

JANVIER

JLuc FAUBERT

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> JANVIER	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	JLuc FAUBERT	August 19, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	JANVIER	1
1.1	JANVIER 1996	1
1.2	News Internationales (01-86)	2
1.3	Petro Tyschtschenko : Discours à Cologne (01-86)	2
1.4	Schmitt : Allocution à Cologne (01-86)	3
1.5	Gilles Bourdin : annonces à l'Amiga Expo de Paris (01-86)	4
1.6	Kittel : Amiga CHRP (01-86)	4
1.7	Nucleus : Serveur ARexx pour VLab Moviestop (01-86)	5
1.8	Amiga en Australie (01-86)	5
1.9	Amiga en Espagne (01-86)	5
1.10	Photos numériques (01-86)	5
1.11	Actualité FRANCE (01-86)	6
1.12	Synthèse vocale française (01-86)	6
1.13	Un serveur Réseau A+ (01-86)	6
1.14	Personal Paint 6.4 (01-86)	7
1.15	Domotique en shareware (01-86)	7
1.16	GoldEd devient 100% commercial (01-86)	8
1.17	TurboCalc chez Quartz (01-86)	8
1.18	I-Glasses (01-86)	8
1.19	Les petits potins de Ramses (01-86)	8
1.20	Actualité ALLEMAGNE (01-86)	9
1.21	De l'espoir plein les RAMs ! (01-86)	9
1.22	Littérature (01-86)	10
1.23	Tapis en granit ! (01-86)	10
1.24	Moniteur ViewSonic V17GA (01-86)	10
1.25	IDEK MF-8617 17 pouces (01-86)	10
1.26	DU FOURIER DANS VOS CONVOLUTIONS (01-86)	11
1.27	TRIOLINK (01-86)	11
1.28	ArtOfNoise (01-86)	11
1.29	INFINITIV (01-86)	11

1.30	DataChrome 1.0 (01-86)	11
1.31	CD-Rom NOUVEAU CONCEPT (01-86)	12
1.32	Tests allemands (01-86)	12
1.33	HP LASERJET 5 MP (01-86)	12
1.34	DIABOLO BACKUP PROFESSIONAL (01-86)	13
1.35	REFLECTIONS 3.0 (01-86)	13
1.36	VIEWSONIC V17GS (01-86)	13
1.37	HP SCANJET 3C (01-86)	13
1.38	PICTURE MANAGER PROFESSIONAL (01-86)	13
1.39	MONUMENT DESIGNER 2.0 (01-86)	14
1.40	ACIVE 288UF (01-86)	14
1.41	ZYXEL 2864 (I)D (01-86)	14
1.42	AMIGA M1438S (01-86)	14
1.43	TOSHIBA XM-3701 (01-86)	15
1.44	TURBOPRINT PROFESSIONAL 4.0 (01-86)	15
1.45	CHORUS V1.9 (01-86)	15
1.46	MAIN ACTOR BROADCAST (01-86)	15
1.47	EZ 135 (01-86)	15
1.48	SX 32 (01-86)	16
1.49	Syquest EZ 135 (01-86)	16
1.50	Moniteur 1438S (01-86)	17
1.51	Storm C++ (01-86)	18
1.52	MUI 3.0 (01-86)	19
1.53	ProVector 3.0 (01-86)	20
1.54	Windows 95 (01-86)	23
1.55	News Vidéo (01-86)	26
1.56	AMIGA (01-86)	26
1.57	EDIT PLUG (01-86)	26
1.58	SUPER CUT (01-86)	27
1.59	TAKE II (01-86)	27
1.60	VIDEO GRAND PUBLIC (01-86)	27
1.61	Camlink (01-86)	27
1.62	Sharp (01-86)	28
1.63	Samsung (01-86)	28
1.64	CASIO (01-86)	28
1.65	VIDEO INSTITUTIONNELLE (01-86)	28
1.66	SONY (01-86)	28
1.67	ELMO (01-86)	29
1.68	AUDIO SUD XLR (01-86)	29

1.69	RUSH MUSIC (01-86)	29
1.70	BRUIT DE COULOIR (01-86)	29
1.71	Main Actor Broadcast (01-86)	30
1.72	Amiga, comescope et création (01-86)	31
1.73	Scriptit & Vidéo Director (01-86)	34
1.74	Rubrique Internet (01-86)	35
1.75	LightWave en pratique (01-86)	37
1.76	Dessin Animé (01-86)	39
1.77	Radio Amiga (01-86)	41
1.78	Power PC (01-86)	43
1.79	Montage (01-86)	45
1.80	EuroScène 2 (01-86)	46
1.81	ASM (01-86)	46
1.82	Langage C (01-86)	51
1.83	Amiga E (01-86)	56
1.84	CD Fresh Fish Vol 10 (01-86)	59
1.85	DPAT 110 à 112 (01-86)	62
1.86	Malédiction v3.01 (DPAT 110 / 01-86)	63
1.87	AnimInWindow v0.4 (DPAT 111 / 01-86)	63
1.88	AppReplaceIcon v0.7 (DPAT 111 / 01-86)	63
1.89	CardSetForMarryamPic (DPAT 111 / 01-86)	63
1.90	DemoBallsWindows (DPAT 111 / 01-86)	63
1.91	LittleSnake (DPAT 111 / 01-86)	64
1.92	MPLS Patch v1.3 DEMO (DPAT 112 / 01-86)	64
1.93	R.D.V. v1.3 (DPAT 112 / 01-86)	64
1.94	ReadRDB v0.2 (DPAT 112 / 01-86)	64
1.95	Tower Of Hanoi (DPAT 112 / 01-86)	64
1.96	DEMOS (01-86)	65

Chapter 1

JANVIER

1.1 JANVIER 1996

JANVIER 1996 n°86

;-) Recherche par mot-clé

[News Internationales \(01-86\)](#)

[Actualité FRANCE \(01-86\)](#)

[Actualité ALLEMAGNE \(01-86\)](#)

Tests Hardware

[Syquest EZ 135 \(01-86\)](#)

[Moniteur 1438S \(01-86\)](#)

Tests Software

[Storm C++ \(01-86\)](#)

[MUI 3.0 \(01-86\)](#)

[ProVector 3.0 \(01-86\)](#)

[Windows 95 \(01-86\)](#)

Vidéo Numérique

[News Vidéo \(01-86\)](#)

[Main Actor Broadcast \(01-86\)](#)

[Amiga, comescope et création \(01-86\)](#)

[Script & Vidéo Director \(01-86\)](#)

Série

[Rubrique Internet \(01-86\)](#)

[LightWave en pratique \(01-86\)](#)

[Dessin Animé \(01-86\)](#)

[Radio Amiga \(01-86\)](#)

Spécial

[Power PC \(01-86\)](#)

Montage (01-86)

EuroScène 2 (01-86)

Programmation

ASM (01-86)

Langage C (01-86)

Amiga E (01-86)

Amiga DP

CD Fresh Fish Vol 10 (01-86)

DPAT 110 à 112 (01-86)

DEMOS (01-86)

1.2 News Internationales (01-86)

NEWS INTERNATIONALES

Petro Tyschtschenko : Discours à Cologne (01-86)

Schmitt : Allocution à Cologne (01-86)

Gilles Bourdin : annonces à l'Amiga Expo de Paris (01-86)

Kittel : Amiga CHRP (01-86)

Nucleus : Serveur ARexx pour VLab Moviestop (01-86)

Reportage Amiga Expo dans notre prochain numéro

(un avant goût en photos)

Amiga en Australie (01-86)

Amiga en Espagne (01-86)

Photos numériques (01-86)

1.3 Petro Tyschtschenko : Discours à Cologne (01-86)

AT prévoit de vendre 400 000 Amiga en 1996

Petro Tyschtschenko a donné quelques informations intéressantes supplémentaires dans son discours à Cologne pendant l'expo en novembre:

"Le premier A4000T est sorti d'usine à Philadelphie le 31 octobre. Amiga est devenu une entreprise allemande qui possède non seulement son propre système, mais encore une technologie informatique autonome.

Que faisons-nous pour le futur ?

"Notre Power Amiga doit enrichir le monde de l'ordinateur. Un processeur puissant comme le PowerPC, en combinaison avec notre OS super-efficace, va s'imposer. Début 1997, devrait arriver sur le marché le premier Power Amiga. Jusque là, les développeurs et les constructeurs de périphériques ont le temps de se préparer au nouveau standard. Pour cela, nous allons assurer un soutien étendu. Nous désirons ainsi renforcer le choix de logiciels autour de l'Amiga.

"Grâce à l'aide de notre partenaire stratégique Motorola, nous sommes assurés d'atteindre cette barre haut-placée.

"Cette année, nous avons planifié 80000 A1200, 6000 A4000T, et 14000 moniteurs. Cela représente un chiffre d'affaires de 80 millions de DM. Pour 1996, notre prévision est de 300 millions de DM. Nous voulons vendre 400000 Amiga, 100000 moniteurs et 50000 lecteurs de CD ROM. En outre, le set-top box est en cours de réalisation et devrait être présenté en 1996."

(Ed: les chiffres de production estimée pour 1995 sont à la baisse par rapport aux estimations initiales de 25000 A4000T et 100000 A1200. Gilles Bourdin de AT nous affirme que cette baisse est due uniquement aux retards de production).

1.4 Schmitt : Allocution à Cologne (01-86)

Schmitt

"Nous n'avons pas acheté l'Amiga pour Noël!"

Dans une allocution en présence des développeurs européens à l'expo de Cologne, le PDG d'Escom, Manfred Schmitt, a fait le tour des événements écoulés depuis son achat de l'Amiga aux enchères à New York en avril.

Amiga Technologies compte quarante personnes (NDLR: le chiffre un mois plus tard est de cinquante personnes, d'après Gilles Bourdin) et les produits Amiga sont actuellement distribués dans vingt pays. Schmitt a félicité Petro Tyschtschenko et son équipe pour cet exploit.

"Nous savons tous que l'Amiga est un ordinateur épatant. Mais ce n'est pas simplement un ordinateur, c'est une institution, avec les groupements d'utilisateurs, une communauté, des fans et même les "Amiga-lovers"... Habituellement, dans le monde informatique, quand le produit phare disparaît le marché s'effondre immédiatement. L'Amiga était absent pendant un an et demi mais le marché, même s'il s'est un peu rétréci, était encore là et encore significatif. C'est remarquable. C'est une confirmation de la qualité du concept Amiga et de la fidélité des utilisateurs.

Nos concurrents nous sous-estiment

"Je crois que certains de nos concurrents sous-estiment la puissance et le potentiel de ce qui est représenté par le nom Amiga. Nous ne le sous-estimons pas. Nous savons parfaitement ce que nous avons, et croyez-moi, nous allons en faire quelque chose!"

"L'Amiga n'est pas seulement privilégié par sa communauté d'utilisateurs, il a également l'une des meilleures bases développeurs. Les logiciels du domaine public et shareware sur Amiga sont meilleurs et la quantité disponible n'a pas son égal sur d'autres plate-formes. Le support développeur est l'une de nos priorités principales. Il sera surtout disponible en forme de services connectés via les pages Web ou les serveurs FTP. Nous voulons simplifier au maximum les procédures de certification.

"Nous avons établi des contacts avec les sociétés d'édition de logiciels pour s'assurer que leur développement Amiga se reprend. Nous allons également contacter des éditeurs non-Amiga.

"Depuis que nous avons démarré l'opération Amiga, il y a eu plusieurs rumeurs concernant nos projets futurs. L'un d'eux racontait que l'Amiga n'était qu'un coup rapide pour la saison de Noël. C'est un rêve de la concurrence!"

Amiga n'est pas un projet à court terme, mais un élément dans notre stratégie multimédia. Pour donner à l'Amiga l'avenir qu'il mérite, comme plate-forme majeur pour la multimédia, vidéo, et applications 3D, nous allons étendre le système avec le processeur PowerPC l'année prochaine.

La force de l'OS

"Le choix de PowerPC était fait pour sa vitesse et aussi parce que c'est actuellement le seul processeur RISC couramment utilisé dans les ordinateurs personnels. Ceci est une assurance que les quantités dont on aura besoin seront disponibles à un prix attractif sur un marché de mass.

"Amiga OS est la véritable force de la plate-forme sur laquelle il tourne. Nous sommes conscients que nous avons un système d'exploitation pourvu d'une véritable capacité de travail en multi-tâches dès le début, sans besoin des quantités excessives de mémoire qu'infligent les autres. C'est là la raison pour laquelle nous allons nous concentrer sur l'amélioration de l'AmigaDos et son portage sur d'autres processeurs. C'est la meilleure façon d'élargir la base installée et de capturer des parts de marché sur Windows et Macintosh.

"L'implémentation du processeur PowerPC sera le premier pas dans cette voie. Plus tard, ce processeur remplacera les circuits 68000 dans toute la gamme. Ceci est possible grâce à la gamme des versions fournies par Motorola, du 602 jusqu'au 604.

Communication

"Multimédia ne veut pas dire seulement son et animation, mais également communication. Nous allons utiliser la technologie Amiga pour fournir des solutions réseau d'un très bon rapport prix-performance. Ceux-ci peuvent être commercialisés sous forme de set-top box ou comme ordinateurs Amiga équipés du logiciel et du matériel nécessaire. (NDLR: Gilles Bourdin promet un package Internet pour janvier. Il comportera un Amiga 1200, modem PCMCIA et logiciels pré-installés. La vitesse du modem sera de 14.4 ou 28.8kbauds et le prix sera entre 1000 et 1500DM en Allemagne. On ne sait pas si la partie modem-logiciels sera vendue séparément pour ceux qui ont déjà un Amiga).

Mr Schmitt a conclu: "Actuellement le marché de l'ordinateur est largement occupé par les plate-formes Intel et MicroSoft. Nous pensons que cette combinaison n'est pas satisfaisante pour toutes les utilisations. Il y a un fort marché pour l'ordinateur

familial en dessous de 1000DM (3500FF). Pour surfer l'internet, dépenser 2500DM (8750FF) pour un PC n'est pas ce que j'appellerais une solution orientée vers la famille. Indubitablement, ce sont des segments du marché où l'Amiga 1200 peut être plus compétitif."

1.5 Gilles Bourdin : annonces à l'Amiga Expo de Paris (01-86)

Lecteurs HD pour les Amiga 1300

Dans une session de questions-réponses à l'Amiga Expo de Paris, Gilles Bourdin, porte-parole d'Amiga Technologies, a donné la liste des prochaines productions de chez AT.

* les moniteurs 17 pouces et 15 pouces multi-synchrones, qui seront capables d'afficher tous les modes de l'Amiga, seront disponibles peu après le Cebit expo en Allemagne en Mars, où ils seront exposés.

* le nouvel Amiga 1300 (souvent appelé le 1200+), avec un chipset modifié pour permettre de contrôler les lecteurs HD standards. Ces lecteurs seront l'une des innovations de la machine, d'autres étant un processeur plus rapide et la possibilité de rajouter de la RAM directement sur la carte mère. Cette nouvelle carte mère sera de technologie récente par contraste avec la technologie de fabrication vieillissante et coûteuse des actuels Amiga.

