

JVC

Image Converter

PiCT



Chcielibyśmy podziękować Państwu za zakup jednego z naszych produktów JVC.

Przed zastosowaniem tego oprogramowania należy dokładnie przeczytać niniejszą instrukcję obsługi w celu uzyskania najlepszego możliwego działania. Instrukcję należy zachować na przyszłość.

Ważne:

Prosimy o dokładne zapoznanie się z Umową Licencji Końcowego Użytkownika ("Umowa") przed zainstalowaniem lub uruchomieniem na Państwa komputerze programu "Image Converter" ("Oprogramowanie") połączonego z odbiornikiem samochodowym CD firmy JVC ("Produkt"). Prawo użytkowania oprogramowania zostało udzielone Państwu przez Victor Company of Japan, Limited ("JVC") na warunkach, które uznajecie za następującą Umowę. Jeżeli nie zgadzają się Państwo z warunkami tej Umowy, mogą Państwo nie instalować oprogramowania. JEDNAKŻE INSTALACJA LUB UŻYTKOWANIE TEGO OPROGRAMOWANIA OZNACZA PA-STWA ZGODE NA STOSUNKI WZAJEMNE I WARUNKI ZAWARTE W TEJ UMOWIE. Oprogramowanie zawiera także związane z tym oprogramowaniem materiały, wszelkie modyfikacje, ulepszenia i aktualizacje przyznawane Państwu przez JVC. "UMOWA LICENCJI KO-COWEGO UŻYTKOWNIKA" jest dla wygody użytkownika tłumaczeniem prawnie autoryzowanej wersji angielskiej.

UMOWA LICENCJI KO-COWEGO UŻYTKOWNIKA

1. Prawa Autorskie; Własność

Potwierdzają Państwo, że wszelkie prawa autorskie i inne prawa własności intelektualnych do oprogramowania są własnością firmy JVC oraz jej licencjodawcy i przysługują firmie JVC oraz licencjodawcy. Oprogramowanie jest chronione prawem autorskim obowiązującym w Japonii i innych krajach oraz związanymi z nim konwencjami.

2. Przekazanie licencji

- (1) Z zastrzeżeniem warunków Umowy, JVC przekazuje Państwu nie wyłączne prawo do użytkowania tego oprogramowania. Można je zainstalować i użytkować na twardym dysku lub na innych nośnikach pamięci Państwa komputera.
- (2) Można stworzyć kopię zapasową oprogramowania i kopię w celach przechowywania.

3. Ograniczenie

- (1) Oprogramowanie dostępne w zamówieniu jest wykonane tak, aby Państwo mogli użytkować i/lub przetwarzać cyfrowy materiał wizualny nieruchomy lub ruchomy w celu wyświetlenia go na ekranie produktu. Jednakże powinno się zwracać uwagę na to, że użytkowanie i/lub przetwarzanie chronionego prawem autorskim dzieła, reklamy lub tajemnicy, które zostało tam wykorzystane bez zgody autora lub właściciela praw autorskich lub innych praw, może być nielegalne, chyba że jest dopuszczone przez odpowiednie prawo.
- (2) Nie można w żaden sposób modyfikować, przeprojektowywać, ani dekompilować oprogramowania (z wyjątkiem zmian dokonywanych w takim stopniu, na który zezwala odpowiednie prawo).
- (3) Nie można kopiować ani użytkować oprogramowania, w całości lub części inaczej, niż zostało to wyraźnie wyszczególnione w Umowie.
- (4) Nie mają Państwo prawa udzielania licencji na to oprogramowanie, ani sprzedawania, wydzierżawiania czy pożyczania oprogramowania innym osobom do żadnych celów.

4. Gwarancja ograniczona

OPROGRAMOWANIE JEST DOSTARCZANE "W STANIE BIEŻĄCYM" BEZ JAKIEJKOLWIEK GWARANCJI. FIRMA JVC NIE DAJE ŻADNYCH GWARANCJI, ANI W FORMIE WYPOWIEDZI, ANI OZNACZENIA, WŁĄCZNIE, LECZ NIE TYLKO Z GWARANCJAMI STOSOWANYMI W HANDLU LUB STOSOWANYMI DLA SZCZEGÓLNYCH CELÓW. JEŻELI POJAWIŁYBY SIĘ JAKIEKOLWIEK PROBLEMY WYNIKAJĄCE Z LUB SPOWODOWANE PRZEZ OPROGRAMOWANIE, NALEŻY JE ROZWIĄZAĆ NA KOSZT WŁASNY I NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ.

5. Ograniczenie odpowiedzialności

FIRMA JVC NIE PONOSI ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI CO DO JEJ ZOBOWIĄZAŃ ZGODNIE Z NINIEJSZĄ UMOWĄ, ANI ZA JAKIEKOLWIEK PONIESIONE SZKODY, W TYM SZKODY POŚREDNIE, PRZYKŁADOWE, NIEPRZEWIDYWALNE LUB KARNE, NAWET JEŻELI ZOSTAŁA POWIADOMIONA O MOŻLIWOŚCI TAKICH SZKÓD. SĄ PAŃSTWO ZOBOWIĄZANI DO ZABEZPIECZENIA FIRMY JVC PRZED WSZELKIMI STRATAMI, ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ LUB KOSZTAMI, WYNIKAJĄCYMI Z LUB W JAKIKOLWIEK SPOSÓB ZWIĄZANYMI Z ROSZCZENIAMI OSÓB TRZECICH ZWIĄZANYMI Z UŻYTKOWANIEM NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA.

6. Terminy

Niniejsza Umowa wchodzi w życie z datą zainstalowania przez Państwo programowania na Państwa sprzęcie i obowiązuje, dopóki nie zostanie wypowiedziana z powodów podanych poniżej:

Jeżeli nie będą Państwo dotrzymywać postanowień niniejszej Umowy, firma JVC może wypowiedzieć niniejszą Umowę bez żadnego uprzedzenia. W takim przypadku firma JVC może żądać od Państwa odszkodowania za wszelkie szkody spowodowane niedotrzymaniem przez Państwa postanowień. Jeżeli Umowa zostanie wypowiedziana, mają Państwo obowiązek natychmiast zniszczyć oprogramowanie przechowywane na Państwa sprzęcie (wraz z usunięciem z pamięci komputera) i nie będą Państwo posiadaczami tego oprogramowania.

