

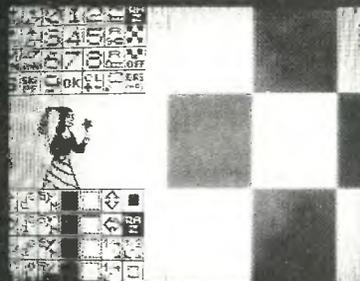
STORY BOARD





Langage et informatique

1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025



STORY BOARD

Dessins animés
sur
T07, T07/70, M05

AUTEUR
Guy LEBLOND

GUIDE DE L'UTILISATEUR

STORY BOARD est un utilitaire graphique à l'usage des possesseurs de TO 7, TO 7/70 et MO-5. C'est un véritable programme de dessin automatisé et d'animation. Il permet :

- La création de motifs, signes, dessins, tableaux, directement à l'échelle 8/1 grâce au crayon optique.
- La création de scénarios enchaînant les dessins dans l'ordre désiré.
- Le montage des images créées en fonction du scénario :
- Cadrage, déplacements, coloriage et durée de chaque image.
- La projection de l'animation prévue sur l'écran.
- La mise au point de tous les paramètres constituant le scénario et les images.
- La sauvegarde des dessins et de l'animation sur cassette ou disquette.
- La relecture par STORY BOARD ou par d'autres programmes.
- L'utilisation des œuvres dans vos propres programmes.

PRÉSENTATION DE STORY BOARD

CONSEIL D'UTILISATION

Avant de charger STORY BOARD nous vous conseillons d'initialiser votre crayon optique. Par ailleurs l'appel des ordres doit se faire par un simple contact très bref.

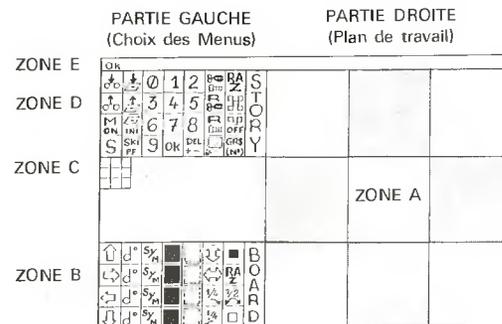
CHARGEMENT DE STORY BOARD

TO 7 et TO 7/70 tapez 2
 MO-5 cassette tapez LOAD
 MO-5 disquette tapez DOS

Vous verrez apparaître le message « TAPEZ ENTRÉE SVP ». 3 cas sont en fait possibles.

ENTRÉE : Présentation et chargement du programme
 @ Accès direct au travail
 B Bouclage sans fin du programme de présentation.

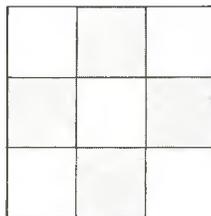
Une fois le programme chargé toutes les fonctions de STORY BOARD s'exécutent à l'aide du crayon optique. STORY BOARD découpe votre écran en deux parties :



Ce sont ces zones classifiées de A à E que nous allons étudier maintenant en détail.

ZONE A :

C'est le plan de travail proprement dit ou ZOOM. La grille représente la valeur de 9 GR \$ à l'intérieur desquels chacun des points, grossi 8 fois, peut être allumé.



Cette zone est visualisée à l'échelle 1/8 dans la zone C.

Toute la création graphique se fait ici.

La zone A permet également l'affichage des numéros des GR \$ (voir G 4) à tout moment de la création.

ZONE B :

C'est la zone des ordres de création graphique. Dans cette partie tous les ordres seront exécutés automatiquement par STORY BOARD. Les flèches de la colonne A ont leur propre fonction (que nous allons étudier) et incrémentent également les ordres des colonnes B, C, D et E qui se déroulent suivant les flèches de A.

