

Help File Authors

Thomas Deharde, Rainer Boese & Sharon Dirks
Software Dynamics GmbH
Am Fallturm 5
28359 Bremen
Germany

The Crew

Sharon (Fair y) Dirks
Ted (Tester) Dirks
Randy (Mastermind) Earp
Thomas (Daf) Deharde
Dietmar (Debug) Hufendiek
Andy (Play Boy) Prieß
Johannes (Scan Man) Vogel
Rainer (Data) Boese
Stefan (Biker) Näwe
Nicole (Fractal) Nolting
Lars (Show Man) Schreper

Nathalie Hoffmann (Translator)

Software Dynamics GmbH
Am Fallturm 5
28359 Bremen
Germany

Graphique linéaire

Les images en noir et blanc contiennent des portions de pixels noirs et blancs solides.

Image en demi-tons

Les images en demi tons contiennent des pixels noirs et blancs disposés dans un motif simulant les niveaux de gris.

Copier

Le fragment de photo est provisoirement mémorisé dans un fichier, et conservé jusqu'à ce que la fonction "Copier" soit à nouveau sélectionnée.

Copier dans le presse-papier

Le fragment de photo est copié dans le fichier temporaire (Presse-papiers) Windows. La zone copiée peut alors être insérée dans toute application assistant le fichier intermédiaire.

Faire glisser

Avec cette fonction, vous pouvez amener rapidement un ou plusieurs fichiers voire objets dans une autre fenêtre. Il vous suffit pour cela de marquer les symboles correspondants, puis de les déplacer à l'aide de la souris jusqu'à la position souhaitée.

Lorsque vous déplacez un symbole, le pointeur de la souris prend la forme  ou



, pour signaler que vous pouvez déposer l'objet à l'actuelle position. Lorsque le pointeur prend la forme suivante



, il vous est impossible de déposer l'objet.

Sélectionner avec la souris

La fenêtre de média permet de sélectionner des fichiers avec la souris. Comme dans le gestionnaire de fichiers de Windows, vous sélectionnez les fichiers avec le bouton de la souris et les touches Maj ou STRG.

OK

Cliquez sur le bouton "OK" pour confirmez les paramètres actuels.

Annuler

Cliquez sur le bouton "Annuler" pour invalider les paramètres actuels ou quitter le dialogue sans effectuer de modifications.

Terminer

Cliquez le bouton de commande "Terminer", lorsque vous avez fini de travailler avec le dialogue .

Aide

Cette option affiche l'index du fichier Aide de programme.

Sélectionnez la fonction Aide.

1. Sélectionnez "Aide".
2. Le fichier Aide de programme est affiché.
3. Sélectionnez un thème à partir de la liste offerte ou cherchez le mot-clef de votre choix.

Info

Vous obtenez ici les informations relatives au copyright et au numéro de version de programme.

Power

Cliquez le bouton de commande "Power" pour quitter le programme.

Mot de passe

Si vous désirez définir un mot de passe pour votre économiseur d'écran, activez l'option "Mot de passe".
Si le mot de passe est activé, vous ne pourrez arrêter un économiseur d'écran que si vous connaissez le mot de passe juste.

Définition du mot de passe

Si vous désirez définir un mot de passe pour votre économiseur d'écran, activez l'option "Mot de passe" et sélectionnez la zone "Définition du mot de passe". Entrez ensuite votre mot de passe individuel à l'aide du dialogue.

Si le mot de passe est activé, vous ne pourrez arrêter un économiseur d'écran que si vous connaissez le mot de passe juste.

Info (Informations)

Avec le bouton de commande "Info" vous obtenez des renseignements sur la vidéo sélectionnée.

Début

Avec cette option vous déterminer le point de départ de la vidéo sélectionnée.

Fin

Avec cette option vous déterminez le point où la projection de la vidéo sélectionnée s'achève.

Durée

Avec cette option, vous déterminez la durée de la vidéo sélectionnée.

