

FOR MSX2 AND MSX2+



© HB-SOFT '93

*Scanned and converted to PDF by HansO, 2001*

 **MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS** 

**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT '93**

**1. INHOUDSOPGAVE**

1. INHOUDSOPGAVE.....	1
2. VOORWOORD .....	2
3. HARDWARE EISEN MSX .....	3
4. INHOUD DISKETTES.....	3
5. OPSTARTEN.....	3
6. COMMANDO MODE.....	4
6.1. OVERZICHT KEYBOARD FUNKTIES: .....	4
6.1.1. Beeld Besturing .....	4
6.1.2. Animatie Besturing .....	4
6.1.3. Muziek Besturing .....	4
6.2. WERKING KEYBOARD FUNKTIES: .....	5
6.2.1. Beeld Besturing .....	5
6.2.2. Animatie Besturing .....	7
6.2.3. Muziek Besturing .....	8
6.3. ENKELE VOORBEELDEN .....	10
6.3.1. Tekst laten knippen .....	10
6.3.2. Afbeelding achter tekst laten verdwijnen. ....	10
6.3.3. Enkele speciale effecten .....	10
6.3.4. Spelen met animaties in combinatie met pictures. ....	11
7. TIPS.....	12
8. TOEKOMSTIGE RELEASES.....	13
9. MET DANK AAN.....	13
10. APPENDIX A.....	14
10.1. WIPE OVERZICHT: .....	14
11. INDEX.....	15





# **MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS**



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

## **2. VOORWOORD**

Dit pakket, **MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS**, is een belangrijke aanvulling op de reeds bestaande videopakketten van diverse leveranciers voor **SONY HB G900P/D** of de **PHILIPS NMS-8280**. Het onderscheidt zich in zoverre van de anderen dat dit nu de mogelijkheid biedt om **MUZIEK**, **SAMPLES**, diverse **WIPE** technieken en **ANIMATIES** in combinatie met **VIDEO** te gebruiken, zonder dat het programma verlaten hoeft te worden, of de video steeds in de pauze stand gezet hoeft te worden. Dit laatste is mogelijk gemaakt door een simpele commandostructuur te gebruiken die online ingevoerd wordt zonder dat men dit ziet. Ook de **WIPE** technieken zijn verder uitgewerkt dan dat wat we tot nu toe gezien hebben. Tijdens al deze mogelijkheden kunnen de muziekkwaliteiten van het **FM-PAC** en/of de **MUZIEK MODULE** optimaal benut worden. Dit laatste kon tot stand komen dankzij de door **MOONSOFT** ontwikkelde **MOONBLASTER REPLAY ROUTINE V1.4** (© **MOONSOFT**).

Veel MSX plezier ermee,

*Harry Berghuis.*





# MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

## 3. HARDWARE EISEN MSX

COMPUTER: SONY HB-G900P(D) of PHILIPS NMS8280.  
RAM: Minimaal. 128 Kb. , 256 Kb. = aanbevolen.  
VRAM: 128 Kb.  
MODULE(S): FM-PAK(C) en/of MUZIEK MODULE.  
Besturing: MUIS.  
  
Optioneel: MOONBLASTER 1.4 of (1.3) software.  
2+ ombouw.

## 4. INHOUD DISKETTES

Er zijn 2 diskettes meegeleverd, deze hebben de volgende inhoud:

- **PROGRAMMA DISK:** Hierop staat het programma, plus 12 meegeleverde muziekjes.
- **EXTRA DISK:** Hierop staan enkele voorbeeld plaatjes, animaties en muziek. Allen geschikt om ge-superimposed te worden.

## 5. OPSTARTEN

*Initiël:*

Zet de diskette op schrijven, reset de computer, daarna wordt het install programma actief, deze vraagt of er 128Kb. of 256Kb. RAM (geen VRAM) aan boord is. Nadat de keuze (linkertoets v.d. muis) gemaakt, de keuze **INSTALL** aanwijzen en met de linker toets activeren. De programma's op de diskette worden gereed gemaakt voor de betreffende configuratie. Als de install klaar is start het programma automatisch door. Zie volgende paragraaf.

N.B. Dit is een eenmalige actie, hierna komt dit niet automatisch terug.

*Normaal:*

Laat (evt.) de te verwerken videobron alvast lopen (dit geeft een verrassend effect tijdens de opstartfase), plaats de programmadiskette in de A-drive en reset de computer (1e. keer zie boven). Het programma zal nu automatisch starten.

Op de diskette staan 12 meegeleverde muziekstukken, deze worden in het geheugen geladen (4 bij 128Kb). Als de muziek files geladen zijn kan het programma doorgestart worden door op b.v. <SPATIE> te drukken. Het beeld wordt dan zwart, of als er een videobron aan staat zal het programma direct in SUPERIMPOSE staan. Na de BEEP komt men automatisch in de commando mode, zie de volgende hoofdstukken.

N.B. Indien een herinstall gewent is doordat er b.v. meer geheugen in de computer bijgezet is, dan kan men het install programma opnieuw activeren: doe programma disk in de A-drive, en type RUN "MUSINST.PRG", de rest werkt zoals onder 'OPSTARTEN' is beschreven.

