

**Help File Authors**

Thomas Deharde, Lars Schrepel; Thomas Klink & 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) Prieser  
Johannes (Scan Man) Vogel  
Stefan (Biker) Näwe  
Lars (Show Man) Schrepel  
Kai (Pascal) Hermannsen  
Thomas (New) Klink

Software Dynamics GmbH  
Am Fallturm 5  
28359 Bremen  
Germany

### **Vorschaufenster**

Im Vorschaufenster können Video-, Animations- und Sounddateien abgespielt werden.

### **Editieren**

Video-, Animations- und Sounddateien können Sie im Vorschaufenster oder im Regiefenster schneiden (editieren). Text, Einzelbilder und Überblendeefekte können Sie im Regiefenster schneiden.

### **Mediendatei**

Name der gewählten Mediendatei.

### **Startpunkt**

Mit dieser Schaltfläche wird der Startpunkt des Schnittes festgelegt.

### **Endpunkt**

Mit dieser Schaltfläche wird der Endpunkt des Schnittes festgelegt.

### **Abspielen**

Mit dieser Schaltfläche wird die Mediendatei automatisch abgespielt. Bei einem weiteren Druck auf die "Abspielen" Schaltfläche wird der Abspielvorgang gestoppt.



## Anfang

Diese Schaltfläche steuert direkt den Anfang der Datei an.

### **Einheit zurück**

Mit dieser Schaltfläche können Sie die Mediendatei um eine Einheit zurücksetzen.

### **Schieberegler**

Mit diesem Schieberegler können Sie Einheiten einer Datei manuell ansteuern.

### **Einheit vorwärts**

Mit dieser Schaltfläche können Sie die Mediendatei um eine Einheit vorwärts setzen.

## Ende

Diese Schaltfläche steuert direkt das Ende der Datei an.

### **Zähler**

Dieses Feld zeigt die aktuelle Einzelbild-Position.

### **Abspielzeit**

Dieses Feld zeigt die Abspielzeit der gewählten Mediendatei.

### **Ausschnitt**

Dieses Feld zeigt die komplette Abspielänge oder den gewählten Ausschnitt.



### **Gesamt**

Dieses Feld zeigt die gesamte Bildanzahl der Datei an.

### **Bildleiste**

Auf dieser Leiste kann an den Anfang oder das Ende des Regiefensters gescrollt werden.

## Videospur editieren

### 1. Verschieben:

Die Datei anklicken und nach links oder rechts verschieben (der Mausfeil verwandelt sich in eine weiße Hand). Die zwei senkrechten Linien dienen als Orientierung für die Start- und Endmarke auf der Zeitleiste.

### 2. Schneiden:

Mit der Maus den linken oder rechten Rand der Datei anklicken. Der Mausfeil verwandelt sich in einen Doppelpfeil: Jetzt kann die Abspiellänge verkürzt oder verlängert werden (bis maximale Dateilänge).

### 3. Bildanzahl

Je geringer die Bildanzahl gewählt ist, desto genauer kann der Videoschnitt ausgeführt werden.



Ist eine Videodatei mit Sound unterlegt, kann die Soundspur markiert und mit der Schaltfläche



aus dem Regiefenster entfernt werden.

### **Überblendungsspur editieren**

Kann beliebig verschoben und verkürzt oder verlängert werden. Mit einem Klick auf die graue Schaltfläche können Sie die Überblendung der Spuren wechseln.

### **Textspur editieren**

Kann beliebig verschoben und verkürzt oder verlängert werden.

### **Sounddatei editieren**

Datei im blauen Feld markieren und dann beliebig verschieben oder auf die gewünschte Dateilänge verkürzen bzw. verlängern.

Im gelben Feld die Mittellinie ein- oder mehrmals anklicken, wenn die Lautstärke verändert werden soll. Quadrat(e) dann in die gewünschte Richtung ziehen.

## **Liniengrafik**

Liniengrafiken enthalten reine schwarz-weiß Flächen.

## Halbtonbild

Bei Halbtonbildern werden einzelne Graustufen durch schwarz-weiße Muster dargestellt.



### **Kopieren**


Der Bildausschnitt wird in einer Datei, die vom Programm selbst verwaltet wird, zwischengespeichert und solange erhalten, bis erneut Kopieren gewählt wird.

### **Kopieren in die Zwischenablage**

Der Bildausschnitt wird in die Windows Zwischenablage kopiert. Der kopierte Bereich kann nun in jede Anwendung eingefügt werden, die die Zwischenablage unterstützt.

### Ziehen und Ablegen

Mit dieser Funktion können Sie eine oder mehrere Dateien oder Objekte schnell in ein anderes Fenster verschieben, indem Sie die Symbole auswählen und dann mit der Maus auf die neue Position ziehen.

Wenn Sie ein Symbol ziehen, verwandelt sich der Mauszeiger in das  oder



Symbol, um zu verdeutlichen, daß das Objekt an der augenblicklichen Position abgelegt werden kann. Wenn sich der Mauszeiger in das



Symbol verwandelt, kann das Objekt nicht abgelegt werden.

### **Auswahl mit der Maus**

Das Medienauswahlfenster erlaubt die gezielte Auswahl von Dateien mit der Maus. Dabei können Dateien wie bei dem Windows Datei-Manager mit Mausklick und Umschalt- oder Kontrolltaste selektiert werden.

**OK**

Drücken Sie die "OK" Schaltfläche, um die aktuellen Einstellungen zu bestätigen.

**OK**

Drücken Sie die "OK" Schaltfläche, wenn sie die Arbeit mit dem Dialog beendet haben.

**Fertig**

Drücken Sie die "Fertig" Schaltfläche, wenn sie die Arbeit mit dem Dialog beendet haben.