Contrôle vidéo

Dans cette zone sont affichés le point de départ, la fin, la durée et la position actuelle atteinte de la vidéo sélectionnée. Amenez le pointeur rouge sur la scène que vous désirez visionner.

Champ de contrôle vidéo

Vous pouvez ici déterminer le point de départ, la fin et la durée de la vidéo sélectionnée. Utilisez la souris pour modifier le champ de contrôle vidéo ou l'amener à la position souhaitée.

En arrière

Vous pouvez ici ramener le pointeur rouge en arrière.

Pause

Avec ce bouton vous interrompez la projection de la vidéo sélectionnée. Avec un second clic sur le bouton pause, la projection reprend.

Stop

Avec ce bouton vous arrêtez la projection de la vidéo sélectionnée.

Projeter

Avec ce bouton vous projetez la vidéo sélectionnée à partir de la position indiquée par le pointeur rouge.

En avant

Ici vous pouvez déplacer le pointeur rouge vers l'avant.

Déterminer le début

Avec cette option vous déterminez pendant la projection le point de départ de la vidéo sélectionnée.

Déterminer la fin

Avec cette option vous déterminez pendant la projection la fin de la vidéo sélectionnée.

Test

Ce bouton vous permet de visionner la séquence de la vidéo sélectionnée.

Remplacer

Ce bouton vous permet de remplacer la vidéo sélectionnée par une autre.

Visionnage

Cette zone vous permet de vous rendre compte du résultat obtenu après modification des paramètres relatifs à la vidéo sélectionnée.

Champ de visionnage

Cette zone vous permet de visionner la vidéo sélectionnée.

Taille vidéo

Vous pouvez ici modifier la taille de la vidéo sélectionnée. Choisissez l'option "Custom" et allez dans la fenêtre de visionnage, pour modifier la taille de la vidéo comme vous le désirez.

Visionnage

Cette zone vous permet de visionner l'image vidéo sélectionnée.

Ouvrir

Avec la commande "Ouvrir" vous pouvez charger un nouveau fichier vidéo.

Format d'image

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer l'image vidéo. Vous disposez des formats suivants:

Bitmap 256 couleurs et Bitmap 24-bit.

Numéro d'image

Dans cette zone de texte s'affiche le numéro de l'image actuelle de la vidéo. Entrez le numéro de l'image que vous voulez visionner ou utilisez la sélection image, pour parcourir la vidéo image par image.

Sélection image

Avec la sélection image, vous visionner la vidéo image par image. L'image actuelle s'affiche dans le champ de visionnage.

Format image

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer les images d'arrière-plan.

Vous disposez des formats suivants:

Bitmap 16 couleurs, Bitmap 256 couleurs et Bitmap 24-bit.

Format image

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer les images. Vous disposez des formats suivants:

Bitmap 256 couleurs et Bitmap 24-bit.

Taille

Vous pouvez ici sélectionner la taille sous laquelle vous désirez enregistrer les images d'arrière-plan. Utilisez l'option "Proportions", quand vous désirez conserver les proportions de l'original.

Exporter

Avec le bouton de commande "Exporter" vous pouvez ajouter les images vidéo sélectionnées à la liste des fichiers existants. Ces fichiers sont alors convertis en fichiers *.BMP dans la taille et le format image choisis et copiés dans le répertoire Windows.

Les images converties peuvent maintenant être ajoutées à la liste des images d'arrière-plan.

Importer

Quand vous cliquez le bouton de commande "Importer", un dialogue s'affiche à l'aide duquel vous pouvez convertir des images vidéo en images d'arrière-plan Windows.

Format

Vous pouvez ici sélectionner le format sous lequel vous désirez enregistrer la vidéo. Vous disposez des formats suivants:

256 Farben und 24-Bit Farbe.

Genre de fichier

Vous pouvez ici sélectionner le type sous lequel vous voulez enregistrer la vidéo. Vous disposez des types suivants:

Vidéo pour Windows (AVI)

Taille d'image

Vous pouvez ici sélectionner la taille d'image dans laquelle la vidéo doit être enregistrée.

