

# Software Dynamics Multimedia Tools

## Notions essentielles

Le *Software Dynamics Multimedia Tools* contient les applications suivantes:

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

### ***Video Logo Generator***

Avec le *Video Logo Generator* vous pouvez créer des logos en 3 D se mouvant.

Pour ce faire, il vous suffit simplement de saisir le texte désiré et, étape par étape, de déterminer les déplacements et rotations que doit effectuer le texte dans l'espace tridimensionnel.

Le logiciel s'occupe du reste et génère par lui-même le mouvement de votre texte dans son intégralité, ceci sur fond du graphique d'arrière-plan que vous avez choisi.

Le logo vidéo une fois terminé est enregistré au format Video For Windows Format (AVI) est peut être ainsi repris par d'autres applications ou inséré dans des présentations ou shows.

### ***Video Morph***

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

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

### ***Video Screen Saver***

Créez votre propre mise en veille Windows avec les vidéos des fichiers AVI de Windows ou d'un CD vidéo, des vidéos quicktime ou des animations.

Le *Video Screen Saver* est automatiquement copié dans le répertoire Windows au moment de l'installation et peut être configuré à l'aide de l'icône du panneau de configuration Windows.

### ***Video Puzzle***

Avec le *Video Puzzle*, vous pouvez transformer des images vidéo en puzzles.

Chargez votre vidéo préférée, choisissez une image, déterminez le nombre et l'orientation des éléments du puzzle ou activez l'aide, pour désassembler votre puzzle.

Au cas où vous n'auriez pas résolu votre puzzle, quittez tout simplement le programme. *Video Puzzle* sauvegarde votre jeu dans l'état où il se trouve et vous permet de recommencer là où vous l'avez quitté.

### ***Video Jukebox***

Avec le *Video Jukebox* vous pouvez créer un show avec les clips vidéo de votre choix. Pour ce faire, utilisez la fonction "Faire glisser" du gestionnaire de fichiers de Windows, pour insérer les fichiers vidéo de n'importe quel répertoire dans la liste de projection du Vidéo Jukebox.

Vous pouvez projeter le show dans son intégralité ou une seule vidéo. Vous disposez de nombreuses possibilités de réglage pour les clips vidéo et la liste de projection. Vous pouvez enregistrer le show créé, afin de pouvoir plus tard y apporter des modifications.

### **Media File Finder**

Le *Media File Finder* est l'outil idéal pour trouver les fichiers média (par exemple fichiers image, son ou vidéo) se trouvant sur votre système. Il vous permet de rechercher en une seule fois dans tous vos lecteurs et répertoires les fichiers du type sélectionné.

Les résultats de la recherche sont affichés sous la forme d'un tirage par contact. Si vous le désirez, les fichiers image peuvent être affichés sous la forme de vignettes.

Vous pouvez visionner, écouter, projeter les fichiers trouvés ou les transmettre à l'application à laquelle ils sont associés, pour les modifier.

## **Avant de commencer**

### **Veillez lire le fichier "Readme".**

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

### **Matériel requis**

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

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

Pour pouvoir utiliser les possibilités de programme au maximum, nous conseillons le matériel supplémentaire suivant:

- Carte son compatible Windows
- Carte de décompression MPEG

### **Environnement requis**

- MICROSOFT-DOS 3.1 ou version ultérieure
- MICROSOFT-Windows 3.1 ou version ultérieure
- MICROSOFT-Windows '95

### **Gestionnaires de logiciel**

Avant de pouvoir utiliser des fichiers CD audio, animation ou vidéo, vous devez avoir installé au préalable les gestionnaires MCI de Windows. Si vous ne l'avez pas encore fait, ou si vous ne disposez pas de programme d'installation pour votre gestionnaire, procédez de la façon suivante:

1. Ouvrez le Panneau de configuration de Windows.

2. Activez l'icône Gestionnaires.
3. Ajoutez un nouveau gestionnaire.
4. Choisissez dans la liste "Gestionnaire non listé ou mis à jour", puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