	A	B	C	D	E	F	G	
5	↑	d°	Sy _M	■	□	↕	■	B O A R D
6	→	d°	Sy _M	■	□	↔	RA _Z	
7	←	d°	Sy _M	■	□	¼ ↻	½ ↻	
8	↓	d°	Sy _M	■	□	¼ ↻	□	

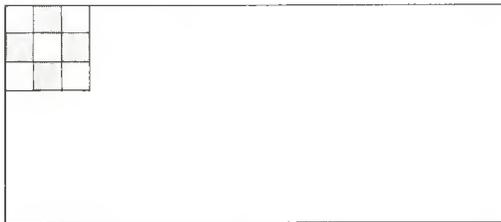
STORY BOARD exécute tous les ordres des colonnes A à G dans le cadre défini par la Zone C.

AIDES A LA CRÉATION MOUVEMENTS

- A5 Déplacement du *dessin* d'une ligne vers le haut.
- A6 Déplacement du *dessin* d'une colonne vers la droite.
- A7 Déplacement du *dessin* d'une colonne vers la gauche.
- A8 Déplacement du *dessin* d'une ligne vers le bas.
- B5 à B8 : duplication du *dessin* (B5 provoque la copie des 4 lignes du bas sur les quatre lignes du haut...)
- C5 à C8 : Symétrie par rapport à un axe selon les mêmes règles que ci-dessus.
- D5 à D8 : Mise en route de la fonction RIDEAU. Un nouvel appui sur le crayon optique arrête cette fonction. La partie qui se teinte en rouge ne sera pas affectée par les ordres qui suivront jusqu'à effacement du rideau ce qui permet le travail sur de petits espaces.
- E5 à E8 : Mise en route de la fonction OUVERTURE du rideau. (Inverse de ci-dessus).
- F5 Retournement HAUT-BAS du dessin.
- F6 Retournement DROITE-GAUCHE du dessin.
- F7 1/4 de tour sens direct (effectué dans le plus grand carré possible en bas à droite de la partie dessin-zone C).
- F8 1/4 de tour sens inverse (même remarque qu'en F7).
- G5 Fonction CRAYON. Le crayon optique est actif : l'appui du crayon sur la Zone A fait apparaître un carré bleu 8/8 ainsi qu'un point bleu à l'endroit correspondant de la fenêtre de travail dans la Zone C.
- G6 Fonction RAZ. Remise à zéro de la fonction Rideau.
- G7 1/2 tour de l'image.
- G8 Fonction GOMME. Le crayon optique efface les points visés.

ZONE C :

La zone C représente le cadre de travail réel réservé à l'auteur. Sortir de cette zone entraîne l'effacement définitif du dessin.



Les dessins créés dans la zone A sont retransmis à leur place dans cette zone. (Voir G2 - G3) et tous les ordres de la zone B (sauf CRAYON et GOMME) s'exécutent ici en affectant l'image créée et non la zone elle-même.

ZONE D :

Cette zone comporte les ordres de chargement et écriture des fichiers, les ordres de découpage et montage des scénarios, et des aides à la création.

	A	B	C	D	E	F	G	
1			Ø	1	2			S T O R Y
2			3	4	5			
3	M ON	ini	6	7	8		OFF	
4	S	Ski PF	9	OK	DEL + -		(N°)	

TOUCHE	DEFINITION	MESSAGE
A1	Ecriture d'un fichier sur cassette (dessin et scénario)	→K7 OK ?
A2	Lecture d'un fichier sur cassettes	K7 →OK ?
A3	MOTORON : Une pression met en marche le lecteur Une autre pression l'arrête (MOTOROFF)	s'exécute
A4	Sortie totale du programme. Permet de repasser sous Basic.	STOP OK ?
B1	Ecriture d'un fichier sur disquettes.	→DSK OK ?
B2	Lecture d'un fichier sur disquettes.	DSK →OK ?
B3	Initialisation d'une disquette non formatée.	DSKINI Ø OK ?
B4	Permet de positionner la cassette après un enregistrement.	s'exécute
C1	à E4 Touches d'entrée des données constituant images et scénarios.	Confirmation par OK
D4	Validation des données et touches « protégées »	s'exécute
E4	Annulation d'un ordre ou changement de signe (utile pour les déplacements d'images) concerne les touches C1 à E3.	s'exécute
F1	Touche Découpage de scènes et Montage des plans	DEC/MONT OK ?
F2	Rectification du découpage d'une scène	R.DEC OK ?
F3	Rectification d'un plan	R.MONT OK ?
F4	Projection d'une scène.	PROJ OK ?

