

PANNEAU LED EMULATEUR - GUIDE D'UTILISATION

PANNEAU LED EMULATEUR est un logiciel d'animation composé de trois parties principales, et dont le principe est d'afficher une série de dessins à la suite, afin de créer une animation. C'est un peu le même principe qu'un livre animé appelé « folioscope » ou « flip-book ».

- Partie 1 : « L'EDITEUR DE DESSIN »

C'est dans cette partie que vous pouvez dessiner une image de 24 x 24 LEDS en 128 couleurs (couleurs alternées afin d'obtenir une palette de 128 couleurs au total).

Vous pouvez effectuer des rotations et des déplacements de l'image dans les 4 directions.

Une option permet de remplir une zone délimitée du dessin. (Pas terminée, mais très utile quand même)

Une pipette est aussi fournie afin de ne pas s'y perdre dans la couleur des LED. En appuyant sur la touche [K], la couleur courante prend la couleur se situant sous le curseur.

Le presse-papier, vous permettra de copier/coller une image sur une autre image.

Une option permet de coller et de positionner le presse-papier par transparence à la couleur zéro, sur l'image actuelle. Dans ce mode, le bord de l'écran passe au vert afin de vous indiquer qu'il attend une action de votre part.

« Imaginez un vaisseau ou un texte qui restera toujours en avant de la scène. Il vous suffit de créer et d'animer le fond, puis de coller le vaisseau à différents endroits de vos images et cela, sans trop d'efforts. »

Utile aussi pour créer un effet 3D, comme de la neige tombante sur plusieurs plans.

- Partie 2 : « LE TABLEAU D'ANIMATION »

Ici, vous pouvez ajouter ou supprimer des images et leurs affecter une temporisation de la durée d'affichage de chaque image afin de créer de effets de ralentissement. (20 cycles correspondent à 1 seconde environs)

Lors d'un ajout d'image, le programme effectue un copie de l'image en cours pour la reproduire dans l'image qui sera insérer à la suite de l'image en cours.

Notez que, la suppression d'une image est irréversible.

Les enregistrements et les lectures des projets sur disquette, passent aussi par le tableau d'animation.

La visualisation d'une animation passe elle aussi par cette page en appuyant sur la touche [V].

- Partie 3 : « LA PAGE D'ANIMATION »

Ici, vous pourrez visualiser votre animation. Les images composants votre animation, vont s'afficher les unes à la suite des autres.

Celle-ci se répétera indéfiniment. Pour sortir de la page d'animation, il faut laisser la touche [ESC] appuyer jusqu'à ce que le bord de l'écran passe au rouge.

A ce moment-là, relâcher la touche [ESC] pour retourner dans le PANNEAU D'ANIMATION.

LES COMMANDES :

DEPLACEMENTS ET VALIDATION EN GENERAL :

Utilisez les touches fléchées du clavier pour déplacer le curseur, ou augmenter/diminuer une valeur.

Appuyez sur la barre d'ESPACE pour dessiner ou valider lors d'une action.

La touche {ESC} affiche une notice rapide des commandes.

PAGE EDITEUR D'UN DESSIN :

* Déplacement du curseur et validation

[TOUCHES FLECHEES] Déplace le curseur dans les 8 directions

[ESPACE] Remplit la LED de la couleur indiquée sur la droite

[DEL] Remplit la totalité du dessin de la couleur indiquée

* Action sur l'image

[SHIFT] + [TOUCHES FLECHEES] Déplace le dessin dans le sens demande

[H] Rotation horizontale du dessin (effet miroir)

[V] Rotation verticale du dessin (effet flaque d'eau)

[R] Rotation de 90 degrés par la droite

* Choix des couleurs

[F3] et [F9] déplace la flèche des couleurs de droite de haut en bas

[K] Sélectionne la couleur qui se trouve sous le curseur

[P] Affiche la page de la Palette de 128 couleurs

{F} Remplie de la couleur actuelle, une zone délimitée par la couleur du fond

* Copier/Coller

[CONTROLE] + [C] Copie le dessin dans le presse-papier

[CONTROLE] + [V] Colle le presse-papier sur le dessin

* Copier/ Coller par transparence

{CONTROLE] + [B] Colle le presse-papier par transparence

NB : Lors d'un collage par transparence, utilisez les touches fléchées pour positionner le calque au-dessus de l'image en cours et appuyez sur [ESPACE] pour valider ou {ESC] pour annuler. (Le bord de l'écran passe au vert)

* Autres actions depuis l'éditeur de dessin

[G] Active ou désactive la Grille du dessin

[T] Page du Tableau d'animation des dessins

PAGE DE LA PALETTE 128 COULEUR :

* Déplacement du curseur et validation

[TOUCHES FLECHEES] Déplace le curseur

[ESPACE] Sélectionne la couleur indiquée par la flèche

[ESC] Annule et retourne dans l'éditeur de dessin

PAGE DU TABLEAU D'ANIMATION :

* Validation et visualisation

[ESPACE] Sélectionne le dessin et retourne dans la page de l'éditeur de dessin

[V] Visualise l'animation (Voir plus bas)

* Déplacement/ajustement de la durée

[TOUCHES FLECHEES GAUCHE ET DROITE] Sélection d'un dessin

{CONTROL] + [TOUCHES FLECHEES GAUCHE ET DROITE] Idem par saut de 5

[TOUCHES FLECHEES HAUT ET BAS] Ajuste la durée d'affichage du dessin

* Insérer et supprimer un dessin

[+] Copie et insère le dessin actuel à la suite de celui-ci

[-] Supprime le dessin actuel (action irréversible)

* Enregistrement et lecture

[E] Enregistre le projet sur la disquette

[L] Permet de sélectionner et de lire un projet dans la mémoire RAM

PAGE D'ANIMATION :

Laissez appuyer [ESC] pour retourner dans la page du tableau d'animation jusqu'à ce que le bord de l'écran passe au rouge.

A ce moment-là, relâcher la touche [ESC] pour retourner dans le PANNEAU D'ANIMATION.

Les prévisions :

* AFFICHER PLUSIEURS ANIMATIONS LES UNS A LA SUITE DES AUTRES

Une page permettra de sélectionner plusieurs animations accompagnées d'un nombre de répétition possible. Les animations s'afficheront les unes derrières les autres une fois que le nombre de répétition sera terminé

* EDITEUR DE TEXTE

Permettra de faire défiler un texte de la droite vers la gauche avec un choix de différentes couleurs et polices de caractères

* HORLOGE

Si on me fournit l'aide pour obtenir une heure en utilisant les interruptions de l'AMSTRAD, je pourrais rajouter un CHRONO, REVEIL, ou une HORLOGE...

* Remerciements

Un grand merci à KUKULCAN, BDCIRON, GURNEYH pour vos fameux conseils de programmation et à tous les artistes qui utilisent et partage ce programme.

Peut-être qu'un jour, vos œuvres seront tous réunies dans une page internet pour en mettre plein la vue aux visiteurs du futur.

PS : Cette version 1.4 est 100% compatible avec les anciennes versions sauf sur le point du nombre de cycle qui maintenant est assez précis.

Il faut 20 cycles pour que l'image reste affichée pendant 1 seconde environ.

Mes amitiés.

RetrPoke