# **MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS**

**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT '93**

## **6. COMMANDO MODE**

### **6.1. OVERZICHT KEYBOARD FUNKTIES:**

#### **6.1.1. Beeld Besturing**

<b>H(x)</b>	-	Help Functie.
<b>&lt;F1&gt;</b>	-	Wipe/Animatie snelheid verhogen.
<b>&lt;F2&gt;</b>	-	Wipe/Animatie snelheid vertragen.
<b>P(xx)</b>	-	PICTURE Load.
<b>W(xx)</b>	-	WIPE-IN, keuze uit 25 verschillende wipes.
<b>T(xx)</b>	-	MERGE WIPE-IN, keuze uit 16 verschillende merge wipes.
<b>X(xx)</b>	-	Versmeltings WIPE-IN, keuze uit 10 verschillende.
<b>G(xx)</b>	-	Gordijn Wipe, keuze uit 16 wipes.
<b>C(xx)</b>	-	CLEAR WIPE-OUT, keuze uit 16 verschillende schermclear wipes.
<b>I</b>	-	Beeldvervlochten (voorgrond met achtergrond).
<b>Q(x)</b>	-	Mouse pointer en line draw. (Deze functie heeft <u>15 subfuncties.</u> )
<b>V</b>	-	View, laat plaatje in achtergrond geheugen zien.
<b>S(xx)</b>	-	Screen keuze (8,10,11,12).
<b>*</b>	-	SUPER-IMPOSE aan/uit.
<b>/</b>	-	Geluid video aan/uit.
<b>.</b>	-	Uitsluitend videobeeld aan/uit.
<b>B(xxx)</b>	-	Borderkleur tijdens SUPERIMPOSE.
<b>&lt;CURSOR&gt;</b>	-	Beeld centreren tijdens SUPERIMPOSE.

#### **6.1.2. Animatie Besturing**

<b>&lt;F1&gt;</b>	-	Wipe/Animatie snelheid verhogen.
<b>&lt;F2&gt;</b>	-	Wipe/Animatie snelheid vertragen.
<b>A(xx)</b>	-	Animatie load.
<b>R(x)</b>	-	Runned animatie. (Deze functie heeft <u>21 subfuncties.</u> )

#### **6.1.3. Muziek Besturing**

<b>M(xx)</b>	-	Laadt nieuwe muziekstukken van disk.
<b>K(xx)</b>	-	Music KIT load (alleen voor AUDIO, MUSIC MODULE).
<b>F(x)</b>	-	Muziek volume fade-out.
<b>+</b>	-	Gaat 1 muziek stuk vooruit.
<b>-</b>	-	Gaat 1 muziek stuk terug.
<b>1</b>	-	Activeert beide modules (FM en AUDIO).
<b>2</b>	-	Activeert alleen FM-PAC.
<b>3</b>	-	Activeert alleen AUDIO Module.
<b>6</b>	-	Muziekpauze.
<b>7</b>	-	Continue na pauze.
<b>8</b>	-	Stopt muziek.
<b>9</b>	-	Start Muziek.
<b>&lt;SELECT&gt;(xx)</b>	-	<SELECT> toets, activeert hiermee specifiek muziek nummer in het geheugen.

	<b>MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS</b>	
<b>FOR VIDEO</b>	<b>V1.0 HB-SOFT 93</b>	

