



LES SPRITES	P 36
LES MUSIQUES	P 41
LES EQUALISEURS	P 43
LES BORDERS	P 44
LES AUTRES FONCTIONS	P 45
IV UNE DEMO AVEC VOUS	P 48
V RACOURCCIS CLAVIER ET PROTECTION	P 55



CHAPITRE I INTRODUCTION

Le DEMO CONSTRUCTION KIT est un logiciel de création d'animations graphiques. Il permet l'intégration de la musique, du texte et des images à des fins de démonstrations, de publicité ou de divertissement (un module multimédia quoi !!!) sans aucune connaissance en programmation.

Il fonctionne sur tous les ordinateurs de la gamme atari compatibles ST, c'est à dire: STF, STE, MEGA-STF, MEGA-STE et TT et peut être installé sur votre disque dur si vous le désirez.

Vous avez trois disquettes:

* La première disquette comporte le programme ainsi que quelques démos en .PRG (directement exécutables au bureau) et en .DCK (fichiers à charger sous le programme). Voici la liste des fichiers :

- DCK.PRG
- DCK1.JNX
- DCK2.JNX
- DCK3.JNX
- DCK4.JNX

* La deuxième disquette comprend les dossiers suivants:

- DESSINS incluant des images de fond.
- FONTES incluant des polices de caractères
- SPRITES incluant des sprites



- RASTERS incluant des rasters en .HBL
- PALETTES incluant des palettes en .COL
- TRAJ-SPR.ITE incluant des trajectoires de sprites en .DAT
- TRAJ-SCR.OLL incluant des trajectoires de scrolls en .TRJ

* La troisième disquette comprend les dossiers suivants :

- DIGIT.STE incluant des musiques digitalisées pour STE.
- DIGIT.STF incluant des musiques digitalisées pour STF
- MUSIC-CHIP incluant des musiques soundchip (tous ST).
- SOUNDTRACK incluant des musiques soundtracks.

Ce programme a été réalisé totalement en assembleur 68000 pour assurer rapidité d'exécution et fluidité et tout cela par un français, en français. Toutes les fonctions de réalisation des démos telles que :

les scrolls, les bords, les sprites, les musiques, les rasters, les étoiles, les déformations, les égaliseurs, la suite à donner à votre démo, etc... ont été regroupées en un seul programme par souci d'ergonomie et d'efficacité.



CHAPITRE II GENERALITES

UTILISATION DU DCK

Le DCK utilise l'interface GEM de l'ATARI. Il est donc géré entièrement à la souris. Ce système permet rapidité et simplicité d'utilisation. L'écran principal du DCK est séparé en deux parties:

- les menus déroulants
- les icônes de sélection

* Les menus déroulants sont représentés par une barre de menu qui se trouve en haut de l'écran. Chaque nom de la barre de menu cache plusieurs options. En passant la souris sur un nom de la barre de menu, une bande regroupant des sous-options se déroule.

Il faut ensuite descendre la souris jusqu'à la sous-option désirée (celle pointée par la souris se noircit) et cliquer dessus.

Dans certains cas, les menus déroulants servent à définir si une option est sélectionnée ou non. Dans ce cas, si la sous-option est sélectionnée, une sorte de v est affichée à sa gauche.

* Les icônes sont représentées par des dessins sur lesquels il faut cliquer. Dans l'écran principal du DCK, il y en a 10 situés dans le bas. Elles sont accompagnées d'un mot décrivant leur fonction. il y a : scroll, texte, déformation, sprites, copies de bloc, étoiles, bords, couleur, musique, visualisation.



Es
Soft

Il existe une troisième forme d'objet utilisée dans le DCK. Il s'agit des boîtes de dialogue. On accède à ces boîtes par les icônes ou les menus déroulants. Chaque animation a tous ses paramètres regroupés dans une boîte.

Une boîte est généralement représentée par un grand carré blanc bordé d'une ligne noire dans laquelle se trouvent :

- en haut: texte entouré décrivant la fonction de la boîte.

- en bas : un bouton OK permettant de sortir de la boîte quand tous les paramètres sont réglés.

Dans les boîtes, les paramètres peuvent être modifiables de plusieurs façons:

- Si le paramètre ne peut être que vrai ou faux (sélectionné ou désélectionné), il est souvent représenté sous la forme d'un BOUTON. Ce bouton est un texte entouré dont le fond est noir si le paramètre est sélectionné et blanc s'il ne l'est pas.

- Si le paramètre peut prendre une multitude de valeurs, il est souvent représenté par deux flèches de chaque côté du nombre correspondant (soit haut/bas, soit droite/gauche). Il suffit de cliquer sur les flèches pour incrémenter ou décrémenter la valeur du paramètre.

LE SYSTEME DE COORDONNEES

Dans la plupart des animations, il faut indiquer à l'ordinateur où se trouve le morceau de dessin à animer



Es
Soft

et où l'afficher sur l'écran. Cette indication se fait à l'aide de deux coordonnées (représentées la plupart du temps par X et Y).

Ces deux coordonnées sont en nombre de pixels. Il faut donc savoir que les démos générées avec le DCK sont en basse résolution donc que les dimensions de l'écran sont de 320 pixels de large et de 200 pixels de haut. Il ne faut pas oublier non plus que le coin de coordonnées X=0, Y=0 est le coin en haut à gauche et que plus on va à droite, plus le X augmente et plus on descend, plus le Y augmente.

Exemple:

coin supérieur droit: X=319, Y=0 (320 pixels → de 0 à 319)

coin inférieur gauche: X=0, Y=199

coin inférieur droit: X=319, Y=199

milieu de l'écran: X=159, Y=99

LA GESTION DES COULEURS ET DES PLANS

Les démonstrations faites avec le DCK fonctionnent en basse résolution. Ce mode permet d'afficher 16 couleurs simultanément à l'écran sans utiliser d'astuces (et beaucoup plus avec les rasters) celles-ci étant choisies parmi une palette de 512 couleurs pour les Atari STF ou parmi une palette de 4096 couleurs pour les Atari STE, méga-STE et TT. En fait, l'ordinateur dispose de 16 emplacements pour mettre les couleurs que l'on veut. Ces emplacements sont numérotés de 0 à 15 (ce qui fait bien 16 couleurs possibles).

Ces emplacements contiennent des valeurs qui correspondent pour l'ordinateur à une couleur bien précise. Dans le DCK, cette valeur est représentée sous la forme de trois chiffres : la proportion des trois



couleurs primaires (le rouge, le vert et le bleu). Ces composantes vont de 0 à 7 pour les STF (ce qui fait 8 possibilités donc $8*8*8=512$ possibilités de couleurs) tandis qu'elles vont de 0 à 15 pour les STE, méga-STE et TT (ce qui fait 16 possibilités de nuances pour chaque composantes donc $16*16*16=4096$ couleurs différentes).

Remarque : pour conserver toujours une nuance en 1 chiffre, les chiffres au dessus de 9 seront affichés par des lettres.

Exemple : 10=A, 11=B, 12=C..., 15=F

Attention : sur les STE, méga-STE et TT, l'ordre des nuances est le suivant (de sombre à clair) :
0,8,1,9,2,A,3,B,4,C,5,D,6,E,7,F

Comme vous pouvez le constater, les chiffres au-dessus de 7 sont intercalés entre les composantes normales d'un STF; ceci afin de conserver les nuances si on passe les programmes d'un STF à un STE (et vice-versa).

Exemples de couleurs :

- 700 : La composante de rouge est à 7 et les autres à 0, Cette couleur représente donc du rouge.
- 070 : Vert
- 007 : Bleu
- 000 : Toutes les composantes sont à 0. il s'agit donc du noir
- 770 : Le mélange du rouge et du vert donne du jaune.
- 077 : Bleu-vert
- 707 : Violet
- 777 : Le mélange de toutes les couleurs donne du blanc.
- 333 : Moins blanc que blanc, c'est... c'est...



non, ce n'est pas une marque de lessive, c'est du gris
- etc...

Pub : Le blanc plus blanc que blanc sur STE, c'est FFE

Abordons maintenant le système épineux des plans. Vous savez donc maintenant que vous disposez de 16 couleurs simultanément à l'écran. L'atari possède en basse résolution 4 plans. Qu'est-ce qu'un plan et pourquoi quatre ?

Aie !!! D'abord, il faut que vous ayez bien maîtrisé ce qui a été vu auparavant sinon ce qui suit va paraître très complexe.