## Video Logo Generator

### Menu Fichier

#### Nouveau

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

Pour créer un nouveau projet:

1. Dans le menu "Fichier" choisissez "Nouveau".
2. Si vous avez apporté depuis la dernière sauvegarde des modifications à un projet déjà ouvert, le message suivant apparaît: "Enregistrer les modifications avant de fermer?".
3. Un nouveau projet est créé. Dans la barre de titre de la fenêtre de programme s'affiche le nom de fichier "[Sans titre]".

#### Ouvrir

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

Pour ouvrir un projet de morphing:

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

#### Enregistrer

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

Pour enregistrer un projet:

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

#### Remarque:

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

#### Enregistrer sous

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

La fonction "Enregistrer sous":

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

#### Remarque:

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

## **Quitter**

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

Quitter le programme:

1. Dans le menu "Fichier" choisissez "Quitter".
2. Si vous avez modifié le projet depuis la dernière sauvegarde, le message suivant apparaît: "Enregistrer les modifications avant de fermer?".
3. Si vous n'avez pas effectué de modifications, le programme se ferme et vous retournez au gestionnaire de programmes.

## **Boîte de dialogue**

Vous disposez des paramètres suivants:

- \* *Nouveau*
- \* *Ouvrir*
- \* *Enregistrer*
- \* *Liste de projection*
- \* *Champ de visionnage*
- \* *En haut*
- \* *Plus haut*
- \* *Plus bas*
- \* *En bas*
- \* *Ajouter*
- \* *Supprimer*
- \* *Renommer*
- \* *Stop*
- \* *Projeter*
- \* *Image d'arrière-plan*
- \* *Paramètres couleur*
- \* *Options*
- \* *Editer*
- \* *Lancer*
- \* *Jouer*
- \* *Quitter*

## **Zone d'édition**

Vous disposez des paramètres suivants:

- \* *Rotation autour de l'axe x et sens*
- \* *Rotation autour de l'axe y et sens*
- \* *Rotation autour de l'axe z et sens*
- \* *Déplacer le long de l'axe x*
- \* *Déplacer le long de l'axe y*
- \* *Déplacer le long de l'axe z*
- \* *Quadrillage*
- \* *Horizon*
- \* *Image d'arrière-plan*
- \* *Source lumière*
- \* *Texte & Style*
- \* *Options*

## **Créer un logo vidéo**

**Bases du travail à une vidéo**

Les premières étapes de la conception d'un logo vidéo avec le Video Logo Generator sont les suivantes:

- Ayez des idées précises.
- Déterminez l'effet que vous voulez produire avec votre logo vidéo.
- Utilisez les nombreuses possibilités de mouvement et rotation d'un texte dans un espace tridimensionnel.
- Pour qu'un texte puisse se mettre en mouvement, il vous faut tout d'abord avoir déterminé le nombre d'étapes intermédiaires nécessaires à l'obtention de l'effet recherché.

## Un texte en rotation simple

Le *Video Logo Generator* a besoin d'au moins deux étapes intermédiaires, pour pouvoir créer une vidéo comportant un mouvement du texte. Plus l'effet recherché est complexe, plus vous devez créer d'étapes intermédiaires (voir l'exemple 2).

Voici comment faire pivoter un logo vidéo en deux étapes intermédiaires: la rotation s'effectue seulement autour d'un axe et en diagonale (de haut en bas et de gauche à droite), la taille du texte se modifiant simultanément.