* la prochaine version de l'OS sera pour les PowerAmiga, disponible avec les premières machines PowerAmiga, début 1997,

* Un chipset spécifique Amiga sera une caractéristique de base de tous les Amiga à venir. Ceci n'empêchera pas la possibilité d'utiliser une carte graphique sur bus PCI.

En réponse à d'autres questions, Gilles Bourdin a également confirmé:

* que l'actuel Amiga 4000T n'aura pas de lecteur HD, le fabricant des lecteurs HD Amiga n'ayant plus la possibilité de les fabriquer, et le lancement d'une série spéciale étant trop coûteuse. Les possesseurs de ces machines seront obligés d'acheter un lecteur HD s'ils en ont absolument besoin, plusieurs modèles étant disponibles chez les fabricants de périphériques.

* qu'à partir de l'année prochaine, Amiga Technologies débutera une campagne publicitaire pour l'Amiga dans les journaux PC en France, en Allemagne et ailleurs.

* qu'une conférence internationale de développeurs aura lieu en Allemagne bientôt, probablement en février.

* que Amiga Technologies trouve parfaitement normal les marges de son distributeur en France, Innelec.

* que la société Apple a annoncé à une conférence de presse qu'elle avait l'intention de porter son système d'animation Quick-Time sur Amiga.

(Ed: Escom passe actuellement des publicités en double page dans les journaux Amiga britanniques sous le titre "L'homme de Escom fait de la magie avec un A1200". Ces publicités donnent les adresses des 200 magasins Escom en Grande-Bretagne où l'Amiga se trouve en vente depuis début Décembre. Le directeur d'un magasin auquel nous avons téléphoné, confirmait qu'il avez reçu cinq machines dont deux était déjà vendues. Il pense qu'il aura également des périphériques Amiga en vente à partir du début de l'année prochaine. C'est une nouvelle importante dans le sens où Escom est apparemment prêt à faire tout en son pouvoir pour mettre l'Amiga en avant du public et associer les noms "Escom" et "Amiga").

1.6 Kittel : Amiga CHRP (01-86)

Kittel: Amiga C H R P

Dr Peter Kittel de Amiga Technologies a donné quelques détails supplémentaires devant 400 développeurs italiens à l'IPISA 95 (Incontro Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga, ou Réunion des Développeurs Amiga Italien) à Milan le 18 novembre. Le sujet principal de cette conférence était la programmation objet-orienté, et les participants ont reçu deux CD-ROMs et beaucoup de documentation.

D'après Dr Kittel les Power Amiga haut-de-gamme seront compatibles C H R P (le Common Hardware Reference Platform de Apple et IBM). Ceci autoriserait l'utilisation de composants standard (et donc peu coûteux) du marché. Le bas de gamme ne sera probablement pas aux normes C H R P.

Des circuits graphiques custom sont déjà en cours de préparation, mais pas chez AT. Si possible, ils permettront des écrans 24-bits, des modes chunky, et audio 16-bits. Il ne s'agit pas du chipset AAA, qui est "mort", (comme le projet "Homme" de

Commodore), mais certaines fonctions AAA peuvent être implémentées sur les nouveaux chips graphiques de l'Amiga. Le futur amigaïste aura sans doute la possibilité de choisir son sous-système graphique, en achetant différentes cartes PCI (Amiga ou autre).

Le nouveau programme pour développeurs est en train de se mettre en route. Les développeurs certifiés sont divisés en non-commercial (\$100US par an), et commercial (\$300US par an). Pour devenir développeur commercial, on doit montrer un produit existant ou presque fini. Les développeurs commerciaux auront un support téléphonique.

Parmi les participants était A.Longo, programmeur de Breathless, un Doom Amiga pour les machines AGA qui a impressionné beaucoup de monde par sa fluidité. Il a promis une version pour machines accélérées et cartes graphiques à condition que la version actuelle se vende bien.

1.7 Nucleus : Serveur ARexx pour VLab Moviestop (01-86)

U n s e r v e u r A R e x x p o u r V L a b M o v i e s h o p

Nucleus est un logiciel italien qui permet de créer transitions et effets de rideau entre des scènes Moviestop (le logiciel d'édition vidéo de la carte VLab Motion).

On peut introduire des effets tels gouttelettes de pluie, pendule, page-tourne, portes, et beaucoup d'autres effets sur une totale de quarante rideaux.

Nucleus serait facile à utiliser, avec un bouton pour chaque effet. Un clic sur un bouton fait apparaître un panneau de contrôle paramétrable. Une fois satisfait, l'effet ou transition peut être inséré dans une séquence FIFO (First In First Out, ou premier entré, premier sortie) et puis un autre effet peut prendre la relève. Le choix des scènes est exécuté directement à partir du logiciel MovieShop, et chaque fois qu'un effet est inséré dans la séquence FIFO le nom de la scène, dans laquelle l'effet sera généré, est immédiatement disponible, permettant à l'utilisateur de manipuler la scène dans un nouvel effet.

Le prix HT serait de 1595F. Les distributeurs sont invités à contacter Db-Line srl à Biandronno VA, Italie.

1.8 Amiga en Australie (01-86)

A u s t r a l i e

L'Amiga sera distribué en Australie par Megatron Electronic Industries P/L, Unit 4, 156-160 New Street, Ringwood, Victoria, Australia 3134, Tel: +613 9870 4844, Fax: +613 9879 2856. Megatron annonce une campagne nationale de publicité pour re-établir le nom Amiga sur le marché. Les ventes seront exclusivement par revendeurs spécialisés.

1.9 Amiga en Espagne (01-86)

E s p a g n e

L'Amiga 1200 est en vente, au prix de 69700 ESP et 92900 ESP avec disque dur. L'Amiga 4000/40 Tower est vendu 428000 ESP. Mr.Alfonso Rodriguez, directeur de PixelMedia, est le distributeur exclusif pour les produits Amiga en Espagne. Distribution de l'A1200 sera dans le réseau de grands magasins "El Corte Ingles", et des A1200/A4000 chez les revendeurs PixelMedia.

Une campagne de publicité est prévue dans six journaux, y compris Amiga.info, le seul journal Amiga en Espagne, né après la mort, il y a un an, de l'édition espagnole du feu journal américain AmigaWorld. Amiga.info est actuellement vendu chez les revendeurs, mais l'éditeur Mr F. Martin espère que son journal sera bientôt en vente en kiosque. La publicité évitera toute référence aux utilisations ludiques de la machine, en parlant exclusivement de ses avantages multi-tâches et multimédia.

1.10 Photos numériques (01-86)

P r e n e z v o s p h o t o s e n n u m é r i q u e

Chinon propose son Color Digital Camera pour PC et Macintosh, et, grâce à une société allemande, on peut aussi s'en servir sur Amiga.

L'ES-3000 permet de capturer un nombre illimité d'images, car il est équipé de cartes Flash RAM amovibles. En mode Super Fine (640x480 en 24-bits avec une compression relativement légère, on peut prendre cinq poses sur la RAM interne de 1Mo, dix sur une carte Flash de 2Mo, vingt et une sur une carte 4Mo, ou jusqu'à quatre-vingt six sur une carte de 16Mo.

Il sera proposé par Cuda Informatique avec logiciels Mac, PC au prix de environ 7500F.

1.11 Actualité FRANCE (01-86)

ACTUALITEFRANCE

Synthèse vocale française (01-86)

Un serveur Réseau A+ (01-86)

Personal Paint 6.4 (01-86)

Domotique en shareware (01-86)

GoldEd devient 100% commercial (01-86)

TurboCalc chez Quartz (01-86)

I-Glasses (01-86)

Les petits potins de Ramses (01-86)

1.12 Synthèse vocale française (01-86)

Synthèse vocale française

Cela fait dix ans que l'Amiga sait parler anglais (bien que les derniers Workbench soient dépourvus du logiciel de synthèse vocale Say et son translator.library). Son anglais était plutôt de l'américain, mais d'une qualité surprenante. Mais alors, pour lui faire prononcer trois mots de français correctement, c'était l'enfer!

Voici French Synthesis Voice v1.0, un logiciel de synthèse vocale française permettant de lire des fichiers texte avec des voix paramétrables en volume et fréquence. Un dictionnaire de prononciation sera intégré. Sortie prévue mi-janvier au prix de 290F chez Scheepers Entreprise, 95 Enghien les Bains. Ce ne serait pas plus mal si son nom était francisé en même temps!

Scheepers nous propose deux autres logiciels:

- Sounds Modulator v1.0, qui permet d'enregistrer, écouter et modifier n'importe quel son en temps réel à partir d'un téléviseur, d'une chaîne HiFi, ou de tout autre appareil équipé d'une prise casque, tant que vous aurez de la place sur le disque dur (390F)
- Transformer Paint v1.0, logiciel de retouche d'images, de présentation commerciale et d'animation pouvant être enregistrées et lancées en démonstration continue. Il a deux modes, soit le calcul en temps réel à partir d'une image, soit l'animation à partir de fichiers. Un traitement de texte a été intégré, ainsi qu'un module de calcul 3D. (290F)

1.13 Un serveur Réseau A+ (01-86)

Un serveur Réseau A+

Le réseau A+ et VitePro ont mis en place un serveur minitel pour utilisateurs d'Amiga. L'appel se fait avec un Minitel (ou un émulateur Minitel tournant sur un Amiga ou autre ordinateur) au (1) 46 48 94 93 et coûte le même prix qu'un appel téléphonique (c'est à dire un appel local pour les parisiens et un appel plus coûteux mais à tarif réduit la nuit pour la province).

On y trouve les rubriques suivantes:

- Edito et informations sur les nouveaux produits du Réseau A

- Liste des revendeurs Réseau A+
- Sommaire des numéros parus dans la revue AMI-Graf X
- Messagerie et petites annonces gratuites
- catalogue AGMO avec possibilité de commande
- téléchargement de logiciels démo, de fichiers Ami-Graf X, etc...

1.14 Personal Paint 6.4 (01-86)

Personal Paint 6.4

C'est la même version qui se trouve dans le package Amiga 1200. D'après VitePro, c'est le logiciel de dessin le plus vendu en Grande Bretagne. Nous espérons pouvoir le tester le mois prochain.

Quelques fonctions:

- animation, avec story-board, image/image, palettes multiples
- alpha channel pour applications vidéo
- mémoire virtuelle, undo et redo multiples
- nouveau format d'images PNG avec convertisseur
- supporte Picasso, Retina, Picollo, Talon (euh?), EGS, Cybergraphics...
- 24-bits total (la version 6.1 testée dans notre n°76 de février 1995 travaillait en 256 couleurs)
- modules de chargement et sauvegarde pour de nombreux formats
- autoscroll
- ARexx

Tout cela en français pour un prix de 399F.

1.15 Domotique en shareware (01-86)

Domotique en shareware

Le programmeur Michel Donat a mis en shareware Majordome, une version spéciale du logiciel de son système commercial de domotique sur Amiga, PlugMaster.

Il nous explique que Plugmaster n'a pas eu l'essor commercial qu'on aurait pu lui prétendre, la crise secouant le milieu Amiga n'arrangeant rien. Ceci a entraîné la cessation d'activité de son entreprise.

Afin que tout le temps et le travail consacrés à PlugMaster ne soient pas perdus, il a élaboré une nouvelle version adaptée au domaine public.

Le montage du hardware étant réalisé par l'utilisateur, celui-ci dispose dans la version DP de Majordome de toutes les informations nécessaires (schémas, et références des composants). La liaison entre le hardware et le logiciel s'effectue par le port parallèle, et toutes les informations sont codées. Seule une GAL programmée fournie lors de l'enregistrement, permet d'obtenir un fonctionnement normal du système.

MajorDome, gère six prises pour des fonctions telles que gestion de l'électroménager, simulation de présence lors d'une absence, ou création d'ambiances lumineuses.

Il est distribué sous deux formes:

- seulement la GAL programmée + la version complète du logiciel enregistrée à votre nom: 150 FF
- le kit complet prêt à souder (les composants, la GAL programmée, le circuit imprimé et le logiciel) 490 FF

Michel DONAT 41 rue du Landy 92110 Clichy Tel/Fax (1) 47.56.98.49 E-Mail: Michel.Donat@ramses.fdn.org Fidonet: 2:320.104/47

1.16 GoldEd devient 100% commercial (01-86)

GoldEddevient100%commercial

France Festival Distribution annonce que Dietmar Eilert, auteur de l'éditeur de texte GoldEd, a décidé de ne plus mettre ses nouvelles versions dans le domaine public. Les mises à jour des clients enregistrés s'effectuent dorénavant exclusivement auprès des distributeurs de chaque pays.

1.17 TurboCalc chez Quartz (01-86)

QuartzetTurboCalc

A partir de janvier, Quartz Informatique distribue TurboCalc 3.5 dans sa version française complète, au prix de 490F.

Le nouveau magasin de 113 m2 au centre ville d'Annecy (74) dédié à l'Amiga est ouvert depuis début novembre.

1.18 I-Glasses (01-86)

I-Glasses

Theta Scan propose des i-glasses version vidéo au prix de 4990FTTC, et la version compatible VGA pour PC au prix de 7990FTTC. La version vidéo compatible PAL permet de visualiser des images en provenance de votre magnétoscope, votre lecteur CD, votre console de jeux... ou votre Amiga.

Ces lunettes LCD couleurs offrent une résolution de 180 000 pixels et permettent un affichage en relief.

1.19 Les petits potins de Ramses (01-86)

LespetitspotinsdeRamses

ou une vue sur Fidonet et usenet français

Pour ce mois-ci, je vous sers quoi comme nouvelles? Bon, dans le doute je vous mets un peu de tout: quelques nouvelles sur l'Amiga, des informations pour les graphistes, une petite leçon de mathématique, quelques corrections d'erreurs et le mot de la fin...

Quelquesnouvelles

Dans cette conférence Internet, nous avons pu apprendre la préparation de plusieurs nouveaux browser web (Voyager, WebForge et IBrowse) et la prochaine sortie de AmosaicII sous MUI 3.0. D'ailleurs, la nouvelle version 3.1 de ce programme est maintenant sortie.

Le KIA (kit de connection internet en français) est maintenant disponible à l'adresse suivante: <http://www.worldnet.net/~erlsoft/tlc-kia.html> et par FTP sur ftp.sct.fr/myweb/erlsoft/public_html/ et peut-être bientôt sur Ramses.

Nous avons aussi appris par notre cher ami Jérôme Souquieres que dans les Amiga 4000, il est possible d'utiliser des barrettes mémoire de 8 Mo... Mais malheureusement, on ne peut en mettre que 2... Ce qui fait toujours que 16 Mo de fast...

On a aussi parlé de l'exposition Amiga de décembre qui aura été la première représentation de constructeurs de l'Amiga dans une exposition en France... Ce n'est pas trop tôt...

Pourlesgraphistes

Dans la conférence AmigaGFX.032 le combat Imagine contre LightWave a encore fait feu... Comme d'habitude pas de gagnant... A part France Télécom pour l'augmentation du trafic téléphonique :-(. Imagine 4.0 est maintenant disponible, cela fait plaisir de constater que Impulse a fait de grand progrès pour ces délais. Un test complet, pour le prochain numéro. En effet, contrairement aux mails, les logiciels arrivent toujours par la poste :-(...

