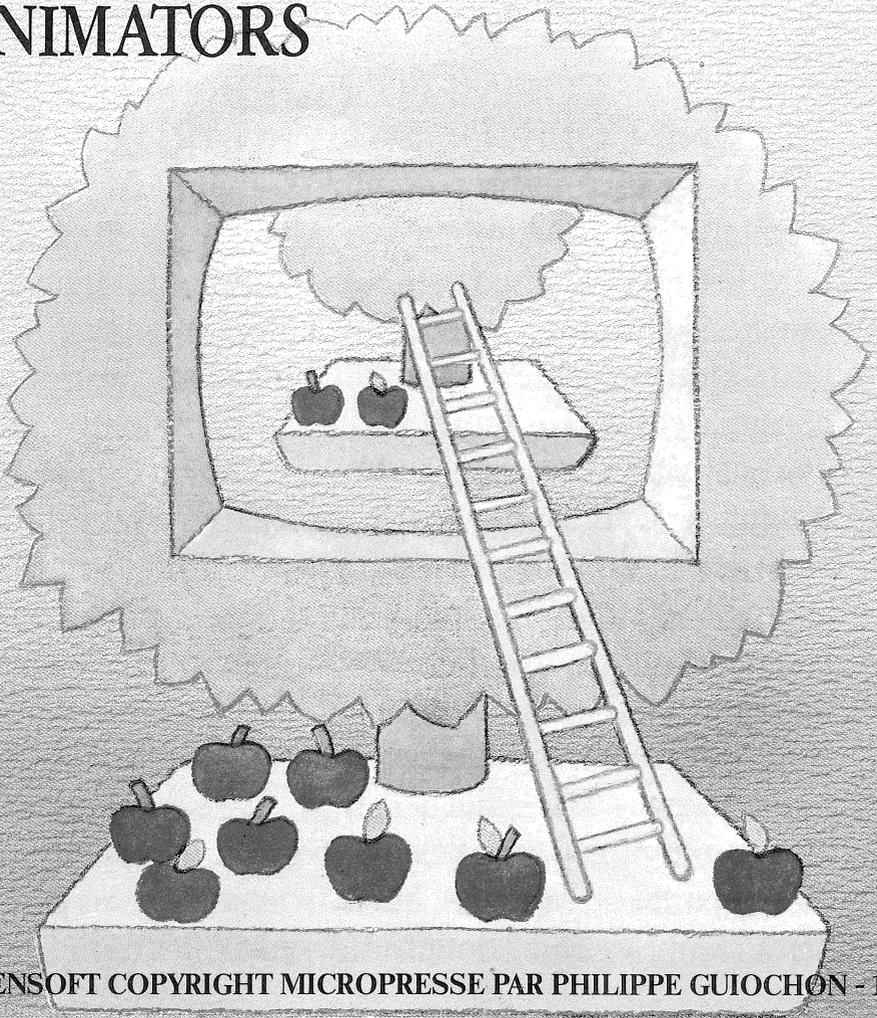


ANIMATORS



GOLDENSOFT COPYRIGHT MICROPRESSE PAR PHILIPPE GUIOCHON - 1986 -

COMMENT FAIRE UNE COPIE DE SAUVEGARDE ?

Contrairement à la politique adoptée par nombre d'éditeurs, nous estimons que vous avez le droit de faire UNE SEULE copie de sauvegarde du logiciel que vous avez régulièrement acheté : c'est la raison pour laquelle cette disquette n'est PAS protégée contre la copie. Toutefois, afin de nous permettre de continuer à vous proposer pour la gamme Apple II des logiciels performants à des prix abordables, nous vous demandons de ne pas abuser de ce droit, en "distribuant", gratuitement ou non, des copies illégales autour de vous. De telles pratiques, outre le fait qu'elles sont malhonnêtes, ne font qu'augmenter les coûts de production, et inciter les éditeurs à limiter les performances des logiciels, au profit de protections plus ou moins agréables pour l'utilisateur... sans même parler des auteurs, qui ne sont guère encouragés à créer ! Veuillez donc vous limiter strictement à

UN "back-up" pour votre usage personnel seulement, et ne piratez pas cette disquette.

