

Utilisation de Mountain version 0.4 Beta

1) Restrictions d'utilisation :

Il vous faut :

- 4 Mo mini de RAM.
- un 68030 ou plus.
- un disque dur avec 1-2 Mo de place libre.
- un affichage haute résolution (640*400) True color.
(l'affichage 16 couleurs Falcon est partiellement géré, mais reste fortement déconseillé).
- utilisez un écran virtuel si nécessaire (avec Videll Inside, Centscreen ou Nova control).
- avoir quelques FLI/FLC, FLH ou DL pour tester l'import.
- si possible un TOS gérant les icônes couleurs
- si possible NVDI 3 ou 4 installé.

2) Quick Start :

- Placez vous dans la bonne resolution
 - Lancez Mountain.PRG
 - Allez dans le menu 'Options' -> 'Chemins' et choisissez un répertoire temporaire pour les KeyFrames, si celui proposé ne convient pas. Choisissez un viewer d'animation acceptant les FLI/FLC/FLH (ApexFLC.TTP, MPlayer ou Aniplay).
 - Allez dans le menu 'Options' -> 'Carte Graphique' et choisissez le mode d'affichage correspondant à votre configuration.
 - Allez dans le menu 'Fichier' -> 'Charger Projet' et choisissez le projet `"/exemple/qt.mpj"`
 - Organisez alors les 3 nouvelles fenêtres ouvertes.
 - Allez dans le menu 'Options' -> 'Sauver options' pour sauver les réglages.
- Rem : Le menu 'Sauver options' sauve aussi la position des fenêtres.
- Activez la fenêtre d'Objet, double-cliquez sur un des objet (ou bouton 2), la fenêtre du visualisateur va s'ouvrir, appuyez sur tous les boutons... Même sur l'ascenseur (en gardant le bouton appuyé), l'animation suit le mouvement de la souris.
 - Si vous trouvez le visualisateur lent ET que vous êtes en mode True Color Falcon, allez dans le menu 'Options' -> 'Visualisateur' et sélectionnez le mode 'Affichage rapide', confirmez. C'est plus rapide, mais gare au 'Retour rapide' !
 - Dans la fenêtre des pistes, cliquez sur les graduations du temps, une preview s'affichera.
 - Agrandissez horizontalement la fenêtre des pistes au maximum, dans la fenêtre des objets, cliquez sur un objet et maintenez le bouton appuyé, la souris se transforme en main, allez sur la fenêtre des pistes, la fenêtre vient en premier plan si elle ne l'était pas, en bougeant la souris sur les pistes A ou B, un fantôme de l'animation devrait apparaître, relâchez le bouton lorsque l'objet est placé.
 - Dans la fenêtre du projet, cliquez deux fois (pas de double clique !), une fois pour sélectionner, une autre pour faire apparaître un pop-up.

Sélectionnez alors 'Mouvement', et testez tout dans cette nouvelle fenêtre...

3) Utilisation de Mountain :

- le menu 'Projet' -> 'Image de fond' permet de choisir ce qui sera affiché dans le fond du projet, cette option est totalement gérée.
- Beaucoup de fonctions ne sont pas active tant que l'on n'a pas Charger un projet ou créé un Nouveau projet.
- le menu 'Fenêtre' -> 'Transparence' affiche une fenêtre (si un objet du projet est sélectionné) qui permet de rendre une couleur transparente.
- le menu 'Fenêtre' -> 'Mouvement' permet de définir un mouvement pour l'objet sélectionné, a vous les zoom, les scrolls, le tout animé !
- le menu 'Options' -> 'Pistes' permet de choisir le mode d'affichage des piste et de régler le buffer d'affichage.
- les menus 'Fichier' -> 'Importer FLH' et 'Importer FLI/C' sont actifs et permettent d'inclure de nouveaux objets.
- Dans la fenêtre des objets, un clique simple sur un objet fait apparaître un popup, essayez toutes les options.
- Sinon, essayez Tous les menus, toutes les options et toutes les fonctions.
- Un clique sur la partie "graduation des temps" dans la fenêtre des pistes fait apparaître une preview de l'image finale dans une fenêtre.
- On peut déplacer un objet dans une piste en cliquant sur celui-ci et tout en maintenant le bouton appuyé, choisir la nouvelle position de l'objet. Remarque : en appuyant sur shift durant cette operation, l'objet sera alors copié et non déplacé.
- On peut de même les redimensionner dans le temps en cliquant dans le 8 derniers pixels
- Dans le menu projet, activez toutes les pistes de superposition, elle sont maintenant visibles. On peut en rajouter les options 'Superposition sur...'
- La jauge d'utilisation de la RAM est actualisée à chaque réservation/libération de mémoire, il est possible de l'enlever (menu 'Option'-'Jauge Mémoire') pour accélérer un poil le programme. Veillez à ce quelle n'arrive jamais au max !
- Testez tout ! Mais beaucoup de fonctions manquent !

4) Pourquoi des Key Frame au chargement de FLI FLC et FLH ?

L'import d'un nouveau FL? provoque la création d'un fichier de keyframes (uniquement la première fois). Le logiciel a besoin d'accéder à n'importe quelle image d'un FL? à n'importe quel moment, or dans un FL?, les images sont codées les unes par rapport à la précédente, donc pour accéder à l'image 80, il faut tout décompacter jusqu'à la 80, long. C'est pourquoi quand on importe un FL? dans le logiciel, un fichier de KeyFrames est créé, contenant toutes les images multiples de 10. Ce qui d'accéder à n'importe quelle image en prenant

une images dans le KeyFrame suivit de quelques images dans le FL?. Le problème est réglé depuis belle lurette avec les MOV et AVI.

Le choix de la fréquence des keyframes est important, plus la fréquence est élevée (genre une keyframe toutes les 2 à 8 images), plus l'accès à l'animation sera rapide (lorsque l'on revient en arrière par exemple), mais le fichier de Key Frames sera alors gros.

Rem: la fréquence des key frames n'accélère pas la lecture 'Avant' d'une anim.

5) Conclusion :

Informez-moi pour toutes remarques, report de bugs ou idées.

Vanel Rémi