

honestech
Claymation Studio 2.0

Guía del Usuario



Acuerdo de licencia de usuario final

IMPORTANTE: LEA LOS SIGUIENTES TÉRMINOS Y CONDICIONES ATENTAMENTE ANTES DE CONTINUAR CON LA INSTALACIÓN.

SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTAS CONDICIONES, RETIRE RÁPIDAMENTE EL SOFTWARE DEL ORDENADOR Y DEVUELVA EL SOFTWARE INCLUIDA LA DOCUMENTACIÓN, A SU PROVEEDOR, Y LE SERA DEVUELTO SU DINERO. SI HA DESCARGADO ESTE SOFTWARE, DESINSTÁLELO DEL ORDENADOR Y PÓNGASE EN CONTACTO CON SU PROVEEDOR PARA SOLICITAR EL REEMBOLSO.

En este acuerdo de licencia (el "Acuerdo de licencia"), usted (a título individual o como entidad), el comprador de los derechos de licencia que concede este Acuerdo de licencia, se denominará "usuario con licencia" o "Usted". **Honest Technology** se denominará "Otorgante de licencia".

La versión actual del software adjunto ("Software") y de la documentación ("Documentación") se denominarán colectivamente como "Producto con licencia". El Otorgante de licencia debe suministrar el hardware con el Producto con licencia ("Hardware")

1. Licencia

En virtud de los términos y condiciones de este Acuerdo de licencia, el Software es propiedad del Otorgante de licencia y está protegido por la ley de Copyright. Mientras el Otorgante de licencia siga siendo propietario del Software, el Otorgante de licencia otorga al Usuario de licencia, tras la aceptación de éste del Acuerdo de licencia, la licencia limitada y no exclusiva de utilizar una copia de la versión actual del Producto con licencia como se describe abajo. El Software se "utiliza" en un ordenador cuando se carga en la memoria temporal (es decir, RAM) o se instala en la memoria permanente (es decir, disco duro, CD-ROM u otro dispositivo de almacenamiento) de ese ordenador, excepto una copia instalada en un servidor de red para el único fin de la distribución en otro ordenador, que no se considera "en uso". Salvo lo que modifique el anexo de la licencia que acompaña este Acuerdo de licencia, los derechos y obligaciones del Usuario de licencia con respecto a la utilización de este Software son los siguientes:

Puede:

- I. Utilizar el Software para uso comercial o de negocios en el modo que describe la Documentación.
- II. Use el Software para compartir la conexión de Internet, transferir datos, archivos e imágenes del modo que describe la Documentación.

No puede:

- I. Copiar la documentación que acompaña al Software.
- II. Emitir sublicencias o arrendar cualquier parte del Software.
- III. Realizar una duplicación ilegal del software.

2. **Copyright y secretos de fabricación.** Todos los derechos del Producto con licencia, pero sin limitación, copyrights y derechos de secretos de fabricación, pertenecen al Otorgante de licencia, y éste tiene derecho a cada copia del Software. El Producto con licencia está protegido mediante las leyes de copyright de Estados Unidos y mediante las disposiciones de tratados internacionales.
3. **Término.** Este Acuerdo de licencia tiene efecto hasta que se termine. El Usuario de licencia puede terminar este Acuerdo de licencia si aquél incumple alguno de los términos y condiciones que contiene. Tras la terminación de este Acuerdo de licencia por alguna razón, el Usuario de licencia devolverá al Otorgante de licencia o destruirá el Producto con licencia y todas las copias del Producto con licencia. Si lo solicita el Otorgante de licencia, el Usuario de licencia acepta certificar por escrito que todas las copias del Software se han destruido o devuelto al Otorgante de licencia. Todas las disposiciones de este Acuerdo relativo a renunciaciones de garantías, limitación de responsabilidad, soluciones o daños y perjuicios y los derechos de propiedad del Otorgante de licencia sobrevivirán a la terminación.
4. **Código ejecutable.** El Software se distribuye en el código ejecutable únicamente. El Usuario de licencia no utilizará técnicas de ingeniería inversa, alterará la compilación ni desmontará el Software.

5. Garantía limitada

- a. El Otorgante de licencia no garantiza que las funciones que contiene el Hardware y el Producto con licencia cumplan los requisitos del Usuario con licencia o que el funcionamiento del Software y el Hardware no se vean interrumpidas o que no tengan errores. El Otorgante de licencia garantiza que los medios con que se suministra el Software y el hardware no contienen defectos en materiales y en mano de obra con el uso normal durante un periodo de treinta (30) días desde la fecha de entrega ("Periodo de garantía"). Esta Garantía limitada será nula cuando el error del medio en que se suministra el Software se deba a accidentes, abuso o aplicación incorrecta.
- b. SALVO LO QUE SE INDICA ARRIBA, EL PRODUCTO CON LICENCIA SE SUMINISTRA "TAL CUAL" SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, PERO SIN LIMITACIÓN, GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD E IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, Y EL RIESGO TOTAL EN CUANTO A LA CALIDAD Y RENDIMIENTO DEL HARDWARE Y DEL PRODUCTO CON LICENCIA ES CON LICENCIA.

6. Limitación de la responsabilidad

- a. La única obligación o responsabilidad del Otorgante de licencia y la única solución del usuario de licencia en virtud de este acuerdo será la sustitución de medio defectuoso en el que se entrega el software o el hardware conforme a la garantía limitada mencionada.
- b. En ningún caso el otorgante de licencia será responsable por daños consecuentes, accidentales o indirectos incluidos, sin limitación, pérdida de datos o de información, pérdida de beneficios, pérdida de ahorros, interrupción de negocios u otras pérdidas de dinero, que surjan del uso o de la disponibilidad de uso del software o de la documentación o de cualquier hardware, aunque se haya advertido al otorgante de licencia de la posibilidad de dichos daños, o por reclamaciones de terceros.

7. General

- a. El Software y Hardware que suministre el Otorgante de licencia al Usuario de licencia no se exportará ni reexportará si incumple alguna de las disposiciones de exportación de Estados Unidos o de otra jurisdicción aplicable. Será nulo todo intento de emitir sublicencias, asignar o transferir alguno de los derechos, deberes u obligaciones de este acuerdo. Este Acuerdo se regirá y se interpretará en virtud de las leyes del Estado de Nueva Jersey, Estados Unidos de América, sin hacer referencia a sus conflictos de disposiciones legales. El Otorgante de licencia y el Usuario de licencia aceptan que la Convención de Contratos para la Venta Internacional de Productos de las NU no se aplicará en este Acuerdo de licencia.
- b. Este Acuerdo de licencia sólo puede modificarse o enmendarse mediante un anexo de licencia escrito que acompañe a este Acuerdo de licencia o mediante un documento escrito que firme usted y el Otorgante de licencia. Las licencias de sitio y otros tipos de licencias de empresa están disponibles a solicitud. Póngase en contacto con el Otorgante de licencia o con su proveedor para obtener información adicional.
- c. Cualquier controversia o reclamación que surja de o en relación a este Acuerdo, o el incumplimiento de este Acuerdo, se resolverá mediante arbitraje que administrará la American Arbitration Association (Asociación Americana de Arbitraje) en virtud de sus Commercial Arbitration Rules (reglas de arbitraje comercial) y su Sentencia tras el laudo que pronuncie el árbitro puede presentarse en cualquier tribunal que tenga jurisdicción del mismo. El arbitraje se celebrará en Nueva Jersey, Estados Unidos de América.

Si tiene otras cuestiones relativas a este Acuerdo de licencia, o si desea ponerse en contacto con el Otorgante de licencia por alguna razón, llame a Honest Technology.

Copyright 2008

Honest Technology Inc.

