

# Anim'Show v3.0

*Anim'Show* permet de visualiser les animations AVI, FLC, FLI, MOV, d'écouter les sons WAV, MID et, comme son nom l'indique, de créer des shows.

L'interface est divisée en deux grands types d'animations : AVI/MOV et FLC/FLI.

Les deux types d'animations pouvant fonctionner en même temps (mais on ne peut pas les voir en même temps... !), on peut utiliser cette particularité pour mélanger les sons (ou pour sonoriser des animations AVI qui ne le sont pas). Il faut toutefois qu'ils soient de type différent (par exemple un son WAV en AVI/MOV et un son MID en FLC/FLI).

Dans le sous-menu "Sons" l'option 'Lecture' permet d'écouter les fichiers MID et WAV par un simple clic sur leur nom.

Le nom de l'animation FLC/FLI, AVI, etc... et celui du fichier son associé éventuellement ainsi que la taille du fichier FLC/FLI et celle de la mémoire libre s'inscrivent en bas de la fenêtre dans un bouton qui a également un rôle particulier...

La taille de la fenêtre est réglable afin de voir la totalité des animations FLC 640x480 lorsqu'on se trouve dans une résolution 800x600 (**résolution recommandée**(voir *Configuration requise*)).

L'appui sur la touche F1 appelle ce fichier d'aide ou la rubrique d'aide correspondante pour l'option "Couleur du fond". Dans la fenêtre de gestion des sons, un clic droit sur le dernier bouton appelle la rubrique d'aide associée.

## Sommaire :

Animations AVI/MOV	page 2
Animations FLC/FLI	page 3
Commandes générales	page 4
Réglage des animations AVI/MOV	page 5
Réglage des animations FLC/FLI	page 5
Gestion des sons	page 6
Création des shows	page 7
Couleur du fond	page 9
Configuration requise	page 10

*Nota : il n'y a pas de bulles d'aide sur les boutons (comme dans 'Images !' par exemple). Cela nuit à l'esthétique !*

## Animations AVI/MOV

Un clic avec le bouton droit de la souris sur l'encadrement de l'animation affiche cette rubrique d'aide.

### **Sons**

Bascule entre sons Wave et Midi (la représentation de ces commandes figure à droite ; dans la réalité, elles se trouvent sous le bouton 'Anim' AVI/MOV').

Un clic avec le bouton droit de la souris fait apparaître la fenêtre de gestion des sons.

#### **Wave**

Permet l'écoute des fichiers.wav.

Le premier bouton sert à l'ouverture du fichier, le second joue le son en boucle et le troisième bascule entre marche/arrêt.

#### **Midi**

Permet l'écoute des fichiers.mid.

Le premier bouton sert à l'ouverture du fichier, le second bascule entre marche/arrêt.

### **Fichiers**

Ouvre la boîte de dialogue permettant de choisir les fichiers AVI ou MOV

### **Répétition**

Commutateur de répétition de l'animation. Pour que la répétition soit prise en compte, il faut cliquer sur ce bouton avant de lancer l'animation ou, si l'animation a déjà été lancée, ramener le curseur de la barre d'avancement sur sa position de départ. Si tu utilises la version 1.1d (ou 1.1e) du runtime vidéo, ces manipulations ne sont pas nécessaires.

### **Réglages**

Ouvre la boîte à onglets pour le réglage des paramètres de l'animation (taille, vitesse, volume du son)

Un clic avec le bouton droit de la souris efface la boîte à onglets.

### **Anim' FLC/FLI**

Affiche les boutons et la fenêtre pour les animation FLC et FLI

### **Commandes générales**

Commandes générales de l'interface.

Rappel de la fonction du bouton **Presse-papiers** :

Appelle le Presse-papiers de Windows. Cette option n'a d'utilité réelle que pour les possesseurs de Windows95 ou de la version 3.11 pour Workgroups qui ont un Presse-livres à leur disposition et peuvent ainsi copier plusieurs images. Sinon, elle peut toujours servir à vérifier que la copie s'est bien effectuée.

