

# Cours Lola, cours...

*Animations sur Oric par André C.*

## A) L'état des lieux

La conversion d'images au format HIRES remonte au tout début de l'Oric. Les premières techniques utilisées étaient très artisanales, pas du tout automatisées et cantonnées aux images noir et blanc. Les niveaux de gris étaient obtenus par mélange de pixels noirs et blanc. Malgré tout de belles images ont fait l'admiration de tout un chacun. Peu à peu, des programmes plus performants sont apparus.

Plusieurs techniques ont été utilisées :

1) En mode TEXT, l'animation est basée soit sur l'affichage d'un ou plusieurs caractères pré-redéfinis, soit sur l'affichage fixe d'un ou plusieurs caractères, mais dont la redéfinition est modifiée "au vol". Dans le cas d'un seul caractère, l'animation est très rapide (voir par exemple Metromov de Simon G., CEO-mag n°132, 133 et 134). Evidemment, la vitesse diminue avec le nombre de caractères et/ou de redéfinitions, même lorsqu'on programme en langage machine.

2) En mode HIRES, l'animation est basée, sur l'affichage d'une série d'images (portions d'écran ou écrans entiers). La première difficulté est de disposer d'une série d'images. Sauf si vous êtes un artiste, le plus simple est de partir d'images existantes, de les réduire au format 240x200 pixels puis de convertir ces images au format HIRES. Par exemple, Dominique P. (voir les CEO-mags n° 178, 179, 181 et 182) a utilisé des Gif animés qu'il a convertis à l'aide de PictConv de Mickaël P. Toutefois la RAM de l'Oric ne peut contenir que quelques images, même si ce ne sont que des portions d'écran et même si on les compresse/décompresse. Pour gérer un nombre un peu plus élevé d'images, on est donc amené à charger des fichiers à partir d'une disquette et ceci est forcément lent. Quoi qu'on fasse, la durée totale de l'animation est donc inévitablement limitée.

3) Toujours en mode HIRES, quelques programmeurs de génie ont réalisé des miracles à base de scrolling et de sprites. Si ce n'est déjà fait, admirez par exemple le fameux " Doggy " d'Eric Chahi & Rémi Grouzelle édité par Loricels. Il serait intéressant d'en faire le " reverse engineering ", si le cœur vous en dit...

## B) L'origine de mes images



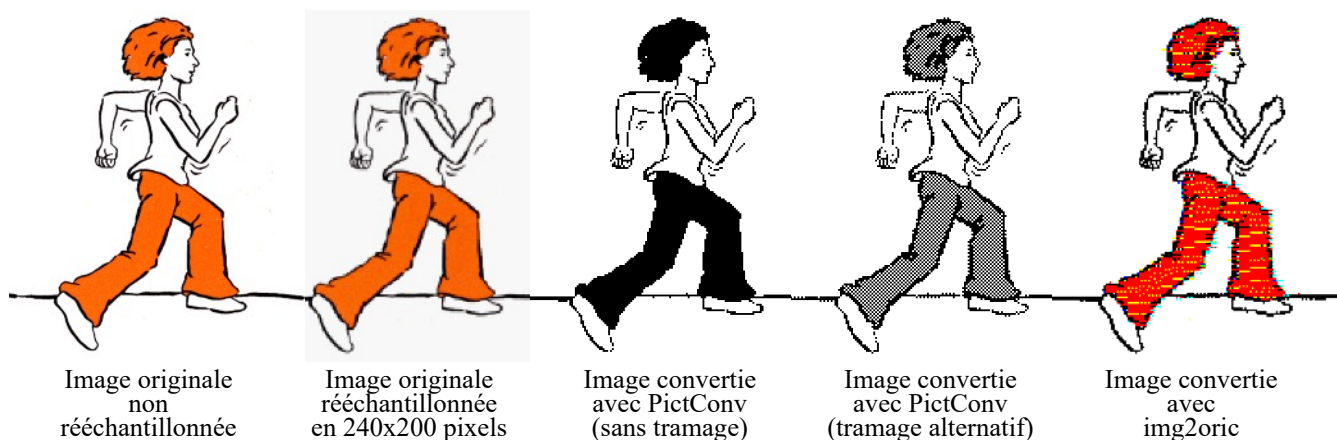
Dans les années 80, j'ai emprunté à ma nièce un petit carnet d'une douzaine de pages, intitulé "Lola rennt" (Lola court). C'était un truc pour les gosses, sans nom d'auteur, ni copyright. En faisant défiler les pages, on pouvait voir courir la joggeuse Lola. J'avais photographié les images de ce petit fascicule, dans l'idée de faire courir Lola sur mon Oric.