Cette volonté de rendre service à l'utilisateur ne doit pas vous inciter à y voir un abandon des droits de l'auteur et de l'éditeur : nous considérons ce logiciel comme l'un des meilleurs sur Apple, et nous prendrons toutes mesures nécessaires pour défendre nos droits en cas d'infractions.

Au cas où vous désireriez faire usage d'un des programmes de cette disquette, dans un logiciel destiné à être distribué, gratuitement ou non, veuillez auparavant nous contacter, pour obtenir notre accord écrit : c'est indispensable.

Pour en revenir à la copie de sauvegarde, utilisez le programme COPYA qui doit se trouver sur votre disquette MASTER DOS 3.3, et suivez les instructions qui vous seront données.

GOLDEN : LE MAGAZINE QUI DONNE DU JUS A VOTRE APPLE.

**Pour tout complément d'information contacter :
GOLDEN, 185 avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine**

Tél. : (1) 47.22.53.30

ANIMATORS

ANIMATOR, générateur de sprites logiciels pour Apple II+ 64 K, //e et //c:

© Philippe GUIOCHON et Micropresse.

Il est souhaitable que le contenu des manuels livrés avec votre APPLE vous soit connu, même de manière approximative. Des rudiments de BASIC ne seront pas tout à fait inutiles pour vous permettre d'exploiter au mieux certains fichiers de la disquette. Notez que le clavier, si vous n'avez pas la chance d'avoir un II+, doit être en AZERTY et en majuscules.

Je vous suppose parvenu au menu général de la disquette : cinq options s'offrent à vous.

ABANDONNER redonne la main au BASIC APPLESOFT. Vous pourrez alors lancer avec RUN NOTES quelques infos sur les logiciels Goldensoft, ou bien encore essayer les quelques programmes d'exemples qui sont sur la disquette.

DEMO est, comme le disent nos amis anglo-saxons, self-explanatory : faites RESET ou CTRL-RESET pour relancer la disquette.

PATHEDITOR est le logiciel qui vous aide à créer des trajets pour vos animations. Le menu qui s'affiche est simple d'accès : tapez l'initiale qui figure devant l'explication de la fonction ! L'affichage en INVERSE exige une pression simultanée sur CTRL (noté ^).

Seul un RESET ou ^RESET vous fera sortir du logiciel.

Un trajet (en ".PA") déjà sauvé sur disque peut être à nouveau chargé, de même que vous pouvez charger une image, si vous désirez en suivre les contours pour créer un trajet. Son nom devra être en ".PI". Dans tous les cas, positionnez le départ (temporaire) de votre trajet avec le curseur, et validez avec un Y, ou revenez au menu avec un Q (ou ^ en AZERTY). Voici les contrôles clavier :

Ils sont étudiés pour le maximum d'efficacité, grâce à des mouvements d'amplitudes variables : voici la disposition des touches.

```
W  I
A  D J L
S  K
```

Les touches de gauche peuvent s'employer avec CTRL pour de plus grands mouvements encore. Si vous avez un APPLE francisé, pas de panique : pour garder à cette croix son caractère pratique, j'ai prévu d'employer les touches Q et Z au lieu de A et W!

Vous verrez en bas de l'écran la position actuelle du curseur, ainsi que les amplitudes des mouvements en X et Y, et la taille du fichier en cours.

Le trajet est créé ainsi :

E R T
D F
X C V

Le tracé s'effectue en EOR sur l'écran, pour le cas d'un décor en mémoire. \bar{X} et \bar{Y} autorisent la modification des amplitudes (de 2 en 2 pour X, de 1 en 1 pour Y) avec les flèches gauche et droite. Tapez Y pour valider un changement.