Premièrement, passons les numéros de couleurs (pas les composantes mais les numéros d'emplacement de 0 à 15) en binaire (ou base 2).

couleur 0 : 0000	couleur 8 : 1000
couleur 1 : 0001	couleur 9 : 1001
couleur 2 : 0010	couleur 10: 1010
couleur 3 : 0011	couleur 11: 1011
couleur 4 : 0100	couleur 12: 1100
couleur 5 : 0101	couleur 13: 1101
couleur 6 : 0110	couleur 14: 1110
couleur 7 : 0111	couleur 15: 1111

C'est à partir de cette conversion que l'on peut déterminer quels plans utilisent la couleur concernée.

Vous remarquez que les numéros de couleurs sont codés sur 4 bits (4 chiffres binaires). Ces bits correspondent aux plans utilisés.

Le bit le plus à droite correspond au plan 1 (si ce bit est à 1, la couleur utilise le plan 1, sinon elle ne l'utilise pas).

Le deuxième à droite correspond au plan 2, puis les



autres correspondent successivement aux plans 3 et 4.
Exemple : examinons la couleur 5 : La conversion de 5 en base 2 donne 0101. La couleur 5 utilise donc les plans 1 et 3.

La couleur 1 n'utilise que le plan 1 (car 1=0001)

la couleur 0 n'utilise aucun plan car 0=0000. La couleur 0 est donc la couleur du fond. Si par exemple, vous mettez 700 dans l'emplacement de la couleur numéro 0, le fond sera rouge.

Petit conseil : Relisez plusieurs fois ces explications jusqu'à ce que vous soyez sûrs de bien maîtriser les plans et les couleurs car ces connaissances ne sont pas indispensables pour faire une démo mais ils le sont pour faire une bonne démo.

A SAVOIR : Une bonne démo est fluide, c'est à dire que les animations ne sont pas saccadées. Pour cela, il faut que l'ensemble de la démo ne dépasse pas 1/50ème de seconde. Si celle-ci est saccadée, c'est qu'il y a trop d'animations en même temps. Il faudra donc en supprimer. Pour voir le temps utilisé, il suffit d'appuyer pendant la démo sur une des deux touches SHIFT. Vous verrez alors que la couleur du fond change à un endroit de l'écran. Plus ce changement est bas, plus le temps approche du 50ème de seconde et donc moins il vous reste de temps.

Voici un tableau récapitulatif des plans utilisés par chaque couleur (gardez le constamment sous la main) :



! numéro ! binaire ! plan 1 ! plan 2 ! plan 3 ! plan 4 !

! 00	! 0000	! non	! non	! non	! non	!
! 01	! 0001	! oui	! non	! non	! non	!
! 02	! 0010	! non	! oui	! non	! non	!
! 03	! 0011	! oui	! oui	! non	! non	!
! 04	! 0100	! non	! non	! oui	! non	!
! 05	! 0101	! oui	! non	! oui	! non	!
! 06	! 0110	! non	! oui	! oui	! non	!
! 07	! 0111	! oui	! oui	! oui	! non	!
! 08	! 1000	! non	! non	! non	! oui	!
! 09	! 1001	! oui	! non	! non	! oui	!
! 10	! 1010	! non	! oui	! non	! oui	!
! 11	! 1011	! oui	! oui	! non	! oui	!
! 12	! 1100	! non	! non	! oui	! oui	!
! 13	! 1101	! oui	! non	! oui	! oui	!
! 14	! 1110	! non	! oui	! oui	! oui	!
! 15	! 1111	! oui	! oui	! oui	! oui	!

Quelle est l'utilité de s'occuper des plans si on charge des images venant de programmes comme Degas élite ou Neochrome ?

L'utilisation à bon escient des plans permet d'obtenir une grande part d'effets visuels dont les effets de scrollings transparents, de superposition d'objets ou de scrollings. La maîtrise du système des plans permet aussi de gagner du temps sur les animations et donc d'en faire plus en même temps.



Soft

Comment gagner du temps :

Faisons par exemple un scrolling en une couleur.

Nous pouvons faire notre scrolling sur les 4 plans sans nous occuper de la couleur utilisée par ce scrolling mais cette méthode prend énormément de temps. La méthode qui prend le moins de temps est celle consistant à bien choisir la couleur utilisée afin de ne scroller que le minimum de plans. Dans le cas d'un scrolling une couleur, on peut se débrouiller pour ne scroller qu'un plan.

Possibilités :

- scroll sur le plan 1 ⇒ fonte sur la couleur 1 (0001)
- scroll sur le plan 2 ⇒ fonte sur la couleur 2 (0010)
- scroll sur le plan 3 ⇒ fonte sur la couleur 4 (0100)
- scroll sur le plan 4 ⇒ fonte sur la couleur 8 (1000)

Remarque : Il est pratique de toujours sauver les fontes en 1 couleur sur la couleur numéro 15 car elle utilise tous les plans (15=1111 en binaire) et on peut donc choisir sur quel plan on veut faire un scrolling.

Attention : si on fait par exemple un scrolling sur le plan 1 en utilisant une fonte qui se trouve sur la couleur 15, étant donné qu'un seul plan est pris, la couleur du scrolling sera la couleur numéro 1.

De la même façon, on peut utiliser 3 couleurs avec 2 plans (ex : les couleurs 1, 2 et 3 n'utilisent que le plan 1 et 2), 7 couleurs avec 3 plans et les 16 couleurs avec 4 plans.

Imaginons maintenant que nous voulons faire passer deux scrollings l'un sur l'autre (ex : un horizontal et un



Soft

vertical qui se croisent). Si on déclare deux scrollings sur 4 plans, ils vont s'effacer mutuellement. Le seul moyen d'arriver à les faire passer l'un sur l'autre est qu'ils utilisent des plans différents et de bien gérer les couleurs.

Exemple : Faisons passer un scrolling sur le plan 1 au dessus d'un scrolling plan 2.

Le scrolling plan 1 utilise la couleur 1 (car 0001=1).

Le scrolling plan 2 utilise la couleur 2 (car 0010=2).

Quand le scrolling plan 1 passe au même endroit de l'écran sur le scrolling plan 2, on obtient la combinaison 0011 qui correspond à la couleur 3. Ce sera donc en jouant sur la couleur 3 que l'on déterminera quel scroll passe au-dessus de l'autre.

Prenons par exemple un scroll plan 1 vert (couleur numéro 1) et un scroll plan 2 bleu (couleur 2). Si on veut faire passer le scroll plan 1 sur le scroll plan 2, on mettra la couleur 3 à vert (car la couleur 3 correspond à la couleur affichée à l'endroit où il y a superposition du plan 1 et du plan 2). De la même façon, on la mettra à vert si on veut que ce soit le scroll plan 2 qui passe au-dessus du scroll plan 1.

LA GESTION DES IMAGES

Le système des buffers

Tous les dessins utilisés par le Demo construction kit sont au format degas (extension .PI1 ou .PC1) ou au format neochrome (extension .NEO). Pour faire des animations, l'ordinateur doit avoir les dessins à animer dans la mémoire. A cet effet, il possède 3 emplacements où on peut charger des fichiers image. Ces emplacements sont appelés BUFFERS et sont différenciés par un numéro (BUFFER 1, 2 et 3). Au chargement d'une image, il vous sera demandé dans



quel buffer vous voulez la stocker.

Exemple : Si vous chargez une fonte dans le buffer 2, il faudra indiquer dans la boîte de scrolling l'utilisant que la fonte se trouve dans le buffer 2.

Les opérations sur les images sont regroupées dans le menu déroulant sous le nom IMAGES et IMAGE DE FOND.

Examinons d'abord les sous-options de IMAGES :

Charger image

Cette option permet, comme son nom l'indique, de charger une image dans un des buffers d'images. Il vous faut d'abord indiquer le buffer dans lequel vous voulez que l'image soit chargée puis il suffit de cliquer sur le fichier image choisi (.NEO, .PI1 ou .PC1).

Sauver image

Cette option permet de sauver une image contenue dans un buffer. Les images ne peuvent être sauvées que dans les formats de DEGAS (.PI1 et .PC1). La différence entre les formats .PI1 et .PC1 tient dans le fait que le .PC1 est le format compacté de DEGAS (il occupe moins de place sur la disquette).

Visualise image

Cette option permet de voir les images contenues dans les différents buffers. Il est d'abord demandé le numéro du buffer concerné.

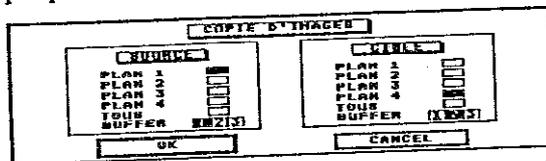
Ensuite, il faut indiquer si on veut visualiser l'image avec les couleurs de la demo ou avec les siennes.

