



Boinx Software.



Boinx iStopMotion.



Handbuch



User's Manual



Manuel
d'utilisation



Deutsch

English

Français



Vertrieb in Deutschland/Distribution in Germany:
Application Systems Heidelberg Software GmbH
Pleikartsförsterhof 4/1 • 69124 Heidelberg • Germany
Tel.: +49 6221/300 002 • Fax: +49 6221/300 389
www.application-systems.de/istopmotion



Boinx Software

Boinx Software is a trademark of
GeBE Computer & Peripherie GmbH
Germering • Germany
www.istopmotion.com

Inhalt

Willkommen bei Boinx iStopMotion	4
Installation	4
Lizenzschlüssel	4
Einen neuen Film erstellen	4
Das Hauptfenster	5
Animation	6
Speichern	6
Ihren Film ansehen	6
Grundlagen der Film-Bearbeitung	7
Zeitraffer-Aufnahmen	7
Exportieren	8
Einstellungen	9
Fehlerbeseitigung	9
Technischer Support auf Deutsch	10
Tastaturkurzbefehle	11
Endbenutzer-Lizenzvertrag für das Programm Boinx iStopMotion	29

Table of Content

Welcome to Boinx iStopMotion	12
Installation	12
License key	12
Creating a New Movie	12
The Application Window	13
Animation	14
Saving your work	14
Watch your Movie	14
Basic Editing	15
Time Lapse Movies	15
Exporting your movie	16
Preferences	17
Trouble Shooting	17
Technical Support in English	18
Keyboard Shortcuts	19
Software License Agreement	30

Table de matières

Bienvenue dans Boinx iStopMotion	20
Installation	20
Clé de licence	20
Création d'un nouveau film	20
La fenêtre de l'application	21
Animation	22
Enregistrez votre Travail	22
Visionner votre film	23
Édition de base	23
Film à temps accéléré	23
Exportation de votre film	24
Préférences	25
Dépannage	25
Assistance technique	26
Raccourcis clavier	27
Contrat de licence du programme iStopMotion pour l'utilisateur final	31

Deutsch

English

Français

Willkommen bei Boinx iStopMotion

Vielen Dank für den Kauf von Boinx iStopMotion. Boinx iStopMotion ist eine Software die es Ihnen ermöglicht Zeitraffer-Aufnahmen und Stop-Trick Animationen zu erstellen. Dieses Handbuch soll Ihnen die Grundlagen des Programms erläutern. Bitte lesen Sie die Lizenzvereinbarung und die folgenden Informationen sorgfältig durch. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Stop-Trick Animation und Zeitrafferaufnahmen.

- Die Dokumentation ist über das Menü „Hilfe“ im laufenden Programm verfügbar.

Installation

Legen Sie die Installations-CD in Ihren Computer ein. Ein CD-Symbol wird auf Ihrem Schreibtisch erscheinen. Zur Installation ziehen Sie das Programm „iStopMotion“ in Ihren Programme-Ordner.

Verbinden Sie Ihre Kamera mit dem Computer. Starten Sie das Programm indem Sie auf das iStopMotion-Icon doppelklicken.

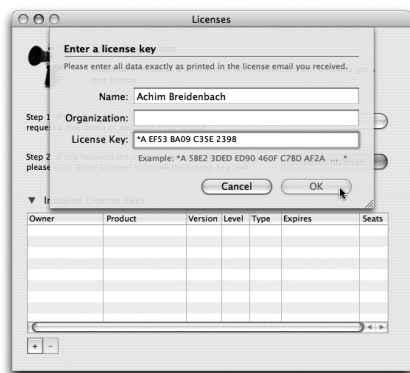


Lizenzschlüssel

Wenn Sie das Programm zum ersten Mal starten, hilft Ihnen ein Einrichtungs-Assistent bei der Registrierung. Folgen Sie den Anweisungen des Assistenten und lesen Sie die Anweisungen auf dem Tauschcode-Zertifikat.

Wenn Sie keinen gültigen Lizenzschlüssel eingeben, können Sie Ihre Filme nicht speichern!

Wenn Sie im Zweifel sind, ob die Installation richtig funktioniert hat, können Sie den aktiven Lizenzschlüssel jederzeit über den Lizenzmanager überprüfen. Den Lizenzmanager rufen Sie über den Menüpunkt „Lizenzen...“ im Menü „iStopMotion“ auf. Hier können Sie bei Bedarf den Lizenzschlüssel eingeben, löschen oder ändern.

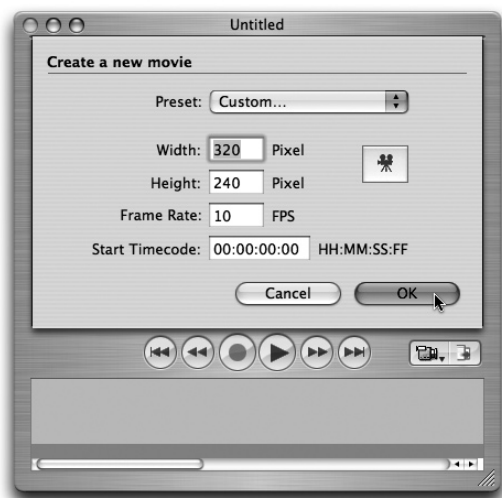


Wenn Sie die Lizenznummer von Hand eingeben, achten Sie bitte beim Eintippen darauf, daß die Lizenz nur die Ziffer „0“ enthalten kann und nicht den Buchstaben „O“.

Einen neuen Film erstellen

Abhängig von der Version Ihres Lizenzschlüssels können Sie zwischen mehreren Auflösungen aus dem Menü Voreinstellung wählen.

Wenn Sie auf die Kamera-Taste klicken, übernimmt Boinx iStopMotion automatisch die Auflösung Ihrer angeschlossenen Videokamera. Alternativ können Sie in das Textfeld klicken und die Auflösung eingeben.



Die Bildrate gibt vor, wie viele Bilder Sie aufnehmen müssen, um eine Sekunde Film zu erhalten. Der voreingestellte Wert 20 bedeutet, daß Sie 20 Bilder benötigen, um eine Sekunde Film zu erstellen.

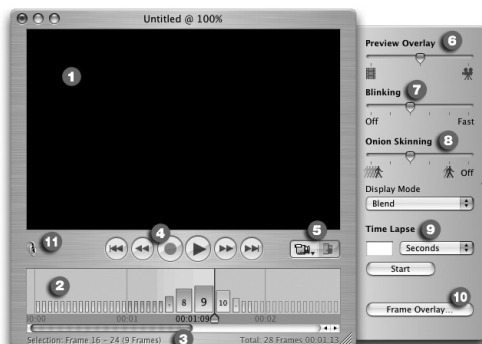
Belassen Sie die Einstellung Start Zeitcode bei der Voreinstellung.

Klicken Sie OK um fortzufahren.

Das aktuelle Kamera-Livebild wird im Hauptfenster dargestellt. Falls nicht, wählen Sie die Kamera über den Auswahlknopf aus (siehe nächstes Kapitel). Sollten Sie kein Livebild sehen, lesen Sie bitte das Kapitel „Fehlerbeseitigung“ am Ende des Handbuchs.

Das Hauptfenster

Nach dem Öffnen eines neuen Films erscheint das Hauptfenster.



- 1 Der Boinx iStopMotion Monitor zeigt das Kamera Livebild und die aufgenommenen Bilder.
- 2 Die Zeitleiste. Jeder Balken repräsentiert ein Bild.
- 3 Die Einfügemarke – wählen Sie ein Einzelbild aus oder fügen es an einer bestimmten Stelle ein.
- 4 Wiedergabesteuerung. Die Tasten ermöglichen das Abspielen und Springen zum nächsten/vorherigen Bild oder zum Filmanfang/-ende. Der mittlere Aufnahmeknopf löst die Aufnahme eines neuen Bildes aus.
- 5 Bildauswahl und Optionenschublade. Hier können Sie Ihr Eingabe-Gerät auswählen und die Optionenschublade ein/-ausblenden.
- 6 Vorschau-Überlagerung – schaltet zwischen Kamera-Livebild und aufgenommenen Bildern um. Während der Aufnahme sollte der Regler auf der mittleren Position stehen.
- 7 Blinken – hilft Ihnen sich die Filmsequenz besser vorzustellen. Der Regler legt die Blinkgeschwindigkeit fest (setzt ein

- bereits aufgenommenes Bild voraus).
- 8 Onion Skinning – zeigt die letzten aufgenommenen Bilder transparent überlagert an.
 - 9 Zeitraffer – siehe Kapitel „Zeitraffer-Aufnahmen“.
 - 10 Bildüberlagerung – zeigt Title- und Action-Safe-Bereiche.
 - 11 Spracherkennung – Steuerung mit Sprachkommandos.