G1		EFFACE tout le dessin ou sa partie non protégée par le rideau.	RAZ OK ?
G2		Positionnement de la fenêtre. Au début du travail celle-ci se trouve en haut à gauche de la Zone C. Appuyez sur cette touche puis pointer la partie où vous désirez travailler dans la zone C. Sert également à l'affichage des n ^{os} des GR \$ en coordination avec la touche G4. (voir plus loin).	s'exécute
G3	 	Suppression de la fenêtre (pour une visualisation plus claire pendant le travail).	s'exécute
G4	 (n ^{os})	Appel des n ^{os} des DEFGR \$ correspondant à la fenêtre. Déplacer celle-ci pour continuer).	s'exécute

UTILISATION DE STORY BOARD

1. CREATION GRAPHIQUE

C'est évidemment la base de tout le travail. L'auteur dispose pour créer ses dessins de la partie centrale (Zone C) qui correspond aux $8 \times 16 = 128$ caractères utilisateur (DEFGR \$ Ø à 127). Les fonctions définies au chapitre précédent permettent la création graphique (crayon, gomme, duplications, symétries, etc...). Quelques essais seront nécessaires pour un bon apprentissage de STORY BOARD. Deux conseils cependant :

- Il est préférable de travailler avec un nombre pair de lignes et colonnes.
- Si dans la partie animation le dessin doit se déplacer il peut être nécessaire de laisser des blancs dans les lignes et/ou colonnes opposées au sens du déplacement.

2. ANIMATION

Une fois vos dessins créés vous pouvez les faire apparaître sur la partie droite de l'écran, se mouvoir sur eux-mêmes ou se déplacer.

Vous pouvez créer pour un même enregistrement jusqu'à 10 scènes différentes comportant chacune 10 plans différents.

La touche F1 vous ouvre tout le fonctionnement de l'animation. STORY BOARD vous demandera à ce moment là et successivement :

- le nombre de scènes
- pour chaque scène le nombre de plans
- pour chaque plan de chaque scène les 7 paramètres de constitution de la séquence :

DPX ? DPY ? DEB ? FIN ? COU ? FON ? ATT ?

Nous allons les étudier en détail. L'auteur pourra introduire ses réponses grâce aux touches C1 à E4 en validant par OK ou annulant une donnée erronée par DEL+ (ou inverser un signe).

Chaque plan doit être une partie rectangulaire du dessin définie par les 7 paramètres répondant à ces règles :

CODE	SIGNIFICATION	LIMITES	OBSERVATIONS
DPX	Déplacement horizontal par rapport à l'image précédente	théoriques -39 à +39	Les points de comparaisons sont les coins en haut à gauche de chaque plan
DPY	Déplacement vertical	1°	1°
DEB	N° du 1° DEFGR \$ composant l'image (Début de l'image)	Ø à 127	Utiliser les touches G2 et G4 pour obtenir ces N°
FIN	N° du dernier GR \$ composant l'image (Fin de l'image)	Ø à 127	1°
COU	Couleur forme de l'image	Ø à 7	Chaque sujet peut être décomposé en images (plans) de couleurs différentes
FDN	Couleur fond de l'image	Ø à 7	
ATT	Temporisation avant l'image suivante	Ø à 189	Ø = - d'une seconde 189 = 5 secondes

Après l'introduction de ces paramètres l'image apparaît sur l'écran. Pour continuer actionner le poussoir du crayon optique.

COMMENT ACCEDER AUX COULEURS

Dans le cas du TO 7 et du MO-5 suivre la codification BASIC. (TO 7 de Ø à 7 et MO-5 de Ø à 15).