### **Abbrechen**

Drücken Sie die "Abbrechen" Schaltfläche, um die aktuellen Einstellungen zu widerrufen oder um den Dialog ohne Änderungen zu verlassen.



## Hilfe

Diese Option zeigt Ihnen den Index für die Hilfedatei des Programmes.

Wählen der Hilfefunktion:

1. Wählen Sie "Hilfe" Schaltfläche.
2. Es erscheint die Hilfedatei zum Programm.
3. Wählen Sie ein Thema aus der vorgegebenen Liste oder suchen Sie nach dem gewünschten Stichwort.

### Info

Hier erhalten Sie Informationen zu Copyright und Versionsnummer des Programmes.

### **Power**

Klicken Sie die "Power" Schaltfläche, um das Programm zu beenden.

### **Beenden**

Klicken Sie die "Beenden" Schaltfläche, um das Programm zu beenden.

### **Kennwortschutz**

Falls Sie für den Bildschirmschoner ein Kennwort festlegen wollen, aktivieren Sie die Option "Kennwortschutz".

Ist der Kennwortschutz eingeschaltet, können Sie einen laufenden Bildschirmschoner nur beenden, wenn Sie das richtige Kennwort angeben.

### **Kennwort festlegen**

Falls Sie für den Bildschirmschoner ein Kennwort festlegen wollen, aktivieren Sie die Option "Kennwortschutz" und wählen Sie die Schaltfläche "Kennwort festlegen". Geben Sie in dem nachfolgenden Dialog Ihr persönliches Kennwort ein.

Ist der Kennwortschutz eingeschaltet, können Sie einen laufenden Bildschirmschoner nur beenden, wenn Sie das richtige Kennwort angeben.



### Information

Mit der "Information" Schaltfläche erhalten Sie Angaben zu dem ausgewählten Video.



### **Startpunkt**

Mit dieser Option kann der Startpunkt für das ausgewählte Video bestimmt werden.

### **Endpunkt**

Mit dieser Option kann der Endpunkt für das ausgewählte Video bestimmt werden.

### **Dauer**

Mit dieser Option kann die Dauer für das ausgewählte Video bestimmt werden.

### **Video Kontrollanzeige**

In diesem Feld werden Startpunkt, Endpunkt, Dauer und augenblickliche Position innerhalb des ausgewählten Videos angezeigt. Bewegen Sie den roten Zeiger auf die Szene, die Sie sehen wollen.

### **Video Kontrollfeld**

Mit diesem Feld können Startpunkt, Endpunkt und Dauer innerhalb des ausgewählten Videos gesetzt werden. Benutzen Sie die Maus, um das Video Kontrollfeld zu verändern oder in die gewünschte Position zu bringen.

### **Zurück**

Mit diesem Feld kann der rote Zeiger zurückgesetzt werden. Dabei kann die Kontrollanzeige in 25 Schritten durchlaufen werden.

### **Pause**

Mit dieser Schaltfläche wird das ausgewählte Video angehalten. Bei einem weiteren Druck auf die Pause Schaltfläche wird die Wiedergabe fortgesetzt.

## **Stopp**

Mit dieser Schaltfläche wird das ausgewählte Video angehalten.



### **Abspielen**

Mit dieser Schaltfläche wird das ausgewählte Video ab der Position des roten Zeigers abgespielt.

### **Vorwärts**

Mit diesem Feld kann der rote Zeiger vorge setzt werden. Dabei kann die Kontrollanzeige in 25 Schritten durchlaufen werden.

### **Startpunkt setzen**

Mit dieser Option kann der Startpunkt für das ausgewählte Video während des Abspielens bestimmt werden.

### **Endpunkt setzen**

Mit dieser Option kann der Endpunkt für das ausgewählte Video während des Abspielens bestimmt werden.

### Test

Mit dieser Schaltfläche kann der Schnitt des ausgewählten Videos angeschaut werden.

### **Ersetzen**

Mit dieser Schaltfläche kann das ausgewählte Video durch ein anderes ersetzt werden.

### **Vorschau**

Dieser Bereich erlaubt eine Vorschau auf das ausgewählte Video entsprechend den vorgenommenen Einstellungen.

### **Vorschaufeld**

Dieser Bereich erlaubt eine Vorschau auf das ausgewählte Video.



### Größe

Hiermit können Sie die Größe des Videos auswählen. Wählen Sie eine der Standardgrößen oder die Einstellung "Custom".

### **Größenverhältnis**

Haben Sie die Einstellung "Custom" gewählt, wird der Bereich Größenverhältnis aktiviert. Sie können das Größenverhältnis beibehalten oder die Größe des Videos beliebig anpassen.

### **Einzelbilder pro Sekunde**

Hier können Sie die Anzahl der Einzelbilder bestimmen, mit der das Video in der Vorschau abgespielt werden soll. Der Wert 15 Bilder ist voreingestellt. Setzen Sie die Zahl der Einzelbilder auf einen kleinen Wert (z.B. 5 Bilder pro Sekunde), wird die Video-Vorschau schnell und ruckartig abgespielt.

### **Einzelbilder pro Sekunde**

Hier können Sie die Anzahl der Einzelbilder bestimmen, die beim Schreiben der Videodatei erfolgen soll. Der maximale Wert liegt bei 30 Bildern. Dieser Wert ist bereits voreingestellt.

### **Temporärdatei schreiben**

Hiermit können Sie festlegen, ob die Vorschau des Videos in eine temporäre Datei geschrieben werden soll.

### **Auswahlbereich**

Hiermit können Sie festlegen, ob das Video für das gesamte Regiefenster oder nur für den durch den farbigen Balken gekennzeichneten Bereich erzeugt werden soll. Wenn Sie z.B. nur die Wirkung kurzer Sequenzen überprüfen wollen, wählen Sie die Einstellung "Selektierter Bereich".