Todos los derechos reservados.

Contenido

Acuerdo de licencia de usuario final	2
Contenido	4
1. Acerca de honestech Claymation Studio 2.0	6
1.1. ¿Qué es el Claymation Studio?	6
1.2. Requerimientos Mínimos del Sistema	6
2. Instalación y Desinstalación del honestech Claymation Studio 2.0	7
2.1. Instalación del honestech Claymation Studio	7
2.2. La desinstalación del honestech Claymation Studio 1.0	12
3. Interfaz de Programa	14
3.1. Menú	14
3.2. Pantalla de Presentación	15
3.3. Panel de Control	15
3.4. Tablero de Viñetas	16
4. Administración de Proyectos	17
4.1. ¿Qué es un proyecto?	17
4.2. Crear un Proyecto Nuevo	17
4.3. Abrir un Proyecto	17
4.4. Guardar un Proyecto	18
5. Captura	19
5.1. Seleccione un Dispositivo tipo Cámara	19
5.2. Configuración de la Cámara	20
5.3. Capturar Imágenes	22
5.4. Captura Automática	24
5.5. Clave de Color	24

5.6. Rotoscopio	27
5.7. Revise sus cuadros	28
6. Tablero de Viñetas	29
6.1. Agregar un Cuadro o varios Cuadros con Imágenes	29
6.2. Cortar un(os) Cuadro(s)	30
6.3. Para Copiar un(os) Cuadro(s)	30
6.4. Pegar un(os) Cuadro(s).....	31
6.5. Desplazar Cuadros	32
6.6. Suprimir un(os) Cuadro(s).....	33
6.7. Insertar un(os) Cuadro(s) en Blanco.....	34
6.8. Agregar un Título de Introducción o Créditos Finales	35
7. Grabación de Audio	36
7.1. Grabar Audio.....	36
7.2. Suprimir Audio.....	37
7.3. Agregar Música de Fondo	38
8. La Creación de Videos de Salida	40
8.1. Ajustes del Formato WMV	41
8.2. Ajustes del Formato AVI	43
8.3. Ajustes del Formato MPEG	45
9. Teclas de Acceso Directo	47

1. Acerca de honestech Claymation Studio 2.0

1.1. ¿Qué es el Claymation Studio?

Con el programa Claymation Studio se puede crear fácilmente video tipo stop-motion. Captura imágenes utilizando una cámara digital, una cámara web o una cámara de video DV y agregue imágenes de trasfondo, audio y música para crear sus propias películas de stop-motion. Se facilita y es más rápida que nunca la captura de imágenes con las nuevas características de auto captura. Las opciones de cuadrícula y clave le ayudarán a hacer los movimientos de sus personajes más precisos y exactos, que dará como resultado una animación de calidad profesional. Al utilizar un trasfondo de color sólido y la función de clave de color, usted podrá llevar su animación a un nivel más alto al poder posicionar su personaje en el lugar que su imaginación dicte. Hasta puede aplicar la clave de color a las fotografías existentes que usted tenga.

1.2. Requerimientos Mínimos del Sistema

- Sistema Operativo: XP, Vista
- Procesador: Pentium IV 1.8GHz o equivalente
- Memoria: 128MB de RAM (se recomiendan 256MB o más)
- Espacio Libre en el Disco Duro: 50MB para la instalación del programa y 10GB para crear un DVD (se recomienda 20GB)
- Microsoft DirectX 9.0 o superior
- Windows Media Format SDK 9 o superior
- Windows Media Player 7 o superior
- Imagen de entrada: JPEG, BMP, PNG, GIF
- Audio de entrada: MP3, WAV
- Video de Salida: AVI, WMV, MPEG
- Captura de Video: Cámara Web, Cámara de Video DV
- Captura de Audio: Micrófono, etc.

2. Instalación y Desinstalación del honestech Claymation Studio 2.0

Nota: Para optimizar el rendimiento del producto y de tu computadora, se recomienda la defragmentación del Disco Duro (HDD por sus siglas en inglés) antes de instalar el software de honestech Claymation Studio. También, si hay algún software de seguridad instalado en tu PC que pueda bloquear o interferir con la instalación o desinstalación del software, por favor deshabilítelo o apáguelo antes de instalar o desinstalar el software.

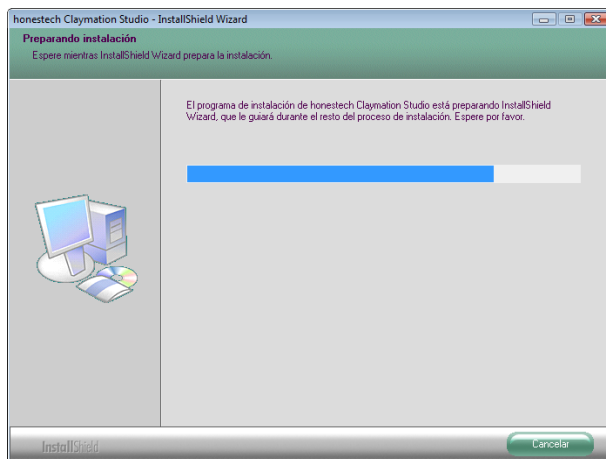
2.1. Instalación del honestech Claymation Studio

2.1.1. Inserta el CD de instalación en tu lector de CD/DVD de tu computadora. La instalación debe de iniciar automáticamente.

Nota: Si la instalación no inicia automáticamente, selecciona Ejecutar del Menú de Inicio de Windows. Después tecllea "d:\autorun" en la ventana de diálogo de Ejecutar (asumiendo que el CD de instalación está en el dispositivo D). También puedes hacer un clic doble en el archivo "Setup.exe" que está en el CD de instalación para iniciar así la instalación.

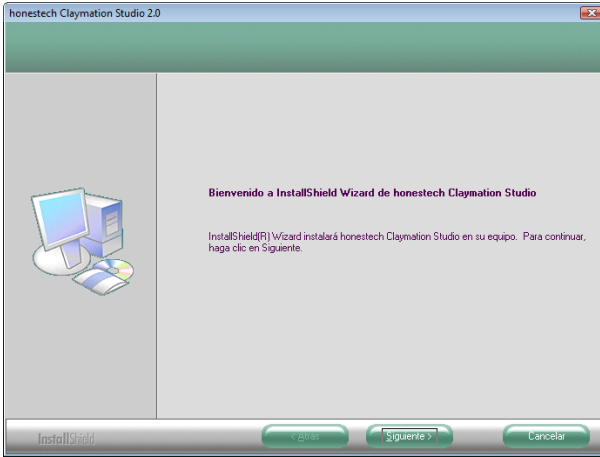
2.1.2. Has clic en el botón de **[Instalar]** para iniciar la instalación de honestech Claymation Studio 2.0.

