

Software Dynamics Multimedia Tools

Schnelleinstieg

Einführung

Die *Software Dynamics Multimedia Tools* sind eine Sammlung leistungsfähiger Multimedia-Werkzeuge für den kreativen Umgang mit digitalem Video. Die Werkzeuge reichen dabei vom Morph-Programm, einem 3D Logo-Generator, über einen Video-Bildschirmschoner und einer Video-Jukebox bis hin zu einem Medien-Manager.

Neben dem Video for Windows (AVI) und dem Apple Quicktime (MOV) Videoformat unterstützen die *Multimedia Tools* auch das bekannte MPEG und Video CD Format, so daß Videos in bestechender Qualität im Bildschirmvollformat betrachtet werden können.

Die Software ist äußerst bedienerfreundlich und kann in 4 Sprachen installiert werden - Englisch, Deutsch, Französisch und Spanisch.

Die *Software Dynamics Multimedia Tools* enthalten folgende Programme:

- * *Video Logo Generator*
- * *Video Morph*
- * *Video Screen Saver*
- * *Video Puzzle*
- * *Video Jukebox*
- * *Media File Finder*

Hinweis:

Alle Programme laufen auch unter Windows '95.

Video Logo Generator

Mit dem *Video Logo Generator* können Sie Schriftzüge erstellen, die sich dreidimensional auf dem Bildschirm bewegen lassen. Als AVI-Video können diese Filme dann in Desktop-Präsentationen (z.B. in *MediaMaestro*), Bildschirmschonern oder in eigenen Heimvideos eingesetzt werden.

Die Bedienung des *Video Logo Generators* ist denkbar einfach. Geben Sie den gewünschten Text ein und wählen Sie die passende Schriftart, Schriftgröße und Farbe. Bewegen Sie nun schrittweise den Text, indem Sie ihn vergrößern oder verkleinern, rotieren oder die Position verändern. Durch Ändern der Hintergrundfarbe oder Laden eines Hintergrundbildes erreichen Sie besonders effektvolle Bewegungsabläufe.

Sobald die Einzelschritte festgelegt sind, können Sie sich eine Vorschau von dem Gesamtablauf ansehen. Der fertige Film kann dann als AVI-Datei unter verschiedenen Einstellungen (Größe, Farbtiefe, Bilder pro Sekunde) gespeichert werden.

Video Morph

Erstellen Sie Ihre eigenen Videos mit *Video Morph*! Beginnen Sie mit zwei BMP-Bilddateien oder Captures einer AVI-Videodatei. Wählen Sie den Ausschnitt und die Konturen aus, die mit dem einfach zu bedienenden Gitter

gemorpht werden sollen.

Es stehen Ihnen Optionen für das Einstellen der Größe, der Farbtiefe und der Anzahl der Bilder des fertigen Videos zur Verfügung. Sie können sich das Video anschauen, bevor Sie es als AVI-Datei auf der Festplatte speichern.

Video Screen Saver

Halten Sie Ihre besten Videos als Windows Screen Saver fest! Stellen Sie durch einfaches 'Ziehen & Ablegen' aus dem Windows Dateimanager eine Abspielliste von Video-Dateien zusammen.

Es stehen Ihnen flexible Optionen für das Einstellen des Screen Savers zur Verfügung, wie zum Beispiel Darstellungsgröße, Position, Start- und Endpunkte und Passwortschutz. Für das Abspielen des Screen Savers können Sie Reihenfolge, Endlosschleife und Sound an/aus wählen.

Stellen Sie AVI-, MOV-, MPEG- und die neusten Video CD-Titel in Ihrem Screen Saver zusammen.

Video Puzzle

Machen Sie ein Capture von einer beliebigen AVI-Video-Datei oder laden Sie eine BMP-Datei und verwandeln es in ein Desktop Video-Puzzle. Wählen Sie die Anzahl der Puzzleteile und den Schwierigkeitsgrad oder benutzen Sie die Hilfestellung, um sich bei der Lösung des Puzzles helfen zu lassen.

Video Jukebox

Stellen Sie mit der *Video Jukebox* eine Videoshow aus AVI-, MOV-, MPEG- und Video CD-Dateien zusammen. Eine Video-Abspielliste kann durch einfaches 'Ziehen & Ablegen' von Dateien aus dem Windows Datei-Manager in nur wenigen Sekunden zusammengestellt werden.