7. Kontrola eksportu

Wyrażają Państwo zgodę na to, że nie będą wysyłać, przekazywać, ani eksportować oprogramowania, ani związanych z nim informacji i technologii do jakichkolwiek krajów, które są przez Japonię i inne związane z nią kraje objęte embargiem na towary.

8. Użytkownik rządu USA

Jeżeli są Państwo agencją Stanów Zjednoczonych Ameryki ("Rząd"), to uznają Państwo oświadczenie JVC, że oprogramowanie jest "Informacją handlową", zgodnie z definicją Federal Acquisition Regulation (FAR) część 2.101 (g) zawierającą niepublikowane "Handlowe Oprogramowanie Komputerowe" taką jak te informacje, które są stosowane w FAR część 12.212 i licencja na nie przekazywana jest tylko Państwu na takich samych prawach, jak te, których JVC udziela wszystkim handlowym końcowym użytkownikom, stosownie do warunków niniejszej Umowy.

9. Ogólne

- (1) Żadne modyfikacje, zmiany, dodatki, skreślenia lub inne zmiany w Umowie lub do Umowy nie będą ważne, dopóki nie zostaną spisane i podpisane przez autoryzowanego przedstawiciela JVC.
- (2) W maksymalnym stopniu, jaki jest dopuszczony odpowiednimi przepisami prawa kraju, gdzie oprogramowanie zostało nabyte, wszelkie warunki i gwarancje narzucone lub sugerowane przepisami prawa są niniejszym wykluczone. Niemniej jednak mogą Państwo mieć korzyść z pewnych praw lub środków, stosownie do odpowiednich przepisów prawnych pod względem tego, która odpowiedzialność nie może być wyłączona. W każdym przypadku jednakże pełna odpowiedzialność JVC będzie ograniczona do tej, która dotyczy produktu.
- (3) Nawet jeżeli jakakolwiek część Umowy zostanie unieważniona przez lub wejdzie w konflikt z jakimkolwiek prawem posiadającym jurysdykcję nad niniejszą Umową, pozostałe postanowienia będą obowiązywały w pełnej mocy i z pełnym skutkiem.
- (4) Umowa ma być regulowana przez i interpretowana według prawa japońskiego. Sąd Okręgowy w Tokio posiada jurysdykcję nad wszelkimi kwestiami spornymi, które mogą wynikać w związku z nadaniem ważności, interpretacją i wykonaniem niniejszej Umowy.

Spis treści

Ilustracje interfejsu	4
Przegląd programu Image Converter	6
Pliki potrzebne do rozpoczęcia pracy z programem	7
Instalacja	9
Uruchomienie programu	10
Animacje w programie Image Converter	10
Użytkowanie interfejsu	12
Interfejs	12
Pasek menu	13
Sekcja "Preview" (Podgląd)	13
Tworzenie własnego obrazu	14
Zaawansowane techniki animacji	15
"Creation Method" (Metoda tworzenia)	15
Importowanie obrazów wielokrotnych	15
Dodawanie efektów	16
Dodawanie tekstu	17
Dodawanie koloru	17
Ekran "Panel image" (Obraz panelu)	18
Zapisywanie i zapisywanie obrazu na płytę CD-R	19
Aby zastosować funkcję Image Link (Połączenie z obrazem)	19

Microsoft, Windows, Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Internet Explorer i Windows Media są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/ lub w innych krajach.

Intel i Pentium są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Intel Corporation lub jej filii w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

Adobe i Acrobat są znakami handlowymi Adobe Systems Incorporated.

Wszystkie inne nazwy produktów lub korporacji mogą być lub mogą nie być znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi odnośnych firm.

Copyright© 2003 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED.

Ilustracje interfejsu



Ekran "Source image" (Obraz źródłowy)

Tutaj wykonuje się główne czynności związane z tworzeniem animacji. Importujemy obraz (taki jak zdjęcie samochodu, które wykorzystaliśmy na ilustracji), następnie odcinamy klatki początkowe i na końcu. Możemy odczytywać w kilku różnych animacjach i ustawić różne tryby przewijania, wycierania i punkty losowe.



Ekran "Text display" (Tekst)

Możemy ustawić i sformatować tekst, aby wyświetlić go na klatkach animacji. Kiedy wybrane przez nas atrybuty, takie jak czcionka, rozmiar, obrót itp. zostaną ustawione, efekty działania będziemy mogli podejrzeć w sekcji **Preview** (Podgląd).

— Sekcja Preview


Ekran "Effects" (Efekty)

Użyjmy ekranu "Effects" (Efekty), aby ustawić kontur, kontrast, rozsiewanie i dokonać innych precyzyjnych ustawień dla animacji. Każdy element ukończonej animacji może mieć ustawiane te efekty oddzielnie.



Ekran "Panel image" (Obraz panelu)

Na tym ekranie możemy zobaczyć, jak będzie wyglądała animacja na specjalnym odtwarzaczu samochodowym JVC. Użyjmy przycisku "Reference" w celu zaimportowania obrazu panelu z CD-ROM lub komputera, użyjmy przycisku "Internet", aby znaleźć obraz panelu na stronie internetowej JVC.

Należy użyć , aby przenieść obraz (.jma, .jml) do okienka w panelu.