6.2. **WERKING KEYBOARD FUNKTIES:**

6.2.1. **Beeld Besturing**

- H(x)** - Help functie, biedt mogelijkheden om een verkort overzicht te krijgen van alle beeld aansturingen functies, muziek besturingen functies en geeft overzicht van alle ingestelde waarden.  
 Commando: **HB <ENTER>** Geeft verkort overzicht van alle beeldfuncties.  
 Commando: **HM <ENTER>** Geeft verkort overzicht van alle muziekfuncties.  
 Commando: **HI <ENTER>** Geeft alle in te stellen systeem waarden weer zoals:  
 - ingestelde drives per functie.  
 - Locatie van de animaties.  
 - Snelheid v.d. Wipes/animaties.  
 - enz.....
- <F1>** - Functietoets 1, hiermee wordt de snelheid van de wipes verhoogd, deze staat standaard ingesteld op ¾ van de snelheid. Dit is max. in 20 stappen bij te regelen, d.w.z. 20 keer op **<F1>** geeft de hoogste snelheid. Deze functie werkt idem voor de animaties.
- <F2>** - Functietoets 2, werkt zelfde als **<F1>**, maar nu wordt de snelheid vertraagd.
- P(xx)** - Deze functie laadt een plaatje vanaf diskette in het achtergrond-videogeheugen. Tevens kun je de default drive hiermee instellen: A. of B. Indien voor B gekozen wordt, dan zullen automatisch voortaan alle load opdrachten met P commando vanaf de B-drive werken. Reserveer hiervoor een aparte diskette, de picturenamen moeten per diskette het volgende formaat hebben:  
**PICT1.PIC** t/m max. **PICT13.PIC**  
 Commando: **PB <ENTER>** Pictureload voortaan vanaf de B-drive.  
 Commando: **P8 <ENTER>** Laadt picture **PICT8.PIC** in het video geheugen.  
 Commando: **P <ENTER>** Laadt eerstvolgende plaatje, in dit geval 9.
- W(xx)** - Deze functie zorgt ervoor dat een plaatje dat in het videogeheugen zit d.m.v. van een zgn. WIPE op het beeld verschijnt, er zijn maximaal 25 verschillende wipes mogelijk (zie ook APPENDIX A):  
 Commando: **W11 <ENTER>** Zal WIPE11 activeren.  
 Commando: **W <ENTER>** Zal een willekeurige WIPE activeren.
- T(xx)** - Deze functie werkt als **W** met dien verstande dat het plaatje gemerged wordt met het actieve plaatje op het videobeeld, d.w.z. het plaatje wat erbij komt wordt **zonder** kleur 0 toegevoegd aan de voorgrond. Er zijn maximaal 16 verschillende wipes mogelijk (zie ook APPENDIX A).  
 Commando: **T11 <ENTER>** Zal WIPE11 activeren.  
 Commando: **T <ENTER>** Zal een willekeurige WIPE activeren.
- G(xx)** - Deze functie werkt als **T**, deze zorgt ervoor dat het plaatje als een doorzichtig gordijn op het beeld verschijnt c.q. gemerged wordt. Er zijn 16 wipes mogelijk (zie ook APPENDIX A).  
 Commando: **G11 <ENTER>** Zal een gordijn effect creëren en als wipe 11 over de voorgrond plaatsen.  
 Commando: **G <ENTER>** Zal een willekeurige wipe activeren.

# MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS

FOR VIDEO

V1.0 HB-SOFT 93

- X(xx)** - Deze functie werkt als **T** met dien verstande dat het plaatje uit het achtergrondgeheugen 'versmelt' met het zichtbare plaatje op de voorgrond, d.w.z. dat de kleuren die elkaar 'raken' een logische bewerking ondergaan. Maximaal 10 wipes mogelijk (zie ook APPENDIX A).  
Commando: **X7 <ENTER>** Zal WIPE7 activeren.  
Commando: **X <ENTER>** Zal een willekeurige WIPE activeren.
- C(xx)** - Deze functie Cleared het scherm d.m.v. wipe techniek. Er zijn ook hier 16 verschillende manieren om het scherm te wissen (zie ook APPENDIX A). Keuze 0 heeft een speciaal effect (zie voorbeeld).  
Commando: **C8 <ENTER>** Zal clear WIPE8 activeren.  
Commando: **C <ENTER>** Zal een willekeurige clearWIPE activeren.  
Commando: **C0 <ENTER>** Zal een willekeurige clearwipe activeren in de kleur van de borderrand (zie ook commando **B(XXX)**).
- I** - Speciale interlace functie, voorgrond en achtergrond worden beide tegelijktijd zichtbaar, ze worden in elkaar vervlochten (even beeldlijnen en oneven beeldlijnen). Dit geeft een wat bibberig beeld, maar je kunt wel hele speciale effecten bereiken hiermee, indien voor de juiste combinatie gekozen wordt, maar dat is uitproberen.  
Commando: **I** Voorgrond en achtergrond worden vervlochten. door weer **I** te typen keer je weer terug in de normale situatie.
- Q(x)** - Deze functie zet de mouse pointer aan, er verschijnt een pijl op het beeld die met de muis bewogen moet worden, zo kun je dingen aanwijzen, tijdens het lopen van de video, op het beeld. Behalve aanwijzen kun je ook lijnen trekken om b.v. bepaalde dingen even te markeren. Tijdens het bewegen met de muis kun je de linkertoets indrukken, er zal dan een lijn getrokken worden. D.m.v. van de rechertoets keer je weer terug in de COMMANDO mode. De waarde x kan 1 of 2 zijn:  
Commando: **Q1 <ENTER>** Er zal een kleine pijl verschijnen.  
Commando: **Q2 <ENTER>** Er zal een grote pijl verschijnen.  
Commando: **Q <ENTER>** Er zal 1 van beide mogelijkheden gebruikt worden  
**Tijdens de werking van dit commando zijn de volgende functies van kracht:**
- **S** Hiermee wordt de kleur van de pijl (Sprite) verandert in 15 kleuren.
  - **L** Hiermee wordt de lijnkleur verandert in 0 t/m 255 kleuren.
  - **R** De kleur van de pijl en de lijn wordt gereset. (beginwaardes.)
  - **P** Geeft paint opdracht in de kleur van de lijn. Heeft alleen zin indien men een afgebakend gebied heeft getekend waarbinnen de paint dient te vallen. De positie voor de paint opdracht is daar waar de pijl zich bevindt.
  - **C** Alles wat op scherm getekend was wordt gecleared.
  - **\*** Superimpose aan/uit.
  - **/** Videogeluid aan/uit.
  - **.** Uitsluitend videobeeld aan/uit.
  - **F** Volume fade out, (géén parameter hier).
  - **+** Volgende muziekstuk.
  - **-** Vorige muziek stuk.
  - **6** Muziek pauze.
  - **7** Muziek doorstarten.
  - **8** Muziek stopt.
  - **9** Muziek start.
- V** - View, met deze functie kun je kijken welk plaatje in het achtergrondgeheugen ligt. Door weer **V** te typen keer je weer terug.