Efface image

Cette option permet de vider le buffer de votre choix.

Copie image

Cette option vous permet soit de copier une image complète d'un buffer vers un autre, soit de copier plan par plan d'un buffer vers un autre.



Le menu IMAGE DE FOND vous permet de définir quelle image se trouve affichée pendant les animations. Si vous voulez qu'il n'y ait pas d'image sur le fond, il suffit de valider (cliquer sur) AUCUNE.

LA CONSERVATION DE VOS DONNEES

Pour conserver vos démonstrations, il faut les sauver sur disquette avant d'arrêter l'ordinateur. Pour la sauver, il faut mettre une disquette non protégée en écriture dans le lecteur de disquette sur laquelle il reste de la place. Puis allez dans le menu FICHIER et cliquez sur la sous-option SAUVER DEMO.

Remarque : pour reconnaître facilement un fichier sauvé avec le DCK, il vaut mieux prendre l'habitude de toujours mettre la même extension (.DCK).

Vous pourrez par la suite recharger votre demo avec l'option CHARGER DEMO.

Remarque : Si vous avez chargé une demo et que vous



voulez retrouver les paramètres initiaux, il y a deux solutions :

- Vous recharger le DCK
- Vous chargez la demo "RIEN.DCK"

Si, après avoir fini votre demo, vous voulez la sauvegarder sous la forme d'un programme exécutable sous le bureau, il faut cliquer sur l'option COMPILE DEMO. Vous devrez donner le nom de votre programme (extension .PRG). il vous sera ensuite demandé d'insérer la disquette DCK (disquette de lancement). Les demos sauvegardées avec le DCK sont compactées automatiquement pour un gain de place sur la disquette. Il vous faudra cependant rentrer la puissance du compactage (plus la puissance est importante, plus le compactage prendra du temps).

Les temps d'attentes sont en moyenne les suivants :

- puissance faible -> 20 secondes
- puissance moyenne -> 2 minutes
- puissance forte -> 20 minutes

ATTENTION : NE PAS OUBLIER DE SAUVER VOTRE DEMO AVANT DE LA COMPILER CAR LA MEMOIRE SERA ENTIEREMENT EFFACEE.

EXECUTION DE VOTRE DEMO

Pour exécuter votre demo et visualiser les animations que vous avez générées, il suffit de cliquer sur l'icône VISU. La sortie de la demo et le retour à l'éditeur se fait par l'appui sur la barre d'espace.



CHAPITRE III

EXPLICATION DES ECRANS

LA BOITE COULEUR

The dialog box 'LA BOITE COULEUR' contains the following elements:

- CYCLAGE**: (checkbox), **NO PALETTES**: (checkbox)
- CHARGE**: (checkbox), **SAUVE**: (checkbox), **EFFACE**: (checkbox)
- PALETTE N°**: (text field)
- NUMERO**: (text field)
- R.G.B.**: (text field)
- PALETTE N°**: (text field)
- R.G.B.**: (text field)
- COULEURS DU BUFFER 1**: (checkbox)
- COULEURS DU BUFFER 2**: (checkbox)
- COULEURS DU BUFFER 3**: (checkbox)
- COULEURS DU BUFFER 4**: (checkbox)
- INTERVALLE**: (text field)
- SUR COUL.**: (text field)
- OK**: (button)

Cette boîte vous permet de faire tous les réglages nécessaires sur les couleurs durant votre demo.

Cliquez sur l'icône couleur ou pressez la touche F8 ; la boîte de sélection principale du menu couleurs apparaît.

Pour visualiser l'image, sans aucun autre effet, vous devez après avoir chargé votre image dans le buffer 1 et avoir positionné l'image de fond sur ce buffer, vous positionner sur la PALETTE N 000 puis sélectionner COULEURS DU BUFFER 1 (puisque votre image est chargée dans le buffer 1).

Vous sortez de la boîte de couleur et pouvez vérifier en exécutant la demo que votre image est bien visualisée avec les couleurs du buffer 1. Par contre, si vous



Soft

sélectionnez COULEUR DU BUFFER 2 dans la boîte couleur, vous remarquez que les couleurs affichées deviennent noires (si aucune image n'a été chargée dans ce buffer). maintenant si vous visualisez votre écran vous verrez un écran noir puisque les couleurs sont toutes noires.

Maintenant chargez de la même manière que précédemment une autre image dans le buffer 2, puis sous la boîte couleur sélectionnez COULEURS DU BUFFER 2. Les couleurs affichées sont celles du buffer 2.

Exécutez la démo, vous voyez maintenant l'image contenue dans le buffer 1 avec la palette de l'image contenue dans le buffer 2.

Maintenant positionnez l'image de fond sur le buffer 2 et exécutez de nouveau : vous avez bien l'image du buffer 2 avec ses couleurs.

Vous disposez de 3 buffers d'image différents qui sont utilisables de la même manière plus un 4ème buffer que nous étudierons plus loin.

Vous avez la possibilité de modifier manuellement les couleurs.

Pour cela, sous le menu couleur, vous pouvez choisir la couleur à modifier en cliquant sur une des flèches droite/gauche du paramètre NUMERO situé à gauche de votre écran. Vous remarquez que le curseur noir se place automatiquement sur la couleur correspondante. La valeur de cette couleur est indiquée dans le paramètre R.G.B. Pour modifier la couleur, changez la valeur de ce paramètre à l'aide des flèches haut/bas de celui-ci. La couleur change automatiquement. Vous pouvez par exemple, vous placer sur la couleur 00 puis mettre comme valeur FFF et visualiser votre image ; vous remarquez que la couleur de fond est devenu blanche (la



Soft

valeur \$FFF correspondant à la couleur blanche).

Vous pouvez faire de même pour chaque NUMERO de couleurs.

Vous avez la possibilité :

- de définir 275 palettes différentes
- de les charger avec l'option CHARGE de même vous pouvez les sauvegarder avec l'option SAUVE ou encore les effacer à l'aide de l'option EFFACE.

Pour la suite placez l'image de fond sur AUCUNE.

Sous le menu couleur, cliquez sur RASTERS.

Chargez avec l'option CHARGE un ensemble de couleurs pour vos rasters, l'extension des fichiers est .HBL. Vous obtenez l'affichage de vos rasters de la même manière que pour les palettes, le principe de modification est le même que celui des palettes mais avec la boîte située en haut à droite de votre boîte couleur. Vous avez aussi à votre disposition 274 RASTERS différents.

Dans un premier temps, nous allons vous expliquer comment les utiliser le plus simplement possible.

Placez le paramètre INTERVALLE sur 001 en cliquant sur les flèches droite/gauche de celui-ci et le paramètre SUR COUL. sur 00 puis sortez de la boîte COULEUR. Allez sur le 1er menu VALIDATION et validez l'option RASTERS (un caractère s'affiche à gauche de RASTERS pour indiquer que cette option est active durant votre démo).

Visualisez alors votre démo : vous devez voir des bandes de couleurs sur votre écran, ces bandes sont appelées RASTERS ou HBL. Les couleurs de ces RASTERS sont celles que vous avez chargées sous la boîte couleur.

Retournez dans la boîte COULEUR puis modifiez le paramètre INTERVALLE : placez le sur 010. Exécutez



Soft

voire démo, vous remarquez que vos bandes de couleurs sont plus épaisses ; l'INTERVALLE correspond donc à l'épaisseur de vos barres de couleurs. Maintenant placez le paramètre SUR COUL. sur 02 et visualisez : vous remarquez que les barres de couleurs ont disparues, c'est tout à fait normal puisque vos barres de couleurs ne sont visibles que sur la couleur 02 et comme vous n'avez pas chargé d'image la couleur 02 n'est pas utilisée (il n'y a que la couleur 00 qui est utilisée pour une image vide et qui correspond à la couleur de fond).

Maintenant annulez le paramètre RASTERS dans le menu déroulant, puis chargez une image et faites toutes les opérations nécessaires pour la visualiser en mode démo avec sa bonne palette de couleur.

Après cela, sous la boîte COULEUR, mettez vous en mode RASTERS, placez l'INTERVALLE sur 001 et effacez les RASTERS puis placez vous sur le NUMERO 100 et validez le paramètre PAL. SUIVANTE, mettez vous ensuite en mode PALETTE si vous avez bien fait les manipulations précédentes vous devez avoir dans la palette NUMERO 000 celle de votre image, placez vous ensuite sur la palette NUMERO 001 et modifiez la manuellement (mettez les couleurs que vous voulez!).

Visualisez votre démo : vous devez avoir votre image avec sa palette sans aucun autre effet.