### **Darstellungsgröße**

Haben Sie die Einstellung "Custom" gewählt, können Sie die Größe des Videos beliebig anpassen.

### Vorschau

Dieser Bereich erlaubt eine Vorschau auf das ausgewählte Video-Einzelbild.



## Öffnen

Mit dem Befehl "Öffnen" können Sie eine neue Videodatei laden.

### **Format**

Hiermit können Sie das Bildformat auswählen, in dem das Video-Einzelbild gesichert werden soll.  
Folgende Formate stehen zur Verfügung:  
256 Farben und 24-Bit Farbe.

**Bildnummer**

Dieses Eingabefeld zeigt die Nummer des aktuellen Video-Einzelbildes. Geben Sie die Nummer des Bildes ein, das Sie sehen wollen, oder benutzen Sie die Einzelbildauswahl, um in Einzelschritten durch das Video zu gehen.

### **Einzelbildauswahl**

Mit der Einzelbildauswahl können Sie ein Video in Einzelschritten durchlaufen. Das aktuelle Einzelbild wird im Vorschaufeld angezeigt.

### **Bildformat**

Hiermit können Sie das Bildformat wählen, in der die Hintergrundbilder gespeichert werden sollen.  
Folgende Formate stehen zur Verfügung:  
16 Farben, 256 Farben und 24-Bit Farbe.

**Bildformat**

Hiermit können Sie das Bildformat wählen, in der das Bild gespeichert werden sollen. Folgende Formate stehen zur Verfügung:  
256 Farben und 24-Bit Farbe.

### Größe

Hiermit können Sie die Bildgröße wählen, in der die Hintergrundbilder gespeichert werden sollen. Benutzen Sie die Option "Größenverhältnis", wenn Sie die Größenverhältnisse des Originals beibehalten wollen.

### **Exportieren**

Mit der Schaltfläche "Exportieren" können die ausgewählten Video-Einzelbilder in die Liste der vorhandenen Dateien aufgenommen werden. Diese Dateien werden entsprechend dem gewünschten Bildformat und der Größe in BMP Dateien konvertiert und in das Windows Verzeichnis kopiert. Die konvertierten Bilder können nun aus der Liste der vorhandenen Dateien in die Liste der Hintergrundbilder aufgenommen werden.



### **Importieren**

Wenn Sie die Schaltfläche "Importieren" betätigen, erhalten Sie einen Dialog, mit dem Sie Video-Einzelbilder in Windows Hintergrundbilder konvertieren können.

### **Format**

Hiermit können Sie das Bildformat auswählen, in dem das Video gesichert werden soll. Folgende Formate stehen zur Verfügung:  
256 Farben und 24-Bit Farbe.

### **Dateiformat**

Hiermit können Sie das Dateiformat auswählen, in dem das Video gesichert werden soll. Folgende Formate stehen zur Verfügung:  
Video for Windows (AVI)

### **Bildgröße**

Hiermit können Sie die Bildgröße wählen, in dem das Video gesichert werden soll.

### **Einzelbilder**

Hiermit können Sie die Anzahl der Einzelbilder bestimmen, mit der das Video abgespeichert werden soll. Je mehr Einzelbilder Sie wählen, umso flüssiger wird der Morph-Effekt.

### **Bilder**

Hiermit können Sie die Anzahl der Einzelbilder bestimmen, mit der das Video abgespeichert werden soll. Je mehr Einzelbilder Sie wählen, umso flüssiger wird das Video abgespielt.

### Vorschau

Dieser Bereich erlaubt eine Vorschau auf das ausgewählte Morph-Video.

### **Bild darstellen**

Mit dieser Einstellung können Sie die einzelnen Übergangsphasen des Morph-Prozesses bildlich verfolgen. Wenn diese Option eingeschaltet ist, bekommen Sie damit eine klare Vorschau des Morphs. Aufgrund der erforderlichen Berechnungen ist diese Einstellung allerdings sehr zeitaufwendig.



### **Gitter darstellen**

Mit dieser Einstellung können Sie die einzelnen Übergangsphasen des Morph-Prozesses gitterartig verfolgen. Da in diesem Fall nur die Veränderung der Bildbereiche dargestellt wird, ist dies Option sehr schnell.

**Name des Projektes**

In dieser Zeile erscheint der Name der Projektdatei. Öffnen Sie ein neues Projekt, dann erscheint automatisch Regiefenster [Unbenannt].

### **Zeitskala**

Mit Hilfe dieser Skala können Sie Zeitabläufe einschätzen. Hier wird die Anzahl der Bilder angezeigt, die in dem Auswahlfenster Bildanzahl eingestellt ist. Wählen Sie den Wert 1 Bild, dann wird zwischen zwei Skalenwerten ein Einzelbild dargestellt. Wählen Sie den Wert 15 Bilder, wird zwischen zwei Skalenwerten ein Bild dargestellt, das 15 Bilder zusammenfaßt. Diese Skala ist sehr hilfreich beim Editieren.

### **Vorschau-Bereich**

Hier legen Sie den Bereich für eine Video-Vorschau fest.

### Videospuren

Hier legen Sie Video-, Animations- oder Bilddateien ab.

### **Überblendungsspur**

Hier legen Sie die Effekte ab, wenn Sie von Videospur 1 nach Videospur 2 oder umgekehrt überblenden wollen.

### **Textspur**

Hier legen Sie den Text ab, den Sie im Textfenster erzeugt haben.

### **Tonspuren**

Hier legen Sie Audiodateien ab.



### **Frequenzkurve**

Im oberen Teil (blauer Bereich) einer Sounddatei wird immer die Frequenzkurve dargestellt.

### **Lautstärkeregler**

In diesem Bereich kann die Lautstärke einer Sounddatei verändert werden. Klickt man auf die dünne Mittellinie, erscheint ein Quadrat, das nach oben oder unten verschoben werden kann.