Un clic avec le bouton droit de la souris permet d'afficher le menu du visualiseur MCI dans la fenêtre des animations AVI/MOV.

L'option **Copy** permet de copier dans le presse-papiers une image arrêtée ou l'ensemble de l'animation si celle-ci est en cours.

### **Barre d'état**

Dans cette zone s'affiche le nom de la l'animation et celui du fichier son éventuellement associé.

Un clic recouvre cette barre ainsi que les boutons. cliquer sur le "cache-boutons" pour les faire réapparaître.

Si une couleur de fond a été sélectionnée, clic droit pour la couleur, clic gauche pour noir.

## Animations FLC/FLI

*Un clic avec le bouton droit de la souris sur l'animation affiche cette rubrique d'aide.*

### **Sons**

Ouvre la boîte de dialogue permettant de choisir les fichiers MID et WAV

Un clic avec le bouton droit de la souris fait apparaître la fenêtre de gestion des sons.

### **Fichiers**

Ouvre la boîte de dialogue permettant de choisir les fichiers FLC, FLI ou AAS

FLI : animations en 320x200

FLC : animations le plus souvent en 640x480. Pour les voir entièrement, il faudra donc cliquer sur l'icône plein écran si tu es dans la résolution 800x600 (**résolution recommandée**).

Tous fichiers d'animations : affichage des fichiers FLC, FLI, AAS, pour l'exploration d'un CD-ROM par exemple

### **Animation**

Lance l'animation. Un clic avec le bouton droit pour pauser, bouton gauche pour arrêter.

### **Plein écran**

Lance l'animation en plein écran. Un clic de souris ou l'appui sur n'importe quelle touche termine l'animation.

Si l'animation ne s'affiche pas sur tout l'écran c'est qu'il y a un léger problème avec Windows95. Dans ce cas, lancer l'animation en plein écran en cliquant avec le bouton droit de la souris (voir Aaplay.doc dans le dossier Aaplay)

### **Arrêt audio**

Commutateur marche/arrêt d'écoute des fichiers sons. On ne peut écouter le son que lorsque l'animation est en marche.

### **Réglages**

Ouvre la boîte à onglets pour le réglage des paramètres de l'animation (vitesse, répétition, son, chargement en mémoire)

Un clic avec le bouton droit de la souris efface la boîte à onglets.

### **Créer show**

Clic droit : affiche le créateur de shows

Clic gauche : affiche l'éditeur de shows

### **Arrêt show**

Termine le show lorsque celui-ci est en mode fenêtre. Pour l'arrêter en mode plein écran, cliquer avec la souris ou appuyer sur n'importe quelle touche.

### **Anim' AVI/MOV**

Affiche les boutons et la fenêtre pour les animation AVI et MOV

### **Commandes générales**

Commandes générales de l'interface.

### **Barre d'état**

Dans cette zone s'affiche le nom de la l'animation et celui du fichier son éventuellement associé.

Un clic recouvre cette barre ainsi que les boutons. cliquer sur le "cache-boutons" pour les faire réapparaître.

Si une couleur de fond a été sélectionnée, clic droit pour la couleur, clic gauche pour noir.

## Commandes générales

*Un clic avec le bouton droit de la souris sur les boutons Anim' AVI/MOV, Anim' FLC/FLI, Restaure, Aide et A propos affiche cette rubrique d'aide.*

### **Anim' AVI/MOV**

Affiche les boutons et la fenêtre pour les animations AVI et MOV

### **Anim' FLC/FLI**

Affiche les boutons et la fenêtre pour les animations FLC et FLI

### **Presse-papiers**

Appelle le Presse-papiers de Windows. Cette option n'a d'utilité réelle que pour les possesseurs de Windows95 ou de la version 3.11 pour Workgroups qui ont un Presse-livres à leur disposition et peuvent ainsi copier plusieurs images. Sinon, elle peut toujours servir à vérifier que la copie s'est bien effectuée.

Un clic avec le bouton droit de la souris permet d'afficher le menu du visualiseur MCI dans la fenêtre des animations AVI/MOV.

