

# Software Dynamics Multimedia Tools

## Introducción rápida

### Introducción

El *Software Dynamics Multimedia Tools* contiene las siguientes aplicaciones:

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

#### **Video Logo Generator**

Con el programa de *Video Logo Generator* usted puede producir de textos movidos 3D Logos.

Para llegar a este punto usted necesita solamente el texto deseado y con pasos solitarios usted entonces decide los movimientos de rotación y de tiempo.

Si ha comenzado con este paso el programa pone automáticamente las letras con el movimiento deseado delante de la gráfica de fondo seleccionada por usted.

El video determinado está guardado como Video Para Windows Formato (AVI) y usted lo puede pasar solitario o dentro de otros shows y otras representaciones.

#### **Video Morph**

Con el programa de *Video Morph* usted puede producir de dos cuadros un video. Para conseguir este resultado usted utiliza un efecto de cubrir especial - Morph -. Así usted produce muy simple un clip de video interesante y con efectos.

El Morph terminado está archivado en el video para el formato de Windows (AVI) y puede pasar con otras aplicación o en las representaciones y shows.

#### **Video Screen Saver**

Produce usted su propio Windows cuidador de pantalla con videos de Windows AVI archivos, Quicktime-videos, animaciones o de video CD.

Durante la instalación, el *Video Screen Saver* es automáticamente copiado hacia el directorio de Windows y puede ser configurado a través del icono de la Zona de trabajo del mando de sistema de Windows.

#### **Video Puzzle**

Con el *Video Puzzle* puede usted cambiar videos cuadros solitarios en puzzles.

Carga usted su video favorito y elije usted el cuadro deseado, elije usted también la cantidad y dirección de las piezas de puzzle o pide usted el ajuste de ayuda, para borra su puzzle.

Si todavía no le haya sido posible solucionar el puzzle, termine tranquilamente el programa. El *Video Puzzle* memoriza el estado de juego dejándole empezar la próxima

vez justo en aquél estado que dejó la vez anterior.

### **Video Jukebox**

Con la *Video Jukebox* puede usted crear un show con los videoclips según su selección. Utiliza usted la función "Pasar y archivar" del Windows administrador de archivos, para insertar los archivos de video de cualquier índice en la lista de de enseñanza del Video Jukebox.

Usted puede contemplar todo el video o show y tener la posibilidad de cambiar el ajuste para los videoclips y las listas de enseñanza. La show o solamente un video se puede archivar para seguir trabajando en este.

### **Media File Finder**

El *Media File Finder* es el instrumento perfecto para que pueda usted encontrar los archivos de media como por ejemplo los archivos de cuadros, sonido y video en su sistema. Usted puede buscar todas las disqueteras y todos los índices en un proceso de trabajo a los archivos de formato de su selección.

El resultado de busca se muestra en forma de una prueba por contacto, con cual si desea usted hacer directamente los archivos de cuadros más pequeños.

Los archivos símismos se pueden contemplar o pasar o ligar para la ejecución siguiente.

## **Antes de comenzar**

### **Lea el archivo "Readme" (léame).**

En el archivo "Readme", están contenidos los registros que por falta de tiempo no pudieron ser más considerados en este texto.

### **Exigencias de Hardware**

Para obtener los resultados óptimos, se aconseja la siguiente configuración de sistema:

PC/AT 80486 compatible con IBM  
4 Mb RAM (mínimo)  
8-16 Mb RAM (óptimo)  
Adaptador Video Super VGA  
Disco duro 40-120 Mb  
Ratón  
Disco CD-ROM compatible con XA

Para utilizar todas las posibilidades de software, se listan en el orden de hardware que deben realizar:

- Carta de sonido compatible de Windows
- Carta de decompresión MPEG

### **Exigencias de Software**

MICROSOFT-DOS 3.1 o mayor  
MICROSOFT-Windows 3.1 o mayor

### **Software driver**

Antes de que pueda utilizar el CD-Audio, el archivo de animación o de video, se ha de instalar el driver MCI de Windows. Si no lo ha hecho y el driver no se hace sobre el programa de instalación, haga por favor lo siguiente:

1. Abre el panel de control.
2. Abre el driver de Windows.
3. Incluye el nuevo driver.
4. Elige "Driver no incluido o actualizado" de la lista de selección y sigue las instrucciones de instalación.

## Video Logo Generator

### Menú Archivo

#### Nuevo

Con "Nuevo" produce un nuevo proyectos sobre la pantalla. El nombre de archivo se titula "Sin nombre".