Erreur...

Hopss, une petite erreur s'est glissée dans mon article le mois dernier. C'était ou sujet de la disponibilité des PowerAmigas, je me suis (seulement) trompé d'un an... Ce n'est pas début 96 mais début 97 (ou fin 96)... Désolé.... Encore une autre erreur, décidément, sur l'orthographe de notre modérateur d'Amiga.032, c'était Frédéric Leconte.... Pardon "LeFred"...

L e m o t d e l a f i n

Si tout s'est bien passé (en rapport aux légers problèmes de déplacement que vous avez en France), vous devez avoir cet AmigaNews entre les mains avant Noël. Et j'ai donc tout le temps de vous souhaiter à tous une bonne année et une bonne santé. Donc à l'année prochaine, si vous le voulez bien...

Lucas Janin

Le point 77 sur Ramses

Lucas Janin

lucas.janin@ramses.fdn.org

1.20 Actualité ALLEMAGNE (01-86)

INFOS d' ALLEMAGNE

de Jac Pourtant

[De l'espoir plein les RAMs ! \(01-86\)](#)

[Littérature \(01-86\)](#)

[Tapis en granit ! \(01-86\)](#)

[Moniteur ViewSonic V17GA \(01-86\)](#)

[IDEK MF-8617 17 pouces \(01-86\)](#)

[DU FOURIER DANS VOS CONVOLUTIONS \(01-86\)](#)

[TRIOLINK \(01-86\)](#)

[ArtOfNoise \(01-86\)](#)

[INFINITIV \(01-86\)](#)

[DataChrome 1.0 \(01-86\)](#)

[CD-Rom NOUVEAU CONCEPT \(01-86\)](#)

[Tests allemands \(01-86\)](#)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent des articles ou des publicités parues dans les revues d'AmigaMagazin, d'AmigaSpecial et AmigaPlus de décembre 95 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées en quoi que ce soit en cas d'erreur.

1.21 De l'espoir plein les RAMs ! (01-86)

D e l ' e s p o i r p l e i n l e s R A M s !

Le salon de Cologne est passé. La fièvre avec, mais dorénavant nous avons de l'espoir plein les RAMs. Des revendeurs français ont mal compris que j'incite nos compatriotes à se rendre à ce salon. Peut-être se sentent-ils mal à l'aise parce que les prix sont plus bas en Allemagne. Il est sûr que le parc Amiga allemand, bien plus étendu que le nôtre, permet des prix plus compétitifs qu'en France. Cela n'explique pas par contre des différences de plus de 50 %. Et puis, il y a un revers à la médaille. Les produits sont expliqués en allemand, on ne comprend pas et on fait des erreurs. En cas de problème, il est bien difficile de se faire entendre soit par lettre, soit par téléphone. Même moi qui parle allemand, j'y ai déjà laissé des plumes, et d'ailleurs, encore cette année. Le suivi et le service après-vente d'un distributeur français honnête et consciencieux sont irremplaçables. Mais, à présent que les droits de douanes ont disparu, il est clair que les acheteurs ont le choix. Et puis, on y trouve beaucoup de produits absolument

introuvables en France. Si j'incite les amigaïstes à s'y rendre, c'est surtout pour la formidable exposition sur l'Amiga à deux pas de chez nous, que nous n'aurons malheureusement jamais en France. Enfin, honni soit qui mal y pense, je n'ai voulu faire de tort à personne et si j'en ai causé, je m'en excuse bien volontiers. Je continuerai cependant à me passionner pour ce salon tant qu'il existera, et je ferai partager mon enthousiasme aux lecteurs qui ont le droit d'en être informés.

Comme je viens de le dire, je me suis déjà fait escroquer sur le salon, il y a des brebis galeuses aussi outre-Rhin. Il y a même une recrudescence en ce moment et des paquets de 1200 "Amiga-Magic" à des prix dérisoires ont également un contenu dérisoire. Ceci fait du tort à l'Amiga, car beaucoup de jeunes acheteurs se font avoir et ils ne font pas la part des choses. Je ne crois pas que ce soit arrivé en France, donc faisons confiance à nos bons revendeurs.

1.22 Littérature (01-86)

Littérature

HTML-WWW EFFEKTIV NUTZEN

Comment utiliser efficacement Hyper Text Markup Language et World Wide Web. Mary E.S.Morris, 280 pages ISBN 3-88229-061-7 DM 70. [Verlag Heinz Heise].

3D SPEZIALEFFEKTE MIT MAXON-CINEMA 4D

Effets spéciaux 3D avec Cinema 4D. Frank Herrmann, 280 pages, ISBN 3-926858-54-0 DM 69. [Verlag Gabriele Lechner]

COMPUSERVE TIPS UND TRICKS

Conseils pour l'accès à CompuServe avec l'Amiga grâce au programme "AutoPilot". Max Bold. DM 58. ISBN 3-923759-71-1 [Neue Mediengesellschaft Ulm]

1.23 Tapis en granit ! (01-86)

DULUXEBERLINOISPOURVOTRESOURIS

N'a-t'elle pas assez couru sur de la vulgaire mousse avec des décorations sans goût, n'y a-t'elle pas amassé de la poussière et de la honte, votre petite souris, fidèle compagne inépuisable de vos humeurs les plus diverses ? Il y a quelques années, on lui offrait une petite housse pour Noël. Maintenant, les choses ont évolué et on fait dans le noble et le solide. Offrez-lui un tapis en granit ! Le premier choix de granit indien "Black Galaxy" (presque noir avec marbrures cuivrées et inclusions minérales scintillantes). Franchement, voilà qui ne sera pas mesquin pour les fêtes. DESIGN PAD UNICO. DM 149. [The Pad Company].

1.24 Moniteur ViewSonic V17GA (01-86)

MONITEUR MULTIMEDIA

Le moniteur ViewSonic V17GA est une version sonorisée du V17G. Les rajouts sont deux haut-parleurs intégrés à commande frontale séparée, un micro intégré ainsi qu'une prise supplémentaire pour micro. DM 2000.

1.25 IDEK MF-8617 17 pouces (01-86)

QUELLEBANDE !

La nouvelle version du 17 pouces IDEK MF-8617, le "MF-8617E" possède une bande passante de 160 MHz qui permet des fréquences verticales de 50 à 160 Hz, horizontales jusqu'à 92 KHz, un masque à pas de 0,25 mm. Prix non-communicé. [OMEGA Datentechnik].

1.26 DU FOURIER DANS VOS CONVOLUTIONS (01-86)

D U F O U R I E R D A N S V O S C O N V O L U T I O N S

Encore un logiciel de traitement de l'image, qui fonctionne sous AGA. Toutes les manipulations classiques sont possibles, de nombreux filtres sont présents, mais le plus exceptionnel est le filtre Fourier qui retravaille les images vidéo. Palette partagée, transformation 2D et 3D et histogramme complètent le tableau. Quand je vous aurai dit que vous pouvez piloter VLab-Motion directement ainsi que Photogenics, Xi-Paint et que la plupart des cartes graphiques fonctionnent avec, vous en saurez autant que moi. DM 99. [Amiga Forum].

1.27 TRIOLINK (01-86)

T R I O L I N K

Voici une idée originale. Triolink est un programme qui pilote à la fois Lightwave, ADPro et MovieShop de VLab-Motion. (Mon premier émoi sera pour la RAM restante...) Avec des fonctions intégrées "blur" et "scale" de haute qualité, les images peuvent être sauvegardées sous forme de séquences JPEG une fois retravaillées. La compression JPEG est meilleure que dans d'autres programmes (à propos saviez-vous quelle est la meilleure compression JPEG à ce jour ? c'est celle de ImageMaster r/t 1.6). Mais là ne s'arrête pas la magie : des séquences d'images de MovieShop peuvent être également envoyées à Lightwave comme fond d'écran ou comme textures. On a fermé le cercle. Ils disent que grâce à des opérateurs bien conçus, le travail en petite configuration est possible. DM 159. [DTV Studio Zartmann].

1.28 ArtOfNoise (01-86)

B I E N T O T L E M I L L I O N I E M E T R A Q U E U R

Un nouveau "tracker" en effet, clone de Protracker (avec les mêmes raccourcis-claviers). "ArtOfNoise" travaille en huit voix réglables chacune en volume et basses/aigües. Un séquenceur Drums permet de réduire 16 pistes en 16 bits sur un échantillon (mazette !). On y trouve également un synthétiseur FM, un éditeur d'ondes complexes, des filtres complexes comme un flanger, une disto, un player à 47 instructions. On y gère jusqu'à 61 instruments en 128 patterns et des monts de MIDI sont là. (Config minimale : 68020, KS 2.0 et 1 Mo RAM). DM 70. [Bastian Spiegel].

1.29 INFINITIV (01-86)

I N F I N I T I V

Les noms se ressemblent tellement qu'il pourrait y avoir confusion. J'avais parlé le mois dernier d'un demi-clone Amiga très design : c'était Infinity. Infnitiv est une nouvelle gamme de towers entièrement modulaires de chez Micronik à concept révolutionnaire : ils sont extensibles par le haut. On rajoute des éléments sous le couvercle pour y loger des lecteurs, les côtés du tower s'ouvrent et se ferment sur simple clic, les lecteurs sont plug'n'play. Pour tous les modèles d'Amiga. [Micronik].

1.30 DataChrome 1.0 (01-86)

R E V O L U T I O N N A I R E

DataChrome 1.0 est une utilité qui permet aux programmes non-équipés pour, de reconnaître les Datatypes. Vous pourrez donc charger des JPEG dans DPaint ou FinalWriter. Ça ne fonctionne pas toujours avec tous les datatypes et c'est même parfois très lent, mais c'est la seule solution jusqu'à présent, et puis il va peut-être s'améliorer. Ce n'est que la version 1.0. [Chroma England].

1.31 CD-Rom NOUVEAU CONCEPT (01-86)

NOUVEAU CONCEPT

La société allemande ADX Datentechnik, face au manque d'actualité dans les CD-ROMs de domaine public a décidé de continuellement mettre à jour sa collection de CD. Les CDs ne sont pressés que sur commande. Le client reçoit donc des programmes dont les plus actuels ne sont vieux que de deux jours. Les CDs sont en qualité dorée et ne coûtent que DM 16,90. Bravo ! [ADX Datentechnik]

1.32 Tests allemands (01-86)

Tests allemands

HP LASERJET 5 MP (01-86)

DIABOLO BACKUP PROFESSIONAL (01-86)

REFLECTIONS 3.0 (01-86)

VIEWSONIC V17GS (01-86)

HP SCANJET 3C (01-86)

PICTURE MANAGER PROFESSIONAL (01-86)

MONUMENT DESIGNER 2.0 (01-86)

ACIVE 288UF (01-86)

ZYXEL 2864 (I)D (01-86)

AMIGA M1438S (01-86)

TOSHIBA XM-3701 (01-86)

TURBOPRINT PROFESSIONAL 4.0 (01-86)

CHORUS V1.9 (01-86)

MAIN ACTOR BROADCAST (01-86)

EZ 135 (01-86)

SX 32 (01-86)

1.33 HP LASERJET 5 MP (01-86)

HP LASERJET 5 MP

Test AmigaSpecial 12/95: très bien.

Imprimante Laser: Hewlett-Packard - DM 2450

(+) : 600 dpi et lissage des contours. Excellente qualité d'impression. Extrêmement silencieuse. Extension Postscript.

(-) : Avec 6 pages par minute, relativement lente.

1.34 DIAVOLO BACKUP PROFESSIONAL (01-86)

DIAVOLO BACKUP PROFESSIONAL

Test AmigaSpecial 12/95 : Diaboliquement bien.

Programme de sauvegarde préventive: Computer Corner - DM 139

(+) : Drag'n'Drop, fonctionne avec Syquest, backup d'image à 26 Mo/minute (bloc par bloc), fonctionne avec ShapeShifter et PC Task. Backup de partitions (ailleurs illisibles) Vlab-Motion. Backup automatique à une date donnée avec filtres. Le programme de backup le plus sûr, le plus rapide, le plus actuel, le plus complet et le plus confortable.

(-) : Néant.

1.35 REFLECTIONS 3.0 (01-86)

REFLECTIONS 3.0

Test AmigaSpecial 12/95 : Bien.

Programme de Ray-Tracing: Oberland - DM 250 Mise à jour DM 150

(+) : Très bon manuel. Aide en ligne intégrée. CD-ROM avec des logiciels.

(-) : Problèmes en LoRes.

1.36 VIEWSONIC V17GS (01-86)

VIEWSONIC V17GS

Test Amiga Special 12/95 : Bien.

Moniteur 17 pouces: ViewSonic - DM 1800

(+) : Résolution 1280 x 1024 bonne. Le standard VESA Display Data Channel permet de communiquer avec la carte graphique.

(-) : Bande passante faible (86 MHz pour 30-69 KHz, 50-160Hz).

1.37 HP SCANJET 3C (01-86)

HP SCANJET 3C

Test AmigaSpecial 12/95 : très bien.

Scanner à plat: Hewlett-Packard - DM 1800. Loader ADPro DM 250. Module diapositives DM 1200.

(+) : Couleurs fidèles. Haute définition. Très rapide.

(-) : Pas d'émulateur Amiga (comme tant d'autres, mes pauvres amis...)

1.38 PICTURE MANAGER PROFESSIONAL (01-86)

PICTURE MANAGER PROFESSIONAL

Test AmigaSpecial 12/95 : Très bien.

Banque et traitement d'images: IrseeSoft - DM 119

(+) : Très bons procédés graphiques. Grand choix de formats. Librement configurable. Fonctionne avec Photo-CD et cartes graphiques.

(-) : Ne fonctionne pas avec un 68060.

1.39 MONUMENT DESIGNER 2.0 (01-86)

MONUMENT DESIGNER 2.0

Test AmigaSpecial 12/95 : très bien.

Titreur vidéo: ProDAD - DM 399. Mise à jour Monument Titler DM 199

(+) : Bon manuel avec exemples. Facile d'emploi. Travaille avec les cartes graphiques, notamment avec CybergraphX. Installation facile sur disque dur.

(-) : Néant.

1.40 ACIVE 288UF (01-86)

ACIVE 288UF

Test AmigaPlus 12/95.

Modem: Import-Expor Torsten Schmidt - DM 379.

(+) : Grande vitesse. Prix peu élevé. Bonne surveillance grâce aux nombreuses LEDs. Installation facile.

(-) : Mauvaise documentation. Peu de logiciels.

Résumé : conseillé pour les initiés qui veulent goûter aux joies de la classe V.34. Les débutants auront du mal surtout s'ils ne comprennent pas l'anglais. Le prix est un très bon argument.

1.41 ZYXEL 2864 (I)D (01-86)

ZYXEL 2864 (I)D

Test AmigaPlus 12/95.

Modem: ZYXEL - DM 1200. Option Numeris DM 300

(+) : Prêt pour le futur puisque compatible Numeris. Bon environnement logiciel. Haute vitesse. Réception Fax même lorsque l'ordinateur est éteint.

