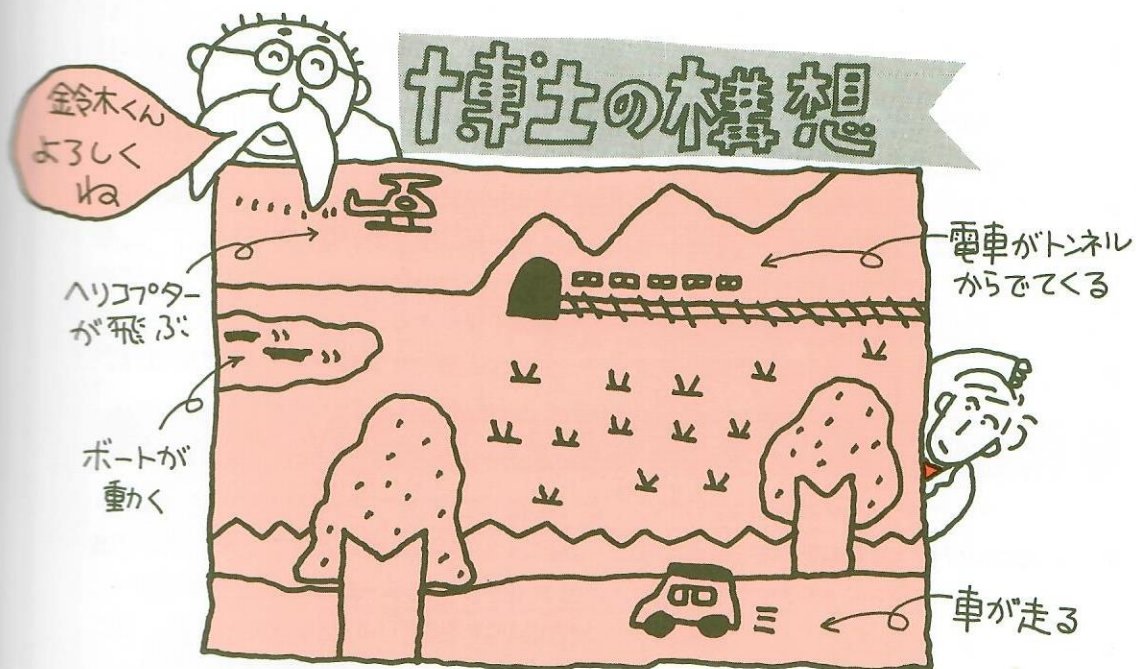


ところが、買ってきたのはいいけれどこの
びゅう太のどこをどうやって、絵を描いたり
絵を動かしたりするのか……博士にはさっぱ
り解りません。そこで、博士は下のような絵

を鈴木くんに作らせることにしました。いつ
もそうなのです。ライオネル博士は「こうし
たい」だけ考えて、あとは助手の鈴木くんま
かせなのです。



鈴木くんにしてもこんなのは初めてです。
そこはかしこい鈴木くん。とにかく説明書を見
ながら挑戦してみましょう。



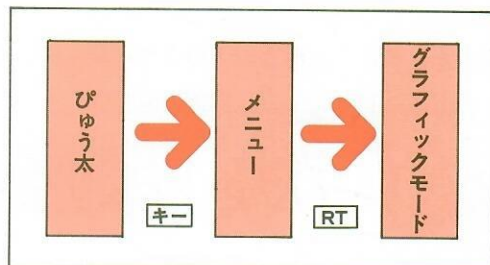
ぴゅう太のしくみを覚えよう

グラフィックモードで絵を描くのだ

どこをどう操作したらいいのか知らなければ話は始まりません。まず、鈴木くんはどうやってぴゅう太をあやつればよいのか、さっそく勉強しています。

テレビとぴゅう太をつなげて、スイッチをONにします。どのキーでも1個だけ押すとメニュー画面が現われます。

ここで、 が“GRAPHIC”をさしていたらそのまま **RT**（リターンキー）を押します。これで、グラフィックモードになりました。グラフィックモードの中でもいくつ



かのモードに分かれています。これは、絵を描くモード、絵を動かすためのプログラムを作るモードというように、目的のモードに切り換えて使います。ぴゅう太ではこれらのモードをまとめてサブモードと呼んでいます。