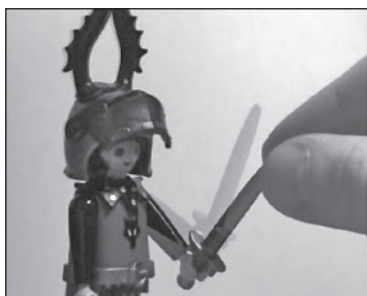
Animation

Beginnen Sie, indem Sie einen Gegenstand vor Ihrer Kamera platzieren.



Um ein Bild aufzunehmen, klicken Sie auf den Aufnahme-Knopf, oder drücken Sie die Leertaste auf Ihrer Tastatur.

Animieren Sie den Gegenstand. Das bedeutet ihn ein kleines Stück zu bewegen.



Klicken Sie wieder auf den Aufnahme-Knopf.

Wiederholen Sie diese Schritte bis Sie eine kurze Filmsequenz haben.

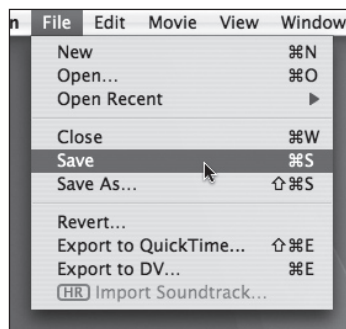
Die Bildrate bestimmt wieviele Bilder pro Sekunde Film Sie benötigen. Mit 40 Bildern und der Voreinstellung von 20 bei der Bildrate erhalten Sie einen Film von 2 Sekunden Länge.

Je geringer die Bewegungen Ihres Gegenstandes sind, desto flüssiger wird die Animation am Ende aussehen. Ein häufiger Anfängerfehler ist es, zu wenige Bilder aufzunehmen.

Tipp: Klicken Sie die Zifferntasten 2, 3 oder 4 Ihrer Tastatur, um gleich mehrere Bilder auf einmal aufzunehmen.

Speichern

Vergessen Sie nicht, Ihren Film zu speichern! Es ist empfehlenswert, regelmäßig zu speichern. Obwohl Boinx iStopMotion äußerst stabil läuft, können, wie bei jeder Anwendung, Probleme auftreten und so ungespeicherte Sequenzen verloren gehen.



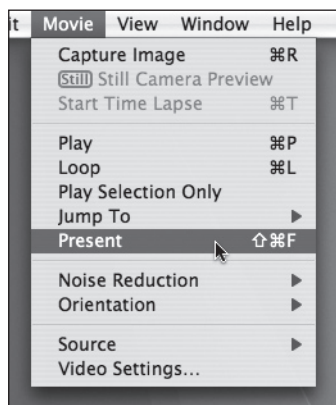
Wählen sie entweder „Speichern“ im Menü „Ablage“ aus oder drücken Befehlstaste-S. Benennen Sie den Film (z.B.: „Mein Film“) und wählen Sie einen Speicherplatz aus.

Klicken Sie den Befehl Speichern um den Film auf die Festplatte zu sichern.

Ihren Film ansehen

Wählen Sie „Abspielen“ aus dem Menü „Film“ aus oder drücken

„Umschalttaste-Befehlstaste-F“ um alle Einzelbilder in Bewegung zu sehen.



Der Film wird auf einem schwarzen Hintergrund abgespielt. Am Ende des Films wird wieder Ihr normaler Schreibtisch angezeigt.

Wie Sie Ihren Film für andere bereitstellen können, erfahren Sie im Kapitel „Exportieren“.

Grundlagen der Film-Bearbeitung

Falls Sie versehentlich zu viele oder zu wenige Bilder aufgenommen haben, können Sie dies einfach ändern. Boinx iStopMotion ermöglicht es Ihnen, jederzeit Bilder zu Ihrer Sequenz hinzuzufügen oder zu löschen.

Selektieren/Deselektieren eines Bildes

Ein selektiertes Bild wird in der Zeitleiste blau hervorgehoben. Klicken Sie auf ein beliebiges Bild um es zu selektieren und auf einen Bereich außerhalb der Zeitleiste um es zu deselektieren. Um mehrere Bilder gleichzeitig auszuwählen, klicken Sie auf das erste Bild und dann mit gedrückter Umschalttaste auf das letzte.

Kopieren

Kopieren Sie ein Bild, indem Sie die Funktion „Kopieren“ aus dem Menü „Bearbeiten“ oder dem Kontextmenü auswählen.

Ausschneiden/Löschen

Sie können ein Bild mit dem Befehl „Ausschneiden“ entfernen. Um ein Bild endgültig zu entfernen verwenden Sie den Befehl „Löschen“.

Einfügen

Der Befehl „Einfügen“ fügt Bilder, die kopiert oder ausgeschnitten wurden, am Einfügepunkt ein.

Drag & Drop

Sie können jedes Bild per Drag & Drop in Boinx iStopMotion einfügen, indem Sie es von Ihrem Schreibtisch oder der iPhoto Bibliothek einfach in die Zeitleiste ziehen.

Zeitraffer-Aufnahmen

Boinx iStopMotion ermöglicht es Ihnen, Zeitraffer-Aufnahmen zu erstellen und somit lange Ereignisse in einem kurzen Film zusammenzufassen.

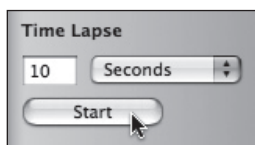
Berechnung des Zeitraffer-Intervalls

Um das Zeitraffer-Intervall zu berechnen, benötigen Sie die Dauer des Ereignisses, die gewünschte Filmlänge in Sekunden und die Bildrate.

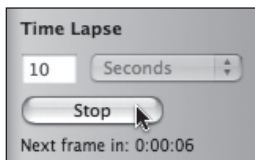
- 1.) Berechnung der Bildanzahl:
Bildanzahl = Bildrate x Filmlänge
- 2.) Berechnung des Zeitraffer-Intervalls:
Zeitraffer-Intervall = Ereignis-Dauer ÷
Bildanzahl

Aufnahme

Öffnen Sie Boinx iStopMotion und legen Sie einen neuen Film an.



Klicken Sie in das Textfeld und geben Sie das Zeitraffer-Intervall ein. Wählen Sie zwischen Sekunden, Minuten und Stunden aus der Liste aus. Klicken Sie den „Start-Knopf“ um die Aufnahme zu beginnen.



Der „Aufnahme-Knopf“ zeigt an, daß eine Zeitraffer-Aufnahme läuft und der „Start-Knopf“ wird zum „Stopp-Knopf“. Klicken Sie auf „Stopp“ um die Aufnahme zu beenden.

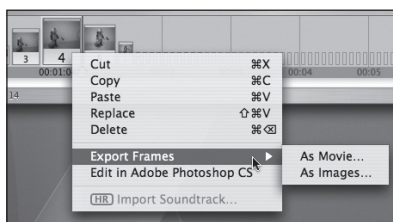
Tipp: Vermeiden Sie Bewegungen der Kamera während der Aufnahme.

Exportieren

Sie können aus Ihrem Boinx iStopMotion Zeitraffer- oder Stop-Trick-Animationsfilm Einzelbilder exportieren oder alternativ einen QuickTime- oder DV Film erstellen.

Bilder exportieren

Sie können ein Bild oder eine Bildauswahl exportieren, indem Sie den Befehl „Bilder Exportieren“ im Zeitleisten-Kontextmenü aufrufen („Rechtsklick“ bzw. „ctrl-Taste“ + Klick). Die selektierten Bilder werden exportiert:



„als Film“: Speichert die selektierten Bilder als QuickTime-Film (.mov Datei).

„als Einzelbilder“: Die Bilder werden gemäß der Voreinstellung in den Einstellungen als .tiff (Grundeinstellung) oder im .pict-Format gespeichert.

Als QuickTime exportieren

Mit dem Befehl „Als Quicktime exportieren“ im Menü „Ablage“ erstellen Sie einen QuickTime-Film.

Nach DV exportieren

Der Befehl „Nach DV exportieren“ im Menü „Ablage“ erstellt einen DV-Film. Die exportierte Datei in DV-Qualität kann dann in Filmbearbeitungsprogramme wie iMovie oder Final Cut importiert werden.

Zur Bearbeitung Ihres Filmes in iMovie können Sie die von iStopMotion erzeugte Datei auch einfach in das iMovie-Fenster ziehen.

Einstellungen

Im Fenster „Einstellungen“, das Sie im Menü „iStopMotion“ finden, können Sie einige Einstellungen für Boinx iStopMotion anpassen.