Producir un proyecto:

1. Elije usted "Nuevo" del menú "Archivo".
2. En el caso de que ha cambiado un proyecto abierto y memorizado sale la noticia "¿Desea memorizar las modificaciones?"
3. Produce un nuevo proyectos. El nombre de archivo"[sin nombre]" sale en la línea de título de la ventana de programa.

#### Abrir

Con esta función carga un proyecto sobre la disquetera.

Abrir un proyecto:

1. Elije usted "Abrir" del menú "Archivo".
2. Todo los archivos se muestran en el índice actual.
3. Cambia usted si es necesario la disquetera y el índice para encontrar el archivo deseado.
4. Abre usted el archivo con dos tintineados.

#### Memorizar

Después de trabajar con el proyecto puede usted memorizar el trabajo actual con la función "Memorizar" en la disquetera. El proyecto se memoriza debajo del nombre de archivo cual podrá contemplar en la línea de título del programa.

Memorizar el proyecto:

1. Elije usted "Memorizar" debajo el menú "Archivo".
2. El proyecto actual se memoriza debajo del nombre de archivo.
3. Usted puede ahora seguir con su trabajo o empezar con un nuevo proyecto.

**Recuerde:** Si usted quiere trabajar más tiempo con un proyecto, le recomendamos a usted memorizar el trabajo nuevo regularmente.

#### Memorizar como

Después de trabajar con el proyecto actual puede usted memorizar el trabajo actual con un nuevo nombre de archivo con la función "Memorizar como" en la disquetera.

La función "Memorizar como":

1. Elije usted "Memorizar como" debajo el menú "Archivo".
2. Elije usted el índice y subíndice del proyecto deseado.
3. Dele usted un nombre al archivo o elije usted uno de la lista de selección..
4. Usted lo confirme con OK.

**Recuerde:** Si existe ya un archivo con el mismo nombre en el índice, recibe un adecuado aviso de emergencia.

#### Salir

Con la ventana "Salir" cierra usted el programa y sale de la pantalla.

Salir del programa:

1. Elije usted "Salir" debajo del menú "Archivo".
2. En el caso de que ha cambiado un proyecto abierto y memorizado sale la noticia "¿Desea memorizar las modificaciones?".
3. Si usted no ha hecho ningún cambio, se cierra el programa y vuelve al administrador de programa.

## **Campo de control**

Los siguientes ajustes están a su disposición:

- \* *Nuevo*
- \* *Abrir*
- \* *Memorizar*
- \* *Lista de ensaño*
- \* *Campo de previsión*
- \* *Arriba*
- \* *Adelante*
- \* *Abajo*
- \* *Bajar*
- \* *Incluir*
- \* *Borrar*
- \* *Cambiar*
- \* *Parar*
- \* *Pasar*
- \* *Imagen de fondo*
- \* *Ajuste de color*
- \* *Opciones*
- \* *Editar*
- \* *Comienzo*
- \* *Pasarse*
- \* *Salir*

## **Campo de ejecución**

Los siguientes ajustes están a su disposición:

- \* *Rotar por el eje X y dirección*
- \* *Rotar por el eje Y y dirección*
- \* *Rotar por el eje Z y dirección*
- \* *Mover por el eje X*
- \* *Mover por el eje Y*
- \* *Mover por el eje Z*
- \* *Modelo de reja*
- \* *Horizonte*
- \* *Imagen de fondo*
- \* *Fuente de luz*
- \* *Texto & Estilo*
- \* *Opciones*

## **Producir un logo de video**

Fundamento para el trabajo de video

Los primeros pasos de una película de video (proyecto) con el Video Logo Generator son:

- Pone usted su idea en papel.
- Decide usted lo que quiere usted conseguir con la película de video.
- Colecciona usted el material en forma de fotos, gráficos, videos y sonidos que debe ayudar a usted de aclarar su deseo
- Utilice usted las diversas posibilidades del efecto de desvanecimiento para los archivos de sonido y imagen.

## Un logo rotado simple

Para mover el texto adecuado, usted debe pensar primero cuantas transiciones eso quiere decir ciertos pasos solitarios serán necesarios para conseguir el efecto de movimiento deseado. El Logo Generator necesita por lo menos dos pasos intermedios para contar los movimientos de un video. Según los movimientos de la escritura, debe usted poner las transiciones.

Cambiar el texto o tipo de escritura y/o tamaño de escritura son siempre global, eso quiere decir que cada paso de un proyecto tiene el mismo texto, cambiar sólo puede usted la posición y la situación.