Przegląd programu Image Converter

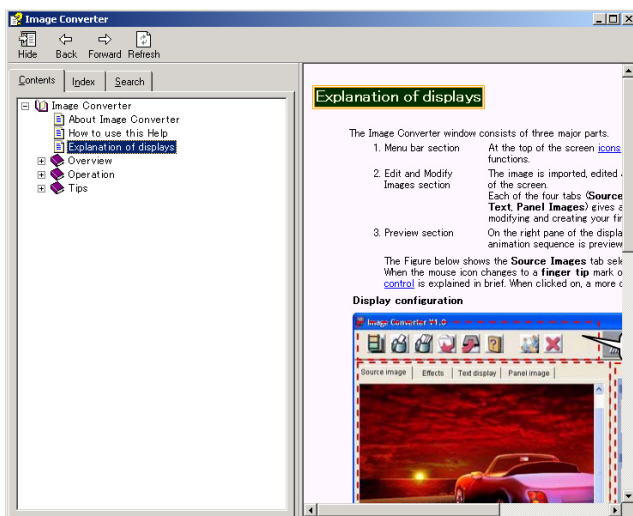
Za pomocą programu Image Converter firmy JVC możemy stworzyć własny obraz, który będzie się pojawiał na ekranie naszego odtwarzacza samochodowego JVC. Program Image Converter generuje nowy plik odpowiedni dla wyświetlacza naszego urządzenia, nie zmieniając obrazu źródłowego.

Nie tylko możemy wyświetlić obraz nieruchomy, lecz także zmodyfikować obraz, tak aby zmienić go w prosty film animowany.

Oprogramowanie jest łatwe w obsłudze – wszystko, co potrzebne, to komputer PC, dostęp do oprogramowania służącego do zapisu na płycie CD-R oraz obrazy źródłowe. Do zapisywania na płytę CD-R zachowywanych obrazów, przenoszonych w ten sposób do odtwarzacza samochodowego, potrzebne jest specjalne oprogramowanie. Płyta CD-ROM programu Image Converter zawiera pewną ilość obrazów i wstępnie przygotowanych animacji video, których można natychmiast użyć. JVC posiada nawet stronę z obrazami, zapisanymi w odpowiednim formacie, które można ściągnąć i używać jako obrazów źródłowych.

Pliki pomocy programu zawierają procedury odnoszące się krok po kroku do wszystkich funkcji Image Convertera. Celem tej instrukcji jest wyjaśnienie, co możemy uzyskać za pomocą programu Image Converter i w jaki sposób to zrobić.

Często instrukcje tu zawarte mogą być niewystarczające, lecz wskazówki krok po kroku w pliku Help (Pomoc) nie powtarzają się, tak więc warto skorzystać z tego systemu pomocy, kiedy będziemy chcieli użyć procedur służących do wykonania poszczególnych działań.



Pliki potrzebne do rozpoczęcia pracy z programem

Na płycie CD-ROM znajdują się wszystkie pliki niezbędne do rozpoczęcia pracy z programem, włącznie z kilkoma przykładowymi plikami połączenia obrazów, których możemy natychmiast użyć.



Program instalacyjny programu Image Converter (patrz strona 9.)



Folder "Source Image" (Obraz źródłowy) zawiera folder filmów (.avi) i folder z obrazami nieruchomymi (.bmp), które możemy zaimportować i wykorzystać.



Folder "Panel Image" (Obraz panelu) zawiera obraz przedniej strony naszego odtwarzacza samochodowego JVC. Na ekranie "**Panel image**" (Obraz panelu) wybieramy przycisk "**Reference**", aby załadować obraz urządzenia.



Folder "Panel Animation" (Animacja Panelu) zawiera kompletne animacje (.jma) i zdjęcia (.jml), które możemy wykorzystać od razu w swoim odtwarzaczu samochodowym JVC.



Folder "Demo Music" (Muzyka Demo) zawiera kilka obrazów muzycznych połączonych parami (Image Link), które możemy wykorzystać od razu.

- Pliki w folderze "Demo Music" nie są dostępne dla wszystkich modeli. Należy sprawdzić w instrukcji, czy dotyczy to naszego modelu odtwarzacza samochodowego JVC.



Należy zainstalować dołączony program Adobe® Acrobat® Reader™, jeżeli konieczne będzie odczytywanie instrukcji w formacie .pdf.



Tutaj znajduje się instrukcja obsługi w formacie pdf.

- Płyta CD-ROM programu Image Converter zawiera też inne pliki niż te, które zostały wyżej wymienione. Pliki te są plikami systemowymi programu Image Converter, tak więc nie wolno ich używać podczas korzystania z programu.

Instalacja programu Acrobat Reader

Katalog "Acrobat Reader" zawiera dwa pliki: "ar500enu.exe" (wersja angielska) i "ar500jpn.exe" (wersja japońska). Należy dwukrotnie kliknąć na ikonie pozadanej wersji językowej i stosować się do wyświetlanych na ekranie instrukcji.

Podstawowa procedura tworzenia płyty CD-R zawierającej obrazy i animacje za pomocą programu Image Converter

Niniejszy rozdział przedstawia, jak stworzyć animację (film) lub nieruchomy obraz (zdjęcie) za pomocą programu Image Converter.

Aby poznać działanie poszczególnych funkcji, zajrzyjmy do pomocy online programu Image Converter.



1 Instalacja / Uruchomienie programu

Instalujemy program Image Converter na swoim komputerze.

2 Import obrazów

Importujemy obrazy źródłowe z płyty CD-ROM programu Image Converter lub z innego sprzętu, takiego jak cyfrowy aparat fotograficzny lub cyfrowa kamera video.

3 Retusz i edycja obrazów

Retuszujemy obrazy, wyrównując lub ustawiając kolory, edytując efekty animacyjne i dodając teksty.

4 Zapis obrazów na płycie CD-R

Zapisujemy animacje lub nieruchome obrazy, które zostały utworzone za pomocą programu Image Converter, używając oprogramowania do zapisu na płycie CD-R.

Należy zapisać obrazy, które powstały na płycie CD-R, aby móc je wykorzystać w odtwarzaczu samochodowym.

- Aby zapisać dane na płycie CD-R, należy także zapoznać się z instrukcją oprogramowania do zapisu na płycie CD-R.