Allgemein

Im Bereich Allgemein können Sie Einstellungen für Programmstart, Vorschau und Zeitleiste vornehmen.

Aktualisierung

Hier können Sie festlegen, wann das Programm nach neuen Versionen suchen soll. (Benötigt eine Internet-Verbindung.)

Kurzbefehle

Spracherkennung aktivieren/deaktivieren. Tastaturkurzbefehle zum Aufnehmen von mehreren Bildern.

Extern

Legt fest welches Bildbearbeitungsprogramm und welches Austauschformat beim Export oder Bearbeiten verwendet werden soll.

Erweitert

Einstellungen für den Zeitraffer-Ton, Filmvorschau-Komprimierung, Freigabe der Video Hardware im Hintergrund und dem Speicherplatz für temporäre Dateien.

Fehlerbeseitigung

Das Kamera-Livebild wird nicht angezeigt...

Nach dem Start von iStopMotion und dem Öffnen eines neuen Films ist das Kamera-Livebild nicht sichtbar.

Mögliche Gründe:

1. Die Kamera ist nicht eingeschaltet oder im Schlafmodus. Überprüfen Sie ob die Kamera eingeschaltet ist. Um zu verhindern, daß die Kamera in den Schlafmodus geht, entfernen Sie bitte die Kassette aus der Kamera (dieser Tipp funktioniert bei den meisten Kameramodellen).
2. Die Kamera ist nicht an den Computer angeschlossen. Überprüfen Sie alle Anschlüsse zwischen Kamera und Computer. Sind alle Kabel in den richtigen Anschlüssen?
3. Der Vorschau-Überlagerung-Regler in der Optionen-Palette steht auf der linken Position (auf dem Film-Symbol). In dieser Einstellung wird nur der aufgenommene Film gezeigt. Schieben Sie den Regler in die mittlere Position um das Livebild anzuzeigen.

4. Sie haben das falsche Eingabe-Gerät ausgewählt. Um das Eingabegerät zu wechseln wählen Sie den Menüpunkt Video Einstellungen aus dem Menü Film. Das Fenster „QuickTime Video-Einstellungen“ erscheint. Klicken Sie auf den Eingabe-Gerät-Auswahlknopf und wählen Ihre bevorzugte Eingabegerätequelle aus.
5. Die Kamera nimmt auf Kassette und nicht auf die Festplatte auf. Nehmen Sie die Kassette aus der Kamera.

Meine Lizenz funktioniert nicht...

Falls Ihre Lizenz nach Befolgen der Installationsanleitung nicht funktioniert, schicken Sie uns bitte ein Email mit folgenden Informationen: Name und Email-Adresse, die beim Kauf benutzt wurde, oder nutzen Sie unser Feedback-Formular unter <http://www.istopmotion.com/feedback> um sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Meine Videokamera schaltet während der Aufnahme in den Schlafmodus...

Einige Kameras schalten automatisch in den Schlafmodus, besonders wenn Sie per Batterie betrieben werden. Am besten schließen Sie Ihre Kamera an das Netzteil an (siehe das Handbuch Ihrer Kamera). Stellen Sie außerdem sicher, daß Sie die Kassette aus der Kamera entfernt haben.

Technischer Support auf Deutsch

Sie können weitere Informationen und Hilfe über das Internet erhalten. Über die Webseite

www.application-systems.de/istopmotion/

erhalten Sie Unterstützung und Hilfe bei technischen Problemen.

Tastaturkurzbefehle

Einen neuen Film erstellen und die Filmeinstellungen anzeigen.	Befehl-N
Einen Film öffnen	Befehl-O
Fenster schließen	Befehl-W
Sichern	Befehl-S
Als neue Datei sichern	Befehl-Umschalt-S
Als QuickTime exportieren	Befehl-Umschalt-E
Nach DV exportieren	Befehl-E
Film präsentieren	Befehl-Umschalt-F

iStopMotion Einstellungen öffnen	Befehl-Komma
iStopMotion ausblenden	Befehl-H
Andere ausblenden (außer iStopMotion)	Befehl-Wahl-H
iStopMotion beenden	Befehl-Q

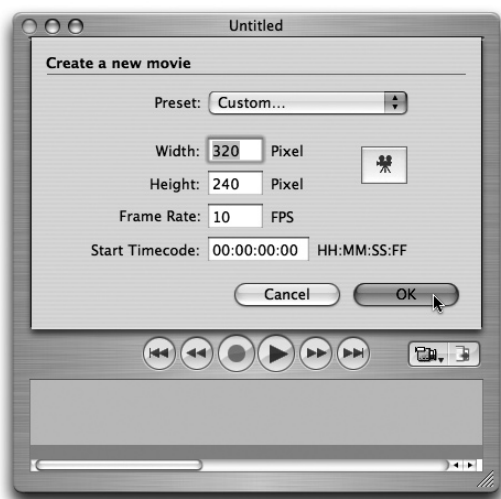
Widerrufen	Befehl-Z
Wiederholen	Befehl-Umschalt-Z
Ausschneiden	Befehl-X
Kopieren	Befehl-C
Einfügen	Befehl-V
Ersetzen	Befehl-Umschalt-V
Löschen	Befehl-Rückschritt
Alles auswählen	Befehl-A
Deselektieren	Befehl-D

Bild aufnehmen	Befehl-R
Zeitraffer starten	Befehl-T
Film abspielen	Befehl-P
Zum Filmanfang springen	Anfang
Zum vorherigen Bild springen	Linkspfeil
Zum nächsten Bild springen	Rechtspfeil
Zum Filmende springen	Ende

Fenster im Dock ablegen	Befehl-M
Boinx iStopMotion Hilfe öffnen	Befehl-?

Nur aufgenommene Bilder zeigen	Befehl-1
Kamera Livebild und aufgenommene Bilder zeigen	Befehl-2
Nur Kamera Livebild anzeigen	Befehl-3
Blinken deaktivieren	Befehl-4
Blinken aktivieren (5 Geschwindigkeiten)	Befehl-5/6/7/8/9
Onion Skinning deaktivieren	Befehl-Wahl-0
1 bis 5 transparente Bilder anzeigen	Befehl-Wahl-1/2/3/4/5
Zoom ins Fenster anpassen	Befehl-0
Zoom 100%	Befehl-Umschalt-0
Zoom erhöhen	Befehl- „+“
Zoom verringern	Befehl- „-“
Optionen Palette anzeigen/ausblenden	Befehl-Wahl-O

Zum ersten Bild des Filmes	Anfang
Ein Bild zurück	Linkspfeil
Eine Sekunde zurück	Wahl-Linkspfeil
Ein Bild vorwärts	Rechtspfeil
Zum letzten Bild des Filmes	Ende
Die Selektion erweitern	Umschalt+Links/Rechtspfeil
Die Selektion um eine Sekunde erweitern	Umschalt+Wahl+Links/Rechtspfeil

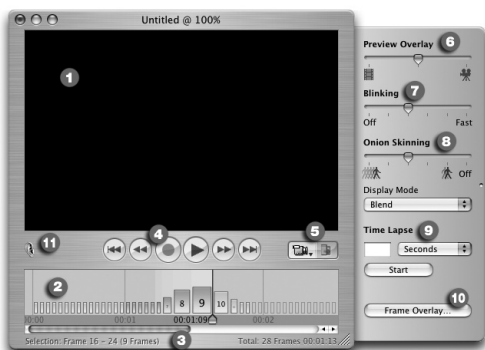


Click OK button to go on.

The current live camera image is displayed in the main window, if not click the image button (see next chapter) and the camera should be listed. If you fail to see the camera refer to the chapter "Trouble Shooting" at the end of this manual.

The Application Window

After opening a new movie you are presented with the application window.



- 1 The viewer shows you the camera image and the captured frames.
- 2 The timeline, each block represents one captured frame
- 3 The Frame/Insert point allows you to select a specific frame or insert a frame at a specific point.
- 4 Navigate buttons, allow you to play, fast forward or rewind through your movie. The central Capture Button lets you capture your frames.
- 5 Image and Draw options. Allows you to select the camera image to view or open/close the side draw.
- 6 Preview overlay, allows you to select between the camera view and the captured view, best set to the middle for capture.
- 7 Blinking, this stroboscopic effect helps your brain to imagine the sequence a lot better. The slider determines the speed of flicker (must have frames captured to work).
- 8 Onion Skinning, a technique that lets you see the last couple of pictures captured with the camera.
- 9 Time Lapse - see chapter "Time Lapse Movies"
- 10 Frame overlay lets you see title and action safe areas.
- 11 Speech Recognition - Allows you to control the application through spoken commands.

Animation

Start by placing an object in front of the camera.

To capture a frame, click the Capture Button or press the space bar on your keyboard.