(-) : Mauvaise documentation. Grosse alim.

Résumé : Grâce à ses nombreuses possibilités, le 2864 va devenir le modem de référence. La grande vitesse et la remarquable stabilité dans de mauvaises communications, l'extensibilité Numeris et la richesse logicielle en font un produit tout-à-fait recommandable.

1.42 AMIGA M1438S (01-86)

AMIGA M1438S

Test AmigaPlus 12/95.

Moniteur 14 pouces stéréo : Amiga Technologies - DM 598

(+) : Fonctionne avec tous les modes graphiques Amiga. Branchement direct sur A-1200/4000. Hauts-parleurs intégrés.

(-) : Notice spartiate. Les commandes sont trop cachées.

Résumé : L'Amiga M1438S est, malgré ses petites faiblesses, le moniteur idéal pour 1200 et 4000. Assez attractif par son prix, sa flexibilité et sa stéréo.

1.43 TOSHIBA XM-3701 (01-86)

TOSHIBA XM-3701

Test AmigaPlus 12/95.

Lecteur CD-ROM: Toshiba - DM 800.

(+) : Très haute vitesse (plus d'1 Mo/s pour 14% CPU) Temps d'accès moyen 142,2 ms (min 71,4 - max 277,4). Plus de caddie. Bonne relation qualité-prix. Bien qu'avec un tiroir, peut être utilisé verticalement. Connection SCSI.

(-) : Le prototype n'est pas encore compatible CD-vidéo.

1.44 TURBOPRINT PROFESSIONAL 4.0 (01-86)

TURBOPRINT PROFESSIONAL 4.0

Test AmigaPlus 12/95.

Logiciel d'amélioration de l'impression: IrseeSoft - DM 149.

(+) : Emploi simplifié. Adaptation automatique à l'imprimante. Système de correction chromatique. Richesse de formats graphiques.

(-) : Pas d'émulation Postscript.

Résumé : TurboPrint est devenu l'indispensable, spécialement pour la fidélité des couleurs. L'émulation intelligente et le système de correction chromatique enlèvent un gros poids à l'utilisateur.

1.45 CHORUS V1.9 (01-86)

CHORUS V1.9

Test AmigaMagazin 11/95 : Bien (76 %).

Programme de musique: Black Legend Deutschland - DM 99

(+) : Bonne qualité avec huit voix. Les huit canaux sont absolument indépendants. Beaucoup de bons effets. Séquenceur drums.

(-) : Emploi MIDI réduit. Interface graphique peu pratique. Pas de partitions. N'est pas prévu pour des cartes audio.

1.46 MAIN ACTOR BROADCAST (01-86)

MAIN ACTOR BROADCAST

Test AmigaMagazin 11/95 : Très bien (88 %).

Conversion ou confection d'animations : MainConcept - DM 400

(+) : Reconnaît presque tous les formats de musique, d'images et d'animations. Fonctionne avec les cartes graphiques. Interface graphique claire.

(-) : Seulement un son par image.

1.47 EZ 135 (01-86)

EZ 135

Test AmigaMagazin 11/95 : Très bien (86 %).

Lecteur de cartouches 135 Mo: SyQuest - DM 399. Cartouche DM 31.

(+) : Pas cher. Grande capacité. Emploi facile.

(-) : Alimentation externe. Cartouche sensible.

1.48 SX 32 (01-86)

SX 32

Test AmigaMagazin 11/95 : Très bien (92 %).

Extension pour CD 32 le transformant presque en Amiga 1200 : DCE - DM 499.

(+) : Installation facile, haute compatibilité.

(-) : Pourrait être moins cher.

1.49 Syquest EZ 135 (01-86)

S y q u e s t E Z 1 3 5

Un inconvénient pour le ZIP

Syquest, c'est avant tout deux millions de lecteurs de cartouches dans le monde et plus de huit millions de cartouches vendues. Syquest, c'est environ 1400 personnes dans le monde entier et, bien entendu, un des premiers constructeurs et fournisseurs de cartouches amovibles au monde (source Syquest).

La concurrence est cependant là elle aussi, que cela soit les Bernoulli ou les Zip. Mais voyons l'EZ 135.

Au tout premier abord, l'EZ 135 ressemble à un simple lecteur de disquettes, et surtout, à l'esprit du ZIP qui est son unique concurrent. Cependant, Syquest joue sur le fait que l'EZ possède une capacité de 135Mo (127.8Mo formatés effectifs) contre 100Mo pour le ZIP et cela grâce à une petite cartouche qui reprend en tout point la technologie des précédentes cartouches syquest. Il était intéressant de savoir si ces nouvelles cartouches de la taille d'une disquette possèdent des taux de transferts et des accès rapides ou pas.

L' e s t h é t i q u e

Avant toute chose, décrivons l'aspect du EZ 135, vraiment très esthétique et bien fait. Il est en tout point un modèle réduit des syquests 5 1/4, offrant les deux connecteurs SCSIII (un en entrée et un en sortie), le sélecteur d'unités, le switch de commutation et l'entrée de l'alimentation. Et oui, l'alimentation est externe, ce qui fait que si vous désirez voyager avec ce lecteur, il ne faudra pas oublier aussi son alimentation. Quoiqu'il en soit, la version interne doit être intéressante. Elle fait exactement la taille d'un lecteur 3.5". Les cartouches sont très pratiques et suffisamment protégées pour les transporter sans risque. Maintenant, passons aux choses sérieuses.

V i t e s s e

L'EZ possède techniquement des accès aux pistes de treize millisecondes, ce qui le place dans la fourchette d'un bon disque dur. Il possède de plus une mémoire tampon en interne de 64Ko. Les tests de vitesse de transfert donnés par le constructeur, offrent des taux pouvant atteindre 4Mo/seconde. En pratique, et ce avec des accès SCSIII directement programmés (DOIO), j'ai pu atteindre un taux maximum de 1.7Mo/seconde. Les tests de vitesse en utilisation donnent ceci: pour un fichier de 15Mo copié en RAM, sa sauvegarde vers l'EZ donne 38 secondes. De l'EZ vers la RAM et toujours pour 15Mo, il faut 13 secondes. Ce qui signifie, et ce en tenant compte que la vérification de l'écriture des données pour la sauvegarde que le rythme des transferts s'effectue à environ 1.2Mo seconde. Ce chiffre est vraiment très bon, n'oubliez pas qu'il s'agit ici d'unités amovibles. Comme comparaison, il réagit exactement comme un de mes disques durs fixes qui est un Micropolis de 650Mo. De plus, je suis en SCSI 1, ce qui signifie qu'il est compatible avec les Amiga 3000, et les cartes SCSI 1.

En SCSI 2, les taux de transfert donnent environ 2.2Mo au maximum mesuré (sur PC 486 DX2 66). N'ayant pas encore pu réellement tester, les ZIP 100Mo, je ne peux donc pas comparer, mais les Syquests EZ 135 m'ont réconcilié avec les unités amovibles.

L'EZ est compatible avec lui-même et c'est tout; donc, pas de cartouches de SQ3270 (270Mo) dans ce lecteur, mais Syquest annonce que des nouveaux lecteurs seront compatibles avec les cartouches de l'EZ mais avec des capacités plus grandes dans un futur plus ou moins proche.

P o u r c o n c l u r e

On peut en tirer certaines choses. Tout d'abord, avec l'EZ Syquest qui revient en forme pour concurrencer le ZIP de 100Mo. Il existe en version SCSI 2, IDE ou Parallèle. Pour notre Amiga nous préférons la version SCSIII. Il est aussi rapide qu'un

bon disque dur et possède des accès aux pistes très rapides ce qui permet de l'utiliser en tant que véritable unité de travail. Son application la plus évidente sera le stockage et le transport des données. Il peut aussi servir à beaucoup d'autres choses sur l'Amiga comme par exemple, d'unité OS Mac pour l'émulateur Shapeshifter ou NET-BSD (c'est à cela que je l'ai utilisé pour bien le tester). A vous de savoir si vous avez besoin d'unités de ce type car pour 1800 Francs, on trouve aujourd'hui des disques durs de 1Go. Bien entendu, j'ai regretté certaines choses comme par exemple, l'alimentation externe et surtout le système de verrouillage et d'éjection des cartouches, prévu pour des petits doigts et inversé par rapport aux anciens systèmes Syquest. Enfin, on chipote sur des petits détails...

Eric LAFFONT

Prix environ 1700Fttc et environ

160Fttc pour la cartouche

1.50 Moniteur 1438S (01-86)

Moniteur Couleur Stéréo 14"

Amiga M1438S

Quel était le carton le plus visible au salon Computer'95 à Cologne? Celui du nouveau moniteur 14" stéréo de Amiga Technologies, spécialement conçu pour le 1200 et le 4000, fabriqué au Royaume Uni par Microvitec.

Vendu 575 DM dans 99% des stands, il fallait marcher un peu pour dénicher la bonne affaire à ... 525 DM.

En démonstration sur de nombreux stands dont celui d'Amiga Technologies, offrant un Photogenics ou un WordWorth sur un bel écran Productivity, ce moniteur semble être la solution idéale à moindre coût, celle qu'attendaient les utilisateurs de 1200, frustrés par leur Workbench en 640 x 256.

Aspect extérieur

Après ouverture de l'énorme carton frappé du nouveau logo Amiga Technologies, on s'aperçoit que le design de l'engin est à la hauteur de nos espérances. Un beau plastique gris bien robuste encadre un écran presque plat aux coins carrés.

L'interrupteur de mise en marche est situé sur la façade avant et la bête est nantie d'un socle de type rotule, qui permet son inclinaison dans (presque) toutes les directions. Bref, du sérieux.

Le câble d'alimentation se termine par une prise mâle (IEC320) permettant de l'alimenter directement à partir d'un boîtier tour. Une rallonge à la norme nationale est toutefois fournie pour un branchement sur le secteur.

La connexion à l'ordinateur se fait par la prise DB23 habituelle. Deux entrées audio sont également disponibles car le moniteur est stéréo.

Fréquences & résolution

Ce moniteur est capable d'afficher tous les modes dont la fréquence horizontale est comprise entre 15 et 40 kHz et la fréquence verticale comprise entre 45 et 90Hz.

Une détection automatique (autoscaning) du signal provenant de l'ordinateur fait commuter l'affichage à la bonne fréquence.

Ces fréquences autorisent donc:

- le PAL à 15,6 kHz
- le DBLPAL à 27,5 kHz en Haute résolution sans scintillement 676x532
- l'EURO72 Productivité à 29,32 kHz non-entrelacé 640x400
- le MULTISCAN Productivité à 29,29 kHz non-entrelacé 640x480

Quelle joie de pouvoir profiter enfin d'un Workbench en haute résolution avec un nombre de lignes décent sans se ruiner les yeux, de profiter de l'immense banque d'icônes compatibles MagicWorkbench, et surtout de voir ses logiciels préférés retrouver une nouvelle jeunesse et un look vraiment PRO.

En outre, le pitch de 0.28mm est largement suffisant pour une utilisation prolongée sans fatigue.

Réglages

Rien d'extraordinaire du côté des réglages. La hauteur, le déplacement horizontal, la luminosité, le contraste et le volume sonore sont accessibles sur la façade.

L'utilisateur apprend vite à trouver la molette de réglage de hauteur de l'image car quelques logiciels récalcitrants refuseront de s'adapter aux nouveaux modes, et l'écran PAL devra être un peu étiré à chaque apparition.

S o n

Bien que pourvu de deux haut-parleurs comme l'était ses ancêtres 1084S et 1085S, le son qui s'échappe de mon M1438S est très décevant.

Bien entendu, les sons graves ne passent pas, mais même les aigus saturent très vite, provoquant un grésillement inaudible. Il faut donc privilégier la solution des enceintes externes ou, encore mieux, la bonne vieille chaîne stéréo sur l'étagère.

C o n c l u s i o n

Ce moniteur est donc l'instrument idéal pour compléter un A1200 en vue d'une large utilisation allant du jeu à la bureautique, en passant par le traitement d'images et le dessin.

Toutefois, il ne conviendra PAS aux possesseurs de carte graphique utilisant les modes supérieurs à 40 kHz. Ceux-ci préféreront sans aucun doute patienter pour les futurs modèles 15 et 17 pouces promis par AT.

Stephane Nicole

Vendu chez les revendeurs Amiga Technologies

1.51 Storm C++ (01-86)

S t o r m C + +

Un nouveau compilateur C

La sortie d'un nouveau compilateur "C" sur Amiga est un événement à marquer d'une pierre blanche. Depuis la fin du développement du SAS C, la disparition de d'Aztec, il ne restait plus à l'Amiga que le DICE ou le GCC.

Sans vouloir critiquer ces deux derniers, il manquait à l'Amiga un C++ de qualité utilisant aussi bien les ressources du système, l'environnement du workbench, la simplicité d'utilisation, l'intégration des nouveaux processeurs, sans oublier la performance du compilateur et du code qui en découle. Réunir tôt ces paramètres reste certainement difficile à atteindre. Le Storm C++ s'en rapproche pourtant.

P r é s e n t a t i o n

Le Storm C++ (que je nommerai désormais STC), ressemble pour bon nombre de fonctions et pour sa présentation générale au Maxon C qui n'a jamais été distribué en France, car il n'a jamais été traduit ni en français, ni en anglais. Il semble que les développeurs du STC aient donc "regardé" du côté de chez Maxon. La présentation générale du STC s'articule autour d'une série d'icônes grâce auxquelles on pourra pratiquement tout faire. Un utilisateur novice en C pourra très facilement compiler son premier programme sans avoir à paramétrer quoi que ce soit au niveau du compilateur et du Linker. Bien entendu toutes les options de compilations, d'optimisation et de Linkage sont accessibles dans les menus.

Il a été difficile de bien comprendre cette pré-version du STC car toute la documentation ainsi que le logiciel n'existent pour le moment qu'en allemand. C'est donc muni de mon dictionnaire favori que j'ai appris à me servir du STC. Au bout d'une heure, j'avais tout compris et commencé à compiler mes anciens sources créés avec le SAS. Première remarque favorable, le STC est totalement ANSI et surtout totalement compatible avec les sources du SAS. Pas de soucis à avoir si vous désirez changer de compilateur.

C o n v i v i a l

A l'écran, le STC se démarque énormément de tout ce que l'on a pu voir sur Amiga. Il est vraiment convivial et intuitif. Toutes les fenêtres sont compréhensibles et chaque étape de la création d'un projet jusqu'à sa compilation possède sa fenêtre d'information et de travail. Désormais, contrôler le programme et le tester se fait simplement à la souris grâce au debugger. On peut suivre dans une fenêtre l'activité des variables utilisées par le programme, ses adresses physiques, ses modifications en temps réel, le type, et, si on désire le stopper, modifier et reprendre le déroulement de l'exécutable. Une fois que l'on a bien compris le mécanisme, c'est un jeu d'enfant que de mettre au point et de debugger un programme C. Bien entendu lors de la compilation, si une erreur ou

un Warning important stoppe la compilation, l'erreur est affichée et un simple click sur le message explique pourquoi et renvoie dans l'éditeur à la ligne texte correspondante. Ceci nous amène à parler de l'éditeur.