Puis validez les RASTERS dans le menu déroulant et visualisez votre démo : vous remarquez qu'au milieu de votre écran (100 ème ligne) la palette change et elle correspond à la palette NUMERO 001 que vous avez placée.

Nous voyons donc que le paramètre PAL. SUIVANTE modifie la palette au raster que vous lui avez indiqué ; vous pouvez bien sûr modifier la palette de votre démo autant de fois qu'il y a de palettes (274 palettes disponibles), à chaque modification demandée on affiche la palette suivante : par exemple maintenant



Soft

indiquez un changement de palette au RASTERS numéro 150 en vous plaçant sur le NUMERO 150 et en validant le paramètre PAL. SUIVANTE ensuite placez vous en mode PALETTE sur la PALETTE N 002 puis mettez-y des couleurs. Visualisez alors la démo: vous remarquez un changement de palette à la ligne 100 avec la PALETTE 001 et un changement de palette à la ligne 150 avec la PALETTE 002.

Retournez sous la boîte COULEURS puis annulez les 2 PAL.SUIVANTES sur les RASTERS NUMERO 100 et 150. Puis sélectionnez l'option CYCLAGE et mettez le paramètre NB PALETTE sur 001. Puis placez sur le RASTER NUMERO 000 un PAL. SUIVANTE.

Visualisez alors votre démo : vous remarquez un CYCLAGE de couleurs, ce cyclage utilise les PALETTES 001 et 002 dans cet ordre.

Maintenant deselectionnez le paramètre PAL. SUIVANTE du RASTER NUMERO 000 et placez sur le RASTER NUMERO 100 un PAL. SUIVANTE.

Visualisez la demo :

Vous remarquez que le changement de palette se fait seulement à partir du RASTER NUMERO 100 toujours avec les palettes 001 et 002. En fait le cyclage de palette se déclenche au 1er RASTER dont le paramètre PAL. SUIVANTE est positionné, ce cyclage peut utiliser toutes les palettes disponibles sauf la palette NUMERO 000.



Es



Es

LES SCROLLS

Vous pouvez définir 10 scrollings différents, pour les activer, vous devez les sélectionner dans le menu VALIDATION ; les 10 scrollings étant notés SCROLL 0 ... SCROLL 9.

Cliquez sur l'icône SCROLL ou pressez la touche F1 pour accéder à la boîte.

Vous devez spécifier quel numéro de SCROLL vous désirez éditer :

Pour cela cliquez sur le numéro correspondant. Vous accédez à ce moment à la boîte des paramètres du SCROLL.

Vous devez auparavant avoir chargé une image contenant les objets que vous désirez faire scroller (fontes de caractères ou décor ou autre) dans un des 3 BUFFERS.

Vous devez spécifier dans quel BUFFER se trouvent les objets à utiliser en cliquant sur le numéro correspondant soit :1, 2 ou 3.

Ensuite vous devez spécifier la taille de vos objets à faire scroller à l'aide des paramètres de la boîte LETTRES :

-HAUTEUR : définit la hauteur de vos objets en nombre de lignes.

-LARGEUR : définit la largeur de vos objets en nombre de pixels.

-LIGNE DE DEPART : désigne la ligne où se trouve votre 1er objet dans le buffer (ceci permet de placer plusieurs types d'objets dans un même buffer).

Vous devez noter que pour un même scroll, vos objets ont toujours les mêmes dimensions.

Vous devez définir l'ORDRE de vos objets dans le buffer. Pour cela utilisez les paramètres de la boîte ORDRE ; car chaque objet est assimilé à une lettre précise qui permettra par la suite de le sélectionner .

Vous pouvez utiliser l'ORDRE ASCII en cliquant dessus ou bien définir vous même l'ordre en cliquant sur AUTRE : à ce moment une boîte apparaît et vous devez donner la correspondance de vos objets avec des caractères (le 1er caractère définit le 1er objet et ainsi de suite) voici la liste des caractères permis :

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

ainsi que le caractère ESPACE (difficile à rendre visible dans la liste).



Et

Pour vérifier que vous avez correctement rentré les dimensions de vos objets ainsi que l'ordre, cliquez sur l'option VOIR, vous visualiserez alors votre buffer avec vos objets. De plus, un carré entoure un objet ; pour vérifier que l'ordre que vous avez donné est correct, utilisez les touches du clavier pour vous placer sur les objets correspondants (Pressez ESC pour sortir de la vérification).

Vous pouvez aussi activer/désactiver les plans de vos objets en utilisant les touches F1 à F4.

Vous devez spécifier sur quels plans se trouvent les objets en activant/désactivant les paramètres PLAN correspondants.

Vous devez ensuite définir les trajectoires de votre SCROLL.

Il y a 3 types de trajectoires possibles :

- VERTICALE
- HORIZONTALE
- PARAMETRABLE

Chaque trajectoire sera créée, sauvee ou chargée avec les options correspondantes.

Cliquez sur l'option CREER :

Vous arrivez sur la page de création de vos trajectoires. Pour sélectionner le type de trajectoire, appuyez sur les touches :

- HELP : trajectoire paramétrable.
- INSERT : trajectoire horizontale.
- UNDO : trajectoire verticale.



Et

Ensuite pour définir l'emplacement de la trajectoire à l'écran, utilisez la souris.

* trajectoire horizontale :

Après avoir appuyé sur la touche INSERT, en haut de votre écran sont inscrit :

- la COLONNE DE DEBUT
- la LIGNE DE DEBUT
- la COLONNE DE FIN de votre trajectoire
- le MODULO.

Vous déplacez votre trajectoire directement à la souris :

le bouton gauche modifie le paramètre COLONNE DEB.

le bouton droit + bouton gauche modifie le paramètre COLONNE FIN (appuyez d'abord sur le droit puis en le maintenant enfoncé, cliquez sur le gauche).

Le paramètre MODULO indique l'espacement entre les lignes de votre trajectoire : s'il vaut 1 cela signifie que vous ferez une trajectoire normale, s'il vaut 2 vous espacerez d'une ligne etc... si ce paramètre est négatif, vous ferez une trajectoire retournée. Pour modifier ce paramètre, utilisez les touches de votre clavier (n'utilisez pas celles du pavé numérique !)

-> 0 à 9 pour la valeur du MODULO

->) - pour le signe du MODULO.

Vous pouvez définir aussi 10 trajectoires différentes en



ESoft

utilisant les touches 0 à 9 du pavé numérique, le numéro de la trajectoire en cours d'édition est indiqué en bas à gauche de votre écran. Chacune d'elles possède ainsi un code (ex : H0, H1 ...) qui devra être associé au texte dans l'éditeur.

les touches du curseur permettent de déplacer plus précisément la trajectoire.

Les touches + et - du pavé numérique permettent de modifier le paramètre COLONNE FIN de la trajectoire

* trajectoire verticale :

Appuyez sur UNDO pour définir une trajectoire verticale.

En haut de votre écran, les caractéristiques de votre trajectoire sont indiquées :

COLONNE : indique la colonne de début de votre trajectoire.

LIGNE HAUT : indique la ligne supérieure de votre trajectoire.

LIGNE BAS : indique la ligne inférieure de votre trajectoire.

le bouton gauche souris modifie la ligne du haut et la colonne.

le bouton droit + gauche modifie la ligne du bas.

les touches + et - agissent de façon plus précise sur la ligne du bas

Vous pouvez également accéder à 10 trajectoires (V0 à V9).

Les touches de déplacement du curseur vous permettent également de déplacer votre trajectoire plus précisément.

P 28



ESoft

* trajectoire paramétrable :

Appuyez sur HELP pour définir une trajectoire paramétrable.

En haut de votre écran, la position de chaque bloc utilisée par votre trajectoire est indiquée. Vous avez à votre disposition 40 blocs différents que vous pouvez placer indépendamment à l'écran à l'aide de la souris :

Le bouton gauche de la souris permet de définir la position de chaque bloc.

Les boutons droit + gauche effacent le bloc correspondant.

Le MODULO peut varier de 1 à 4 de la même manière que pour le scroll horizontal.

Les touches du curseur permettent de déplacer votre trajectoire plus précisément.

Pour accéder aux 10 trajectoires utilisez les touches du pavé numérique (P0 à P9).

Pour sortir de la création de trajectoire pressez la touche ESCAPE.

Le paramètre DECAL. VERT. correspond à un décalage global en nombre de lignes de la trajectoire .

LE TEXTE

Pour définir la suite d'objets à scroller, vous devez la définir sous forme de texte.



