

AMIGA

LOGICIEL

DEMO MAKER

EDITIONS MICRO APPLICATION



LOGICIEL DATA BECKER

Florian Schroecker
Sven Sommer

DEMO MAKER

Sommaire

1. Introduction.....	7
2. Installation.....	11
2.1. Installation sur disque dur.....	11
2.2. Démarrage à partir d'une disquette.....	11
2.3. DEMOMAKER avec un Amiga 3000.....	11
3. La structure de l'écran.....	13
4. L'interface utilisateur.....	15
4.1. La liste des préférences : PREF. LISTE.....	16
4.2. Options de la liste des préférences.....	17
4.3. Editer des textes avec l'éditeur.....	25
4.3.1. Caractères spéciaux dans l'éditeur de texte.....	25
4.3.2. Caractères spéciaux pour un sinus-scroll.....	28
5. Le coeur du logiciel : L'éditeur de piste.....	31
5.1. Les points essentiels de l'éditeur de piste.....	31
5.2. Les instructions portant sur les pistes.....	32
5.3. Modification des palettes.....	61
6. Le MENU DEMO.....	63
7. Utilisation de vos propres dessins.....	65
8. Routines musicales.....	67

9. Elaboration de vos propres démos.....	69
9.1. Préparations en vue de la démo.....	69
9.2. L'éditeur de piste.....	72
10. Vos propres objets vectoriels	79
10.1. Vos objets en vector-balls.....	84
10.2. Modification d'objets vectoriels existant déjà	85
Index.....	91

1. Introduction

Qui d'entre nous ne s'est jamais arrêté devant ces superbes démos qui illuminent les micro-ordinateurs dans les salons informatiques ou derrière les vitrines alléchantes des boutiques micro. Peut-être même sont-ce les démos qui vous ont convaincu d'acheter votre Amiga (elles sont conçues pour ça).

Il faut dire que les premières animations que nous vîmes tourner sur cette machine avaient de quoi couper le souffle, les bobs rouges et blancs fonçaient dans tous les sens, le logo Commodore virevoltait dans l'espace, les palettes explosaient, le tout dans une musique d'enfer, en multi-tâches et en stéréo encore !

On n'avait jamais vu ça sur aucune machine auparavant. Quel travail titanesque avaient dû accomplir les programmeurs de cette démo ! Et quelle machine incroyable pour l'exécuter. Il nous en fallait une immédiatement ; c'était en 1986.

Depuis, avec Red Sector, un groupe de passionnés de l'Amiga et des belles démos, nous n'avons cessé de réaliser les animations les plus folles que nous autorisait la machine. Des méga-octets de démo furent déversés uniquement pour le fun et l'amour de l'Amiga. Le langage machine, l'aide précieuse de tous, ainsi qu'une bonne dose de patience nous permirent de tirer le meilleur, jusqu'au plus profond du système, des fabuleuses capacités graphiques et sonores de l'Amiga, en partie grâce à ses processeurs spécialisés.

Le résultat en valait vraiment la chandelle. Il ne restait plus qu'à construire le logiciel qui régirait l'ensemble des effets spéciaux disponibles en évitant à son utilisateur l'usage d'un langage ésotérique. DEMOMAKER était né.

Attention

Ce programme est une drogue, après quelques minutes nul n'aura le pouvoir de vous arracher à votre Amiga. Aussi, ne cherchez pas à lancer DEMOMAKER si vous n'êtes pas certain d'avoir deux ou trois heures devant vous, voire la nuit entière. Vous resteriez sur votre faim.

Si vous éprouvez le désir de faire de belles démos avec Amiga sans pour autant maîtriser un langage de programmation, DEMOMAKER vous séduira immédiatement. Ce logiciel laisse libre cours à votre imagination, surtout qu'il permet de produire en un rien de temps les démos les plus infernales. Pire, et vous vous en rendrez compte rapidement, les combinaisons réalisables à partir des effets de base sont quasiment illimitées. Pour ne rien gâcher, DEMOMAKER accepte toutes les créations réalisées avec vos logiciels de musique ou de dessin préféré. Enfin, le logiciel se contente d'un petit méga-octet de mémoire ; une goutte d'eau dans un océan de bonheur.

Remarque

DEMOMAKER ne possède pas de module de création graphique et sonore. Aussi, lorsque vous désirerez aller au-delà des bandes sons fournies avec le programme, nous vous recommandons l'emploi de logiciels spécialisés. Dans le domaine musical, SoundTracker, Mark II ou DeltaMusic. Au niveau graphisme, DeluxePaint ou tout autre logiciel capable de générer de l'IFF/ ILBM.

Pour pouvoir distribuer vos démos à vos amis, plusieurs possibilités de sauvegarde s'offrent à vous. L'une tout d'abord sous forme de démo exécutable à partir du CLI, que vous pourrez recharger et modifier à loisir sous DEMOMAKER.

Deuxième possibilité, une sauvegarde sur disquette autobootable. Dans ce cas, plus besoin de la disquette Workbench pour la lancer. Vous placez simplement la disquette

en df0:, vous relancez le système et la démo se charge automatiquement.

Dernière possibilité, une sauvegarde exécutable à partir du CLI mais cette fois dotée d'une protection irréversible, de manière à ce que nul ne puisse accéder au source original de votre oeuvre. Naturellement, réfléchissez deux fois avant de procéder à cette manipulation en vous assurant que vous possédez bien une copie originale du fichier.

Et maintenant à vous de jouer.

2. Installation

Si Demomaker doit être installé sur un disque dur, tous les fichiers et répertoires doivent être copiés, et ceci de la manière suivante :

2.1. Installation sur disque dur

- ① Lancez votre Amiga à partir de la disquette de démarrage ou bien directement à partir du disque dur si celui-ci est autobootable.
- ② Ouvrez une fenêtre CLI ou Shell.
- ③ Introduisez la disquette de Demomaker dans le lecteur DF0:.
- ④ Tapez "Copy DF0: to [Répertoire sur disque Dur]: all
- ⑤ Demomaker est maintenant installé sur votre disque dur et peut être lancé à partir de l'appel CLI ou Shell "Demomaker".

2.2. Démarrage à partir d'une disquette

Vous faites comme de 1. à 3. et ensuite vous chargez avec "Loader", ou vous introduisez simplement la disquette originale dans le lecteur et allumez votre Amiga : le programme démarre alors automatiquement.

2.3. DEMOMAKER avec un Amiga 3000

Vous pouvez utiliser DEMOMAKER avec un Amiga 3000 de plusieurs façons. La plus simple est de booter en système 1.3, mais il est également possible d'utiliser la commande CPU [NOCACH] [NOBURST]. Dans le cas d'une exploitation en système 2.0, il peut être nécessaire de ralentir le système sous peine d'obtenir un déroulement trop rapide de la démo.

3. La structure de l'écran

L'écran sur lequel on verra plus tard vos dessins et scrollings est divisé en trois parties pilotées séparément. L'illustration suivante montre ces parties dans le détail.

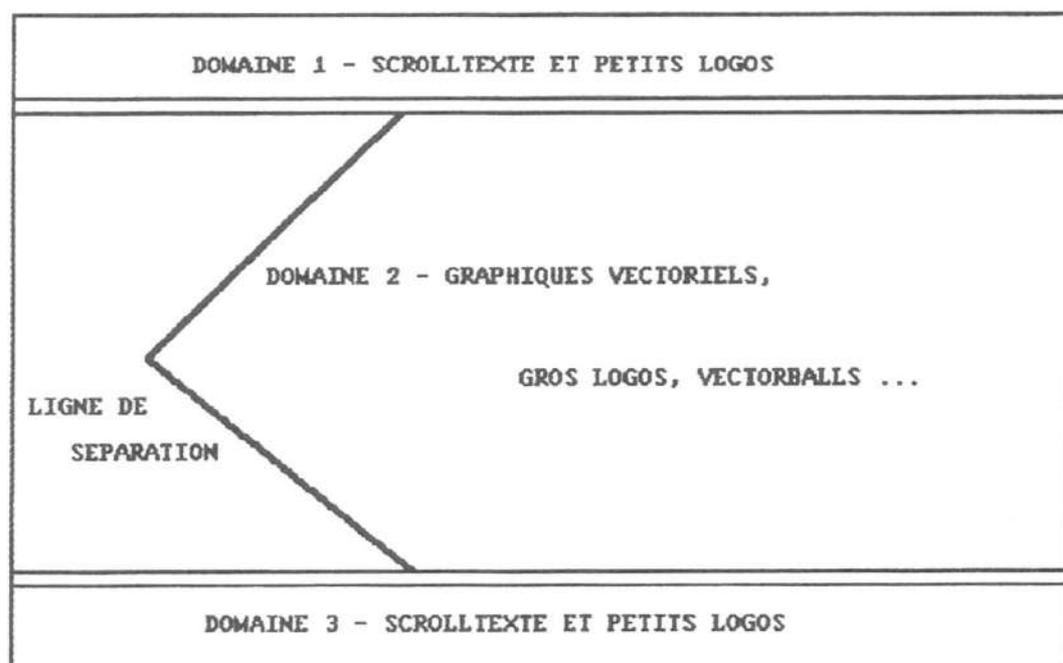


Fig.1 : Les différentes parties de l'écran

- Domaine 1** Cette partie occupe le bord supérieur de l'écran. Elle peut être pourvue de scrollings de 8x8, de 16x16 ou 32x32 pixels et peut accepter jusqu'à 16 couleurs. Vous pouvez également y introduire des logos de taille réduite (PETIT-LOGO).
- Domaine 2** C'est la partie principale. Les effets les plus importants et les plus grands en taille comme les graphiques vectoriels, les scrollings sinusoïdaux et les effets de bobs peuvent y être représentés.

Domaine 3 Cette partie de l'écran peut être utilisée exactement de la même manière que la première. Il est bien entendu possible d'insérer un petit logo dans le Domaine 1 tandis qu'une écriture scrollée de 32x32 pixels s'inscrit dans le Domaine 3.

Remarque

On peut séparer la partie centrale en haut et en bas par une ligne de séparation de couleur pour qu'elle soit plus visible .

4. L'interface utilisateur

Elle permet la gestion de toutes les données externes dont on a besoin pour la démo : les textes, les graphiques et les musiques. En même temps l'interface sert aussi de point de départ pour les options suivantes :

TEST DEMO

Si vous avez déjà élaboré une démo en entier ou en partie, ce bouton sert à l'examen de son déroulement. Toutes les parties sont affichées dans l'ordre que vous avez choisi en tenant compte du temps imparti.

DEMO MENU

C'est à partir de là que l'on peut charger et sauvegarder les démos déjà élaborées.

EDITEUR PISTE

C'est le coeur de Demomaker. C'est ici qu'est élaborée la démo à proprement parler.

MUSIQ ON/OFF

Ce point sert à introduire la musique dans l'éditeur ou à la supprimer, bien sûr uniquement si un morceau de musique a été préalablement chargé.

Il y a en outre une ligne d'état où vous pourrez lire à chaque instant de combien de mémoire vous disposez encore pour votre démo. Tenez compte s'il vous plaît du fait que seule la Chip RAM est indiquée. C'est une mémoire qui va jusqu'à 512 Ko et 1 Mo pour un Amiga avec BigAgnes ou à 2 Mo pour un Amiga 3000. Vous pouvez également y lire quelle est la routine musicale courante. C'est particulièrement utile puisque Demomaker soutient plusieurs formats.

4.1. La liste des préférences : PREF. LISTE

Dans la liste des préférences figurent toutes les données externes utilisées pour la démo : les écrans texte, la musique, les palettes, les objets vectoriels etc. A l'aide des deux flèches ou des flèches de déplacement il est possible de se déplacer dans cette liste. Vous pouvez la reconnaître facilement à la barre colorée clignotante qui se déplace en même temps. Pour choisir dans la liste le point souhaité, cliquez une fois sur ce point avec le bouton gauche de la souris. Le point est maintenant activé et vous pouvez immédiatement travailler avec.

Comme il faut constamment charger de nouveaux objets lors de l'élaboration des démos, on a prédéfini pour une manipulation simplifiée les touches de fonction suivantes :

TOUCHE	EFFET
F1	Saut au champ de la routine musicale
F2	Saut au champ des graphiques
F3	Saut au champ des textes
F4	Saut au champ des textes écran 8
F5	Saut au champ des textes 32
F6	Saut au champ des objets vectoriels
F7	Saut au champ des vector-balls
F8	Saut au champ des palettes
F9	Saut au début de la liste
F10	Saut direct

La barre colorée se trouve par exemple sur "PETITLOGO". Si vous appuyez maintenant sur la touche F10, on marque la position actuelle. Déplacez alors la barre sur une autre position

et vous pouvez à nouveau revenir à la position précédente ("PETITLOGO") en appuyant sur la touche F10.

Mais comme chaque utilisateur ne se sert pas obligatoirement des réglages prédéfinis, il a en outre la possibilité de choisir ceux-ci librement. Pour cela, vous déplacez la barre colorée sur la position choisie et appuyez sur la touche SHIFT et l'une des touches de fonction de 1 à 9 : la nouvelle position est alors mise en mémoire et peut être utilisée instantanément grâce aux touches de fonction correspondantes.