### **Bildanzahl**

Auswahlfenster zum Einstellen der Bildanzahl: Von Einzelbild- bis max. 1 Minute. 15 Bilder entsprechen einer Sekunde. Der Wert 2 Sekunden ist bereits voreingestellt. Die gewählte Bildanzahl entspricht der Zeitskala.

### **Rollbalken**

Klicken Sie mit der Maus auf die Richtungspfeile, um sich an den Anfang oder das Ende des aktuellen Regiefensters zu bewegen.

### **Komprimierung**

Wählen Sie aus dem Auswahlfeld das gewünschte Kompressionsverfahren aus.

### Qualität

In diesem Feld wird automatisch der zu erreichende Qualitätswert dargestellt, den das gewählte Kompressionsverfahren unterstützt.

### **Grundbild**

Automatisch wird angezeigt, mit welchen Bildwerten das gewählte Kompressionsverfahren arbeitet. Wird z.B. die Zahl 15 angezeigt, so wird alle 15 Bilder ein komplettes Grundbild komprimiert. In den folgenden 14 Bildern werden dann nur die Veränderungen gegenüber dem Grundbild berechnet und komprimiert.

### **Farbtiefe**

Die Farbtiefe (8, 16 oder 24 Bit) hängt davon ab, welches Format das gewählte Kompressionsverfahren unterstützt.



### Halbbilder

Diese Funktion gilt nur für eine entsprechende Hardware, die ein Bild in gerade und ungerade Bildzeilen (Halbbilder) aufteilt. So wird die Bildanzahl verdoppelt, und ein besonders weicher Übergang von Bild zu Bild kann damit ermöglicht werden.

### **Gerade Zeilen**

Auswahlfeld für die Funktion Halbbild: Wird der Anfang "Gerade Zeile" gewählt, besteht das erste Halbbild aus geraden Zeilen und das zweite aus den ungeraden.

### **Lautstärke**

Mit diesem Bedienungsfeld können Sie die Lautstärke der ausgewählten Mediendatei einstellen.



### **Hinzufügen**

Mit dieser Option können eine oder mehrere Mediendateien in die Abspielliste eingefügt werden. Markieren Sie Ihre Auswahl und wählen Sie "Hinzufügen", um sie in die Abspielliste aufzunehmen.

### **Hinzufügen**

Mit dieser Option kann ein Eintrag in die Abspielliste eingefügt werden. Markieren Sie die Position und wählen Sie "Hinzufügen", um den Eintrag aufzunehmen.

### **Löschen**

Mit dieser Option können ein oder mehrere Einträge aus der Abspielliste gelöscht werden. Markieren Sie Ihre Auswahl und wählen Sie "Löschen", um sie aus der Abspielliste herauszunehmen.

### **Löschen**

Mit dieser Option kann ein Eintrag aus der Abspielliste gelöscht werden. Markieren Sie den Eintrag und wählen Sie "Löschen", um ihn aus der Abspielliste herauszunehmen.



### **Bearbeiten**

Mit "Bearbeiten" können die Einstellungen für für das ausgewählte Element aus der Abspielliste geändert werden.

### **Umbenennen**

Mit "Umbenennen" kann ein Eintrag aus der Abspielliste umbenannt werden. Markieren Sie Ihre Auswahl, wählen Sie "Umbenennen" und vergeben Sie einen neuen Namen.

## **Zurück**

Mit diesem Feld kann der rote Zeiger einen Schritt zurückgesetzt werden.

### **Pause**

Mit dieser Schaltfläche wird die ausgewählte Mediendatei angehalten. Bei einem weiteren Druck auf die Pause Schaltfläche wird die Mediendatei weitergespielt.

## **Stopp**

Mit dieser Schaltfläche wird die ausgewählte Mediendatei angehalten.

## **Stopp**

Mit dieser Schaltfläche wird die Vorschau angehalten.

### **Abspielen**

Mit dieser Schaltfläche wird die ausgewählte Mediendatei ab der Position des roten Zeigers abgespielt.

### **Abspielen**

Mit dieser Schaltfläche werden alle Übergänge ab der aktuellen Position innerhalb der Abspielliste abgespielt.



### **Vorwärts**

Mit diesem Feld kann der rote Zeiger einen Schritt vorgeetzt werden.

### **Datei Information**

Dieser Bereich zeigt Name und Pfad der ausgewählten Mediendatei.

### **Datei Information**

Hier erhalten Sie Informationen zu der ausgewählten Mediendatei.

### **Abspielliste**

Die Abspielliste bietet einen Überblick über alle eingetragenen Mediendateien. Alle Einträge werden in der Reihenfolge abgespielt, wie sie in der Abspielliste dargestellt sind.

### **Abspielliste**

Die Abspielliste bietet einen Überblick über alle eingetragenen Übergänge. Alle Einträge werden in der Reihenfolge abgespielt, wie sie in der Abspielliste dargestellt sind und dienen als Zwischenschritte für das endgültige Video.

### Reihenfolge

Mit dieser Auswahl kann die Anordnung einer Abspielliste bestimmt werden. Folgende Optionen werden unterstützt:

Vorwärts: Die ausgewählten Einträge werden der Reihenfolge nach, d.h., vom ersten Eintrag an aufwärts gezeigt.

Rückwärts: Die ausgewählten Einträge werden in umgekehrter Reihenfolge, d.h., vom letzten Eintrag an abwärts gezeigt.

### Reihenfolge

Mit dieser Auswahl kann die Anordnung einer Abspielliste bestimmt werden. Folgende Optionen werden unterstützt:

Vorwärts: Die ausgewählten Einträge werden der Reihenfolge nach, d.h., vom ersten Eintrag an aufwärts abgespielt.