5 Wykorzystanie powstałych animacji lub nieruchomych obrazów w odtwarzaczu samochodowym.

Eksportujemy obrazy z płyty CD-R, na której zostały zapisane, do odtwarzacza samochodowego JVC.

- W sprawie szczegółów należy zapoznać się z instrukcją odtwarzacza samochodowego.



Zapamiętaj

Możemy wykorzystać przykłady obrazów i muzyki, jeżeli umieścimy CD-ROM w odtwarzaczu samochodowym JVC.

Możemy odtwarzać obrazy i muzykę znajdujące się w folderach "Demo Music" i "Panel Animation". Aby dowiedzieć się, co trzeba zrobić, by je odtworzyć, należy się zapoznać z instrukcją odtwarzacza samochodowego. (Pliki w folderze "Demo Music" nie są dostępne dla wszystkich modeli. Należy zapoznać się z instrukcją odtwarzacza samochodowego JVC.)

Instalacja

Środowisko operacyjne

Kompatybilne systemy operacyjne:

Windows® 98, Windows® 98SE, Windows® Me, Windows® 2000, Windows® XP

Procesor: zalecany Pentium® II 300 MHz lub większy lub odpowiednik

Pamięć: 64 MB RAM lub większa (zalecana jest 128 MB lub większa)

Monitor: monitor zdolny do wyświetlania obrazu w rozdzielczości 800 x 600, w 16-bitowy kolorze (65536 kolorów) lub lepszym (zalecana jest rozdzielczość 1024 x 768 lub wyższa)

Stacja dysków: napęd CD-ROM

Wymagane oprogramowanie:

Internet Explorer® 4.01SP2 lub nowszy

1 Wkładamy płytę CD-ROM programu Image Converter do napędu w komputerze.

2 Na ekranie instalacyjnym, który pojawi się, znajdujemy swój język. Możemy wybrać japońską lub angielską wersję językową programu. Następnie wybieramy plik Pomocy w żądanym języku.

- Wersja japońska (日本語) działa tylko pod japońskim Windows®. Wybieramy angielską wersję, chyba, że używamy japońskiej wersji Windows®.



3 Klikamy przycisk **“Install”** (Instaluj) i stosujemy się do instrukcji wyświetlanych na ekranie.

Jeżeli program instalacyjny nie uruchami się automatycznie po włożeniu płyty CD-ROM, należy przejść do **“Mój Komputer”**, wybrać CD-ROM, a następnie dwukrotnie kliknąć ikonę pliku o nazwie **“ImgcnvInst”**.



ImgcnvInst....

• Aby odinstalować program Image Converter:

- 1 Klikamy przycisk **“Start”** (Początek) na pasku zadań.
- 2 Wybieramy **“Settings”** (Ustawienia) – **“Control Panel”** (Panel sterowania) – **“Add/remove Programs”** (Dodaj/usuń Programy).
- 3 Wybieramy Image Converter z **“Change or Remove Programs”** (Zmień lub usuń Programy) w oknie, które się otworzy.
- 4 Klikamy przycisk **“Change/Remove”** (Zmień/Usuń).
- 5 Po usunięciu folder używany do instalacji programu Image Converter pozostanie na twoim komputerze. Wykorzystując Eksplorator Windows, usuwamy ten folder. (Domyślna lokalizacja to C:/ProgramFiles/JVC/ImageConverter.)

Uruchomienie programu



Aby uruchomić program, jeżeli został zainstalowany, po prostu klikamy skrót "Image Converter", który pojawi się na pulpicie lub przechodzimy do menu "Programs" (Programy) w menu "Start" i wybieramy Image Converter.

Możemy szybko uruchomić pliki z animacjami lub pliki z nieruchomymi obrazami znajdujące się na płycie CD-ROM programu Image Converter, bądź skorzystać z innych plików graficznych, których możemy używać po skonwertowaniu ich do podstawowego formatu.

- Aby zamknąć program Image Converter, klikamy  na pasku menu.

Aby to lepiej pokazać, na stronach 4 i 5 niniejszej instrukcji przedstawiono ekrany czterech głównych funkcji programu.

Animacje w programie Image Converter

Formaty plików

Odtwarzacz samochodowy rozpoznaje dwa typy plików graficznych przy tworzeniu graficznego obrazu:

- .jml (obraz nieruchomy–zdjęcie) i .jma (animacja–film).

Pliki w tych formatach możemy załadować z płyty CD-ROM programu Image Converter, ze strony internetowej lub przez stworzenie animacji bądź obrazów za pomocą programu Image Converter z:

1. Plików zdjęć: .jpg, .png, .bmp
2. Plików filmowych: .avi.

- Niektóre aplikacje tworzą pliki .avi w swoich specjalnych formatach, które nie mogą być używane przez program Image Converter.

Klatki animacji

Animacja polega na tworzeniu dużej liczby obrazów, z których każdy jest tylko trochę inny od poprzedniego. Ludzkie oko i mózg może tylko zobaczyć i zrozumieć oddzielne obrazy, które jednak wyświetlane z prędkością większą niż 10 obrazów na sekundę sprawiają wrażenie ruchu. Filmy to inaczej ruch powstający przez wyświetlanie 24 klatek na sekundę, z klatki obrazu w grach komputerowych są często wyświetlane znacznie szybciej.