サブモードの切り換え

メニューからグラフィックモードにしたときに始めに現われるのが背景作成モードです。ここで、**MOD**（モードキー）を押すごとにモードが切り換わります。

背景アニメ出力モードのときに **MON**（モニターキー）を押すと、モニターが呼び出されます。モニターからモニターコマンド（GBASやSTEPなど）を入力します。モニターコマンドの後には **RT** を押します。

ぴゅう太の手順

1	2	3	4	5	6
背景を描く。	アニメを描く。	背景・アニメを修正する。	プログラムを入力する。	プログラムを修正する。	実行する。
					
背景作成モード	アニメ作成モード	背景作成モード アニメ作成モード	GBAS	STEP EDIT	GRUN

さあ、次のページからいよいよ絵を描き始めます。

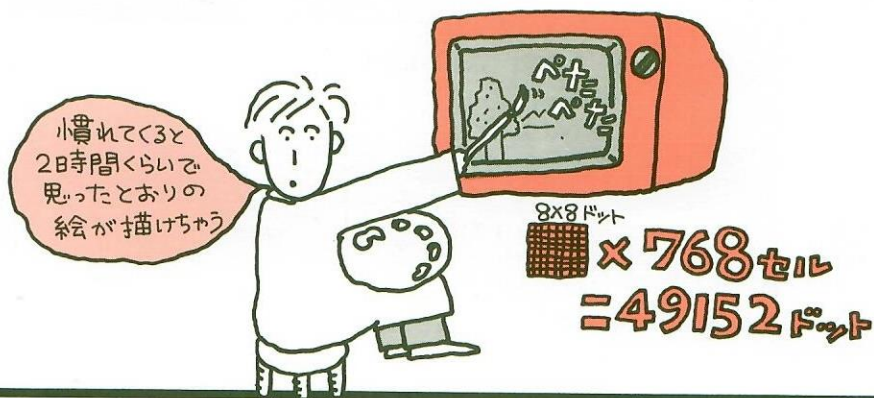
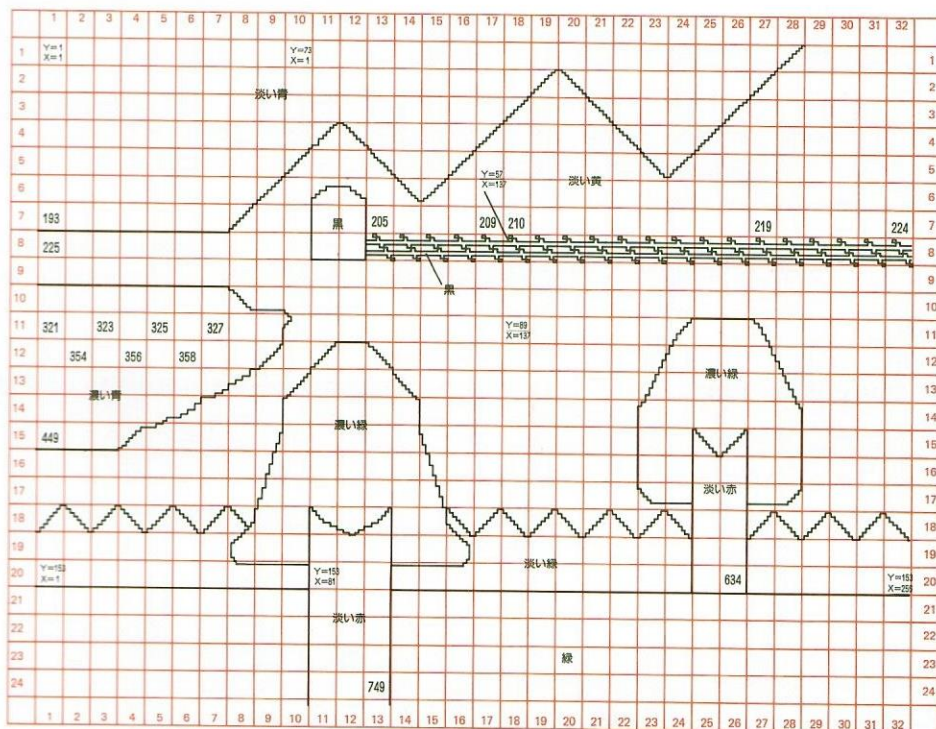