Rückwärts: Die ausgewählten Einträge werden in umgekehrter Reihenfolge, d.h., vom letzten Eintrag an abwärts abgespielt.

## Neu

Mit dieser Option wird eine neue Abspielliste erzeugt.



### **Abspielliste**

Die Abspielliste bietet einen Überblick über alle eingetragenen Mediendateien. Alle Einträge werden in der Reihenfolge abgespielt, wie sie in der Abspielliste dargestellt sind.

## Öffnen

Mit "Öffnen" wird eine Abspielliste von der Festplatte geladen.

### **Sichern**

Mit "Sichern" wird die aktuelle Abspielliste auf der Festplatte gespeichert.

### **Sichern als**

Mit "Sichern als" wird die aktuelle Abspielliste auf der Festplatte gespeichert.

## **Oben**

Die "Oben" Schaltfläche bewegt einen Eintrag an den Anfang der Abspielliste.

### **Aufwärts**

Die "Aufwärts" Schaltfläche bewegt einen Eintrag eine Stelle nach oben in der Abspielliste.

### **Abwärts**

Die "Abwärts" Schaltfläche bewegt einen Eintrag eine Stelle nach unten in der Abspielliste.

### Unten

Die "Unten" Schaltfläche bewegt einen Eintrag an das Ende der Abspielliste.



### **Endlos**

Mit der "Endlos" Option wird die aktuelle Auswahl solange wiederholt, bis Sie manuell gestoppt wird.

## **Sound**

Mit dieser Option kann der Sound an- und ausgeschaltet werden.

### **Bildschirmdarstellung**

Mit dieser Option kann die aktuelle Auswahl entweder im Programmfenster oder in der Vollbilddarstellung abgespielt werden.

### **Rückwärts**

Mit dieser Option kann man einen Track zurückgehen.

### **Vorwärts**

Mit dieser Option kann man einen Track vorwärts gehen.

### Track

Diese Anzeige stellt den aktuellen Track dar.

## Zeit

Diese Anzeige zeigt die Spieldauer von dem aktuellen Track.

### **Name**

Diese Anzeige zeigt Name und Pfad des aktuellen Tracks.



### **Vorschaufeld**

Dieser Bereich erlaubt eine Vorschau auf das ausgewählte Video.

### **Vorschau**

Dieser Bereich erlaubt eine Vorschau auf den ausgewählten Übergang.

### **Start**

Mit "Start" wird ein Video entsprechend den vorgenommenen Einstellung erzeugt und auf die Festplatte geschrieben.

1. Klicken Sie auf die "Start" Schaltfläche des Kontrollfeldes.
2. Es erscheint ein Progress-Dialog, der Ihnen den Verlauf des Schreibprozesses anzeigt.



## **Bevor Sie anfangen**

Lesen Sie bitte die "Readme" Datei.

In der "Readme" Datei sind die Einträge vorhanden, die aus Zeitgründen nicht mehr in diesen Text aufgenommen werden konnten.

## Hardware Anforderungen

Für optimale Ergebnisse wird die folgende Systemkonfiguration empfohlen:

IBM kompatibler PC/AT 80486  
4 Mb RAM (Minimum)  
8-16 Mb RAM (empfohlen)  
VGA oder Super VGA Video Adapter  
40-120 Mb Festplatte  
Maus  
XA kompatibles CD-ROM Laufwerk

## **Software Anforderungen**

MICROSOFT-DOS 3.1 oder höher

MICROSOFT-Windows 3.1 und höher

## **Treiber Anforderungen**

Um "Video für Windows" auf Ihrem Computer zu nutzen, müssen Sie die dafür vorgesehenen Treiber installieren.

Sie können in der "Systemsteuerung" (in der Hauptgruppe des Programm Managers) unter dem Menüeintrag "Treiber" nachsehen, ob diese auf Ihrem System verfügbar sind. Andernfalls installieren Sie bitte die erforderlichen Treiber.

Um "Video für Windows" mit dem dazugehörigen Sound voll auszunutzen, benötigen Sie eine Soundkarte und die dazu mitgelieferten Treiber.



## Hilfdatei Tastaturkürzel

Diese Hilfdatei erlaubt die folgenden Tastaturkürzel:

ESC	Hilfdatei beenden
POS 1	Zeige Inhalt
Linke Pfeiltaste	Vorheriges Thema
Obere Pfeiltaste	Vorheriges Thema
Rechte Pfeiltaste	Nächstes Thema
Untere Pfeiltaste	Nächstes Thema
Bild nach oben	Bisher

## **Index**

Diese Option zeigt Ihnen den Index für die Hilfedatei des Programmes.

Wählen der Hilfefunktion:

1. Wählen Sie "Index" aus dem Menü "Hilfe".
2. Es erscheint die Hilfedatei zum Programm.
3. Wählen Sie ein Thema aus der vorgegebenen Liste oder suchen Sie nach dem gewünschten Stichwort.

## Info

Hier erhalten Sie Informationen zu Copyright und Versionsnummer des Programmes.

Wählen der Programminformation:

1. Wählen Sie "Info" aus dem Menü "Hilfe".
2. Es erscheint die Programminformation zum Programm.
3. Bestätigen Sie mit OK, um zum Programm zurückzugelangen.



### Ursprungsdatei öffnen

Mit dieser Funktion wird ein Bild von der Festplatte geladen. Dieses Bild dient als Startpunkt des Morphs.

Öffnen der Ursprungsdatei:

1. Klicken Sie die "Ursprungsdatei öffnen" Schaltfläche.
2. Wählen Sie das gewünschte Dateiformat.
3. Wechseln Sie, falls notwendig, das Laufwerk und das Verzeichnis, um die gewünschte Datei zu finden.
4. Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick. Falls Sie ein Video-Dateiformat gewählt haben, erhalten Sie einen Dialog, mit dem Sie ein Einzelbild aus einem Video auswählen können.