Pour les 8 couleurs supplémentaires du TO 7/70 suivre ce tableau :

	gris	rose	vert clair	jaune poussin	bleu ciel	Rose Parme	cyan clair	orange
FORME (COU)	48	49	50	51	52	53	54	55
FOND (FON)	40	41	42	43	44	45	46	47

3. CREATION DE SCENES

Chaque scène doit comprendre au minimum 2 plans. Elle se déroulera selon le schéma suivant, considérant que DEP = départ et se situe au coin haut gauche du plan choisi.

- DEP se place dans le coin haut-gauche du carré du centre du plan de travail. Le plan n° 1 apparaît.
DEP se déplace des valeurs DPX et DPY du plan 1.
- DEP se déplace des valeurs DPX et DPY du plan 2.
Le plan n° 2 apparaît.
- DEP se déplace des valeurs DPX et DPY du plan 3.
Le plan n° 3 apparaît.

La séquence se poursuit jusqu'à la fin des plans puis retour à 2. Il y a donc pour chaque plan déplacement depuis le dernier plan puis affichage. Exception est faite pour le plan n° 1, où l'ordre est inversé, ce qui permet :

- Pour les plans fixes. le dessin préalable du fond.
- Pour les plans mobiles. le déplacement de l'origine de la projection, grâce à un plan n° 1 fictif (voir exemple).

NOTA : STORY BOARD recodifie vos paramètres en vue d'une exploitation immédiate. Il ne les réaffichera pas. Il est donc préférable de noter les composantes du scénario. La rectification reste cependant possible (voir 4).

4. RECTIFICATION

Le découpage (nombre de plans d'une scène) peut être transformé. Appuyez sur F2 et répondez aux questions :

- Scène n° ? — Nbre de plans ?

Chaque plan peut être modifié. Appuyez sur F3 et répondez aux questions :

- Scène n° ? — Plan n° ?, puis rentrez les nouveaux paramètres.
- On ne peut pas insérer un plan directement. Il faut créer un plan supplémentaire à la fin et modifier à partir du plan à insérer.

5. PROJECTION

Appuyez sur la touche F4 et donnez le n° de la scène à projeter. Celle-ci se déroulera de façon continue. S'il y a déplacement, celui-ci s'effectuera tant que DEP restera compris entre les limites :

- Pour X : 16 et 32
- Pour Y : 11 et 17

ceci afin de protéger l'écran d'éventuels sauts ou effacements.

6. ENREGISTREMENT

Appuyez sur la touche A1 (cassette) ou B1 (disquette), donnez un titre à votre œuvre et validez par ENTREE.

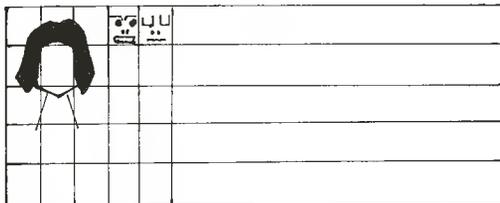
Le dessin sera enregistré sous forme de fichier binaire puis le nombre de scènes, le nombre de plans et les paramètres de chacun des plans, sous forme de DATA, ce qui permettra la réutilisation immédiate dans d'autres programmes. (Vous pouvez positionner la cassette avec A3 et B4 et initialiser votre disquette avec B3).

7. LECTURE

Avec STORY BOARD vous pouvez relire et reprendre les enregistrements effectués (Touches A2 et B2).

8. EXEMPLES D'ANIMATION

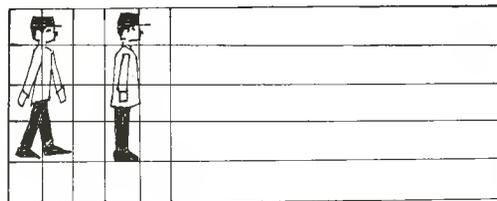
1. Animation sur plan fixe



Paramètres

Nombre de scènes : 1
Nombre de plans : 3

2. Animation avec déplacement



Paramètres

Nombre de scènes : 1
Nombre de plans : 3

N° du plan	Ex. n° 1			Ex. n° 2		
	1	2	3	1	2	3
DPX	1	∅	∅	-8	1	∅
DPY	1	∅	∅	∅	∅	∅
DEB	∅	3	4	∅	∅	2
FIN	34	3	4	∅	49	52
COU	4	1	1	7	1	1
FON	7	7	7	7	7	7
ATT	∅	1∅	1∅	∅	1	1