L'unité de base devrait rester 2, dans la plupart des cas, pour éviter les problèmes dus au contrôleur d'écran de notre Apple favori.

B remet le fichier au départ, et la flèche droite retrace mouvement par mouvement, en indiquant les variations de coordonnées. Toute autre touche retrace l'ensemble du trajet.

I, J, K, L permettent, sans tracer, de déplacer le curseur sans se soucier des amplitudes régulières. Faites P pour plotter un point ainsi défini, ou pour ajouter une pause dans un trajet.

La flèche gauche détruit le dernier mouvement, tandis que < en élimine 10.

N'oubliez pas de sauver vos trajets ! Et n'ajoutez pas les suffixes : ils sont automatiques !

SPRITEDITOR est le logiciel de création de sprites (suffixes en .SH). Pour les raisons que vous trouverez dans tout bon ouvrage sur APPLE (Apple Graphics & Arcade Game Design, de J. Staunton est l'un des meilleurs dans les explications, il faut 7 images par sprites : ce qui permet l'animation.

Le menu n'appelle aucun commentaire particulier : il est possible de charger une image pour en récupérer une portion qui deviendra un sprite. Déplacez le cadre avec les touches habituelles (ASDWIJKL avec ou sans CTRL) et validez par Y, ou Q pour sortir (en AZERTY, Å).

Si vous ne chargez pas un sprite déjà sur disque, vous aurez à choisir la couleur du fond sur lequel se déplacera votre sprite : les couleurs de base APPLE sont autorisées, par : — ou les flèches en AZERTY. Y pour valider, ou Q pour revenir au menu.

Les chiffres 1 à 7 autorisent ou non l'action sur tel ou tel sprite subtilement décalé de 2 pixels à chaque fois, pour les meilleurs effets en couleurs : notez que ces chiffres représentent l'ordre de défilement en X. 9 les autorise tous en modification, tandis que Ø les interdit tous. Vous pouvez ainsi animer chaque étape d'affichage d'un sprite en X. En dessinant, n'oubliez pas de laisser une bordure de sécurité de 2 pixels au moins, si le type d'animation que vous envisagez l'exige (cf. annexe).

La croix ASDW (les modifs AZERTY sont toujours les mêmes !) déplace le curseur, tandis que IJKL provoque un PLOT dans la couleur rappelée en bas de l'écran, couleur sélectionnée par les flèches en AZERTY ou par : -. Attention, les couleurs de l'APPLE ne se mélangent pas toutes en X. Faites attention au groupe de couleurs sur lequel vous travaillez : 1 ou 2.

En bas se trouvent affichés la position X, Y du curseur, un Y clignotant signale que la longueur sprite est compatible avec l'animation de type BLOC & SAUVEGARDE (page 1, la 2 étant réservée en buffer), la hauteur et la largeur du sprite, et la couleur en cours (en anglais, parce que le formatage de l'affichage est plus beau ainsi !).

Ê assure un flip des images en cours, Î un inverse, Ñ un reverse et Ô un toggle du bit 7. Essayez, vous comprendrez mieux.

Les touches <> ; et / (? et ● en AZERTY) permettent des rollings en tous sens des sprites : vous ne serez pas long à en voir l'intérêt. Attention toutefois aux rollings en X, qui peuvent changer les couleurs lors des déplacements pixel par pixel.

À vous permet de tester l'animation du sprite : les flèches contrôlent alors la vitesse, et la barre d'espace assure un single-step, utile pour voir les bavures éventuelles dans l'animation. Toute autre touche assure le retour à l'éditeur.

Û normalise les bordures, définies avec Ê (puis ASDW et Y pour modifier la taille des sprites). Faites des essais en combinaison avec Î et À pour voir comment, en fait, on réalise des animations rapides en déplaçant octet par octet. Vous verrez aussi pourquoi il importe de bien respecter les indications pour les types d'animation.