Animate the object. That means to move the object just a little bit, as it is demonstrated in the picture.



Click the Capture Button again.

Repeat these steps until you have a small scene.

Remember:

Your frame rate determines how many pictures you need per second of film. With about 40 frames at the default 20 FPS setting you have a movie of 2 seconds.

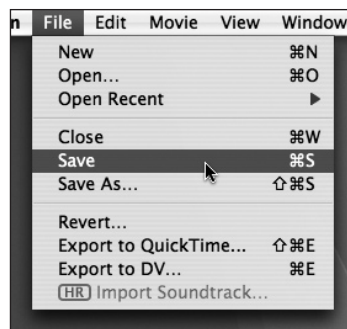
The smaller your movements of the object the smoother your animation will look when finished.

The biggest mistake beginners make is to not capture enough frames.

Tip: Try pressing the 2, 3 or 4 number key to capture multiple frames.

Saving your work

Don't forget to save your movie! It might actually be a good idea to save your work on a regular basis. While Boinx iStopMotion has proven to be quite stable, every software can crash and make you lose your unsaved work.



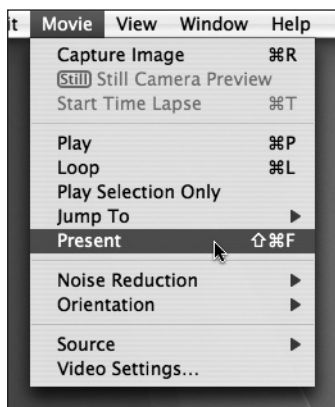
Choose either Save from the File-Menu or press Command-S. Give the movie a name (for example: "MyFirstMovie"), and choose a place where the movie should be saved.

Click the save button to save your movie on the disk.

Watch your Movie

Choose Present Movie from the Movie-Menu or press Shift-Command-F to see all captured frames in motion.

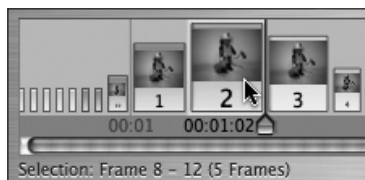
The movie will be shown on a black desktop in best quality. After the movie has finished you will get back to your normal desktop.



To share your movie refer to chapter "Exporting your movie".

Basic Editing

The chances are you will have captured more or less than you intend and you will want to make changes to that. Boinx iStopMotion allows you to add or delete frames at any point through the captured sequence of frames.



Select/Deselect a frame

The selected frame will appear to be highlighted blue in the timeline. Click on any frame to select it or outside of the frames to deselect. To select multiple frames click on the first then with the shift key pressed click on the last frame.

Copy

You can copy a frame by using the Copy command from the Boinx iStopMotion "Edit" menu (or context menu).

Cut/Delete

You can remove a frame by using the Cut command. If you wish to permanently remove a frame use the Delete command.

Paste

By selecting the paste command any frames that have been copied or cut will be inserted at the frame/insert point.

Drag & Drop

You can bring any image into Boinx iStopMotion by simply dragging them from the Finder or iPhoto straight into the timeline.

Time Lapse Movies

Boinx iStopMotion allows you to create time lapse movies shrinking an event that occurs over a long time period into a short movie.

Calculating the time lapse interval

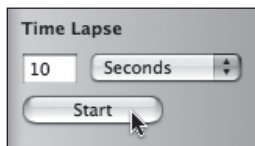
To calculate the time lapse interval you need to know the duration of the real event, the desired movie length in seconds and the frame rate.

- 1) Calculate total frames
total frames = frame rate x movie length
- 2) Calculate the time lapse interval
time interval = duration ÷ total frames

Capture

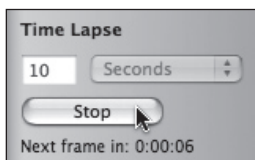
Try to avoid camera movement over the duration of the recording.

Open Boinx iStopMotion and create a new movie.



Enter the Time interval in the text field by clicking inside the box. You can choose between seconds, minutes and hours from the pull down list. Click the Start Button to begin capture.

The Record Button indicates that time lapse is running and the Start Button changes to stop.



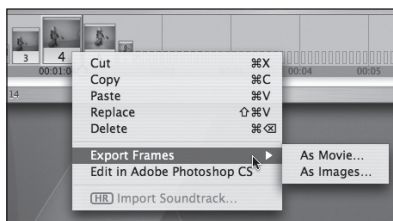
Click Stop to end capture.

Exporting your movie

Be it your time lapse or stop motion movie you can export individual or multiple frames from Boinx iStopMotion or alternatively create a QuickTime or DV movie.

Exporting frames

You can export a frame or selection of frames by using the timeline context menu (right click or ctrl click on the timeline). The selected frames will be exported either:



As Movie Saves the selected frames as a QuickTime movie (.mov file).

As Images As defined in the Preferences Window Helpers tab, the images will be saved as .tiff (default) or .pict format.

Exporting to QuickTime

You can create a QuickTime movie using the Export to QuickTime option from the File Menu.

Exporting to DV

You can create a DV movie using the Export to DV option from the File Menu. The exported DV quality files can then be imported into film editing software such as iMovie or Final Cut.

To edit your movie in iMovie, you can simply drag and drop the file created by iStopMotion into the iMovie window.

Preferences

The preferences panel found in the Boinx iStopMotion Menu allows you to alter a range of settings for Boinx iStopMotion.



General

The general tab allows you to determine what happens on startup, with the preview window and Timeline.

Software Update

Allows you to determine when the software will check for the latest updates. (Requires an online internet connection.)

Shortcuts

Allows you to enable/disable speech recognition. You can also determine which key press will record capture.

Helpers

Specifies which image manipulation software and format you wish to use.

Advanced

Allows you to specify Time Lapse sound playback, Preview movie compression

settings, Release of Hardware in the background and the Hard Disk location for temporary files.

Trouble Shooting

Live Video is not visible...

After starting the application and creating a movie, the live video isn't visible.

Possible Reasons:

1. The camera is not switched on or is in sleeping mode. Check the power of your camera and switch it on. To prevent your camera from going to sleep just remove the tape (This works for some camera models).
2. The camera is not connected. Check all cables from your camera to your computer. Are the cables plugged in the right ports?
3. The Preview Overlay Slider in the options drawer is on the left most position (near the movie icon). This setting will only show the captured movie. Just drag the slider knob to a middle position. Then your Live Video will appear.
4. You have chosen the wrong video source. To change the video source, select Video Settings of the Movie-Menu. The QuickTime Video Settings-Panel will show up. Click on the Source tab and select your preferred video source.
5. The camera feed is going to tape and not to the computer. Take the tape out of your camera.

My license key does not work...

If your license key does not work after following the installation instructions, please

email us and send this information: Name and Email Address used when purchasing and Product version or you can use the Feedback form at <http://www.istopmotion.com/feedback> to contact us.

My Camcorder goes to sleep while shooting a scene...

Some Camcorders go to sleep after a while especially when being powered by battery. It is best to connect your camera to the power adapter (refer to your camera manufacturer's handbook). Also be sure to remove the tape from your camera.

Technical Support in English

You can get further information and technical support through the internet. Visit www.istopmotion.com

for further information on the latest releases and news, tips and tricks on animating and additional help and support.

FAQs

<http://www.istopmotion.com/facts/faq.html>

Keyboard Shortcuts

Create a new movie and show the new movie sheet	Command-N
Open a movie	Command-O
Close the current movie	Command-W
Save the current movie	Command-S
Save the current movie to a new file	Command-Shift-S
Export the current movie to QuickTime	Command-Shift-E
Export the current movie to DV	Command-E
Present the current movie full screen	Command-Shift-F

Undo the last modification of the movie	Command-Z
Redo the last modification	Command-Shift-Z
Cut	Command-X
Copy	Command-C
Paste	Command-V
Replace	Command-Shift-V
Delete	Command-Backspace
Select All	Command-A
Deselect	Command-D

Jump to the beginning/first frame of the movie	Home
Move one frame back	Left Arrow
Move one second back	Option-Left Arrow
Move on frame forward	Right Arrow
Jump to the end/last frame of the movie	End
Extend the selection while moving	Shift+Left/Right Arrow
Extend the selection by one second while moving	Shift-Option+Left/Right Arrow

Open iStopMotion Preferences window	Command-comma
Hide iStopMotion windows	Command-H
Hide all other windows except iStopMotion	Command-Option-H
Quit iStopMotion	Command-Q

Minimize the current window	Command-M
Open Boinx iStopMotion Help	Command-?