Vous pouvez définir 4 types d'étoiles :

- des étoiles à déplacement vertical HAUT->BAS.
- des étoiles à déplacement vertical BAS->HAUT.
- des étoiles à déplacement horizontal GAUCHE->DROITE.
- des étoiles à déplacement horizontal DROITE->GAUCHE.

Pour choisir le type de déplacement, il vous suffit de cliquer sur la case correspondante afin de la noircir.

Pour activer les étoiles, vous devez, sous le menu déroulant, activer l'option ETOILES.

Visualisez alors votre démo : la couleur de fond est celle définie par le NUMERO 00 de la PALETTE N 000, alors que la couleur des étoiles est celle définie par le NUMERO 01 (si vous avez laissé les étoiles sur le PLAN 1) de la PALETTE N 000 ; les étoiles se déplacent sur tout l'écran.

Retournez sous la boîte ETOILES, vous pouvez modifier le nombre de vos étoiles à l'aide du paramètre NOMBRE. Le paramètre VITESSE définit la vitesse minimale de vos étoiles tandis que le paramètre DECALAGE indique le nombre de vitesses supérieures à la vitesse minimale ; par exemple positionnez le NOMBRE sur 100, la VITESSE sur 01 et le DECALAGE sur 03 puis visualisez la démo :

Vous avez 100 étoiles à l'écran avec 4 vitesses différentes. Maintenant si vous placez la VITESSE sur 00 et le DECALAGE sur 00, vous obtiendrez des étoiles fixes

puisque la vitesse est nulle et qu'il n'y a pas de vitesse supérieure.

Jusqu'à présent les étoiles se déplaçaient sur tout l'écran, vous pouvez ne les faire se déplacer que sur une partie précise de l'écran grâce aux paramètres du CLIPPING qui permet de définir le rectangle d'affichage des étoiles. Les paramètres XMIN et YMIN définissent le coin supérieur gauche de votre rectangle tandis que XMAX et YMAX définissent ceux du coin inférieur droit.

par exemple mettez XMIN a 000, YMIN a 000, XMAX a 160, YMAX a 100 et visualisez la demo : vous obtenez des étoiles dans le quart supérieur gauche de votre écran.

Ce rectangle de clipping doit être au minimum de 32 sur 32.

Vous pouvez aussi indiquer sur quel plan vous désirez afficher vos étoiles.

LES COPIES DE BLOCS

VIT. SOURCE		COPIE DE BLOC		NEVE. CIBLE	
X1	01 000	PLAN 1	<input checked="" type="checkbox"/>	X2	01 032
Y1	01 000	PLAN 2	<input type="checkbox"/>	Y2	01 000
LONGUEUR	01 032	PLAN 3	<input type="checkbox"/>	MODULE Y	01 001
HAUTEUR	01 032	PLAN 4	<input type="checkbox"/>	OK	
MODULE X	01 001				

Pour sélectionner la boîte de COPIE, cliquez sur l'icône COPIE ou pressez la touche F5 ; vous devez ensuite spécifier quel numéro de copie vous désirez éditer (vous pouvez définir 10 COPIES différentes).



QUEL NUMERO ?		
0	1	2
3	4	5
6	7	8
9	OK	CANCEL

Vous devez indiquer quelle partie de l'écran vous désirez copier :

Ce sont les paramètres de la boîte BLOC SOURCE qui déterminent la zone de l'écran à copier :

X1 et Y1 définissent le coin supérieur gauche de votre partie d'écran à copier.

LARGEUR définit la largeur de votre partie d'écran et HAUTEUR la hauteur en nombre de lignes.

Le MODULO permet (de la même manière que pour le SCROLL) de définir l'espacement en lignes du bloc source :

Par exemple si vous désirez copier toute une partie d'écran mettez le MODULO à 1. Par contre si de cette partie d'écran vous ne voulez prendre qu'une ligne sur deux mettez le MODULO à 2.

Le signe du MODULO se change en cliquant dessus.

De la même manière vous devez spécifier le BLOC CIBLE qui représente la partie d'écran où sera recopié le BLOC SOURCE avec X2 et Y2 qui représentent le coin supérieur gauche de cet emplacement et MODULO qui s'interprète de la même manière que précédemment.

Vous devez aussi indiquer sur quel plan la copie doit se faire.

Ensuite validez la copie correspondante dans le menu VALIDATION pour l'activer durant la demo.

LES DEFORMATIONS

BLOC A DEFORMER		COURBE		DEFORMATIONS	
X1	000	VITESSE :	06	PLAN 1	<input checked="" type="checkbox"/>
Y1	000	AMPLITUDE :	06	PLAN 2	<input type="checkbox"/>
LARGEUR	032	DOUBLE-COURBE :	<input type="checkbox"/>	PLAN 3	<input type="checkbox"/>
HAUTEUR	032			PLAN 4	<input type="checkbox"/>
				OK	

Cliquez sur l'icône DEFORMATION ou pressez la touche F3 pour obtenir la boîte correspondante.

Vous devez définir la zone de votre écran de démo à déformer ; pour cela, utilisez les paramètres définis dans BLOC A DEFORMER :

X1 et Y1 définissent le coin supérieur gauche de votre bloc à déformer

LARGEUR définit la largeur du bloc.

HAUTEUR définit la hauteur du bloc.

Vous devez bien noter que la déformation agit seulement sur ce qu'il y a à l'écran, donc si le bloc déformé sort de l'écran, il ne reviendra pas.

Pour définir l'allure de la courbe de déformation utilisez les paramètres de la boîte COURBE :

VITESSE : définit la vitesse de la courbe.

AMPLITUDE : définit l'amplitude de la courbe.

ces 2 paramètres sont dépendants.

Le paramètre DOUBLE-COURBE permet de doubler votre courbe de déformation : le bloc se déformera deux fois plus lentement mais le temps pris par la déformation sera plus petit.



Vous devez ensuite indiquer sur quel plan est défini le bloc.

- 1 → 1er plan
- 2 → plans 1 et 2
- 3 → plans 1, 2 et 3
- 4 → tous les plans (car l'Atari n'a que 4 plans)

LES SPRITES

TYPE		SPRITES		X MULTIPLE 16 <input type="checkbox"/>		TRAJ.	
LARGEUR	32	NR DE PLANS:	1 2 3 4	RESTAURE	<input type="checkbox"/>	VISUALISE	<input type="checkbox"/>
NOMBRE	1111	SAM. DE FOND		EFFACE	<input type="checkbox"/>	CREE	<input type="checkbox"/>
NUMERO	1111	POS. X	000	RIEN	<input type="checkbox"/>	CHARGE	<input type="checkbox"/>
POS. X	032	POS. Y	000	PAS	<input type="checkbox"/>	SAUVE	<input type="checkbox"/>
POS. Y	000	DECALAGE	01	V MIN.	05	OK	
NANTEN	26	Y MAX.	199				
ADD X	000						
ADD Y	000						
BUFFER	1 2 3						

Ces plans sont consécutifs et utilisent donc toujours le 1er plan.

Observons maintenant la boîte de droite (toujours dans la boîte des sprites).

L'option CHARGE TRAJ. permet de charger la trajectoire des sprites.

Pour les programmeurs désireux d'en créer de nouvelles, celle-ci est au format X,Y en mot (donc 4 octets par coordonnées). Pour les autres, de petits programmes en GFA basic facilement modifiables sont fournis.

L'option SAUVE TRAJ. permet de sauver une trajectoire provenant d'une démo sur une disquette.

L'option VOIR TRAJ. permet de visualiser la trajectoire d'un sprite et de la modifier.

L'option CREER TRAJ. permet de créer une trajectoire de sprite à l'aide de la souris. Le bouton gauche de celle-ci enregistre la position et le droit efface la dernière position saisie (matérialisée par un point à l'écran). Il est possible d'entrer 1250 points pour former une trajectoire.

Cliquez sur l'icône SPRITES ou pressez la touche F4 pour activer la boîte sprites

Vous avez la possibilité de définir jusqu'à 50 sprites.

Le paramètre NOMBRE permet, comme son nom l'indique de définir le nombre de sprites utilisés pendant la démo.

Attention !!! certains paramètres sont généraux (valables pour tous les sprites) et d'autres peuvent varier pour chaque sprite.

Analysons dans un premier temps les paramètres généraux:

Le paramètre LARGEUR définit la largeur des sprites. Celle-ci est limitée à 16 ou 32 pixels mais grâce à une astuce on peut faire des sprites pouvant atteindre les 320 pixels de large (l'image est découpée en carrés de 32 sur 32 et chacun d'eux est considéré comme un sprite).

Un autre paramètre général est le NB DE PLANS (nb=nombre). Les seules combinaisons possibles sont :



Un sprite peut être de trois types.