1. En su pantalla sale una ventana de dirección vacía.
2. El nombre del archivo [Sin nombre] sale en la raya de título de la ventana de dirección.
3. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Añadir".
4. Automáticamente sale la transición 1 en la lista de ensaño.
5. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Editar".
6. Automáticamente sale la ventana "Editar - Transición 1".
7. Ahora usted entra con su texto de logo.
8. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "ABC". Automáticamente sale la ventana "Texto y estilo de escritura".
9. Entra usted su texto en el campo de entrega y pone el tipo, estilo y tamaño de escritura
10. En el campo 'Color fronto!' usted puede seleccionar el color de texto y en el campo 'Color del lado' usted puede seleccionar el color de borde. Finalmente usted confirma todas las entradas pulsando el ratón sobre el botón OK.

**Recuerde:** Para llegar a este punto usted necesita solamente el texto deseado y con pasos solitarios usted entonces decide los movimientos de rotación y de tiempo. Si ha comenzado con este paso el programa pone automáticamente las letras con el movimiento deseado delante de la gráfica de fondo seleccionada por usted.

11. Entra usted los valores de posición para la transición 1. Mueve usted la viga sobre el eje Z totalmente la derecha. En la ventana de previsión usted ve como se pone el texto al fondo.
12. El logo debe ser rotado sobre el eje X en su camino al programa de la mayor prioridad. Entra por ejemplo con el valor 2.
13. Finalmente usted confirma todas las entradas pulsando el ratón sobre el botón OK.
14. Nuevamente usted pulsa con el ratón sobre el botón "Añadir". Automáticamente sale la transición 2 en la lista de ensaño.
15. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Editar".
16. Automáticamente sale la ventana "Editar - Transición 2".
17. Entra usted los valores de posición para la transición 2. Retorna usted la viga sobre el eje Z nuevamente a 0. Cambia usted los valores del eje X (por ejemplo 200) y el eje Y (por ejemplo -100).
18. Memoriza usted su primer proyecto pulsando el ratón sobre el botón 'Guardar'. Este proyecto se memoriza con la terminación \*.l3d en su disco duro.
19. En este momento usted tiene la posibilidad de utilizar la función de previsión. Esta función le muestra a usted la película de movimiento a través del modelo de reja. Así usted puede controlar rápidamente los ajustes actuales.
20. Usted marca la transición 1 y pulsa con el ratón sobre el botón "Pasar". Ahora salen

todas las transiciones en la lista de ensaño de la posición actual en la previsión.

**Recuerde:** Como la contación de un video necesita muchos tiempo tiene usted la posibilidad de utilizar la previsión. La función de previsión le muestra a usted el movimiento según un modelo. Así usted comprobar sus ajustes actuales. El último paso para producir un logo de video es la contación y memorización del clip de video.

21. Usted puede hacer cambios nuevamente. Si usted marca por ejemplo la transición 1 y pulsa después con el ratón naturalmente sobre el botón 'Editar'.
22. Pulsa usted con el ratón sobre el botón 'Reja' para conectar el horizonte del video.
23. Cambia usted la posición del horizonte. Usted pulsa con el ratón sobre la reja, sigue usted apretando la tecla del ratón y mueve el horizonte en la dirección deseada.
24. Usted confirma los ajustes pulsando el ratón sobre el botón 'OK' o apriete usted pulsando el ratón sobre el botón 'Cancelar'.
25. Pulsa usted con el ratón sobre el botón 'Modelo' para crear el logo como modelo de volumen. Atravez de los ajustes usted puede controlar la reacción colorada y tridimensional su logo.
26. Usted cambia ahora la fuente de luz. Selecciona usted eventualmente en el ajuste de color el fondo de imagen en un color oscuro para poder reconocer la fuente de luz mejor.
27. Pulsa usted con el ratón sobre el botón "Fuente de luz". Esta lámpara se conecta sobre el botón. Entra usted el valor en el eje X, Y o Z para cambiar la posición de la fuente de luz.
28. Pulsa usted con el ratón sobre el botón "Ajustes" y cambia la profundidad de espacio por ejemplo sobre el valor 750. Usted confirma el ajuste con el ratón sobre el botón 'OK'.
29. Pulsa usted con el ratón sobre el botón "Fuente de luz". Después usted puede ver nuevamente su modelo de volumen. Atravez de esa reacción usted puede seleccionar la profundidad de espacio deseada.
30. La última reacción en la creación del logo de video está para la contación final y memorización de los clips de video.

**Recuerde:** El último paso para producir un logo de video es la contación y memorización del clip de video. Antes de que comience el paso el proyecto debe ser memorizado. Si no lo ha hecho el programa le pide hacerlo.