Das Bedienermenü bietet eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten der Video-Show an, wie zum Beispiel Darstellungsgröße, Position und Start- und Endpunkte. Um das Video abzuspielen, legen Sie die Funktionen Abspielfolge, Endlosschleife, Lautstärke und Sound an/aus fest. Die Abspielliste kann für eine erneute Benutzung gespeichert werden.

Media File Finder

Der schnelle und einfache Weg, beliebige Mediendateien auf Ihrem Computer-System, in Ihrem Netzwerk oder in Ihrer CD-Sammlung ausfindig zu machen und anzuschauen. Geben Sie die Suchkriterien - Laufwerk, Pfad, Medientyp und Mediendateien - im File Finder Dialog ein. Alle gefundenen Mediendateien werden als Übersicht in einem Kontaktabzug dargestellt, von dem aus sie vorab angeschaut und dann in entsprechende Anwendungen exportiert werden können.

Flexible Optionen stehen Ihnen für die Konfigurierung des Dateiauswahl-fensters zur Verfügung. Bilddateien können als Vollbild-Vorschau oder als zeitsparende Platzhalter-Symbole dargestellt werden.

Unterstützte Dateiformate sind: AVI, MPG, Video CD, FLI, FLC, MIDI, WAV, BMP, EPS, JPG, PCD, PCX, RAW, RIF, TGA, TIF, WPG.

Bevor Sie anfangen

Lesen Sie 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

Um die Möglichkeiten der Software voll ausnutzen zu können, wird zusätzlich die folgende Hardware empfohlen:

- Windows kompatible Soundkarte
- MPEG Dekompressionskarte

Software Anforderungen

MICROSOFT-DOS 3.1 oder höher
MICROSOFT-Windows 3.1 und höher
Alle Programme laufen auch unter Windows '95

MCI (Media Control Interface)-Treiber

Bevor Sie Animations- oder Videodateien benutzen können, müssen Sie die entsprechenden Windows MCI Treiber installieren:

zuzätzlich installierte Hardware
Video for Windows
Autodesk Animator
Quicktime for Windows.

Wenn Sie dies noch nicht gemacht haben, und der Treiber nicht über ein Installationsprogramm eingerichtet wird, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie die Windows Systemsteuerung.
2. Öffnen Sie die Windows Treiber Einstellung.
3. Fügen Sie einen neuen Treiber hinzu.
4. Wählen Sie den Eintrag **Nicht aufgeführter oder aktualisierter Treiber** aus der Auswahlliste und folgen Sie den nachfolgenden Installationshinweisen.

Schnelleinstieg: Video Logo Generator

Menü Datei

Neu

Mit "Neu" wird ein neues 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.

Öffnen

Mit dieser Funktion wird ein Projekt von der Festplatte geladen.

Öffnen eines Projektes:

1. Wählen Sie "Öffnen" aus dem Menü "Datei".
2. Alle Dateien 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 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 Projektes:

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

Hinweis: 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 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.

Hinweis: 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 Programms:

1. Wählen Sie "Beenden" unter dem Menü "Datei".
2. Falls Sie das 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.

Kontrollfeld

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

- * *Neu*
- * *Öffnen*
- * *Sichern*
- * *Abspielliste*

VideoMaestro Schnelleinstieg

- * *Vorschaufeld*
- * *Oben*
- * *Aufwärts*
- * *Abwärts*
- * *Unten*
- * *Hinzufügen*
- * *Löschen*
- * *Umbenennen*
- * *Stopp*
- * *Abspielen*
- * *Hintergrundbild*
- * *Farbeeinstellungen*
- * *Optionen*
- * *Bearbeiten*
- * *Start*
- * *Abspielen*
- * *Beenden*

Bearbeitungsfeld

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

- * *Drehen um die x-Achse und Richtung*
- * *Drehen um die y-Achse und Richtung*
- * *Drehen um die z-Achse und Richtung*
- * *Bewegen entlang der x-Achse*
- * *Bewegen entlang der y-Achse*
- * *Bewegen entlang der z-Achse*
- * *Drahtgittermodell*
- * *Horizont*
- * *Hintergrundbild*
- * *Lichtquelle*
- * *Text & Schriftstil*
- * *Optionen*

Ein Videologo erstellen

Die ersten Schritte bei der Planung eines Videologos mit dem *Video Logo Generator* sind:

Legen Sie Ihre Ideen fest.