Images

Vous pouvez ici sélectionner le nombre d'images que doit comporter la vidéo lors de l'enregistrement. Plus le nombre d'images est élevé, plus l'effet de morphing obtenu est fluide.

Visionnage

Cette zone vous permet de visionner la vidéo de morphing sélectionnée.

Par image

Avec ce paramètre vous pouvez suivre les différentes phases du processus de morphing image par image. Quand cette option est activée, vous vous rendez exactement compte lors du visionnage de l'effet obtenu. En raison des calculs nécessaires, cette option est très lente.

Par secteurs

Avec ce paramètre vous pouvez suivre les différentes phases du processus de morphing secteurs par secteurs. Dans ce cas, vous ne voyez au cours du visionnage que la transformation de zones de l'image. Cette option est donc très rapide.

Avant de commencer

Lisez le fichier "Readme".

Le fichier "Readme" comporte les entrées qui, pour des raisons de temps, n'ont pas pu figurer à ce texte.

Configuration matérielle nécessaire

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

IBM PC/AT 80386 ou 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

Configuration logicielle requise

MICROSOFT-DOS 3.1 ou version ultérieure

MICROSOFT-Windows 3.1 ou version ultérieure

Touches de raccourci de l'aide

Les touches de raccourci suivantes sont associées à l' aide:

Echappement	Quitter l'aide
Home	Index
Touche directionnelle gauche	Sujet précédent
Touche directionnelle supérieure	Sujet précédent
Touche directionnelle droite	Sujet suivant
Touche directionnelle inférieure	Sujet suivant
Page Up	Historique

Index

Cette option affiche l'index du fichier Aide de programme.

Sélectionnez la fonction Aide.

1. Sélectionnez "Index" au menu Aide.
2. Le fichier Aide de programme est affiché.
3. Sélectionnez un thème à partir de la liste offerte ou cherchez le mot-clef de votre choix.

Info

Vous obtenez ici les informations relatives au copyright et au numéro de version de programme.

Sélection de l'information sur le programme:

1. Sélectionnez "Info" au menu Aide.
2. L'information relative au programme est affichée.
3. Validez par O.K. pour revenir au programme.

L'utilisation de la souris

La souris est un outil de première importance lorsque vous travaillez avec un programme; elle est représentée à l'écran sous la forme d'un pointeur. La plupart des souris ont deux boutons. Si votre souris a deux boutons, dans ce programme vous utilisez uniquement le bouton gauche.

Vous pouvez également utiliser parallèlement le clavier.

Pour accéder aux commandes, tapez la touche Alt et la lettre soulignée dans le nom de la commande.

Par exemple : vous voulez ouvrir la zone de dialogue d'information programme:

1. Faites la combinaison de touches Alt + A pour ouvrir le menu Aide.
2. Tapez ensuite "O" pour accéder au dialogue d'information programme.

Procédures standard

Ce manuel présume que MS-Windows est déjà installé sur votre ordinateur et que vous vous êtes suffisamment familiarisé avec ses possibilités et fonctions.

Bon nombre d'explications concernant l'utilisation de certaines possibilités de programme ont été réduites au minimum. Sauf indication contraire, la procédure pour la sélection d'une commande ou option de menu est la suivante:

1. Cliquez la commande dans la barre de menu.
2. Les options apparaissent à l'écran.
3. Procédez aux sélections souhaitées en utilisant la liste à dérouler, cliquez avec la souris la case à cocher ou le bouton d'option.
4. Cliquez sur OK pour valider votre choix ou Annuler pour annuler l'opération.

Sélectionnez un menu

Comment effectuer des sélections à partir des menus

Sélectionnez un menu pour afficher les options qu'il contient. Une option affichée en surbrillance peut être sélectionnée ce qui n'est pas le cas des options affichées en grisé.