31. Dependiendo de los ajustes del video final, puede ser que la producción del video necesita mucho tiempo y mucho sitio en su disco duro. Usted pulsa con el ratón sobre el botón 'Opciones' y selecciona el formato de color de 24-Bit, el tamaño de imagen más pequeño y como valor de referencia por ejemplo con 2 transiciones el valor 10 imagenes.
32. Con este botón 'Comienzo' empieza usted con la contación y memorización del clip de video.
33. El video listo lo puede ver usted en el Diálogo de ensaño. Usted pulsa con el ratón sobre el botón 'Pasar'.
34. El video determinado está guardado como Video Para Windows Formato (AVI) y usted lo puede pasar solitario o dentro de otros shows y otras representaciones.

**Recuerde:** El último paso para producir un logo de video es la contación y memorización del clip de video. Antes de que comience el paso el proyecto debe ser memorizado. Si no lo ha hecho el programa le pide hacerlo.

## Un logo rotado delante de la imagen de fondo

Para mover el texto adecuado, usted debe pensar primero que necesita 10 transiciones eso quiere para conseguir el efecto de movimiento deseado. El Logo Generator necesita por lo menos dos pasos intermedios para contar los movimientos de un video. Según los movimientos de la escritura, debe usted poner las transiciones.

1. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Proyecto nueva" para crear un proyecto nuevo.
2. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Seleccionar la imagen", para cargar la imagen de fondo deseada.

**Recuerde:** Este programa apoya el formato gráfico BMP. Todas las profundidades de colores están permitidas. Los ajustes para el video final tienen que tener en cuenta las cantidades de datos.

#### **Cargar una imagen de fondo:**

3. Todos los archivos del formato \*.BMP se muestra en el índice actual.
4. Cambie si es necesario el disco o el índice para encontrar el archivo deseado.
5. Abre el archivo pulsando el ratón dos veces.
6. La imagen de fondo sale en la previsión.

**Recuerde:** Si usted carga la imagen de fondo, debe usted pulsar con el ratón sobre el botón "Reja" para conectar el horizonte del video. Cambia usted la posición del horizonte. Usted pulsa con el ratón sobre la reja, sigue usted apretando la tecla del ratón y mueve el horizonte en la dirección deseada.

7. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Añadir".
8. Automáticamente sale la transición 1 en la lista de ensaño.
9. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Editar".
10. Automáticamente sale la ventana "Editar - Transición 1".
11. Ahora usted entra con su texto de logo.
12. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "ABC". Automáticamente sale la ventana "Texto y estilo de escritura".
13. Entra usted su texto en el campo de entrega y pone el tipo, estilo y tamaño de escritura

**Recuerde:** Sobre el botón "Ajustes" en el campo de trabajo usted puede cambiar las conturas del textos. Con esta opción usted puede decidir la forma de curva del texto. Según el tamaño veá usted más claro la letra como por ejemplo C, O o G. Como la contación de todos punto necesita mucho tiempo le recomendamos a usted mientras el trabajo con el programa utilizar solamente la cantidad de 1 hasta 3 y usar la cantidad deseada cuando usted quiere producir el video definitivo.

14. En el campo "Color frontol" usted puede seleccionar el color de texto y en el campo "Color del lado" usted puede seleccionar el color de borde. Finalmente usted confirma todas las entradas pulsando el ratón sobre el botón OK
15. Entra usted los valores de posición para la transición 1. sobre los ejes. En la ventana de previsión usted ve como se pone el texto al fondo.
16. Finalmente usted confirma todas las entradas pulsando el ratón sobre el botón OK.
17. Nuevamente usted pulsa con el ratón sobre el botón "Añadir". Automáticamente sale cada transición en la lista de ensaño.

**Recuerde:** Para que usted puede ver cada transición, usted puede dar un nombre con el botón "Cambiar de nombre". Usted puede mover las transiciones también con su botones en orden.

18. En este momento usted tiene la posibilidad de utilizar la función de previsión. Esta función le muestra a usted la película de movimiento atravez del modelo de reja. Asi usted puede controlar rápidamente los ajustes actuales.

**Recuerde:** En el caso necesrio usted puede poner con "Puntos por cada curva" debajo de las opciones de trabajo en 1 para hacer reaccionar los caracteres

19. Usted puede hacer cambios nuevamente. Si usted marca por ejemplo la transición 1 y pulsa después con el ratón naturalmente sobre el botón "Editar".
20. La función de previsión le muestra a usted el movimiento según un modelo. Asi

usted comprobar sus ajustes actuales.