2.1.3. El proceso de instalación iniciará con la siguiente pantalla.

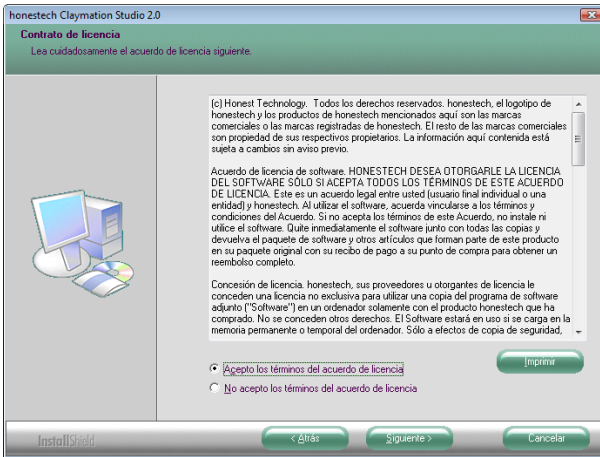


8. honestech

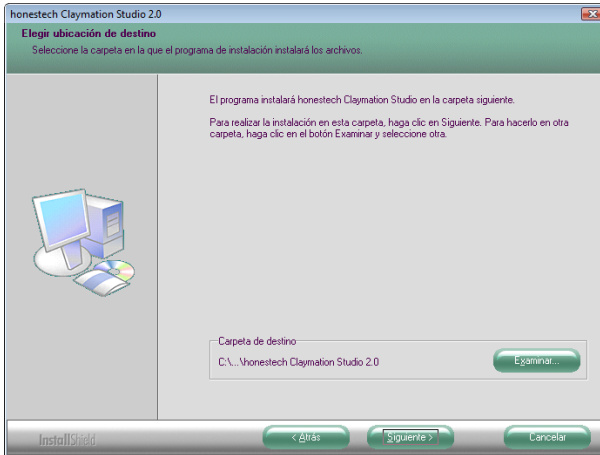
2.1.4. La siguiente pantalla de bienvenida aparecerá. Has clic en **[Siguiente>]** para continuar.



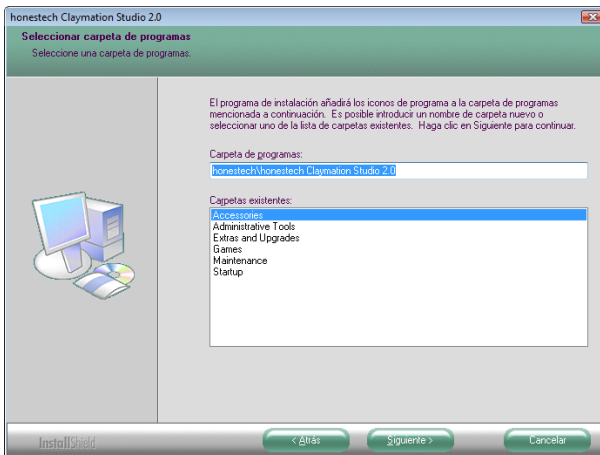
2.1.5. Aparecerá el Contrato de Licenciamiento como se muestra a continuación; lee el contrato y si aceptas las condiciones, selecciona **[Si]** para continuar.



2.1.6. Aparecerá la pantalla de Selección de la Localidad Destinada como se muestra a continuación. Acepta la predeterminada o cambia la localidad de la instalación haciendo clic en el botón de cambio. Cuando estés listo para instalar el Claymation Studio, has clic en **[Siguiete >]** para continuar.



2.1.7. A continuación se presentará la pantalla de Selección de la Carpeta del Programa. Acepta la carpeta predeterminada o escoge una carpeta para el programa y después has clic en **[Siguiete >]** para continuar.

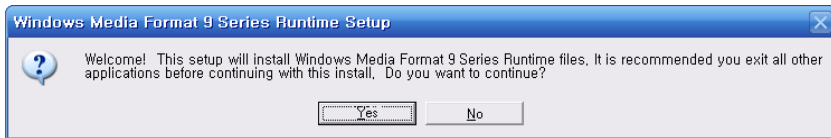


10. honestech

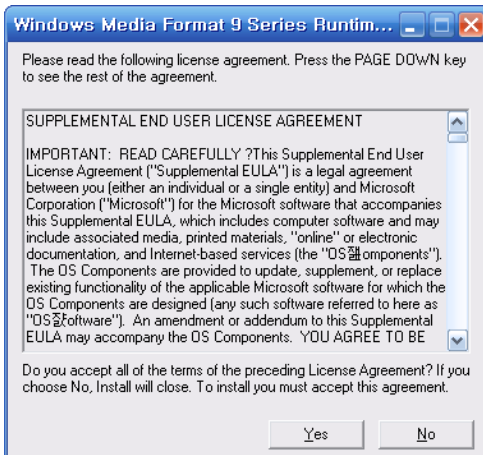
2.1.8. Aparecerá la pantalla que muestra el estado de la instalación como se muestra a continuación. Este paso sucede automáticamente.



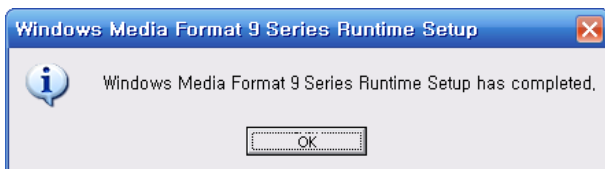
2.1.9. La ventana de Configuración de Medios Ejecutables de Windows aparecerá; has clic en **[Si]** para continuar.



2.1.10. La ventana del Contrato de Licenciamiento de Medios Ejecutables de Windows aparecerá; has clic en **[Si]** para continuar.

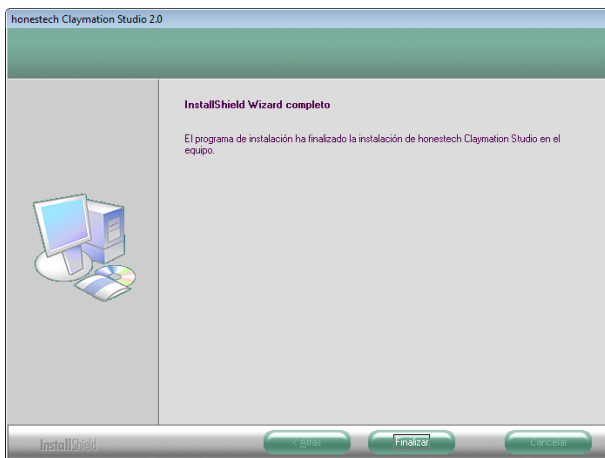


2.1.11. Los archivos se instalarán automáticamente y aparecerá la siguiente ventana de terminación. Has clic en **[OK]** para terminar la Configuración de Medios Ejecutables de Windows.



Nota : La instalación de Windows Media Format 9 NO es necesaria para los sistemas de Windows Vista. Este paso solo se presentará en sistemas de Windows XP.

2.1.12. Ya se terminó la Configuración del Claymation Studio; has clic en **[Finalizar]** para completar la instalación.

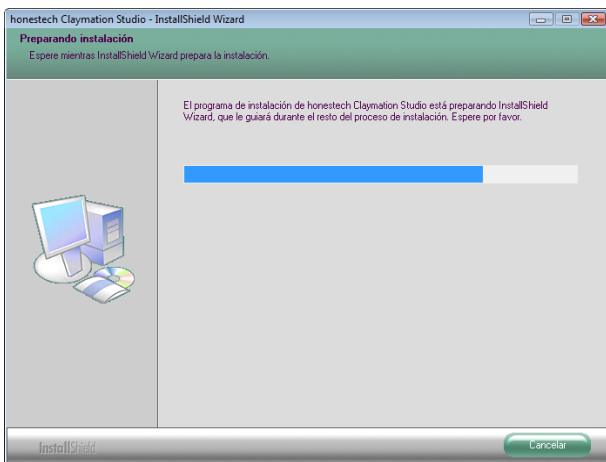


2.2. La desinstalación del honestech Claymation Studio1.0

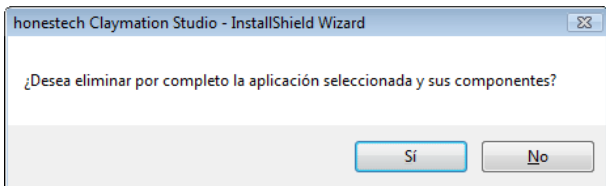
2.2.1. Desinstale honestech Claymation Studio 1.0 utilizando su propio archivo de desinstalación o el Agregar o Quitar Programas en el Panel de Control.