Show only the recorded movie in the window	Command-1
Show both the recorded movie and the preview	Command-2
Show only the preview in the window	Command-3
Switch Blinking Off	Command-4
Switch Blinking On (five different speeds)	Command-5/6/7/8/9
Switch Onion Skinning Off	Command-Option-0
Show 1 to 5 onion skins in addition in the window	Command-Option-1/2/3/4/5
Zoom fit to window	Command-0
Zoom 100%	Command-Shift-0
Zoom in	Command-" + "
Zoom Out	Command-" - "
Show/Hide the Options Drawer	Command-Option-0

Capture Image	Command-R
Start Time Lapse	Command-T
Play Movie	Command-P
Jump to beginning of the movie	Home
Jump to the previous frame	Left Arrow
Jump to the next frame	Right Arrow
Jump to the end of the movie	End

Bienvenue dans Boinx iStopMotion

Merci d'avoir acheté Boinx iStopMotion. Boinx iStopMotion est un logiciel vous permettant de créer des films à temps accéléré (FTA), et des films « stop motion » (animation image par image de personnages faits de pâte à modeler). Ce manuel a été conçu pour vous guider dans l'utilisation de base de ce logiciel. Veuillez lire soigneusement l'accord de licence et les informations suivantes. Appréciez l'animation « stop motion » et film à temps accéléré enregistré avec votre matériel numérique.

- La documentation est fournie et est accessible par le menu « aide » dans l'application.

Installation

Insérez le CD du logiciel que vous venez d'acheter dans le lecteur de votre ordinateur. Une image du CD apparaît sur le bureau. Glissez l'icône de l'application iStopMotion dans votre dossier Applications pour installer le logiciel.

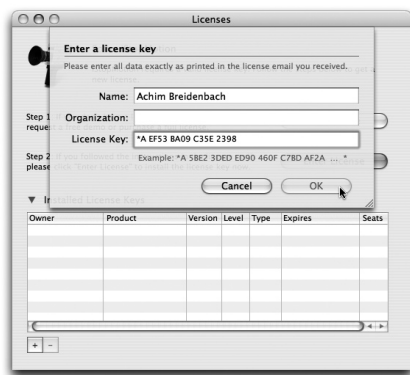
Reliez votre caméra à votre ordinateur. Lancez l'application par un double-clic sur l'icône iStopMotion.

Clé de licence

Lorsque vous démarrez l'application pour la première fois, l'assistant de configuration vous invite à compléter les informations d'enregistrement.

Sans numéro de licence valide vous ne pouvez pas sauvegarder vos créations !

Si vous n'êtes pas certain d'avoir saisi le bon code d'enregistrement, vous pouvez accéder aux informations de licence à n'importe quel moment en utilisant le gestionnaire de licence. Le gestionnaire de licence est disponible à partir du menu « Licences... » se trouvant dans le menu « iStopMotion ». Si nécessaire, vous pouvez utiliser le gestionnaire de licences pour saisir manuellement, changer ou effacer votre clé de licence.



Lorsque vous saisissez la clé, assurez-vous qu'elle contienne le numéro « 0 » et JAMAIS la lettre « O ». Pour vérifier l'état de votre licence, ajouter ou effacer numéros, cliquez sur l'item « Licences... » situé dans le menu « iStopMotion ».

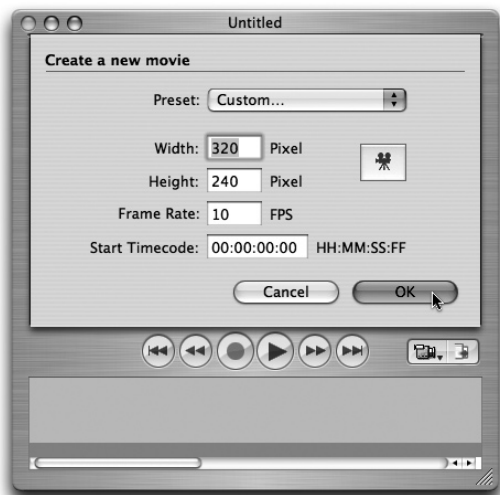
Création d'un nouveau film

Selon votre licence, vous pouvez choisir entre plusieurs résolutions au préreglage accessibles par le menu idoine.

Si vous appuyez sur le bouton de votre

appareil, iStopMotion de Boinx sélectionnera la résolution ajustée à votre appareil. Vous pouvez aussi cliquer dans les champs de taille pour entrer votre résolution manuellement.

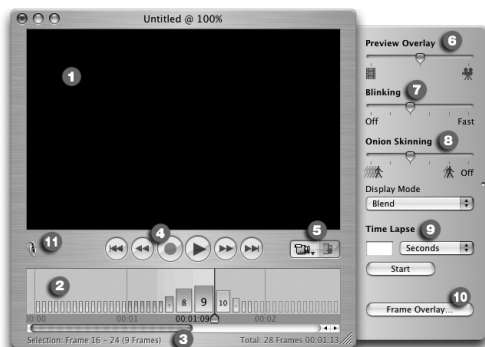
Le réglage du taux d'image fixe le nombre d'images par seconde dont vous avez besoin pour réaliser votre film. Cela veut dire que vous avez besoin de 20 images pour un film d'une seconde.



L'image de l'appareil est montrée dans la visionneuse. Dans le cas contraire cliquez sur le bouton image et vous aurez une image et l'appareil devrait être cité. Si vous ne voyez pas l'appareil, reportez-vous à la section de dépannage située à la fin de ce manuel.

La fenêtre de l'application

Après la création d'un nouveau film, la fenêtre de l'application s'ouvre.



- 1 La visionneuse vous montre les images filmées par l'appareil.
- 2 La chronologie, chaque bloc représente une image filmée.
- 3 Le point d'insertion / Image vous permet de sélectionner une image spécifique et de l'insérer à un point spécifique.
- 4 Les boutons de navigation vous permettent de jouer, avancer et rembobiner votre film. Quant au bouton central rouge, il permet d'enregistrer les images.
- 5 Image & tiroir des options. Vous permet de choisir les options de réglage des images.
- 6 L'aperçu vidéo direct vous permet de choisir entre la vue de l'appareil et celle de l'image enregistrée.
- 7 Clignotement. Cet effet stroboscopique permet de mieux appréhender la séquence. La réglette détermine la vitesse du clignotement.
- 8 La pelure d'oignon est une technique qui vous laisse voir les dernières images prises par l'appareil en surimpression.
- 9 L'intervalle de temps : veuillez vous

référer au chapitre « Film à temps accéléré ».

10 Guide d'écran. Permet de voir le titre et l'aire d'enregistrement.

11 La reconnaissance vocale vous permet de contrôler l'application par des commandes parlées.

Animation

Commencez par placer un objet devant l'appareil.

Pour prendre une image veuillez cliquer sur le bouton « Prise image » ou appuyez la touche « espace » de votre clavier.

Animez l'objet. c'est à dire changez un tout petit peu la position de l'objet comme sur l'image ci-contre.



Cliquez sur le bouton « Prise image ».

Répétez cette phase jusqu'à ce que vous ayez une petite scène.

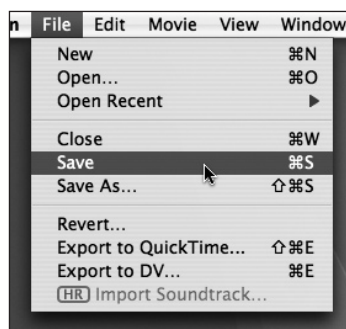
Le taux d'image par seconde determine le nombre d'images / seconde dont vous avez besoin pour un film. Avec environ 40 images et un réglage par défaut de 20FPS vous obtenez un film de 2 secondes. Plus vos mouvements sur l'objet sont petits, meilleure sera votre séquence. La grosse erreur des

débutants est de ne pas saisir assez d'images pour faire un film

Astuce : essayez d'appuyer sur les touches numeriques 2, 3 ou 4 pour capturer de multiples images.

Enregistrez votre Travail

N'oubliez pas d'enregistrer votre film ! Il serait même préférable d'enregistrer votre travail de façon régulière.



Même si ce logiciel est stable n'oubliez pas que n'importe quel logiciel peut avoir un crash, ainsi vous perdriez tout le travail non enregistré.

Choisissez l'un ou l'autre moyen d'enregistrement :

Menu « Fichier » puis « Enregistrer » ou appuyez sur Command-S. Donnez un nom au film (par exemple : « Mon Film »), et choisissez l'endroit où le film sera enregistré. Cliquez sur le bouton enregistrer pour sauvegarder votre film sur le disque dur.

Visionner votre film

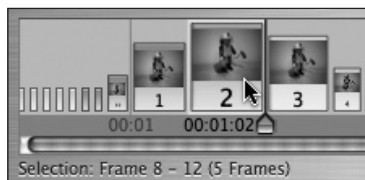
Pour visionner le film actuel, cliquez sur « Présenter » dans le menu « Film » ou appuyez sur Majuscule-Commande-F pour voir toutes les images prises en mouvement. La qualité sera meilleure sur un bureau sombre. À la fin du film vous pouvez rentrer à nouveau en mode normal.