1. Une fenêtre vide apparaît tout d'abord à l'écran.
2. Le nom de fichier [Sans titre] s'affiche dans la barre de titre de la fenêtre.
3. Cliquez avec la souris la commande "Ajouter".
4. L'étape intermédiaire 1 s'ajoute automatiquement dans la liste de projection.
5. Cliquez la commande "Editer".
6. La fenêtre "Editer - Etape intermédiaire 1" s'ouvre automatiquement.
7. Saisissez le texte du logo.
8. Cliquez avec la souris le bouton "ABC". La fenêtre "Texte et police" s'ouvre automatiquement.
9. Entrez votre texte dans la zone texte et déterminez la police, le style de police et la taille.
10. Dans la zone "Couleur de front" définissez la couleur du texte et dans la zone "Couleur des côtés" la couleur des contours. Confirmez ensuite les paramètres sélectionnés avec OK.

**Remarque:** Le texte reste toujours le même durant la totalité du projet. Toute modification apportée au contenu du texte, à sa police, sa taille, ses couleurs ... est de nature globale, c'est-à-dire qu'elle se retrouve dans toutes les étapes intermédiaires. Dans une étape intermédiaire, vous modifiez exclusivement la position et (ou) la direction du mouvement du texte.

11. Déterminez les nouvelles coordonnées pour l'étape intermédiaire 1: déplacez la barre sur l'axe Z au maximum vers la droite. Dans la fenêtre de visionnage, vous constatez que le texte se trouve maintenant à l'arrière-plan.
12. Le logo doit au cours de son déplacement vers le premier-plan effectuer une rotation autour de l'axe X.. Entrez par exemple la valeur 2.
13. Confirmez tous les paramètres en cliquant OK.
14. Cliquez encore une fois avec la souris la commande "Ajouter". L'étape intermédiaire 2 apparaît maintenant dans la liste de projection.
15. Cliquez la commande "Editer".
16. La fenêtre "Editer - Etape intermédiaire 2" s'ouvre automatiquement.
17. Déterminez les coordonnées pour l'étape intermédiaire 2: ramenez la valeur pour l'axe Z à 0. Modifiez les coordonnées pour l'axe X (par exemple 200) et l'axe Y (par exemple -100). Dans la fenêtre de visionnage, vous constatez que le texte se trouve maintenant au premier plan.
18. Enregistrez votre premier projet avec la commande "Enregistrer". Il est sauvegardé sur votre disque dur avec l'extension \*.l3d.

19. Vous avez maintenant la possibilité d'utiliser la fonction visionnage. Elle vous montre le déroulement du mouvement. Le texte s'affiche sous la forme d'un quadrillage. Vous pouvez ainsi contrôler de façon rapide l'effet obtenu avec les paramètres sélectionnés.
20. Marquez maintenant l'étape intermédiaire 1 et cliquez la commande "projeter". Toutes les étapes intermédiaires sont maintenant projetées à partir de la position actuellement atteinte dans la liste de projection .

**Remarque:** Le traitement des données relatives à un clip vidéo pouvant demander beaucoup de temps, nous vous conseillons d'utiliser la fonction visionnage avant de lancer la sauvegarde. La moindre modification apportée à un projet, par exemple une nouvelle police ou couleur de texte, entraîne un traitement complet de l'ensemble des données de la vidéo de sortie.

21. Vous pouvez maintenant apporter des modifications complémentaires. Marquez par exemple l'étape intermédiaire 1 et cliquez la commande "Editer".
22. Cliquez maintenant la commande "horizon" pour activer la ligne d'horizon dans la vidéo.
23. Modifiez la position de la ligne d'horizon. Cliquez-la, tenez le bouton gauche de la souris enfoncé et amenez-la à la position souhaitée.
24. Confirmez les paramètres avec OK ou tapez la touche Echappement.
25. Cliquez maintenant le bouton "Quadrillage", pour que le texte s'affiche sous la forme d'un volume. Vous pouvez ainsi vous rendre compte de l'effet rendu par la couleur et le volume.
26. Modifiez maintenant la provenance de la lumière. Choisissez éventuellement dans la palette de couleurs une couleur sombre pour le fond, afin de distinguer plus facilement la position de la source de lumière.
27. Cliquez ensuite le bouton "Source lumière". La lampe se trouvant sur celui-ci s'allume. Entrez une valeur pour l'axe X, Y ou Z, pour modifier la provenance de la lumière.
28. Cliquez le bouton "Paramètres" et modifiez la valeur de profondeur de champ (par exemple 750). Confirmez avec OK.
29. Cliquez à nouveau le bouton "Source lumière". Votre texte apparaît de nouveau sous la forme d'un volume. Choisissez finalement la profondeur de champ recherchée.
30. La dernière étape de la création d'un logo vidéo est le traitement des données et la sauvegarde du clip vidéo.