+

+

+

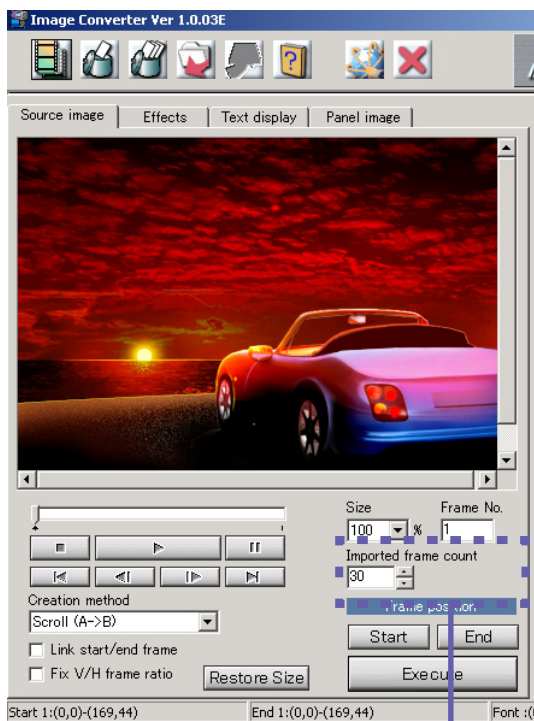
Przy tworzeniu animacji z obrazu nieruchomego wybieramy klatkę początkową i końcową, a program Image Converter utworzy klatki przedstawiające kolejne fazy przejścia od punktu początkowego do punktu końcowego, poprzez umieszczenie ich na ścieżce łączącej klatki początkową i końcową.

Ponieważ plik filmowy zawiera już pewną liczbę klatek, Image Converter wykorzystuje po prostu klatki pomiędzy punktem początkowym i końcowym wybranego zaznaczenia. Oczywiście nie wykorzystuje on całej klatki, tylko część każdej z nich, w rozmiarze, który wybierzemy.

W pliku filmowym może mieścić się więcej lub mniej klatek w filmie pomiędzy punktami, które wybraliśmy, niż klatek, które podaliśmy w okienku "Imported frame count" (liczba zaimportowanych klatek). Program Image Converter zrozumie to i w zależności od potrzeby doda lub odejmie klatki.

To, jak dana animacja (.avi) będzie wyglądała na wyświetlaczu, możemy podejrzeć na ekranie "**Panel image**" (Obraz panelu).

Mimo że program Image Converter może zarządzać maksymalnie 90 klatkami przy jednej animacji (filmie), to maksymalna nadająca się do importu liczba klatek różni się w zależności od modelu odtwarzacza samochodowego JVC. Upewnij się przed przygotowaniem animacji, sprawdzając instrukcje posiadanego odtwarzacza samochodowego, co do maksymalnej liczby klatek. Każde dziesięć klatek trwa sekundę, a początkowa liczba klatek wynosi 30.



Okienko "Imported frame count"
(Liczba zaimportowanych klatek)
Możemy ustawić liczbę klatek animacji (filmu).

Użytkowanie interfejsu

Podstawowa idea jest taka, że importujemy obraz źródłowy, następnie wybieramy jego część jako klatkę początkową, inną część jako klatkę końcową, a program wypełnia klatki pomiędzy nimi, aby stworzyć ruch od klatki początkowej do klatki końcowej. W ten sposób otrzymujemy animację. Ze źródła możemy także utworzyć obraz nieruchomy. Zapisujemy go do przygotowania, zanim zachowamy na dysku CD-R, za pomocą którego przeniesiemy obraz do odtwarzacza samochodowego JVC.

Ponieważ wszystkie funkcje do tworzenia i zapisywania obrazu w prawidłowym formacie są dostępne z interfejsu programu, to zrozumienie interfejsu pomoże nam efektywnie korzystać z programu Image Converter.

Interfejs

Interfejs – który widać po uruchomieniu programu Image Converter – posiada wszystkie funkcje na jednym ekranie. Po prostu klikamy etykietkę lub ikonę, aby przestawić ekran na widok, który jest nam potrzebny. Interfejs programu Image

Converter's różni się nieco od większości programów Microsoft® Windows®.

Wszystkie funkcje są dostępne z ekranów, które pokazują się, gdy klikamy jedną z czterech etykietek, oraz z paska menu, znajdującego się na górze (opisanego na następnej stronie).



Otwarty ekran z załadowanym obrazem

Wszystkie główne ekrany zostały pokazane na stronie 4 i 5 niniejszej instrukcji obsługi.

Pasek menu

Ikony na górze są aktywnymi pozycjami menu—import, zapisz, wyczyść, itp. — pozwalają manipulować obrazami. Najedźmy kursorem na ikonę na ekranie, a pojawi się tekst, mówiący o tym, jaką funkcję wybieramy.

Icon menu

Each icon in the menu bar will display a specific function.

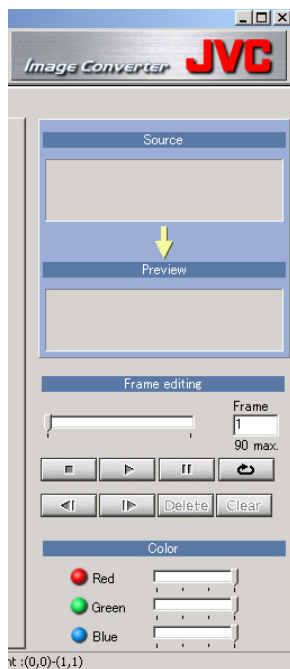


	Import and display a source image.	Used when you read a source image from your PC.
	Delete one source image.	Removes the image being displayed in the source image display area from Image Converter.
	Delete all source icons	Removes all images read into Image Converter.
	Read animation image icon	Reads into Image Converter the animation image/still image which you have modified.
	Save animation image icon	Saves onto your PC the animation image/still image you have modified with Image Converter.
	Call up Help icon	Starts this Help program.
	Connect to the Internet	Download panel animation images from the JVC Internet site.
	Exit icon	Exit Image Converter.

Każda funkcja i część jest wyjaśniona w systemie pomocy online – aby uzyskać pomoc, klikamy po prostu ikonę znaku zapytania.

Sekcja “Preview” (Podgląd)

Zwróćmy uwagę, że prawa strona okna pozostaje zawsze taka sama. Jest to miejsce, gdzie prowadzimy symulację animacji i gdzie możemy wybrać lub zmienić pojedyncze klatki, poprzez dodanie odcieni kolorów i usunięcie klatek, których nie potrzebujemy. Efekty tego, co robimy na ekranach funkcji dostępnych przez etykiетки, pokazują się tutaj zarówno w celu testowania jak i precyzyjnego dostrojenia.