Entscheiden Sie sich für die Wirkung, die Sie mit Ihrem Videologo erreichen möchten.

Nutzen Sie die zahlreichen Möglichkeiten der Lauf- und Drehbewegungen des Textes im dreidimensionalen Raum.

Um einen Text in Bewegung zu bringen, erfordert es zunächst die Überlegung, wieviele Übergänge bzw. Einzelschritte notwendig sind, um den gewünschten Bewegungseffekt zu erzielen.

Hinweis

Bevor Sie Ihre eigenen Video Logos gestalten, sollten Sie sich einige der auf der CD im Unterverzeichnis Beispiele **Logos** befindlichen Video-Dateien ansehen.

Öffnen Sie eine Beispiel Datei von der CD und klicken Sie auf **Abspielen**, um sich diese anzusehen. Gefällt Ihnen der Effekt des Beispiel Logos, so können Sie diese Datei als Vorlage zum Erstellen Ihres eigenen Video Logos benutzen. Sichern Sie die Datei mit Hilfe des Befehls **Speichern unter** auf Ihrer Festplatte. Jetzt **editieren** Sie den Text und klicken erneut auf die Schaltfläche **Abspielen**.

Ein einfach rotierendes Logo erstellen

Der *Video Logo Generator* benötigt mindestens zwei Übergänge, um daraus ein Video mit einem Bewegungsablauf zu berechnen. Je komplexer der Bewegungsablauf des Schriftzuges sein soll, desto mehr Übergänge müssen angelegt werden (s. Beispiel 2).

Die folgenden Schritte erläutern das Rotieren eines einfachen Videologos mit zwei Übergängen: Das Logo rotiert auf einer Achse von links oben nach rechts unten und verändert dabei seine Größe.

1. Auf dem Bildschirm ist zunächst ein leeres Fenster geöffnet.
2. Der Dateiname [Unbenannt] erscheint in der Titelseite des Fensters.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**.
4. Automatisch wird der Übergang 1 in die Abspielliste aufgenommen.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.
6. Automatisch wird das Fenster **Bearbeiten - Übergang 1** geöffnet.
7. Geben Sie jetzt Ihren Logotext ein.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABC**. Automatisch öffnet sich das Fenster **Text und Schriftstil**.
9. Geben Sie Ihren Text in das Eingabefeld ein und legen die Schriftart, -stil und -größe fest.
10. In den Feldern **Frontfarbe** können Sie die Textfarbe und im Feld **Seitenfarbe** den farbigen Rand auswählen. Abschließend bestätigen Sie alle Eingaben mit der **OK**-Schaltfläche.

Hinweis

Der Logotext gilt immer für ein ganzes Projekt. Jede Änderung des Textes sowie Änderungen der Schriftart und/oder -größe sind global, d.h. einmal festgelegt, gelten die Veränderungen für alle Zwischenschritte. In jedem Übergang wird daher nur die Position und/oder die Bewegungsrichtung des Textes verändert.

11. Geben Sie die Positionswerte für den Übergang 1 ein: Schieben Sie den Balken auf der **Z-Achse** ganz nach rechts. Im Vorschaufenster sehen Sie, wie der Text in den Hintergrund gelegt wird.
12. Das Logo soll auf seinem Weg in den Vordergrund zusätzlich auf der X-Achse gedreht werden. Geben Sie z.B. den Wert 2 in das Feld **Drehen um die X-Achse** ein.
13. Bestätigen Sie alle Eingaben mit der **OK**-Schaltfläche.
14. Klicken Sie noch einmal auf die Schaltfläche **Hinzufügen**. Jetzt wird Übergang 2 in die Abspielliste aufgenommen.
15. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.
16. Automatisch wird das Fenster **Bearbeiten - Übergang 2** geöffnet.
17. Geben Sie die Positionswerte für den Übergang 2 ein: Setzen Sie den Wert auf der **Z-Achse** wieder zurück auf 0. Verändern Sie die Werte auf der **X-Achse** (z.B. 200) und der **Y-Achse** (z.B. -100). Im Vorschaufenster sehen Sie, wie der Text in den Vordergrund gestellt wird.
18. Sichern Sie Ihr erstes Projekt mit der Schaltfläche **Sichern**. Das Projekt wird mit der Endung *.l3d auf Ihrer Festplatte gesichert.
19. Sie haben jetzt die Möglichkeit, die **Vorschaufunktion** zu nutzen. Sie zeigt Ihnen den Bewegungsablauf anhand eines Drahtgittermodells. So können Sie schnell die aktuellen Einstellungen überprüfen.