4.2. Options de la liste des préférences

Chacun des points de la liste peut être piloté, selon la rubrique choisie, au moyen de l'une des fonctions suivantes :

- ▼ EDIT
- ▼ EFFACE
- ▼ LIRE
- ▼ SAUVE

Si vous avez choisi par exemple le point "Routine musicale" vous pouvez avec "EDIT" charger une des routines indiquées. Le tableau suivant montre quelles fonctions sont à votre disposition et quelle est la signification de ces fonctions dans le détail.

□ ROUTINE MUSICALE :

EDIT Choisir la routine musicale à utiliser.

EFFACE Supprimer la routine musicale.

□ MUSIQUE :

LIRE Charger un nouveau morceau de musique.

EFFACE Supprimer ce morceau de musique.

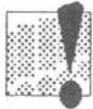
□ DEMO-PISTE :

EDIT Même fonction que EDITEUR PISTE à côté de MENU DEMO.

DESSINS**□ PETIT-LOGO 0-7 :**

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger un logo de 4 bitplanes et de 320 pixels de large sur 54 pixels de haut.



Prenez garde s'il vous plaît au fait que pour les logos comme pour tous les objets, le nombre de bitplanes et les dimensions doivent absolument être respectés. Vous pouvez simplement mettre en noir les couleurs que vous n'utilisez pas. D'autre part, ces graphiques doivent impérativement être au format IFF. Sauvegardez donc toujours le graphique souhaité comme une brosse (par exemple sous DPaint) pour que la taille correcte soit respectée.

EFFACE Supprimer le logo.

□ GRAND-LOGO 0-3 :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Comme pour PETIT-LOGO mais les dimensions doivent être maintenant de 320 pixels de large sur 158 pixels de haut.

EFFACE Supprimer le logo.

□ FONTE 32*32 :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger une police de caractères de 4 bitplanes et de 320 pixels de large sur 192 pixels de haut.

EFFACE Supprimer la police de caractères.

□ FONTE 16*16 :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger une police de caractères de 3 bitplanes et de 320 pixels de large sur 48 pixels de haut.

EFFACE Supprimer la police de caractères.

□ FONTE 8*8 :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger une police de caractères de 3 bitplanes et de 320 pixels de large sur 16 pixels de haut.

EFFACE Supprimer la police de caractères.

□ FONTE 16*16 1PL :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger une police de caractères d'un bitplane et de 320 pixels de large sur 48 pixels de haut.

EFFACE Supprimer la police de caractères.

□ POLICE VECTORIEL :

LIRE Charger une police de caractères vectorielle. Celle-ci est uniquement utilisée pour les zooms.

EFFACE Supprimer la police de caractères vectorielle.

□ SPRITE-OBJET 0-3 :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger un sprite de deux bitplanes et de 48 pixels de large sur 9 pixels de haut.

EFFACE Supprimer le sprite.

□ BOB-ETOILE 0-3 :

EDIT Editer les couleurs du bob.

LIRE Charger un bob de deux bitplanes et de 128 pixels de large sur 15 pixels de haut.

EFFACE Supprimer le bob.

□ VECTORBALLS-GFX :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger une pseudo police graphique de quatre bitplanes et de 320 pixels de large sur 64 pixels. Cette pseudo police est utilisée pour toute la gestion des "VECTOR-BALLS".

EFFACE Supprimer la pseudo police graphique.

□ BOB-EFFET-GFX :

EDIT Editer les couleurs.

LIRE Charger un bob de 3 bitplanes et de 160 pixels de large sur 16 pixels de haut pour tous les effets de bob (BOB-EFFET).

EFFACE Supprimer le bob.

SCROLL TEXTES**□ SCROLL.TEXTE HAUT :**

EDIT Editer le texte qui s'affichera dans le haut de l'écran. Suivant le type de caractères choisi (16 ou 32 pixels), vous pourrez entrer ici plus ou moins de texte.

EFFACE Supprimer le texte.

LIRE Charger un texte déjà sauvegardé.

SAUVE Sauvegarder un texte.

□ SCROLL.TEXTE BAS :

EDIT Editer le texte qui s'affichera dans le bas de l'écran. Suivant le type de caractères choisi (16 ou 32 pixels), vous pourrez entrer ici plus ou moins de texte.

EFFACE Supprimer le texte.

LIRE Charger un texte déjà sauvegardé.

SAUVE Sauvegarder un texte.

□ SINUS SCROL.TEXTE :

EDIT Editer le sinus-texte.

EFFACE Supprimer le texte.

LIRE Charger un texte déjà sauvegardé.

SAUVE Sauvegarder un texte.

□ TEXTE ECRAN16 0-9 :

EDIT Editer le texte utilisant une police de caractères de 16 pixels.

EFFACE Supprimer le texte.

LIRE Charger un texte déjà sauvegardé.

SAUVE Sauvegarder un texte.

□ TEXTE ECRAN8 0-9 :

EDIT Editer le texte utilisant une police de caractères de 8 pixels.

EFFACE Supprimer le texte.

LIRE Charger un texte déjà sauvegardé.

SAUVE Sauvegarder un texte.

□ TEXTE ECRAN32 0-9 :

EDIT Editer le texte utilisant une police de caractères de 32 pixels.

EFFACE Supprimer le texte.

LIRE Charger un texte déjà sauvegardé.

SAUVE Sauvegarder un texte.

OBJET VECTEUR

❑ OBJET 0-9 :

EDIT Editer les couleurs de l'objet vectoriel utilisé. Tenez compte S.V.P. du fait que les objets vectoriels ne peuvent avoir que 8 couleurs (3 bitplanes).

LIRE Charger un objet vectoriel.

EFFACE Supprimer l'objet vectoriel.

❑ BALLS-OBJET 0-9 :

EDIT Editer les couleurs de l'objet (vectorballs). Tenez compte S.V.P. du fait qu'il ne peut avoir que 16 couleurs (4 bitplanes).

LIRE Charger un objet défini comme vector-balls.

EFFACE Supprimer l'objet.

LISTE COULEURS

❑ ARR.FOND COUL 0-3 :

EDIT Editer les couleurs de l'arrière-plan pour les scroll-textes.

LIRE Charger une palette déjà sauvegardée.

SAUVE Sauvegarder une palette.

□ ARRIERE PLAN 0-7 :

- EDIT* Editer les couleurs de l'arrière-plan pour les instructions d'exécution.
- LIRE* Charger une palette déjà sauvegardée.
- SAUVE* Sauvegarder une palette.

□ SCROLLBAR-COUL :

- EDIT* Editer les couleurs pour les traits de séparation.
- LIRE* Charger une palette déjà sauvegardée.
- SAUVE* Sauvegarder une palette.

□ ZOOM TEXTE 0-2 :

- EDIT* Editer les couleurs pour l'effet "ZOOM TEXTE".
- LIRE* Charger une palette déjà sauvegardée.
- SAUVE* Sauvegarder une palette.

□ VECTORBALL.COUL. :

- EDIT* Editer les couleurs pour les effets utilisant le mode "PLEIN ECRAN".
- LIRE* Charger une palette déjà sauvegardée.
- SAUVE* Sauvegarder une palette.

4.3. Editer des textes avec l'éditeur

Pour éditer les textes de la démo, on peut utiliser l'éditeur de Demomaker. Il faut quand même savoir que la taille de la fenêtre de l'éditeur peut être plus ou moins grande selon la police de caractères utilisée. Pour une taille de 8x8 pixels, vous pouvez entrer beaucoup de texte. Par contre pour une taille de 32x32 pixels, vous aurez bien peu de place pour entrer votre texte.

Dans tous les cas, il faut savoir que la quantité de texte à entrer est finalement limitée par le DOMAINE 2 (voir aussi chapitre 3). Si vous entrez du texte, tenez compte des indications suivantes :

- ❶ Lorsque vous appuyez sur la touche RETURN le texte est mémorisé et le programme retourne à l'interface.
- ❷ Vous pouvez déplacer le curseur d'entrée à l'intérieur de l'éditeur de texte au moyen des touches fléchées.
- ❸ Avec la touche HELP, vous pouvez passer du mode remplacement au mode insertion. Vous pouvez reconnaître le mode actuel à partir de la ligne d'état en bas de l'éditeur.
- ❹ N'utilisez pas la touche SHIFT pour entrer les textes normaux, cette touche est en effet utilisée pour écrire des caractères spéciaux qui n'ont de signification que pour les scroll-textes et pour les petits logos dans les DOMAINES 1 et 3 (voir aussi chapitre 3).

4.3.1. Caractères spéciaux dans l'éditeur de texte

Tenez compte s'il vous plaît du fait que les caractères spéciaux que nous allons expliquer maintenant n'ont de signification que si vous voulez utiliser des effets spéciaux dans les DOMAINES 1 et 3. Vous pouvez facilement reconnaître les caractères spéciaux à la couleur grise dans l'éditeur de texte.

sN Speed-N (N correspondant à la valeur). Cette valeur indique la vitesse du scrolling. Elle peut être comprise entre 0 (immobile) et 8 (rapide).

- h** Halte - Le défilement du texte s'arrête un moment.
- oN** Choix-N (N correspondant à la valeur). Cette option permet de définir la taille de la police de caractères utilisée. N=0 (32x32 pixels) ou bien N=1 (16x16 pixels).
- IN TT** Logo - Affichage d'un "PETIT-LOGO". N peut prendre les valeurs comprises entre 0 et 7 (numéro du logo). En outre, le temps de l'affichage du logo peut être également indiqué en secondes. TT peut prendre des valeurs de 00 à 99 (ce paramètre est obligatoire). En outre, le numéro du logo et le temps doivent être séparés par un espace.
- mX** Mode - Avec ce paramètre, vous pouvez attribuer un reflet à votre texte (effet de miroir). Tenez S.V.P. compte du fait que cela n'est possible que pour les écritures scrollées de 32x32 pixels. X peut prendre les valeurs 0 (pas de reflet) ou 1 (reflet).
- cX** Copperlist - Grâce à ce paramètre, le texte peut être placé devant une Copperlist (palette). X indique le numéro de la palette et peut avoir les valeurs 0 (noir) et 1 à 4 (numéro de palettes).
- wX** Wobble - Avec ce paramètre, vous pouvez attribuer différents effets à votre texte. Tenez compte S.V.P. du fait que cela n'est possible que pour les écritures de 32x32 pixels. X peut prendre ici les valeurs suivantes :

0	Normal
1	Rotation continue de 360° de l'écriture
2	L'écriture "danse"
3	Réduire la taille de l'écriture
4	Retour à la taille normale
5	Rotation de l'écriture de 180°
6	Inverse l'effet "5"

jX

Jump - Avec ce paramètre, vous pouvez attribuer différents effets à un texte. Tenez compte S.V.P. du fait que cela n'est possible que pour les écritures de 16x16 pixels. X peut prendre les valeurs suivantes :

0	Normal
1	Liste de saut 1
2	Liste de saut 2
3	Liste de saut 3
4	Liste de saut 4

b

Baseline - Ce paramètre permet de définir la ligne de séparation du DOMAINE 2 avec les DOMAINES 1 et 3. On peut utiliser les paramètres suivants :

Ligne de séparation	b0 X (X=0 à 9 - X = Vitesse)
Barres scrollées	b1 de droite à gauche
Barres scrollées	b2 de gauche à droite
Barres scrollées	b3 du centre vers l'extérieur
Couleur	b4 XXX (XXX=\$000 à \$FFF)

Maintenant un exemple : "o0 s3 b4 F00 CECI EST UN TEST". o0 fait passer l'écriture scrollée de 32x32 pixels à une vitesse moyenne (s3), tandis que b4 F00 fait virer la ligne de séparation au rouge.

4.3.2. Caractères spéciaux pour un sinus-scroll

Lors de l'édition d'un sinus-scroll, on peut également utiliser des caractères spéciaux. Ici aussi, toutes les caractères spéciaux doivent être entrés dans l'éditeur de texte avec la touche SHIFT. Vous pouvez reconnaître les caractères spéciaux à la couleur grise dans l'éditeur de texte.

□ Signification des signes

- sX Speed (vitesse) - Vous pouvez ici aussi fixer la vitesse du sinus-scroll. X peut prendre des valeurs de 0 (immobile) à 4 (rapide).
- O Off - Stoppe le sinus-scroll.
- h halte - Le sinus-scroll est interrompu un moment.

Si par exemple plusieurs textes les uns à la suite des autres doivent être affichés en sinus-scroll, on sépare les textes les uns des autres avec l'instruction SHIFT o. Lors de chaque appel de

"SINUS-SCROLL.", on saute jusqu'au prochain "o" ou s'il n'y en a plus jusqu'à la marque de fin du texte.

5. Le coeur du logiciel : L'éditeur de piste

L'éditeur de piste est la partie la plus conséquente et par là même le coeur de Demomaker. C'est ici que tous les effets sont testés, modifiés, combinés et bien sûr aussi harmonisés les uns par rapport aux autres. - C'est ici que vous donnez à votre démo votre note personnelle et que vous déterminez les effets.

5.1. Les points essentiels de l'éditeur de piste

Dans la barre des menus, vous voyez les différents effets qui peuvent être activés en cliquant sur la souris. Dans le coin supérieur droit sont indiqués, à titre de contrôle, l'effet courant et le numéro de piste en cours. Avant de commencer le travail, d'abord quelques informations :

TEST DEMO Si vous avez déjà élaboré une démo, en entier ou en partie, ce bouton permet l'examen de son déroulement. Les différentes pistes sont alors exécutées dans l'ordre que vous avez déterminé en tenant compte du temps imparti.