L'option **Copy** permet de copier dans le presse-papiers une image arrêtée ou l'ensemble de l'animation si celle-ci est en cours.

### **Aide**

Ce que tu as sous les yeux...

L'appui sur la touche F1 appelle également ce fichier d'aide.

Un clic avec le bouton droit de la souris appelle la rubrique correspondante (AVI/MOV ou FLC/FLI).

### **Images !**

Exécute Images ! (s'il est présent sur le disque dur et si le fichier AUTOEXEC.BAT a été modifié pour ajouter le nom du répertoire dans lequel il se trouve dans le PATH. Exemple : PATH C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:\DOS;C:\DESSIN\IMAGES16;C:\MULTIMEDIA\ANIMSHOW et si les dll et vbx ont été copiés dans le répertoire windows\system (Deco.dll - Fxtls210.dll - Lead45.dll - Leaddib.driv - Fxcmp210.vbx - Fxfif210.vbx - Fxlbl210.vbx).

### **Rappel :**

Lorsque le fond d'écran est en couleur il prend le pas sur tous les autres programmes de manière à masquer la barre de tâche (même réduite). Pour faire apparaître la barre de tâche (ou son équivalent Windows 3) appuyer sur Ctrl + Echap. Ceci afin d'éviter de lancer des sessions multiples d'Images ! ou simplement pour avoir accès aux autres programmes...

### **Restaure**

Redimensionne la fenêtre pour la cadrer au mieux par rapport à la taille de l'animation.

### **Couleur du fond**

Bascule entre fond d'écran en couleur ou sans fond. Un clic avec l'autre bouton de la souris fait apparaître une fenêtre de réglage de la couleur du fond. Lorsque le fond est en couleur, un clic au sommet de l'écran produit un dégradé de couleurs, un clic avec l'autre bouton de la souris produit un dégradé différent (suivant la couleur). On peut faire varier l'intensité du dégradé en cliquant à différentes hauteurs.

### **A propos...**

Petit message de l'auteur, animé et en couleurs...

## Réglage des animations AVI/MOV

*Un clic avec le bouton droit de la souris sur les onglets affiche cette rubrique d'aide.*

### **Zoom 1**

Réglage par curseur de la taille de l'animation (de 10 à 400). Cette taille est bien sûr limitée à celle de l'écran...

La taille normale est égale à 100.

Cliquer sur **OK** pour faire disparaître la boîte à onglets.

### **Zoom 2**

Réglage par boutons d'option de la taille de l'animation. Cette taille est bien sûr limitée à celle de l'écran...

### **Vitesse**

Réglage par curseur de la vitesse de l'animation (de 10 à 400).

La vitesse normale est égale à 100.

Cliquer sur **OK** pour faire disparaître la boîte à onglets.

### **Volume sonore**

Réglage par curseur du volume sonore de l'animation (de 0 à 100).

Le volume normal est égal à 100. 0 = sans son.

Cliquer sur **OK** pour faire disparaître la boîte à onglets.

## Réglage des animations FLC/FLI

*Un clic avec le bouton droit de la souris sur les onglets affiche cette rubrique d'aide.*

### **Vitesse de l'animation**

De 10 (le plus rapide) à 500 (le plus lent)

### **Répéter l'animation**

De 1 (un seul passage) à l'infini

### **Répéter le son**

De 1 (un seul passage) à l'infini

### **Charger en mémoire**

Si la case est cochée, l'animation sera chargée en mémoire lorsqu'on la choisira avec le bouton 'Fichiers'. Pratique lorsque le fichier est sur un CD-ROM. Le chargement en mémoire ne s'effectuera bien sûr que si celle-ci est suffisante. Inutile de vouloir charger un fichier de 20 Mo lorsqu'on ne dispose que de 8 Mo de mémoire...

La taille du fichier et celle de la mémoire disponible sont affichées à l'extrême gauche du bouton d'"état". Tu sais ainsi s'il est possible d'utiliser cette option valablement.

