

# RAINBOW II

## MULTIMEDIA

UNE NOUVELLE ÈRE POUR VOTRE FALCON

la terre du milieu  
*distribution*

ATARI FALCON 030

# Rainbow

## II

# Multimedia

- Un logiciel multimédia pour Atari FALCON -

par

# Addiction Software

**LA TERRE DU MILIEU**

Les Marmottières  
74310 LES HOUCHES  
FRANCE

Téléphone: (+33) 50 54 49 77 Télécopie: (+33) 50 54 49 94

## RAINBOW II MULTIMEDIA MANUEL

Ce manuel de RAINBOW II MULTIMEDIA est copyright © Addiction Software HB 1995. Il n'est pas permis de reproduire en aucune façon ce manuel, soit en partie ou en entier, sans la permission écrite de l'auteur.

Le logiciel RAINBOW II MULTIMEDIA est copyright © Addiction Software HB 1995, et il est interdit de le reproduire.

Atari Falcon 030 est une marque déposée d'Atari Corporation.  
GEM est une marque déposée de Digital Research Inc.  
Targa est une marque déposée de Truevision.  
Graphics Interchange Format (GIF) est (sm) CompuServe Inc.

Addiction Software HB n'est pas responsable de dégâts éventuels, ni sur le hardware, ni sur le software, à l'usage de RAINBOW II MULTIMEDIA. Addiction Software n'est pas responsable au cas éventuel de perte d'information sur le disque dur.

Nous vous recommandons de lire ce manuel ainsi que les textes (.TXT) sur le disque avant le lancement du programme.

Vous trouvez les crédits de coopération ainsi que l'information sur RAINBOW II MULTIMEDIA en cliquant sur le logo de RAINBOW dans le desktop.

Pour trouver l'information sur Addiction Software, il faut cliquer sur le logo d'Addiction Software dans le desktop.

- 1.0 PRÉFACE
- 2.0 LANCEMENT
  - 2.1 INSTALLATION
  - 2.2 CHARGEMENT
- 3.0 COMMUNICATION ENTRE RAINBOW et L'USAGER
  - 3.1 DESKTOP
  - 3.2 MENUS
  - 3.3 MENUS - SÉLECTEURS
  - 3.4 MENUS - SLIDERS
  - 3.5 MENUS - AJUSTEURS de CHIFFRES
  - 3.6 MENUS - BOUTONS
  - 3.7 MENUS - SORTIE
  - 3.8 SIGNES PLUS et MOINS
  - 3.9 TOUCHES RAPIDES
- 4.0 CONCEPT des STUDIOS
- 5.0 INFO GÉNÉRALE des STUDIOS
  - 5.1 LANGUE
  - 5.2 TABBY
  - 5.3 MARQUEUR de SOURIS
  - 5.4 PIXEL
  - 5.5 TOLÉRANCE de COULEUR
  - 5.6 FENETRE PRINCIPALE
  - 5.7 MONITEUR
  - 5.8 CHARGER, SAUVER
- 6.0 STUDIO IMAGE
  - 6.1 FORMATS
  - 6.2 COMMENT COMMENCER
- 7.0 STUDIO PHOTO
  - 7.1 COMMENT COMMENCER
- 8.0 STUDIO SON
  - 8.1 SEGMENT de SON
  - 8.2 QUALITÉ de SON
  - 8.3 SAMPLE
  - 8.4 FORMATS
  - 8.5 COMMENT COMMENCER
  - 8.6 BUG de HARDWARE
- 9.0 STUDIO SPRITE
  - 9.1 GFX
  - 9.2 SÉQUENCE
  - 9.3 BANQUE
  - 9.4 FORMATS
  - 9.5 COMMENT COMMENCER
- 10.0 STUDIO SLIDESHOW
  - 10.1 PART
  - 10.2 COMMENT COMMENCER
- 11.0 INSTRUCTION
  - 11.1 EXPÉRIMENTER
- 12.0 ADRESSE

## PRÉFACE

### 1.0

RAINBOW II MULTIMEDIA est un logiciel multimedia, exclusivement construit pour l'utilisation entière des facilités de graphisme et son uniques chez Atari Falcon 030™.

## LANCEMENT

### 2.0

RAINBOW II MULTIMEDIA est un logiciel construit pour Atari Falcon 030™ avec 4 Mo de mémoire au minimum. Vous pouvez lancer le programme soit du floppy ou bien du disque dur. Le programme fonctionne avec un moniteur VGA ou avec un écran télé/RVB.

## Installation

### 2.1

Si vous avez un disque dur, il faut copier la disquette de RAINBOW sur le disque dur. Si vous n'avez pas un disque dur, il faut faire une sauvegarde (sans protection contre l'écriture).