Hinweis

Sie können im Bearbeitungsfenster mit der Schaltfläche **Optionen** die Kontur des Textes verändern. Mit der Option **Punkte pro Kurve** kann hierbei die Form des Textes bestimmt werden. Je größer die Zahl, umso besser werden Buchstaben wie z.B. C, O oder G dargestellt. Da die Berechnung dieser Punkte allerdings zeitintensiv ist, wird empfohlen, während der Arbeit mit dem Programm die Werte 1-3 zu verwenden und die Zahl erst dann zu erhöhen, wenn Sie das endgültige Video erzeugen.

20. Markieren Sie den Übergang 1 und klicken mit der Maus auf die Schaltfläche **Abspielen**. Jetzt werden alle Übergänge der Abspielliste ab der aktuellen Position in der Vorschau dargestellt.

Hinweis

Sie sollten zunächst die Vorschaufunktion nutzen, bevor Sie mit der Berechnung eines Videoclips starten, die viel Zeit in Anspruch nehmen kann. Jede kleinste Änderung in einem Projekt, z.B. eine schrittweise Veränderung der Textposition pro Übergang oder ein veränderter Schriftfont, hat zur Folge, daß das Ausgabevideo komplett neu berechnet werden muß.

21. Sie können jetzt weitere Veränderungen vornehmen. Markieren Sie z.B. Übergang 1 und klicken dann auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.
22. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Horizont**, um den Horizont des Videos einzuschalten.
23. Ändern Sie die Lage des Horizontes: Klicken Sie auf das **Gitter**, halten die Maustaste gedrückt und verschieben den Horizont in die gewünschte Richtung.
24. Bestätigen Sie die Einstellung mit der **OK**-Schaltfläche oder drücken Sie **Abbrechen**.
25. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Modell**, um das Logo als Volumenmodell darzustellen. Anhand dieser Einstellung können Sie die dreidimensionale und farbige Wirkung Ihres Logos überprüfen.
26. Verändern Sie jetzt die Lichtquelle. Wählen Sie evtl. in der Farbeinstellung für den Bildhintergrund eine dunkle Farbe, um die Position der Lichtquelle besser zu erkennen.
27. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Lichtquelle**. Die Lampe schaltet sich auf der Schaltfläche ein. Geben Sie einen Wert in der **X-, Y- oder Z-Achse** an, um die Position der Lichtquelle zu verändern.
28. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen** und verändern die Raumtiefe z.B. auf den Wert 750. Bestätigen Sie die Einstellung mit der **OK**-Schaltfläche.
29. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **Lichtquelle**, dann sehen Sie wieder Ihr Volumenmodell. Anschließend wählen Sie die gewünschte Raumtiefe.
30. Der letzte Vorgang bei der Herstellung eines Video-Logos ist die abschließende Berechnung und **Sicherung** des Videoclips.

Hinweis

Bevor Sie mit diesem Vorgang beginnen, muß das Projekt gesichert sein. Sollte dieses noch nicht geschehen sein, werden Sie zum **Speichern** des Projektes aufgefordert.

31. Abhängig von den Einstellungen für das Ausgabevideo, kann die Erstellung eines Videos sehr viel Zeit und Festplattenspeicher brauchen. Klicken Sie im Kontrollfeld auf die Schaltfläche **Optionen** und wählen Sie das 24-Bit Farbformat, die kleinste Bildgröße und als Richtwert z.B. bei 2 Übergängen den Wert 10 Bilder.
32. Mit der **Start** Schaltfläche beginnen Sie die Berechnung und das Sichern des Videos.
33. Ihr Logo wird jetzt mit dem Projektnamen als *.AVI-Datei auf der Festplatte gesichert.
34. Das fertige Video können Sie sich mit dem Abspieldialog ansehen. Klicken Sie hierfür auf die **Abspielen** Schaltfläche.

Hinweis

Verändern Sie die Optionen für das Video erst auf die endgültigen Werte, wenn Sie alle Bearbeitungsschritte an Ihrem Logo beendet haben.