ANIMEDITOR est un utilitaire destiné à créer pour vous les fichiers d'animation. Par paresse, celui-ci est en BASIC, c'est-à-dire qu'il est un peu moins souple d'emploi que les autres logiciels de PHILANIMATOR.

L'utilisation d'un logiciel de ce type exige de votre part un certain effort, de même que certaines connaissances que vous devez acquérir pour en tirer le meilleur parti : consultez le Staunton, qui l'a fait avec clarté, puis revenez à PHILANIMATOR, qui commence là où Staunton s'arrête ! Seule l'habitude et les essais vous aideront à progresser.

Les menus sont assez clairs : vous allez combiner trajets et sprites pour faire de vrais objets graphiques animés. 64 sprites et 32 trajets au maximum sont autorisés. Les trajets et les shapes inutiles peuvent être détruits tant qu'aucun sprite n'a été créé : après, ou bien vous recommencez tout, ou bien vous sauvez le fichier en cours !

L'option I donne les noms et la longueur des éléments de chaque fichier chargé. Les options disquette sont assez évidentes pour ne pas nous y attarder.

L'ajout d'un sprite est très simple : suivez les instructions du programme. D'abord le numéro du shape, puis les coordonnées en X (toujours X pair de 0 à 1790) et Y (0 à 255). Ensuite le ou les trajets (3 maxi) à suivre, et la commande finale : recommencer, effacer le sprite ou le laisser sur l'écran. Eventuellement le trajet de départ. Puis l'offset relatif dans le trajet, et la commande Trace, pour utiliser différents types d'animation dans un même module (voir les annexes techniques). Si vous ne confirmez pas avec un OUI, le sprite ne sera pas enregistré.

La sauvegarde d'un fichier se fait en plusieurs étapes : nom du fichier à sauver (qui aura le suffixe .TX pour la partie texte, et .AN pour la partie binaire). Ensuite, le choix épineux du type d'animation (si vous ne trouvez pas votre bonheur !), éventuellement le choix de la page d'affichage (attention, message s'il n'y a pas assez de place pour tous les fichiers). Le programme demande si vous confirmez la sauvegarde du fichier texte nécessaire pour d'ultérieures modifications, et si vous confirmez la création du module d'animation en "AN". Dans l'affirmative, tous les fichiers indispensables doivent se trouver sur la disquette de travail, y compris les fichiers système (TABLES et les 7 types d'animation). Une dernière pression et l'ensemble des modules est sauvé sur disquette. Vous verrez s'afficher l'adresse de départ du module : ce sera en BASIC le HIMEM obligatoire de votre programme. Les programmeurs machine, eux, se débrouilleront avec leur memory-map, au gré de leur fantaisie.

Je n'entre pas trop dans le détail des commandes, en raison de la présence sur la disquette de nombreux fichiers d'exemples clairs. Voici toutefois quelques ultimes conseils quant au choix des animations.

Tous les types d'animation ne sont pas équivalents et ne répondent pas aux mêmes exigences : demo, arcade, ou autre.

L'affichage par EOR préserve le décor sans l'abîmer, et sans exiger de buffer de stockage. Si la vitesse n'est pas la plus rapide à l'affichage, il faut savoir qu'il n'y a aucune contrainte lors de la création des shapes pré-décalées. Les collisions sont détectées. Le scintillement peut être gênant s'il y a beaucoup de sprites en mouvement. C'est le mode d'affichage de la plupart des jeux d'arcade.

L'animation par BLOC est très rapide et le scintillement presque inexistant : par contre il est impossible de détecter les collisions avec le fond ou les autres shapes. De plus, chaque shape doit avoir des bordures de la taille du mouvement maximal en X et Y, sous peine de voir des bouts de shapes traîner sur l'écran (ce qui peut être volontaire !). Il est préférable de n'employer que des fonds unis. L'effacement, si nécessaire, est fait en noir 1, faute de place pour implanter les autres couleurs.