# MUSICAL WIPEs AND ANIMATIONS



## FOR VIDEO

## V1.0 HB-SOFT 93

- S(xx)** - Screen keuze functie. Standaard is SCREEN 8, echter indien men in het bezit is van een MSX2+ of ombouw hiernaar, dan kan men tevens de multicolor screens 10,11 of 12 kiezen.  
Commando: **S12 <ENTER>** SCREEN 12 wordt geselecteerd.
- \*** - Deze functie schakelt tussen SUPERIMPOSE aan en uit.  
Commando: **\*** SUPERIMPOSE gaat aan of uit.
- /** - Deze functie schakelt tussen VIDEO Geluid aan en uit.  
Commando: **/** Video geluid gaat aan of uit.
- .** - Deze functie Schakelt uitsluitend videobeeld in/uit.  
Commando: **.** Alleen video gaat aan of uit.
- B(xxx)** - Met deze functie kan men een borderrand om het videobeeld zetten in 1 t/m 255 kleuren. Kleur 0 doet de border weer verdwijnen.  
Commando: **B123 <ENTER>** Border met kleur 123 verschijnt. (Zie ook **C(xx)**)
- CURSORS** Hiermee kun je het computerbeeld centreren op het video beeld.  
Commando: **<CURSOR RECHTS>** Beeld schuift naar rechts.  
Commando: **<CURSOR LINKS>** Beeld schuift naar links, enz.....

### 6.2.2. Animatie Besturing

- <F1>** - Funktietoets 1, hiermee wordt de snelheid van de Animatie verhoogd, deze staat standaard ingesteld op  $\frac{3}{4}$  van de snelheid. Dit is max. in 20 stappen bij te regelen, d.w.z. 20 keer op **<F1>** geeft de hoogste snelheid. Deze functie werkt idem voor de animaties.
- <F2>** - Funktietoets 2, werkt zelfde als **<F1>**, maar nu wordt de snelheid vertraagd.
- A(xx)** - Deze functie werkt als **P(xx)** met dit verschil dat het plaatje een animatie bevat. Tevens is mogelijk de default drive voor deze functie in te stellen. Reserveer ook hiervoor een aparte diskette, de animaties moeten per diskette het volgende formaat hebben:  
**ANIM1.PIC** t/m **ANIM13.PIC**.  
de plaatjes dienen te zijn opgebouwd uit **2x2**, **3x3** of **4x4** deelpictures.  
Commando: **AB <ENTER>** Animaties worden i.h.v. vanaf de B-drive geladen.  
Commando: **A3 <ENTER>** **ANIM3.PIC** wordt in het videogeheugen geladen.  
Commando: **A <ENTER>** Laadt eerstvolgende plaatje, in dit geval: 4.
- R(x)** - Deze functie laat een zojuist geladen animatie (**Axx**) lopen:  
Commando: **R4** Runt een animatie die is opgebouwd uit **4x4** deelplaatjes. **tijdens het draaien van de animatie zijn de volgende functies van kracht:**
- **U** **Up**, de animatie springt boven in beeld vanaf de laatste X-positie, d.i. een vaste positie.
  - **D** **Down**, de animatie sprint onder in beeld vanaf de laatste X-positie, d.i. een vaste positie.
  - **R** **Right**, de animatie springt rechts in beeld vanaf de laatste Y-positie, d.i. een vaste positie.



# MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

- **L** **Left**, de animatie springt links in beeld vanaf de laatste Y-positie, d.i. een vaste positie.
- **C** **Centre**, plaatst de animatie centraal op het beeld, d.i. een vaste positie.
- **CURSOR TOETSEN** **Laten de animatie over het scherm bewegen.** Cursor toetsen alleen 1 keer aanraken om van richting te veranderen. Indien men de animatie rechts uit het beeld wil laten lopen dan de <CURSOR RIGHT> blijven vasthouden. Dit werkt overigens alleen op rechts.  
Deze instelling blijft bewaard zodat, als men dit gedeelte weer verlaat en later weer hierin terug zou keren, de animatie verder gaat met de laatst ingestelde beweging. Dat geldt ook voor alle voorgaande functies.  
Via de Help functie: **HI** is zichtbaar welke X,Y coördinaat de animatie zich bevond op het moment dat deze functie d.m.v. van <ESC> verlaten werd. Indien de animatie over het scherm bewoog op dat moment, dan staat een **M** (move) achter de X,Y positie.
- **<SPATIE>** **Stopt de verplaatsing** v.d. animatie, zie vorige functie.
- **S** **Stopt / start** de animatie, incl. de verplaatsing.
- **<F1> en <F2>** **Versnellen, resp. vertragen de loopsnelheid.** Dit is in 20 stappen mogelijk.
- **\*** Superimpose aan/uit.
- **/** Videogeluid aan/uit.
- **.** Uitsluitend videobeeld aan/uit.
- **F** Volume fade out. (geén parameter hier).
- **+** Volgende muziekstuk.
- **-** Vorige muziek stuk.
- **6** Muziek pauze.
- **7** Muziek doorstarten.
- **8** Muziek stopt.
- **9** Muziek start.
- **<ESC>** Terugkeren naar de commando mode.