L'éditeur

L'éditeur ASCII du STC est vraiment performant. Outre toutes les fonctions standard que doit posséder un éditeur de développement, il intègre en plus une option que s'avère très utile, la reconnaissance des mots clés et des fonctions. Chaque mot clé ou fonction connue sera représenté d'une couleur différente selon le type. Ainsi comme pour certains Basic, on fera facilement la différence entre le code et les fonctions. Bien entendu, comment fait-il la différence entre toutes les fonctions et mots clés?. LE STC est livré en standard avec tous les includes 3.1 et l'amiga.lib. De ce fait, dès qu'un projet est ouvert, l'Amiga.lib est chargé et ainsi, l'éditeur connaît parfaitement la liste des fonctions du système. Si l'on utilise des bibliothèques supplémentaires il suffit de les intégrer dans le projet. De plus, l'éditeur sait parfaitement placer les tabulations pour éclaircir les sources. Une autre nouveauté intéressante se situe au niveau du côté gauche de la fenêtre de l'éditeur: des marqueurs sont automatiquement disposés lorsqu'une nouvelle ligne de code est détectée. On peut ainsi grâce à ces marqueurs disposer des repères qui pourront alors servir lors de la recherche ou du debugage de breakpoints ou de relevé de variables.

Options de compilation

On y trouve tout ce qui existait dans le SAS avec en plus la génération d'un code spécial 68060. L'optimisation est aussi présente, sans oublier le paramétrage du linker et la sélection des bibliothèques. Pour résumer, on trouve tout ce que faisait le SAS qui était assez complet dans ce domaine. Côté qualité et vitesse de compilation, c'est aussi très proche (un peu plus lent).

Le petit reproche que je soulèverai ici concerne le déroulement de la compilation et du linkage qui n'est pas vraiment détaillé à l'écran même si on le demande. On ne sait pas vraiment ou en est la compilation, sauf en cas d'erreur. Cette dernière n'est pas vraiment très rapide et se situe juste au dessous du SAS, mais sans plus. On est encore loin du compilateur "E". L'exécutable créé est du niveau du SAS. Sa taille en octets est par ailleurs très proche. L'optimisation du code semble de bonne facture, car on peut s'apercevoir lorsque l'on trace le programme de raccourcis "intelligents" dans le code. J'ai comparé avec le SAS deux codes simples optimisés et non optimisés et effectivement le compilateur est assez similaire dans la qualité du code généré.

En conclusion

Pour le moment, il est difficile d'en dire beaucoup plus sur le STC car la version testée ici n'est qu'une bêta qui ne sera disponible au public que début 96. De plus la documentation de cette version est assez succincte (on peut le dire), mais aussi suffisants pour qui connaît le C. Pour les personnes travaillant avec le SAS, passer sur le STC ne sera pas trop difficiles, pour les autres non plus d'ailleurs, tellement l'environnement du STC est simple à utiliser et à comprendre. J'ai pour ma part bien aimé l'aspect terminé et convivial du STC. Bien entendu et j'ai oublié de le dire il est "++". Il est aussi performant que les dernières versions du SAS et bourré de gadgets très utiles au développement. Je n'ai pas trouvé d'aspect négatifs à première vue compte tenu du fait qu'il s'agit d'une version bêta. Attendons la version définitive, mais j'utiliserai sans aucun doute ce Storm C dans l'avenir et je vous conseille d'y jeter un coup d'oeil. Cela risque de vous réconcilier avec le C et le développement.

Ps: il faut quand même une bonne config pour utiliser le STC et c'est sûrement ici son plus grand problème. Au moins 3Mo sont nécessaires, mais il ne fonctionne bien qu'à partir de 4Mo et d'un disque dur indispensable.

Eric Laffont

1.52 MUI 3.0 (01-86)

MUI 3.0

Magic User Interface 3.0

Après presque une année sans amélioration notoire, une nouvelle version de cette célèbre bibliothèque graphique créée par Stefan Stuntz est disponible depuis fin novembre. Les innombrables améliorations et innovations qui nous sont offertes méritent un large détour.

Nous allons aborder ci-après les nouveautés apportées tant à l'utilisateur de logiciels écrits avec MUI qu'aux programmeurs qui utilisent cette bibliothèque.

Aspect utilisateur

L'utilisateur trouvera d'importants changements qui lui offriront un confort amélioré. Ainsi:

- la bibliothèque principale muimaster.library est désormais scindée en plusieurs petites bibliothèques qui ne sont chargées que si cela s'avère nécessaire, réduisant la taille de cette première d'environ un tiers. Par conséquent, la consommation mémoire peut être largement diminuée en utilisant une configuration adéquate.
- le programme de préférences a été entièrement repensé, et il est désormais directement accessible depuis n'importe quel programme MUI, de manière à créer des configurations locales.
- la vitesse de l'ensemble a visiblement été très largement améliorée, détruisant le principal défaut que beaucoup reprochaient à ce système. L'utilisation sur une machine à base de 68000 est désormais entièrement possible, et les performances sous ECS et AGA sont en hausse.
- des gadgets divers apparaissent dans les barres des fenêtres, permettant par exemple la sauvegarde de l'état d'une fenêtre à n'importe quel moment (finies les incessantes écritures dans ENV: des versions précédentes), ou l'appel au programme de préférences de MUI.
- de nombreux objets très originaux font leur apparition, apportant une touche d'originalité aux interfaces.
- les objets peuvent se voir attacher des menus contextuels.
- la possibilité de glisser/déposer des objets est enfin disponible dans les applications MUI, ce qui devrait permettre à de nombreux programmes d'offrir des interfaces fort conviviales. Toutefois, pour l'instant, l'échange inter-applications n'est pas encore disponible.

A s p e c t p r o g r a m m e u r

- La principale amélioration se trouve au niveau de la création des programmes. En effet, l'accent est mis essentiellement sur l'écriture d'objets boopsi, c'est-à-dire sur une programmation orientée objet. L'aspect du code s'en trouve grandement amélioré, de même, bien sûr que sa réutilisation.
- La programmation du glisser/déposer (Drag and drop) repose sur la réception de quelques méthodes, rendant la réalisation de telles fonctionnalités d'une aisance désarmante.
- De nouvelles classes (très nombreuses) font leur apparition (Dataspace pour stocker des éléments en mémoire, lire des fichiers IFF - Semaphore - Numeric - Levelmeter ...).
- La gestion des événements dans des classes privées se fait désormais sans mal, grâce à la création d'"Input handlers".
- Tous les langages précédemment supportés continuent à l'être: C, Assembleur, E, Oberon, Modula 2.

La documentation en anglais est comparable (du point de vue de la qualité) à celle de la version 2.3, c'est-à-dire relativement moyenne. Toutefois les autodocs sont suffisantes pour les programmeurs aguerris.

L'ensemble me semble répondre à une attente des utilisateurs, et offrir des solutions à certaines carences de l'interface graphique de l'Amiga, en particulier face à des systèmes plus modernes et récents que l'on peut trouver sur d'autres machines. Parmi celles-ci, on peut citer sans se tromper la notion de glisser/déposer, qui devrait ravir tant les programmeurs que les utilisateurs, et apporter une petite révolution dans notre monde clos des interfaces! Comme vous le voyez, je suis enthousiaste, même après quatre mois d'utilisation. Les ajouts sont réels, et l'avance face aux divers concurrents est de plus en plus indiscutable.

MUI est shareware.

Eric TOTEL

1.53 ProVector 3.0 (01-86)

ProVector 3.0

Un puissant logiciel de dessin vectoriel

Lorsque le rédacteur en chef m'a demandé de tester ce programme, à l'énoncé de ses possibilités, j'en étais devenu impatient de le recevoir pour vous concocter un petit test. Mais une fois le premier écran ouvert et les cinq premières minutes d'utilisation passées, il me fallut tempérer un peu mon ardeur. En effet, c'est un programme puissant dont l'interface en est restée à l'âge des débuts de l'Amiga.

Dans l'emballage, j'avais le manuel de la version 2 avec un addendum pour la version 2.1. Aucune documentation papier pour la version 3.0, mais une documentation au format AmigaGuide très complète et adaptée à la version 3.0 of course! Pas d'addendum

papier si ce n'est une feuille A4 qui décrit les nouvelles fonctionnalités de la version 3.0. Le côté apprentissage a été oublié, mais la qualité des descriptions permet d'utiliser le programme assez rapidement.

Q u o i , q u e , c o m m e n t ?

ProVector n'est pas un programme de dessin technique, mais un programme de dessin vectoriel. C'est très différent, et si l'un est dédié à la production de plans. ProVector, lui, est destiné aux artistes désirant pouvoir exporter ou importer du vectoriel. L'avantage de cette technique est de pouvoir redimensionner votre oeuvre à loisir sans jamais avoir cet effet d'escalier si particulier au dessin Bitmap.

L ' i m p o r t a t i o n e t l ' e x p o r t a t i o n

Les filtres d'importations ne sont pas très nombreux, mais l'essentiel est là. IFF-DR2 qui est un format typique à l'Amiga, les fichiers Postscript (EPS) sont convertis sans aucun problème ainsi que les fichiers Adobe Illustrator. Je n'ai pas testé la conversion HPGL (traçage sur traceur ou certaines imprimantes lasers), mais il n'y a pas de raison que cela ne fonctionne pas. Il est à regretter que le paramétrage des filtres passe par les ToolsType. C'est une méthode qui à mon avis devrait être réservée aux programmes résidents tel les commodités.

L'exportation de vos fichiers est aussi possible en IFF ou IFF24, en Postscript, HPGL ou au format Adobe Illustrator. L'impression sur votre imprimante passe par un filtre d'exportation nommé "Preferences". Tout fonctionne à merveille, mais, que c'est lent! Sur un 040 à 40MHz le fichier dont l'illustration vous est présentée, a pris dix minutes pour être imprimé. Sur un A1200, le même fichier a dépassé les 45 minutes. Je ne peux être plus précis, car lassé, j'ai quitté la pièce au bout de 35 minutes pour y revenir une fois l'impression terminée... Même chose pour l'exportation IFF24 Bits. Elle est très très lente à cause de l'application des divers filtres destinés à convertir le vectoriel en bitmap. L'exportation vectorielle est moins gourmande en temps (d'ailleurs c'est le but de ce programme).

C o m m e n t j e t e t r a i t e ?

Le principe de fonctionnement de ce logiciel est l'objet. Chaque forme créée est considérée comme un objet, avec ses caractéristiques propres. Il peut être déplacé, déformé, etc... Ces objets peuvent être assemblés, avec une hiérarchie, désassemblés, groupés afin de faciliter certaines manipulations.

Tous les outils de modifications standards sont là, avec en plus des options comme le miroir ou le magnétisme et la rotation. ProVector permet de créer des effets sur ces objets tel la perspective, le morphing (que Toubon me pardonne mais la traduction française est mauvaise), la déformation, le lissage et le Skew.

La page peut être de 1 mile carré (1609m*1609m=2'588'581m2), et ainsi absorber vos oeuvres les plus grandes. Je n'ai pas été jusque là, mais bien évidemment, une surface pareille demande une quantité de mémoire gigantesque...

Ce logiciel est une boîte à outils géniale, mais son utilisation reste difficile.

Dans les choses géniales, il y a:

- La sauvegarde des différents attributs d'un objet
- Les 256 couches de travail
- L'Arexx, avec des commandes très complètes
- L'importation des Polices Postscript niveau 1 et 3
- Le Undo multiple et le Redo
- La vectorisation de fichiers bitmap
- La gestion du format HPGL (sortie sur un traceur A0 par ex.)
- L'application d'un type d'attribut à un ensemble d'objets en une seule opération

Il y a aussi les commandes AREXX, qui permettent de créer vos macros dans un menu spécial. C'est évidemment pas à la portée de l'utilisateur lambda, mais l'utilisateur professionnel ou l'amateur éclairé appréciera cette possibilité.

E t t o n b i t m a p . . .

Un deuxième programme destiné à la conversion bitmap/IFF-DR2 est fourni avec ProVector, et ensemble ils se nomment "Stylus pro pack". StylusTracer, puisque c'est sa dénomination, vous permettra d'importer ou d'exporter des fichiers dans un format ou un autre jusqu'à 256 couleurs.

Sa fonction d'exportation double celle de ProVector, et n'apporte rien à mon avis. Par contre, la vectorisation est intéressante, surtout pour agrandir une image bitmap sans avoir cet effet d'escalier si désagréable. J'ai imprimé un fichier tout simple de 320x200 pixels, sur une page A4 complète sans voir le moindre escalier et tout en conservant une cohérence dans la forme de l'objet.

Inutile de balancer des images trop complexes, StylusTracer n'arrivera pas à les gérer. C'est un programme destiné aux logos, ou aux illustrations relativement simples.

C e q u e j ' e n p e n s e !

Comme je l'ai dit plus haut, c'est une boîte à outils complexe à utiliser mais puissante. Pour traiter des objets importants, il faut quand-même une machine gonflée du genre 030 à 40MHz ou plus. Le programme n'est pas très gourmand en mémoire, et avec 5Mo il est possible de faire des choses très chargées. J'ai rencontré quelques bogues, mais en traitant des images de 1200x1000 en sortie IFF24 ou en convertissant des fichiers IFF24 de 800x600. J'ai poussé ce logiciel à sa limite et je l'ai trouvée... Lors d'une utilisation normale, peu ou pas de bogues si ce n'est avec la fonction Blend . Pour imprimer, je vous conseille de ne pas adresser directement l'imprimante, mais de sauver votre oeuvre avec le filtre d'exportation ILBM, et de l'imprimer avec des logiciels plus rapides d'un point de vue de la gestion de l'imprimante tel Studio II. Le fait d'avoir à utiliser un mode d'emploi AmigaGuide est très pratique et permet de retrouver rapidement une fonction.

E t i l s ' a f f i c h e . . .

Le logiciel a été adapté, et il peut maintenant s'ouvrir sur un écran à choix (WB 2.1 et plus). Il est donc possible de profiter de la vitesse de certaines cartes graphiques, mais cela n'enlève pas le fait que certains modes de prévisualisation sont assez lents!

Pour contourner ceci, et permettre un confort de travail, 4 modes vous sont offerts pour travailler:

- WireFrame (Très rapide, prévisualisation)
- Fills (Avec remplissage, rapide)
- Patterns (Avec une trame sur les remplissages, rapide)
- Gradients (Pratiquement du WYSIWIG, mais lent... Très lent!)

Chacun de ces modes permet un travail d'un certain type, et surtout permet d'adapter la vitesse du rafraîchissement à ce que vous désirez voir.

Pour choisir ses couleurs, il faudra en passer par Gradient, mais en ayant soin de cacher certains éléments de façon à ne voir que l'objet testé.

Pour avoir une idée des différentes superpositions d'objets, les modes Patterns et Fill suffiront pour se rendre compte que tel objet est caché par tel autre.

WireFrame permettra de travailler sur des objets complexes tout en n'ayant pas le temps de partir boire le café entre deux rafraîchissements d'écran.