TEST PISTE Affiche la piste que vous venez d'élaborer. L'affichage permet essentiellement le contrôle des valeurs attribuées.

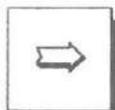
SUPPRIME PISTE Supprime la piste courante de la démo. Toutes les pistes suivantes (si elles existent) avancent d'un rang.

INSERE PISTE Ajoute à la position courante une nouvelle piste. Toutes les pistes suivantes (si elles existent) reculent d'un rang.

BYE! On quitte l'éditeur de piste et on retourne à l'interface principale.

Flèche gauche On passe a la piste précédente. Vous pouvez lire le numéro de la piste courante en haut à droite de l'écran.

Flèche droite Vous avancez d'une piste.



Il faut savoir qu'il est difficile d'obtenir quelque chose de définitif dès la première fois, car une quantité considérable de paramètres doit être entrée chaque fois pour les différents effets. Prenez donc le temps de tout lire tranquillement.

5.2. Les instructions portant sur les pistes

Avant de voir la signification de toutes les instructions portant sur les pistes, tenez compte s'il vous plaît du fait que tous les noms entre parenthèses se rapportent à la liste des préférences (voir chapitre 4.1). Une piste correspond à une instruction pour un effet déterminé. Si une piste a reçu une instruction, alors celle-ci est affichée dans la partie inférieure de l'écran.

Suivant l'instruction, des indications différentes sont nécessaires. Le texte rouge ne contient que des commentaires, le texte blanc peut être cliqué avec la souris et édité à l'aide du clavier. Pour les colonnes de chiffres, on ne peut utiliser que le bloc numérique et les touches fléchées. Tenez compte s'il vous plaît du fait qu'une entrée dans l'un de ces champs n'a pas besoin d'être confirmée par RETURN. Avec les touches fléchées vous pouvez déplacer le curseur à l'intérieur du champ d'entrée ou sur le prochain champ. Si le signe "\$" se trouve devant un champ d'entrée, il s'agit alors d'un nombre hexadécimal. Les correspondances sont :

10=0A
11=0B
12=0C
13=0D
14=0E
15=0F

Les nombres de 00 à 09 en code hexadécimal ont la même valeur que ceux en écriture décimale. Dans les parties indiquées par les apostrophes, on peut entrer un texte. Pour cela cliquez avec la souris à l'intérieur de ce champ. Pour certains champs, il est possible d'entrer des nombres négatifs; dans ce cas, on peut rendre un nombre négatif avec la touche - et le rendre à nouveau positif avec la touche +. Tenez compte du fait que les touches - et + du bloc numérique ne sont pas acceptées.

Liste de toutes les instructions

MODE ECRAN

Avec cette instruction, on peut mettre en route ou arrêter les deux scrolling en haut et en bas de l'écran (domaines 1 et 3), de même que la musique. Lorsque vous utilisez cette instruction, le réglage vaut pour toutes les pistes suivantes jusqu'à ce que MODE ECRAN soit à nouveau utilisé. Au début de chaque démo, la musique et les scrollings sont automatiquement activés.

SCROLL. 1:	ON	Scrolling du haut activé.
	OFF	Scrolling du haut arrêté/ maintien de la ligne de séparation.
SCROLL. 2:	ON	Scrolling du bas activé.
	OFF	Scrolling du bas arrêté/ maintien de la ligne de séparation.
MUSIQUE	ON	Musique activée.
	OFF	Musique arrêtée.

GRAND-LOGO

Cette instruction affiche un grand logo dans le domaine 2.

NUM. LOGO Indique le numéro du logo (de GRAND-LOGO 0 à GRAND-LOGO 3).

DUREE Indique la durée d'exécution en secondes (de 0 à 99).

ETOILES Des étoiles peuvent être affichées comme suit :

RIEN	Pas d'étoiles
SPR1 DROI.	Sprite1 allant à droite
SPR1 GAUC.	Sprite 1 allant à gauche.
...	

C'est le même principe pour SPR2 à SPR4.

EFFET DEBUT On peut choisir parmi les instructions suivantes :

MILIEU Le logo apparaît au milieu.
DIRECTION1-8 Le logo apparaît comme suit :

1	venant de droite
2	venant de l'angle supérieur droit
3	venant d'en haut
4	venant de l'angle supérieur gauche
5	venant de gauche

6	venant de l'angle inférieur gauche
7	venant du bas
8	venant de l'angle inférieur droit

LASER

Le logo est "rempli" comme avec un laser.

ZOOM

Le logo subit une rotation de 90°.

REBOND 1-3

Le logo tombe du haut en rebondissant. 0 est lent et 3 rapide.

EFFET FIN

On peut choisir parmi les instructions suivantes :

MILIEU

Le logo disparaît au milieu.

DIRECTION 1-8

Le logo disparaît comme suit :

1	vers la gauche
2	vers l'angle inférieur gauche
3	vers le bas
4	vers l'angle inférieur droit
5	vers la droite
6	vers l'angle supérieur droit
7	vers le haut
8	vers l'angle supérieur gauche

FONDU 1-3

Voir les figures.

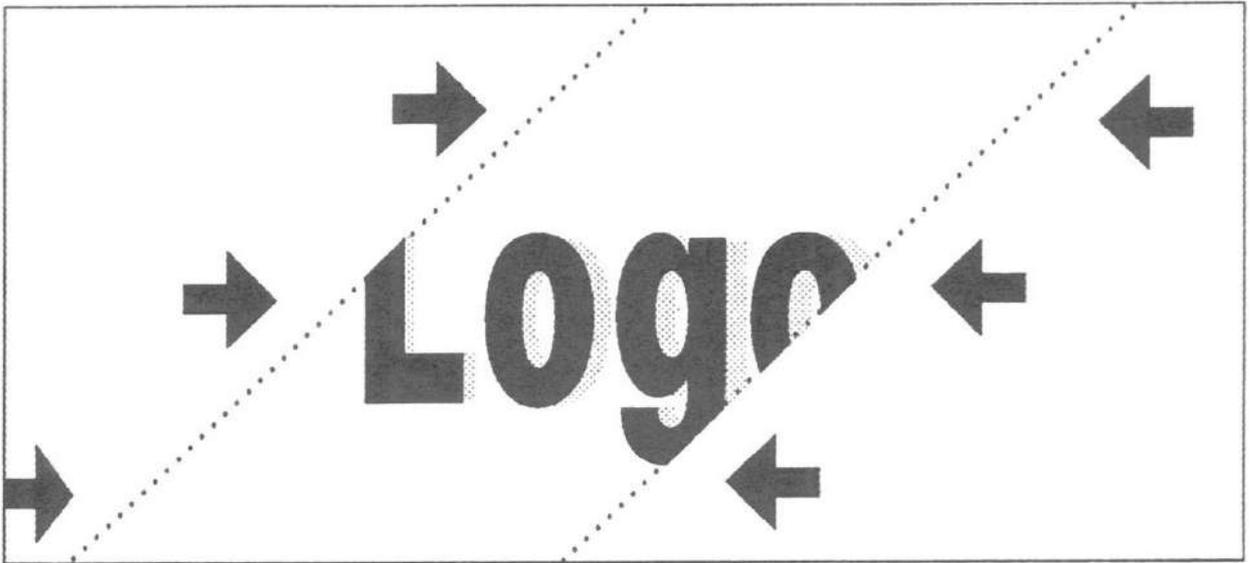


Fig. 2 : FONDU 1



Fig. 3 : FONDU 2

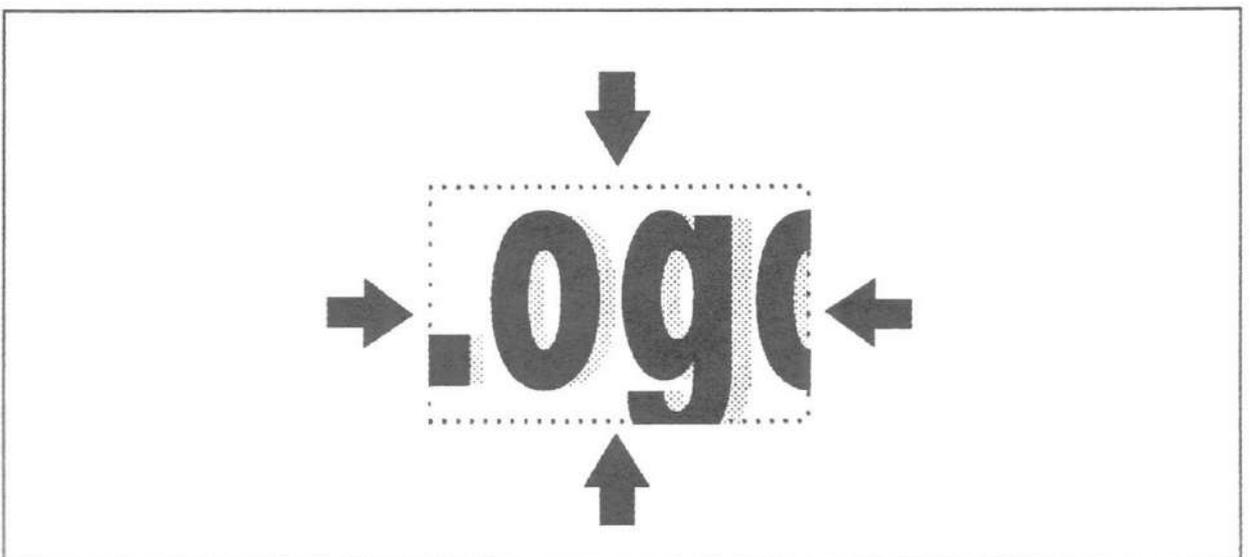


Fig. 4 : FONDU 3

Dans le champ "MODE", on peut en outre choisir les effets suivants :

NORMAL Seulement les effets décrits.

COUL. FOND
LISTE FOND Palette pour les couleurs d'arrière-plan (correspond à ARRIERE PLAN 0 à 7).

COUL.SCROLL
LISTE FOND Palette pour effet (COUL. FOND 0 à 7).
DISTANCE Indique la distance entre la palette et le logo pour l'effet (par ex. 0007 ou 0158).

PETIT-LOGO

Vous avez ici les mêmes possibilités que pour "GRAND-LOGO", mais le logo affiché est plus petit (PETIT-LOGO 0 à 7).

VECTOR-GFX,

Affiche et permet l'animation d'un objet vectoriel.

NUM. OBJET Durée de l'objet (OBJET 0 à 9).

DUREE Temps en secondes.

ETOILES Des étoiles peuvent être affichées comme suit :

RIEN	Pas de scrolling d'étoiles
SPR1 DROI.	Sprite allant à droite
SPR1 GAUC.	Sprite allant à gauche
...	

C'est le même principe pour SPR2 à SPR4.

ADD. X Cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées X de l'objet en question. Elle peut également être négative. Il est ainsi possible d'éloigner un objet.

ADD. Y Comme "ADD. X", mais cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées Y de l'objet.

ADD. Z Comme "ADD. X", mais cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées Z de l'objet.

ANGLE X Angle de départ de l'objet en degrés. Les valeurs possibles sont : X, Y, Z de 0 à 360.

ANGLE Y Comme "ANGLE X".

ANGLE Z Comme "ANGLE X".

ROTAT. X Nombre de rotations en degrés pour l'objet sur l'axe donné. Les valeurs possibles sont : X, Y, Z de 0 à 360.

ROTAT. Y Comme "ROTAT. X".

ROTAT. Z Comme "ROTAT. X".

Dans le champ "MODE", on peut choisir en outre les instructions suivantes :

NORMAL Seulement les effets déjà décrits.

MIROIR Permet de définir un effet de miroir par rapport à un pseudo sol pour l'objet.

LISTE FOND Couleurs du reflet de miroir (COUL. FOND 0 à 7).

VECT.ETOIL.	Permet de définir des étoiles vectorielles.
ANGLE X	Angle de départ X en degrés.
ANGLE Y	Angle de départ Y en degrés.
ANGLE Z	Angle de départ Z en degrés.
ROTAT. X	Nombre de rotations sur X en degrés.
ROTAT. Y	Nombre de rotations sur Y en degrés.
ROTAT. Z	Nombre de rotations sur Z en degrés.
VIT. ETOIL.	Vitesse au niveau du défilement des étoiles.
BOB. ETOIL.	Permet de choisir le type d'étoile (BOB-ETOILE 0 à 3).
PRIORITE	Priorité de l'étoile par rapport à l'objet.
PIXEL.ETOIL	Afficher des étoiles normales (définies en pixels).
COULEUR 1	Première couleur hexadécimale des étoiles.
COULEUR 2	Deuxième couleur hexadécimale des étoiles.
COULEUR 3	Troisième couleur hexadécimale des étoiles.
ROTAT. Z	Nombre de rotation sur Z en degrés.
PRIORITE	Etoiles devant ou derrière l'objet ("DEVANT"/"DERRIERE").
TEXTE ECR16	Ecran de texte (FONTE 16*16).
TEXTE ECR.	Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN16 0 à 9).
PRIORITE	Placer l'écran de texte devant ou derrière l'objet (DEVANT/DERRIERE).
TEXTE ECR8	Ecran de texte (FONTE 8*8).
TEXTE ECR.	Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECR8 0 à 9).
PRIORITE	Placer l'écran de texte devant ou derrière l'objet (DEVANT/DERRIERE).