## Chargement

### 2.2

Cliquez en double sur le fichier du programme (.PRG). Il faut que tous les fichiers de système soient présents (.LOD, .CNF etc).

## **COMMUNICATION ENTRE RAINBOW et l'USAGER**

### **3.0**

La communication entre l'utilisateur et Rainbow n'est pas basée sur GEM™. Au lieu de cela nous avons choisi de développer notre propre système, que nous appelons Dolphin. Cela fait le logiciel plus rapide et libre de vacillations irritantes, quand le programme montre le marqueur de souris et les menus et plus flexible quant à l'utilisation de la mémoire et plus riche en couleurs, – et encore d'avantages qui vous restent à découvrir vous-même.

### **Desktop**

#### **3.1**

Le desktop se compose d'un grand nombre de boîtes avec du texte ou du graphisme à l'intérieur. Si vous cliquez avec le bouton gauche sur une boîte, cela va activer la fonction de la boîte. En cliquant avec le bouton droit sur une boîte, vous faites apparaître le menu de la boîte. Le desktop peut avoir une surface plus grande que celle de l'écran. C'est pourquoi RAINBOW II MULTIMEDIA se sert de scrolling qui peut être fixé n'importe quand. Il ne faut que cliquer sur la boîte "lock" ou presser la touche d'espace. Si vous voulez un desktop plus grand, ou si vous voulez changer la place des boîtes du desktop, vous pouvez le faire dans le menu de la boîte "desktop".

### **Menus**

#### **3.2**

Les menus de RAINBOW II MULTIMEDIA se composent de plusieurs éléments dont les plus fréquents sont décrits ci-dessous.

### **Menus – sélecteurs**

#### **3.3**

Cet élément consiste en un certain nombre de lignes de texte qui vous présentent les choix actuels. Sur chaque ligne se trouve une "lampe", et une lampe allumée indique le choix que vous venez de faire. Vous faites le choix en cliquant avec le bouton de souris gauche sur la ligne désirée. En cliquant avec le bouton de souris droit sur une petite figure ressemblant à un visage vous faites apparaître un sous-menu pour l'ajustage du choix précédent.

### **Menus – sliders**

#### **3.4**

Cet élément ressemble à une gamme de dégradés. Il y a aussi un petit marqueur au côté. Vous choisissez la valeur voulue en cliquant sur la gamme de couleurs ( le marqueur s'y place automatiquement ). Si le marqueur se place sur une section sombre de la gamme, vous avez choisi une valeur basse. Si le marqueur se place sur une section claire, vous avez choisi une valeur élevée.

### **Menus – ajusteurs de chiffres**

#### **3.5**

Cet élément se compose des chiffres entourés de signes plus et de signes moins. Quand vous cliquez sur eux, la valeur choisie augmente, respectivement diminue.

### **Menus – boutons**

#### **3.6**

Cet élément est une sorte de boîte avec un texte à l'intérieur. En cliquant sur ce bouton vous activez la fonction. Par exemple, vous pouvez faire apparaître un sous-menu qui vous permet d'ajuster la valeur choisie.

## **Menus – sortie**

### **3.7**

Au bas de presque tous les menus vous trouvez un ou deux boutons ("ok", "cancel", "yes", "no" etc) pour la sortie du menu. S'il y en a deux, celui avec le texte vert est à préférer en cas de doute. Dans la plupart des menus le choix vert pour sortir est activé, si vous cliquez à l'extérieur du menu ou bien si vous pressez n'importe quelle des touches "Esc", "Return" ou "Enter".

## **Signes plus et moins**

### **3.8**

Dans le desktop et dans les menus vous trouvez des boîtes/boutons avec le signe plus ou le signe moins. En cliquant sur ces signes avec le bouton gauche de souris vous affectez, d'un pas à la fois, votre valeur choisie. Avec le bouton droit l'effet sur la valeur est plus fort.

## **Touches rapides**

### **3.9**

Quelques-unes des fonctions dans le desktop peut être activées à l'usage des "touches rapides" du clavier. Nous avons choisi de ne pas les énumérer dans ce manuel, comme des nouvelles touches sont fréquemment inventées ou changées. Quand même, nous avons fait une liste des "touches rapides" sur le disque. Vous la trouvez dans l'archive "HOTKEYS".

## **CONCEPT des STUDIOS**

### **4.0**

RAINBOW II MULTIMEDIA consiste en plusieurs studios. Vous pouvez vous transporter d'un studio à l'autre. Pour cela il faut activer la boîte "go to another studio". Chaque studio a sa spécialité, mais tous les studios sont intégrés, et cela rend RAINBOW II MULTIMEDIA apte aux usages multiples. Vous ne risquez aucune perte d'information en changeant de studio.