C o n c o n i c l u s i o n

Un logiciel qui mériterait de voir son interface modernisée par des palettes flottantes et des gadgets. Un code puissant et bien débogué.

Je ne peux que conseiller l'achat de cet ensemble logiciel, pour l'inclure dans une chaîne graphique. Les effets de déformation de texte sont puissantes, et une fois sauvées en IFF, elle peuvent agrémente vos oeuvres.

Patrick CONCONI

Amiga avec 030, Disque dur et 3Mo conseillé, OS 2.1 ou plus

\$199 auprès de Stylus, Inc.

Mise à jour depuis la version 2.1 pour \$99.5

Stylus Inc. PO Box 1671 Fort Collins USA 8052

Tél/Fax (970) 484-7321

1.54 Windows 95 (01-86)

W I N D O W S 9 5

Que la force soit avec toi ?

L'annonce en grande pompe de la sortie du dernier système d'exploitation de Microsoft n'a pas pu laisser insensibles les amicaux curieux que nous sommes tous. Allons nous enfin trouver un équivalent sérieux à notre bon vieux Workbench ? Pour essayer de répondre à cette question "essentielle", nous allons faire un petit tour du problème.

L a q u e s t i o n P C

Sans chercher à réveiller les vieux démons, ou à polémiquer une Xème fois, il est utile de rappeler aux "motorolistes" que nous sommes les avatars des compatibles au coeur d'Intel.

A la genèse du concept PC, on trouve un processeur 8 bits et quelques jolies astuces de programmation pour dépasser les limites acceptables de la mémoire. On a commencé, très bas technologiquement, afin d'obtenir le meilleur compromis possible en matière de compatibilité. Le parc ayant énormément gonflé au cours du temps, la nécessité est apparue de rester totalement compatible malgré l'escalade technologique dévorant ces machines. En conséquence, les systèmes d'exploitation successifs ont tenté de limiter la casse et d'offrir au plus grand nombre toutes les évolutions logicielles du marché. Seulement, il est arrivé ce qui devait arriver: les différences de puissance entre l'ancêtre 8088 et le tout nouveau Pentium sont devenues considérables et les ressources matérielles à gérer ont connu une inflation vertigineuse. En conséquence, plus question de se tourner vers des systèmes mono-tâches 16 bits. Le géant IBM a donné le premier la charge en développant un système propriétaire: OS/2. Les processeurs sont 32 bits, alors on estime que les logiciels doivent tourner en 32 bits. Les machines regorgent de Mips, alors on décide de faire fonctionner en même temps plusieurs tâches. Le multimédia explose sur nos écrans, alors on propose des solutions "clef en main". Le milliardaire Gates ne pouvait pas rester insensible à l'évolution du marché, et malgré quelques emplâtres sur son mystique Windows, il lance, comme Roosevelt en son temps, le projet "Manhattan".

E n a t t e n d a n t B i l l

Annoncé de longue date, ce nouveau Windows a connu une gestation des plus longues et douloureuses. La presse spécialisée s'est déchaînée plusieurs mois de suite en supputations sulfureuses sans jamais savoir ce qui en retournait. On aurait même pu croire à un moment que cette nouvelle version n'était qu'un fantôme né dans l'esprit de chroniqueurs en mal de sensation.

Le projet était bien réel, mais le bond en avant à réaliser était si important et le cahier des charges si rigoureux, que Microsoft a mis le temps. Le numéro UN se devait de rester le champion. En conséquence, afin de ménager les susceptibilités, on a du conserver les acquis tout en faisant du neuf. Imaginez un peu les contraintes inhérentes à cette volonté commerciale. Pour faire patienter, le marketing "made in Gates" a fonctionné à merveille. Le suspense a été entretenu et alimenté.

Le coup de maître fut sans nul doute la sortie mondiale en conjonction avec la rentrée scolaire. Un immense budget publicitaire et quelques pierres roulantes ont fait le reste. Il est là, et tout le monde s'en réjouit. Les gondoles des vendeurs ont été littéralement prises d'assaut. La boîte bleue nuageuse est devenue dès le premier jour de sa disponibilité un standard de fait.

L a p l a n è t e W i n d o w s 9 5

A première vue cela ressemble à un mélange d'X-Windows mâtiné de NextStep assaisonné façon Windows 3.1. La barre de tâches rappelle celle d'Arthur sur Archimède. La dockification est ici d'origine, et s'apparente fortement à Amidock. Ce nouveau monument du monde compatible est orné d'une interface soignée, voire même jolie. De jolies couleurs égailent l'écran et des icônes aux formes significatives parsèment le bureau. C'est beaucoup moins aride que les précédentes moutures. Il faut bien reconnaître que la représentation graphique s'est taillée une place de choix dans cette version. Le temps des groupes de programmes est révolu. Les concepts éprouvés sur Macintosh trouvent ici une place : les alias et autres bulles d'aides ont été implémentés. Le gestionnaire de fichiers a été évincé au profit de l'explorateur. Les unités disques sont regroupées dans un "poste de travail". Les fonctions d'exploitation de fichiers font parties intégrantes de l'environnement, et ne sont plus l'apanage d'un seul programme. Une poubelle traîne sur le bureau, et un système performant de reconnaissance du type de fichier attribue l'icône correspondant à l'application parent. C'est d'ailleurs ce dernier point qui fait ressortir le plus visuellement les capacités objets de l'environnement. La capture d'un fichier pour lâchage sur une application ouverte est enfin réalisable sur PC.

Les noms de fichiers eux-mêmes ont connu un dépoussiérage : les noms peuvent atteindre 256 caractères avec il vrai quelques restrictions (il est conseillé de ne pas dépasser 50 caractères). Mais, par contre, certains caractères interdits dans le passé ne le sont plus.

La volonté affichée de Windows 95 étant de se mettre à la portée du plus grand nombre, la barre de tâches a été instaurée. Elle remplace les fameux groupes de programmes de l'ancien gestionnaire. La barre comporte toutes les tâches actives sous formes

de bouton. Une petite horloge donne constamment l'heure, et un haut-parleur permet de régler le niveau sonore de l'interface. Le bouton " Démarrer " comporte une barre de menu où toutes les applications installées, ainsi que les modules de préférences, peuvent être appelés directement. Ce système de raccourcis est la pierre angulaire de l'environnement. On veut ainsi éviter au maximum les balades hasardeuses dans les méandres du disque dur. En cela, Windows 3.11 n'est pas mort, même si la façon de faire est différente. Pour les nostalgiques, les alias permettent de simuler des groupes de travail par le biais des répertoires du disque.

L e m a l d e d o s . . .

Le problème le plus crucial rencontré dans le développement de Windows 95 fut certainement le vieux DOS et plus particulièrement les applications tournant exclusivement à partir de lui. Les jeux notamment, avec les transgressions des programmeurs, ont donné à Microsoft des cheveux blancs. Les retards dans la sortie du produit ne sont pas étrangers à ce fait.

Le choix s'est tourné vers un DOS 7.0 complémentaire de Windows. Au démarrage, l'intégrateur graphique prend le dessus en toute occasion. C'est à titre exceptionnel que le DOS est invoqué. Pour les applications ne posant pas de problème, une simple session DOS est ouverte, à l'image de ce qui se faisait sous Windows 3.1. Par contre, il peut arriver qu'un logiciel (et ce n'est pas rare) digère mal la promiscuité avec l'environnement multitâche et la nouvelle répartition de la mémoire. Dans ce cas, un système compliqué et obscur vous permet de tenter de faire fonctionner les récalcitrants. Il faut se prendre par la main, et essayer toutes les options, afin d'utiliser les anciens produits (le moyen le plus efficace étant d'ailleurs de quitter Windows pour redémarrer temporairement en DOS pur).

Les nouveautés en matière de gestion disque présentent quelques contraintes perverses, à savoir notamment que Windows 95 prend à son compte la gestion "bas-niveau" du disque. Autant dire alors que certaines applications (Norton entre autres) ne se mélangent pas très bien avec le nouveau venu. On peut aussi rajouter une autre pièce au dossier : le DOS traditionnel n'est pas adapté aux manipulations de fichiers comportant des noms longs.

D u s o f t e t e n c o r e d u s o f t

Le multimédia n'a pas été oublié, et un panel complet d'outils est disponible pour écouter, visualiser, et organiser. Dans le même genre, on trouve une plus grande intégration des outils de communication, avec entre autres l'implémentation d'Hyperterminal, une gestion réseau simplifiée, ou des échanges Internet étendus. Il semble d'ailleurs qu'un effort substantiel ait été porté sur les outils fournis d'origine, à savoir les accessoires, qui ont pour certains connus un lifting positif. Ils ont été réécrits en 32 bits.

Quant aux logiciels venus d'autres horizons, les résultats obtenus sont en grande partie satisfaisants. Le parc logiciel de l'ancien Windows fonctionne en général correctement, bien qu'il ne tire pas partie des capacités nouvelles. Il y a cependant un nombre modeste d'applications qui ne digèrent pas l'évolution. Une liste noire existe, et les contrevenants se voient réduits à se mettre au goût du jour. N'allez surtout pas croire que les seuls DP's sont concernés. Certaines versions d'Xpress par exemple sont mises d'office à l'écart.

Le multitâche ne trouve pas encore réellement droit de cité. Les vieilles habitudes prennent le pas, et le système retenu dans Windows 3.1 est toujours d'actualité. Quelques essais poussés démontrent cependant que le pari en la matière a été gagné. Les programmes sont de véritables tâches dans le sens où elles gèrent véritablement le temps machine qui leur est alloué. Petit revers de la médaille: Windows 95 est tellement lourd, qu'il arrive souvent que le passage entre les différentes tâches mette un certain temps, voir même un temps certain. Cependant, l'avantage se retrouve au niveau de la gestion mémoire, et, il faut bien le dire, l'utilisation des ressources systèmes s'est grandement améliorée. L'obèse Word peut être lancé plusieurs fois sans que cela ne diminue trop ces mêmes ressources (mais qui veut lancer 50 fois Word ?).

Au niveau de la sécurité des données on a l'impression que Windows est toujours aussi instable. Les plantages ne sont pas rares. A l'image de notre Guru, les écroulements sont contenus généralement à la seule tâche concernée et des explications sont fournies (ce qui n'est d'ailleurs jamais très clair pour un novice).

On est encore loin d'un système entièrement viable. Certaines bogues systèmes ont d'ailleurs été mises à jour. Microsoft compte d'ailleurs fournir rapidement une révision (qui sera sans doute payante).

U n e f e n ê t r e o u v e r t e

Le nouveau Windows va devenir le standard du marché dans un proche avenir. Accueilli froidement par un bon nombre d'utilisateurs, à court terme, tout à chacun devra avoir sa version. Microsoft le sait bien et tire profit de cette situation. La mise à jour coûte environ 700F, et la version complète aux alentours de 1000F. Quand on sait que la mise à jour impose d'installer au préalable la version antérieure, les possesseurs ont intérêt à ne pas réinstaller trop souvent leur système. Le bon calcul est sans nul doute d'acquiescer la version complète.

Sur la forme, Workbench n'a rien à envier à Windows 95. Ce dernier reste avant tout un intégrateur graphique puissant avec des avantages reconnus de productivité bureautique. L'Amiga possède encore des atouts pour ceux qui aiment la pureté et les vrais

systèmes d'exploitation à la Unix. Le produit de Bill Gates reste très rigide, et n'a d'intérêt que pour les logiciels spécialement développés pour lui (l'achat de Windows 95 peut être motivé par la sortie d'un logiciel en particulier). Si une autre société avait développé ce produit, il n'aurait pas fait l'objet d'une telle publicité. Mais quand on est le numéro un, c'est normal, et après tout, ce produit s'adresse surtout aux néophytes et aux utilisateurs qui ne veulent pas se poser de questions (Ed: toute en regrettant Workbench, Cédric Beust me signale qu'il apprécie bon nombre des fonctions de Windows 95, et pourtant Cédric, à mon avis, ne se trouve pas dans ces deux catégories).

U n s e n t i m e n t d e d é j à v u

Sur le fond, enfin, on a le sentiment de déjà vu. Ce n'est qu'une nouvelle sur-couche logicielle de plus. Les dérives précédemment observées restent valables. Les incohérences de l'architecture, la trop grande variété des périphériques et des configurations proposées y sont pour beaucoup. Le jour où le hard et le soft travailleront à l'unisson comme sur Amiga, on aura alors peut-être du souci à se faire. La puissance des processeurs PC est encore trop souvent gâchée dans des " usines à gaz " logicielles. Seulement voilà, cette tour de Babel est la référence, et rapporte beaucoup d'argent à ses instigateurs. Personne n'a envie de tuer la poule aux oeufs d'or.

Gilles Bihan

(Merci à Coco, Lulu et Juju pour leur patience)

W I N e s t u n e s o r t e d e p u z z l e q u i t o u r n e

Quelques commentaires par Eric Laffont

Après quelques temps d'utilisation de ce "nouveau" système d'exploitation de Microsoft, je ferai quelques remarques qui n'engagent, bien entendu, que moi.

Tout d'abord, je pense que ce système est vraiment le meilleur sorti pour les PC. Les centaines de développeurs et de testeurs sont quand même arrivés à utiliser mieux cette machine de base.

Totalement copié à droite et à gauche, Windows 95 ressemble avant tout à une sorte de puzzle qui tourne. Comme exemple on peut signaler que le menu "Démarrer" ressemble à s'y méprendre au menu "Pomme" du Finder de Apple. Microsoft a "pompé" partout et fait pour le mieux afin de donner un aspect global utilisable et intuitif. Honnêtement, ils y sont arrivés. Il est livré avec tout ce qu'il faut pour travailler et avec Internet et les connections réseaux en standard, ce qui est loin d'être le cas sur Amiga.

On ressent quand même une sensation de construction sans âme. Cela peut donner à penser à un système à modules. Windows 95 fonctionne, et pas si mal que cela. Le multitâche, dit préemptif, fonctionne effectivement sur des applications 32-bits compilées pour Windows 95, sinon les anciennes applications fonctionnent toujours mais pas en multitâche. Un détail peu expliqué dans la doc: désormais on peut avoir des noms de fichiers de 256 caractères (auparavant, les noms de fichiers étaient limités à huit caractères plus trois pour les extensions (Ex:README11.TXT). Ce qui n'est pas visible immédiatement, c'est que le nouveau maximum de 256 caractères représente la longueur du nom du fichier et du chemin pour l'atteindre. Cela veut dire que si le fichier se trouve à une profondeur de trois tiroirs, par exemple, il faudra compter la longueur des noms de ces tiroirs plus la longueur du nom du fichier, et le tout ne devra pas dépasser les 256 caractères. Si tel est le cas, le nom du fichier sera tronqué par le système sur huit caractères comme avant.

Il existe de nombreux autres exemples de pseudo-failles ou plutôt limitations cachées, sans compter certains plantages inexplicables et inexpliqués.

