le point de départ du mixage.

**Point final**

Avec ce bouton de commande vous déterminez le point final du mixage.

## **Projeter**

Avec ce bouton de commande vous projetez automatiquement le fichier média. En cliquant à nouveau sur le bouton de commande "Projeter", vous arrêtez la projection.

**Début**

Ce bouton de commande vous amène directement au début du fichier.

### **Une unité en arrière**

Avec ce bouton de commande vous ramenez le fichier média d'une unité en arrière.

## **Curseur**

Avec ce curseur, vous pouvez atteindre manuellement la position recherchée dans le fichier.

### **Une unité en avant**

Avec ce bouton de commande vous amenez le fichier média d'une unité en avant.

## Fin

Ce bouton de commande vous amène directement à la fin du fichier.

## Compteur

Dans cette zone s'affiche la position qu'occupe l'image actuelle.

**Durée**

Dans cette zone s'affiche la durée du fichier média sélectionné.

## Section

Dans cette zone s'affiche la durée de la projection dans son ensemble ou la section sélectionnée.

**Totalité**

Dans cette zone s'affiche le nombre d'images que contient le fichier.

### **Barre images**

Avec cette barre de défilement, vous pouvez vous déplacer au sein de la vidéo.

## Editer la piste vidéo

### 1. Déplacer:

Cliquez le fichier et déplacez-le vers la gauche ou la droite (le pointeur de la souris prend la forme d'une main blanche). Les deux lignes verticales sont des points de repère représentant les marques de début et de fin de la barre de temps.

### 2. Mixer:

Cliquez le bord droit ou gauche du fichier. Le pointeur de la souris prend la forme d'une double-flèche. Vous pouvez maintenant réduire ou augmenter la durée de la projection (la durée maximale dépend de la taille maximale du fichier).

### 3. Nombre d'images

Plus le nombre d'images sélectionné est bas, plus le mixage vidéo peut s'effectuer de façon précise.



Si un fichier vidéo comporte du son, vous pouvez sélectionner la piste sonore et à l'aide du bouton de commande



la faire disparaître de la fenêtre de régie.

### **Editer la piste fondu enchaîné**

Peut être déplacée, réduite ou augmentée à volonté. En cliquant sur le bouton gris de l'effet de fondu enchaîné, vous pouvez en réverser le sens (de 2 vers 1)

**Editer la piste texte**

Peut être déplacée, réduite ou augmentée à volonté.

### **Editer un fichier son**

Peut être (comme un fichier vidéo) déplacé à volonté. Lors du mixage, vous pouvez le réduire puis à nouveau le ramener à sa taille initiale.

## Graphique linéaire

Les images en noir et blanc contiennent des portions de pixels noirs et blancs solides.

### **Image en demi-tons**

Les images en demi tons contiennent des pixels noirs et blancs disposés dans un motif simulant les niveaux de gris.

**Copier**

Le fragment de photo est provisoirement mémorisé dans un fichier, et conservé jusqu'à ce que la fonction "Copier" soit à nouveau sélectionnée.

**Copier dans le presse-papier**

Le fragment de photo est copié dans le fichier temporaire (Presse-papiers) Windows. La zone copiée peut alors être insérée dans toute application assistant le fichier intermédiaire.

### Faire glisser

Avec cette fonction, vous pouvez amener rapidement un ou plusieurs fichiers voire objets dans une autre fenêtre. Il vous suffit pour cela de marquer les symboles correspondants, puis de les déplacer à l'aide de la souris jusqu'à la position souhaitée.

Lorsque vous déplacez un symbole, le pointeur de la souris prend la forme  ou



, pour signaler que vous pouvez déposer l'objet à l'actuelle position. Lorsque le pointeur prend la



forme suivante, il vous est impossible de déposer l'objet.

### **Sélectionner avec la souris**

La fenêtre de média permet de sélectionner des fichiers avec la souris. Comme dans le gestionnaire de fichiers de Windows, vous sélectionnez les fichiers avec le bouton de la souris et les touches Maj ou STRG.

**OK**

Cliquez sur le bouton "OK" pour confirmez les paramètres actuels.

**Annuler**

Cliquez sur le bouton "Annuler" pour invalider les paramètres actuels ou quitter le dialogue sans effectuer de modifications.

**Terminer**

Cliquez le bouton de commande "Terminer", lorsque vous avez fini de travailler avec le dialogue .

## **Aide**

Cette option affiche l'index du fichier Aide de programme.

Sélectionnez la fonction Aide.

1. Sélectionnez "Aide".
2. Le fichier Aide de programme est affiché.
3. Sélectionnez un thème à partir de la liste offerte ou cherchez le mot-clef de votre choix.

**Info**

Vous obtenez ici les informations relatives au copyright et au numéro de version de programme.

**Power**

Cliquez le bouton de commande "Power" pour quitter le programme.

**Quitter**

Cliquez le bouton de commande "Quitter" pour quitter le programme.