## **INFO GÉNÉRALE des STUDIOS**

### **5.0**

Voilà l'information générale concernant les studios du programme.

## **Langue**

### **5.1**

Dans le menu de la boîte "settings" vous pouvez choisir votre langue préférée pour les menus et pour l'instruction.

## **Tabby**

### **5.2**

Si vous avez une Tabby tablette graphique, vous pouvez la mettre dans le menu de la boîte "peripherals".

## **Marqueur de souris**

### **5.3**

Vous pouvez choisir entre plusieurs sortes de marqueurs de souris dans le menu de la boîte "pointer". De plus, si aucun de nos marqueurs ne vous plaît, nous vous invitons à dessiner votre propre marqueur tout unique! Cela se fait avec aisance:

1. Entrez dans le Studio Sprite. Chargez le fichier "POINTERS.SPR" de l'archive de Rainbow.

2. Définissez un nouveau GFX (voir 9.1, Studio Sprite) en cliquant sur "define another" dans la boîte de GFX.
3. Dessinez votre propre marqueur de souris.
4. Cliquez sur "insert" dans l'éditeur de séquence.
5. Le nouveau carreau que vous venez de créer a ses x- et y-"offsets" mis à zéro. Cela veut dire, le point (pixel) dirigeant se trouve dans le coin gauche en haut de votre nouveau marqueur. Si vous voulez ce point ailleurs, il faut augmenter les valeurs des x- et y-offsets.
6. Sauvez comme "POINTERS.SPR".

Notez bien que cela est une application spéciale de la fonction des x-et y-offsets. S'il s'agit d'un sprite normal, ces "offsets" déterminent à quelle distance du "sprite output co-ordinates" il vous faut placer un nouveau carreau. Cela sert à rendre possible de créer un effet de mouvement du sprite.

## **Pixel**

### **5.4**

Tous les graphismes d'informatique se composent d'un grand nombre de très petits points, soi-disant pixels, ce qui est une abréviation de "picture element".

## **Tolérance de couleur**

### **5.5**

La tolérance de couleur informe l'opération graphique sur le maximum de déviation tolérée d'une valeur de couleur. La tolérance de couleur rend possible de remplir en même temps (avec l'outil "fill") un grand nombre de nuances semblables. Sans la tolérance de couleur vous ne pouvez que remplir une seule nuance.

## **Fenêtre principale**

### **5.6**

Cet élément est la grande fenêtre rouge, où apparaissent les menus.

## **Moniteur**

### **5.7**

Appuyez avec le bouton de souris droit sur "rgb" ou "vga" (selon la sorte de votre moniteur) pour effectuer des ajustements comme solution, overscan etc. Si votre écran devient fou, pressez la touche "." (le point) du clavier numérique pour rétablir l'écran. Aussi, voir le texte d'instruction de la boîte "monitor".

## **Charger, sauver**

### **5.8**

Vous choisissez le format de fichier en appuyant le bouton de souris droit sur "load" ou "save". Avec le bouton de souris gauche vous entrez dans le sélecteur de fichiers.

## **STUDIO IMAGE**

### **6.0**

Dans le Studio Image vous pouvez créer et éditer vos images.

## **Formats**

### **6.1**

RAINBOW est capable de manier un grand nombre de formats d'image. Mais pour sauver vos images, il faut un format de true colour.

Tagged Image File Format (TIFF) a la compression la plus efficace. Targa™ a la capacité de charger et sauver le plus rapidement.

Falcon 16 bit image ne doit pas être utilisé, si vous n'avez pas de raisons très spéciales.

C'est, en premier lieu, un format fait pour des programmeurs. Si, dans un autre logiciel, vous ne réussissez pas à charger une image créée par vous en RAINBOW, cela indique que l'autre programme est incapable de manier le chargement d'images en true colour, -tant pis! Ou le programme est incapable de charger des images comprimées de TIFF ou de Targa™. Alors, essayez de sauver comme 24 bits sans compression en Targa™ (il faut entrer dans le sous-menu qui se trouve dans le menu "save"). Cela doit fonctionner pour la plupart des programmes de la plupart des ordinateurs.

### **Comment commencer**

#### **6.2**

Définissez (en cliquant sur "define another") ou chargez une nouvelle image. Choisissez entre les nombreux outils (boîtes brunes avec le texte jaune). Commencez par dessiner dans la fenêtre principale. Si votre image est plus grande que la fenêtre, vous pouvez déplacer la fenêtre (cliquez sur "situate window" ou "move window"). Pour regarder l'entière image, cliquez sur "view". N'oubliez pas de sauver votre image!