N.B. De laatst gekozen positie v.d. animatie wordt onthouden, d.w.z. dat de animatie op die plek terug komt waar hij het laatst gepositioneerd was. Dit werkt per formaat afzonderlijk. Ook als animatie over scherm beweegt wordt dit onthouden. Tijdens deze beweging 'ketst' deze automatisch terug via de borderranden.

### 6.2.3. Muziek Besturing

- M(xx)** - Laden muziek stukken (MOONBLASTER) .MBM files. Tevens kun je de default drive instellen voor deze functie.  
Je kunt nu tegelijkertijd maximaal 12 muziekstukken in het geheugen laden, indien er minder op de disk staan dan stopt deze automatisch bij de laatste. Of je kunt selectief 1 of meer nummers 1 voor 1 kiezen. De files moeten het volgende formaat hebben:  
**MUSIC1.MBM** t/m max. **MUSIC12.MBM**  
Commando: **MA <ENTER>** Voortaan wordt alle muziek vanaf A-drive geladen.  
Commando: **M <ENTER>** Laadt alle muziek stukken (.MBM) (tot max. 12) die op de diskette staan. Nummers moeten wel van 1 t/m max. 12 oplopen.  
Commando: **M5 <ENTER>** Laadt **MUSIC5.MBM** op (geheugen) locatie 5.
- K(xx)** - Deze functie laadt een MUSIC KIT, deze files zijn alleen van belang indien men een



# MUSICAL WIPEs AND ANIMATIONS



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

AUDIO module in gebruik heeft.

Tevens kun je de default drive in stellen voor deze functie.

Reserveer ook hiervoor een aparte diskette, de filenamen moeten het volgende formaat hebben:

**MUSIC1.MBK** t/m **MUSICx.MBK** ,zoveel als er op een diskette past.

Commando: **KA <ENTER>** Voortaan worden alle KIT files van A-drive geladen.

Commando: **K13 <ENTER>** Laadt **MUSIC13.MBK** in het geheugen.

Commando: **K <ENTER>** Laadt eerstvolgende kit, in dit geval 14.

- F(x)** - Fade out, met deze functie kan men de muziek van het FM-PAK en/of de muziek module langzaam in volume doen afnemen. De snelheid waarmee dit gebeurt is in te stellen: (**F1** t/m max: **9**). **1**=snel , **9**=langzaam  
Commando: **F2 <ENTER>** Het volume neemt vrij snel af.  
Commando: **F9 <ENTER>** Volume neemt zeer langzaam af.
- +** - Met deze functie blader je vooruit in de muziek.  
Commando: **+**
- - Met deze functie blader je terug in de muziek.  
Commando: **-**
- 1** - Deze functie activeert zowel FM-PAC als MUZIEK MODULE (AUDIO) en worden als zodanig tegelijkertijd aangestuurd.  
Commando: **1 (standaard)**
- 2** - Deze functie activeert alleen het FM-PAC.  
Commando: **2**
- 3** - Deze functie activeert alleen de MUZIEK MODULE (AUDIO).  
Commando: **3**
- 6** - Deze functie zet de 'lopende' muziek in de PAUZE.  
Commando: **6**
- 7** - Deze functie heft de PAUZE weer op, muziek speelt verder waar het stilstond.  
Commando: **7**
- 8** - Deze functie stopt de muziek.  
Commando: **8**
- 9** - Deze functie start de muziek.  
Commando: **9**

**<SELECT>(xx)**

Een muziekstuk kiezen en spelen dat in het geheugen staat.

Commando: **<SELECT> 7 <ENTER>** Speelt muziekstuk 7 af, dit correspondeert altijd met het file nummer op disk, MUSIC7.MBK in dit geval.

# **MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS**

**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

## 6.3. ENKELE VOORBEELDEN

We gaan er in de komende voorbeelden van uit dat **PICT2** een afbeelding bevat en **PICT4** alleen tekst. **SUPERIMPOSE** en **GELUID** staan aan. De voorbeelden gaan logisch in elkaar over. Er zijn veel meer mogelijkheden denkbaar, dit is echter alleen bedoeld om een beetje feeling voor het programma te krijgen.