Sekcja “Preview” (Podgląd)

Tworzenie własnego obrazu

Teraz, kiedy program jest już zainstalowany, możemy tworzyć proste obrazy. Możemy zrobić albo animację (film), albo obraz nieruchomy (zdjęcie) zarówno z pliku filmowego lub pliku obrazu nieruchomego.

Aby stworzyć obraz nieruchomy, albo animację, musimy najpierw załadować obraz źródłowy:

Na ekranie **“Source image”** (Obraz źródłowy) klikamy  w pasku menu i wybieramy obraz do konwersji z okienka dialogowego selekcji plików, które się pojawi.

Pełny obraz może nie zmieścić się w okienku obrazu źródłowego, tak więc możemy go wyregulować za pomocą okienka **“Size”** (Rozmiar).

Image Converter generuje nowy plik obrazu, który może być wykorzystany na ekranie JVC Car Audio bez modyfikowania obrazu pierwotnego.

Aby stworzyć obraz nieruchomy (zdjęcie):

1 Wstawiamy1 w okienko **“Import frame count”** (Liczba zaimportowanych klatek), następnie klikamy przycisk **“Start”** (Początek) pod **“Frame position,”** (Pozycja klatki), a na obrazie pojawi się mały prostokąt. Jeżeli źródłem jest film, wybieramy żadaną klatkę, za pomocą suwaka lub w okienku **“Frame No.”** (Numer klatki). Ustawiamy rozmiar i pozycje tej klatki, a będzie ona w ten sposób zawierała ostateczne zdjęcie, które chcemy, by pojawiło się na ekranie odtwarzacza samochodowego JVC.

2 Klikamy przycisk **“Execute”** (Wykonaj).

Zapisujemy plik, który utworzyliśmy (patrz strona 19) i klikamy przycisk **“Clear”** (Wyczyść) w sekcji **“Preview”** (Podgląd), przed tworzeniem nowego obrazu.

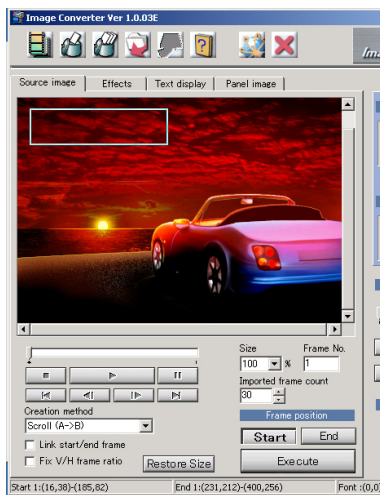
Aby stworzyć animację (film):

1 Ustawiamy liczbę klatek pomiędzy 2 a 90 w okienku **“Import frame count”** (Liczba zaimportowanych klatek).

2 Klikamy przycisk **“Start”** (Początek) pod **“Frame position”** (Pozycja klatki) i ustawiamy pozycję i rozmiar małego prostokąta, który pojawi się na obrazie, który w ten sposób będzie zawierał pierwszą klatkę twojej animacji. Jeżeli źródłem jest film, wybieramy klatkę początkową za pomocą suwaka, lub w okienku **“Frame No.”** (Numer klatki), przed ustawieniem prostokąta.

3 Klikamy przycisk **“End”** (Koniec), aby następnie ustawić pozycję i rozmiar ostatniej klatki animacji. Jeżeli źródłem jest film, wybieramy klatkę końcową za pomocą suwaka, lub w okienku **“Frame No.”** (Numer klatki), przed ustawieniem prostokąta.

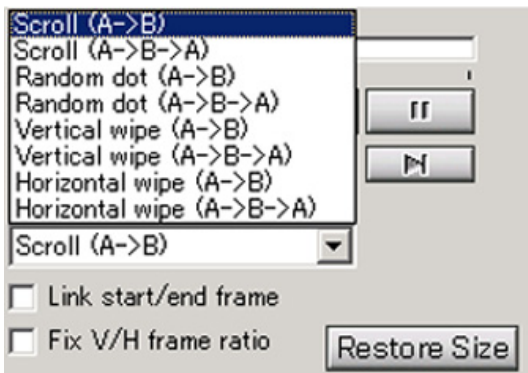
4 Klikamy przycisk **“Execute”** (Wykonaj). Program Image converter stworzy teraz klatki, które będą tworzyły animację, po ścieżce od klatki początkowej do klatki końcowej.



Zaawansowane techniki animacji

Program Image Converter posiada wiele funkcji, aby pomóc w tworzeniu animacji. Istnieją dwa sposoby, dzięki którym możemy tworzyć bardziej złożone i interesujące pokazy.


“Creation Method” (Metoda tworzenia)



W rozwijanym menu “Creation Method” (Metoda tworzenia) pod ekranem, możemy określić, jak pokazać animację–na przykład:


“Scroll (A->B->A)” (Przewijanie (A->B->A)) tworzy animację od klatki początkowej do klatki końcowej i następnie ponownie do klatki początkowej.

Rozwijane menu “Creation Method” (Metoda tworzenia)

Pomoc programu zawiera szczegółowy opis każdego efektu i są one łatwe do wypróbowania. Aby rozpocząć jeden i wypróbować inny efekt, klikamy  na pasku menu oraz przyciski “Delete” (Kasuj) lub “Clear” (Wyczyść) w sekcji “Preview” (Podgląd).

Importowanie obrazów wielokrotnych

Możemy importować kilka różnych obrazów i połączyć je w jedną animację.

Używamy w tym celu przycisku . Wybieramy obraz, aby zastosować efekty lub aby odrzucić początkowy i końcowy obraz, poprzez wybranie go za pomocą “Frame position slider” (Suwak pozycji klatki) tuż pod oknem “Source image” (Obraz źródłowy).