1-le dessin choisi pour le sprite s'affiche sur l'écran et restitue ensuite ce qu'il y avait en dessous en quittant sa position.

2-le dessin s'affiche toujours en sprite mais efface l'endroit qu'il occupait auparavant.

3-le dessin s'affiche en sprite mais ne s'efface pas et ne restitue pas l'image du dessous (permet de faire des effets sympathiques).

quel est l'avantage de ce type de sprite ?

Le problème du type numéro 1 est que pour restaurer le fond il faut, avant d'afficher le sprite, sauvegarder ce qu'il y avait en-dessous et le restituer après. Ce qui prend énormément de temps.

La méthode numéro 2 apporte donc un gain de temps appréciable.

Donc, si les sprites passent sur un fond sans dessins ou sur des plans inutilisés, désactivez l'option RESTAURATION, tandis qu'il faudra l'activer si les sprites passent sur un dessin et que vous ne voulez pas l'effacer.

La méthode numéro 3 est particulière ; en effet le sprite ne s'efface pas et ne remet pas le fond donc les sprites resteront affichés dans le fond de l'écran.

Si vos sprites ont un mouvement uniquement vertical (ex : rebond), activez l'option X MULTIPLE DE 16 pour gagner du temps.

Passons aux paramètres de la courbe : PAS et DECALAGE.

Le DECALAGE est la valeur additionnée dans la courbe pour les coordonnées des sprites suivants. (ce paramètre ne sert donc que si on a un nombre de sprites > 1).

En gros, il correspond à l'écartement des sprites dans la courbe.

exemple :

DECALAGE de 0 → chaque sprite prend la même valeur.

DECALAGE de 9 → chaque sprite prend la coordonnée se trouvant 9 coordonnées plus loin que celles du sprite précédent.

Le paramètre PAS correspond, quant à lui, à la vitesse des sprites.

exemple :

PAS=1 → le premier sprite passera par tous les points définis par la courbe. (la position des suivants étant définie par le décalage).

PAS=10 → le premier sprite parcourra les points de la courbe de 10 en 10.

Il y a moyen de faire suivre des trajectoires différentes à plusieurs sprites simultanément en jouant avec ces 2 paramètres.

exemple :

faites une courbe en intercalant une coordonnée d'un cercle et une coordonnée d'un autre alternativement. (2 cercles intercalés).

en définissant 2 sprites, un PAS de 2 et un DECALAGE de 0, le sprite 1 suivra un cercle et le sprite 2 suivra l'autre.



Les sprites disposent, comme les étoiles, d'un clipping. Celui-ci est uniquement haut/bas. C'est à dire que le sprite ne s'affichera pas en dehors des limites verticales données.

Ces limites sont définies avec les paramètres Y MIN. et Y MAX. (désignant respectivement les limites inférieures et supérieures).

C'en est fini pour les paramètres généraux. Passons maintenant aux paramètres à définir pour chaque sprite.

Le paramètre NUMERO est le numéro du sprite dont les caractéristiques sont affichées. (pour définir le sprite numéro 2, positionner ce paramètre sur 2 tout simplement).

Chaque sprite peut être différent. Il faut donc indiquer au programme où il se trouve.

- le BUFFER d'image: en cliquant sur 1,2 ou 3 de la boîte TYPE.
- la position du sprite X,Y dans le buffer.
- la HAUTEUR.

Les paramètres ADD X et ADD Y sont les valeurs additionnées aux coordonnées prises dans la courbe. Cela permet de repositionner le sprite à l'endroit voulu si la courbe n'est pas au bon emplacement.

Ne pas oublier que ces paramètres sont différents pour chaque sprite.

Si les sprites sont en mode RESTAURATION, il faut copier les dessins sous les sprites quelque part en mémoire afin de pouvoir les restituer quand ces sprites

changeront de position.

Cet endroit doit se trouver dans les buffers d'image. Il faut donc laisser une petite place dans une des images utilisées et déclarer sa position à l'aide de POS. X, POS. Y et buffer pour chaque sprite dans SAUV. DE FOND. (attention à ne pas donner la même place à deux sprites différents, car le dessin serait mal restauré)

LES MUSIQUES

EQUALISERS		MUSIQUE		CHARGE: <input type="checkbox"/>
FORMALISEMS ADMITZANTIAIX		RAY UTILISABLE: 0596074		SAPUE: <input type="checkbox"/>
COLONNE: 04	LIGNE: 130	AVEC BURNER: 0572074		ECOUTE: <input type="checkbox"/>
SEMS 1 SEMS 2		RAY UTILISEE: 0000000		EFFACE: <input type="checkbox"/>
MUSCH 1 PLAN 2		DIGIT		TYPE
PLAN 3 PLAN 4		FREQUENCE (kHz): 0109.639		SOUNDTRACK <input type="checkbox"/>
CHIP		SIC		DIGIT <input type="checkbox"/>
NUMERO DE MUSIQUE: 0110		-05000000 -1200/1120		SOUNDCHIP <input type="checkbox"/>
				OK

Cliquez sur l'icône MUSIQUE ou pressez la touche F9 pour activer la boîte MUSIQUE.

Vous avez la possibilité entre 4 types de musiques :

- les chips musiques
- les soundtracks (amiga)
- les digits STF
- les digits STE (si vous avez un STE oeuf corse !!!)

* LES CHIPS MUSIQUES

Sélectionnez les chips musiques en cliquant sur SOUNDCHIP

vous devez charger une musique à l'aide de l'option CHARGE, si vous essayez de charger un format de



musique inconnu (autre que MAD MAX, WHITTAKER) une boîte d'information vous le signalera et le chargement sera stoppé. Vous pouvez alors écouter cette musique en cliquant sur l'option ECOUTE (poussez la touche SPACE pour arrêter la musique); vous pouvez la sauvegarder en cliquant sur l'option SAUVE et en donnant le nom du fichier.

L'option EFFACE permet d'effacer la musique, car même si celle-ci n'est pas utilisée lors de votre démo, elle est quand même prise en compte lors de la sauvegarde.

pour les CHIPS MUSIQUES, vous pouvez définir le numéro de la musique à écouter en utilisant le paramètre NUMERO DE MUSIQUE, en effet une telle musique peut comporter plusieurs morceaux différents.

En validant dans le menu VALIDATION l'option MUSIQUE, celle-ci sera activée durant votre démo.

* LES SOUNDTRACKS

Cliquez sur SOUNDTRACK pour activer ce mode. Vous pouvez alors charger un module AMIGA (attention, il n'y a pas de contrôle au chargement, c'est à dire que si vous chargez un fichier qui n'est pas un fichier module, vous risquez de "planter" votre machine); le chargement, la sauvegarde, l'écoute et l'effacement se font de la même manière que précédemment.

* LA DIGITALISATION

Cliquez sur DIGIT, les options de chargement, sauvegarde, écoute et effacement sont identiques.

- Sur STF :

Le mode STE est grisé (inaccessible).

Vous pouvez indiquer la FREQUENCE d'écoute (4.9, 7.68, 9.6 et 15 kilo-hertz) à l'aide des flèches. Vous pouvez indiquer si votre DIGIT est signée ou non.

+000/+255 -> digit non signée.

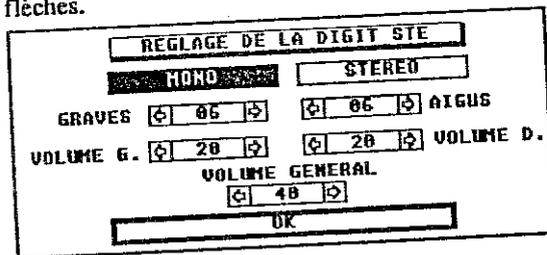
-128/+128 -> digit signée.

Pour savoir quel mode utiliser, il vous suffit d'écouter votre DIGIT, si celle-ci semble parasitée changez de mode en cliquant sur -128/+128 ou vice-versa.

- Sur STE :

Vous pouvez accéder au mode STE en cliquant dessus.

A ce moment vous devez indiquer votre FREQUENCE d'écoute (6.25, 12.5, 25 et 50 kilo-hertz) à l'aide des flèches.



LES EQUALISEURS

Les equaliseurs se trouvent dans la boîte MUSIQUE. Pour activer un equaliseur durant votre démo, vous devez le rendre actif sous le menu VALIDATION.

Vous pouvez définir le type de votre equaliseur à l'aide des flèches (le nom de l'equaliseur correspondant apparaît). Pour placer votre equaliseur sur l'écran de votre démo, modifiez les paramètres COLONNE et LIGNE à l'aide des flèches.