VECTOR-BALLS

Affiche un objet composé de balles vectorielles (ou vectorballs). Tenez compte S.V.P. du fait que l'objet doit être déjà chargé dans "BALLS-OBJET 0 à 9".

NUM. OBJET Numéro de l'objet (BALLS-OBJET 0 à 9).

DUREE Durée en secondes.

ETOILES Un scrolling d'étoiles peut être affiché comme suit :

RIEN	Pas d'étoiles
SPR1 DROI.	Sprite1 allant à droite
SPR1 GAUC.	Sprite 1 allant à gauche.
...	

C'est le même principe pour SPR2 à SPR4.

ADD. X Cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées X de l'objet en question. Elle peut également être négative. Il est ainsi possible d'éloigner un objet.

ADD. Y Comme "ADD. X", mais cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées Y de l'objet.

ADD. Z Comme "ADD. X", mais cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées Z de l'objet.

ANGLE X Angle de départ sur l'axe des X de l'objet en degrés. Les valeurs possibles sont : X, Y, Z de 0 à 360.

ANGLE Y	Comme "ANGLE X" pour l'axe des Y.
ANGLE Z	Comme "ANGLE X" pour l'axe des Z.
ROTAT. X	Nombre de rotation sur X pour l'objet en degrés. Les valeurs possibles sont : X, Y, Z de 0 à 360.
ROTAT. Y	Comme "ROTAT. X" sur l'axe des Y.
ROTAT. Z	Comme "ROTAT. X" sur l'axe des Z.

Dans le champ "MODE", on peut choisir en outre les instructions suivantes :

NORMAL	Seulement les effets déjà décrits.
MIROIR 1 LISTE FOND	Effet de miroir. Couleurs du reflet (ARRIERE PLAN 0 à 7).
MIROIR 2 LISTE FOND	Reflet avec effet d'eau. Couleurs du reflet (ARRIERE PLAN 0 à 7).
PLEIN ECR.1	L'affichage utilise les domaines 2 et 3 et l'effet "MIROIR 1". Tenez compte S.V.P. du fait que vous ne pouvez alors plus utiliser le domaine 3 pour le scrolling texte.
PLEIN ECR.2	Comme "PLEIN ECR.1", mais en utilisant l'effet "MIROIR 2."

TEXTE16 SPEC.

Affiche un écran de texte en utilisant la police de caractères définie en FONTE 16*16

TEXTE ECR. Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN16 0 à 9).

DUREE Durée en secondes.

ETOILES Un scrolling d'étoiles peut être affiché comme suit :

RIEN	Pas d'étoiles
SPR1 DROI.	Sprite1 allant à droite
SPR1 GAUC.	Sprite 1 allant à gauche.
...	

C'est le même principe pour SPR2 à SPR4.

Dans le champ "MODE", on peut également choisir les instructions suivantes :

ECRAN SEUL. Seulement l'écran de texte.

VECT.ETOIL. Utiliser des étoiles vectorielles.

ANGLE X Angle de départ sur X en degrés.
ANGLE Y Angle de départ sur Y en degrés.
ANGLE Z Angle de départ sur Z en degrés.
ROTAT. X Nombre de rotations sur X en degrés.
ROTAT. Y Nombre de rotations sur Y en degrés.
ROTAT. Z Nombre de rotations sur Z en degrés.
VIT. ETOIL. Vitesse des étoiles.
BOB. ETOIL. Numéro de l'étoile à utiliser (BOB-ETOILE 0 à 3).
PRIORITE Priorité des étoiles par rapport à l'objet.

PIXEL.ETOIL	Afficher des étoiles définies en pixels.
COULEUR 1	Première couleur hexadécimale des étoiles.
COULEUR 2	Deuxième couleur hexadécimale des étoiles.
COULEUR 3	Troisième couleur hexadécimale des étoiles.
ROTAT. Z	Nombre de rotations sur Z en degrés.
PRIORITE	Etoiles devant ou derrière l'objet ("DEVANT"/"DERRIERE").

TEXTE8 SPEC.

Affiche un écran de texte en utilisant la police de caractères définie avec FONTE 8*8.

TEXTE ECR. Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN8 0 à 9).

DUREE Durée en secondes.

ETOILES Un scrolling d'étoiles peut être affiché comme suit :

RIEN	Pas d'étoiles
SPR1 DROI.	Sprite1 allant à droite
SPR1 GAUC.	Sprite 1 allant à gauche.
...	

C'est le même principe pour SPR2 à SPR4.

Dans le champ "MODE", on peut choisir également les instructions suivantes :

ECRAN SEUL. Seulement l'écran de texte.

VECT.ETOIL.	Utiliser des étoiles vectorielles.
ANGLE X	Angle de départ sur X en degrés.
ANGLE Y	Angle de départ sur Y en degrés.
ANGLE Z	Angle de départ sur Z en degrés.
ROTAT. X	Nombre de rotations sur X en degrés.
ROTAT. Y	Nombre de rotations sur Y en degrés.
ROTAT. Z	Nombre de rotations sur Z en degrés.
VIT. ETOIL.	Vitesse des étoiles.
BOB. ETOIL.	Choisir le type d'étoiles utilisé (BOB-ETOILE 0 à 3).
PRIORITE	Priorité des étoiles.
PIXEL.ETOIL	Afficher des étoiles définies en pixels.
COULEUR 1	Première couleur hexadécimale des étoiles.
COULEUR 2	Deuxième couleur hexadécimale des étoiles.
COULEUR 3	Troisième couleur hexadécimale des étoiles.
ROTAT. Z	Nombre de rotations sur Z en degrés.
PRIORITE	Etoiles devant ou derrière l'objet ("DEVANT"/"DERRIERE").

SINUS-SCROLL.

Affiche un sinus-scroll avec la police de caractères définie en FONTE 16*16 1PL. Le texte utilisé est défini dans "SINUS SCROLL.TEXTE". Le mouvement sinusoïdal se fait par la superposition de deux courbes sinusoïdales. Il y a donc pour chaque courbe une valeur de départ, une valeur qui s'additionne à chaque colonne du scrolling et une valeur qui additionne chaque passage à l'écran à la valeur de départ. Des valeurs de \$0 à \$200 sont possibles.

DEPART 1	Valeur de départ de la première courbe sinusoïdale (voir exemple).
DEPART 2	Valeur de départ de la deuxième courbe sinusoïdale (voir exemple).

- ADD 1** Cette valeur s'additionne à la première courbe sinusoïdale. Elle peut être négative. Il est ainsi possible d'éloigner un objet.
- ADD 2** Cette valeur s'additionne à la deuxième courbe sinusoïdale.
- VITESSE 1** Vitesse de la première courbe sinusoïdale.
- VITESSE 2** Vitesse de la deuxième courbe sinusoïdale.

Et maintenant quelques exemples :

DEPART 1/2	ADD. 1/2	VITESSE 1/2
000,000	002,002	-002,-002
000,000	002,001	-003,-003
000,000	002,002	-004, 004
000,000	003,002	-004, 002
000,000	000,003	000,-003
000,000	-001,003	000,-003
000,000	000,002	-003,-003
230,230	001,001	000, 000
000,000	001,001	010,-010

LISTE FOND Couleurs pour l'arrière-plan (ARRIERE PLAN 0 à 7).

Dans le champ "MODE", il est possible de choisir en outre les instructions suivantes :

UNE COUL.	Sinus-scroll uni.
COULEUR	Définition de la couleur en hexadécimal.
COPPERLIST1	Couleurs du sinus-scroll.
LISTE COUL.	Numéro de la palette utilisée (ARRIERE PLAN 0 à 7).
FLASH. 1	Le scrolling est affiché en utilisant les couleurs du paramètre suivant :
LISTE COUL.	Numéro de la palette de couleurs (ARRIERE PLAN 0 à 7).
3 COULEURS	Sinus-scroll en 3 couleurs (effet 3-D).
COULEUR 1	Première couleur en hexadécimal.
COULEUR 2	Deuxième couleur en hexadécimal.
COULEUR 3	Troisième couleur en hexadécimal.
COPPERLIST2	Couleurs de bordure du sinus-scroll (effet Outline).
LISTE COUL.	Palette des couleurs utilisées (ARRIERE PLAN 0 à 7).
COULEUR 1	Couleur hexadécimale 1.
COULEUR 2	Couleur hexadécimale 2.

ZOOM-TEXTE

Affichage du texte défini en utilisant un effet de zoom (en overscan). Tenez S.V.P. compte du fait que la police de caractères "POLICE VECTORIEL." doit être préalablement chargée.

COUL. LISTE	Couleurs du texte (ZOOM TEXTE 0 à 2).
--------------------	---------------------------------------

ZOOM-TEXTE	On peut entrer ici le texte à utiliser lors du zoom (10 caractères maxi).
COULEUR1	Couleur de la bordure 1.
COULEUR2	Couleur de la bordure 2.
MODE ZOOM	On peut utiliser ici les possibilités de zoom suivantes : Le texte est zoomé : 0 du milieu vers les bords de l'écran 1 Comme 0, mais inversé 2 des bords de l'écran vers le milieu, puis l'inverse 3 comme 2, mais inversé

TEXTE ECR.32

Affiche un écran texte avec la police de caractères définie dans FONTE 32*32.

TEXTE ECR. Numéro de l'écran de texte défini dans (TEXTE ECRAN32 0 à 9).

DUREE Indique la durée de l'instruction en secondes (de 0 à 99).

ETOILES Un scrolling d'étoiles peut être utilisé comme suit :

RIEN	Pas de scrolling d'étoiles.
SPR1 DROI.	Sprite1 allant à droite.
SPR1 GAUC.	Sprite 1 allant à gauche.
SPR2 DROI.	Sprite 2 allant à droite.
SPR2 GAUC.	Sprite 2 allant à gauche.
SPR3 DROI.	Sprite 3 allant à droite.
SPR3 GAUC.	Sprite 3 allant à gauche.
SPR4 DROI.	Sprite 4 allant à droite.
SPR4 GAUC.	Sprite 4 allant à gauche.

EFFET DEBUT

On peut choisir parmi les instructions suivantes :

MILIEU

Le texte apparaît au milieu.

DIRECTION1-8

Le texte apparaît comme suit :

1	vers la gauche
2	vers le coin inférieur gauche
3	vers le bas
4	vers le coin inférieur droit
5	vers la droite
6	vers le coin supérieur droit
7	vers le haut
8	vers le coin supérieur gauche

LASER

Le texte est affiché avec un effet de laser.

ZOOM

Le texte subit une rotation de 90° sur l'axe des X pendant l'affichage.

REBOND 1-3

Le texte tombe du haut de l'écran (0 est lent et 3 rapide).

EFFET FIN

On peut choisir parmi les instructions suivantes :

MILIEU

Le texte disparaît au milieu.

DIRECTION 1-8

Le texte disparaît comme suit :

1	vers la gauche
2	vers l'angle inférieur gauche
3	vers le bas
4	vers l'angle inférieur droit
5	vers la droite
6	vers l'angle supérieur droit
7	vers le haut
8	vers l'angle supérieur gauche

FONDU 1-3

Voir les figures.