2.2.1.1. Para desinstalar utilizando el archivo de desinstalación: desde la barra de tareas, Inicio → Todos los Programas → honestech Claymation Studio 1.0 y has clic en Desinstalar honestech Claymation Studio 1.0

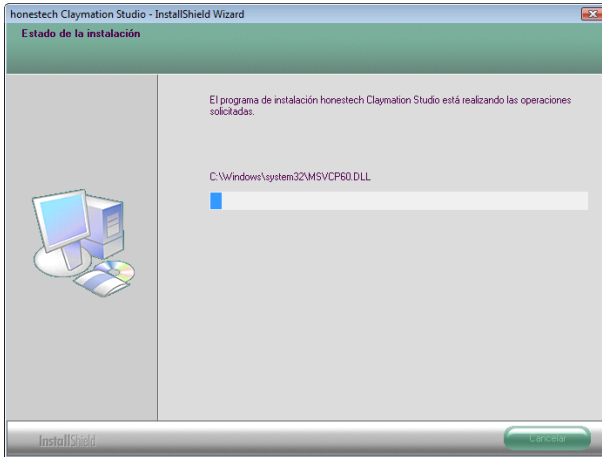
2.2.1.2. Para desinstalar con Agregar o Quitar Programas: desde la barra de tareas, ve a Inicio → Panel de Control → Agregar o Quitar Programas. Selecciona honestech Claymation Studio 1.0 y has clic en el botón de Cambiar/Quitar.



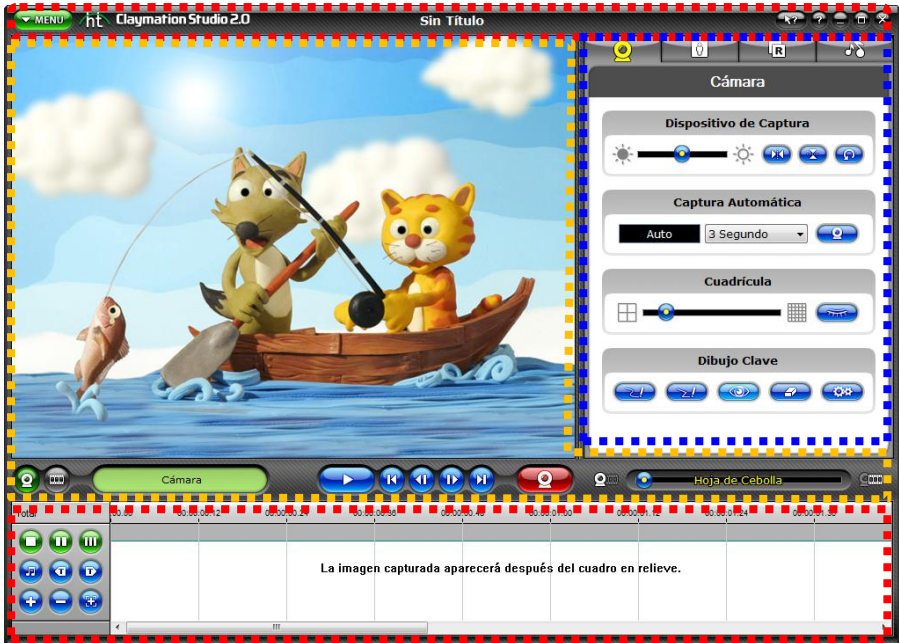
2.2.1.3. Has click en **[Si]** para confirmar y desinstala el programa.



2.2.2. Has clic en **[Terminar]** para completar y salir del proceso de desinstalación.



3. Interfaz de Programa



3.1. Menú

1. Opciones del Menú
 - Administre proyectos (nuevo, abrir y abrir/guardar como)
 - Crear contenido de salida
 - Ajustes

2. Ayuda de Herramientas
 - La Ayuda de Herramientas provee información útil respecto a ciertas características y su uso.
 - i. Haga clic en el botón de **Ayuda de Herramientas**



- ii. Mueva su cursor y colóquelo sobre cualquier pestaña o botón sobre el que desea saber más datos. Si la Ayuda de Herramientas se puede aplicar, el cursor del ratón se

cambiará a .

- iii. Haga clic en la pestaña o botón y una ventana de información se presentará para describir sus características específicas y su uso.
3. Ayuda
 4. Minimizar
 5. Maximizar
 6. Cerrar

3.2. Pantalla de Presentación

1. Pantalla de captura y presentación preliminar del cuadro.
2. Presentación Preliminar Activada/Desactivada
3. Sobreponer imagen

3.3. Panel de Control

1. Cámara
 - A. Control de Brillantez
 - B. Voltrear Imagen
 - C. Cuadrícula
 - D. Dibujar con Clave
 - E. Captura Automática
2. Clave de Color
 - A. Presentación preliminar de cuadros capturados
 - B. Abrir y ver imágenes de trasfondo
 - C. Ajuste de la sección manual de clave de color
 - D. Opción de máscara
3. Rotoscopio
 - A. Abrir la imagen de referencia
 - B. Control de transparencia

4. Audio

- A. Presentación preliminar de cuadros capturados
- B. Abrir y ver imágenes de trasfondo
- C. Ajuste de la sección manual de clave de color
- D. Opción de máscara

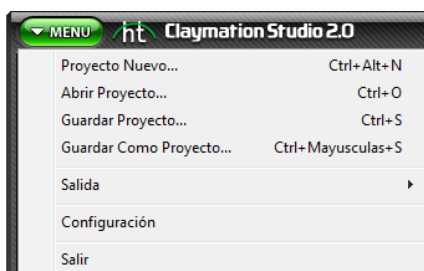
3.4. Tablero de Viñetas

- 1. Organización de los cuadros capturados
- 2. Ajuste del tamaño de la imágenes en miniatura
- 3. Editar los cuadros (cortar, copiar y pegar)
- 4. Agregar audio
- 5. Agregar texto y títulos


4. Administración de Proyectos

4.1. ¿Qué es un proyecto?


Un archivo de proyecto es un archivo de referencia pequeño que apunta al programa hacia su contenido de Claymation (imágenes, grabaciones de audio, títulos, et.) que típicamente fueron guardados en otras partes de su computadora. Un archivo de proyecto no contiene su trabajo en sí; pero indica que archivos se requieren y que trabajo ha efectuado usted en referencia a ese proyecto en particular.




4.2. Crear un Proyecto Nuevo

1. Haga clic en  y seleccione **Proyecto Nuevo** para crear un proyecto. (Tecla de acceso directo: Ctrl+Alt+N)
2. Si actualmente está trabajando en otro proyecto, el programa le preguntará si quiere guardar su trabajo actual.

4.3. Abrir un Proyecto


1. Haga clic en  y seleccione **Abrir Proyecto** para abrir un proyecto existente. (Tecla de acceso rápido: Ctrl+O)
2. Si actualmente está trabajando en otro proyecto, el programa le preguntará si quiere guardar su trabajo actual.
3. Seleccione un archivo de proyecto y haga clic en **Abrir**.