Les paramètres SENS 1 et SENS 2 indiquent le sens de



variation des diodes : soit haut/bas soit droite/gauche.

Vous pouvez aussi indiquer sur quel plan se trouvera votre equaliseur.

Les equaliseurs ne varient pas avec la digit STE.

LES BORDERS

BORDERS	
BORD HAUT <input type="checkbox"/>	DECALAGE DE L'IMAGE DE
BORD BAS <input type="checkbox"/>	FOND : <input type="checkbox"/> 000 <input checked="" type="checkbox"/>
CHARGE FOND SUPL. <input type="checkbox"/>	LES BORDERS NE FONCTIONNENT PAS SUR ATARI TT
EFFACE FOND SUPL. <input type="checkbox"/>	
VOIR FOND SUPL. <input type="checkbox"/>	
OK	

Pour définir les bords supplémentaires de votre écran cliquez sur l'icône BORDER ou pressez la touche F7.

Pour activer le BORD HAUT il suffit de le sélectionner, vous obtenez alors 29 lignes supplémentaires pour votre écran. Pour activer le BORD BAS il suffit de le sélectionner, vous obtenez alors 45 lignes supplémentaires.

Vous pouvez charger un bout d'image à l'aide de la fonction CHARGE FOND SUP, cette image est du format DEGAS OU NEO et il ne sera chargé que les 74 premières lignes de cette image ; ce bout d'image est chargé dans le BUFFER numéro 4.

Vous pouvez le visualiser ou l'effacer à l'aide des fonctions correspondantes.

Vous avez aussi la possibilité de décaler l'image de fond principale d'au maximum 199 lignes pour centrer votre image avec les bords activés.

Les bords ne fonctionnent pas sur TT.

LES AUTRES FONCTIONS

Vous avez à votre disposition des fonctions de gestion de fichiers et de disquettes.

Sous le menu déroulant FICHIER vous pouvez :

- EFFACER un fichier.
- RENOMMER un fichier.
- CREER un dossier.
- EFFACER un dossier.

Vous pouvez aussi formater une disquette en sélectionnant l'option FORMAT :

FORMATAGE	
LECTEUR <input type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> B	PISTE 00 FACE 00
SIMPLE FACE <input checked="" type="checkbox"/>	FORMATÉ
DOUBLE FACE <input type="checkbox"/>	SORTIE

Vous devez indiquer sur quel lecteur vous désirez formater votre disquette A ou B puis le type de format SIMPLE ou DOUBLE face.

Attention le formatage d'une disquette vous fera perdre irrémédiablement les informations contenues sur celle-ci. Vous pouvez visualiser l'avancée du formatage grâce à l'indicateur de pistes. Le formatage de la disquette commence par la fin de celle-ci. Ainsi, si vous avez commencé à formater une disquette qu'il ne fallait pas formater, vous pourrez l'arrêter en cours d'exécution en laissant appuyé la touche ESC et vos données ne seront pas entièrement perdues.



Seules les fichiers situés sur les pistes formatées seront détruits sans pour autant être effacés du directorie (liste des fichiers au bureau).

INFORMATION DISQUE :

INFORMATION DISQUE									
216064 OCTETS UTILISES	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">TEXTE DE L'ANTI-VIRUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>#</td> <td>CECI EST UN ANTI-VIRUS</td> </tr> <tr> <td>#</td> <td></td> </tr> <tr> <td>#</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TEXTE DE L'ANTI-VIRUS		#	CECI EST UN ANTI-VIRUS	#		#	
TEXTE DE L'ANTI-VIRUS									
#	CECI EST UN ANTI-VIRUS								
#									
#									
512000 OCTETS LIBRES									
BOOT SECTEUR NON-EXECUTABLE									
<input type="checkbox"/> ANTI-VIRUS <input type="checkbox"/> AUTRE DISQUETTE									
DRIVE: <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B									
<input type="button" value="OK"/>									

Cette boîte a une double fonction :

- * Créer un boot-secteur.

Vous pouvez créer un boot-secteur avec des étoiles et un texte de 200 caractères au maximum. Pour ce faire il faut, après avoir paramétré les étoiles, choisir la couleur de celles-ci (COULEUR 1) et des caractères (COULEUR 2). De retour sous cette boîte, tapez votre texte dans le cadre réservé à cet effet et cliquez sur ANTI VIRUS.

- * Connaître la place libre d'une disquette.

En cliquant sur AUTRE DISQUETTE, vous obtenez la place disponible sur votre disquette.

PROGRAMME N° 00											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>TEXTE PENDANT LE CHANGEMENT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </tbody> </table>	TEXTE PENDANT LE CHANGEMENT							<table border="1"> <thead> <tr> <th>PROGRAMME A EXECUTER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NOM : _____</td> </tr> <tr> <td><input type="button" value="OK"/></td> </tr> </tbody> </table>	PROGRAMME A EXECUTER	NOM : _____	<input type="button" value="OK"/>
TEXTE PENDANT LE CHANGEMENT											
PROGRAMME A EXECUTER											
NOM : _____											
<input type="button" value="OK"/>											

Cette boîte permet de chaîner différents programmes entre eux. Vous pouvez soit choisir de ne rien faire après une démo, soit lancer un autre programme : un autre écran (MEGA-DEMO par exemple) ou un programme totalement différent (un de vos programmes).

Vous entrez votre texte de la même manière que pour le boot-secteur et vous devez indiquer le nom de votre démo puis, de la même manière, le nom du programme à lancer dans l'emplacement réservé à cet effet (en haut à droite de la boîte).

TIME OUT
VALEUR DU COMPTEUR (EN SECONDES) : 015
<input type="button" value="OK"/>

Cette boîte vous permet de limiter dans le temps votre démo. Le chiffre entré est exprimé en secondes. Ainsi, si vous désirez que votre démo dure 2 minutes, il faut entrer 120. Après cela, et si vous avez créé un loader, le programme suivant que vous avez mentionné s'exécutera. Vous y accédez à l'aide de la touche T.



CHAPITRE IV

UNE DEMO AVEC VOUS

Vous venez de charger le DCK et vous êtes devant l'écran principal ; le MENU est en haut, les icônes d'accès aux boîtes de travail en bas .

1ère étape : chargement de l'image de fond.

déplacez la flèche dans le menu "IMAGES" et cliquez sur CHARGE ; puis placez-la dans le BUFFER 1 (le 2 et le 3 recevront les polices de caractères et les images supplémentaires). Dans le sélecteur de fichiers qui vient d'apparaître, on clique DESSINS puis ARNOLD et OK. Il faut alors indiquer au DCK qu'il s'agit bien de l'image de fond. Pour cela, dans le menu "IMAGE DE FOND" activez BUFFER 1. Vous voulez la voir ?...

Retour au menu IMAGES : VISUALISE, BUFFER 1 avec les couleurs de L'IMAGE. IL est là, superbe !, avec en prime les coordonnées X et Y de la flèche sur l'écran. Celles-ci vous seront très utiles plus tard pour positionner les scrolls ou les égaliseurs (un filet de sang sortant de la narine gauche du pauvre schwarzi prendrait par exemple sa source au point $x=181$ et $y=106$). On retourne à l'écran principal avec un clic du bouton gauche de la souris.

Certaines couleurs ne vous plaisent pas ? Vous auriez

préféré un fond bleu ? Passez donc par la boîte COULEURS. En sélectionnant COULEURS DU BUFFER 1, vous faites apparaître la palette de toutes les couleurs utilisées pour cette image.

Chacune d'elles porte un NUMERO et un code RGB. La première, noire, porte le NUMERO 00 et le code 000. Le compteur NUMERO peut varier de 00 à 15 (16 couleurs) : chaque nouvelle valeur entraîne l'affichage de son code et positionne l'index noir en face de la couleur correspondante (ex : couleur No 1 → code 700 et l'index montre la deuxième). Vérifiez que la No 9 correspond bien au gris clair (code 444) puis, toujours avec la souris, changez les valeurs du compteur RGB. La couleur se transforme petit à petit.

Avec 0F4 le gris a été remplacé par du vert, qui est devenu bleu avec 02F. Quel intérêt ? Sortez de la boîte par OK, retour au menu IMAGES, VISUALISE BUFFER 1 mais avec COULEURS DEMO : tout ce qui était auparavant en gris clair a été repeint avec la couleur demandée !

L'original était plus joli ? On quitte (clic gauche) puis dans la boîte COULEURS on redemande les COULEURS DU BUFFER 1 et tout rentre dans l'ordre!

2ème étape : premier scroll (No 0).

Les mots viennent du bas de l'écran et disparaissent dans la lunette du revolver.