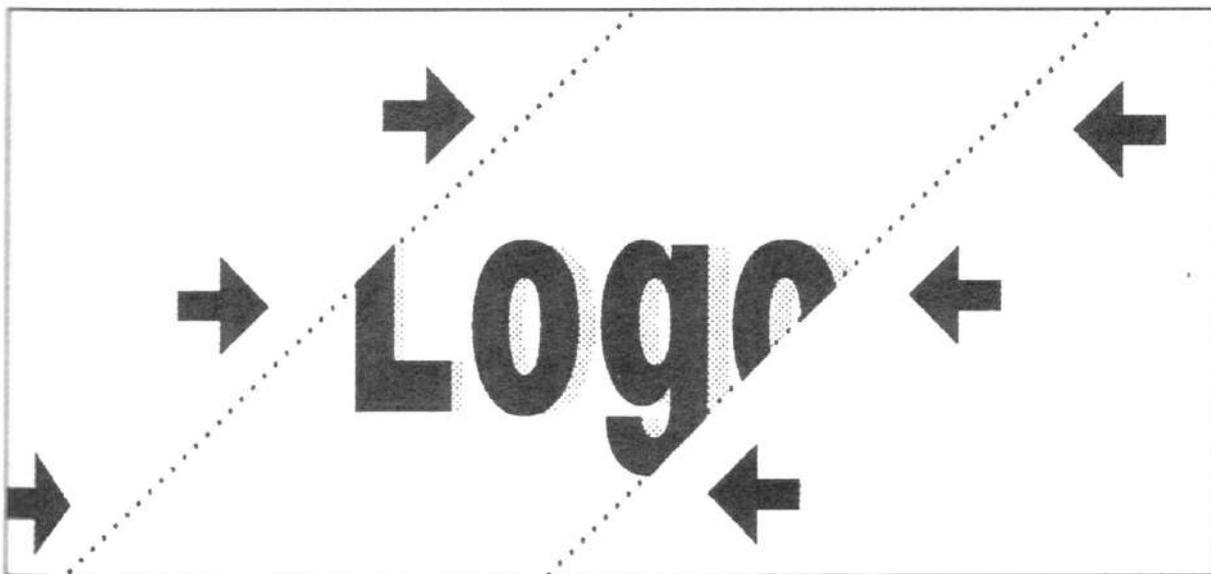


Fig. 5 : FONDU 1



Fig. 6 : FONDU 2

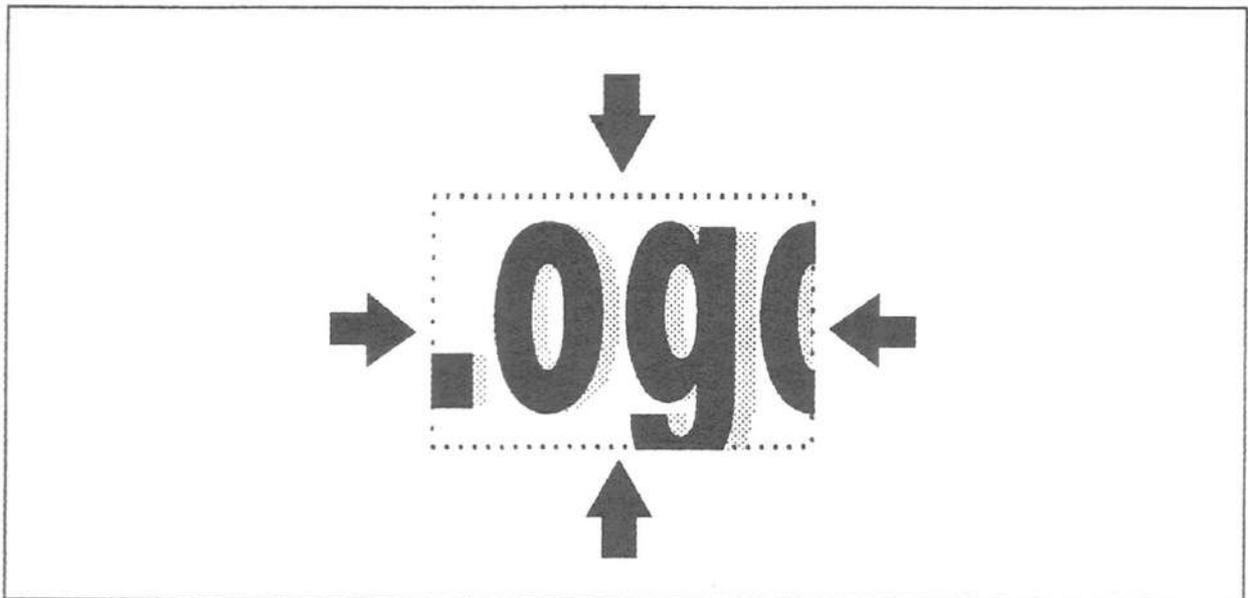


Fig. 7 : FONDU 3

Dans le champ "MODE", on peut choisir en outre les effets suivants :

NORMAL

Seulement les effets décrits.

COUL. FOND

LISTE FOND

Palette utilisée pour les couleurs d'arrière-plan (ARRIERE PLAN 0 à 7).

**COUL.SCROLL
LISTE FOND** Palette utilisée pour les effets
(ARRIERE PLAN 0-7).

DISTANCE Indique la distance entre l'effet et le
texte (par ex. 0007 ou 0158).

TEXTE ECR.16

Affiche un écran de texte avec la police de caractères définie
dans FONTE 16*16.

TEXTE ECR Numéro de l'écran de texte (TEXTE
ECRAN16 0 à 9). Tout le reste est
identique à l'instruction TEXTE
ECR.32.

TEXTE ECR.8

Affiche un écran de texte avec la police de caractères définie
dans FONTE 8*8.

TEXTE ECR Numéro de l'écran de texte (TEXTE
ECRAN8 0 à 9). Tout le reste est
identique à l'instruction TEXTE
ECR.32.

TEXTE LIG.32

Affiche une ligne de texte avec la police de caractères définie
dans FONTE 32*32.

NUM. LIGNE Numéro de la ligne d'écran (0 à 4).

LIGN.TEXTE On peut ici entrer le texte (10 signes).
Tout le reste est identique à
l'instruction TEXTE ECR.32.

TEXTE LIG.16

Affiche une ligne de texte avec la police de caractères définie dans FONTE 16*16.

NUM. LIGNE Numéro de la ligne d'écran (0 à 8).

LIGN.TEXTE On peut ici entrer le texte (20 signes).
Tout le reste est identique à
l'instruction TEXTE ECR.32.

TEXTE LIG.8

Affiche une ligne de texte avec la police de caractères définie dans FONTE 8*8.

NUM. LIGNE Numéro de la ligne d'écran (0 à 18).

LIGN.TEXTE On peut ici entrer le texte (40 signes).
Tout le reste est identique à
l'instruction TEXTE ECR.32.

PLASMA

L'effet de plasma n'est à proprement parler qu'un sinus-scroll d'une liste de couleurs (ou Copperlist). Si on n'utilise pas de texte avec l'affichage (voir l'exemple au chapitre 9.1), on peut obtenir de très beaux effets de couleurs.

Au contraire, si on affiche avec cet effet un écran de texte, alors le texte apparaît dans les couleurs définie dans le plasma.

DUREE Durée en secondes.

LISTE COUL. Palette utilisée pour cet effet.

L'effet de plasma se produit par la superposition de deux courbes sinusoïdales dans le sens des X et dans le sens des Y.

X-ADD.1	Première valeur pour X
X-ADD.2	Deuxième valeur pour X
X-VIT.1	Première vitesse pour X
X-VIT.2	Deuxième vitesse pour X
Y-ADD.1	Première valeur pour Y
Y-ADD.2	Deuxième valeur pour Y
Y-VIT.1	Première vitesse pour Y
Y-VIT.2	Deuxième vitesse pour Y

Et maintenant quelques exemples :

X-ADD 1/2	X-VIT. 1/2	Y-ADD 1/2	Y-VIT. 1/2
004,004	004, 004	004,004	004, 004
008,010	004, 006	-004,008	008,-008
008,010	014, 006	-004,008	028,-008
004,004	008, 008	000,000	000, 000
004,004	008, 008	020,020	010, 010
008,008	-004, 008	050,020	-008,-008
004,004	-008,-008	256,010	000, 004
004,004	-008,-008	020,010	008,-004
004,004	256, 004	004,014	256, 004

Dans le champ "MODE", on peut également choisir les instructions suivantes :

NORMAL	Seulement le plasma sans texte.
TEXTE ECR16	Police de caractères définie dans FONTE 16*16 1PL.
TEXTE ECR.	Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN16 0 à 9).

LIGNE-EFFET

DUREE	Durée en secondes.
ETOILES	Un scrolling d'étoiles peut être affiché comme suit :

RIEN	Pas d'étoiles
SPR1 DROI.	Sprite1 allant à droite
SPR1 GAUC.	Sprite 1 allant à gauche.
...	

EFFACE NUM.	Affiche combien d'effets de lignes sont maintenus (0 à 15).
--------------------	---

L'effet de lignes consiste en la superposition de trois courbes sinusoïdales à la fois dans le sens des X et des Y. Pour les valeurs "DEP.", "ADD." et "VIT.", les nombres de 0 à \$200 sont possibles.

Si on met pour X-DEP la valeur 0 et pour Y-DEP la valeur \$80, on augmente le sinus dans la direction X et le cosinus dans la direction Y. Dans ce cas, on obtient des cercles. Si l'effet de lignes doit être d'un seul tenant, il faut que les valeurs "X ADD." et "Y ADD." soient divisibles par 8. C'est-à-dire des valeurs comme :

-\$200, ..., -\$10, -\$8, 0, \$8, \$10, \$18, \$20, \$28, \$30, ..., \$200

X DEP. 1	Valeur de départ pour X1.
X DEP. 2	Valeur de départ pour X2.
X DEP. 3	Valeur de départ pour X3.
X ADD. 1	Cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées X de l'objet. Elle peut être aussi négative. Il est ainsi possible d'éloigner un objet.
X ADD. 2	Comme "X ADD. 1".
X ADD. 3	Comme "X ADD. 1".
X VIT. 1	Définition de la vitesse. Cette valeur peut être négative.
X VIT. 2	Comme "X VIT. 1".
X VIT. 3	Comme "X VIT. 1".
Y DEP. 1	Comme "X DEP. 1".
Y DEP. 2	Comme "X DEP. 1".
Y DEP. 3	Comme "X DEP. 1".
Y ADD. 1	Cette valeur s'additionne à toutes les coordonnées Y de l'objet. Elle peut être négative. Il est ainsi possible d'éloigner l'objet.
Y ADD. 2	Comme "Y ADD. 1".
Y ADD. 3	Comme "Y ADD. 1".
Y VIT. 1	Définition de la vitesse. Cette valeur peut être négative.
Y VIT. 2	Comme "Y VIT. 1".

Y VIT. 3

Comme "Y VIT. 1".

Et maintenant de nouveau quelques exemples :

Effet	X DEP. 1 à 3	X ADD. 1 à 3	X VIT. 1 à 3
0	000,000,000	048,100,048	005,002,003
1	000,000,000	048,080,048	005,000,000
2	000,000,000	008,008,018	005,005,005
3	000,000,000	008,008,088	003,003,003

Effet	Y DEP. 1 à 3	Y ADD. 1 à 3	Y VIT. 1 à 3
0	080,080,080	048,100,048	005,002,003
1	080,080,080	048,080,048	005,000,000
2	080,080,080	008,008,018	005,005,005
3	080,080,080	008,008,088	003,003,003

COUL. LIGN.

Couleur définie en hexadécimale des lignes.

Dans le champ "MODE", on peut également choisir les instructions suivantes :

NORMAL
TEXTE ECR16

Ecran de texte affiché avec la police de caractères définie dans FONTE 16*16.

TEXTE ECR.

Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECR16 0 à 9).

TEXTE ECR8

Ecran de texte affiché avec la police de caractères définie dans FONTE 8*8.

TEXTE ECR. Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN8 0 à 9).

BOB-EFFET

On utilise les bobs de BOB-EFFET-GFX.

NUM. BOB Indique quel bob 16*16, extrait de BOB-EFFET-GFX, est en usage (0 à 9).

ANIM. BOB Si 0, il n'y a pas d'animation, sinon la valeur affichée indique combien de bobs seront encore affichés après NUM. BOB.

Si l'effet de bob doit être suivi, les valeurs X ADD. et Y ADD. doivent être divisibles par \$8, c'est-à-dire des valeurs comme :

-\$200, ..., -\$20, -\$10, 0, \$10, \$20, \$30, \$40, \$50, \$60, ..., \$200

Valeurs DEP, ADD et VIT comme pour LIGNE-EFFET.

Et maintenant ici aussi quelques exemples :

Effet	X DEP. 1 à 3	X ADD. 1 à 3	X VIT. 1 à 3
0	000,000,000	-020,010,010	005, 002, 003
1	000,000,000	020,010,010	-008, 002, 003
2	000,000,000	020,008,008	008,-005, 004
3	000,000,000	100,100,010	006, 005,-004
4	000,000,000	110,110,010	006, 005,-004
5	000,000,000	010,010,010	003, 003, 003
6	000,000,000	020,010,010	005, 005, 005

Effet	Y DEP. 1 à 3	Y ADD. 1 à 3	Y VIT. 1 à 3
0	080,080,080	-020,010,010	005, 002, 003
1	080,080,080	020,010,010	-008, 002, 003
2	080,080,080	020,008,008	-008,-005, 004
3	080,080,080	100,100,010	006, 005,-004
4	080,080,080	110,110,010	006, 005, 004
5	080,080,080	010,010,010	003, 003, 003
6	080,080,080	030,010,020	005, 005, 005

Dans le champ "MODE", on peut choisir également les instructions suivantes :

NORMAL
TEXTE ECR16

TEXTE ECR.

Ecran de texte utilisant la police de caractères définie dans FONTE 16*16.
Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN16 0 à 9).

TEXTE ECR8

TEXTE ECR.

Ecran de texte utilisant la police de caractères définie dans FONTE 8*8.
Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN8 0 à 9).

PIXEL-EFFET

Permet de définir un effet de pixel. Si l'effet de pixel doit être suivi, les valeurs X ADD et Y ADD doivent être divisible par \$4, c'est-à-dire des valeurs comme :

-\$200, ..., -\$8, -\$4, 0, \$4, \$8, \$c, \$10, \$14, \$18, ..., \$200

Les valeurs DEP, ADD et VIT sont les mêmes que pour LIGNE-EFFET :

Exemples :

EFFET	X DEP. 1 à 3	X ADD. 1 à 3	X VIT. 1 à 3
0	000,000,000	104,004,004	-004,003,002
1	000,000,000	018,004,004	004,002,002

EFFET	YSTART 1-3	YADD 1-3	YSPEED 1-3
0	080,080,080	104,004,004	-004,002,002
1	080,080,080	018,004,004	004,002,002

COUL. PIXEL Couleur en hexadécimal des points utilisés.

Dans le champ "MODE", on peut également choisir les instructions suivantes :

NORMAL Ecran de texte affiché avec la police de caractères définie dans FONTE 16*16.
TEXTE ECR16 Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN16 0 à 9).
TEXTE ECR.

TEXTE ECR8 Ecran de texte affiché avec la police de caractères définie dans FONTE 8*8.
TEXTE ECR. Numéro de l'écran de texte (TEXTE ECRAN8 0 à 9).