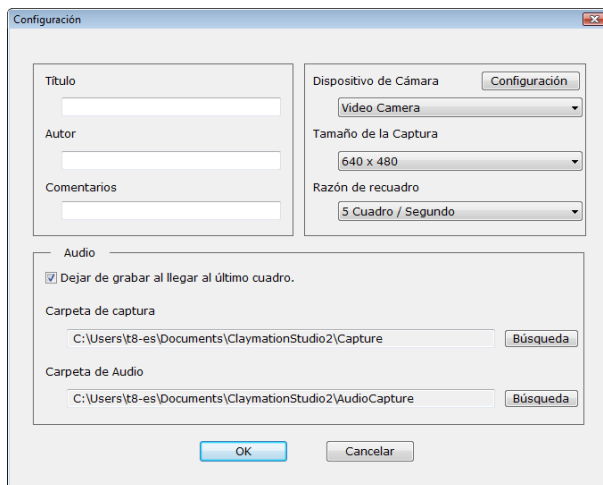
4.4. Guardar un Proyecto

1. Haga clic en  y seleccione **Guardar Proyecto** para guardar el proyecto actual.
(Tecla de acceso directo: Ctrl+S, Ctrl+Mayusculas+N)
2. Si desea guardar el proyecto con un nombre diferente, seleccione **Guardar Proyecto Como...** Después, seelccione una carpeta, un nombre de su proyecto y haga clic en **Guardar**.

5. Captura

5.1. Seleccione un Dispositivo tipo Cámara

- Haga clic en  y seleccione **Ajustes**. La ventana de Ajustes se abrirá como se muestra a continuación.




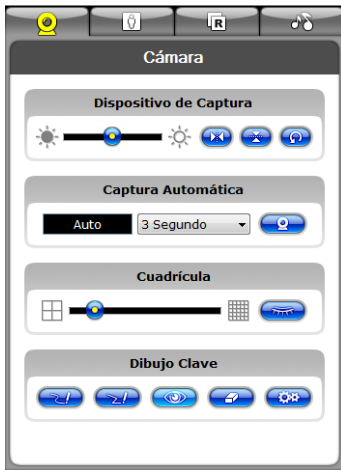
- Dispositivo tipo Cámara Seleccione una cámara de la lista de dispositivos disponibles.
 - Su cámara ya debe de estar conectada a su PC y debe de estar instalada adecuadamente. Por favor consulte el manual de instalación de su cámara o cámara de web para mayores detalles.
- Tamaño de la Captura Seleccione la resolución de la captura.
- Razón de Cuadros: Ajuste el número de cuadros que se representarán por segundo. Las razones de cuadros más altas le darán una reproducción de video más fina pero se requieren más cuadros.
- Ajustes Opcionales
 - Puede teclear el "Titulo", "Autor" y "Comentarios" de su proyecto.

5.2. Configuración de la Cámara





Usted puede utilizar varias herramientas que la ayudarán a crear o modificar sus personajes.

La pantalla de presentación se cambiará al modo de captura.


1. Haga clic en  para acceder a las opciones de la cámara.




A. Dispositivo de Captura

-  : ajuste de brillantez
-  : voltee la imagen horizontalmente (imagen en el espejo)
-  : voltee la imagen verticalmente
-  : regresar a los ajustes predeterminados






B. Cuadrícula: Despliega una cuadrícula en la ventana que ayuda a los usuarios a ajustar sus personajes con mayor exactitud.

-  : Controle el tamaño de la cuadrícula






utilizando la barra deslizador.

-  : Active o Desactive la cuadrícula.

C. Dibujar con Clave: Para hacer un dibujo en la ventana de Captura

-  : Dibujo a pulso
-  : Dibujo Lineal
-  : Mostrar o Esconder las líneas clave del dibujo
-  : Borrar las líneas clave del dibujo
-  : Seleccionar el color y espesor de las líneas

5.3. Capturar Imágenes

1. Haga clic en  para cambiar la pantalla de presentación al modo de captura.
 -  : Cambiar al modo de captura - la pantalla de presentación mostrará la imagen proveniente de la cámara.
 -  : Cambiar al modo de presentación preliminar - la pantalla de presentación mostrará la imagen proveniente del tablero de viñetas.
2. Coloque su personaje enfrente de la cámara. Usted verá su personaje u objeto en la pantalla de presentación.
3. Haga clic en  para capturar su primera imagen. Esta imagen se agregará a la ventana del Tablero de Viñetas como un cuadro.
4. Una vez capturado el primer cuadro, ajuste su personaje u objeto ligeramente y capture su próximo cuadro.
5. Arrastre el  hacia la izquierda o derecha para controlar el nivel de transparencia de la imagen o cuadro previo en comparación a la nueva imagen o cuadro.

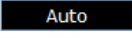
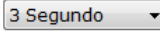



- La característica "Hoja de Cebolla" le permite sobreponer la posición o el cuadro anterior con el cuadro actual en modo transparente para ayudarle a perfeccionar la imagen del siguiente cuadro. Esto le provee de una guía para su animación.
6. Continue moviendo su personaje levemente a través de su acción y capture cada nueva posición con su cámara. Esto creará la ilusión de movimiento cuando la serie de cuadros se reproduzcan secuencialmente.




5.4. Captura Automática

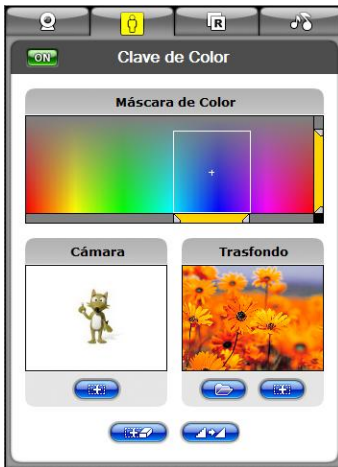
La captura automática le permite capturar automáticamente imágenes de su personaje en intervalos de tiempo predefinidos sin tener que hacer clic en el botón de captura. La pantalla de presentación se cambiará al modo de captura.



-  : Despliega la velocidad de la auto captura.
-  : Defina la velocidad de la auto captura (por ejemplo, capturar automáticamente un cuadro cada 5 segundos).
-  : Iniciar la captura

5.5. Clave de Color

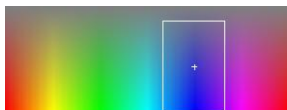
Para elevar el nivel de sofisticación de su grabación, usted puede utilizar la característica de "Clave de Color" que funciona similarmente al efecto visual de Pantalla Verde que se utiliza comunmente en la industria del cine y programas de noticias cuando se presenta el estado del tiempo.

1. Haga clic en  para acceder a las opciones de clave de color.



2. Haga clic en  /  para activar o desactivar el efecto de clave de color.
3. Haga clic en la pantalla de presentación para seleccionar el color de la clave de

color utilizando este  apuntador del ratón



4. : El signo "+" indica el color seleccionado y el cuadro indica el rango de tolerancia. Usted puede cambiar aquí el color que desea utilizar como el color de la clave de color.

5.  : Ajuste el rango de color.



6. : Ajuste el rango de saturación.

- Ventana de la cámara: Muestra la imagen emitida por el dispositivo de captura.



: Ajusta el área de la máscara en la pantalla de captura. Haga clic dos veces en la pantalla de captura para seleccionar el área de la máscara.

- Ventana del trasfondo: Muestra la imagen del trasfondo.




: Búsque y seleccione la imagen del trasfondo.




: Seleccione el área de la máscara de la imagen de trasfondo.




-  : Cancele la selección del área de la máscara.

-  : Permite minimizar la distorsión e irregularidades de los bordes dentados (anti-aliasing)


7. A continuación se explica como se debe aplicar la clave de color a las imágenes importadas:


- A. Haga clic en  .
- B. Busque y localice el archivo o los archivos que desea agregar al Tablero de Viñetas.
- C. La imagen que haya seleccionado se mostrará en la pantalla de presentación. En la esquina superior izquierda se desplegará el título "Imagen Importada".