背景を描いてみよう

マトリックスシートで画面を設計

「空は淡い青」「トンネルや線路は黒」……
 というように画面のどの部分を何色にするの
 かを、付録のマトリックスシートで設計して
 おくと便利です。

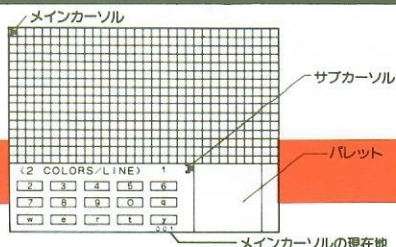
鈴木くんは、博士からチョーダイした例の
 絵を下のようにマトリックスシートに描いて
 みました。



背景を描いてみよう

背景作成モード

メニューからグラフィックモード (GRAPHIC) を選ぶと、すぐに背景作成モードとなり、画面は右上のような状態になります。



●カラーキーとカラー

/ 1 ...透明	0 2 ...黒	# 3 ...灰色	\$ 4 ...白
% 5 ...淡い黄	& 6 ...黄	1 7 ...淡い緑	(8 ...緑
) 9 ...濃い緑	= 0 ...淡い赤	Q ...赤	W ...濃い赤
E ...紫	R ...淡い青	T ...青	Y ...濃い青

★サンプルカラー

サンプルカラーのキー (カラーキー) を押してそのキーの色をつける。たとえば [1] なら透明、[Y] を押して濃い青という具合。

★メインカーソル(セルに ➡ があるとき)

[↑][↓][←][→] (カーソルキー) を押すと ➡ (カーソル) が上下左右に動き回る。

★サブカーソル(パレット ➡ があるとき)

[スペース] (スペースキー) を押すと ➡ がパレットのところにくる。このとき、カラーキーを押すと色がつく。もう1度 [スペース] を押すとメインカーソルに戻る。動かすにはやっぱり、[↑][↓][←][→] を使う。

★セル番号

メインカーソルの現在位置を知らせるセル番号。くわしくは取扱説明書の6頁を参照。

★パレット

セルの拡大図みたいなもの。➡ がパレットの外にいたときはその位置のよこ1列に、パレットの中にいたときはその位置1マス (1ドット) に、それぞれ色がつく。

5

主

セル1行には2色までの色をつけることができる。たての1列は何色でもOK。

描き方(セル1個分)

	1 [スペース] を押して ➡ をパレットにもってくる。	2 カラーキーを押す。	3 1列、カラーキーの色がつく。
4 [↑][↓][←][→] なら色がつかないで ➡ が進む。	5 パレットの中でカラーキーを押すと1マスだけ色がつく。	6 何回でもぬりかえができる。	7 [スペース] を押すとメインカーソルに戻る。




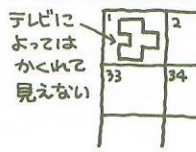
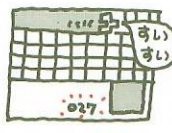
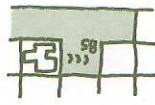


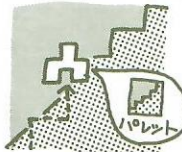

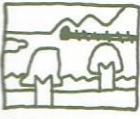
RT でパレットの色をどんどんうつしてい
く。

「うひゃあ、1個ずつセルをぬっていくん
じゃたいへんだあ」と鈴木くんは思わずさけ
んでしまいました。なにしろセルの数は 768

ですよ。でも、ご安心を。 **↵** をメインカー
ソルに戻したら、あとは **RT** を押すだけで
パレットの色がセルの色に変わっていきます。

「なるほど、これなら便利」とホッとした
鈴木くん。

描き方(マトリックスシートを見ながら)

<p>1 セル番号 1 を淡い青にぬりつづす。</p> 	<p>2 → で ↵ を右向にする。</p> 	<p>3 セル番号が27になるまで RT を押し続ける。</p> 	<p>4 ↓ と ← で ↵ を58に もってきて RT。</p> 
<p>5 山の部分も気にしない。</p> 	<p>6 空ができた次は山。</p> 	<p>7 山の斜めの部分などはあとから直す。</p> 	<p>8 同様に遠くのものから近くのものへと描いていく。</p> 
<p>9 で完成。</p> 	<p>描いてる途中、↵ が下のほうにいくと画面は、 から になる。つまり、画面いっぱい に絵を描くうえでジャマにならないように、ちゃ んと上下にパレットが移動するのネ。でも、パレ ットの位置が変わるとパレットが 灰色 になっ てしまうから、そのまま RT を押すとセルは 灰色 になってしまうのでした。 気をつけましょう。</p> 