□ Explications

Entrée des couleurs hexadécimales

Une couleur se compose des éléments RVB, c'est-à-dire que l'on peut fixer individuellement la part respective du Rouge, du Vert et du Bleu. Chaque élément peut avoir une valeur de 0 à 15 qui est entrée en code hexadécimal. Chaque élément peut donc avoir une valeur de 0 à F (de 0 à 9 et de A à F).

Voici quelques exemples à ce sujet :

33F	bleu clair
FFF	blanc
888	gris
F0F	mauve
C08	lilas
A00	rouge brique
ECA	beige
080	vert feuille
F09	rose vif
F9F	rose clair
FF0	jaune vif
00F	bleu vif

0F0	vert vif
F00	rouge vif
666	gris pierre
DDD	argent
FD0	doré
683	kaki
247	bleu roi

5.3. Modification des palettes

Si vous avez déjà travaillé avec les requesters de couleurs de DPAINT, la composition de vos propres palettes ne vous paraîtra pas difficile. Vous cliquez une des palettes qui se trouve à la fin de la liste des préférences et vous choisissez "EDIT" dans la barre des menus. Vous passez alors dans l'éditeur de Copper-list.

Vous voyez alors un écran se composant de trois domaines différents :

- ① La zone des fonctions dans laquelle vous allez faire toutes les opérations concernant le tracé des couleurs (droite de l'écran).
- ② La zone dans laquelle vous voyez le tracé des couleurs (milieu de l'écran).
- ③ Le spectre qui se trouve sous la ligne clignotante. C'est ici que l'on peut voir la totalité du tracé des couleurs (bas de l'écran).

Pour élaborer votre propre Copper-list, vous devez faire comme ceci :

Les deux crochets clignotants représentent la ligne en cours. Vous pouvez déplacer ceux-ci à l'aide de la souris à une position quelconque de la Copper-list. Ensuite, vous choisissez

une couleur à l'aide des boutons de réglage RGB. Puis vous déplacez les deux crochets clignotants sur une autre ligne. Lorsque vous cliquez sur l'option "DEGRADE", vous voyez que le pointeur de la souris a changé. Un petit "TO" vous indique que vous devez maintenant choisir la ligne de destination.

Avec les fonctions "Flèche vers le haut" et "Flèche vers le bas", vous pouvez choisir une autre partie de la Copper-list. Les autres fonctions ont la signification suivante :

RESET	Rétablir les couleurs d'origine.
EFFACE	Supprimer toutes les couleurs.
COPIE	Copier la couleur actuelle sur la ligne cible.
OK	Charger les couleurs, retour au menu principal.

6. Le MENU DEMO

Pour que vous puissiez distribuer vos propres démos à vos amis, vous pouvez les sauvegarder comme programmes et bien sûr également sur une disquette autobootable (il s'agit d'une disquette que vous pouvez booter directement.) Dans le détail, il existe les différences suivantes :

SAUVE FINAL

Sauvegarder une démo qui sera accessible à partir du CLI. On vous demande le nom du lecteur et le nom de la démo, c'est-à-dire par exemple "DF0:TESTDEMO". Pour lancer une démo terminée et sauvegardée à partir du CLI, il faut utiliser la commande du CLI RUNDEMO qui se trouve sur la disquette. Attention, une démo sauvegardée avec cette option ne peut pas être remodifiée sous Demomaker.

La commande se fait par exemple ainsi : RUNDEMO TESTDEMO. S'il n'y a pas assez de mémoire ou si la démo n'existe pas sous le nom indiqué, la commande RUNDEMO s'interrompt automatiquement.

SAUVE SHORT

Comme SAUVE FINAL, mais avec la différence que la démo sauvegardée ainsi peut être à nouveau chargée dans Demomaker pour y être modifiée. La démo est cependant accessible à partir du CLI.

- CHARGE SHORT** Charger une démo sauvegardée avec SAUVE SHORT pour la modifier avec Demomaker. Tenez S.V.P. compte du fait que dans ce cas, toutes les données déjà manipulées à ce moment dans Demomaker sont effacées.
- SAUVE BOOTINTRO** La démo est sauvegardée sur une disquette autobootable.
- FORMAT** Permet de formater une disquette. Toutes les données sont effacées. On demande le nom de lecteur et le label, par exemple "DF0:DEMODISK".
- Retour au menu principal.

7. Utilisation de vos propres dessins

Vous pouvez très simplement charger vos propres dessins. La seule condition est que ces dessins soient au format graphique IFF et qu'ils soient sauvegardés comme brosses (sous DPAINT par exemple). Il faut également tenir compte du nombre correct de bitplanes et de la taille du dessin. Vous pouvez aussi à tout moment charger les graphiques se trouvant sur la disquette Demomaker dans n'importe quel programme de dessin pour les modifier à votre goût.

Un exemple à ce sujet :

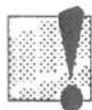
Vous avez élaboré avec DPAINT un GRAND-LOGO personnel et souhaitez maintenant l'utiliser dans Demomaker. Pour pouvoir obtenir la taille nécessaire de 320x158 pixels, cliquez tout d'abord dans le menu situé tout à fait à droite sur DPAINT (Prefs.) l'option "Coords" (coordonnées).

Choisissez ensuite la fonction "saisir les brosses" dans la boîte à outils sur le côté droit de l'écran. Déplacez le curseur de la souris sur le coin supérieur gauche du dessin à découper. Appuyez sur la touche gauche de la souris et maintenez-la ainsi. Déplacez maintenant la souris vers le coin inférieur droit du dessin.

Dans la barre des menus de DPAINT, vous pouvez lire la taille actuelle de la brosse en cours. Ne lâchez la touche gauche de la souris que lorsque vous aurez exactement la taille de 320x158 pixels (sinon Demomaker n'acceptera pas le dessin).

Maintenant vous n'avez plus qu'à sauvegarder le dessin en tant que brosse (menu BRUSH et SAVE). Ceci est particulièrement important, car sinon la taille totale de l'image (c'est-à-dire 320x256 pixels) serait sauvegardée.

Voici une liste de tous les formats utilisés :



Pour tous les autres objets, le nombre de bitplanes et les dimensions doivent de même être impérativement respectés. Il est possible de colorer simplement en noir les couleurs que vous n'utilisez pas. Ces dessins doivent être en outre au format IFF.

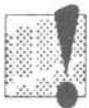
PETIT-LOGO	4 Bitplanes, 320 pixels de large, 54 pixels de haut
GRAND-LOGO	4 Bitplanes, 320 pixels de large, 158 pixels de haut
FONTE 32*32	4 Bitplanes, 320 pixels de large, 192 pixels de haut
FONTE 16*16	3 Bitplanes, 320 pixels de large, 48 pixels de haut
FONTE 8*8	3 Bitplanes, 320 pixels de large, 16 pixels de haut
FONTE 16*16 1PL	1 Bitplane, 320 pixels de large, 48 pixels de haut
SPRITE-OBJET	2 Bitplanes, 48 pixels de large, 9 pixels de haut
BOB-ETOILE	2 Bitplanes, 128 pixels de large, 15 pixels de haut
VECTORBALLS-GFX	4 Bitplanes, 320 pixels de large, 64 pixels de haut
BOB-EFFET-GFX	3 Bitplanes, 160 pixels de large, 16 pixels de haut

8. Routines musicales

Si vous avez déjà travaillé avec les programmes de musique SoundTracker, NoiseTracker ou l'un des programmes mentionnés ci-dessous, cela vous sera utile maintenant, car Demomaker peut charger et jouer des modules musicaux déjà existants (.MOD pour SoundTracker).

Sur la disquette dont vous disposez, il y a des routines d'exécution pour les modules musicaux suivants :

- ▼ BP SOUNDMON
- ▼ MARK II
- ▼ SIDMON
- ▼ NOISETRACKER (compatible SOUNDTRACKER)
- ▼ DELTAMUSIC
- ▼ FUTURECOMPOSER



Veillez S.V.P. à toujours choisir la routine d'exécution correcte avant de charger les modules. En effet, Demomaker ne peut reconnaître si les données musicales que vous avez chargées sont compatibles ou non avec la routine de musique choisie. Dans le cas contraire, il est possible qu'il se produise un plantage du système.

9. Elaboration de vos propres démos

C'est dans les pages suivantes que vous allez apprendre à manipuler Demomaker et bien sûr également à élaborer vos propres démos.

□ Exemple 1 :

Si vous n'aviez pas encore chargé Demomaker, faites-le maintenant. Vous vous trouvez alors dans le menu principal où seront chargés tous les objets, textes, etc que vous utiliserez dans votre future démo.

Nous allons montrer d'abord comment charger les objets et nous considérerons ensuite ce point comme connu et maîtrisé. En outre on suppose que la disquette Demomaker se trouve dans le lecteur DFO:.

9.1. Préparations en vue de la démo

Cliquez en appuyant sur la touche gauche de la souris dans la liste des préférences sur "PETIT-LOGO 0". Choisissez dans la barre des menus le point "LIRE". Dans la barre des menus suivante, cliquez S.V.P. sur "DF0:". On passe au répertoire "logos". Cliquez maintenant S.V.P. sur "PETITLOGO 1". Pour finir, vous choisirez dans la barre des menus "LIRE". Vous retournez alors au menu principal et voyez dans la ligne "PETIT-LOGO 0" le logo que vous venez de charger.

PETIT-LOGO 1 Chargez "PETITLOGO 3 RSI".

GRAND-LOGO 0 Chargez "GRANDLOGO DATA 2".

FONTE 32*32 Chargez "PIX32.MAGIC".

FONTE 16*16 Chargez "PIX16.DANGER".

FONTE 16*16 1PL Chargez "PIX16.1PL.NORMALFONT".

POLICE VECTORIEL. Chargez "VECTORFONT1".

SPRITE-OBJET 0 Chargez "SPRITE.POINTS".

SPRITE-OBJET 1 Chargez "SPRITE.STAR".

BOB-ETOILE 0 Chargez "STARBOB.BOX2".

BOB-ETOILE 1 Chargez "STARBOB.PACMAN".

VECTORBALLS-GFX Chargez "VECTORBALLS".

BOB-EFFET-GFX Chargez "BOBEFFECTBOBS4"

Entrez maintenant dans "SCROLL.TEXTE HAUT" le texte suivant. Veillez à entrer les minuscules au moyen de la touche Shift.

Cliquez sur "SCROLL.TEXTE HAUT". Choisissez maintenant dans la barre des menus "EDIT". Vous vous trouvez alors dans l'éditeur de texte. Ecrivez le texte sans changer de ligne et confirmez à la fin en appuyant sur la touche Return.

```
m1c0b3 o0 s5w1BONJOUR! hw0h.....LA SOCIETE MICRO
APPLICATION SOUHAITE VOUS PRESENTER QUELQUE CHOSE DE TOUT A FAIT
NOUVEAU.....MICRO
APPLICATION.....PRESENTE:....hh.....DEMOMAKER.....
....w1PROGRAMME PAR.....10 05 11 05 10 05 11 05 10 99
```

Explications : m1 met en fonction le reflet au sol pour le scroll texte. On a l'impression que le texte plane au-dessus d'un miroir. c0 rend le miroir noir. b3 allume la ligne de séparation colorée du haut. o0 choisit la fonte 32*32. s5 établit la vitesse de déroulement du scroll. Enfin w1 fait effectuer au texte "BONJOUR" une rotation de 360°. Derrière "BONJOUR" suit un h qui arrête pour un moment le défilement du texte. Ensuite la rotation est stoppée et on attend encore un moment.

A la fin figurent encore les instructions "10 05", "11 05", "10 05", "11 05" et "10 99" qui affichent tout à tour pour cinq secondes chacun les logos 0 et 1. En dernier lieu, on affiche "PETITLOGO 1" pour 99 secondes.

Entrez maintenant le texte suivant dans "SCROLL.TEXTE BAS".
Veillez ici aussi à entrer les minuscules en appuyant sur la touche Shift.

```
b3 o1 s3 MICRO APPLICATION .....10
05.....MICRO
APPLICATION.....11 99
```

Explications : b3 allume aussi la ligne de séparation colorée. 01 choisit la fonte 16*16 pixels et s3 fixe la vitesse de défilement. 10 05 affiche "PETITLOGO 0" pour cinq secondes. Enfin 11 99 affiche "PETITLOGO 1" pour 99 secondes.

Entrez maintenant le texte du sinus-scroll.

```
AVEC DEMOMAKER VOUS AVEZ LA POSSIBILITE DE REALISER LE PLUS
SIMPLEMENT DU MONDE VOS PROPRES DEMOS.....
```

Choisissez maintenant "TEXTE ECRAN16 0" et entrez

```
- MICRO
APPLICATION
DEMOMAKER
```

Centrez maintenant ce que vous venez d'entrer pour que cela ait meilleur aspect plus tard dans la démo. Appuyez au besoin sur la touche 'Help' pour avoir le mode d'insertion.

Avant de commencer enfin votre première démo chargez encore les objets suivants :

OBJET 0 ANALIZER1.VECA

OBJET 1 SPACESHIP1.NORA

BALLS-OBJET 0 SPIRALE4.BALA
BALLS-OBJET 1 SPIRE.BALA
BALLS-OBJET 2 STARFIGHT.BALA

9.2. L'éditeur de piste

Pour pouvoir éditer la démo à proprement parler, cliquez dans la barre des menus "EDITEUR PISTE". Vous voyez maintenant une autre barre des menus contenant différentes options. Dans l'angle supérieur droit, on peut lire quelle est la piste actuelle. Pour simplifier, nous appellerons par la suite cette ligne "ligne d'état".