**Remarque:** Pour pouvoir sauvegarder votre clip, il vous faut au préalable sauvegardé votre projet. Si vous n'avez pas encore effectué cette opération, un message d'erreur apparaît, vous demandant de sauvegarder le projet.

31. Selon les paramètres pour la vidéo de sortie choisis, la création d'une vidéo peut nécessiter beaucoup de temps et de mémoire sur le disque dur. Cliquez le bouton "Options" et choisissez le bitmap 24 bit, la plus petite taille d'image et par exemple si votre projet comporte deux étapes intermédiaires la valeur 10 images.
32. En cliquant le bouton de commande "Lancer", vous démarrez le traitement des données et la sauvegarde de la vidéo.
33. Vous pouvez regarder la vidéo achevée à l'aide du dialogue projeter en cliquant le bouton de commande "Projeter".
34. Votre logo vidéo est maintenant enregistré sur votre disque dur sous son nom de projet sous la forme d'un fichier \*.AVI.

**Remarque:** Ne donnez aux paramètres pour la vidéo de sortie leur valeur définitive que lorsque vous avez terminé de travailler sur le projet.

## **Multiples rotations d'un texte sur image de fond**

Pour qu'un texte puisse se mettre en rotation, il vous faut tout d'abord avoir déterminé le nombre d'étapes intermédiaires nécessaires à l'obtention de l'effet recherché. Votre

vidéo pourrait comporter par exemple 10 étapes intermédiaires, la rotation s'effectue autour des trois axes et le texte vient "du fond l'espace" (indépendamment de l'image de fond).

1. Cliquez le bouton "Nouveau projet" pour créer un nouveau projet.
2. Cliquez le bouton "Sélection image" pour charger l'image d'arrière-plan de votre choix.

**Remarque:** Le programme gère les fichiers de type \*.BMP. Vous pouvez utiliser toutes les intensités de couleur, nous vous conseillons cependant de reprendre l'option sélectionnée pour la vidéo de sortie, afin de ne pas augmenter inutilement le volume de données devant être traité.

3. Tous les fichiers de type \*.BMP du répertoire courant sont maintenant affichés.
4. Si nécessaire, changez de lecteur et de répertoire pour trouver le fichier recherché.
5. Ouvrez le fichier avec un double-clic.
6. L'image de fond apparaît dans la zone de visionnage.

**Remarque:** Quand vous avez chargé une image d'arrière-plan, nous vous conseillons dans la zone d'édition de déplacer l'horizon de façon à ce qu'il corresponde à celui de l'image. Vous pouvez modifier la position de l'horizon en le cliquant, maintenant le bouton de la souris et le déplaçant. Avec le bouton "Horizon" vous activez ou désactivez l'horizon dans la vidéo.

7. Cliquez le bouton "Ajouter".
8. L'étape intermédiaire 1 est automatiquement reprise dans la liste de projection.
9. Cliquez le bouton "Editer".
10. La fenêtre "Editer - Etape intermédiaire 1" s'ouvre automatiquement.
11. Entrez votre texte.
12. Cliquez le bouton "ABC". La fenêtre "Texte et police" s'ouvre automatiquement.
13. Tapez votre texte dans la zone de texte et déterminez la police, le style de police et la taille.