Ein mehrfach rotierendes Logo vor einem Hintergrundbild erstellen

Um den eingegebenen Text in Bewegung zu bringen, erfordert es zunächst die Überlegung, wieviele Übergänge bzw. Einzelschritte notwendig sind, um den gewünschten Bewegungseffekt zu erzielen. Ihr Logo könnte z.B. aus 10 Übergängen bestehen, rotiert auf allen drei Achsen und bewegt sich aus der "Tiefe des Raumes" (abhängig vom Hintergrundbild) nach vorn.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu**, um ein neues Projekt zu erzeugen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hintergrundbild**, um das gewünschte Bild zu laden.

Hinweis

Das Programm unterstützt das Grafikformat BMP. Alle Farbtiefen sind erlaubt, allerdings sollten Sie sich an den Einstellungen für das Ausgabevideo orientieren, um nicht unnötig die Datenmengen zu erhöhen, die für die Berechnungen herangezogen werden.

3. Alle Dateien des Formates *.BMP werden nun im aktuellen Verzeichnis angezeigt.
4. Wechseln Sie, falls notwendig, das Laufwerk und das Verzeichnis, um die gewünschte Datei zu finden.
5. **Öffnen** Sie die Datei mit einem Doppelklick.
6. Das Hintergrundbild wird in der Vorschau angezeigt.

Hinweis

Wenn Sie ein Hintergrundbild geladen haben, sollten Sie im Bearbeitungsfeld den Horizont entsprechend der Bildvorlage setzen. Der Horizont wird mit der Schaltfläche **Horizont** ein- und ausgeschaltet. Sie können die Lage des Horizonts ändern, indem Sie mit der Maus darauf klicken und ihn mit gedrückter Maustaste verschieben.

7. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**.
8. Automatisch wird Übergang 1 in die Abspielliste aufgenommen.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.
10. Automatisch wird das Fenster **Bearbeiten - Übergang 1** geöffnet.
11. Geben Sie jetzt Ihren Logotext ein.
12. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABC**. Automatisch öffnet sich das Fenster **Text und Schriftstil**.
13. Geben Sie Ihren Text in das Eingabefeld ein und legen die Schriftart, -stil und -größe fest.

Hinweis

Sie können im Bearbeitungsfeld mit der Schaltfläche **Einstellungen** die Kontur des Textes verändern. Mit der Option **Punkte pro Kurve** kann hierbei die Form des Textes bestimmt werden. Je größer die Zahl, umso besser werden Buchstaben wie z.B. C, O oder G dargestellt. Da die Berechnung dieser Punkte allerdings zeitintensiv ist, wird empfohlen, während der Arbeit mit dem Programm die Werte 1-3 zu verwenden und die Zahl erst dann zu erhöhen, wenn Sie das endgültige Video erzeugen.

14. In den Feldern **Frontfarbe** können Sie die Textfarbe und im Feld **Seitenfarbe** den farbigen Rand auswählen. Abschließend bestätigen Sie alle Eingaben mit der **OK**-Schaltfläche.
15. Geben Sie die Positionswerte aller Achsen für den Übergang 1 ein. Im Vorschauenster sehen Sie dann die Position des Textes.
16. Bestätigen Sie alle Eingaben mit der **OK**-Schaltfläche.
17. Fügen Sie mit der Schaltfläche **Hinzufügen** weitere Übergänge in die Abspielliste ein und bearbeiten jeden Übergang entsprechend der gewünschten Position.

Hinweis

Zur besseren Übersicht können Sie den einzelnen Übergängen mit der Schaltfläche **Umbenennen** einen anderen Namen geben. Sie können die Reihenfolge der Übergänge auch mit den entsprechenden Schaltflächen verschieben.

18. Mit der Schaltfläche **Modell** wird der Text entweder als Drahtgittermodell oder als Volumenmodell dargestellt. Das Drahtgittermodell erlaubt eine wesentlich schnellere Darstellung des Textes.

Hinweis

Falls notwendig, können Sie die Option **Punkte pro Kurve** auf 1 stellen, um den Zeichenvorgang weiter zu beschleunigen.

19. Im **Bearbeiten-Fenster** können Sie mit der Schaltfläche **Hintergrundbild** jederzeit das Hintergrundbild ein- und ausschalten, um die Wirkung jedes Übergangs zu überprüfen.
20. Die Vorschaufunktion zeigt Ihnen den Bewegungsablauf anhand eines Drahtgittermodells. So können Sie schnell die aktuellen Einstellungen überprüfen.
21. Verwenden Sie die folgenden Schaltflächen für die **Steuerung der Vorschau**: Mit der Schaltfläche **Abspielen** werden alle Übergänge ab der aktuellen Position innerhalb der Abspielliste abgespielt. Mit der Schaltfläche **Stoppen** wird die Vorschau angehalten.
22. Der letzte Vorgang bei der Herstellung eines Video-Logos ist die abschließende Berechnung und **Sicherung** des Videoclips.