OBSERVATIONS

1. Animation sur plan fixe : le plan 1 s'affiche puis il y a déplacement de 1 en X (un carré vers la droite) et de 1 en Y (un carré vers le bas). Le plan 2 - DEFGR \$ 3 - s'affiche en rouge sur fond blanc, après une temporisation le plan 3 le remplace, puis temporisation puis plan 2, etc...

2. Déplacement : le plan 1 est fictif (carré blanc sur blanc) il sert à déplacer le départ de -8 en X, ce qui allongera le parcours, puis les plans 2 et 3 se succéderont. A noter qu'il y a déplacement en X de +1 à chaque passage du plan 2 ceci créant le mouvement.

9. UTILISATION DES FICHIERS CREEES DANS D'AUTRES PROGRAMMES

- Les fichiers enregistrés comportent 2 parties :
- les images (fichiers binaires comprenant les DEFGR \$)
 - les paramètres de chaque image (fichier DATA)

Le programme DEMO présenté de façon claire effectue la lecture de ces fichiers et leur utilisation immédiate (une fois ce programme débarrassé des REM et des espaces, il tient en moins d'un demi Koctet). Vous pouvez l'utiliser directement ou comme sous-programme.

Vous pouvez également dans vos programmes, utiliser toutes les parties du dessin en appelant de façon « classique » chaque DEFGR \$.

Vous pouvez bien entendu appeler toutes les séquences que vous avez créées et même appeler les plans séparément et les modifier par programme. Sachez pour cela que chaque plan a pour nom de variable U (K, J) :

- U est l'abréviation de U\$ (voir le DEFSTRU du départ)
- K est le n° de la scène (1 à 10)
- J est le n° du plan (1 à 10).

10. ARCHIVAGE

STORY BOARD est l'outil de création.

Chargez le programme, retirez votre disquette ou cassette et stockez vos créations sur des supports vierges (voir 6 : ENREGISTREMENT).

SPECIFICITES

ANIMATION

Si vous utilisez le T0 7 sans 16K vous êtes limité à 2 scènes de 4 plans chacune mettant en jeu 70 DEFGR \$.

COMPATIBILITE DES FICHIERS ENTRE APPAREILS

Pour tout passage d'une configuration à une autre allez chercher le fichier binaire par LOAD M « Fichier » offset indiqués dans le tableau ci-dessous (Prendre la précaution sur cassettes d'enregistrer à la place de l'ancien fichier binaire en respectant le fichier DATA qui suit).

Pour la sauvegarde sur la nouvelle configuration tapez SAVEM « Fichier », adresses indiquées au tableau.

DE	VERS	OFFSET LOADM	ADRESSES SAVEM
T0 7	T07+16K ou T07/70	&H4000	&HBBFF, &HBFFE, &HBBFF
M0-5	T07+16K ou T07/70	&H2000	1°
T07+16K T07/70	M0-5 DOS	-&H2000	&H9BFF, &H9FFE, &H9BFF

CONDITIONS DE GARANTIE

Langage et Informatique garantit tous ses produits pendant 24 mois contre tout vice de fabrication. Un échange de cassette ou disquette est possible. Contactez votre revendeur qui est habilité faire cet échange selon certaines conditions.

CONDITIONS DE GARANTIE

Langage et Informatique garantit tous ses produits pendant 24 mois contre tout vice de fabrication. Un échange de cassette ou disquette est possible. Contactez votre revendeur qui est habilité faire cet échange selon certaines conditions.



Langage et informatique

14 Bd LASCRUSSES 31000 TOULOUSE TEL (81) 23 25 08