Déplacer une partie du puzzle

1. Chargez une Photo à l'aide de la commande "Ouvrir" au menu "Fichier".
2. Sélectionnez le nombre et l'orientation des parties du puzzle à l'aide de la boîte de dialogue "Réglages"
3. Sélectionnez "Aperçu", "Statistique" et/ou "Assistance" au menu "Options"
4. Cliquez la partie du puzzle que vous voulez déplacer. Maintenez la touche de la souris en position enfoncée et faites glisser la partie du puzzle à la position souhaitée.
5. Relâchez la touche de la souris. La partie du puzzle se trouvant à cet endroit est placée là où se trouvait avant la partie déplacée.
6. Si vous avez choisi l'option "Rotation" sous "Réglages", vous pouvez faire pivoter la partie du puzzle soit en la cliquant deux fois avec la touche gauche de la souris soit une fois avec la touche de droite.

Aperçu

La fonction "Aperçu" vous permet d'obtenir une reproduction de l'original qui vous facilite la solution du puzzle.



Quittez la fonction "Aperçu" pour rendre la solution du puzzle un peu plus difficile.

Statistique

La case statistique vous fournit des informations sur l'état actuel du cliché Photo CD, le nombre de coups joués, l'état du jeu et le temps déjà joué.



Si vous n'avez pas réussi à résoudre le puzzle avant la fin du jeu, l'état du jeu est sauvegardé dans le sous-répertoire Puzzle. Si vous relancez le programme, l'état précédent du jeu est reconstitué et vous pouvez continuer à jouer à l'endroit où vous vous êtes arrêté la fois précédente. L'horloge du jeu est relancée dès que vous avez déplacé la première partie du puzzle.

Assistance

Vous pouvez demander de la fonction "Assistance" si vous êtes au bout de vos ressources (si vous avez par exemple un nombre élevé de parties de puzzle).

Travailler avec la fonction "Assistance":

1. Sélectionnez la case "Assistance" au menu "Options"
2. Cliquez la partie du puzzle que vous désirez déplacer. Elle s'entoure d'un cadre rouge.
3. Une seconde partie du Puzzle est aussi entourée d'un cadre rouge et indique ainsi la position de destination de la partie sélectionnée.
4. Cliquez la partie du puzzle que vous voulez déplacer. Maintenez la touche de la souris en position enfoncée et faites glisser la partie du puzzle à la position souhaitée.
5. Relâchez la touche de la souris. La partie du puzzle se trouvant à cet endroit est placée là où se trouvait avant la partie déplacée.
6. Si vous avez choisi l'option "Rotation" sous "Réglages", vous pouvez faire pivoter la partie du puzzle soit en la cliquant deux fois avec la touche gauche de la souris soit une fois avec la touche de droite.

Réglages

Ce dialogue vous permet de définir le nombre des parties d'un puzzle et de décider si celles-ci devront pivoter ou non.

- | | |
|----------|--|
| Rangées | Vous pouvez entrer ici jusqu'à 16 rangées voire 16 parties dans le sens vertical. |
| Colonnes | Vous pouvez entrer ici jusqu'à 16 colonnes voire 16 parties dans le sens horizontal. |
| Rotation | Cette option permet de faire pivoter un nombre quelconque d'éléments du puzzle. Vous augmentez ainsi le degré de difficulté du puzzle. |
| OK | Cliquez OK pour valider les paramètres. |
| Annuler | Cliquez Annuler pour mettre fin au dialogue sans sauvegarder vos paramètres. |



Si vous avez choisi l'option "Rotation" sous "Réglages", vous pouvez faire pivoter la partie du puzzle soit en la cliquant deux fois avec la touche gauche de la souris soit une fois avec la touche de droite.

Mélanger

La commande "Mélanger" vous permet de mélanger les parties du puzzle et de les répartir à nouveau. Si vous chargez une nouvelle Photo, les parties du puzzle sont mélangées et classées en fonction de la définition adoptée sous "Réglages".

Vous avez la possibilité de remélanger les parties à tout instant pendant que vous travaillez sur votre puzzle.

Résoudre

Avec la commande "Résoudre", toutes les parties du puzzle sont agencées dans le bon ordre et l'image complète résolue est visualisée.



Utilisez cette commande si vous vous trouvez dans une impasse.