Hinweis

Bevor Sie mit diesem Vorgang beginnen, muß das Projekt gesichert sein. Sollte dieses noch nicht geschehen sein, werden Sie zum **Speichern** des Projektes aufgefordert.

23. Abhängig von den Einstellungen für das Ausgabevideo, kann die Erstellung eines Videos sehr viel Zeit und Festplattenspeicher brauchen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Optionen** und wählen Sie das 24-Bit Farbformat, die kleinste Bildgröße und als Richtwert z.B. bei 2 Übergängen den Wert 10 Bilder.
24. Mit der Schaltfläche **Start** beginnen Sie die Berechnung und das Sichern des Videos.
25. Das fertige Video können Sie sich mit dem Abspieldialog ansehen. Klicken Sie hierfür auf die Schaltfläche **Abspielen**.
26. Ihr Logo wird jetzt mit dem Projektnamen als *.AVI-Datei auf der Festplatte gesichert.

Hinweis

Verändern Sie die Optionen für das Video erst auf die endgültigen Werte, wenn Sie alle Bearbeitungsschritte an Ihrem Logo beendet haben.

Schnelleinstieg: Video Morph

Das Menü Datei

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 Zieldatei 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.

Hinweis:

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.

Hinweis:

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.

Werkzeugleiste

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 Zieldatei 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.

Hinweis:

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

Hinweis:

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.

Hinweis:

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

Hinweis:

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.

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.

VideoMaestro Schnelleinstieg

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.

Kontrollfeld

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.

Hinweis:

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.

Hinweis:

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:

- * *Dateiart*
- * *Bildformat*
- * *Bildgröße*
- * *Bilder*

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.

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

- * *Bild darstellen*
- * *Gitter darstellen*

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.

Hinweis:

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.

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

- * *Abspielen*
- * *Anfang*
- * *Einheit zurück*
- * *Schieberegler*
- * *Einheit vorwärts*
- * *Ende*

Beenden

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

Beenden des Programms:

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.

Ein Video erzeugen

Mit dem Programm *Video Morph* 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.

Hinweis

Bevor Sie Ihre eigenen Video Morphs gestalten, sollten Sie sich einige der auf der CD im Unterverzeichnis Beispiele Morphs befindlichen Video-Dateien ansehen.

Öffnen Sie eine Beispiel Datei von der CD - was Sie sehen, sind die für die Erzeugung dieses Videos benutzten Bilder und Gitter. Klicken Sie auf **Abspielen**, um sich das Video anzusehen.

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.

Hinweis

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.

1. Auf dem Bildschirm ist zunächst ein leeres Fenster geöffnet.
2. Der Dateiname [Unbenannt] erscheint in der Titelzeile des Fensters.
3. Klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche **Ursprungsdatei öffnen**.
4. Wählen Sie das gewünschte Dateiformat.
5. Wechseln Sie, falls notwendig, das Laufwerk und das Verzeichnis, um die gewünschte Datei zu finden.
6. **Öffnen** Sie die Datei mit einem Doppelklick. Falls Sie ein Video-Dateiformat gewählt haben, erhalten Sie einen **Dialog**, mit dem Sie auch ein Einzelbild aus einem Video auswählen können.
7. Das Bild erscheint mit seinem Dateinamen im Fenster.
8. Klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche **Zieldatei öffnen** und wiederholen den Vorgang.
9. Das Bild erscheint mit seinem Dateinamen im Fenster.
10. Setzen Sie jetzt senkrechte und horizontale Gitterlinien, um die Bereiche zu definieren, die später transformiert werden, d.h. im Morph-Prozeß eine Veränderung erfahren.

Hinweis

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 geglätteten Morph-Effekt.

11. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Vertikale Linie einfügen** und bewegen den Mauszeiger auf ein Bild. Dabei verwandelt sich der Mauszeiger in ein Kreuz.
12. **Bewegen** Sie das Kreuz an die gewünschte Position und drücken die Maustaste, dann wird eine Linie gesetzt. Die gesetzte Linie erscheint mit denselben Koordinaten gleichzeitig im Zielbild.
13. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Horizontale Linie einfügen**.
14. Bewegen Sie das Kreuz an die gewünschte Position und drücken die Maustaste, dann wird eine Linie gesetzt. Die gesetzte Linie erscheint mit denselben Koordinaten gleichzeitig im Zielbild.