Um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen, sollten die Ursprungs- und Zieldatei die gleiche Größe und die gleichen Größenverhältnisse besitzen. Idealerweise sollten diese Dateien die Größenverhältnisse 4:3 oder 3:4 haben.



### Zieldatei öffnen

Mit dieser Funktion wird ein Bild von der Festplatte geladen. Dieses Bild dient als Endpunkt des Morphs.

Öffnen der Zieldatei:

1. Klicken Sie die "Zieldatei öffnen" Schaltfläche.
2. Wählen Sie das gewünschte Dateiformat.
3. Wechseln Sie, falls notwendig, das Laufwerk und das Verzeichnis, um die gewünschte Datei zu finden.
4. Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick. Falls Sie ein Video-Dateiformat gewählt haben, erhalten Sie einen Dialog, mit dem Sie ein Einzelbild aus einem Video auswählen können.



Um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen, sollten die Ursprungs- und Zieldatei die gleiche Größe und die gleichen Größenverhältnisse besitzen. Idealerweise sollten diese Dateien die Größenverhältnisse 4:3 oder 3:4 haben.



## Optionen

Mit der "Optionen" Schaltfläche können Sie die Einstellungen für das Ausgabevideo verändern.

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

The screenshot shows a dialog box titled "Optionen" with a minus sign icon in the top-left corner. It contains four settings sections, each with a label and a dropdown menu with a downward arrow icon:

- Dateiart**: The dropdown menu shows "Video for Windows (\*.AVI)".
- Bildformat**: The dropdown menu shows "24-Bit Farbe".
- Bildgröße**: The dropdown menu shows "160 x 120".
- Bilder**: A text input field contains the number "10", followed by the text "(0.67 sec.)".

At the bottom of the dialog box are two buttons: "OK" and "Abbrechen".



## Vorschau

Mit der "Vorschau" Schaltfläche erhalten Sie eine Vorschau auf den aktuellen Morph.

Ansehen des aktuellen Morphs:

1. Klicken Sie auf die "Vorschau" Schaltfläche des Kontrollfeldes.
2. Es erscheint der folgende Dialog:





## Start

Mit der "Start" Schaltfläche kann ein Morph-Video auf Grundlage der aktuellen Einstellungen erzeugt werden.

Erzeugen eines Morph-Videos:

1. Klicken Sie auf die "Start" Schaltfläche des Kontrollfeldes.
2. Es erscheint ein Dialog, der Ihnen den Fortschritt der Video-Erstellung anzeigt.



Abhängig von den Einstellungen für das Ausgabevideo kann die Erstellung eines Videos sehr viel Zeit und Festplattenspeicher brauchen.



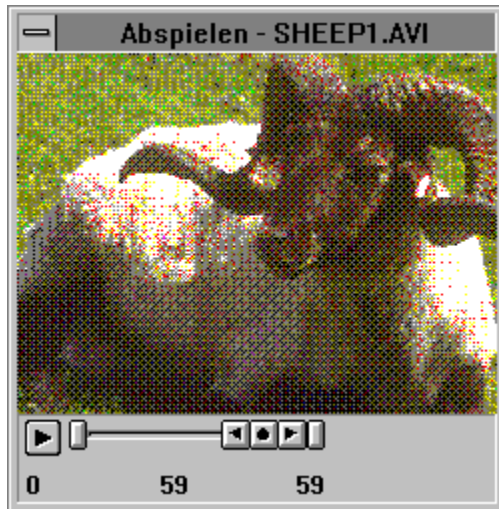


## Abspielen

Mit der "Abspielen" Schaltfläche kann das aktuelle Morph-Video abgespielt werden.

Abspielen des Morph-Videos:

1. Klicken Sie auf die "Abspielen" Schaltfläche des Kontrollfeldes.
2. Es erscheint der folgende Dialog:





## **Beenden**

Mit "Beenden" wird das Programm geschlossen und vom Bildschirm entfernt.

Beenden des Programmes:

1. Klicken Sie auf die "Beenden" Schaltfläche des Kontrollfeldes.
2. Falls Sie das Morph-Projekt seit dem letzten Abspeichern verändert haben, erscheint die Meldung "Sollen die Änderungen von (aktueller Dateiname) gespeichert werden?".
3. Wurden keine Veränderungen vorgenommen, wird das Programm geschlossen und man kehrt zum Programm-Manager zurück.

## Neu

Mit "Neu" wird ein neues Morph-Projekt erzeugt. Dieses neue Projekt wird automatisch "Unbenannt" genannt.

Erstellen eines neuen Projektes:

1. Wählen Sie "Neu" unter dem Menü "Datei".
2. Falls Sie ein bereits geöffnetes Projekt seit dem letzten Abspeichern verändert haben, erscheint die Meldung "Sollen die Änderungen von (aktueller Dateiname) gespeichert werden?".
3. Ein neues Projekt wird erzeugt. Der Dateiname "[Unbenannt]" erscheint in der Titelzeile des Programmfensters.
4. Klicken Sie auf die Ursprungsdatei öffnen und auf die Zielformat öffnen Schaltfläche, um mit der Arbeit mit dem Projekt zu beginnen.

## Öffnen

Mit dieser Funktion wird ein Morph-Projekt von der Festplatte geladen.

Öffnen eines Morph-Projektes:

1. Wählen Sie "Öffnen" aus dem Menü "Datei".
2. Alle Dateien des Formates \*.MPH werden nun im aktuellen Verzeichnis angezeigt.
3. Wechseln Sie, falls notwendig, das Laufwerk und das Verzeichnis, um die gewünschte Datei zu finden.
4. Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick.