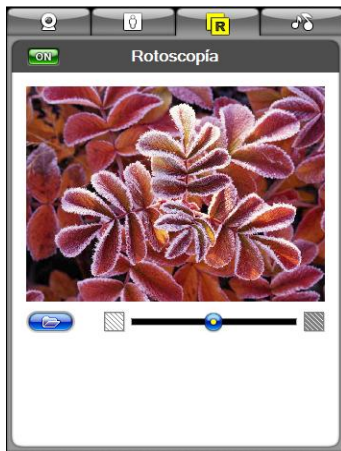








- D. Haga clic en la pestaña  .
- E. Haga clic en  para buscar y seleccionar la imagen del trasfondo.
- F. Haga clic en  para agregar la imagen al Tablero de Viñetas. La pantalla de presentación se cambiará al modo de captura.

5.6. Rotoscopio

Si necesita ayuda para configurar su personaje, la opción "Rotoscopio" le permite visualizar una fotografía superpuesta a su personaje. Usted puede utilizar esta característica para colocar sus imágenes y después capturar el cuadro utilizando el botón .

1. Haga clic en  para acceder a las opciones de el rotoscópio.



2. Haga clic en  /  para activar o desactivar el rotoscópio.
3. Haga clic en  para buscar y seleccionar una imagen que usted quiera importar como fotografía de referencia.
4. Usted podrá ver la fotografía de referencia en el cuadro actual y a su personaje en modo de transparencia superpuesta en la ventana de "Captura".
5.   : Ajuste la visibilidad entre las dos imágenes.








Nota: La Hoja de Papel se desactivará cuando se esté usando la característica del rotoscopio.

5.7. Revise sus cuadros

Usted puede revisar su trabajo antes de crear el archivo final de salida. Si no le agradan algunos de los cuadros que haya creado, puede regresar a un punto dado para editar su trabajo.

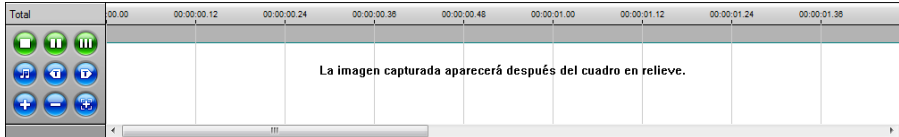
- A. Seleccione una de las tres opciones para cambiar el modo de ver sus imágenes en miniatura.



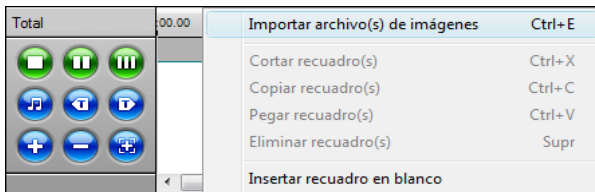
1. Haga clic en  para cambiar la pantalla de presentación al modo de presentación preliminar.
2. Haga clic en  para reproducir en secuencia los cuadros que haya creado hasta el momento.
3. Utilice los botone que se muestran a continuación para revisar su trabajo.
 -  : Para reproducir los cuadros.
 -  : Para desplazarse hasta el primer cuadro.
 -  : Para desplazarse hasta el último cuadro.
 -  : Desplazarse al cuadro anterior.
 -  : Desplazarse al cuadro siguiente.
4. Para revisar los cuadros del tablero de viñetas.
 - Por favor consulte la sección 6. Cuadro de Viñetas para mayores detalles.


6. Tablero de Viñetas

Usted puede administrar sus cuadros en el tablero de viñetas.



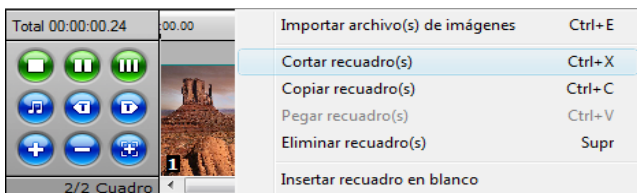
6.1. Agregar un Cuadro o varios Cuadros con Imágenes



1. Haga clic en  o haga clic en el botón derecho del ratón cuando el cursor esté en la ventana del Tablero de Viñetas.
2. Seleccione **Importar Archivo(s) de Imagen(es)** del menú de contexto.
3. Busque y localice el archivo o los archivos de imágenes que desea agregar al Tablero de Viñetas. La(s) imagen(es) seleccionada(s) aparecerán en el Tablero de Viñetas.

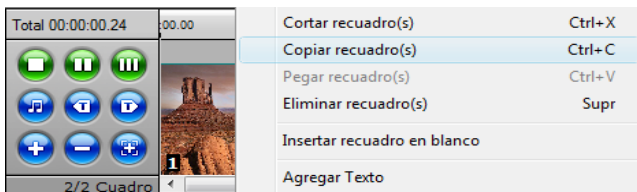


6.2. Cortar un(os) Cuadro(s)



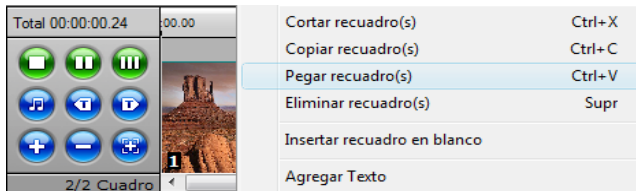
1. Seleccione el cuadro o los cuadros del Tablero de Viñetas que desea cortar y haga clic en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro o los cuadros.
2. Seleccione "**Cortar recuadro(s)**" del menú de contexto (Tecla de acceso directo: Ctrl+X).

6.3. Para Copiar un(os) Cuadro(s)



1. Seleccione el cuadro o los cuadros del Tablero de Viñetas que desea copiar y haga clic en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro o los cuadros.
2. Seleccione "**Copiar recuadro(s)**" del menú de contexto (Tecla de acceso directo: Ctrl+C).

6.4. Pegar un(os) Cuadro(s)



1. Seleccione el cuadro en el Tablero de Viñetas antes del cual desea pegar el cuadro o los cuadros y haga clic en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro.
2. Seleccione "**Pegar recuadro(s)**" del menú de contexto y pegue el cuadro o los cuadros antes del cuadro seleccionado (Tecla de acceso directo: Ctrl+V).

6.5. Desplazar Cuadros

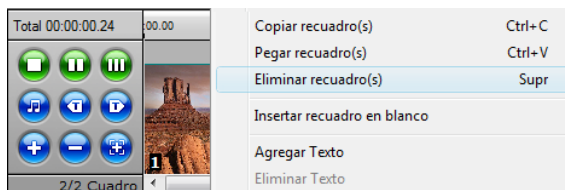



1. Seleccione el cuadro o los cuadros en el Tablero de Viñetas que desea desplazar.
2. Haga clic y mantenga el botón presionado; arrastre el cuadro o los cuadros a otro lugar.
3. Suelte el botón y el cuadro o los cuadros se colocarán en su nuevo lugar.



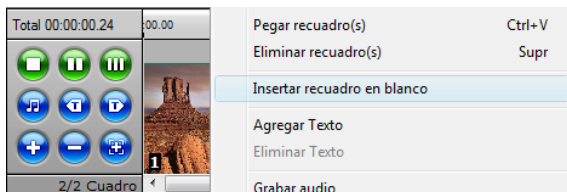
Nota: Los títulos de introducción o del final no se pueden desplazar a otro lugar.