**Mot de passe**

Si vous désirez définir un mot de passe pour votre économiseur d'écran, activez l'option "Mot de passe". Si le mot de passe est activé, vous ne pourrez arrêter un économiseur d'écran que si vous connaissez le mot de passe juste.

**(Définition du) Mot de passe**

Si vous désirez définir un mot de passe pour votre économiseur d'écran, activez l'option "Mot de passe" et sélectionnez la zone "Mot de passe". Entrez ensuite votre mot de passe individuel à l'aide du dialogue. Si le mot de passe est activé, vous ne pourrez arrêter un économiseur d'écran que si vous connaissez le mot de passe juste.



**Info (Informations)**

Avec le bouton de commande "Info" vous obtenez des renseignements sur la vidéo sélectionnée.

**Début**

Avec cette option vous déterminer le point de départ de la vidéo sélectionnée.

## Fin

Avec cette option vous déterminez le point où la projection de la vidéo sélectionnée s'achève.

## **Durée**

Avec cette option, vous déterminez la durée de la vidéo sélectionnée.

### **Contrôle vidéo**

Dans cette zone sont affichés le point de départ, la fin, la durée et la position actuelle atteinte de la vidéo sélectionnée. Amenez le pointeur rouge sur la scène que vous désirez visionner.

### **Champ de contrôle vidéo**

Vous pouvez ici déterminer le point de départ, la fin et la durée de la vidéo sélectionnée. Utilisez la souris pour modifier le champ de contrôle vidéo ou l'amener à la position souhaitée.

### **En arrière**

Vous pouvez ici ramener le pointeur rouge en arrière.

## **Pause**

Avec ce bouton vous interrompez la projection de la vidéo sélectionnée. Avec un second clic sur le bouton pause, la projection reprend.

**Stop**

Avec ce bouton vous arrêtez la projection de la vidéo sélectionnée.

## **Projeter**

Avec ce bouton vous projetez la vidéo sélectionnée à partir de la position indiquée par le pointeur rouge.

**En avant**

Ici vous pouvez déplacer le pointeur rouge vers l'avant.

**Déterminer le début**

Avec cette option vous déterminez pendant la projection le point de départ de la vidéo sélectionnée.

**Déterminer la fin**

Avec cette option vous déterminez pendant la projection la fin de la vidéo sélectionnée.

**Test**

Ce bouton vous permet de visionner la séquence de la vidéo sélectionnée.

**Remplacer**

Ce bouton vous permet de remplacer la vidéo sélectionnée par une autre.

### **Visionnage**

Cette zone vous permet de vous rendre compte du résultat obtenu après modification des paramètres relatifs à la vidéo sélectionnée.

### **Champ de visionnage**

Cette zone vous permet de visionner la vidéo sélectionnée.

### Taille vidéo

Vous pouvez ici modifier la taille de la vidéo sélectionnée. Choisissez l'option "Custom" et allez dans la fenêtre de visionnage, pour modifier la taille de la vidéo comme vous le désirez.

## **Visionnage**

Cette zone vous permet de visionner l'image vidéo sélectionnée.

## Ouvrir

Avec la commande "Ouvrir" vous pouvez charger un nouveau fichier vidéo.

### **Format d'image**

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer l'image vidéo. Vous disposez des formats suivants:

Bitmap 256 couleurs et Bitmap 24-bit.

### **Numéro d'image**

Dans cette zone de texte s'affiche le numéro de l'image actuelle de la vidéo. Entrez le numéro de l'image que vous voulez visionner ou utilisez la sélection image, pour parcourir la vidéo image par image.

### **Sélection image**

Avec la sélection image, vous visionner la vidéo image par image. L'image actuelle s'affiche dans le champ de visionnage.

**Format image**

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer les images d'arrière-plan.

Vous disposez des formats suivants:

Bitmap 16 couleurs, Bitmap 256 couleurs et Bitmap 24-bit.

### **Format image**

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer les images. Vous disposez des formats suivants:

Bitmap 256 couleurs et Bitmap 24-bit.

## Taille

Vous pouvez ici sélectionner la taille sous laquelle vous désirez enregistrer les images d'arrière-plan. Utilisez l'option "Proportions", quand vous désirez conserver les proportions de l'original.

## **Exporter**

Avec le bouton de commande "Exporter" vous pouvez ajouter les images vidéo sélectionnées à la liste des fichiers existants. Ces fichiers sont alors convertis en fichiers \*.BMP dans la taille et le format image choisis et copiés dans le répertoire Windows.

Les images converties peuvent maintenant être ajoutées à la liste des images d'arrière-plan.

## **Importer**

Quand vous cliquez le bouton de commande "Importer", un dialogue s'affiche à l'aide duquel vous pouvez convertir des images vidéo en images d'arrière-plan Windows.

### **Format d'image**

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer la vidéo. Vous disposez des formats suivants:

Bitmap 256 couleurs et Bitmap 24-bit.

**Genre de fichier**

Vous pouvez ici sélectionner le type sous lequel vous voulez enregistrer la vidéo. Vous disposez des types suivants:

Vidéo pour Windows (AVI)

### Taille d'image

Vous pouvez ici sélectionner la taille d'image dans laquelle la vidéo doit être enregistrée.