## Sichern

Nachdem das Morph-Projekt bearbeitet wurde, kann die aktuelle Bearbeitung mit der Funktion "Sichern" auf der Festplatte gespeichert werden. Das Projekt wird unter demjenigen Dateinamen gespeichert, der in der Titelzeile des Programms zu sehen ist.

Sichern eines Morph-Projektes:

1. Wählen Sie Sichern unter dem Menü "Datei".
2. Das aktuelle Morph-Projekt wird unter seinem Dateinamen gespeichert.
3. Sie können nun mit der Bearbeitung fortfahren oder ein neues Projekt öffnen.



Wenn Sie an einem Projekt länger arbeiten, empfiehlt es sich, die Neubearbeitung in regelmäßigen Abständen zu sichern.

## Sichern als

Mit "Sichern als" wird das aktuelle Morph-Projekt unter einem neuen Dateinamen oder in ein neues Verzeichnis gespeichert.

Die Funktion "Sichern als":

1. Wählen Sie "Sichern als" unter dem Menü "Datei".
2. Bestimmen Sie Verzeichnis und Unterverzeichnis für das gewünschte Projekt.
3. Geben Sie einen Dateinamen ein oder wählen Sie einen Dateinamen aus der Auswahlliste.
4. Bestätigen Sie mit OK.



Ist eine Datei gleichen Namens schon in dem Verzeichnis vorhanden, erhalten Sie eine entsprechende Warnmeldung.

## Beenden

Mit "Beenden" wird das Programm geschlossen und vom Bildschirm entfernt.

Beenden des Programmes:

1. Wählen Sie "Beenden" unter dem Menü "Datei".
2. Falls Sie das Morph-Projekt seit dem letzten Abspeichern verändert haben, erscheint die Meldung "Sollen die Änderungen von (aktueller Dateiname) gespeichert werden?".
3. Wurden keine Veränderungen vorgenommen, wird das Programm geschlossen und man kehrt zum Programm-Manager zurück.



### Die Bilder laden

Der erste Schritt bei der Erzeugung eines Morphs ist das Laden der Ursprungsdatei und der Zieldatei. Die Ursprungsdatei wird als Startpunkt des Morphs benutzt, während die Zieldatei den Endzustand des fertigen Morphs zeigt.



Um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen, sollten die Ursprungs- und Zieldatei die gleiche Größe und die gleichen Größenverhältnisse besitzen. Idealerweise sollten diese Dateien die Größenverhältnisse 4:3 oder 3:4 haben.





### Gitterlinien setzen

Sobald das Ausgangs- und Endbild geladen wurde, werden Gitterlinien gesetzt, um die Bereiche zu definieren, die später transformiert werden, d.h., im Morph-Prozeß eine Veränderung erfahren.

Die Anzahl der Linien richtet sich nach den Bildern. Generell kann man sagen, daß mehr Bildobjekte auch mehr Linien benötigen. Zugleich erzeugt eine höhere Anzahl von Linien in der Regel auch einen glatteren Morph-Effekt.

Die ersten Linien sollten den Umriß eines Bildobjektes nachzeichnen. Danach können mehr Linien gesetzt werden, um das Gitter zu verfeinern und um Schwerpunkte zu setzen.



## Schnittpunkte verschieben

Sobald die horizontalen und vertikalen Gitterlinien gesetzt worden sind, um die Bereiche, die transformiert werden sollen, festzulegen, können die dabei entstandenen Schnittpunkte bewegt werden, um einen besseren und glatteren Morph-Effekt zu erhalten.

Schnittpunkte können in zwei Arten unterteilt werden: Konturpunkte und Schwerpunkte.

### **Konturpunkte:**

Konturpunkte werden benutzt, um den Umriß eines Bildobjektes zu definieren. Konturpunkte umrahmen so die Form eines Gegenstandes, z.B. den Umriß eines Gesichtes.

### **Schwerpunkte:**

Schwerpunkte definieren das charakteristische Element eines Gegenstandes. Typische Schwerpunkte sind z.B. die Augen, Nase und Mund eines Gesichtes.



### **Einstellungen verändern**

Bevor das endgültige Morph-Video erzeugt wird, können Sie mit der "Optionen" Schaltfläche Einstellungen für das Ausgabevideo verändern.

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:





### Den Morph-Prozeß starten

Sobald das Morph-Projekt fertiggestellt, getestet und eventuell vorgeschaut wurde, kann das endgültige Morph-Video erstellt werden.

Erzeugen eines Morph-Videos:

1. Klicken Sie auf die "Start" Schaltfläche des Kontrollfeldes.
2. Es erscheint ein Dialog, der Ihnen den Fortschritt der Video-Erstellung anzeigt.



Abhängig von den Einstellungen für das Ausgabevideo kann die Erstellung eines Videos sehr viel Zeit und Festplattenspeicher brauchen.



Neu

Mit "Neu" wird ein neues Morph-Projekt erzeugt. Dieses neue Projekt wird automatisch "Unbenannt" genannt.

Erstellen eines neuen Projektes:

1. Klicken Sie die "Neu" Schaltfläche aus der Werkzeugleiste.
2. Falls Sie ein bereits geöffnetes Projekt seit dem letzten Abspeichern verändert haben, erscheint die Meldung "Sollen die Änderungen von (aktueller Dateiname) gespeichert werden?".
3. Ein neues Projekt wird erzeugt. Der Dateiname "[Unbenannt]" erscheint in der Titelzeile des Programmfensters.
4. Klicken Sie auf die Ursprungsdatei öffnen und auf die Zielformat öffnen Schaltfläche, um mit der Arbeit mit dem Projekt zu beginnen.



## Öffnen

Mit dieser Funktion wird ein Morph-Projekt von der Festplatte geladen.

Öffnen eines Morph-Projektes:

1. Klicken Sie die "Öffnen" Schaltfläche aus der Werkzeugleiste.
2. Alle Dateien des Formates \*.MPH werden nun im aktuellen Verzeichnis angezeigt.
3. Wechseln Sie, falls notwendig, das Laufwerk und das Verzeichnis, um die gewünschte Datei zu finden.
4. Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick.