Szczególnie uważamy na “Frame position slider” (Suwak pozycji klatki). Wszystkie zaimportowane obrazy znajdują się na tej linii i dlatego mamy dostęp do obrazu i klatki, którą chcemy zmodyfikować poprzez umiejscowienie jej za pomocą suwaka.



**Suwak pozycji klatki,
Ekran “Source image” (Obraz źródłowy)**

Dodawanie efektów

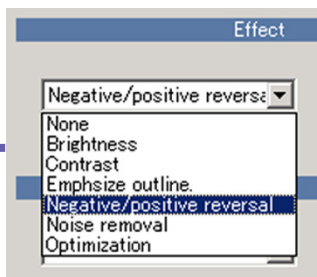
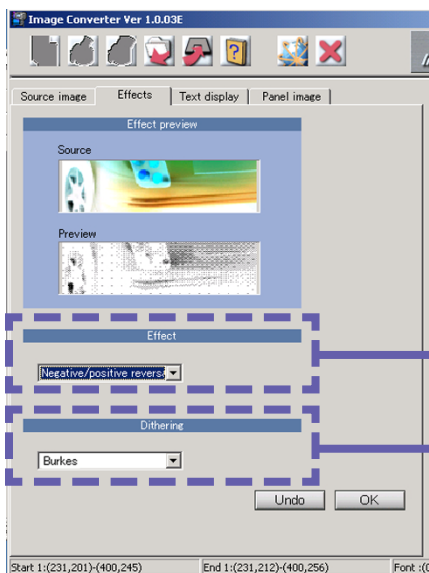
Ekran **“Effects”** (Efekty), ekran **“Text display”** (Tekst), i **“Color”** (Kolor) w sekcji **“Preview”** (Podgląd) daje nam dalszą kontrolę nad tym, jak będzie pokazywana zakończona animacja. Szczegóły zostały dokładnie opisane w Pomocy programu Image Converter.

Rozwijane menu **“Effect”** (Efekt) jest szczególnie użyteczne, jako że rozdzielczość ekranu odtwarzacza samochodowego JVC nie jest przystosowana do pokazywania drobnych szczegółów. Poprzez wzmocnienie kontrastu lub konturu możemy uzyskać znacznie lepszy obraz. Zmiana **“Negative/positive reversal”** (Zmiana Negatyw/pozytyw) może stworzyć parę bardzo interesujących efektów.

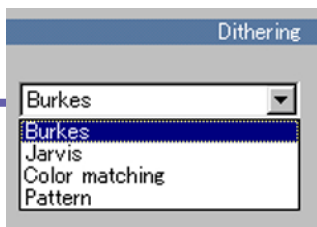
Po kliknięciu przycisku **“OK”** można usunąć efekt i rozsiać przyciskiem **“Undo”** (Cofnij). Wypróbujmy różne efekty i wybierzmy ten, który najbardziej nam się spodoba.

Zapoznajmy się z informacjami Pomocy w sieci, dotyczącymi **“Using the Effect tab”** (Wykorzystania menu Efekty) w celu uzyskania specjalnych funkcji przycisku **“Undo”** (Cofnij) - funkcje tekstowe i efektów są od siebie zależne.

Należy pamiętać, że można zastosować tylko jeden efekt do wszystkich klatek importowanego obrazu.



**Rozwijane menu “Effect”
(Efekt)**

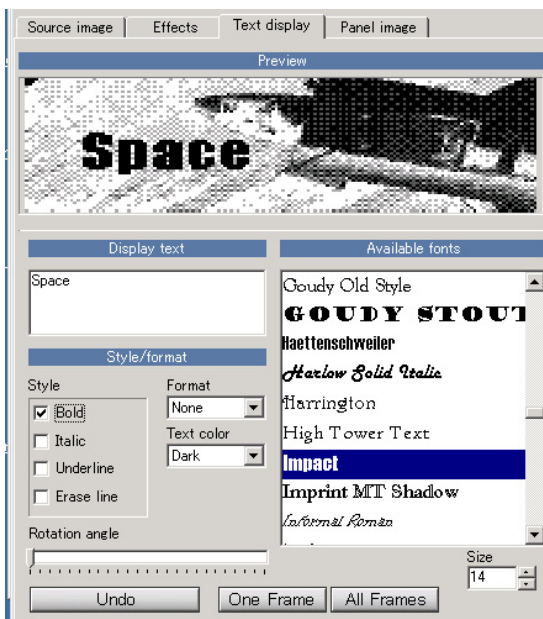


**Rozwijane menu “Dithering”
(Rozsiewanie)**

Dodawanie tekstu

Ekran **“Text display”** (Tekst) daje nam możliwość umieszczenia krótkiej wiadomości lub tytułu na każdej żądanej klatce lub grupie klatek. Tekst dla każdej klatki jest niezależny od tego na innych klatkach, a więc jeżeli tworzymy końcowy film animowany z kilku zaimportowanych obrazów, to każdy z nich może odpowiednio mieć inny tekst lub nie mieć tekstu. Nawet po kliknięciu przycisku **“One Frame”** (Jedna klatka) lub **“All Frames”** (Wszystkie klatki) można usunąć tekst za pomocą przycisku **“Undo”** (Cofnij).

- Tekst zostanie skasowany, jeżeli zastosujemy efekty na ekranie **“Effects”** (Efekty) po dodaniu tekstu. Tak więc dodajemy tekst tylko po dodaniu wszystkich efektów, które chcemy wykorzystać.



Ekran **“Text display”** (Tekst)

Dodawanie koloru

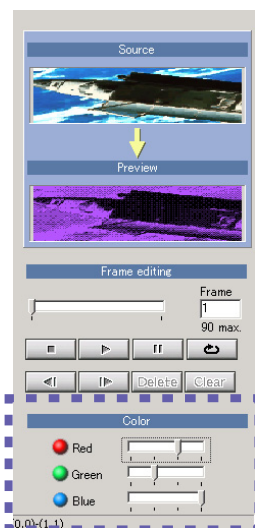
Obraz na podglądzie stworzony przez program Image Converter pojawia się najpierw jako obraz monochromatyczny. Możemy dodać kolor poprzez ustawienie trzech suwaków kolorów, znajdujących się u dołu okna, w przypadku tych odtwarzaczy samochodowych JVC, których ekrany są do tego przystosowane.

