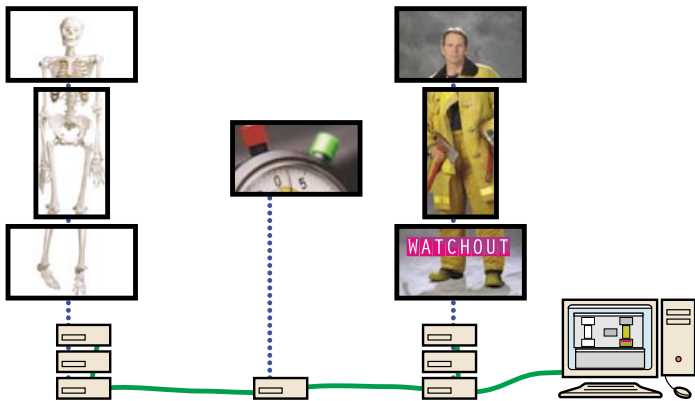
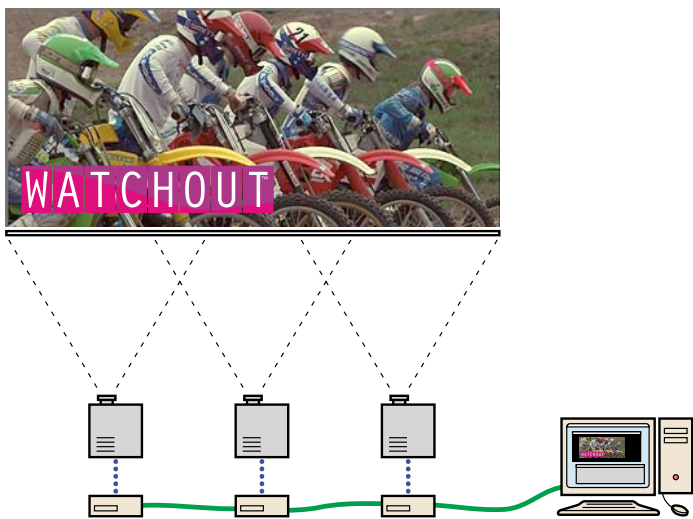


SENSATION CREATION



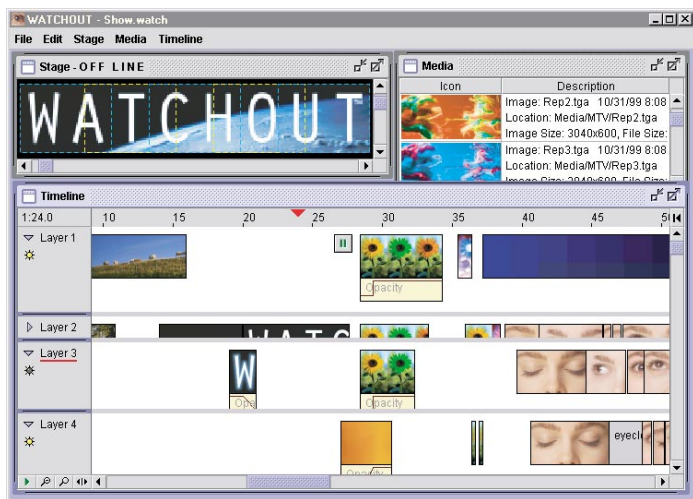
Su presentación en WATCHOUT es completamente escalable a virtualmente cualquier tamaño. Cuantos más displays añada, más CPUs deberá añadir para controlar esos displays. Los displays pueden colocarse horizontal o verticalmente y en cualquier forma.

El sistema de ordenadores de WATCHOUT hace todo el duro trabajo, como dividir las imágenes, crops y la distribución. Simplemente arrastre la imagen o archivo de vídeo directamente a la posición deseada de la ventana Stage, y mire las maravillas que ocurren!



Utilizando los modernos proyectores de vídeo digitales, usted puede construir amplias pantallas panorámicas. WATCHOUT funde los bordes de las imágenes para formar un gran, imagen de proyección sin corte. Lo mejor de todo, el hace que su material parezca tan maravilloso como es, porque lo está usando completamente, combinando la resolución de la imagen.

Capas imágenes estáticas y vídeo, aplicando la transparencia, escalando y moviendo como usted quiera. WATCHOUT también maneja el sonido para su Show, simplemente arrastre el clip de audio al Stage sobre el Display que usted escoja. Usted puede mezclar y hacer un cross-fade de múltiples pistas de sonido desde el propio WATCHOUT.



WATCHOUT muestra un entorno de trabajo familiar, basado en las capas, una línea de tiempo y arrastrar-y-soltar de archivos Media - similar a otros editores de vídeo y aplicaciones de composición, como After Effects.

WATCHOUT handles most still-image, video and sound file formats, including PhotoShop, JPEG, BMP, PNG, PICT, Targa, TIFF, MPEG-1, MPEG-2, DV, QuickTime, AVI, AIFF and WAV. Transparency (alpha channel) is supported in both still images and video.

Download the evaluation version and documentation from www.dataton.com and check it out!

Dataton manufactures a complete system for media control in show extravaganzas, trade shows, exhibition and conference centers, theme parks, museums, boardrooms, rock venues and more. Read more at www.dataton.com.