## Vertikale Linie

Vertikale Gitterlinien werden gesetzt, um die Bereiche zu definieren, die später transformiert werden, d.h., im Morph-Prozeß eine Veränderung erfahren.

Das Setzen von vertikalen Linien:

1. Klicken Sie die "Vertikale Linie" Schaltfläche aus der Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie auf den Teil des Bildes, auf den Sie eine Linie setzen wollen. Haben Sie dies gemacht, erscheint eine zweite Linie mit denselben Koordinaten im anderen Bild.

Siehe auch: [Einen Morph erzeugen](#)



Linien können nicht bewegt werden. Falls Sie dies machen wollen, müssen Sie diese Linie erst löschen und dann neuzeichnen.



Die Anzahl der Linien richtet sich nach den Bildern. Generell kann man sagen, daß mehr Bildobjekte auch mehr Linien benötigen. Zugleich erzeugt eine höhere Anzahl von Linien in der Regel auch einen glatteren Morph-Effekt.



## Horizontale Linie

Horizontale Gitterlinien werden gesetzt, um die Bereiche zu definieren, die später transformiert werden, d.h., im Morph-Prozeß eine Veränderung erfahren.

Das Setzen von horizontalen Linien:

1. Klicken Sie die "Horizontale Linie" Schaltfläche aus der Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie auf den Teil des Bildes, auf den Sie eine Linie setzen wollen. Haben Sie dies gemacht, erscheint eine zweite Linie mit denselben Koordinaten im anderen Bild.

Siehe auch: [Einen Morph erzeugen](#)



Linien können nicht bewegt werden. Falls Sie dies machen wollen, müssen Sie diese Linie erst löschen und dann neuzeichnen.



Die Anzahl der Linien richtet sich nach den Bildern. Generell kann man sagen, daß mehr Bildobjekte auch mehr Linien benötigen. Zugleich erzeugt eine höhere Anzahl von Linien in der Regel auch einen glatteren Morph-Effekt.





## Schnittpunkte verschieben

Sobald die horizontalen und vertikalen Gitterlinien gesetzt worden sind, um die Bereiche, die transformiert werden sollen, festzulegen, können die dabei entstandenen Schnittpunkte bewegt werden, um einen besseren und glatteren Morph-Effekt zu erhalten.

Schnittpunkte verschieben:

1. Klicken Sie die "Schnittpunkte verschieben" Schaltfläche aus der Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie auf den Schnittpunkt, den Sie verschieben wollen, halten Sie die Maus gedrückt und schieben Sie den Schnittpunkt auf die neue Position (der Schnittpunkt kann nur innerhalb des begrenzenden Vierecks bewegt werden). Wenn Sie einen Punkt klicken, wird der entsprechende Schnittpunkt auf dem anderen Bild rot dargestellt.

Siehe auch: [Einen Morph erzeugen](#)



## Linien löschen

Gitterlinien werden gesetzt, um die Bereiche zu definieren, die später transformiert werden, d.h., im Morph-Prozeß eine Veränderung erfahren. Manchmal kann es erforderlich sein, einzelne Linien wieder zu löschen.

Das Löschen von Linien:

1. Klicken Sie die "Linien löschen" Schaltfläche aus der Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie auf die Linie, die Sie löschen wollen.



### Gitter löschen

Gitterlinien werden gesetzt, um die Bereiche zu definieren, die später transformiert werden, d.h., im Morph-Prozeß eine Veränderung erfahren. Manchmal kann es erforderlich sein, das komplette Gitter neu aufzubauen und dafür alle Linien zu löschen.

Das Gitter löschen:

1. Klicken Sie die "Gitter löschen" Schaltfläche aus der Werkzeugleiste.
2. Alle Linien werden gelöscht.



## Video Morph Hilfe

### Glossar

[Einführung](#)

[Allgemeine Information](#)

[Menü](#)

[Werkzeugleiste](#)

[Kontrollfeld](#)

[Einen Morph erzeugen](#)

## Einführung

Willkommen beim Software Dynamics Video Morph!

Mit dem Video Morph Programm können Sie aus zwei Bildern ein Video erzeugen. Dabei wird ein spezieller Überblendeffekt - das Morphen - benutzt, um auf einfache Weise effektvolle und interessante Videoclips zu erstellen.

Der fertige Morph wird im Video Für Windows Format (AVI) abgespeichert und kann so mit anderen Anwendungen abgespielt oder in Präsentationen und Shows abgespielt werden.

## Allgemeine Information

[Bevor Sie anfangen](#)

[Hardware Anforderungen](#)

[Software Anforderungen](#)

[Treiber Anforderungen](#)

[Hilfedatei Tastaturkürzel](#)

[Warenzeichen](#)

**Menü**

Datei  
Hilfe

## Datei

Neu

Öffnen

Sichern

Sichern als

Beenden



**Hilfe**

Index

Info

## Werkzeugleiste



Neu



Öffnen



Vertikale Linie



Horizontale Linie



Schnittpunkte verschieben



Linien löschen



Gitter löschen

## Kontrollfeld



[Ursprungsdatei öffnen](#)



[Zieldatei öffnen](#)



[Optionen](#)



[Vorschau](#)



[Start](#)



[Abspielen](#)



[Beenden](#)

## **Einen Morph erzeugen**

[Die Bilder laden](#)

[Gitterlinien setzen](#)

[Schnittpunkte verschieben](#)

[Einstellungen verändern](#)

[Den Morph-Prozeß starten](#)

## Warenzeichen

Microsoft, MS-DOS und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.  
Video Morph ist ein Warenzeichen der Software Dynamics GmbH.