6.6. Suprimir un(os) Cuadro(s)

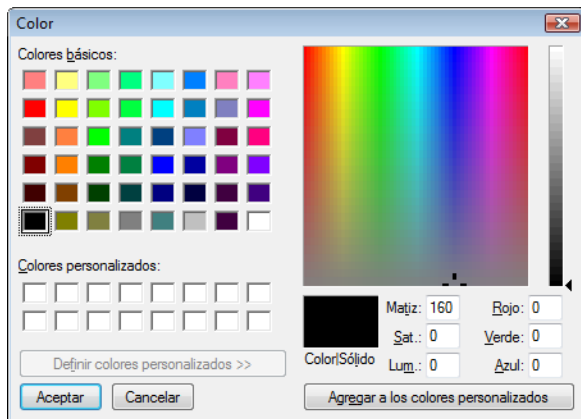


1. Seleccione el cuadro o los cuadros del Tablero de Viñetas que desea suprimir y haga clic en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro o los cuadros.
2. Haga clic en  o en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro o los cuadros que se van a suprimir y seleccione "**Eliminar recuadro(s)**" del menú de contexto. (Tecla de acceso directo: Suprimir)

6.7. Insertar un(os) Cuadro(s) en Blanco



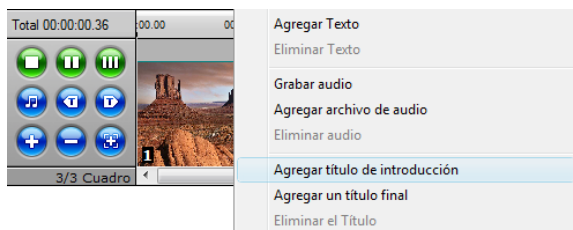
1. Seleccione el cuadro en el Tablero de Viñetas antes del que desea insertar el cuadro o los cuadros en blanco y haga clic en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro.
2. Seleccione **"Insertar recuadro en Blanco"** del menú de contexto.
3. Seleccione el color para el cuadro en blanco que se está insertando.



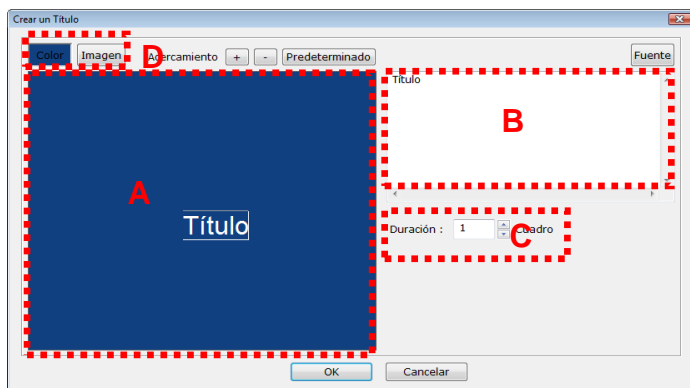
4. El cuadro en blanco será insertado inmediatamente antes del cuadro seleccionado.



6.8. Agregar un Título de Introducción o Créditos Finales



1. Seleccione "Agregar Título de Introducción" o "Agregar Título Final" en el menú de contexto.
2. Teclee el texto en la pantalla de diálogo.

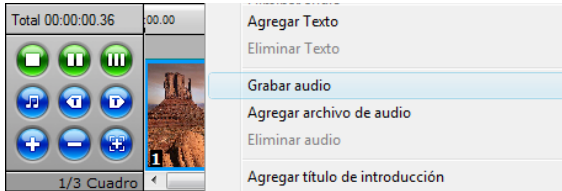


- a) Desplace el texto dentro del cuadro o la ventana haciendo clic en el texto y arrastrándolo.
- b) Teclee el texto aquí. Haga clic en **Fuente** para cambiar la fuente del texto y su tamaño.
- c) Seleccione el tiempo que durará desplegado el cuadro con el título.
- d) Seleccione el trasfondo para el cuadro del título. Haga clic en **Color** para cambiar el color del trasfondo o haga clic en **Imagen** para seleccionar una imagen para el trasfondo.

7. Grabación de Audio

7.1. Grabar Audio

Grabe audio para narraciones, efectos de sonido, etc.

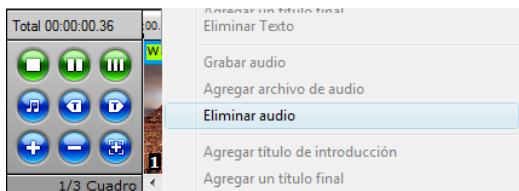


1. Seleccione el cuadro en el Tablero de Viñetas para el que desea grabar audio y haga clic en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro.
2. Seleccione "**Grabar audio**" del menú de contexto.
3. La grabación de audio se iniciará después de un conteo regresivo de 3 segundos.
4. Cuando inicie la grabación, su proyecto se reproducirá en la ventana de Presentación Preliminar.
5. Cuando para usted la grabación, el audio grabado se agregará al cuadro seleccionado. El tramo de audio se agregará al Tablero de Viñetas como se muestra a continuación.



7.2. Suprimir Audio

Se pueden suprimir las grabaciones de su proyecto o tablero de viñetas.

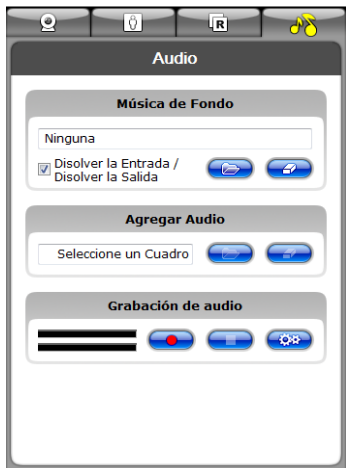




1. Seleccione el cuadro en el Tablero de Viñetas para el que desea suprimir el audio y haga clic en el botón derecho del ratón estando el cursor sobre el cuadro.
2. Seleccione " **Eliminar audio**" en el menú de contexto.
3. El tramo de audio será eliminado de su Tablero de Viñetas.

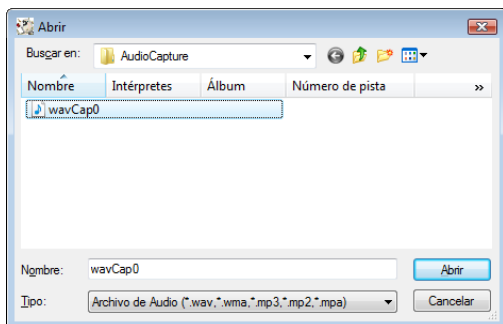


7.3. Agregar Música de Fondo

Agregue música de fondo para realzar su animación.



1. Haga clic en  para acceder a las opciones de audio.
2. Haga clic en  para buscar y seleccionar el archivo de audio que desea agregar.

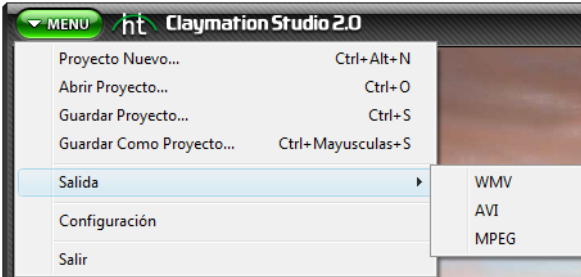



3. El archivo de audio seleccionado se convertirá en la música de fondo de su video stop-motion.



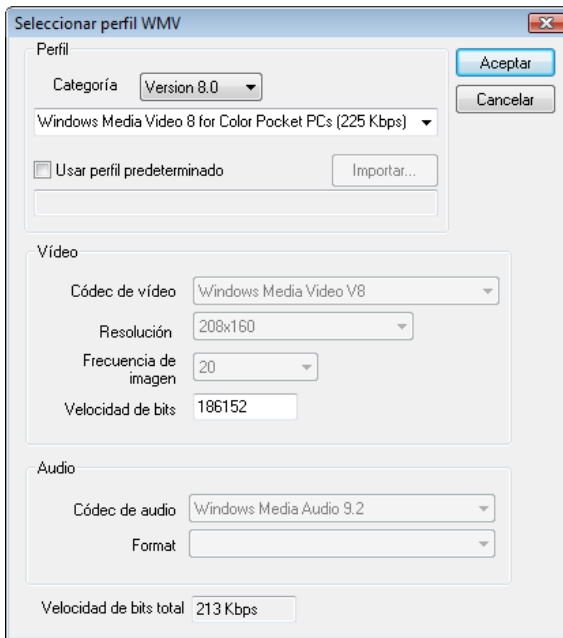
8. La Creación de Videos de Salida

Usted puede seleccionar el formato que desee al crear sus videos de salida.