21. Usted marca la transición 1 y pulsa con el ratón sobre el botón "Pasar". Ahora salen todas las transiciones en la lista de ensaño de la posición actual en la previsión.
22. La última reacción en la creación del logo de video está para la contación final y memorización de los clips de video.

**Recuerde:** El último paso para producir un logo de video es la contación y memorización del clip de video. Antes de que comience el paso el proyecto debe ser memorizado. Si no lo ha hecho el programa le pide hacerlo.

23. Dependiendo de los ajustes del video final, puede ser que la producción del video necesita mucho tiempo y mucho sitio en su disco duro. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Opciones" y selecciona el formato de color de 24-Bit, el tamaño de imagen más pequeño y como valor de referencia por ejemplo con 2 transiciones el valor 10 imagenes.
24. Con este botón "Comienzo" empieza usted con la contación y memorización del clip de video.
25. El video listo lo puede ver usted en el Diálogo de ensaño. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Pasar".
26. El video determinado está guardado como Video Para Windows Formato (AVI) y usted lo puede pasar solitario o dentro de otros shows y otras representaciones.

**Recuerde:** Antes de que comience el paso el proyecto debe ser memorizado. Si no lo ha hecho el programa le pide hacerlo.

## Video Morph

### Menú Archivo

#### Nuevo

Con "Nuevo" produce una nueva representación sobre la pantalla. Esa nueva representación se titula "Sin nombre".

Producir una nueva representación:

1. Elije usted "Nuevo" del menú "Archivo".
2. En el caso de que ha cambiado un proyecto abierto y memorizado sale la noticia "¿Quiere memorizar los cambios de (nombre de archivo)?"
3. Produce un nuevo proyecto. El nombre de archivo "[sin nombre]" sale en la línea de título de la ventana de programa.
4. Tintinea usted sobre la ventana Abrir el archivo primero y sobre la ventana Abrir el archivo de meta, para comenzar con el trabajo del proyecto.

#### Abrir

Con esta función carga un proyecto Morph sobre la disquetera.

Abrir un proyecto Morph:

1. Elije usted "Abrir" del menú "Archivo".
2. Todo los archivos del formatos \*.MPH se muestran en el índice actual.
3. Cambia usted si es necesario la disquetera y el índice para encontrar el archivo deseado.
4. Abre usted el archivo con dos tintineados.

#### Memorizar

Después de trabajar con el proyecto Morph puede usted memorizar el trabajo actual con la función "Memorizar" en la disquetera. El proyecto se memoriza debajo del nombre de archivo cual podrá contemplar en la línea de título del programa.

Memorizar el proyecto Morph:

1. Elije usted "Memorizar" debajo el menú "Archivo".
2. El proyecto Morph actual se memoriza debajo del nombre de archivo.
3. Usted puede ahora seguir con su trabajo o empezar con un nuevo proyecto.

**Recuerde:** Si usted quiere trabajar más tiempo con un proyecto, le recomendamos a usted memorizar el trabajo nuevo regularmente.

### **Memorizar como**

Después de trabajar con el proyecto Morph actual puede usted memorizar el trabajo actual con un nuevo nombre de archivo con la función "Memorizar como" en la disquetera.

La función "Memorizar como":

1. Elije usted "Memorizar como" debajo el menú "Archivo".
2. Elije usted el índice y subíndice del proyecto deseado.
3. Dele usted un nombre al archivo o elija usted uno de la lista de selección..
4. Usted lo confirme con OK.

**Recuerde:** Si existe ya un archivo con el mismo nombre en el índice, recibe un adecuado aviso de emergencia.

### **Salir**

Con la ventana "Salir" cierra usted el programa y sale de la pantalla.

Salir del programa:

1. Elije usted "Salir" debajo del menú "Archivo".
2. En el caso de que ha cambiado un proyecto abierto y memorizado sale la noticia "¿Quiere memorizar los cambios de (nombre de archivo)?"
3. Si usted no ha hecho ningún cambio, se cierra el programa y vuelve al administrador de programa.

## **Barra de herramientas**

### **Nuevo**

Con la ventana "Nuevo" produce usted un nuevo proyecto Morph. Este proyecto nuevo se llama automáticamente "Sin nombre".

Producir un nuevo proyecto:

1. Tintinea usted la ventana "Nuevo" de la barra de herramientas.
2. En el caso de que ha cambiado un proyecto abierto y memorizado sale la noticia "¿Quiere memorizar los cambios de (nombre de archivo)?"
3. Produce un nuevo proyectos. El nombre de archivo "[sin nombre]" sale en la línea de título de la ventana de programa.
4. Tintinea usted sobre la ventana Abrir el archivo primero y sobre la ventana Abrir el archivo de meta, para comenzar con el trabajo del proyecto.