### 6.3.1. Tekst laten knippen

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>P2 &lt;ENTER&gt;</b>      | - Picture PICT2.PIC wordt geladen in achtergrond. (dit is b.v. een afbeelding).   |
| <b>9</b>                     | - Het laatst geselecteerde stuk muziek gaat spelen.   |
| <b>W12 &lt;ENTER&gt;</b>     | - D.m.v. WIPE12 wordt deze op de voorgrond geprojecteerd.   |
| <b>F1</b>                    | - Muziek volume fade out.   |
| <b>P4 &lt;ENTER&gt;</b>      | - Picture PICT4.PIC wordt in achtergrond geladen (dit is b.v. tekst).   |
| <b>T &lt;ENTER&gt;</b>       | - De tekst van PICT4 wordt op de voorgrond geprojecteerd met een willekeurige wipe, en gemerged met het al aanwezige beeld. |
| <b>P2 &lt;ENTER&gt;</b>      | - Picture PICT2.PIC wordt weer geladen.   |
| <b>SELECT7 &lt;ENTER&gt;</b> | - Muziek stuk 7 gaat spelen.  |
| <b>V (meerdere keren)</b>    | - De tekst zal nu op de aanwezige afbeelding gaan knippen.  |

### 6.3.2. Afbeelding achter tekst laten verdwijnen.

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>6</b>                 | - Muziek wordt in de pauze stand gezet.   |
| <b>P4 &lt;ENTER&gt;</b>  | - De tekst wordt weer in de achtergrond geladen.  |
| <b>7</b>                 | - Muziek speelt weer verder.  |
| <b>W16 &lt;ENTER&gt;</b> | - Het effect hiervan is dat de afbeelding waar de tekst op ligt achter de tekst langs weer verdwijnt. Alleen de tekst blijft nog staan. |

### 6.3.3. Enkele speciale effecten.

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>8</b>                  | - Muziek wordt gestopt.   |
| <b>P2 &lt;ENTER&gt;</b>   | - Picture PICT2.PIC wordt geladen.  |
| <b>W</b>                  | - Met willekeurige wipe op de voorgrond gezet.  |
| <b>P4 &lt;ENTER&gt;</b>   | - Picture PIC4.PIC wordt geladen in achtergrond.  |
| <b>+</b>                  | - Volgende muziek stuk speelt.  |
| <b>/</b>                  | - Geluid video gaat uit.  |
| <b>T3 &lt;ENTER&gt;</b>   | - Er wordt d.m.v. een merge wipe de tekst op het beeld geprojecteerd.   |
| <b>I</b>                  | - De afbeelding mengt zich nu met het lopende video beeld (bibbert enigszins) terwijl de tekst die ook op de afbeelding stond dit niet doet (staat stil). |
| <b>I</b>                  | - Het beeld is weer rustig.   |
| <b>B123 &lt;ENTER&gt;</b> | - De borderrand verandert in kleur123.  |
| <b>C0 &lt;ENTER&gt;</b>   | - Het beeld wordt gecleared in kleur123.  |
| <b>F4 &lt;ENTER&gt;</b>   | - Volume muziek gaat langzaam terug.  |
| <b>/</b>                  | - Video geluid gaat aan.  |
| <b>C14 &lt;ENTER&gt;</b>  | - Beeld wordt gecleared in kleur 0 d.m.v. clearwipe 14 en de Border verdwijnt automatisch weer. Video beeld is weer volledig zichtbaar.                   |



## MUSICAL WIPEs AND ANIMATIONS



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

### 6.3.4. Spelen met animaties in combinatie met pictures.

Op de EXTRA disk die is meegeleverd staat een animatie en een picture, **ANIM3** en **PICT3**, die bij elkaar horen. Door nu eerst de picture te laden en op de voorgrond te zetten, vervolgens de animatie te laden en deze zo op het beeld te positioneren, zodanig dat deze past in het plaatje, kun je ook pictures 'tot leven wekken' :

*voorbereiden:*

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>P3 &lt;ENTER&gt;</b>  | - Picture PICT3.PIC wordt van diskette gelezen en in achtergrond geplaatst. |
| <b>W25 &lt;ENTER&gt;</b> | - Plaatje wordt d.m.v. WIPE25 in beeld gebracht.                            |
| <b>A3 &lt;ENTER&gt;</b>  | - Animatie ANIM3.PIC wordt in achtergrond geplaatst.                        |
| <b>R3</b>                | - 3x3 animatie gaat lopen.  |
| <b>C</b>                 | - Centreert animatie op beeld. Animatie verschijnt op midden v.h. scherm.   |
|                          | - Dit is reeds bekend, normaal moet men dit eerst zelf uitzoeken.           |
| <b>&lt;ESC&gt;</b>       | - Animatie weer verlaten.   |

*Afspelen:*

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>P3 &lt;ENTER&gt;</b>               | - Picture 3 weer laden.                 |
| <b>W3 &lt;ENTER&gt;</b>               | - Wipe 3 haalt plaatje weer naar voren. |
| <b>A3 &lt;ENTER&gt;</b>               | - Animatie 3 laden.                     |
| <b>&lt;SELECT&gt; 5 &lt;ENTER&gt;</b> | - Muziekstuk 5 gaat spelen.             |
| <b>R3</b>                             | - Animatie loopt 'in' het plaatje.      |

Op de EXTRA diskette staan nog meer voorbeelden van animaties in combinatie met pictures.