Pour partager votre film veuillez vous référer au chapitre « Exportation de votre film ».

Édition de base

Il est probable vous ayez saisi plus ou moins d'images que ce que vous aviez l'intention de faire au début et que vous vouliez effectuer des changements. Boinx iStopMotion vous permet d'ajouter et de supprimer des images à un point quelconque pendant la prise d'une séquence d'images.



Choisir/Sélectionner une image.

L'image choisie apparaît dans un cadre bleu dans la ligne chronologique. Cliquez sur n'importe quelle image pour la choisir, ou à coté pour la désélectionner.

Pour sélectionner plusieurs images cliquez sur la première, appuyez sur la touche « Majuscule » puis cliquez sur la dernière image.

Copier

Copiez une image en utilisant la commande copier du Menu « Édition » ou (le menu contextuel) Boinx iStopMotion.

Couper/Effacer

Retirez une image en utilisant la commande couper ; si vous désirez l'effacer, utilisez la commande effacer.

Coller

Quand vous choisissez la commande colere, l'image copiée sera collée à ce point.

Glisser-déposer

Introduisez n'importe quelle image dans Boinx iStopMotion tout simplement en la glissant du « Finder » ou de iPhoto dans la ligne chronologique.

Film à temps accéléré

iStopMotion vous permet de créer des films à temps accéléré d'un événement qui se produit sur une longue période dans un court film.

Calculer l'intervalle du temps d'accélération :

Pour le faire vous devez savoir la durée réelle de l'événement, la durée en seconde du film

désiré et le « Taux d'image par seconde ». (TIS)

Calculer le nombre d'images totales (NIT)

$NIT = TIS \times \text{longueur du film}$

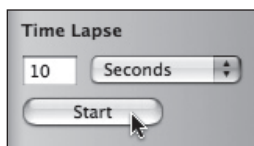
Ensuite le temps d'intervalle.(TI)

$TI = \text{durée} \div NIT$

Saisie

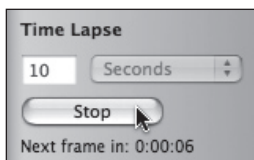
Évitez de bouger l'appareil pendant la durée de l'enregistrement.

Ouvrez Boinx iStopMotion et créez un nouveau film.



Entrez le TI dans le champ de texte. Choisissez entre secondes, minutes et heures dans la liste du menu déroulant. Cliquez sur le bouton « Démarrer », pour débiter la prise de vue.

Ce bouton indique le début de la prise de vue. Le bouton « Démarrer » se change en « Stop ».



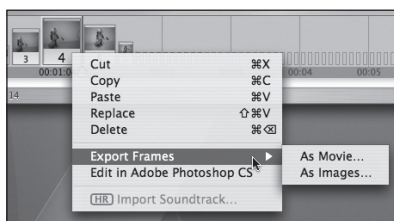
Cliquez sur « Stop » pour arrêter l'enregistrement.

Exportation de votre film

Que ce soit des FTA ou des films « Stop motion », vous pouvez exporter une ou plusieurs images depuis Boinx iStopMotion, créer une vidéo QuickTime ou encore un film DV.

Exportation d'images

Vous pouvez exporter ou choisir les images en utilisant le menu contextuel d'exportation de la ligne chronologique. (bouton droit de la souris, ou touche ctrl sur la chronologie). L'un ou l'autre choix exportera l'image.



Vidéo... Enregistrer les images choisies en tant que film QuickTime (fichier .mov).

Images... Comme défini dans la fenêtre d'enregistrement, les images seront enregistrées au format .tiff (défaut).

Exportation à QuickTime

Vous pouvez créer un film QuickTime en utilisant l'option Exporter à QuickTime depuis le menu Fichier.

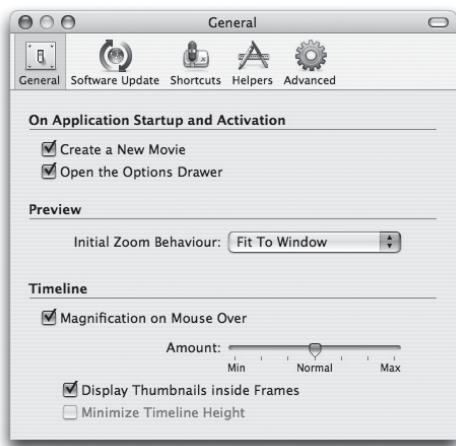
Exportation en DV

Vous pouvez créer un film DV en utilisant l'option Exporter à DV depuis le menu Fichier. Les fichiers DV ainsi exportés en haute qualité peuvent être importés dans des logiciels de montage vidéo tels iMovie ou Final Cut.

Pour éditer votre film dans iMovie, vous pouvez simplement glisser-déposer le fichier créé par iStopMotion dans la fenêtre de iMovie.

Preférences

Le menu préférences de Boinx iStopMotion Vous permet de configurer Boinx iStopMotion.



Général

Le panneau « Général » permet de déterminer ce qui se passe au lancement avec un aperçu de la ligne chronologique

Mise à jour

Vous permet de déterminer quand le logiciel vérifie les dernières mises à jour. (nécessite une connexion à Internet)

Raccourci

Vous permet d'activer/désactiver la reconnaissance vocal, et aussi de déterminer la touche d'enregistrement.

Aide

Indique quel est votre logiciel de manipulation d'image et le format que vous souhaitez utiliser.

Avancé

Permet d'avoir un son spécifique du film à temps avancé, réglage de la compression de l'aperçu.

Dépannage

La vidéo directe n'est pas visible...

Après avoir lancé l'application et avoir créé un film, la vidéo directe n'est pas visible.

Raisons possibles :

1. L'appareil n'est pas alimenté ou est au mode veille. Vérifiez la source d'alimentation de votre appareil et allumez le. Pour empêcher votre appareil de passer en mode veille, retirez le média de celui-ci. (Ceci fonctionne pour certains modèles d'appareils)
2. L'appareil n'est pas relié. Vérifiez que tous les câbles de votre appareil sont correctement reliés à votre ordinateur.
3. La réglette d'aperçu vidéo directe est à gauche. Glissez simplement le bouton de la réglette au milieu.
4. Vous avez choisi la mauvaise source vidéo. Pour changer la source vidéo, choisissez les ajustements vidéos dans le menu Film. Le panneau vidéo de réglages de QuickTime apparaît. Cliquez sur le choix de la source et choisissez votre source vidéo préférée.
5. L'appareil enregistre et non l'ordinateur. Retirez la cassette de votre appareil.

Ma licence ne fonctionne pas...

Si votre licence ne fonctionne pas après avoir suivi les instructions de la page 6, envoyez ces informations par e-mail : nom et adresse e-mail utilisés lors de l'achat ainsi que la version du produit. Vous pouvez aussi utiliser le « Feedback »(support) à l'adresse « <http://www.istopmotion.com/feedback> » pour nous contacter.

Mon caméscope s'arrête pendant la Capture d'une scène ...

Certains caméscopes se mettent en veille après un moment d'inactivité. Il serait préférable de l'alimenter à l'adaptateur électrique. (Consultez le manuel d'utilisateur de votre caméscope). Pensez aussi à retirer le support d'enregistrement de votre caméscope.

Assistance technique

Pour plus d'informations et support via internet, visitez notre site www.istopmotion.com pour de plus amples informations sur les dernières mises à jour, trucs et astuces sur les animations et aussi l'aide additionnelle.

FAQs (foire aux questions)

<http://www.istopmotion.com/facts/faq.html>

Raccourcis clavier

Créer un nouveau film	Commande-N
Ouvrir un film	Commande-O
Fermer le film en cours	Commande-W
Enregistrer le film en cours	Commande-S
Enregistrer le film dans un nouveau fichier	Commande-Majuscule-S
Exporter le film en cours vers QuickTime	Commande-Majuscule-E
Exporter le film en cours vers DV	Commande-E
Présenter le film en plein écran	Commande-Majuscule-F

Ouvrir les préférences d'iStopMotion	Commande-,
Cacher les fenêtres d'iStopMotion	Commande-H
Cacher les fenêtres sauf iStopMotion	Commande-Option-H
Quitter iStopMotion	Commande-Q

Annuler la dernière modification du film	Commande-Z
Rétablir la dernière modification du film	Commande-Majuscule-Z
Couper	Commande-X
Copier	Commande-C
Coller	Commande-V
Remplacer	Commande-Majuscule-V
Effacer	Commande-Suppr
Selectionner tout	Commande-A
Déactiver	Commande-D

Reduire la fenêtre actuelle	Commande-M
Ouvrir l'aide de Boinx iStopMotion	Commande-?