### **Abrir**

Con esta función carga un proyecto Morph sobre la disquetera.

Abrir un proyecto Morph:

1. Elije usted "Abrir" del menú "Archivo".
2. Todo los archivos del formatos \*.MPH se muestran en el índice actual.
3. Cambia usted si es necesario la disquetera y el índice para encontrar el archivo deseado.
4. Abre usted el archivo con dos tintineados.

### **Línea vertical**

Las líneas de reja verticales se ponen para definir el sector, que más tarde se transforma, eso quiere decir que el proceso Morph pasa por un cambio.

Poner las líneas verticales:

1. Tintinea usted la ventana "Línea vertical" de la barra de herramientas.
2. Tintinea usted la parte del cuadro que quiere formar una línea. Si ha hecho eso, saldrá una segunda línea con las mismas coordenadas del otro cuadro.

**Recuerde:** Las líneas no se pueden mover. En caso de que quiere hacer eso tendrá que borrar la línea y luego pintarla de nuevo.

**Recuerde:** La cantidad de líneas depende de los cuadros. Generalmente uno puede decir que más objetos de cuadros necesitan también más líneas. A parte de eso produce una cantidad alta de líneas generalmente un mejor efecto Morph.

### **Línea horizontal**

Las líneas de reja horizontales se ponen para definir el sector, que más tarde se transforma, eso quiere decir que el proceso Morph pasa por un cambio.

Poner las líneas horizontales:

1. Tintinea usted la ventana "Línea horizontal" de la barra de herramientas.
2. Tintinea usted la parte del cuadro que quiere formar una línea. Si ha hecho eso, saldrá una segunda línea con las mismas coordenadas del otro cuadro.

**Recuerde:** Las líneas no se pueden mover. En caso de que quiere hacer eso tendrá que borrar la línea y luego pintarla de nuevo.

**Recuerde:** La cantidad de líneas depende de los cuadros. Generalmente uno puede decir que más objetos de cuadros necesitan también más líneas. A parte de eso produce una cantidad alta de líneas generalmente un mejor efecto Morph.

### **Mover el punto de intersección**

Las líneas de reja verticales y horizontales están puestos para definir el sector, que más tarde se transforma, usted puede mover los puntos de intersección, eso quiere decir que el proceso Morph pasa por un cambio.

Mover los puntos de intersección:

1. Tintinea usted la ventana "Mover el punto de intersección" de la barra de herramientas.
2. Tintinea usted al punto de intersección que quiere mover. Usted sigue apretando el ratón y mueve el punto de intersección a la posición que quiera (el punto de intersección solamente se puede mover hasta cierto límite.). Si usted tintinea el punto de intersección, el punto de intersección elegido sale en el otro cuadro en el color rojo.

### **Borrar líneas**

Las líneas de reja están puestos para definir el sector, que más tarde se transforma, usted puede mover los puntos de intersección, eso quiere decir que el proceso Morph pasa por un cambio. A veces también es necesario de borrar algunas líneas.

Borrar las líneas:

1. Tintinea usted la ventana "Borrar líneas" de la barra de herramientas.
2. Tintinea usted a la línea que quiere borrar.

### **Borrar la reja**

Están puestos las líneas de reja para definir el sector que se transforman más tarde, eso quiere decir que en el proceso Morph pasarán muchos cambios. A veces puede ser necesario construir la reja completa de nuevo y por eso borrar todas las líneas.

Borrar la reja:

1. Tintinea usted la ventana "Borrar la reja" en la barra de herramientas.
2. Todas las líneas están borradas.

## Panel de mandos

### Abrir el archivo primero

Con esta función carga usted un cuadro desde la disquetera. Este cuadro sirve como punto de comienzo del Morph.

Abrir el archivo natural:

1. Tintinea usted la ventana "Abrir el archivo primero".
2. Selecciona usted el formato de archivo deseado.
3. Usted cambia si es necesario el índice y la disquetera para encontrar el archivo deseado.
4. Usted abre el archivo con dos tintineados. En el caso de que usted ha elegido un formato de archivo de video, recibe usted un diálogo con cual usted puede elegir un cuadro solitario del video.

**Recuerde:** Para tener mejores resultados el archivo de meta y el archivo primero deberían tener el mismo tamaño y la misma relación de tamaño. Para que saldrá perfectamente, estos archivos tendrían que tener una relación de tamaño 4:3 o 3:4.