**Remarque:** Vous pouvez dans le champ d'édition avec le bouton "Paramètres" modifier les contours du texte. Avec l'option "Points par courbe" vous déterminez la forme des courbes du texte. Un nombre élevé assure une parfaite représentation graphique de lettres telles C, O ou G. Le calcul de ces points demandant beaucoup de temps, nous vous conseillons, lorsque vous travaillez avec le logiciel, de réduire ce nombre à 1 ou 3 et de ne lui donner la valeur souhaitée que lorsque vous avez créé la vidéo dans sa version définitive.

14. Dans la zone "Couleur de front" définissez la couleur du texte et dans la zone "Couleur des côtés" la couleur des contours. Confirmez ensuite les paramètres sélectionnés avec OK.
15. Entrez maintenant les coordonnées pour tous les axes pour l'étape intermédiaire 1. Vous voyez maintenant dans la fenêtre de visionnage la nouvelle position du texte.
16. Confirmez avec OK.
17. Avec le bouton "Ajouter" insérez dans la liste de projection des étapes intermédiaires supplémentaires et procédez à leur édition afin d'entrer les coordonnées de position du texte de votre choix.

**Remarque:** Pour avoir une meilleure vue d'ensemble, vous pouvez à l'aide du bouton "Renommer" donner à chaque étape intermédiaire un nom différent. Vous pouvez modifier l'ordre de succession de celles-ci avec les boutons prévus à cet usage.

18. Avec le bouton "Quadrillage", le texte s'affiche soit sous la forme d'un quadrillage, soit sous la forme d'un volume. Le quadrillage permet une construction plus rapide de l'image.

**Remarque:** Si nécessaire, donnez au paramètre "Points par courbe" de la rubrique

option dans la fenêtre d'édition la valeur 1, pour accélérer le processus de construction de l'image.

19. Vous pouvez à tout moment dans la fenêtre d'édition avec le bouton "Sélection image" activer ou désactiver l'image, pour contrôler l'effet produit par chacune des étapes intermédiaires.
20. La fonction visionnage vous montre le déroulement du mouvement. Le texte s'affiche sous la forme d'un quadrillage. Vous pouvez ainsi contrôler de façon rapide l'effet obtenu avec les paramètres sélectionnés.
21. Pour le visionnage, vous disposez des boutons de commande suivants: avec le bouton de commande "Projeter", toutes les étapes intermédiaires à partir de la position actuellement atteinte dans la liste de projection sont projetées; avec le bouton de commande "Stop" vous arrêtez sur image le visionnage.
22. La dernière étape de la création d'un logo vidéo est le traitement des données et la sauvegarde du clip vidéo.

**Remarque:** Pour pouvoir sauvegarder votre clip, il vous faut au préalable sauvegardé votre projet. Si vous n'avez pas encore effectué cette opération, un message d'erreur apparaît, vous demandant de sauvegarder le projet.

23. Selon les paramètres pour la vidéo de sortie choisis, la création d'une vidéo peut nécessiter beaucoup de temps et de mémoire sur le disque dur. Cliquez le bouton "Options" et choisissez le bitmap 24 bit, la plus petite taille d'image et par exemple si votre projet comporte deux étapes intermédiaires la valeur 10 images.
24. En cliquant le bouton de commande "Lancer", vous démarrez le traitement des données et la sauvegarde de la vidéo.
25. Vous pouvez regarder la vidéo achevée à l'aide du dialogue projeter en cliquant le bouton de commande "Projeter".
26. Votre logo est maintenant enregistré sur votre disque dur sous son nom de projet sous la forme d'un fichier \*.AVI.

**Remarque:** Ne donnez aux paramètres pour la vidéo de sortie leur valeur définitive, que lorsque vous avez terminé de travailler sur le projet.

## Video Morph

### Menu Fichier

#### Nouveau

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

Pour créer un nouveau projet:

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

#### Ouvrir

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

Pour ouvrir un projet de morphing:

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



- recherché.
4. Ouvrez le fichier avec un double clic.