### **Réglages par défaut**

Affiche les valeurs par défaut. Vitesse d'animation à 30 (ce qui correspond + ou - à la vitesse originale), répétition de l'animation et du son sur infini et lecture à partir du CD ou du DD.

### **OK**

Prend en compte les divers réglages et retourne à la fenêtre principale.

## Gestion des sons

*Un clic avec le bouton droit de la souris sur le dernier bouton affiche cette rubrique d'aide.*

**Retour** : Quitte le menu "Sons"

**SoundRec** : Exécute l'enregistreur de sons de Windows pour te permettre de modifier les fichiers son au format WAVE (cet enregistreur se trouve dans le répertoire de Windows sous le nom de soundrec.exe).

**MOD 4 WIN** : Exécute le joueur de modules musicaux du même nom. Pour cela il faut placer les fichiers :

- mod4win.exe
- m4w\_fre.hlp
- player32.dll
- res\_fre.dll
- et s'ils existent déjà sur ton disque dur (c'est à dire si tu utilises déjà MOD4WIN) les

fichiers mod4win.ini et mod4win.sta. Sinon, ils seront créés automatiquement dans le sous-répertoire "mod4win".

MOD4WIN permet la lecture des fichiers MOD, S3M, etc...

**StudioWave** : Si tu disposes d'une carte sons, exécute l'éditeur de fichiers WAV. Il faut placer cet éditeur dans le sous-répertoire 'sb16' en le renommant "ctwave.exe". Si tu as une carte SoundBlaster cette dernière opération sera inutile puisque "ctwave.exe" est le nom de l'éditeur Creative WaveStudio...

Si tu veux avoir accès directement à l'aide de ton éditeur, il te faudra copier son fichier hlp dans le même répertoire (pour la SoundBlaster, ce fichier s'appelle ctwhelp.hlp).

**Table de mixage** : idem ci-dessus. Exécute la table de mixage ("ctmixer.exe")

**Télécommande** : idem. Exécute la platine de télécommande ("remote.exe")

**Platine Wave** : idem. Exécute la platine de lecture de fichiers wav ("ctwav.exe")

**Platine Midi** : idem. Exécute la platine de lecture des fichiers mid ("ctmidi.exe")

**Platine CD** : idem; Exécute la platine de lecture des CD audio ("ctcd.exe")

Tous les fichiers mentionnés ci-dessus (ainsi qu'éventuellement les fichiers d'aide associés) sont à copier dans le sous-répertoire "sb16" présent dans le répertoire "animshow".

**Lecture** : fait apparaître une nouvelle interface MCI pour lire les fichiers sons. Je rappelle qu'un clic simple sur le nom du fichier affiche une interface MCI dans la boîte de dialogue ouverte par le menu "Open". Cette interface te permet d'écouter le son avant de le copier dans le répertoire de ton choix avec la commande suivante. Cliquer sur "Fin lecture" pour effacer l'interface MCI.

**Copier** : copie le fichier sons sélectionné avec la commande précédente dans le répertoire de ton choix.

Les deux commandes ci-dessus permettent d'écouter facilement les fichiers sons à associer à une animation.

**Visualiseur MCI (menu)** :

**Open** : choix du fichier (wav, mid, rmi, avi, flc, fli, cmv, mwf, etc...). Un simple clic sur le nom du fichier ouvre une fenêtre dans la boîte de dialogue et permet, soit une vue réduite de l'animation avec son nom et sa durée, soit d'écouter le son. Un double clic (ou OK) charge le fichier.

**View** : choix de la taille de l'animation.  
Half Size : réduite de moitié

Normal : taille normale  
Double Size : taille double

**Volume** : réglage du volume sonore par curseur

**Speed** : réglage de la vitesse de l'animation

**Close** : ferme l'animation

**Copy** : copie de l'image si l'animation est arrêtée ou copie de l'animation dans le presse-papiers

**Configure** : Informations sur l'animation et réglage de paramètres : fenêtre ou plein écran, zoom, etc...

NOTA : cette option n'est présente que si la dernière (à ma connaissance) version de Video For Windows est installée sur ton système. Tu peux trouver cette version sur les CDs de sharewares (CD-ASC par exemple) ou les CDs de magazine en général dans le répertoire runtime/vfw11e.