### Abrir el archivo de meta

Con esta función carga usted un cuadro desde la disquetera. Este cuadro sirve como punto final del Morph.

Abrir el archivo de meta:

1. Tintinea usted la ventana "Abrir el archivo de meta".
2. Selecciona usted el formato de archivo deseado.
3. Usted cambia si es necesario el índice y la disquetera para encontrar el archivo deseado.
4. Usted abre el archivo con dos tintineados. En el caso de que usted ha elegido un formato de archivo de video, recibe usted un diálogo con cual usted puede elegir un cuadro solitario del video.

**Recuerde:** Para tener mejores resultados el archivo de meta y el archivo natural deberían tener el mismo tamaño y la misma relación de tamaño. Para que saldrá perfectamente, estos archivos tendrían que tener una relación de tamaño 4:3 o 3:4.

## Opciones

Con la ventana "Opciones" usted puede cambiar el ajuste del video de salida.

Los siguientes ajustes están a su disposición:

- \* *Tipo de archivo*
- \* *Tipo de imagen*
- \* *Tamaño de imagen*
- \* *Cuadros*

## Previsión

Con la ventana "Previsión" recibe usted una previsión del Morph actual.

Contemplar el Morph actual:

1. Tintinea usted la ventana "Previsión" del campo de control.
2. Sale el diálogo siguiente.

Los siguientes ajustes están a su disposición:

- \* *Mostrar cuadro*
- \* *Mostrar rejas*

## Comienzo

Con la ventana "Comienzo" puede usted producir como base los ajustes actuales para el video Morph.

Producir un video Morph:

1. Tintinea usted la ventana "Comienzo" del campo de control.
2. Sale un diálogo que le muestra a usted el proceso de los ajustes video.

**Recuerde:** Dependiendo de los ajustes para la salida de video puede ocuparle a usted demasiado tiempo y memorización de disquetera.

## Pasarse

Con la ventana "Pasarse" puede usted producir como base los ajustes actuales para el video Morph.

Pasa el video Morph:

1. Tintinea usted la ventana "Pasarse" del campo de control.
2. Sale el diálogo siguiente.

Los siguientes ajustes están a su disposición:

- \* *Pasar*
- \* *Comienzo*
- \* *Retorno de un paso atrás*
- \* *Regulador de desplazamiento*
- \* *Adelantar un paso*
- \* *Fin*

## Salir

Con "Salir" termina el programa y sale de la pantalla.

Salir del programa:

1. Tintinea usted la ventana "Salir" del campo de control.
2. En el caso de que ha cambiado un proyecto abierto y memorizado sale la noticia "¿Quiere memorizar los cambios de (nombre de archivo actual)?"
3. Sino hizo usted ningún cambio, se cierra el programa y usted vuelve al administrador de programa.

## Producir un video

Con el programa de video de Morph usted puede producir de dos imagens un video. Para conseguir este resultado usted utiliza un efecto de cubrir especial - Morph -. Asi usted produce muy simple un clip de video interesante y con efectos.

El primer paso al producir un Morph es cargar el archivo primero y el archivo de meta. El archivo natural se utiliza como el punto de comienzo del Morph, en cambio se usa el archivo de meta como la meta final del Morph terminado.

**Recuerdo:** Para tener mejores resultados el archivo de meta y el archivo natural deberían tener el mismo tamaño y la misma relación de tamaño. Para que saldrá perfectamente, estos archivos tendrían que tener una relación de tamaño 4:3 o 3:4.

1. Usted pulsa con el ratón sobre el botón Abrir un archivo de video de la barra de herramienta.
2. En su pantalla sale una ventana de dirección nueva. El nombre del archivo [Sin nombre] sale en la raya de título de la ventana de dirección.
3. Pulsa usted con el ratón sobre el botón para ver el objeto antes de pasarlo en la ventana de dirección
4. Selecciona usted el archivo deseado del formato de archivo.

5. Usted cambia si es necesario el índice y el disco para encontrar el archivo deseado.
6. En el caso de que usted ha elegido un formato de archivo de video, recibe usted un diálogo con cual usted puede elegir una imagen solitario del video.
7. Sale la imagen con su nombre de archivo en la ventana.
8. Pulsa usted con el ratón sobre el botón "Abrir el archivo de meta" y repetirlo.
9. Sale la imagen con su nombre de archivo en la ventana.
10. Usted pone ahora las rejas de líneas horizontales y verticales, para definir los sectores que más tarde se van a transformar, eso quiere decir unos cambios en el proceso de Morph. .