## **Images**

Vous pouvez ici sélectionner le nombre d'images que doit comporter la vidéo lors de l'enregistrement. Plus le nombre d'images est élevé, plus l'effet de morphing obtenu est fluide.

### **Visionnage**

Cette zone vous permet de visionner la vidéo de morphing sélectionnée.

### **Par image**

Avec ce paramètre vous pouvez suivre les différentes phases du processus de morphing image par image. Quand cette option est activée, vous vous rendez exactement compte lors du visionnage de l'effet obtenu. En raison des calculs nécessaires, cette option est très lente.

### **Par secteurs**

Avec ce paramètre vous pouvez suivre les différentes phases du processus de morphing secteurs par secteurs. Dans ce cas, vous ne voyez au cours du visionnage que la transformation de zones de l'image. Cette option est donc très rapide.

### Taille

Vous pouvez ici sélectionner la taille de la zone vidéo. Choisissez une des valeurs standard ou le paramètre "Custom".

## **Proportions**

Quand vous avez choisi le paramètre "Custom", la zone Proportions est activée. Vous pouvez conserver les proportions originelles ou modifier la taille de la zone vidéo à votre gré.

### **Images par seconde**

Vous déterminez ici le nombre d'images par seconde que comportera le rush. La valeur par défaut est 15 images. Choisissez une valeur inférieure (par exemple 5 images par seconde) pour que la création et la projection du rush s'effectuent plus rapidement.

### **Images par seconde**

Vous déterminez ici le nombre d'images par seconde qui sera repris lors de l'écriture du fichier vidéo sur le disque dur. La valeur maximale est 30 images. C'est la valeur par défaut.

**Fichier temporaire**

Lorsque vous cochez cette case, l'écriture du rush s'effectue dans un fichier temporaire.

## Liste

Vous déterminez ici si vous voulez créer une vidéo reprenant tous les éléments que comporte la fenêtre de régie ou seulement ceux se trouvant dans la zone délimitée par la barre jaune. Si par exemple vous voulez que vous rendre exclusivement compte du résultat obtenu dans de courtes séquences, choisissez l'option "Zone sélectionnée".

## **Images**

Vous déterminez ici le nombre des images que comportera votre vidéo une fois enregistrée. Plus ce nombre est élevé, plus la projection du film est fluide.

**Nom du projet**

Dans cette ligne s'affiche le nom du fichier projet. Ouvrez un nouveau projet; une nouvelle fenêtre de régie s'affiche automatiquement [Sans titre].

### **Echelle de temps**

A l'aide de cette échelle graduée, vous pouvez évaluer les durées. Le nombre d'images affichées est celui sélectionné dans la liste "Nombre d'images". Si vous choisissez 1 image, une image et une seule sera affichée entre deux valeurs graduées. Si vous choisissez 15 images, certes une seule image sera affichée, mais elle sera la représentation graphique d'un groupe de 15 images. Cette échelle est tout particulièrement utile lorsque vous procédez au montage de fichiers.

### **Zone de rush**

Vous déterminez ici la séquence pour laquelle vous voulez créer un rush.

### **Pistes vidéo**

Vous déposez ici les fichiers vidéo, animation ou image.

### **Piste de fondu enchaîné**

Vous déposez ici les effets que vous utiliserez pour le passage de la piste vidéo 1 à la piste vidéo 2.

**Piste de texte**

Vous déposez ici le texte que vous avez créé dans la fenêtre de saisie de texte.

### **Pistes son**

Vous déposez ici les fichiers son.

### **Courbe de fréquence**

Dans la partie supérieure d'un fichier son (zone bleue) s'affiche toujours la courbe de fréquence.

### **Bouton de volume sonore**

Vous pouvez ici modifier le volume sonore d'un fichier son. Lorsque vous cliquez la fine ligne médiane apparaît un carré que vous pouvez déplacer vers le haut ou le bas.

### **Nombre d'images**

Liste pour déterminer le nombre d'images: de 1 image jusqu'à 1 minute au maximum. 15 images correspondent à une seconde. La valeur par défaut est 2 secondes. Le nombre d'images choisi correspond à l'échelle de temps.

**Barre de défilement**

Cliquez le curseur de défilement et faites-le glisser dans la direction voulue pour atteindre le début ou la fin de la fenêtre de régie active.

## **Compression**

Choisissez dans la liste le procédé de compression souhaité.

### **Qualité**

Dans cette zone s'affiche automatiquement la qualité en valeur numérique que gère le procédé de compression sélectionné.

**Image de base**

Ici s'affiche la valeur images avec laquelle le procédé de compression sélectionné travaille. Si par exemple la valeur 15 est affichée, ceci signifie que toutes les 15 images, une image dans son intégralité est comprimée. Pour les 14 images suivantes, seules les différences par rapport à celle-ci sont traitées et comprimées.

## Couleurs

Le bitmap (8, 16 ou 24 bit) dépend du format géré par le procédé de compression sélectionné.