**NOTA** : Cette interface de visualisation fait partie du contrôle personnalisé de Microsoft (Mciwnd.vbx). Ce qui explique que les commandes soient en anglais...

## Création des shows

Les différents paramètres du show s'affichent dans la fenêtre de visualisation des paramètres. Le nom de l'animation doit figurer en premier (il est d'ailleurs impossible de faire autrement !). Pour ajouter un code ou un fichier audio la ligne doit être sélectionnée.

Chaque ligne se présente ainsi :

c:\multimed\animatio.ns\pulley.fli -L5 -N c:\multimed\musique\midi\divers01\adams.mid  
sequencer -R3 -F

où **pulley.fli** est le nom de l'animation (précédé du chemin complet si tous les fichiers composant le show ne se trouvent pas dans le même répertoire)

**-L5** : nombre de répétitions de l'animation (ici 5)

**-N adams.mid** : nom du fichier son (idem que pour le nom de l'animation)

**sequencer** : indication du périphérique à utiliser (si le fichier audio est un fichier **wav**, périphérique **waveaudio**)

**-R3** : nombre de répétitions du son (ici 3)

**-F** : animation en plein écran

Ces différents paramètres doivent être sur une seule ligne. On peut écrire autant de lignes que l'on veut.

Le son ne sera pris en compte que si une carte son est présente et ses drivers correctement installés ainsi que le périphérique MCI.

### Rappel des codes utilisés dans Anim>Show :

**-F** : animation en plein écran

**-L** : répétition de l'animation

**-M** : chargement en mémoire de l'animation

**-N** : fichier audio

**-R** : répétition du fichier audio

**-S** : vitesse de l'animation

### Fonction des boutons :

**Animation** : Affichage dans la liste des fichiers des fichiers d'animations FLC et FLI. Cliquer

sur un nom de fichier pour l'afficher dans la fenêtre de visualisation des paramètres.

**Sons** : Affichage dans la liste des fichiers des fichiers audio MID et WAV. Cliquer sur un nom de fichier pour l'afficher dans la fenêtre de visualisation des paramètres.

**Edition** : Appel de l'éditeur de show

**Effacer** : Efface la ligne sélectionnée dans la fenêtre de visualisation des paramètres

**Supprimer** : Supprime toutes les entrées dans la fenêtre de visualisation des paramètres

**Enregistrer** : Enregistre les paramètres du show dans un fichier AAS

**?** : Appel de cette rubrique d'aide

**Animation en plein écran** : Ajoute le code **-F** à la ligne sélectionnée dans la fenêtre de visualisation des paramètres pour l'affichage en plein écran de l'animation.

**Charger l'animation en mémoire** : Ajoute le code **-M** à la ligne sélectionnée dans la fenêtre de visualisation des paramètres pour le chargement en mémoire de l'animation.

**Sortie** : Quitte la fenêtre de création des shows

### Réglages :

Pour que la fenêtre de réglages soit active, une ligne doit être sélectionnée dans la fenêtre de visualisation des paramètres.

Choix de la vitesse de l'animation (code **-S**)

Nombre de répétitions de l'animation (code **-L**)

Nombre de répétitions du son (code **-R**)

Cliquer sur le bouton OK (coche verte) pour afficher le code au bout de la ligne sélectionnée dans la fenêtre de visualisation des paramètres.

## Edition des shows

Cette commande ouvre un éditeur permettant de créer des fichiers regroupant plusieurs animations flc et/ou fli ainsi que des sons mid et/ou wav avec différents paramètres.

Qu'est-ce qu'un fichier show ?