Montrer juste le film enregistré dans la fenêtre	Commande-1
Montrer le film enregistré et l'aperçu	Commande-2
Montrer juste l'aperçu du film dans la fenêtre	Commande-3
Eteindre le clingnotement	Commande-4
Allumer le clingnotement (5 vitesses différentes)	Commande-5/6/7/8/9
Arrêter l'effet de pelure d'oignon	Commande-Option-0
Niveaux de 1 à 5 de pelure d'oignon dans la fenêtre.	Commande-Option-1/2/3/4/5
Zoom adapté à la fenêtre	Commande-0
100% Zoom	Commande-Majuscule-0
Zoom avant	Com.-" +"
Zoom arrière	Com.-" -"
Montre/cacher le tiroir des options	Commande-Option-0

Prise d'image	Commande-R
Lancer le film à temps accéléré	Commande-T
Jouer le film	Commande-P
Revenir au début du film	Home
Revenir à l'image précédente	Flèche gauche
Avancer à l'image suivante	Flèche droite
Avancer à la fin du film	Fin

Revenir au début/première image du film	Home
Déplacer une image vers le début du film	Flèche gauche
Déplacer une seconde image vers le début du film	Option-Flèche gauche
Déplacer l'image vers la fin du film	Flèche droite
Déplacer à la fin/dernière image du film	Fin
Prolonger le choix tout en se déplaçant	Shift+Flèche gauche/droite
Prolonger le choix d'une seconde en se déplaçant	Shift+Option +Left/Right Arrow

Endbenutzer-Lizenzvertrag für das Programm Boinx iStopMotion

Dieser Lizenzvertrag gilt für Kunden in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der GeBE Computer & Peripherie GmbH (Inhaberin der Marke Boinx Software, im Folgenden „Boinx Software“ genannt) für das oben bezeichnete Softwareprodukt. Dieses Softwareprodukt umfasst die Computersoftware sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentationen im „Online“- oder im elektronischen Format (im Folgenden „SOFTWAREPRODUKT“ genannt).

Das SOFTWAREPRODUKT umfasst auch sämtliche Updates und Ergänzungen zum ursprünglich von Boinx Software gelieferten SOFTWAREPRODUKT. Jede zusammen mit diesem SOFTWAREPRODUKT gelieferte Software, zu der ein separater Endbenutzer-Lizenzvertrag gehört, wird gemäß den Bestimmungen dieses Lizenzvertrags lizenziert. Indem Sie das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren, per Download beziehen, ausführen, anderweitig verwenden oder darauf zugreifen, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses Lizenzvertrages gebunden zu sein. Sollten Sie den Bestimmungen dieses Lizenzvertrages nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu installieren oder zu verwenden. In diesem Fall können Sie das SOFTWAREPRODUKT gegen volle Rückerstattung des Kaufpreises der Stelle zurückgeben, von der Sie es erhalten haben.

§ 1 Softwareproduktlizenz

Das SOFTWAREPRODUKT ist sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt. Das SOFTWAREPRODUKT wird lediglich lizenziert, nicht verkauft.

§ 2 Lizenzeinräumung

Dieser Lizenzvertrag räumt Ihnen die folgenden Rechte ein:

1. Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS, oder eine frühere Version, auf einem einzigen Computer (im Folgenden „COMPUTER“) zu installieren, zu verwenden, darauf zuzugreifen, auszuführen oder in anderer Weise damit zu interagieren (im Folgenden „AUSFÜHREN“).
2. Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf Ihren anderen COMPUTERN AUSZUFÜHREN. Sie sind jedoch verpflichtet, für jeden COMPUTER, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von der Speichervorrichtung aus AUSGEFÜHRT wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem COMPUTER gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder auf mehreren COMPUTERN gleichzeitig verwendet werden.
3. Boinx Software behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

§ 3 Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

1. Vorbehaltlich anderer Regelungen in diesem Lizenzvertrag ist das SOFTWAREPRODUKT nicht zum Weiterverkauf bestimmt. Sie sind daher nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.
2. Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zurückzuentwickeln, zu dekompilem oder zu disassemblieren, es sei denn, dass und nur insoweit, wie das anwendbare Recht, ungeachtet dieser Einschränkung, dies ausdrücklich gestattet.

3. Das SOFTWAREPRODUKT wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem COMPUTER zu trennen.
4. Dieser Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken.
5. Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.
6. Boinx Software bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem SOFTWAREPRODUKT („Supportleistungen“) an. Diese können entsprechend den Bestimmungen von Boinx Software, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation, im „Online“-Format und/oder anderen von Boinx Software zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses Lizenzvertrages. Boinx Software hat das Recht, die technischen Daten, die Sie als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich des Produktsupports und der Produktentwicklung, zu verwenden, wobei Boinx Software sich verpflichtet, solche technischen Daten ausschließlich anonym zu verwenden.
7. Unbeschadet sonstiger Rechte ist Boinx Software berechtigt, diesen Lizenzvertrag zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses Vertrags verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

§ 4 Updates

Ist das SOFTWAREPRODUKT ein Update eines anderen Produkts, müssen Sie zur Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von Boinx Software für das Update als geeignet bezeichnet wird. Ein SOFTWAREPRODUKT, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt oder deaktiviert das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses Lizenzvertrages verwenden. Falls das SOFTWAREPRODUKT ein Update einzelner Komponenten eines Pakets von Softwareprogrammen ist, das für Sie als einzelnes Produkt lizenziert wurde, ist es nur gestattet, das SOFTWAREPRODUKT als Bestandteil dieses einzelnen Produktpaketes zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es für die Verwendung auf mehr als einem COMPUTER zu trennen.

§ 5 Urheberrecht

1. Eigentum und Urheberrecht an dem SOFTWAREPRODUKT sowie der darin enthaltenen Bilder, Audio, Text und Zusatzmodule, den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei Boinx Software oder deren Lieferanten. Alle geistigen Eigentumsrechte und sonstige Rechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des SOFTWAREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltsbesitzers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser Lizenzvertrag räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. Wenn dieses SOFTWAREPRODUKT Dokumentation enthält, die nur in elektronischer Form zur Verfügung gestellt wird, dürfen Sie eine Kopie dieser elektronischen Dokumentation drucken. Sie sind nicht berechtigt, diese gedruckten Begleitmaterialien des SOFTWAREPRODUKTS zu vervielfältigen.
2. Möglicherweise erhalten Sie das SOFTWAREPRODUKT auf mehr als

einem Speichermedium. Unabhängig von Typ oder Größe der erhaltenen Medien dürfen Sie nur ein Medium verwenden, das für Ihren einzigen COMPUTER geeignet ist. Sie dürfen das andere Medium nicht auf einem anderen COMPUTER AUSFÜHREN oder dieses verleihen, vermieten, verleasen oder anderweitig an andere Benutzer übertragen.

3. Nach der Installation einer Kopie des SOFTWAREPRODUKTS unter Einhaltung dieses Lizenzvertrages dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das SOFTWAREPRODUKT geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das SOFTWAREPRODUKT auf dem COMPUTER zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Vorbehaltlich anderer Regelungen in diesem Vertrag dürfen Sie in keinem anderen Fall Kopien des SOFTWAREPRODUKTS oder der gedruckten Materialien, die dem SOFTWAREPRODUKT beiliegen, anfertigen.

Software License Agreement

This license applies to customers not in Germany, Austria, Switzerland or France.

This Agreement is a legal agreement between you (either an individual or a legal entity, "TheLicensee") and GeBE Computer & Peripherie GmbH ("The Licensor") for the software product Boinx iStopMotion ("The Product"). The Product consists of several files including an application which is distributed in electronic form by either download from the Internet or distributed on media such as a CD-ROM. By installing or otherwise using the Product, you agree to be bound by the terms of this License Agreement. If you do not agree to the terms of this License Agreement, promptly delete all copies of the unused Product from your mass storage devices. The Product is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties.

Prerequisites

You, the Licensee, are responsible for obtaining any further license that may be necessary to use the Product. You may only use the Product as allowed by the license.

Grant of License

GeBE Computer & Peripherie GmbH, a company incorporated under German Law in the City of Germering, Germany, grants to the Licensee, a non-exclusive and nontransferable license to use the Product. The license does not include the rights to redistribute or change the Product in any way. The license is granted for the use of one copy of Boinx iStopMotion on a single computer.