### **Demi-images**

Cette fonction ne peut être utilisée que par une certaine configuration matériel divisant une image en lignes paires et impaires (demi-images). Le nombre d'images est ainsi multiplié par deux, ce qui permet d'obtenir une substitution progressive très fluide d'une image à une autre.

### **Ligne paire**

Liste pour la fonction demi-images. Si vous choisissez "Ligne paire", la première demi-image est construite par les lignes paires et la seconde par les lignes impaires.

## **Volume**

Vous pouvez ici régler le volume sonore du fichier média sélectionné.





### **Ajouter**

Avec cette option vous pouvez insérer un ou plusieurs fichiers média dans la liste de projection. Marquez votre sélection et cliquez sur le bouton "Ajouter", pour les additionner à la liste de projection.

### **Effacer**

Avec cette option vous pouvez supprimer un ou plusieurs éléments de la liste de projection. Marquez votre sélection et cliquez sur le bouton "Effacer" pour les effacer de la liste de projection.

## **Editer**

Avec "Editer" vous pouvez modifier les paramètres de l'élément sélectionné dans la liste de projection.

### **En arrière**

Vous pouvez ici ramener le pointeur rouge d'une unité en arrière.

**Pause**

Avec ce bouton vous interrompez la projection du fichier média sélectionné. Avec un second clic sur le bouton pause, la projection reprend.

**Stop**

Avec ce bouton vous arrêtez la projection du fichier média sélectionné.

**Projeter**

Avec ce bouton vous projetez le fichier média sélectionné à partir de la position indiquée par le pointeur rouge.

**En avant**

Ici vous pouvez déplacer le pointeur rouge d'une unité vers l'avant.

**Informations fichier**

Dans cette zone vous trouvez le nom et le chemin d'accès du fichier média sélectionné.

### **Informations fichier**

Dans cette zone vous trouvez des informations relatives au fichier média sélectionné.

### Liste de projection

La liste de projection donne une vue d'ensemble de tous les fichiers que vous avez sélectionnés. Tous les éléments sont projetés suivant l'ordre dans lequel ils sont portés dans la liste de projection.

### **Scénario (Liste de projection)**

La liste de projection donne une vue d'ensemble de tous les fichiers que vous avez sélectionnés. Tous les éléments sont projetés suivant l'ordre dans lequel ils sont portés dans la liste de projection.

## Ordre

Vous pouvez ici déterminer l'ordre de succession des éléments de la liste de projection. Vous disposez des options suivantes:

- En avant: Les éléments sélectionnés sont projetés dans le sens normal, c'est-à-dire à partir du premier élément.
- En arrière: Les éléments sélectionnés sont projetés dans le sens contraire, c'est-à-dire à partir du dernier élément.

## Ordre

Vous pouvez ici déterminer l'ordre de succession des éléments de la liste de projection. Vous disposez des options suivantes:

- En avant: Les éléments sélectionnés sont projetés dans le sens normal, c'est-à-dire à partir du premier élément.
- En arrière: Les éléments sélectionnés sont projetés dans le sens contraire, c'est-à-dire à partir du dernier élément.

**Nouveau**

Avec cette option vous créez une nouvelle liste de projection.

### Liste de projection

La liste de projection donne une vue d'ensemble de tous les fichiers que vous avez sélectionnés. Tous les éléments sont projetés suivant l'ordre dans lequel ils sont portés dans cette liste.

## Ouvrir

Avec "Ouvrir" vous chargez une liste de projection à partir du disque dur.

**Enregistrer**

Avec "Enregistrer" vous enregistrez la liste de projection actuelle sur le disque dur.

**Enregistrer sous**

Avec "Enregistrer sous" vous enregistrez la liste de projection actuelle sur le disque dur.

## **En haut**

Avec le bouton de commande "En haut" vous amenez un élément au début de la liste de projection.

**Plus haut**

Avec le bouton de commande "Plus haut" vous déplacez un élément d'une place vers le haut dans la liste de projection.

**Plus bas**

Avec le bouton de commande "Plus bas" vous déplacez un élément d'une place vers le bas dans la liste de projection.

**En bas**

Avec le bouton de commande "En bas" vous amenez un élément à la fin de la liste de projection.

## Répétition

Avec l'option "Répétition", la projection de la sélection actuelle se répète, jusqu'à ce qu'elle soit stoppée manuellement.

## Son

Avec cette option vous activez ou désactivez le son.

**Mode écran**

Avec cette option vous pouvez projeter la sélection actuelle en mode fenêtre de programme ou en mode plein écran.

### **A rebours**

Avec cette option vous visionner un track à rebours.

**Normal**

Avec cette option vous visionner un track dans le sens normal.

## Track

Ici est affiché le track actuel.

## Temps

Ici est affichée la durée du track actuel.

**Position**

Ici est affichée la durée du track actuel.

**Nom**

Ici sont affichés le nom et le chemin d'accès du track actuel.

### **Champ de visionnage**

Cette zone vous permet de visionner la vidéo sélectionnée.