Les fichiers show sont les fichiers avec l'extension AAS. Ils se présentent ainsi :

```
c:\multimed\animatio.ns\pulley.fli -L5 -N c:\multimed\musique\midi\divers01\adams.mid  
sequencer -R3 -F
```

où **pulley.fli** est le nom de l'animation (précédé du chemin complet si tous les fichiers composant le show ne se trouvent pas dans le même répertoire)

**-L5** : nombre de répétitions de l'animation (ici 5)

**-N adams.mid** : nom du fichier son (idem que pour le nom de l'animation)

**sequencer** : indication du périphérique à utiliser (si le fichier audio est un fichier **wav**, périphérique **waveaudio**)

**-R3** : nombre de répétitions du son (ici 3)

**-F** : animation en plein écran

Ces différents paramètres doivent être sur une seule ligne. On peut écrire autant de lignes que l'on veut.

Le son ne sera pris en compte que si une carte son est présente et ses drivers correctement installés ainsi que le périphérique MCI.

### Rappel des codes utilisés dans Anim>Show :

**-F** : animation en plein écran

**-L** : répétition de l'animation

**-M** : chargement en mémoire de l'animation

**-N** : fichier audio

**-R** : répétition du fichier audio

**-S** : vitesse de l'animation

### Menu de l'éditeur :



**Fichier :**

Nouveau : affiche une nouvelle page vierge  
Ouvrir : ouvre un fichier aas pour modifications, etc...  
Enregistrer sous : enregistrement du fichier  
Fermer : quitte l'éditeur

**Edition :**

Couper  
Copier  
Coller

**Polices :**

Choix des polices d'affichage

**Création :**

Appel de la fenêtre de création des shows

**? :**

Appel de cette rubrique d'aide

## Couleur du fond

Utiliser les curseurs pour modifier les valeurs RGB. La couleur du fond d'écran s'affiche dans le grand rectangle.

Cliquer sur 'OK' pour afficher la couleur

Cliquer sur 'Annuler' si tu ne souhaites pas modifier la couleur du fond d'écran.

Lorsque le fond est en couleur, un clic au sommet de l'écran produit un dégradé de couleurs, un clic avec l'autre bouton de la souris produit un dégradé différent (suivant la couleur). On peut faire varier l'intensité du dégradé en cliquant à différentes hauteurs.

L'appui sur la touche F1 ainsi qu'un clic avec le bouton droit de la souris sur les boutons OK et Annuler appelle cette rubrique d'aide.

## Configuration requise

Compatible 386 ou supérieur (486 DX recommandé)  
4 Mo de RAM minimum (8 Mo recommandés)  
Carte graphique VGA 256 couleurs minimum  
(CIRRUS LOGIC 5428 ou 5429 par exemple pour avoir la résolution 800x600  
en 65 536 couleurs)

**Résolution recommandée : 800x600x65536 couleurs**

En option :

- Lecteur CD-ROM
- Carte sons compatible SoundBlaster

Il est possible (voire certain...) qu'en 256 couleurs les images de quelques boutons apparaissent particulièrement "dégueulasses". Pour remédier à ce problème, **une seule solution** : passer en 65536 couleurs. Je veux bien être gentil et croire que ceci, cela, et même au père Noël mais une carte graphique supportant la résolution recommandée (800x600x65536 couleurs) ne coûte que 5 ou 600 F. Et ce n'est pas la "perte" de vitesse qui peut entrer en ligne de compte quand il s'agit du confort visuel. A l'heure de Windows 95 et du Pentium Pro, il serait peut-être temps d'évoluer. Si on écoutait chacun, on ne ferait que des programmes pour des systèmes minimum, pénalisant ainsi tous les autres. Si besoin est, je précise que je n'ai pas un Pentium Pro à 200 GHz ni une carte graphique affichant des milliards de couleurs en 8 km par 6 km mais plus simplement un 486 DX4 et une Cirrus Logic 5428 (la carte d'origine de mon premier PC, à part le clavier, c'est tout ce qui reste, c'est dire !). Ce qui me suffit amplement.

*NOTA : Il est entendu que le runtime vidéo de Microsoft (Video for Windows) est installé afin de visualiser les animations AVI ainsi que "QuickTime for Windows" version 16 bits pour les animations MOV et le gestionnaire Autodesk Animation Player pour voir les animations FLI /FLC en plein écran (voir animshow.wri et install.wri).*