**Recuerdo:** La cantidad de líneas depende de las imagenes. Generalmente uno puede decir que más objetos de imagenes necesitan también más líneas. A parte de eso produce una cantidad alta de líneas generalmente un mejor efecto de Morph.

11. Pulsa usted con el ratón sobre la ventana "Añadir la línea vertical" de la barra de herramienta y mover el puntero de ratón sobre una imagen. El puntero de ratón cambia en una cruz.
12. Pulsa usted con el ratón sobre la parte de la imagen que quiere formar una línea. Si ha hecho eso, saldrá una segunda línea con las mismas coordenadas del otra imagen.
13. Pulsa usted con el ratón sobre la ventana " Añadir la línea horizontal" de la barra de herramientas.
14. Pulsa usted con el ratón sobre la parte de la imagen que quiere formar una línea. Si ha hecho eso, saldrá una segunda línea con las mismas coordenadas del otra imagen.

**Recuerdo:** Las líneas no se pueden mover. En el caso de que usted quiere hacer eso, usted debe borrar primero la vieja y después poner un nueva.

15. Pinta usted con las primeras líneas de las rejas un objeto de imagen. Después usted puede poner las líneas para finar la reja y para poner los puntos de intersección.
16. Usted mueve los puntos de intersección hechos para conseguir un efecto de Morph mejor.

**Recuerdo:** Las líneas de reja verticales y horizontales están puestos para definir el sector, que más tarde se transforma, usted puede mover los puntos de intersección, para tener un mejor efecto de Morph en cual se hará el cambio facilmente. Hay dos tipos de puntos de intersección: los puntos de contorno y los puntos de baricentro.

17. Pulsa usted con el ratón sobre la ventana "Mover el punto de intersección" de la barra de herramienta.
18. Pulsa usted con el ratón al punto de intersección que quiere mover. Usted sigue apretando el ratón y mueve el punto de intersección a la posición nueva.

**Recuerdo:** El punto de intersección puede ser movido solamente entre el cuadrado limitado.

19. Si Usted pulsa con el ratón sobre el punto, sale el punto de intersección encima de otra imagen rojo.
20. A veces puede ser necesario para borrar nuevamente cada línea.
21. Pulsa usted con el ratón sobre el botón "Borrar líneas" en la barra de herramienta.
22. Mueve usted la cruz sobre la línea que usted quiere borrar y apretar la tecla de ratón. Después se borra la línea en las dos imagenes.
23. Usted asegura su primer proyecto de Morph en el menú Archivo. El proyecto de Morph está memorizado con la terminación \*.mph sobre su disco duro.

**Recuerdo:** A veces puede ser necesario de construir nuevamente la reja completa y por es útil borrar todas las líneas.

24. Pulsa usted con el ratón sobre la ventana "Borrar la reja" en la barra de herramientas.
25. Todas las líneas están borradas.
26. Pulsa usted con el ratón sobre la ventana "Opciones", para bajar la cantidad de imágenes de la previsión.
27. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Previsión" para ver la línea puesta en el proyecto de Morph.
28. Sale la ventana de previsión. Usted puede seleccionar las imágenes diferentes: solamente la imagen, solamente la reja o dos imágenes.
29. Con la selección de imagen solitaria usted puede pasar un video en los pasos solitarios. La imagen solitaria actual muestra el campo de previsión y la cantidad de las imágenes solitarias análogo al ajuste actual.
30. Los proyectos de Morph están listos, comprobados y mostrados de la previsión, puede usted producir el video de Morph final.
31. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Opciones" del campo de control para cambiar los ajustes del video de salida a los valores deseados.

**Recuerdo:** Selecciona usted más imágenes solitarias para tener el efecto de Morph.

32. Pulsa usted con el ratón sobre la ventana "Comienzo" del campo de control.

**Recuerdo:** En el caso de que ha cambiado un proyecto abierto y memorizado sale la noticia quiere memorizar los cambios de (nombre de archivo).

33. Sale un diálogo que le muestra a usted el proceso de los ajustes video.

**Recuerdo:** Dependiendo de los ajustes para la salida de video puede ocuparle a usted demasiado tiempo y memorización de disco.

34. A penas que terminó de escribir su video, este se memoriza como archivo \*.AVI.
35. Usted pulsa con el ratón sobre el botón "Pasar" del campo de control para ver el video actual de Morph.
36. Sale la ventana de vista y se muestra automáticamente el video. Si usted pulsa con el ratón sobre el botón "Pasar" del campo de control nuevamente puede usted ver el video de nuevo o cada imagen de la película.