### **Ajouter**

Avec cette option vous pouvez insérer un élément dans la liste de projection. Marquez votre sélection et choisissez "Ajouter", pour l'ajouter.

## **Supprimer**

Avec cette option vous pouvez supprimer un élément de la liste de projection. Marquez votre sélection et choisissez "Supprimer" pour l'effacer

## Renommer

Avec cette fonction vous pouvez renommer un élément de la liste de projection. Sélectionnez-le, choisissez "Renommer" et donnez-lui un nouveau nom.

**Stop**

Avec ce bouton de commande vous arrêtez sur image le visionnage.

**Projeter**

Avec ce bouton de commande vous projetez tous les phases intermédiaires à partir de la position actuelle dans la liste de projection.

### **Liste de projection**

La liste de projection donne une vue d'ensemble de toutes les phases intermédiaires. Tous les éléments sont projetés suivant l'ordre dans lequel ils sont portés dans la liste de projection et servent d'étapes de travail pour la version finale de la vidéo.

### **Champ de visionnage**

Vous pouvez dans cet espace visionner la phase intermédiaire sélectionnée.

## **Lancer**

Avec "Lancer", vous créez et sauvegardez sur le disque dur une vidéo conformément aux paramètres sélectionnés.

1. Cliquez le bouton de commande "Lancer" dans la boîte de dialogue.
2. La progression de la création et sauvegarde s'affiche à l'écran.



## **Avant de commencer**

Veillez lire le fichier "Readme".

Dans le fichier "Readme" vous trouvez toutes les informations qui pour des raisons de temps n'ont pu faire partie intégrante de ce texte.

## **Matériel requis**

Afin d'obtenir les meilleurs résultats, la configuration matérielle suivante est conseillée:

- IBM PC/AT 80486 ou compatible
- 4 Mb de RAM (minimum)
- 8 à 16 Mb de RAM (optimum)
- VGA ou Super VGA adaptateur vidéo
- Disque dur de 40-120 Mb
- Souris
- Lecteur CD-ROM ou XA compatible

### **Environnement requis**

MICROSOFT-DOS 3.1 ou version ultérieure

MICROSOFT-Windows 3.1 ou version ultérieure

## **Gestionnaires requis**

Pour utiliser "Video for Windows" sur votre PC, il vous faut au préalable avoir installé les gestionnaires requis.

Vous pouvez dans le "panneau de configuration" (groupe principal du gestionnaire de programmes) sous la rubrique "Gestionnaires" vérifier si ceux-ci se trouvent sur votre système. Si ce n'est pas le cas, veuillez installer les gestionnaires nécessaires.

Pour pouvoir pleinement utiliser les possibilités sonores offertes par "Video for Windows", vous devez disposer d'une carte son et avoir installé les gestionnaires livrés avec la carte.

## **Touches de raccourci de l'aide**

Les touches de raccourci suivantes sont associées à l' aide:

Echappement	Quitter l'aide
Home	Index
Touche directionnelle gauche	Sujet précédent
Touche directionnelle supérieure	Sujet précédent
Touche directionnelle droite	Sujet suivant
Touche directionnelle inférieure	Sujet suivant
Page Up	Historique

## **Index**

Cette option affiche l'index du fichier Aide de programme.

Sélectionnez la fonction Aide.

1. Sélectionnez "Index" dans le menu Aide.
2. Le fichier Aide de programme est affiché.
3. Sélectionnez un thème à partir de la liste offerte ou cherchez le mot-clef de votre choix.

## Info

Vous obtenez ici les informations relatives au copyright et au numéro de version de programme.

Sélection de l'information sur le programme:

1. Sélectionnez "Info" dans le menu Aide.
2. L'information relative au programme est affichée.
3. Validez par O.K. pour revenir au programme.



### Ouvrir le fichier d'origine

Avec cette fonction vous chargez une image à partir du disque dur. Cette image détermine le point de départ du morphing.

Pour ouvrir le fichier d'origine:

1. Cliquez le bouton de commande "Ouvrir le fichier d'origine".
2. Sélectionnez le type de fichier recherché.
3. Si nécessaire, changer de lecteur et de répertoire afin de trouver le fichier recherché.
4. Ouvrez le fichier avec un double clic. Si vous avez sélectionné un fichier vidéo, une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de sélectionner une image de la vidéo.



Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, utilisez des fichiers d'origine et d'arrivée ayant la même taille et les mêmes proportions. Les proportions idéales sont: 4:3 ou 3:4.



### Ouvrir le fichier d'arrivée

Avec cette fonction vous chargez une image à partir du disque dur. Cette image détermine la fin du morphing.

Pour ouvrir le fichier d'arrivée:

1. Cliquez le bouton de commande "Ouvrir le fichier d'arrivée".
2. Sélectionnez le type de fichier recherché.
3. Si nécessaire, changer de lecteur et de répertoire afin de trouver le fichier recherché.
4. Ouvrez le fichier avec un double clic. Si vous avez sélectionné un fichier vidéo, une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de sélectionner une image de la vidéo.



Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, utilisez des fichiers d'origine et d'arrivée ayant la même taille et les mêmes proportions. Les proportions idéales sont: 4:3 ou 3:4.



## Options

Avec la commande "Options" vous pouvez modifier les réglages pour la vidéo finale .

Vous disposez des paramètres suivants:

A screenshot of a software dialog box titled 'Options'. It contains several settings: 'Genre de fichier' set to 'Video for Windows (\*.AVI)', 'Format d'image' set to 'Plaine couleur', 'Taille d'image' set to '160 x 120', and 'Images' set to '10' with a note '(0.67 sec.)'. At the bottom are 'OK' and 'Annuler' buttons.

**Options**

Genre de fichier  
Video for Windows (\*.AVI) ↓

Format d'image  
Plaine couleur ↓

Taille d'image  
160 x 120 ↓

Images  (0.67 sec.)

OK Annuler



## Visionner

La commande "Visionner" vous permet de visionner le morphing actuel Morph.

Pour visionner le morphing actuel:

1. Cliquez le bouton de commande "Visionner" dans la boîte de dialogue.
2. La boîte de dialogue suivante s'affiche:





## Lancer

Avec la commande "Lancer", vous pouvez créer une vidéo de morphing avec les paramètres actuels.

Pour créer une vidéo de morphing:

1. Cliquez le bouton de commande "Lancer" de la boîte de dialogue.
2. Une boîte de dialogue s'affiche, rendant compte de la progression de la création de la vidéo.



Selon les Paramètres de vidéo finale, la création d'une vidéo peut nécessiter beaucoup de temps et de mémoire sur le disque dur.

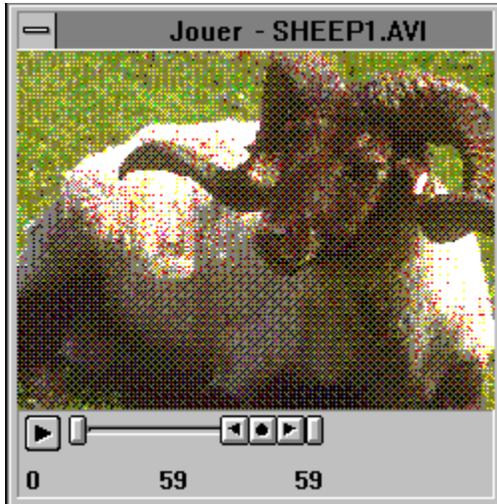


**Jouer**

Avec la commande "Jouer", vous projetez la vidéo de morphing actuelle.

Pour projeter la vidéo de morphing:

1. Cliquez le bouton de commande "Jouer" dans la boîte de dialogue.
2. La boîte de dialogue suivante s'affiche:





## Quitter

Avec "Quitter" vous fermez le programme. Il disparaît de l'écran.

Quitter le programme:

1. Cliquez le bouton de commande "Quitter" dans la boîte de dialogue.
2. Si vous avez modifié le projet de morphing depuis la dernière sauvegarde, le message suivant apparaît: "Enregistrer changements sous (nom du fichier) avant de fermer?".
3. Si vous n'avez pas effectué de modifications, le programme se ferme et vous retournez au gestionnaire de programmes.

## Nouveau

Avec "Nouveau" vous créez un nouveau projet de morphing. Celui-ci est automatiquement nommé "Sans titre".

Pour créer un nouveau projet:

1. Dans le menu "Fichier" choisissez "Nouveau".
2. Si vous avez apporté depuis la dernière sauvegarde des modifications à un projet déjà ouvert, le message suivant apparaît: "Voulez-vous enregistrer les modifications apportées à (nom du fichier actuel)?".
3. Un nouveau projet est créé. Dans la barre de titre de la fenêtre de programme s'affiche le nom de fichier "[Sans titre]".
4. Cliquez les boutons de commande Ouvrir le fichier d'origine et Ouvrir le fichier d'arrivée , pour commencer à travailler au projet.

## Ouvrir

Avec cette fonction vous chargez un projet de morphing à partir du disque dur.

Pour ouvrir un projet de morphing:

1. Dans le menu "Fichier" choisissez "Ouvrir".
2. Tous les fichiers de type \*.MPH du répertoire courant s'affichent à l'écran..
3. Si nécessaire, changer de lecteur et de répertoire afin de trouver le fichier recherché.
4. Ouvrez le fichier avec un double clic.

## Enregistrer

Après avoir travaillé à votre projet de morphing, vous pouvez enregistrer l'actuelle version sur le disque dur avec la fonction "Enregistrer". Le projet est enregistré sous le nom de fichier apparaissant dans la barre de titre du programme.

Pour enregistrer un projet de morphing:

1. Dans le menu "Fichier" choisissez "Enregistrer".
2. Le projet de morphing actuel est enregistré sous son nom de fichier.
3. Vous pouvez maintenant continuer de travailler à ce projet, ou ouvrir un nouveau fichier.