Door op deze manier, zoals getoond in deze 4 voorbeelden, met beeld en geluid te manipuleren kun je tot vele effecten komen, zeker als je ook hiermee nog eens rekening houdt met de animaties, de tekst en de afbeeldingen die je maakt. Dit kan in hele aardige effecten resulteren tijdens het monteren van de film.





# MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

## 7. TIPS

- Zet alle soorten files op verschillende diskettes, de volgende soorten worden onderscheiden:  

<b>MUSICxx.MBM files</b>	Dit zijn de MOONBLASTER music files.
<b>MUSICxx.MBK files</b>	Dit zijn de MOONBLASTER KIT files.
<b>PICTxx.PIC files</b>	Dit zijn de PICTURE files.
<b>ANIMxx.PIC files</b>	Dit zijn de ANIMATIE files.
- Zorg ervoor dat de MUZIEK FILES en KIT files, indien nodig, altijd met elkaar qua nummering corresponderen. Dit geldt ook voor animaties die bij bepaalde pictures horen.
- Zet een scenario op waarin in goed duidelijk wordt welk plaatje op welk moment nodig is en welke muziek daarbij gewenst is al of niet.
- Indien men gebruik maakt van **MOONBLASTER 1.4 of 1.3** om muziek te schrijven die in **MUSICAL WIPES** gebruikt moet worden, dan moet je er om denken dat je de muziekstukken in **USER MODE** saved, anders zal de muziek niet werken in het programma. Indien het resultaat **groter dan ± 8.400 Kb.** is, dan kan dit het programma 'opblazen'. Dus houdt hier rekening mee. Eventueel in volgend release opgelost. De praktijk leert dat **99%** van alle bestaande muziek hier ruim onder valt.
- Typ de commando's niet te snel in, de getypte tekst wordt niet zichtbaar op het scherm, dit voorkomt hinderlijke fouten.
- Experimenteer eerst eens met de vele mogelijkheden die dit pakket biedt, voordat je met de montage begint, lees ook vooral eerst eens goed de handleiding. Alleen door oefening leer je de verschillende mogelijkheden in de juiste combinatie te gebruiken.
- Eén van de meest geschikte tekenpakketten die je ter ondersteuning zou kunnen gebruiken is **FINAL VIDEO GRAPHICS** en om fraaie teksten te kunnen produceren daarnaast **GRAPHICS EDITOR** of **HALOS** van SONY. Voor screen 12 de speciale versie van **DOOZLE** die geschikt gemaakt is voor de SONY digitizer.
- Alle load opdrachten hebben tot gevolg dat de muziek direct gestopt wordt, houdt er dus rekening mee dat, indien men b.v. een picture wil laden in het achtergrond-videogeheugen, men van te voren de muziek laat wegfaden of op dat moment geen muziek heeft lopen.
- Indien men om een of andere reden 'vast' zit in het programma dan kan men de volgende checklist aflopen om dit te verhelpen:
  - Type **I**, daarna proberen met + andere muziek te selecteren.
  - Type **V**, daarna idem..
  - Type **S**, daarna idem..
  - Type **<ESC>**, daarna idem..
  - Type **<SPATIE>**, daarna idem..
  - Type **<ENTER>**, daarna idem.

Als bij een van voornoemde mogelijkheden de muziek werd verwisseld, betekend dat dat men teruggekeerd is in de commando mode.

Deze problemen kunnen ontstaan doordat men te snel typt of doordat een toets niet goed funktioneerde, of men heeft de handleiding niet goed gelezen.



# MUSICAL WIPEs AND ANIMATIONS



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

## 8. TOEKOMSTIGE RELEASES

- Meer Wipe mogelijkheden.
- Beeldscrolling, alleen MSX2+.
- Batch interface.

## 9. MET DANK AAN

<b>MOONSOFT:</b>	Voor de geweldig werkende MOONBLASTER replay routine 1.4.
<b>Johan Mulder:</b>	Voor de verzorging van het muzikale gedeelte.
<b>Leo Berghuis:</b>	Voor de graphics en animaties.
<b>Wichel Velleman: (Velli Video)</b>	Voor de technische ondersteuning.
<b>Carla Berghuis:</b>	Voor de koffie, de koek en het getoonde geduld.