Hinweis

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

15. **Zeichnen** Sie mit den ersten Linien den Umriß eines Bildobjektes nach. Danach können Sie mehr Linien setzen, um das Gitter zu verfeinern und um Schwerpunkte zu setzen.
16. **Bewegen** Sie die entstandenen Schnittpunkte, um einen besseren und glatten Morph-Effekt zu erzielen.

Hinweis

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

Konturpunkte werden benutzt, um den Umriß eines Bildobjektes zu definieren, z.B. den Umriß eines Gesichtes. Schwerpunkte definieren das charakteristische Element eines

Gegenstandes, z.B. die Augen, Nase und Mund eines Gesichtes.

17. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Schnittpunkte verschieben**.
18. Klicken Sie auf den Schnittpunkt, den Sie verschieben wollen, halten die Maus gedrückt und schieben den Schnittpunkt auf die neue Position.

Hinweis

Der Schnittpunkt kann nur innerhalb des begrenzenden Vierecks bewegt werden.

19. Wenn Sie einen Punkt anklicken, wird der entsprechende Schnittpunkt auf dem anderen Bild **rot** dargestellt.
20. Manchmal kann es erforderlich sein, einzelne Linien wieder zu löschen.
21. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Linien löschen**.
22. Bewegen Sie das Kreuz auf die Linie, die Sie löschen wollen und **drücken** die Maustaste. Dann wird die Linie in beiden Bildern gelöscht.
23. **Sichern** Sie Ihr erstes Morph-Projekt unter dem Menü Datei. Das Morph-Projekt wird mit der Endung *.mph auf der Festplatte gesichert.

Hinweis

Manchmal kann es auch erforderlich sein, das komplette Gitter neu aufzubauen und dafür alle Linien zu löschen.

24. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Gitter löschen**.
25. Alle Linien werden gelöscht.
26. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Optionen**, um die Anzahl der Einzelbilder für die Vorschau auf einen niedrigen Wert zu setzen.
27. Klicken Sie im Kontrollfeld auf die Schaltfläche **Vorschau**, um sich die gesetzten Linien für das aktuelle Morphen anzusehen.
28. Das Vorschaufenster wird geöffnet. Sie können verschiedene Darstellungen **auswählen**: nur das Bild, nur das Gitter oder beide Darstellungen.
29. Mit der Einzelbildauswahl können Sie das Video in Einzelschritten durchlaufen. Das aktuelle Einzelbild wird im Vorschaufeld angezeigt, und die Anzahl der Einzelbilder entspricht der aktuellen Einstellung.
30. Sobald das Morph-Projekt fertiggestellt, getestet und in der Vorschau betrachtet wurde, kann das endgültige Morph-Video erstellt werden.
31. Klicken Sie im Kontrollfeld auf die Schaltfläche **Optionen**, um die Einstellungen für das Ausgabevideo auf die gewünschten Werte zu verändern.

Hinweis

Je mehr Einzelbilder Sie wählen, umso flüssiger wird der Morph-Effekt.

32. Klicken Sie im Kontrollfeld auf die Schaltfläche **Start**.

Hinweis

Bevor Sie mit diesem Vorgang beginnen, muß das Projekt gesichert sein. Sollte dieses noch nicht geschehen sein, werden Sie zum **Speichern** des Projektes aufgefordert.

33. Es erscheint ein Fenster, das Ihnen den Fortschritt der Video-Erstellung anzeigt.

Hinweis

Abhängig von den Einstellungen für das Ausgabevideo (z.B. 120 Bilder) kann die Erstellung eines Videos sehr viel Zeit und Festplattenspeicher brauchen.

34. Sobald Ihr Video geschrieben wurde, ist es als *.AVI Datei abgespeichert.
35. Klicken Sie im Kontrollfeld auf die Schaltfläche **Abspielen**, um das aktuelle Morph-Video abzuspielen.
36. Das Abspielfenster wird geöffnet, und das Video wird automatisch abgespielt. Sie können das Video ein zweites Mal mit der Schaltfläche **Abspielen** starten oder einzelbildweise den Ablauf betrachten.