1. Haga clic en  y seleccione el tipo de Salida.
2. Seleccione el formato del video de salida: **WMV, AVI o MPEG.**
3. Formatos de los Archivos de Salida:
 - WMV (Windows Media Video)
 - AVI
 - MPEG (MPEG1/MPEG2)

8.1. Ajustes del Formato WMV



1. Seleccione el perfil WMV que desee. Otros ajustes relacionados estarán disponibles basados en el perfil que seleccione.
 2. Haga clic en [OK] para crear un video de salida en formato WMV.
- Perfiles WMV
 - ◆ Cada perfil contiene la información respecto al codec de audio o video: tamaño del video de salida, razón de muestreo del audio, razón de bits, etc.
 - ◆ Si ninguno de los perfiles disponibles provee una solución adecuada para sus necesidades, puede crear su perfil propio definido-por-el-usuario utilizando el Administrador de Perfiles del Windows Media Encoder.
 - ◆ Utilice un perfil definido-por-el-usuario para crear un video de salida.
 - a) Seleccione **[Utilizar un Perfil Personalizado]**.
 - b) Haga clic en el botón de **[Importar...]** para buscar y seleccionar el perfil que desee y haga clic en **[OK]**.

Nota: Para mayores instrucciones respecto el Administrador de Perfiles, por favor refierase al menú de ayuda del Windows Media Encoder.

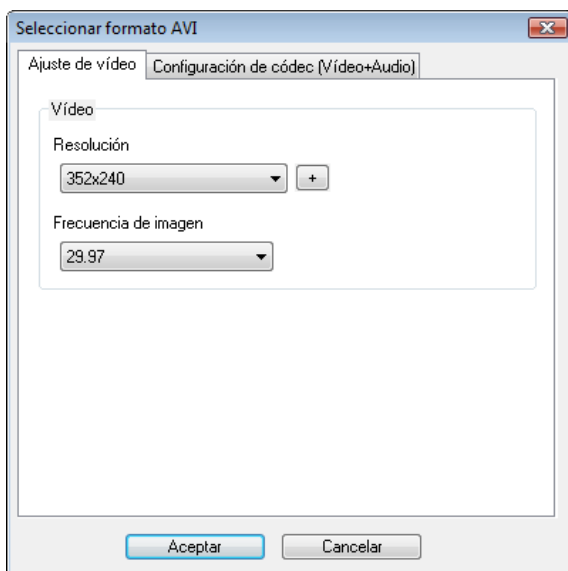
- Ajustes del Video
 - ◆ Video: soporta los formatos NTSC y PAL.
 - ◆ Resolución: la resolución del video (líneas horizontales x líneas verticales)
 - ◆ Razón de Cuadros: número de cuadros que se representarán por segundo.

- Ajustes del Audio
 - ◆ Razón del Muestreo: seleccione la frecuencia del muestreo (en Hz).
 - ◆ Razón de bits: bits por segundo (bps).
 - ◆ Estéreo: opciones del sonido (Estéreo, Mono).

Nota: Por favor comuníquese con Microsoft (R) si requiere asistencia respecto a la configuración de los ajustes del Windows Media Format (códex de Video/Audio).

8.2. Ajustes del Formato AVI

1. Bajo la pestaña "Ajustes del Video":
 - A. Resolución: seleccione la resolución del video de salida
 - B. Razón de Cuadros: seleccione la razón de los cuadros de salida. Esta es diferente a la razón de cuadros de captura.
2. Haga clic en la pestaña de "Ajuste del Codec"



- A. Video:
 - i) . Codec del video:
 - Seleccione el codel del video de entre la lista de los codec disponibles en su PC.
 - La opción "Sin compresión" puede resultar en un archivo de salida muy grande.
 - ii) Calidad:
 - Un ajuste de mayor calidad puede resultar en una calidad de video mayor pero incrementará el tamaño del archivo de salida.

iii) Cuadro Clave:

- Ajuste la distancia entre las claves de los cuadros.
- Un valor más bajo resultará en mayor calidad de video pero incrementará el tamaño del archivo de salida.

B. Audio:

i) Codec del audio:

- Seleccione el codec del audio de entre la lista de los codec disponibles en su PC.

ii) Formato: configure los ajustes de la calidad del audio.

Nota: Por favor comuníquese con su fabricante o desarrollador del codec o consulte el manual de usuario para obtener la asistencia apropiada respecto a como utilizar o configurar el codec de audio o video específico que usted vaya a utilizar.

8.3. Ajustes del Formato MPEG



1. Bajo la pestaña "Ajustes del Video":
 - A. TIPO: seleccione MPEG1 o MPEG2
 - B. Resolución: seleccione la resolución del video
 - i) MPEG1: 320x240 máximo
 - ii) MPEG2: 720x480 o 720x576
 - C. Razón de cuadros: número de cuadros que se van a crear para cada segundo de reproducción.
 - i) Ajustes recomendados
 - (1) Para los usuarios de Norteamérica, se recomienda el ajuste NTSC:
 - (a) Resolución máxima 720 x 480
 - (b) Razón de cuadros máxima: 29.97
 - (2) Para los usuarios de América Latina y la mayoría de los Europeos, se recomienda el ajuste PAL:
 - (a) Resolución máxima: 720 x 576
 - (b) Razón de cuadros máxima: 25

D. Seleccione la "Calidad"

- i) Un ajuste de mayor calidad resultará en una mejor calidad de video pero incrementará el tamaño del archivo de salida.

2. Bajo la pestaña "Ajustes del Audio":

- A. Razón de Muestreo: seleccione el número de muestras por segundo que se tomarán de su señal de audio
- B. Razón de bits: seleccione el número de bits que se procesarán por segundo.

9. Teclas de Acceso Directo

- Ctrl + E: Importar archivo(s) de imagen(es)
- Ctro + C: Copiar
- Ctrl + V: Pegar
- Ctrl + X: Cortar
- Tecla [Supr]: Suprimir cuadro(s)
- Tecla [Inicio]: Selecciona el primer cuadro
- Tecla [Fin]: Selecciona el último cuadro
- Tecla [<]: Selecciona el cuadro previo
- Tecla [>]: Selecciona el próximo cuadro
- Ctrl + G: Encuentra un cuadro específico (utilizando el número de cuadro)
- Haga clic en el cuadro mientras sostiene oprimida la tecla Ctrl: Selecciona múltiples cuadros
- Haga clic en el cuadro mientras sostiene oprimida la tecla Mayús: Selecciona múltiples cuadros consecutivos



Honestech, Inc.

Norteamérica y Latinoamérica

P.O. Box 26365 Austin, TX 78755

Correo electrónico :support@honestech.com

Francia: support@honestech-fr.com

http://www.honestech.com

Honest Technology Taiwan

Dirección: Room 6E08, No. 5, Sec. 5, Hsin-Yi Road., Taipei, Taiwan, R.O.C

< Taipei World Trade Center >

Correo electrónico :Taiwan@honestech.com

Honest Technology Japan

Dirección: MS Bldg 6F, 2-25-4, Taitou, Taitou-Ku, Tokyo, 110-0016 JAPAN

Correo electrónico :japan@honestech.com

Honest Technology Korea

Dirección: Kyung-Dong Bldg, 5F, 906-5 Jijok-Dong, Yuseong-Gu, Daejeon, Korea 305-330

Correo electrónico :support@honestech.co.kr