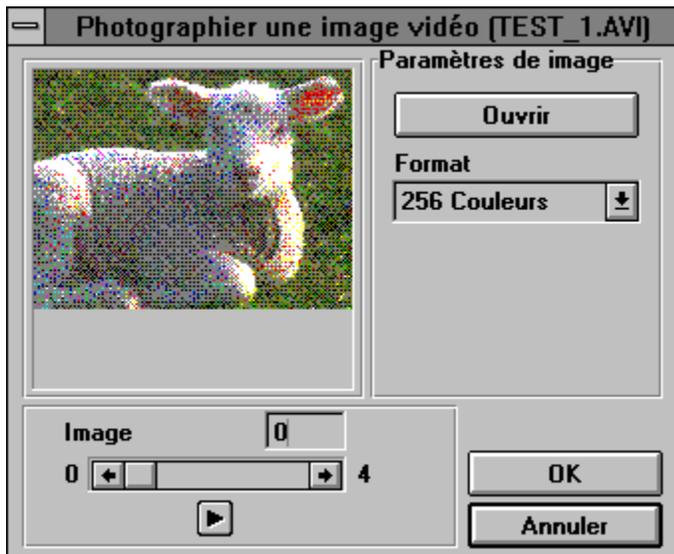
Photographier une image vidéo

Avec cette fonction, vous chargez une image d'un fichier vidéo.

Pour charger une image d'une vidéo:

1. Dans le menu "Fichier", choisissez "Photographier une image vidéo".
2. Le dialogue "Ouvrir" s'affiche à l'écran.
3. Si nécessaire, changez de lecteur, de répertoire et de type de fichier pour trouver le fichier recherché.
4. Confirmez votre sélection en cliquant deux fois sur le nom du fichier.
5. Le dialogue Photographier une image vidéo s'affiche. Sélectionnez l'image désirée et confirmez avec OK.
6. L'image sélectionnée est maintenant affichée sous la forme d'un puzzle, conformément aux valeurs choisies dans la rubrique Réglages.

Photographier une image vidéo



Ouvrir un fichier image

Avec cette commande, vous chargez un fichier image à partir du disque dur..

Pour charger une image:

1. Dans le menu "Fichier", choisissez "Ouvrir fichier image".
2. Le dialogue "Ouvrir" s'affiche à l'écran.
3. Si nécessaire, changez de lecteur, de répertoire et de type de fichier pour trouver le fichier recherché.
4. Confirmez votre sélection en cliquant deux fois sur le nom du fichier.
6. L'image sélectionnée est maintenant affichée sous la forme d'un puzzle, conformément aux valeurs choisies dans la rubrique Réglages.

Quitter

Cette commande est utilisée pour termine le programme.

Comment quitter le programme:

1. Sélectionnez "Quitter" à partir du menu "Fichier".
2. Si, en fin de programme, vous n'avez pas encore résolu le puzzle, l'état actuel du puzzle est sauvegardé dans le sous-répertoire. Vous pouvez alors retravailler votre puzzle à tout instant.



Fichier Aide Video Puzzle

Glossaire

[Introduction](#)

[Informations Générales](#)

[Fichier](#)

[Jeu](#)

[Options](#)

[Aide](#)

Introduction

Software Dynamics Video Puzzle vous souhaite la bienvenue!

Avec le puzzle vidéo, 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.

Informations Générales

[Avant de commencer](#)

[Configuration matérielle nécessaire](#)

[Configuration logicielle requise](#)

[L'utilisation de la souris](#)

[Procédures standard](#)

[Sélectionnez un menu](#)

[Touches de raccourci de l'aide](#)

[Déplacer une partie du puzzle](#)

[Marque déposée](#)

Fichier

Photographier une image vidéo

Ouvrir fichier image

Quitter

Jeu

Réglages

Mélanger

Résoudre

Options

Aperçu
Statistique
Assistance

Aide

Index

Info

Marque déposée

Microsoft, MS-DOS et Windows sont une marque déposée de Microsoft Corporation.
Video Puzzle est une marque de Software Dynamics GmbH.