- LETTRES : (HAUTEUR, LARGEUR, ORDRE)

Il faut, en premier lieu, charger l'image d'une police de caractères (une fonte) que l'on place dans le BUFFER 2 :

IMAGES - CHARGE - BUFFER 2 - dossier fontes -



définir le scroll, on entre dans la boîte SCROLL No 0.

L'option VOIR permet de visualiser la police avec un curseur (ESC pour sortir). Les dimensions de ce curseur dépendent des valeurs affichées dans HAUTEUR et LARGEUR de LETTRES et il est nécessaire que celui-ci recouvre exactement un caractère. Il faut donc ajuster ces deux paramètres, c'est fait ici avec HAUT 7 et LARG 16 (LIGNE DE DEPART reste à 0 puisque le premier caractère de la fonte se trouve tout en haut de l'écran. Cette option permet en fait de placer plusieurs polices sur la même image, donc dans le même buffer).

Si le curseur se place bien sur les lettres frappées au clavier c'est que l'ordre ASCII a été respecté mais si ce n'est pas le cas, il faut activer AUTRE, effacer la liste qui est donnée par défaut (avec BACKSPACE) et écrire les caractères dans l'ordre où ils se trouvent sur l'image (pour des dessins il faut donc établir une correspondance avec les touches ... et s'en souvenir !). Après le OK habituel, VOIR permet une dernière vérification avant la recherche et l'activation des plans .

- PLANS :

Chaque fonte, chaque image, peut en effet utiliser 1, 2, 3 ou 4 plans. La superposition de plusieurs images utilisant des plans différents ne posera aucun problème mais si par contre un scroll sur les plans 1 et 2 en croise un autre utilisant les plans 2, 3 et 4, il y aura un mélange des couleurs du plan 2 à cet endroit d'où, au choix, des altérations ou des effets spéciaux.

Retournons donc dans SCROLL 0. La fonte est toujours dans BUFFER 2 et tous les plans doivent être désactivés

Un appui sur F1 active le plan 1, un autre le désactive, et c'est la même chose avec F2, F3, F4 pour les autres.

Vous constatez que les caractères ne sont visibles qu'après avoir appuyé sur F4 ; ils sont donc sur le plan 4 et uniquement sur celui-ci. Vous pouvez également le vérifier à partir du tableau fourni en annexe :

couleur bleue —> couleur 8 du buffer 2

en base deux : 8 —> 1 0 0 0

F4 F3 F2 F1 (touches de fonctions).

Le plan F4 est à 1, les autres à 0 ; c'est le seul utilisé. Vous pouvez faire la même vérification avec l'image de fond qui se trouve dans BUF 1. Vous avez vu précédemment qu'elle utilise 15 couleurs donc en base deux tous les nombres entre 0000 et 1111 ; elle est sur 4 plans .

Sélectionnez VOIR dans SCROLL 0 - BUF 1 puis jouez avec F1, F2, F3 et F4. L'image n'est complète que si les 4 plans sont actifs.

- TRAJECTOIRE :

(Ne pas oublier : SCROLL 0 - BUF 2 - PLAN 4)

Sélectionnez l'option CREE, puis comme on veut un scroll vertical, la touche UNDO (INSERT pour horizontal et HELP pour paramétrable). De plus, en visualisant l'image de fond, vous avez noté que ce scroll doit être sur X=48 et Y variant de 198 à 150. Il faut donc avec la souris se placer sur la COLONNE 48 puis avec le bouton gauche déplacer le haut du rectangle grisé de manière à obtenir LIGNE HAUT 150. La trajectoire du scroll 0 est ainsi définie :

COLONNE 6 - LIGNE BAS 198 - LIGNE HAUT 150



- TEXTE :

Entrez dans l'icône TEXTE et No 0 (correspondant au scroll) pour obtenir l'éditeur. Tout ce que vous allez écrire est destiné à la trajectoire notée V0. Il faut donc le signaler en commençant par 'HELP' V 'HELP' 0. On marque la fin du texte par RETURN (ou ENTER) et on sort avec ESC.

Vous êtes maintenant prêt pour le premier moment d'émotion !

Dans le premier menu VALIDATIONS activez SCROLL 0 puis cliquez sur l'icône VISU..... et appréciez !

(Pour la sortie : barre espace)

3ème étape :

Vous devriez maintenant pouvoir ajouter vous-même, à titre d'exercice, le scroll qui ressort du revolver puisque la procédure est identique.

Par contre, pour les deux autres, il faut d'autres caractères. Vous connaissez la marche à suivre pour les charger.

Cette nouvelle image peut être placée dans BUFFER 3 mais aussi dans BUFFER 2 avec la première puisqu'elles utilisent des plans différents (il n'y aura pas d'interférences). Les trajectoires étant verticales, vous vous souvenez que vous devez les créer avec INSERT (attention à la taille et à l'ordre des lettres!) et placer au début de chaque texte l'identificateur HELP V HELP No.

ligne grisée qui apparaît est composée de 40 rectangles dont la hauteur correspond aux caractères qui seront utilisés et chacun d'eux sera déplacé ou supprimé à la souris :

bouton gauche maintenu enfoncé : on déplace verticalement

boutons gauche+droit : on supprime(ne pas oublier l'identificateur du texte : HELP P HELP No).

Si par hasard un des scrolls manque à l'appel vérifiez qu'il a bien été activé dans le MENU VALIDATIONS.

- HBL ou RASTERS :

C'est ce qui produit les effets de couleurs et que l'on pourrait comparer à un arc en ciel... en mieux ! Vous les trouverez dans la partie droite de la boîte COULEURS en chargement ou prêtes à construire après avoir choisi RASTERS.

Si vous souhaitez utiliser celles qui sont fournies avec le DCK, il vous suffit d'utiliser CHARGE et de fixer l'intervalle et la couleur sur laquelle elles doivent agir. Après quelques essais, vous trouverez facilement la combinaison qui vous convient.

Si par contre, vous voulez les définir vous-même, c'est un peu plus long mais tout aussi facile. Pour chaque valeur de NUMERO (en commençant par 000 et en incrémentant d'une unité à chaque fois), il suffit de donner une valeur au code RGB et l'effet obtenu est visible instantanément.

- ETOILES

La boîte est assez claire pour se passer de grands commentaires. Pour le clipping (c'est à dire la zone de passage), il suffit simplement d'avoir relevé les coordonnées du rectangle sur l'image de fond avec



essais pour trouver la meilleure combinaison
(NOMBRE - VITESSE - DECALAGE). N'oubliez
surtout pas de valider dans le menu .

- MUSIQUE

Allez ensuite sous la boîte de gestion de musique.
Sélectionnez le mode soundtrack et chargez la musique
de votre choix. Vous pouvez l'écouter en cliquant sur le
bouton ECOUTE (sortir en appuyant la barre espace).
Sortez maintenant de la boîte (bouton OK). Validez la
musique (menu VALIDATIONS) et lancez la démo.

- SAUVE ET COMPILE

Maintenant que la démo est faite, vous pouvez la sauver
et la compiler en fichier exécutable (se référer aux
explications du début).

CHAPITRE V LES RACCOURCIS CLAVIER ET LA PROTECTION

* Les raccourcis d'icônes:

- F1 → Accès à la gestion des scrollings
- F2 → Accès à l'éditeur de texte
- F3 → Accès à la boîte de déformation
- F4 → Accès à la boîte des sprites
- F5 → Accès aux copies de blocs
- F6 → Accès à la boîte des étoiles
- F7 → Accès à la boîte des bords
- F8 → Accès à la boîte de gestion des couleurs
- F9 → Accès à la boîte de gestion de la musique
- F10 ou RETURN ou ENTER → exécution des animations

* Les raccourcis d'options

- Alt-X → Execution directe des animations
- Alt-C → charge demo
- Alt-S → Sauve demo
- Alt-A → Compile demo
- T → Accès à la boîte de timer
- D → Accès à la boîte d'information disque
- Q → Sortie du DCK
- F → Accès à la boîte de formatage



LA PROTECTION

Le D.C.K. est protégé par un mot de passe.

Le logiciel vous demande de rentrer un mot se situant à une page et une ligne précise de la documentation.

Le numéro de page est celui qui est situé en bas à droite de la page ; pour la ligne vous devez compter à partir du haut de la page correspondante sachant que la première ligne a le numéro 1 : vous devez prendre en compte toutes les lignes comprenant au moins un caractère y compris les titres.

Pour savoir quel mot vous devez rentrer, comptez le nombre de mots à partir de la gauche en tenant compte des mots de liaisons.

Si vous ne rentrez pas le bon mot de passe, le logiciel re-bootera automatiquement.