Si vous travaillez longtemps à un projet, il est conseillé d'enregistrer à intervalles réguliers la nouvelle version.

## Enregistrer sous

Avec "Enregistrer sous", vous enregistrez le projet de morphing actuel sous un nouveau nom de fichier ou dans un nouveau répertoire.

La fonction "Enregistrer sous":

1. Dans le menu "Fichier" choisissez "Enregistrer sous"
2. Déterminez le répertoire ou sous-répertoire pour le projet.
3. Entrez un nom de fichier ou sélectionnez un nom de fichier dans la liste.
4. Confirmez avec OK.



Si un fichier de même nom existe déjà dans le répertoire, un message vous en avertit.

## Quitter

Avec "Quitter" le programme se ferme et disparaît de l'écran.

Quitter le programme:

1. Dans le menu "Fichier" choisissez "Quitter".
2. Si vous avez modifié le projet de morphing depuis la dernière sauvegarde, le message suivant apparaît: "Voulez-vous enregistrer les modifications apportées à (nom du fichier)?".
3. Si vous n'avez pas effectué de modifications, le programme se ferme et vous retournez au gestionnaire de programmes.



### Charger les images

Pour créer un morphing il faut tout d'abord charger le fichier d'origine et le fichier d'arrivée. Le fichier d'origine détermine le point de départ du morphing; le fichier d'arrivée correspond à la dernière image du morphing dans sa version finale.



Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, utilisez des fichiers d'origine et d'arrivée ayant la même taille et les mêmes proportions. Les proportions idéales sont: 4:3 ou 3:4.



### Tracer des lignes de quadrillage

Dès que vous avez chargé l'image de départ et l'image d'arrivée, il vous faut tracer des lignes de quadrillage, afin de définir les secteurs qui seront plus tard transformés, c'est-à-dire qui subiront une modification lors du processus de morphing.

Le nombre de lignes diffère selon les images. En règle générale, on peut dire plus l'image contient d'éléments, plus le nombre de lignes nécessitées est élevé. D'autre part, plus vous avez de lignes, plus l'effet de morphing obtenu est fluide.

Il est conseillé de dessiner tout d'abord le contour de l'objet avec les premières lignes. Vous pouvez ensuite tracer des lignes supplémentaires, pour obtenir un quadrillage plus précis ou mettre l'accent sur certains éléments.



## Déplacer des points d'intersection

Après avoir tracé les lignes horizontales et verticales de quadrillage pour définir les secteurs devant être transformés, vous pouvez déplacer les points d'intersection ainsi produits, afin d'obtenir un effet de morphing de meilleure qualité et plus fluide.

On distingue deux types de points d'intersection: points de contour et points d'accent.

### **Points de contour:**

On utilise les points de contour pour définir les contours d'un élément de l'image. Ils encadrent donc la forme d'un objet, par exemple le profil d'un visage.

### **Points d'accent:**

Ils déterminent l'élément caractéristique d'un objet. Par exemple, les yeux, le nez ou la bouche d'un visage.



## Modifier les paramètres

Avant de créer la version définitive de la vidéo du morphing, vous pouvez à l'aide du bouton de commande "Options" modifier les réglages pour cette vidéo.

Vous disposez des paramètres suivants:

Options

Genre de fichier  
Video for Windows (\*.AVI)

Format d'image  
Pleine couleur

Taille d'image  
160 x 120

Images 10 (0.67 sec.)

OK Annuler



### Lancer le processus de morphing

Après avoir terminé, testé et éventuellement visionné votre projet de morphing, vous pouvez créer la vidéo définitive du morphing.

Créer la vidéo d'un morphing:

1. Cliquez le bouton de commande "Lancer" dans la boîte de dialogue.
2. Un dialogue s'affiche, rendant compte de la progression de la création de la vidéo.



Selon les paramètres de vidéo finale choisis, la création d'une vidéo peut nécessiter beaucoup de temps et de mémoire sur le disque dur.



## Nouveau

Avec "Nouveau" vous créez un nouveau projet de morphing. Celui-ci est automatiquement nommé "Sans titre".

Pour créer un nouveau projet:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton "Nouveau".
2. Si vous avez apporté depuis la dernière sauvegarde des modifications à un projet déjà ouvert, le message suivant apparaît: "Voulez-vous enregistrer les modifications apportées à (nom du fichier actuel)?".
3. Un nouveau projet est créé. Dans la barre de titre de la fenêtre de programme s'affiche le nom de fichier "[Sans titre]".
4. Cliquez les boutons de commande Ouvrir le fichier d'origine et Ouvrir le fichier d'arrivée , pour commencer à travailler au projet.



## Ouvrir

Avec cette fonction vous chargez un projet de morphing à partir du disque dur.

Pour ouvrir un projet de morphing:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton "Ouvrir".
2. Tous les fichiers de type \*.MPH du répertoire courant s'affichent à l'écran..
3. Si nécessaire, changer de lecteur et de répertoire afin de trouver le fichier recherché.
4. Ouvrez le fichier avec un double clic.