### **Enregistrer**

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

Pour enregistrer un projet de morphing:

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

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

### **Enregistrer sous**

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

La fonction "Enregistrer sous":

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

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

### **Quitter**

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

Quitter le programme:

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

## **Barre d'outils**

### **Nouveau**

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

Pour créer un nouveau projet:

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

### **Ouvrir**

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

Pour ouvrir un projet de morphing:

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

### **Ligne verticale**

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

Pour tracer des lignes verticales:

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

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

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

### **Ligne horizontale**

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

Pour tracer des lignes horizontales:

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

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

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

### **Déplacer des points d'intersection**

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

Déplacer des points d'intersection:

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

### **Supprimer des lignes**

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

Pour supprimer des lignes:

1. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Supprimer des lignes".

2. Cliquez la ligne que vous voulez supprimer.

### **Supprimer le quadrillage**

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

Pour supprimer le quadrillage:

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

## **Tableau de commande**

### **Ouvrir le fichier d'origine**

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

Pour ouvrir le fichier d'origine:

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

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

### **Ouvrir le fichier d'arrivée**

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

Pour ouvrir le fichier d'arrivée:

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

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

### **Options**

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

Vous disposez des paramètres suivants:

- \* *Genre de fichier*
- \* *Format d'image*
- \* *Taille d'image*
- \* *Images*

### **Visionner**

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

Pour visionner le morphing actuel:

1. Cliquez le bouton de commande "Visionner" dans la boîte de dialogue.

2. La boîte de dialogue suivante s'affiche.

Vous disposez des paramètres suivants:

- \* *Par image*
- \* *Par secteurs*

### **Lancer**

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

Pour créer une vidéo de morphing:

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

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

### **Jouer**

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

Pour projeter la vidéo de morphing:

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

Vous disposez des paramètres suivants:

- \* *Projeter*
- \* *Début*
- \* *Une unité de arrière*
- \* *Curseur*
- \* *Une unité en avant*
- \* *Fin*

### **Quitter**

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

Quitter le programme:

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

## **Créer une vidéo**

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

Pour créer un morphing vous devez - c'est la première étape de travail - charger un fichier d'origine et un fichier d'arrivée. Le fichier d'origine détermine le point de départ du morphing; le fichier d'arrivée correspond à la dernière image du morphing dans sa version finale.

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

1. Une fenêtre vide apparaît tout d'abord à l'écran.
2. Le nom de fichier [Sans titre] s'affiche dans la barre de titre de la fenêtre.
3. Cliquez avec la souris la commande "Ouvrir le fichier d'origine".
4. Sélectionnez le type de fichier recherché.
5. Si nécessaire, changez de lecteur et de répertoire afin de trouver le fichier recherché.
6. Ouvrez le fichier avec un double clic. Si vous avez sélectionné un fichier vidéo, une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de sélectionner une des images de la vidéo.
7. L'image s'affiche dans la fenêtre avec son nom de fichier.
8. Cliquez avec la souris la commande "Ouvrir le fichier d'arrivée" et procédez de la même façon que pour le fichier de départ.
9. L'image s'affiche dans la fenêtre avec son nom de fichier.
10. Tracez maintenant des lignes de quadrillage verticales et horizontales, afin de définir les secteurs qui seront plus tard transformés, c'est-à-dire qui subiront une modification lors du processus de morphing.

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

11. Dans la barre d'outils cliquez le bouton de commande "ligne verticale" et amenez le pointeur de la souris sur une image. Celui-ci prend alors la forme d'une croix.
12. Amenez cette croix à la position souhaitée et cliquez. Une ligne est alors tracée. Elle apparaît simultanément avec les mêmes coordonnées dans l'image d'arrivée.
13. Dans la barre d'outils cliquez le bouton de commande "ligne horizontale".
14. Amenez la croix à la position souhaitée et cliquez. Une ligne est alors tracée. Elle apparaît simultanément avec les mêmes coordonnées dans l'image d'arrivée.