Les années ont passé, le répertoire "Lola rennt" a survécu à tous les plantages de mes ordinateurs successifs mais j'ai enfin pu réaliser ce projet vieux de 40 ans. Hélas j'ai mis plus de temps que prévu pour finaliser ce projet et j'ai loupé l'anniversaire des 40 ans de l'Oric-1. Pas grave, ce sera pour les 40 ans de l'Atmos.

Mes ambitions étant très modestes et ayant eu la paresse de développer une nouvelle technique, je me

suis placé dans la lignée des animations produites par Simon G. dans les années 90. C'était aussi l'occasion de rendre hommage à Simon car son procédé est remarquablement efficace, en dépit de sa simplicité.

C'était aussi l'occasion de voir ce qu'il est possible de faire avec PictConv de Mickaël P. et Img2oric de Sam Hocevar. Le programme résultant, "Cours Lola, cours..." n'est donc pas novateur, mais purement sentimental.



### C) Le travail effectué

La phase préliminaire a consisté, comme de bien entendu, à numériser mes photos argentiques, à les recadrer correctement, à les réduire au format 240x200 pixels et à les sauver au format BMP. Rien de bien compliqué.

J'ai ensuite mouliné ces images avec PictConv en testant les différents paramètres disponibles.

Ce sont les combinaisons -f0 (sortie monochrome), -o1 (output tape format sans loader) et -d0 (sans tramage) ou -d1 (tramage alternatif) qui ont donné les meilleurs résultats, compte tenu des caractéristiques de mes images. Le paramètre -f6 (couleur, méthode de Sam Hocevar) a donné des résultats très intéressants. Mais pour rendre hommage à Sam, j'ai préféré utiliser directement son programme Img2oric.

### D) Les résultats

Trois disquettes sont issues de ce travail :

- Lola-P0.dsk (exploitant PictConv avec les paramètres -f0 -o1 et -d0)
- Lola-P1.dsk (exploitant PictConv avec les paramètres -f0 -o1 et -d1)
- Lola-SH.dsk (exploitant Img2oric de Sam Hocevar)

Elles sont jointes à cet article et si cela vous tente, vous pourrez regarder Lola courir (chaque animation dure environ 20 s). Soyez indulgents, c'est de l'animation sur Oric...

Les disquettes de Lola sont utilisables sur Oric-1 et sur Atmos physiques, ainsi qu'avec Euphoric ou Oricutron. Notez, comme Simon l'avait signalé, qu'à partir d'un disque dur (c'est-à-dire avec un émulateur) l'animation est plus rapide (environ 2 fois) qu'à partir d'un lecteur de disquette (Oric réel). De plus avec un émulateur, il est possible d'augmenter un peu la fréquence. Mais l'animation devient illisible au-delà de 4 Mhz.

Enfin, la conversion des BMP a engendré quelques petits défauts, notamment des "effets de bord" (la conversion est imparfaite à proximité du bord de l'image). J'ai donc été amené à développer EDIHRS (pour **EDI**teur d'écrans **HiReS**), un programme qui permet d'effectuer de petites corrections. Attention, ce n'est pas Photoshop ou Gimp : Les possibilités sont très limitées. Ce programme fera prochainement l'objet d'un autre article.

PS. Le thriller "Cours, Lola, cours" réalisé par Tom Tykwer en 1998 est très postérieur au fascicule "Lola run" que j'ai utilisé. Je ne sais pas si ces deux Lola ont la même origine. Si vous avez des infos, faites m'en profiter.