## Ligne verticale

On trace des lignes verticales afin de définir les secteurs qui seront plus tard transformés, c'est-à-dire qui subiront une modification lors du processus de morphing.

Pour tracer des lignes verticales:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Ligne verticale".
2. Cliquez la partie de l'image sur laquelle vous voulez tracer une ligne. Une deuxième ligne avec les mêmes coordonnées apparaît simultanément dans l'autre image.

Voir: [Créer un morphing](#)



Vous ne pouvez pas déplacer les lignes. Pour ce faire, il vous faut tout d'abord les supprimer, puis en dessiner de nouvelles.



Le nombre de lignes diffère selon les images. En règle générale, on peut dire que plus l'image contient d'éléments, plus le nombre de lignes nécessitées est élevé. D'autre part, plus vous avez de lignes, plus l'effet de morphing que vous obtenez est fluide..



## Ligne horizontale

On trace des lignes horizontales afin de définir les secteurs qui seront plus tard transformés, c'est-à-dire qui subiront une modification lors du processus de morphing.

Pour tracer des lignes horizontales:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Ligne horizontale".
2. Cliquez la partie de l'image sur laquelle vous voulez tracer une ligne. Une deuxième ligne avec les mêmes coordonnées apparaît simultanément dans l'autre image.

Voir: [Créer un morphing](#)



Vous ne pouvez pas déplacer les lignes. Pour ce faire, il vous faut tout d'abord les supprimer, puis en dessiner de nouvelles.



Le nombre de lignes diffère selon les images. En règle générale, on peut dire que plus l'image contient d'éléments, plus le nombre de lignes nécessitées est élevé. D'autre part, plus vous avez de lignes, plus l'effet de morphing que vous obtenez est fluide..



## Déplacer des points d'intersection

Après avoir tracé les lignes horizontales et verticales de quadrillage pour définir les secteurs devant être transformés, vous pouvez déplacer les points d'intersection ainsi produits, afin d'obtenir un effet de morphing de meilleure qualité et plus fluide.

Déplacer des points d'intersection:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Déplacer des points d'intersection".
2. Cliquez sur le point d'intersection que vous voulez déplacer, maintenez le bouton gauche de la souris tandis que vous amenez le point d'intersection à sa nouvelle position (vous ne pouvez déplacer le point d'intersection que dans l'espace défini par le rectangle). Lorsque vous cliquez un point, le point d'intersection correspondant dans l'autre image s'affiche en rouge.

Voir: [Créer un morphing](#)



## Supprimer des lignes

On trace des lignes de quadrillage afin de définir les secteurs qui seront plus tard transformés, c'est-à-dire qui subiront une modification lors du processus de morphing. Il est parfois nécessaire de supprimer certaines lignes déjà tracées.

Pour supprimer des lignes:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Supprimer des lignes".
2. Cliquez la ligne que vous voulez supprimer.



## Supprimer le quadrillage

On trace des lignes de quadrillage afin de définir les secteurs qui seront plus tard transformés, c'est-à-dire qui subiront une modification lors du processus de morphing. Il est parfois nécessaire de reconstruire entièrement le quadrillage et pour cela de supprimer toutes les lignes déjà tracées.

Pour supprimer le quadrillage:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Supprimer le quadrillage".
2. Toutes les lignes déjà existantes sont supprimées.



## L'aide Video Morph

### Glossaire

[Introduction](#)

[Informations générales](#)

[Menu](#)

[Barre d'outils](#)

[Tableau de commande](#)

[Créer un morphing](#)

## Introduction

Le Video Morph de Software Dynamics vous souhaite bienvenue!

Avec le programme Video Morph vous pouvez créer une vidéo à partir de deux images. A cette fin, on utilise un effet spécial de fondu enchaîné - le morphing -, permettant de produire de façon très simple des clips vidéos étonnants et originaux.

Une fois terminé, le morphing est enregistré au format vidéo pour Windows (AVI) et peut donc être géré par d'autres programmes ou être repris dans les présentations et shows que vous créez.

## Informations générales

[Avant de commencer](#)

[Configuration matérielle nécessaire](#)

[Configuration logicielle requise](#)

[Touches de raccourci de l'aide](#)

[Marque déposée](#)

## Menu

Fichier

Aide

## Fichier

Nouveau

Ouvrir

Enregistrer

Enregistrer sous

Quitter

**Aide**

[Index](#)

[Info](#)

## Barre d'outils



Nouveau



Ouvrir



Ligne verticale



Ligne horizontale



Déplacer des points d'intersection



Supprimer des lignes



Supprimer le quadrillage

## Tableau de commande



Ouvrir le fichier d'origine



Ouvrir le fichier d'arrivée



Options



Visionner



Lancer



Jouer



Quitter

## Créer un morphing

Charger les images

Tracer des lignes de quadrillage

Déplacer des points d'intersection

Modifier les paramètres

Lancer le processus de morphing

## **Marque déposée**

Microsoft, MS-DOS et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.  
Video Morph est une marque déposée de Software Dynamics GmbH.