Pour résumer, je trouve que Windows 95 est un très bon OS bien que totalement copié sur les autres systèmes y compris l'Amiga. Microsoft ne se prive jamais de prendre les bonnes idées là où elles se trouvent, Windows 95 en est la preuve. Cela donne un OS construit comme un amalgame de DP's performants. On peut certainement arriver à la même chose sur Amiga avec les DP's qui existent, mais est-ce vraiment utile? L'OS de l'Amiga tourne sur son noyau et arrive, même sur un 68000, à proposer toutes les fonctions de son noyau, le tout sur 256/512 Ko (pour l'Amiga 1000). Cela, le PC n'arrivera jamais à le faire ..

Eric LAFFONT

C é d r i c B e u s t : à l a r e c h e r c h e d ' u n O S

Depuis mon retrait anticipé (et involontaire) de la communauté Amiga, je suis à la recherche d'un OS pour mon PC. J'ai essayé Linux, Windows 3, Warp. Ce dernier était celui qui me tentait le plus (je l'ai utilisé pendant six mois) mais au final, je n'ai pas véritablement accroché. C'est en essayant Win95 que j'ai compris pourquoi.

OS/2 Warp est un superbe OS, mais il lui faut au moins douze mégas de mémoire pour fournir des performances d'utilisation "normale" acceptables. Avec mes huit mégas, il passait son temps à swapper, et la diode de mon disque dur ne s'éteignait jamais. De ce point de vue, Win95 a été un véritable choc parce qu'il m'a fourni des fonctionnalités équivalentes, mais quasiment sans swap, toujours malgré mes huit mégas.

C'est dommage que --toujours en ce qui me concerne-- ce soit un simple détail comme celui-ci qui m'ait fait basculer définitivement du côté de Win95. Je ne doute pas qu'en douze mégas, Warp se compare de très près à Win95. Voilà le pourquoi de mon choix. Maintenant, il y a des tas d'autres raisons qui me font dire que Win95 est un OS plus qu'honorable, et qu'il tient toutes les promesses qu'il a faites (y compris celles de multitâche préemptif, bien qu'aucun Amigaphile ne le reconnaîtra jamais). Je ne vais pas entrer dans les détails, je pourrais éventuellement faire une description (orientée par mon expérience bien sûr) de Win95 et le comparer à l'Amiga dans un courrier s-aré.

En ce qui concerne la comparaison omniprésente entre Win95 et MacOS, il y a deux façons de considérer la chose. La méthode "SVM" (cf. le SVM de ce mois) qui analyse et compare méthodiquement les deux OS sur une approche très pragmatique (nombre de clics pour effectuer certaines opérations, etc...). Leur dossier est très bien fait et effectue le tour de la question. Mais ce n'est pas le seul aspect de la question (nb: je ne dis pas que SVM est malhonnête, juste qu'il attaque uniquement une partie du problème, et c'est cette partie qui intéresse le lectorat, davantage constitué d'"utilisateurs" que de "hackers"). Le test de SVM éclipse complètement ce côté "hacker" des OS, qui contribue tellement à ce qu'un utilisateur se sente libre de toutes frontières, sentiment bien familier depuis l'AmigaDOS et le Workbench.

Ce sentiment est totalement absent de MacOS, mais on le retrouve dans Win95. Et je pense que c'est ce sentiment qui intéresse les Amigaphiles.

Tout ceci pour dire que, de mon point de vue (de technicien), la comparaison MacOS/Win95 est totalement dénuée de sens. Pour moi, Win95 est, de loin, en avance, et je ne suis pas sûr que Copland arrive à mettre les Mac au niveau du tandem Win95/(CairoINT).

Je terminerai ce chapitre en disant que cela faisait longtemps que je ne m'étais pas autant enthousiasmé pour un OS (depuis 1986 pour être précis).

1.55 News Vidéo (01-86)

NEWS VIDEO

AMIGA (01-86)

VIDEO GRAND PUBLIC (01-86)

VIDEO INSTITUTIONNELLE (01-86)

BRUIT DE COULOIR (01-86)

1.56 AMIGA (01-86)

AMIGA & VIDEO

EDIT PLUG (01-86)

SUPER CUT (01-86)

TAKE II (01-86)

1.57 EDIT PLUG (01-86)

EDIT PLUG

Le Vidéo Edit Plug, concurrent direct de Vidéo Director de Gold Disk (mais ce dernier ne semble plus commercialisé) est proposé en Angleterre. Pour rappel, cette interface connectée au port parallèle supporte les standards GPI, SMPTE, GPI, LANC, PANASONIC et peut aussi commander la table d'effets VIDEONICS MXI. Il gère le son au niveau mixage, et synchronise le doublage son. La version de base, pro- posée aux alentours de 900F, gère deux lecteurs contrôlables par LANC ou infra- rouge et un enregis- treur (nous attendons un exemplaire pour test).

1.58 SUPER CUT (01-86)

SUPER CUT

Encore un concurrent de l'ancien Vidéo Director, SuperCut arrivera en France au mois de février, sur le marché des éditeurs de montage informatisé grand public. Cette interface se connecte au port parallèle et supporte les standards SONY CANON (LANC, LANC 1), PANASONIC (EDIT, EDIT1) et infrarouge. Proposé aux alentours de 1800F, cet éditeur gère deux lecteurs par LANC ou EDIT, un lecteur par infrarouge et un enregistreur LANC, EDIT, ou infrarouge. Paramétrable sous ARREX, il dispose de fonctions préprogrammées (10 scripts), la time line gère bien sûr les timecodes (RCTC, VITC, LTC). Selon la connection employée (infrarouge ou câble), le nombre de lecteurs gérés peut varier:

- utilisation par infrarouge: 1 lecteur (LANC 1 ou 2 et EDIT1 ou 2) ou infrarouge et 1 enregistreur IR IR
- utilisation par câble: 2 lecteurs (LANC 1, EDIT1) / (LANC 1, EDIT1) et un enregistreur (LANC 2 / LANC2) / (EDIT2, edit2).

Ce produit est distribué par la société VitePro (nous espérons faire un test prochainement).

1.59 TAKE II (01-86)

TAKE II

INFONIX, importateur des produits ROMBO, annonce une nouvelle version du logiciel TAKE II. Conçu pour la gamme VIDIRT 12 et 24, ce logiciel d'animation et de création de scènes animées est totalement interfacé avec ces digitaliseurs. La vitesse annoncée avec un Amiga 4000/40 est de 25 images par seconde en mode HAM8 (résultat du test le mois prochain).

Prix public: 590FTTC.

1.60 VIDEO GRAND PUBLIC (01-86)

Vidéo Grand public

Camlink (01-86)

Sharp (01-86)

Samsung (01-86)

CASIO (01-86)

1.61 Camlink (01-86)

Camlink

Une nouvelle gamme de périphériques vidéo chez Camlink. Conçu pour le marché grand public, ces produits sont proposés à des prix d'entrée de gamme, (environ 500F pour le premier modèle, le Vision 100). Tout d'abord, une table de mixage audio (modèle vision 100): ce pupitre permet le mixage de trois sources audio, (deux lignes et une pour un micro), les réglages permettent d'intervenir sur le volume, les fréquences (graves, aigus), et le fondu. Equipée d'une prise casque permettant le contrôle des sources, elle est livrée avec un micro, et s'alimente sur piles 9 volts. Le modèle 200 offre les mêmes possibilités que sa petite soeur (vision 100) mais dispose d'entrées vidéos. Il permet le mixage de deux entrées (fondus au noir entre source). La partie audio bénéficie en plus d'une indication du niveau par led. Prix annoncé environ 1000F.

Si l'on souhaite rajouter du texte à ses montages (et que l'on ne dispose pas d'Amiga) le modèle 300 permet l'incrustation de caractères, avec effets de transition horizontale et verticale (réglables pour la vitesse de défilement). La couleur du fond peut être choisie dans une palette de huit couleurs. Environ 1500F. Pour les amateurs d'effets en tout genre, le modèle vision 400 (environ 2000F) regroupe les fonctions de "ses petits frères" vision 100 et 200, mais offre en plus des possibilités de volets multiples, négatifs, correction d'image ou encore de volets multiples. Il est d'autre part équipé d'un "splitter", permettant de comparer les deux images (après et avant correction). Les cinéastes et les photographes ne sont pas oubliés, puisque un kit de transfert vidéo leur est proposé (maximum 10*15). Ce dispositif optique est fourni avec un pied de table, plus un système de lettrage basic pour le titrage. Prix environ: 700F

Pour plus d'informations sur ces produits, contacter la société JCN tel: 78 43 20 88 à Dardilly 69570.

1.62 Sharp (01-86)

S h a r p

"Deux en un", ce nouveau magnétoscope particulièrement original devrait intéresser "les télépages hightech", puisqu'il va leur permettre d'enregistrer simultanément deux émissions TV. Mais l'originalité tient surtout au plan technologique, puisqu'une seule cassette est utilisée, et non deux comme on pourrait le penser. Ce magnétoscope offre, d'autre part, la possibilité de visualiser sur un même écran les deux images enregistrées. Disponible sur le marché japonais, il n'est pour le moment prévu aucune commercialisation sur le marché européen.

1.63 Samsung (01-86)

S a m s u n g

SAMSUNG: prix cassé sur le HI8. Déjà connu pour ses moniteurs informatiques grand public, Samsung propose un caméscope HI8 inférieur à 7000F. Sans prétendre rivaliser avec les ténors (CANON, SONY) le VP-H68 offre néanmoins des performances plus qu'honorables pour un produit d'entrée de gamme: viseur couleur, stéréo audio, stabilisateur, bague de mise au point, balance des blancs mémorisable, deux pré-réglages (intérieur, extérieur), touche contre-jour, gel d'image, 4 volets (l'ouverture/fermeture), zoom 2 vitesses (*12 et *24 numérique et fonctions AE (sport, pique-nique, scènes photo, soleil). Un petit frère, le VPH-65, est même proposé à moins de 6000F avec en moins le stabilisateur et le zoom numérique.

1.64 CASIO (01-86)

C A S I O

Un nouvel appareil photo numérique avec viseur couleur intégré, est actuellement disponible à la vente. Caractéristiques et performances lors du test prévues le moi prochain avec le VLAB.

1.65 VIDEO INSTITUTIONNELLE (01-86)

V i d é o i n s t i t u t i o n n e l l e

SONY (01-86)

ELMO (01-86)

AUDIO SUD XLR (01-86)

RUSH MUSIC (01-86)

1.66 SONY (01-86)

S O N Y

Le SVO 1500P est un nouveau magnétoscope au format VHS conçu sur une base électronique grand public, de type SLV. La partie mécanique est par contre conçue pour un usage fréquent et a donc été modifiée en conséquence. Comme son jumeau grand public, il dispose d'un JOG, d'un autorepeat, et d'une prise control S. Prix annoncé: environ 6000FHT. La PVW 637 est une nouvelle combo dans la lignée de l'UVW 100. La tête de caméra, (une base de DXC 637) développe 800 lignes en sortie, le recorder, un PVV3P, est au format BETACAM SP, l'objectif plus classique est un VLC 916 BYA CANON. Prix annoncé environ 160000F.

1.67 ELMO (01-86)

ELMO

Cette société connue des photographes pour ses projecteurs diapo propose aujourd'hui une solution vidéo/photo 2 en 1. Le TRV 201H intègre dans un même boîtier un projecteur et un convertisseur vidéo de type Photovix. Fort pratique, cet appareil peut s'utiliser comme un projecteur diapos de type Carousel, mais permet à son utilisateur la projection de diapos sur écran vidéo ou son enregistrement sur un magnéscope (format PAL YC/composite ou RVB/S). Il peut ainsi se connecter à une carte de numérisation vidéo (PC, MAC, AMIGA) pour la retouche sur ordinateurs. Equipé d'un capteur CCD 1/3 de pouce (480.000 pixels) il développe une définition horizontale de 450 lignes et dispose de fonctions de correction de couleur grâce à un joystick intégré au boîtier. Un passage automatique des vues est possible par le biais d'une minuterie intégrée. L'interface de communication RS232 permet la commande de fonctions plus évoluées et préprogrammées comme: le réglage du zooming, la mise au point, la présentation multi-images ou le fondu enchaîné.

1.68 AUDIO SUD XLR (01-86)

AUDIOSUD XLR

Développé par la société COACH AUDIO, ses nouveaux connecteurs XLR devraient ravir les allergiques du fer à souder, puisqu'ils ne nécessitent plus l'utilisation de soudures, et selon son importateur, seraient des plus robustes. Contact: société AUDIOSUD (importateur Alcatel).

1.69 RUSH MUSIC (01-86)

RUSHMUSIC

Spécialisée dans les CD de musique d'habillage, cette société annonce quatre nouveaux CD destinés à l'illustration sonore de films d'entreprise. Toutes les oeuvres sont libres de droits.

1.70 BRUIT DE COULOIR (01-86)

BRUITDECOULOIR

Marriage

Après avoir fait ses dents dans le monde Amiga (Volumm 4D) la société

VOLUMM dont les responsables (2 personnes, 1MF de CA) cherchaient à augmenter leur part de marché dans le monde PC, ont trouvé une alliance avec la société SFERCA (15 MF de CA, 20 personnes). Il entendent ainsi développer la version 4.1 de Volumm 4D PC sur le marché de l'exportation. Une étude est en cours pour les Etats Unis et le Japon.

THOMSON

"Il est juteux mon contrat": Thomson vient de remporter un contrat de 5 milliards de francs avec la société Américaine TELE TV (consortium qui regroupe les trois sociétés Atlantic, Nynex et Pacific Telesis). Ce contrat comprend pour THOMSON la livraison de trois millions de décodeurs.

PUBLICITE

Aperçu dans un journal spécialisé dans la vente de matériel d'occasion pour professionnels, ces cinq lignes d'annonces commerciales m'ont accroché si l'on peut dire, par leur richesse publicitaire.

1.71 Main Actor Broadcast (01-86)

Main Actor Broadcast

Animé et interactif

Dans l'ensemble, Main Actor Broadcast (grand frère de Main Actor Pro) semble disposé à rendre des services à ceux qui souhaitent échanger des animations avec le monde PC et à monter des séquences animées 1/4 d'écran pour des interactifs.

MAB est un convertisseur de format animation qui devrait nous permettre - au prix de quelques efforts - d'exporter nos animations IFF et Anim 5 en format FLC, AVI, JPEG par exemple ou de récupérer des images JPEG, AVI ou FLC d'un logiciel PC type 3D Studio pour les traiter comme des fichiers IFF (par exemple dans Scala MPEG ou le P.A.R.).

Sur ces points, Main Actor Broadcast répondra à vos besoins. C'est certainement un logiciel très intéressant pour les productions en borne multimédia. Une sorte de prêt à porter de l'image animée.

Questions format pour commencer

Il y a énormément de formats pour sauver des animations dans les trois mondes Amiga, PC, Mac. Retenons pour l'Amiga: IFF et Anim-5, pour le PC: AVI, FLI, FLC et TARGA, pour le Mac: QuickTime. Pour le son et toujours en ne s'intéressant qu'aux formats principaux, l'Amiga porte le IFF, le PC supporte le Wave et l'AVI (je résume l'essentiel).