Commencez maintenant la démo en choisissant dans la barre des menus "MODE ECRAN". Cliquez chacune des trois lignes jusqu'à ce qu'elles soient toutes sur "ON". En effet il faut afficher tout de suite le scroll-texte. Cliquez maintenant sur la flèche de droite et sur "VECTOR-BALLS" dans la barre des menus. Vous voyez déjà qu'une nouvelle piste a été affichée et vous lisez dans la ligne d'état "NOMBRE DE PISTE : 02 COMMANDE: VECTOR-BALLS".

Transférez maintenant les valeurs des tableaux suivants dans l'éditeur.

VECTOR-BALLS - PISTE 1

NUM. OBJET: 0000

DUREE: 0005

ETOILES: SPR1 DROI.

ADD. X: 0110

ANGLE X: 0030

ROTAT. X: 0001

ADD. Y: 0050

ANGLE Y 0020

ROTAT. Y 0005

ADD. Z: 0060

ANGLE Z 0030

ROTAT. Z 0003

MODE: PLEIN ECR.2

VECTOR-BALLS - PISTE 2

NUM. OBJET: 0001

DUREE: 0005

ETOILES: SPRI DROI.

ADD. X: 0110

ANGLE X: 0030

ROTAT. X: 0001

ADD. Y: 0050

ANGLE Y 0020

ROTAT. Y 0005

ADD. Z: 0060

ANGLE Z 0030

ROTAT. Z 0003

MODE: PLEIN ECR.2

BOB-EFFET - PISTE 3

DUREE: 0006

ETOILES: SPRI DROI.

NUM. BOB: 0000

ANIM. BOB: 0003

X DEP. 1: \$0112

X ADD. 1: \$0012

X VIT. 1: \$0002

X DEP. 2: \$0114

X ADD. 2: \$0014

X VIT. 2: \$0004

X DEP. 3: \$0116

X ADD. 3: \$0016

X VIT. 3: \$0006

Y DEP. 1: \$0118

Y ADD. 1: \$0018

Y VIT. 1: \$0008

Y DEP. 2: \$0120

Y ADD. 2: \$0020

Y VIT. 2: \$0006

Y DEP. 3: \$0122

Y ADD. 3: \$0022

Y VIT. 3: \$0004

MODE: NORMAL

PIXEL-EFFET - PISTE 4

DUREE: 0015

ETOILES: RIEN

X DEP. 1: \$0100

X ADD. 1: \$0094

X VIT. 1: -\$0006

X DEP. 2: \$0000

X ADD. 2: \$0004

X VIT. 2: \$0005

X DEP. 3: \$0000

X ADD. 3: \$0004

X VIT. 3: \$0004

Y DEP. 1: \$0090

Y ADD. 1: \$0094

Y VIT. 1: \$0006

Y DEP. 2: \$0090

Y ADD. 2: \$0004

Y VIT. 2: \$0005

Y DEP. 3: \$0090

Y ADD. 3: \$0004

Y VIT. 3: \$0004

COUL. PIXEL: \$00FF
MODE: TEXTE ECR16
TEXTE ECR: 0000
TEXTE ECR. 0000

LIGNE-EFFET - PISTE 5

DUREE: 0006
ETOILES: SPR2 DROI.

X DEP. 1: \$0020	X ADD. 1: \$0030	X VIT. 1: -\$0006
X DEP. 2: \$0020	X ADD. 2: \$0020	X VIT. 2: \$0005
X DEP. 3: \$0000	X ADD. 3: \$0010	X VIT. 3: \$0010
Y DEP. 1: \$0080	Y ADD. 1: \$0030	Y VIT. 1: \$0009
Y DEP. 2: \$0080	Y ADD. 2: \$0020	Y VIT. 2: \$0008
Y DEP. 3: \$0080	Y ADD. 3: \$0010	Y VIT. 3: -\$0010

COUL. LIGN.: \$00FF
MODE: TEXTE ECR16
TEXTE ECR. : 0000

VECTOR-GFX - PISTE 6

NUM. OBJET: 0000
DUREE: 0020
ETOILES: SPR1 DROI.

ADD. X: 0050	ANGLE X: 0000	ROTAT. X: 0001
ADD. Y: 0000	ANGLE Y: 0000	ROTAT. Y: 0001
ADD. Z: 0000	ANGLE Z: 0000	ROTAT. Z: 0001

MODE: VECT.ETOIL.

ANGLE X: 0000	ANGLE Y: 0000	ANGLE Z: 0000
ROTAT. X: 0001	ROTAT. Y:0002	ROTAT. Z:0000

VIT. ETOIL.: 0006
BOB. ETOIL.: 0000
PRIORITE: DEVANT

VECTOR-GFX - PISTE 7

NUM. OBJET: 0001
NUM. OBJET: 0001
DUREE: 0015
ETOILES: RIEN

ADD. X: -0050	ANGLE X: 0090	ROTAT. X: -0001
ADD. Y: 0010	ANGLE Y: 0045	ROTAT. Y: 0000
ADD. Z: 0020	ANGLE Z: 0000	ROTAT. Z: 0002

MODE: VECT.ETOIL.

ANGLE X: 0000	ANGLE Y: 0000	ANGLE Z: 0000
ROTAT. X: 0001	ROTAT. Y: 0002	ROTAT. Z: 0000

VIT. ETOIL.: 0006
BOB. ETOIL.: 0001
PRIORITE: DEVANT

SINUS-SCROLL. - PISTE 8

ETOILES: SPRI DROI.

DEPART 1: 0001	ADD. 1: -0001	VITESSE 1: 0002
DEPART 2: 0002	ADD. 2: 0002	VITESSE 2: -0001
LISTE FOND: 0007		
MODE: COPPERLIST2:		
LISTE COUL.: 0000	COULEUR1: \$0888	COULEUR2: \$0FFF

MODE ECRAN - PISTE 9

SCROL. 1: OFF
SCROL. 2: OFF
MUSIQUE: ON

GRAND-LOGO - PISTE 10

NUM. LOGO: 0000
DUREE: 0006
ETOILES: SPRI DROI.

EFFET DEBUT: REBOND 3
EFFET FIN: LASER
MODE: SINUS BARS
LISTE FOND: 0004
LIST.BARS: 0003
ADD.BARS: 0020
LISTE VIT.: 0005
NUM. BARS: 0008
MODE BARS: TTES BARRES

MODE ECRAN - PISTE 11

SCROL. 1: ON
SCROL. 2: ON
MUSIQUE: ON

ZOOM-TEXTE - PISTE 12

COUL. LISTE: 0000
ZOOM TEXTE: 'TCC-DESIGN'

COULEUR 1: \$0FFF COULEUR 2: \$0F00 MODE ZOOM 0002

ZOOM-TEXTE - PISTE 13

COUL. LISTE: 0000
ZOOM TEXTE: 'RED-SECTOR'

COULEUR 1: \$0FFF COULEUR 2: \$0F00 MODE ZOOM 0002

VECTOR-BALLS - PISTE 14

NUM. OBJET: 0002

DUREE: 0010

ETOILES: SPR1 DROI.

ADD. X: 0110

ANGLE X: 0010

ROTAT. X: 0001

ADD. Y: 0050

ANGLE Y 0010

ROTAT. Y 0001

ADD. Z: 0060

ANGLE Z 0010

ROTAT. Z 0001

MODE: PLEIN ECR.2

PLASMA - PISTE 15

DUREE: 10

LISTE COUL.: 0000

X-ADD.1: 0011 X-VIT.1: 0012 Y-ADD.1: 0013 Y-VIT.1: 0002

X-ADD.2: 0010 X-VIT.2: 0014 Y-ADD.2: 0015 Y-VIT.2: 0003

MODE: TEXTE ECR16

TEXTE ECR. 0000

Cliquez maintenant dans la barre des menus sur le symbole "flèche droite". Choisissez "QUITTE DEMO", "REJOUE DEMO" ou "RESET" pour terminer la démo. Cliquez ensuite dans la barre des menus sur "BYE!" pour retourner au menu principal.

Avant de lancer la démo, vous devriez d'abord la sauvegarder sur disquette ou disque dur. Pour ce faire, cliquez sur "MENU DEMO" dans la barre des menus. Choisissez maintenant "SAUVE SHORT" et indiquez le nom du fichier avec le nom de lecteur :

DF0:DEM01

Si vous n'avez pas de disquette formatée sous la main, choisissez d'abord l'option "FORMAT".

FORMAT Formate une disquette. Toutes les données sont effacées. On demande le nom du lecteur et le label de la disquette, par exemple "DF0:DEMODISK".

Demomaker permet les formes de sauvegarde suivantes :

SAUVE FINAL Sauvegarder une démo qui sera accessible à partir du CLI. On demande le nom du lecteur et de la démo, c'est-à-dire par exemple "DF0:TESTDEMO". Pour lancer à partir du CLI une démo terminée et sauvegardée, il faut utiliser la commande du CLI RUNDEMO qui se trouve sur la disquette. La commande se fait par exemple de la manière suivante : RUNDEMO TESTDEMO. S'il n'y a pas assez de mémoire ou si la démo n'existe pas sous le nom indiqué, la commande RUNDEMO s'interrompt automatiquement.

SAUVE SHORT Comme "SAUVE FINAL", mais avec la différence que vous pouvez à nouveau charger la démo ainsi sauvegardée dans Demomaker pour la modifier. Une démo sauvegardée ainsi est cependant accessible à partir du CLI.

SAUVE BOOTINTRO Une démo autobootable est sauvegardée sur une disquette autobootable. On demande le nom du lecteur (DF0 à DF3).

10. Vos propres objets vectoriels

Ces objets peuvent être élaborés à partir d'un assembleur. A cet effet se trouvent quelques exemples de code source sur la disquette.

□ La structure d'un objet en code source :

Tenez compte S.V.P. du fait que les codes source figurant sur la disquette sont au format Seka. Tous les exemples s'y réfèrent. Les exemples en code source peuvent être adaptés à d'autres assembleurs grâce à des modifications minimales.

Pour sauvegarder un objet en code source en tant qu'objet, le code source doit être assemblé et sauvegardé comme fichier de données sur la disquette.

Utilisez pour cela les options suivantes :

pour Seka : a / wi / Nom de l'objet / start / end

En-tête de l'objet :

Start :	Offset pour tableau de points.
dc.l testPoints-Start	
dc.l testSurface-Start	Offset pour tableau de surfaces.
dc.w 600	Zoom utilisé.
dc.w 0, \$8, \$c, \$44f, \$aaa, \$aaa, \$aaa, \$f00	Couleurs de l'objet.
dc.b 0	Type de l'objet (0=normal /1=complexe /2=lignes vectorielles).
dc.b 0	Blanklimit (permet la synchronisation à partir du balayage écran).

dc.b 0	Outline ? (0=off/ 1=on) seulement pour complexe.
dc.l vInit-Start	Offset pour une routine d'initialisation (ou extraInit). 0=pas d'initialisation.
dc.l vDo-Start	Offset pour une extraJump (une extraJump est une routine interne à l'objet. Celle-ci peut être exécutée à chaque affichage de l'objet).
dc.w 300	Zoom indiquant la taille de l'objet.

❑ Autres précisions importantes

La couleur 0 doit toujours avoir la valeur 0.

Les différents types d'objet suivant sont possibles :

0	Objet concave plein (pas de surfaces se superposant) = normal
1	Objet concave plein (les surfaces sont triées) = complexe
2	Objet de lignes vectorielles (seules les couleurs 1 et 2 sont utilisées) = lignes vectorielles

Blanklimit ne peut être utilisé que pour la synchronisation de l'objet. Blanklimit >0 indique combien de balayages verticaux sont nécessaires pour la composition de l'objet. Le chiffre 2, par exemple, signifierait que l'objet est affiché sur 25 Hertz. On utilise pour cela la formule suivante :

$$50 / \text{Blanklimit} = \text{fréquence en Hertz}$$

Si le type de l'objet est 1, on peut choisir grâce à Outline d'encadrer en outre les surfaces de l'objet. Cela donne un effet Outline.

ExtraInit et ExtraJump donnent l'offset pour une routine d'initialisation et une routine à utiliser avec l'objet. Si 0 est utilisé, on ne lance pas de routine.

ExtraInit sert à initialiser les pointeurs éventuels ou objets similaires pour la routine (extraJump). Il est important de tenir compte du fait que les routines sont programmées de manière relative (donc ne pas utiliser d'adresses fixes !).

ExtraInit n' est lancé que si l'objet est affiché.

ExtraJump est lancé après chaque composition de l'objet. La routine choisit alors pour l'objet, après chaque nouvelle composition, d'autres couleurs et d'autres points et surfaces. Cette routine rend ainsi possible une animation de l'objet et une modification de ses couleurs.