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

15. Reproduisez à l'aide de ces premières lignes les contours d'un élément de l'image. Vous pouvez ensuite tracer des lignes supplémentaires, pour obtenir un quadrillage plus précis ou mettre l'accent sur certaines parties.
16. Déplacez les points d'intersection ainsi produits, afin d'obtenir un effet de morphing de meilleure qualité et plus fluide.

**Remarque:** On distingue deux types de points d'intersection: **points de contour** et **points d'accent**. On utilise les points de contour pour définir les contours d'un élément de l'image, par exemple le profil d'un visage. Les points d'accent déterminent quant à eux l'élément caractéristique d'un objet, par exemple, les yeux, le nez ou la bouche d'un visage.

17. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Déplacer des points d'intersection".
18. Cliquez sur le point d'intersection que vous voulez déplacer, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tandis que vous amenez le point d'intersection à sa nouvelle position.

**Remarque:** Vous ne pouvez déplacer le point d'intersection que dans les limites de l'espace défini par le rectangle.

19. Lorsque vous cliquez un point, le point d'intersection correspondant dans l'autre image s'affiche en rouge.
20. Il est parfois nécessaire de supprimer certaines lignes déjà tracées.
21. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Supprimer des lignes".
22. Amenez la croix sur la ligne que vous voulez effacer et cliquez. Cette ligne est alors simultanément supprimée dans les deux images.
23. Sauvegardez votre premier projet de morphing à l'aide du menu Fichier. Il est alors

enregistré avec l'extension \*.mph sur votre disque dur.

**Remarque:** Il est parfois nécessaire de reconstruire entièrement le quadrillage et pour cela de supprimer toutes les lignes déjà tracées.

24. Dans la barre d'outils, cliquez le bouton de commande "Supprimer le quadrillage".
25. Toutes les lignes sont effacées.
26. Cliquez la commande "Options" et donnez, pour le visionnage, au paramètre nombre d'images une valeur inférieure.
27. Cliquez le bouton "Visionnage", afin de voir quelles sont les lignes tracées pour le morphing courant.
28. La fenêtre de visionnage s'ouvre. Vous pouvez choisir entre plusieurs formes de représentation graphique: image seulement, quadrillage seulement ou les deux à la fois.
29. Si vous avez choisi l'option Images, vous visionnez la vidéo image par image. L'image affichée dans la zone de projection correspond à la position actuellement atteinte .
30. Après avoir terminé, testé et visionné votre projet, vous pouvez créer la vidéo définitive du morphing.
31. Dans la boîte de dialogue cliquez le bouton "Options", pour modifier, si nécessaire, les paramètres relatifs à la vidéo de sortie.

**Remarque:** Plus le nombre d'images choisi est élevé, plus l'effet de morphing obtenu est fluide.

32. Cliquez le bouton de commande "Lancer" dans la boîte de dialogue.

**Remarque:** Vous devez au préalable avoir enregistré votre projet. Si ce n'est pas le cas, un message correspondant apparaît à l'écran.

33. Une boîte de dialogue s'affiche, rendant compte de la progression de la création de la vidéo.

**Remarque:** Selon les paramètres choisis pour la vidéo de sortie ou vidéo finale (par exemple 120 images), la création d'une vidéo peut nécessiter beaucoup de temps et de mémoire sur le disque dur.

34. Dès que l'écriture de votre vidéo sur le disque dur est terminée, celle-ci est enregistrée sous la forme d'un fichier \*.AVI.
35. Cliquez le bouton de commande "Projeter" dans la boîte de dialogue, pour lancer la projection de l'actuelle vidéo de morphing.
36. La fenêtre de projection s'ouvre et la projection commence automatiquement. Vous pouvez lancer à nouveau la vidéo avec le bouton "Projeter" ou visionner image par image le déroulement de l'action.