Product Warranty & Liability

THE LICENSEE RECOGNIZES THAT THE PRODUCT IS RELEASED ON AN "AS IS" BASIS, AND THAT THERE IS NO WARRANTY EXPRESSED OR IMPLIED AS TO THE FUNCTIONING, SECURITY, PERFORMANCE OR EFFECT ON OTHER SOFTWARE OR HARDWARE.

THE LICENSOR IS NOT OBLIGED TO PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT OR REVISION OF THE PRODUCT. THERE ARE NO WARRANTIES OR CONDITIONS, EXPRESSED OR IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE APPLICABLE TO THE PRODUCT INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTY WITH RESPECT TO MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT WILL THE LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INDIRECT, DIRECT, PUNITIVE, CONSEQUENTIAL OR ANY OTHER KIND OF DAMAGES INCLUDING LOSS OF PROFITS, LOSS OF USE OR LOSS OF DATA. LICENSEE AGREES THAT NEITHER THE LICENSOR NOR THE INDIVIDUALS RESPONSIBLE FOR THE DEVELOPMENT OF THE PRODUCT SHALL BE LIABLE TO LICENSEE FOR ANY LOSS, COSTS OR DAMAGE OF ANY KIND SUFFERED BY LICENSEE WHICH MAY ARISE OUT OF USE, ALTERATION OR DISTRIBUTION OF THE WORK AND LICENSEE AGREES TO INDEMNIFY AND SAVE HARMLESS THE LICENSOR, ITS OFFICERS AND EMPLOYEES FROM ANY SUCH CLAIMS.

This Agreement constitutes the entire understanding of the parties and cannot be modified except in writing by The Licensor. This Agreement will be governed by the laws of Germany.

Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks used under license. The QuickTime logo is registered in the U.S. and other countries. Boinx, the Boinx logo and Boinx iStopMotion are trademarks of GeBE Computer & Peripherie GmbH. Copyright © 2005 by Boinx Software, a division of GeBE Computer & Peripherie GmbH. All rights reserved. Reproduction of this booklets in whole or in parts prohibited without prior written consent.

Contrat de licence du programme iStopMotion pour l'utilisateur final

Cette licence s'applique aux clients en France.

A lire attentivement!

Ce contrat de licence pour l'utilisateur final est un contrat juridique entre vous (soit en tant que personne morale ou physique) et la société GeBE Computer & Peripherie GmbH/Boinx Software (qui sera appelée « Boinx Software » par la suite) pour le logiciel cité plus haut. Ce logiciel englobe le programme informatique ainsi que les éventuels outils de communication associés, tels que les écrits imprimés et les informations disponibles « en ligne » – ou en format électronique (cet ensemble sera appelé par la suite « LOGICIEL »).

Le LOGICIEL englobe également toutes les mises à jour et ajouts concernant le logiciel mis à disposition par Boinx Software. Tout programme livré avec ce LOGICIEL, pour lequel il existe un contrat de licence pour utilisateur final spécifique, sera, en accord avec les clauses exposées au préalable, considéré automatiquement comme étant lui-même sous contrat de licence. En installant le LOGICIEL, en le copiant, téléchargeant, utilisant, et en l'exécutant, vous acceptez d'être lié aux différentes clauses du contrat de licence. Si vous deviez ne pas adhérer aux clauses de ce contrat de licence, vous n'êtes pas en droit d'installer ou d'utiliser le LOGICIEL. Dans ce cas, vous pouvez rapporter le LOGICIEL là où vous l'avez acquis et être remboursé intégralement.

§ 1 Licence du logiciel

Le LOGICIEL est protégé par les droits d'auteur et tous les traités internationaux relatifs aux droits d'auteurs ainsi que par les lois et clauses régissant la propriété intellectuelle. Le LOGICIEL ne peut être acquis que sous licence et ne peut en aucun cas être vendu.

§ 2 Cadre de la licence

Ce contrat vous octroie les droits suivants:

1. Vous êtes autorisé à installer, utiliser et exécuter (appelé par la suite plus simplement « UTILISER ») une copie de ce LOGICIEL, ou d'une version antérieure sur un seul ordinateur (appelé par la suite « ORDINATEUR »).
2. Vous êtes autorisé à enregistrer ou à installer une copie du LOGICIEL dans un lieu de sauvegarde, comme par exemple un serveur en réseau, uniquement si cette copie sert à UTILISER ce LOGICIEL grâce à un réseau sur d'autres ORDINATEURS. Vous êtes néanmoins dans l'obligation, pour chaque ORDINATEUR qui UTILISE ce LOGICIEL du lieu central de stockage, d'avoir une licence d'utilisation particulière. Une licence pour le LOGICIEL ne peut être partagée ou utilisée simultanément sur plusieurs ORDINATEURS.
3. Boinx Software conserve tous les droits non clairement explicités.

§ 3 Description des autres droits et limites

1. Outre les autres clauses de ce contrat de licence, le LOGICIEL n'est pas destiné à la revente. Il est donc interdit de revendre ou d'échanger ce LOGICIEL.
2. Il est interdit de modifier le LOGICIEL, de le décompiler ou de le désassembler, sauf et uniquement dans les limites accordées par le droit commun.
3. Le LOGICIEL est mis sous licence comme un produit à part entière. Il est interdit d'utiliser ses composants séparément sur plus d'un ORDINATEUR.
4. Ce contrat de licence ne vous octroie aucun droit en regard de marques.
5. Il est interdit de louer ou de prêter ce LOGICIEL.

6. Boinx Software peut éventuellement vous proposer un support technique en relation avec le LOGICIEL (« support technique »). Celui-ci peut être utilisé en accord avec les clauses de Boinx Software du manuel d'utilisation conjointement avec la documentation en format „en ligne” et /ou avec les autres supports mis à disposition. Tout code informatique qui vous est mis à disposition, fait partie du support technique et donc du LOGICIEL, et sera alors soumis aux clauses du contrat de licence. Boinx Software est en droit d'utiliser les données techniques que vous mettez à sa disposition via le support technique, à des fins commerciales, incluant les études-produit et le développement-produit, dans ce cas la Boinx Software s'engage à traiter ses données techniques de manière complètement anonyme.

7. Outre les autres droits, Boinx Software est en droit de rompre le contrat de licence, dans la mesure où vous ne respecteriez pas les clauses de ce contrat. Dans ce cas, vous serez dans l'obligation de détruire toutes les copies du LOGICIEL ainsi que tous ses composants.

§ 4 Mises à jour

Si le LOGICIEL est une mise à jour, qualifiée comme telle par Boinx Software, d'un autre produit, vous serez obligé d'être en possession de la licence correspondante pour utiliser un LOGICIEL qui présente une mise à jour, remplace ou désactive le produit final. Vous ne pouvez utiliser la mise à jour correspondante qu'en accord avec les clauses de ce contrat de licence. Si le LOGICIEL est une mise à jour de composants particuliers d'un ensemble de programmes informatiques d'un logiciel, sous licence comme étant un seul produit, il faut alors considérer le LOGICIEL comme une partie de cet ensemble et l'utiliser comme tel; il est interdit de le séparer de l'ensemble pour l'utiliser sur plus d'un ORDINATEUR.

§ 5 Droits d'auteur

1. Propriété et droits d'auteur du LOGICIEL, tout comme les images, supports auditifs, textes, modules complémentaires, documents imprimés complémentaires et chaque copie de ce LOGICIEL sont la possession de Boinx Software et de ses fournisseurs. Tous les droits de propriété intellectuelle et autres droits sur le contenu du LOGICIEL sont protégés par les droits d'auteur et autres lois et traités régissant la propriété intellectuelle. Ce contrat de licence vous donne le droit d'utiliser ces contenus. Si le LOGICIEL comprend de la documentation uniquement disponible sous format électronique, vous êtes en droit d'en imprimer une copie. Vous n'êtes cependant pas autorisé à multiplier les versions imprimées des documents accompagnant le LOGICIEL.
2. Il est possible que vous acquériez ce LOGICIEL sur plusieurs supports. Indépendamment du type ou de la taille des supports acquis, vous n'êtes autorisé qu'à en utiliser un seul, destiné à un seul ORDINATEUR. Il est interdit d'UTILISER l'autre support sur un autre ORDINATEUR ou bien de le prêter, louer ou en faire bénéficier d'autres utilisateurs.
3. Après installation d'une copie de ce LOGICIEL dans le respect du contrat de licence, vous n'aurez le droit de conserver le support sur lequel a été livré le LOGICIEL qu'à des fins de sauvegarde et d'archivage. S'il est nécessaire d'utiliser le support d'origine sur l'ORDINATEUR, vous êtes autorisé à faire une copie du LOGICIEL uniquement par mesure de sûreté et d'archivage. Outre les autres clauses de ce contrat, il est formellement interdit de faire des copies du LOGICIEL ou des imprimés accompagnant celui-ci.