Pour faciliter les animations, il existe une sorte de librairie avec des routines internes. Si on lance maintenant ExtraInit ou ExtraJump, le pointeur sur la librairie est placé dans A0. Voici une description de cette librairie :

OFFSET	
0	ROTAT. (d0,d1 - Coordonnées / d6 - angle (0-720 valeurs paires)) Rotation des coordonnées autour du 0.
4	TRANSFORMADDS (a2- 1ère liste de coordonnées / a3- 2è liste de coordonnées / d1- Nombre de points /d5- Nombre de pas). Calcul des TRANSFORMADDS (Devrait être abordé dans Init, mais doit absolument être lancé avant la transformation).
8	TRANSFORMIT (a6- Adresse cible pour coordonnées / d0-Nombre de points). Transformation des coordonnées fixées avec TRANSFORMADDS. Le nombre de pas détermine le nombre de lancement de la routine.

12	TRANSFORMITBACK (comme TRANSFORMIT). Lorsque la transformation d'un objet avec TRANSFORMIT est achevée, elle peut être inversée avec TRANSFORMITBACK. S'utilise comme TRANSFORMIT.
16	Pointeur sur tableau d'équaliseur. En sélectionnant ce pointeur, on obtient le tableau suivant si une routine de musique est chargée. S'il n'y a pas de routine de musique, il y a alors un 0 (mot long). Grâce à ce tableau, il est possible de programmer ses propres égaliseurs.

EqualiseurTab:

dc.w 0	Sample pour voix 1.
dc.w 0	Note pour voix 1.
dc.w 0	Volume pour voix 1.
dc.w 0,0,0	Voix 2.
dc.w 0,0,0	Voix 3.
dc.w 0,0,0	Voix 4.

TestPoints contient les coordonnées des différents points :

TestPoints:

dc.w 3	Nombre de points.
dc.w 50,-50,0	X,Y,Z/ Coordonnées pour le 1er point.
dc.w 50,50,0	X,Y,Z/ Coordonnées pour le 2ème point.
dc.w -50,50,0	X,Y,Z/ Coordonnées pour le 3ème point.

dc.w -50,-50,0 X,Y,Z/ Coordonnées pour le 4ème point.

Suivant la nature de l'objet, "TestSurface" indique les surfaces (0 ou 1) ou les lignes (2) de l'objet (type d'objet 0 ou 1).

TestSurface :

dc.w 0 Nombre de surface.

dc.b 0 Type de surface pour la surface 1.

dc.b 4 Nombre de points pour la surface 1.

dc.b 0 Couleur 1 pour la surface 1.

dc.b 1 Couleur 2 pour la surface 1.

dc.w 0,1,2,3,0 Points pour la surface 1 (dernier point = 1 point).

surface suivante...

Type de surface = 0 Surface normale avec couleur 1.

Type de surface = \$10 Surface toujours visible avec couleur 1 pour l'avant et couleur 2 pour l'arrière.

Type de surface = \$80 Surface à 2 faces avec couleur 1 pour l'avant et couleur 2 pour l'arrière.

Couleur = 1 à 7 pour la couleur.

Pour le type d'objet = complexe, la surface peut être déclarée transparente grâce à Couleur = 1 à 7 + \$10.

(type d'objet 2)

TestSurface :

dc.w 4	Nombre de lignes.
dc.w 0,1	Point pour ligne 1.
dc.w 1,2	Point pour ligne 2.
dc.w 2,3	Point pour ligne 3.
dc.w 3,0	Point pour ligne 4.

10.1. Vos objets en vector-balls

Il existe également pour les vector-balls la possibilité de produire des objets au moyen d'un assembleur.

*En-tête de l'objet :**ballsObj1 :*

dc.l ballPoints-ballsObj1	Offset pour le tableau de points.
dc.l ballArt-ballsObj1	Offset pour le type des balles.
dc.w 500	Zoom utilisé.
dc.w 0,\$500,\$710,\$930,\$a50,\$d90,\$fd0,\$000,\$5 \$6,\$118,\$33a,\$55b,\$88c,\$ccd	
dc.w \$fff	16 couleurs de l'objet.
dc.l vInit-ballsObj1	Offset pour extraInit (0 = pas d'initialisation).
dc.l vDo-ballsObj1	Offset pour extraJump (0 = pas de routine).

ExtraInit et ExtraJump comme pour les objets vectoriels.

BallPoints :

dc.w 3	Nombre de balles.
dc.w 0,0,0	X/Y/Z = coordonnées pour la première balle.
dc.w 0,0,0	X/Y/Z = coordonnées pour la deuxième balle.
dc.w 0,0,0	X/Y/Z = coordonnées pour la troisième balle.

BallArt :

dc.w 0	Type de balle pour la première balle.
dc.w 10	Type de balle pour la deuxième balle.
dc.w 40	Type de balle pour la troisième balle.

Les types déterminent quelles boules seront utilisées.

BallArt =	00 à 19	1ère ligne de l'écran 16*16 (chargée dans VECTORBALLS-GFX).
BallArt =	20 à 39	2ème ligne de l'écran 16*16 (chargée dans VECTORBALLS-GFX).
BallArt =	40 à 49	3ème ligne de l'écran 32*32 (chargée dans VECTORBALLS-GFX).

10.2. Modification d'objets vectoriels existant déjà

Dans ce chapitre, nous traiterons des modifications d'objets vectoriels déjà existants par la modification du code source.

Dans le répertoire des codes source sur la disquette se trouvent quelques sources que vous pouvez modifier selon vos souhaits. Ces codes source ont été élaborés avec l'assembleur Seka.

Passons maintenant à la construction d'un objet vectoriel. Cela se fait à l'aide du fichier Vectorballs1.S.

Examinons ce fichier plus attentivement :

```
start:
```

Ce label définit le début du programme pour le Seka.

```
dc.l "BALL"
```

Le premier mot long du fichier contient la caractéristique ASCII "BALL" pour que Demomaker puisse identifier le fichier comme étant un fichier d'objet vectoriel.

```
ballsObj1:
```

Le label "ballsObj1" désigne le début des données. On a besoin de ce label pour effectuer des calculs d'offset.

```
dc.l ballPoints-ballsObj1
```

Le deuxième mot long du fichier contient l'offset portant sur la structure de points où sont fixées les coordonnées de chaque balle et le nombre de balles de l'objet vectoriel.

```
dc.l ballArt-ballsObj1
```

Le troisième mot long contient l'offset portant sur la structure du type de balle. Dans cette structure, on fixe l'aspect de chaque balle.

```
dc.w 650
```

Le mot suivant contient maintenant la valeur pour le mode zoom. Plus cette valeur est grande, plus l'objet vectoriel sera représenté petit.

```
dc.w  
0,$500,$710,$930,$a50,$d90,$fd0,$000,$5,$6,$118,$33a,$55b,$88c,  
$ccd
```

```
dc.w $fff
```

Les 16 mots suivants contiennent la palette de couleur pour l'objet vectoriel. Cette palette est identique à celle que vous voyez sous Demomaker.

```
dc.l 0
```

Le mot long suivant peut contenir un pointeur pour une routine d'initialisation. Dans le cas présent, on y a renoncé.

```
dc.l 0
```

Ensuite vient un pointeur pour une éventuelle routine supplémentaire exécutable. Dans ce code source, on y a également renoncé.

```
ballArt:
```

Le label "ballArt" caractérise le démarrage des données de types de balles. On a besoin de ce label pour effectuer des calculs d'offset.

```
blk.w 24,6
```

Les mots suivants réservent pour 24 balles l'aspect de la septième balle. L'aspect est identique à celui de la septième balle de la première ligne définie dans "VECTOR-BALLS". Tenez compte du fait que Demomaker fixe l'aspect de manière interne entre 0 et 48. Cela signifie donc que la première balle définie dans "VECTOR-BALLS" n'a pas la marque un, mais la marque zéro.

```
blk.w 24,26
```

Les 24 balles suivantes ont l'aspect de la vingt-septième balle définie dans "VECTOR-BALLS". On calcule de gauche à droite et de haut en bas.

```
ballPoints:
```

Le label "ballPoints" caractérise le démarrage de la structure de points. On a besoin de ce label pour effectuer des calculs d'offset.

```
dc.w 48
```

Ce mot contient le nombre de balles utilisées.

Suivent maintenant les coordonnées de chaque balle. Pour une meilleure lisibilité, les coordonnées de chaque balle ont été écrites sur une ligne. Le premier mot contient les coordonnées X, le deuxième les Y, et le troisième les coordonnées Z de la balle.

DC.W 000, 000, 000
 DC.W 015, -015, 000
 DC.W 045, -045, 000
 DC.W 030, -030, 000
 DC.W 060, -060, 000
 DC.W -015, 015, 000
 DC.W -030, 030, 000
 DC.W -045, 045, 000
 DC.W -060, 060, 000
 DC.W -075, 045, 000
 DC.W -090, 030, 000
 DC.W -105, 015, 000
 DC.W 075, -060, 015
 DC.W 060, -045, 015
 DC.W 045, -030, 015
 DC.W 030, -015, 015
 DC.W 015, 000, 015
 DC.W 000, 015, 015
 DC.W -015, 030, 015
 DC.W -030, 045, 015
 DC.W -045, 060, 015
 DC.W -060, 045, 015
 DC.W -075, 030, 015
 DC.W -090, 015, 015
 DC.W -075, 015, 030
 DC.W -060, 030, 030
 DC.W -045, 045, 030
 DC.W -030, 060, 030
 DC.W -015, 045, 030
 DC.W 000, 030, 030
 DC.W 015, 015, 030
 DC.W 030, 000, 030
 DC.W 045, -015, 030
 DC.W 060, -030, 030
 DC.W 075, -045, 030
 DC.W 090, -060, 030

```
DC.W -060, 015, 045
DC.W -045, 030, 045
DC.W -030, 045, 045
DC.W -015, 060, 045
DC.W 000, 045, 045
DC.W 015, 030, 045
DC.W 030, 015, 045
DC.W 045, 000, 045
DC.W 060,-015, 045
DC.W 075,-030, 045
DC.W 090,-045, 045
DC.W 105,-060, 045
```

```
end:
```

Le label "end" marque la fin du fichier.

INDEX**A**

ARR.FOND COUL.....	23
ARRIERE PLAN.....	24
Assembleur.....	79

B

BALLS-OBJET.....	23
Baseline.....	27
BOB-EFFET.....	57
BOB-EFFET-GFX.....	21, 66
BOB-ETOILE.....	20, 66
BP SOUNDMON.....	67
BYE!.....	31, 64

C

Caractères spéciaux.....	25, 28
CHARGE SHORT.....	64
CHIP-RAM.....	15
Code	
hexadécimal.....	33
source.....	79
Copperlist.....	26

D

DEGRADE	62
DELTAMUSIC	67
DEMO MENU	15
DEMO-PISTE	18
Dessins	65
Domaine	
1	13
2	13, 25, 27
3	14

E

Ecriture décimale	33
EDIT	17
Editeur	25
de piste	31
EDITEUR PISTE	15
EFFACE	17

F

Flèche	
droite	32
gauche	32
FONTE 16*16	19, 66
FONTE 16*16 1PL	19, 66
FONTE 32*32	19, 66
FONTE 8*8	19, 66
FORMAT	64, 78
FUTURECOMPOSER	67

G

GRAND-LOGO	18, 34, 66
------------------	------------

I

INSERE PISTE.....	31
Installation sur disque dur.....	11
Interface utilisateur.....	15

L

Ligne de séparation.....	27
LIGNE-EFFET.....	54
LIRE.....	17

M

MARK II.....	67
MODE ECRAN.....	33
MUSIQ ON/OFF.....	15
MUSIQUE.....	17

N

NOISETRACKER.....	67
-------------------	----

O

OBJET 0-9.....	23
Objets vectoriels créer.....	79

P

PETT-LOGO.....	18, 26, 37, 66
PIXEL-EFFET.....	58
PLASMA.....	52
POLICE VECTORIEL.....	20
PREF. LISTE.....	16

R

Reflét	
attribuer.....	26
Requesters.....	61
RGB.....	62
Routine musicale.....	17, 67

S

SAUVE.....	17
BOOTINTRO.....	64, 78
FINAL.....	63, 78
SHORT.....	63, 78
SCROLL.TEXTE BAS.....	21
SCROLL.TEXTE HAUT.....	21
SCROLLBAR-COUL.....	24
SIDMON.....	67
SINUS SCROL.TEXTE.....	22
SINUS-SCROLL.....	28, 29, 44
SOUNDTRACKER.....	67
SPRITE-OBJET.....	20, 66
Structure de l'écran.....	13
SUPPRIME PISTE.....	31

T

TEST DEMO.....	15, 31
TEST PISTE.....	31
Textes	
éditer.....	25
TEXTE ECR.16.....	51
TEXTE ECR.32.....	47
TEXTE ECR.8.....	51
TEXTE ECRAN16.....	22
TEXTE ECRAN32.....	22
TEXTE ECRAN8.....	22
TEXTE LIG.16.....	52
TEXTE LIG.32.....	51
TEXTE16 SPEC.....	42
Touches de fonction.....	16
Tracé des couleurs.....	61

V

VECTOR-BALLS.....	40
VECTOR-GFX.....	37
VECTORBALL.COUL.....	24
VECTORBALLS-GFX.....	20, 66

Z

ZOOM-TEXTE.....	24, 46
-----------------	--------

Achévé d'imprimer
sur les presses de l'imprimerie IBP
à Rungis (Val-de-Marne 94) (1) 46.86.73.54
Dépôt légal - Mars 1991
N° d'impression: 5481