### N.B.

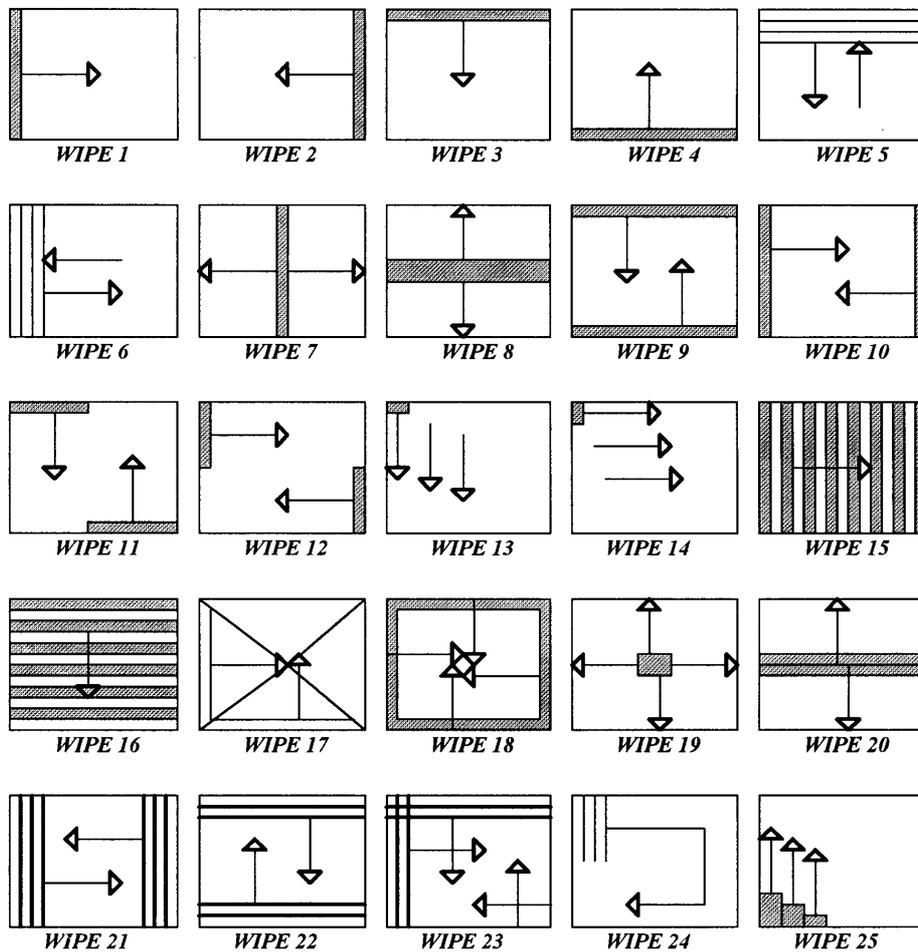
Het programma is met grote zorg ontworpen, gecodeerd en uitgetest. Mocht er desondanks nog een onvolkomenheid in zitten dan wordt dat ten zeerste betreurd. Er wordt uiteraard reeds aan een opvolger gewerkt (V2.0) hierin zou(den) deze bug(s) verwerkt moeten worden, dus mocht men tegen een bug aanlopen laat mij dit dan even weten.


**MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS**
  
**FOR VIDEO** **V1.0 HB-SOFT '93**

**10. APPENDIX A**

**10.1. WIPE OVERZICHT:**

Dit overzicht geldt voor alle WIPE functies in het programma: W(xx); T(xx); X(xx); G(xx); C(xx).  
 Er wordt altijd gerekend vanaf WIPE1, dus als er een functie is met 10 WIPE mogelijkheden, dan worden WIPE 1 t/m. 10 bedoeld.





# MUSICAL WIPES AND ANIMATIONS



**FOR VIDEO**

**V1.0 HB-SOFT 93**

## 11. INDEX

\*           \*, 4; 6; 7; 8

+           +, 4; 6; 8; 9

-           -, 4; 6; 8; 9

·           ., 4; 6; 7; 8

/           /, 4; 6; 7; 8

<           <CURSOR>, 4  
             <ESC>, 8  
             <F1>, 4; 5; 7; 8  
             <F2>, 4; 5; 7; 8  
             <SELECT>(xx), 4; 9  
             <SPATIE>, 8

1           1, 4; 9

2           2, 4; 9

3           3, 4; 9

6           6, 4; 6; 8; 9

7           7, 4; 6; 8; 9

8           8, 4; 6; 8; 9

9           9, 4; 6; 8

A           A(xx), 4; 7  
             ANIM1.PIC, 7

B           B(xxx), 4; 7

C           C, 6; 8  
             C(xx), 4; 6; 14  
             CURSOR TOETSEN, 8  
             CURSORS, 7

D           D, 7

F           F, 6; 8  
             F(x), 4; 9  
             FM-PAK(C), 3

G           G(xx), 4; 5; 14

H           H(x), 4; 5  
             HB, 5  
             HI, 5  
             HM, 5

I           I, 4; 6  
             INSTALL, 3

K           K(xx), 4; 8

L           L, 8

M           M(xx), 4; 8  
             MOONBLASTER 1.4, 3  
             MUSIC1.MBM, 8  
             MUSICx.MBK, 8  
             MUZIEK MODULE, 3

P           P, 6  
             P(xx), 4; 5  
             PHILIPS NMS-8280, 2  
             PICT1.PIC, 5

Q           Q(x), 4; 6

R           R, 7  
             R(x), 4; 7

S           S, 8  
             S(xx), 4; 7  
             SONY HB G900P/D, 2

T           T(xx), 4; 5; 14

U           U, 7

V           V, 4; 6

W           W(xx), 4; 5; 14

X           X(xx), 4; 6; 14