## **STUDIO PHOTO**

### **7.0**

Dans le Studio Photo vous pouvez choisir entre plusieurs différents filtres pour vos images. Dans la fenêtre principale apparaît l'entière image actuelle. Si l'image est plus grande que la fenêtre, elle se voit diminuée. N.B., l'image réelle reste intacte.

### **Comment commencer**

#### **7.1**

Commencez par charger une image. Puis, servez-vous des filtres selon votre désir. Les filtres sont les boîtes grises avec le texte jaune. Si vous voulez affecter seulement une certaine partie de l'image, il faut faire comme décrit ci-dessous.

1. Découpez la partie voulue de l'image, en vous servant de "cut".

2. Servez-vous du filtre selon votre désir.

3. Collez la coupure sur sa propre place à l'aide de "paste back". Si le résultat ne vous plaît pas, pressez "undo", puis avancez vers la coupure et répétez 2. (La coupure n'a pas disparu!)

Entre 2. et 3. vous pouvez entrer dans le Studio Image pour effacer les parties non voulues. Alors il faut se servir d'une couleur pas présente dans la coupure. Puis rentrez dans le Studio Photo et faites apparaître le menu "paste back" en appuyant sur le bouton de souris droit.

Après, cliquez sur "ignore background colour" dans le sous-menu de "source mode". Cela rend possible d'affecter une surface irrégulière, si, par exemple, vous voulez vous servir d'un filtre sur l'un des yeux dans un portrait, sans avoir un rectangle ennuyant autour de l'oeil.

## **STUDIO SON**

### **8.0**

Dans le Studio Son vous pouvez enregistrer et filtrer des sons. Les sons se laissent voir dans la fenêtre principale sous forme de graphisme, comme des ondations. Si vous avez le son stéréo, le canal gauche est au-dessus du canal droit. L'aspect du graphisme peut être modifié, - il faut cliquer sur "appearance".

## **Segment de son**

### **8.1**

Un segment est la partie du son qui se trouve entre deux marqueurs.

## **Qualité de son**

### **8.2**

Plus haute la fréquence (Hz) et plus haute la résolution (nombre de bits, 8 ou 16) dont vous vous servez en enregistrant, plus bonne devient la qualité du son. Mais, en même temps, vous occupez plus de mémoire.

## **Sample**

### **8.3**

Le sample est la plus petite partie d'un son digital, ayant une grandeur de 1-4 octets, suivant la résolution du son et le choix mono/stéréo.

## **Formats**

### **8.4**

Nous vous recommandons de sauver vos sons comme AVR. De cette façon le fichier contient l'entière description des sons sauvés (fréquence, résolution etc).

## **Comment commencer**

### **8.5**

Vous commencez par le chargement d'un son (ou par l'enregistrement d'un son nouveau, en appuyant sur "record new", puis "commencer l'enregistrement") après avoir choisi la résolution, la fréquence etc. Il faut d'abord brancher un microphone sur le do de l'ordinateur.

Marquez le commencement (le bouton de souris gauche) et la fin (le bouton de souris droit) du segment actuel, dans la fenêtre principale. Après, il faut filtrer (les boîtes grises) le

segment de son. Pour écouter le résultat il faut appuyer sur "play". On se sert des écouteurs précédemment branchés sur le dos de l'ordinateur, ou bien on se sert du haut-parleur interne dans le menu de la boîte "sound hardware". Il y a plusieurs boîtes rouges qui vous aident à déplacer les marqueurs et la fenêtre, et elles vous aident aussi à faire un zoom sur le son. Si le son vous plaît, il faut le sauver.

## **Bug du hardware**

### **8.6**

Dans quelques-uns des ordinateurs Falcon il y a des bugs dans le hardware. Il faut faire attention, comme un de ces bugs efface, au hasard, des parties de la mémoire pendant le procédé d'enregistrement. Il ne s'agit que de peu de samples, mais assez pour détruire vos oeuvres. Le son crée paraît tout à fait normal, mais le programme peut soudain craquer n'importe quand, même quand vous êtes dans un autre studio. On ne sait jamais, lesquelles parties du programme qui seront détruites par ce bug. Si vous soupçonnez d'avoir ce genre de bug, c'est à dire si votre programme a craqué après un enregistrement sans aucune raison explicable, alors nous vous recommandons de prendre les mesures ci-dessous:

1. Il faut toujours sauver avant un nouveau enregistrement.
2. Après avoir créé un ou plusieurs sons, vous devez les sauver. Sortez de RAINBOW (appuyez sur la boîte "quit program") et rechargez le programme pour reprendre votre oeuvre. Heureusement, ce bug du hardware est assez rare, et, en tout cas, il peut causer des problèmes seulement après les enregistrements de sons.