Ustawienia kolorów pokazują się natychmiast w czasie rzeczywistym, jak tylko dokonasz ich ustawienia.

Kolor obrazu pokazany na ekranie komputera, ustawiony za pomocą **“Color”** (Kolor) w sekcji **“Preview”** (Podgląd), może różnić się od tego, który zobaczymy na wyświetlaczu odtwarzacza samochodowego JVC. Niektóre z tych urządzeń nie posiadają kolorowego wyświetlacza, a więc wybierając jeden z tych modeli na ekranie **“Panel image”** (Obraz Panelu), nie będziemy mogli korzystać z ustawień kolorów w sekcji **“Preview”** (Podgląd).

W celu uzyskania dodatkowych informacji o wykorzystaniu kolorów i o sekcji **“Preview”** (Podgląd), zajrzyjmy do pomocy online **“Operation: Using the Preview Section”** (Działanie: Korzystanie z sekcji Podgląd).

Suwaki kolorów



Ekran “Panel image” (Obraz panelu)


Korzystając z ekranu “**Panel image**” (Obraz panelu), możemy zobaczyć, jak będą wyglądały stworzone przez nas obrazy w naszym modelu odtwarzacza samochodowego poprzez załadowanie obrazu do symulacji ekranu odtwarzacza samochodowego.

Możemy otrzymać obraz przedniego panelu modelu odtwarzacza samochodowego, albo z dołączonej płyty CD-ROM programu Image Converter lub z Internetu. Klikamy tylko przycisk “**Reference**” w sekcji “Import panel images” (Import obrazów paneli), wybieramy CD-ROM na komputerze i otwieramy folder “Panel Image” (Obraz panelu) lub klikamy przycisk “**Internet**”, aby uruchomić przeglądarkę i przejść na stronę internetową JVC:

<http://www.jvc.co.jp/jvccar/index.html>



Możemy zawsze określić plik obrazu panelu, ponieważ będzie on miał podaną nazwę modelu JVC z rozszerzeniem .pnl.

Kiedy obraz panelu jest włączony, należy jedynie kliknąć przycisk play (▶) w sekcji “Import panel images” (“Importuj obrazy”), aby zobaczyć obraz lub film umieszczony uprzednio w okienku “Preview” (Podgląd). Jeżeli w sekcji “**Preview**” (Podgląd) nie ma żadnego obrazu, klikamy  na pasku menu, aby wprowadzić wcześniej utworzony obraz nieruchomy (.jml) lub film (.jma). Jeżeli wcześniej utworzony obraz zostanie załadowany, możemy załadować i uruchomić go na ekranie “**Panel image**” (Obraz panelu) poprzez kliknięcie ▶ w sekcji “Import panel images” (Import obrazów paneli).


Pomoc Online

“Panel Image tab operation” (Działanie etykietek ekranu Obraz panelu)

Zapisywanie i zapisywanie obrazu na płytę CD-R

Zachowanie obrazu

Zapisujemy animację (film) lub obraz nieruchomy (zdjęcie), który stworzyliśmy na komputerze.

- 1 Klikamy  na pasku menu.**
Pojawi się okienko dialogowe “Save As” (Zapisz jako).

Pasek menu



Pomoc Online “Reading/storing Panel Animations” (Czytanie/przechowywanie Animacji paneli)

- 2 Nazywamy plik.**
Wpisujemy nazwę pliku w okienku “File name” (Nazwa pliku).
Odpowiednie rozszerzenie (.jml dla obrazu oraz .jma dla animacji) dodawane jest automatycznie.

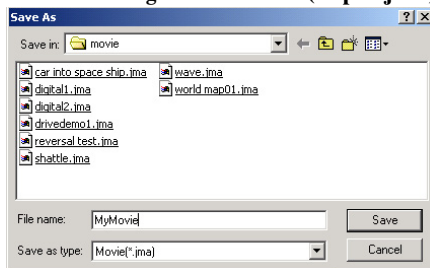
- 3 Klikamy przycisk Save (Zapisz).**

Zapisywanie zostało zakończone.

- Powtarzamy czynności 1 do 3, jeżeli mamy więcej obrazów do zapisania.

Rozdzielczość obrazów generowanych przez program jest ustalona na 160 x 54 piksele z czterostopniową gradacją, która jest rozdzielczością wyświetlacza odtwarzacza samochodowego JVC.

Okienko dialogowe “Save As” (Zapisz jako)



Przykł. nazwa pliku “MyMovie”

Zapisywanie na płytę CD-R

Zapisujemy obrazy, które stworzyliśmy, na płytę CD-R, aby wykorzystać animację w swoim odtwarzaczu samochodowym. Przed zapisywaniem danych na płytę CD-R zapoznajemy się z instrukcją swojego oprogramowania do zapisu na płytę CD-R.

Aby zastosować funkcję Image Link (Połączenie z obrazem)

Możemy łączyć obraz nieruchomy (plik .jml), który stworzyliśmy, ze specjalnymi plikami MP3 i stworzyć pokaz obrazu, jednocześnie odtwarzając pliki MP3.

- 1 Tworzymy folder zawierający pliki MP3, które chcemy, by były odtwarzane wraz z nieruchomym obrazem, stworzonym za pomocą programu Image Converter.
- 2 Zapisujemy obraz w tym samym folderze.
- 3 Zapisujemy folder na płytę CD-R.

Obraz zostanie pokazany na wyświetlaczu, podczas gdy w folderze będą odtwarzane pliki MP3.

Niektóre modele są także kompatybilne z formatem .wma (Windows Media® Audio). Aby uzyskać szczegółowe informacje, należy zapoznać się z instrukcjami odtwarzacza samochodowego JVC.

JVC