## STUDIO SPRITE

### 9.0

Dans le Studio Sprite vous pouvez créer des figures animées pour le Studio Slideshow ou pour vos propres démos/jeux.

## GFX

### 9.1

Les graphismes d'un sprite se composent de plusieurs GFXs édités de la même façon que les images dans le Studio Image. Vous pouvez sauter du GFX à l'image et vice-versa à l'aide de "fetch" et "store".

## Séquence

### 9.2

Une séquence se compose d'un certain nombre de frames (carreaux), édités dans le "sequence editor". Chaque de ces frames contient, entre autres, l'information sur le GFX à être montré. Le même GFX peut être utilisé dans plusieurs frames en même temps

## Banque

### 9.3

Une banque se compose de plusieurs séquences et de plusieurs GFXs. Par exemple, si vous travaillez sur des graphismes pour faire un jeu, vous pouvez avoir une banque pour le héros. Dans la banque chaque direction du joystick a sa propre séquence et a un certain nombre de GFXs.

## Formats

### 9.4

Notre format de fichier "SPR" est décrit (pour les programmeurs) dans un fichier de texte sur le disque.

## Comment commencer

### 9.5

Définissez une nouvelle banque, en cliquant sur "define another" dans la boîte "banque". Définissez un nouveau GFX, en cliquant sur "define another" dans la boîte "GFX", et voilà ! Cela est tout ce qu'il faut pour commencer à dessiner. On se sert du FX en cliquant sur "insert" ou "replace" dans l'éditeur de séquence. Il faut dessiner de nouveaux GFXs et les utiliser, jusqu'à ce que vous ayez une animation. Pour jouer le séquence, il faut cliquer sur "play". Pour définir de nouvelles séquences, il faut cliquer sur "define another" dans la boîte "sequence", et, bien entendu, on peut sauver sa banque sprite.

## STUDIO SLIDESHOW

### 10.0

Dans le Studio Slideshow vous pouvez créer des ensembles ("slideshows"), faits de vos images, vos sons et vos sprites.

## Part

### 10.1

Un slideshow se compose de plusieurs "parts". Chaque part montre une image et fait entendre un son, en même temps qu'elle anime un sprite.

## Comment commencer

### 10.2

Définissez un nouveau slideshow, en cliquant sur "define another" sur la boîte "slideshow". Choisissez une image, un son et un sprite, en cliquant avec le bouton de souris gauche sur "picture", "sound" et "sprite" dans le "part editor", mais, bien entendu, vous pouvez choisir seulement un ou deux de ces éléments, si vous voulez. Avec le bouton de souris droit,

vous faites apparaître les différents menus. À l'aide de "duration" (durée) on décide pour combien de secondes l'image doit être montré, et on fait cela en augmentant ou en diminuant jusqu'à ce que vous ayez le temps voulu. Définissez de nouvelles "parts" de votre slideshow, en cliquant sur "define another" dans la boîte "part". Après, il faut éditer, jusqu'à ce que vous ayez un nouveau slideshow entier. Cliquez sur "play" pour voir votre oeuvre. N.B.: Il faut que tous les fichiers (images, sons etc.) soient dans la même archive. En sauvant le slideshow, il faut le faire dans la même archive où se trouvent les fichiers dont vous vous êtes servis.

## **INSTRUCTION**

### **11.0**

Nous avons choisi de mettre de grandes parties du manuel dans le programme et de tenir le manuel imprimé tout bref, pour que RAINBOW II MULTIMEDIA soit plus facile à manier. En tombant sur une boîte dont vous ignorez la fonction, il ne faut que cliquer sur "tutorial" (ou presser la touche 'help') et puis cliquer sur la boîte dont vous voulez plus d'information.

### **Expérimenter**

#### **11.1**

Des fois il vous arrivera des situations nouvelles dans le programme. Nous vous recommandons de lire l'instruction concernant la boîte actuelle. (Cliquez sur "tutorial".)

## **ADRESSE**

### **12.0**

ADDICTION SOFTWARE, P.O. BOX 5012  
S-451 05 UDDEVALLA, SUEDE

# Rainbow 2.x

Un logiciel multimédia européen avec:

**Studio Image**

**Studio Son**

**Studio Photo**

**Studio Slideshow**

**Studio Sprite**

...et, de plus, un jeu!