L'avance que conserve l'Amiga pour traiter la 3D et la vidéo plein écran 25 images par seconde devrait intéresser des concepteurs de 3D et multimédia PC s'il nous est possible de sortir leurs formats. J'exclus de tester la possibilité de communiquer nos animations sur un Mac au moyen de MAB puisqu'il ne sauve pas en Quicktime.

Nous en restons donc sur ce test à récupérer des fichiers 3D issus de 3D Studio sur Pentium 90 et à exploiter de lourdes séquences Anim-5.

Sortir une maquette FLC de 3D Studio sur vidéo

Sommairement, il faut savoir qu'une animation 3D sur 3D Studio en format TARGA, pèse au moins 700 Ko par image, soit 17 Mo par seconde, soit encore six secondes maxi sur un syquest 88 Mo. Bien sûr, ces images sont affichées plein cadre en haute résolution ce qui explique le poids et le temps du calcul. Il existe d'autres formats pour afficher et sauver les animations 3D en format plus léger mais de moindre résolution.

- Le FLC est un format qui correspond à de la basse définition. Rien de comparable avec la qualité du Targa mais bien utile au stade de la prévisualisation et de la maquette. L'avantage du FLC est de n'occuper que 50 Ko par image soit environ 10 fois moins que le Targa.

- En FLC, il devient possible de poser 1 minute et 20 secondes sur une cartouche Syquest ou un ZIP. Main Actor Pro se chargera très bien de transformer ces animations FLC issues d'un logiciel PC pour les convertir en IFF par exemple ou en Anim 5.

On dispose ainsi de fichiers devenus IFF donc accessibles au PAR, à Scala, etc...

C'est une possibilité intéressante de sortir en vidéo une prévisualisation de 3D Studio en 256 couleurs. Le résultat est très honorable pour présenter une maquette ou vérifier les enchaînements de plans avant le calcul définitif de la synthèse. C'est également un moyen d'accéder aux images de CD Rom PC.

MAB vous permettra également de charger plusieurs animations successives et de manipuler ces projets. Il est ainsi possible de coller jusqu'à cinq animations dans un seul projet en choisissant l'ordre de chacune, de scaler une animation, de créer un scroll (entrée ou sortie latérale et verticale), d'incruster une anim sur une image. Ce sera le deuxième test.

Monter quatre séquences animées 1/4 d'Ecran sur fond fixe

MAB va nous permettre de charger quatre animations au format Anim-5 ou IFF, overscan. Ce sont, dans notre cas, des numérisations vidéo plein écran 16 M. de couleurs de 200 images. Il est possible de réduire le format (scale 50%) de ces huit secondes d'animation à 256 couleurs en 375 x 280.

Ces quatre séquences animées vont être montées avec MAB dans l'ordre que vous souhaitez. On dispose ainsi d'un nouveau projet de 30 secondes en 1/4 d'écran sur fond noir.

MAB permettra d'incruster un autre projet dans ce fond noir. Il faut avoir le temps et la place disque mais il est possible d'incruster un montage animé 1/4 d'écran sur une image fixe (incruster d'anim sur anim non testé).

Les interfaces jeux, les génériques, les démos... devraient trouver l'application de cette possibilité.

On peut aller assez loin dans l'exploitation de MAB mais il y a trop d'actions possibles sur l'animation pour les décrire. Je cite ce que j'ai essayé: FLIP de l'animation, scroll de l'animation sur fond, fondu au blanc ...

Une fois arrivée là, vous pouvez sortir votre animation vers l'enregistreur vidéo. Vous pouvez l'exploiter dans Scala sous format Anim-5. Vous pouvez la transformer en JPEG pour toute autre plate-forme. C'est assez concluant.

Sonoriser l'animation

On peut sonoriser les séquences en chargeant l'essentiel des fichiers audio Wave, AVI, IFF-8SVX. Le principe est identique. Vous disposez d'une séquence de 800 images, vous sélectionnez la séquence, vous appelez Sound puis Select objet puis Select Frame. Vous avez ainsi appelé un fichier audio en l'attribuant à une image de votre animation. Ainsi en collant des fichiers audio sous le fichier image, vous pouvez sonoriser l'animation pour un enregistrement vidéo. Il semblerait possible d'exporter en AVI l'animation image + le fichier son (test partiel).

Tout est question de temps, de mémoire et de stockage. Une carte graphique semble également indispensable pour tirer partie de MAB. Ces cartes reconnues sont Picasso, Merlin, Rétina, Cyber.

Jusqu'alors tout va bien. Je dois tout de même dire que tout cela n'est pas très simple.

Les amateurs de ADPro, ProControl, VLab et autres apprécieront. Tout cela ne marche que si vos fichiers ont la même taille graphique (Width, Height).

En conclusion

MAB est un bon logiciel, pas très convivial, mais précis. Il peut intéresser celui qui veut sortir des animations sonorisées sur vidéo. Il doit permettre aussi des applications plus lourdes d'incrustations, d'effets d'habillage ... Il intéressera certainement ceux qui travaillent sur Amiga en relation avec des PC.

Bernard Tokatlian

Un énorme regret: pourquoi ne pas reconnaître le PAR-PEG, voire le MPEG, ce qui permettrait à MAB d'être réellement broadcast.

Une question: est-il possible d'extraire le son (sound) pour l'importer dans Scala. Test sans succès (?).

1.72 Amiga, caméscope et création (01-86)

Amiga, caméscope et création

Et si nous faisons le tri ?

Pour ce premier rendez-vous, force est de constater que parmi la flopée de caméscopes sortis depuis ces deux ou trois dernières années, les innovations réelles se comptent sur les doigts d'une main. C'est la raison pour laquelle nous nous en tiendrons à quelques exemples judicieusement choisis qui possèdent ce "petit plus" rare à dénicher de nos jours, avec quelques astuces à la clef.

Ne nous voilons pas la face, la valse incessante des générations de caméscopes tous les neuf mois environ est une histoire de marketing qui est très loin d'être proportionnelle avec de réelles trouvailles, et, comble du comble, certaines marques n'hésitent pas à supprimer d'un nouveau modèle, des fonctions primordiales ou alors elles "oublient" systématiquement un détail essentiel...

Il ne sert à rien d'énumérer un listing de tous les produits qui hantent les rayons et quant aux modèles grand public présentés, ils ont été choisis comme étant capables d'être asservis en tant que lecteurs de montage, raison pour laquelle vous ne trouverez pas certains constructeurs représentés, et s'ils font souvent partie du haut de gamme, pensez qu'ils possèdent quasiment tout de ce que l'on peut attendre de ce genre d'appareil...

Quel support garantit la meilleure qualité d'image et de son ?

La base se situe avec le format VHS, ou VHS-C (pour compact) inventé par JVC dont la définition est donnée à 240 lignes, sa force étant d'être compatible avec la norme française SECAM, sa faiblesse se situant dans un son monaural pauvre avec une bande passante réduite. Le spectre des fréquences ne dépasse pas la plage des 80 Hz à 8000Hz.

La réponse du berger à la bergère bien des années plus tard -avec la tentative d'imposer un nouveau format plus compact- sera le 8 mm créé par Sony avec une qualité sonore qui offre un son FM stéréo à la norme haute fidélité avec une bande qui va de 20 à 20000 Hz. Le spectre des sonorités basses aux aigues extrêmes est respecté.

Puis sont arrivées les versions améliorées avec le S-VHS et le HI 8 dont la définition a été portée à 400 lignes avec d'une part un son proche des CD audio, d'autre part un changement dans le traitement des signaux avec la luminance et chrominance séparées, ce qui évite grandement les dégradations susceptibles d'intervenir lors des différentes générations (ou copies) dans les configurations de montage... Nous en reparlerons dans un futur dossier.

Enfin, Sony et d'autres constructeurs (pour une fois d'accord sur le format DV, digital vidéo) prennent une longueur d'avance en sortant les premiers caméscopes de loisir numériques dont la définition avoisine les 500 lignes.

Caméscope de poing ou d'épaule ?

Tout dépend si vous êtes un adepte du trekking dans les contrées lointaines avec un petit sac à dos et un caméscope léger ou bien un passionné voulant avoir un appareil d'épaule plus imposant certes mais qui par sa maniabilité vous offrira une multitude de possibilités de cadrage que vous n'atteindrez jamais avec un caméscope de poing, n'oubliez jamais cela!

Certes, les caméscopes d'épaule sont encombrants, pèsent trois tonnes et manquent de discrétion... Pour le reste, je ne leur vois que des qualités!

Possédant une Sony CCD V 5000 (que je n'échangerais sous aucun prétexte), j'ai même scotché deux batteries NP 77 dos à dos afin de lester et de mieux équilibrer la machine. Pensez d'ores et déjà que vos images gagneront en crédibilité si votre cadre est stable. Vous pourrez toujours caler un caméscope d'épaule quoiqu'il arrive, même dans les pires conditions de tournage. Essayez de faire la même chose avec un caméscope de poing, même pourvu d'un stabilisateur...

Pour illustrer ce chapitre, rendons hommage à la maison Panasonic d'avoir toujours à disposition le caméscope d'épaule NV-MS4 qui autorise l'image en S-VHS stéréo avec, entre autres, les fonctions débrayables, un générateur de time code VITC, le doublage son et l'insertion, une prise spécifique le rendant compatible avec certaines tables de montage de marques différentes, la seule table Panasonic ne gérant pas le VITC. Néanmoins, carton jaune pour avoir "oublié" une bague de mise au point manuelle du zoom qui pour moi est indispensable si vous voulez recadrer votre image en urgence afin de saisir un mouvement ou un événement furtif.

Réelle innovation : les stabilisateurs

Un caméscope de poing, c'est petit, maniable, léger, donc affreusement instable, puisque les seules contractions musculaires au niveau de votre poignet ou de votre main rendront le cadre aléatoire... Ne parlons pas d'une prise de vue en longue focale, les constructeurs les ont affublés de rapports impressionnants dépassant pour certains le 400 mm en équivalence photo, et il est complètement utopique de vouloir filmer une scène correctement sans un pied vidéo. C'est là qu'interviennent les stabilisateurs pour compenser (autant que faire ce peut) les bougés assassins. Il existe deux sortes de stabilisateurs, les optiques et les numériques. Ma préférence va sans hésitation vers le stabilisateur inventé par Canon et Sony, dont le principe est un prisme composé de deux lentilles et d'un liquide qui compense les mouvements horizontaux et verticaux.

Les avantages?

Votre cadre au déclenchement du système vous paraît "figé", vous vous sentez étrangement... comment dire... Zen! En effet, tous les petits bougés sont comme absorbés, effacés et ce, c'est important, sans aucune détérioration de l'image.

En revanche

Retour de bâton et danger pour votre autonomie: ce procédé génial vampirise vos batteries, prévoyez large...

Panasonic est à l'origine du stabilisateur numérique qui "retraite" l'image par adjonction de trames mémorisées pour compenser les écarts; les bougés disparaissent au prix d'un léger recadrage et d'une légère déperdition de l'image mais des progrès notables sont en train d'apparaître sur les stabilisateurs numériques de la toute dernière génération...A suivre.

Le TR 2000 est l'exemple type du lecteur de montage qui inclut le time code RCTC propre à Sony, la prise "Lanc", l'avance image par image avant-arrière, le ralenti et un arrêt sur image parfait. Là encore, sans doute par manque de place, carton jaune pour avoir un zoom exclusivement électrique...

Chez Canon, on trouve un appareil vraiment chouette qui répond au nom de code UC8 HI qui, non content d'avoir le stabilisateur optique le plus performant du marché, possède un DSP pour traiter de manière numérique le signal vidéo, avec enfin une focale équivalente à un 34mm en photo. Là encore, le zoom est électrique et non débrayable manuellement. Attention, sa force est d'être d'un excellent rapport qualité-prix malgré le lourd handicap de ne pas générer le time code RCTC.

Cas rarissime, le Panasonic NV-S88E (norme S-VHS C) pour moins de dix mille francs se targue d'intégrer non seulement un stabilisateur numérique mais aussi un correcteur de base de temps qui élimine les effets de "jitter" ou distorsions de la bande lors de la lecture. Cette correction prend toute son importance si vous vous servez de ce caméscope comme lecteur dans une configuration de montage -ce qui est très souvent le cas- sachant qu'il intègre entre autres un générateur de time code VITC, une palette d'effets spéciaux, un semi-grand angle, bref que demande le peuple?

Résolution directe et après enregistrement

Ne vous laissez pas avoir par une pub qui vous annonce fièrement 550 lignes de définition en sortie caméra... L'important est de savoir ce qui vous sera vraiment restitué APRES enregistrement et gardez bien à l'esprit qu'un caméscope Hi8 ou S-vhs grand-public de 5000 ou bien de 15000 francs vous donnera la même définition d'image, entre 370 et 400 lignes (et encore...), ceci étant la limite inhérente à ces formats.

En revanche, vous trouverez un plus au niveau du rendu chromatique dans les caméscopes très haut de gamme qui possèdent trois capteurs, un capteur traitant chaque couleur primaire, le rouge, le vert et le bleu.

Les gadgets : à prendre et à laisser

Le choix d'un caméscope est fonction de vos besoins. Évitez le superfétatoire, il sera beaucoup plus payant d'acheter un outil offrant une très bonne qualité d'image comme le Hi 8 avec si vous pensez montage une prise "lanc" obligatoire. N'achetez pas un appareil 1000F de plus parce qu'il intègre une batterie d'effets spéciaux qui deviennent très vite lassants ou bien un zoom numérique qui va multiplier par deux ou quatre (ou bien plus!) votre focale, au détriment de votre qualité d'images, avec une résolution similaire au graphisme dans "Doom"!

Si possible et suivant vos moyens, préférez des caméras qui gèrent le time code, ce pour une plus grande précision au montage. (Ce point sera développé dans un dossier spécial). Préférez des caméscopes aux fonctions débrayables de façon à ne pas vous faire coïncider dans des situations où vous seriez en port-à faux, comme par exemple un autofocus faisant le point à travers une vitre en diagonale avec un coucher de soleil se réfléchissant dedans!

Une balance des blancs manuelle vous sauvera la mise dans des cas bien particuliers comme l'éclairage des néons qui donnent souvent une couleur verdâtre aux visages. Une autre innovation pour les novices (moins pour les habitués) est le transfert de la technologie que l'on trouve dans les appareils photo vers les caméscopes, à savoir des modes d'exposition pré-programmés comme le portrait: le diaphragme sera ouvert à f1.6 par exemple, ce qui diminuera la profondeur de champ et fera apparaître le sujet distinctement devant un fond flou. Le programme différera pour le sport et le mouvement qui demandent une vitesse importante, ou bien encore l'inverse pour un tournage en basse lumière.

Enfin, un réel progrès, le Canon UCX2 (malgré l'absence importante de time code) fait piloter la mise au point ainsi qu'une multitude de fonctions par votre oeil, inspiré par le reflex EOS 5 de même conception.

Comment perdre son temps et son énergie

Lorsque vous filmez à l'intérieur d'une maison et que vous tournez votre caméscope vers une fenêtre ou une source lumineuse, votre image va s'assombrir brusquement puis va s'adapter à cette nouvelle donne, au détriment de la continuité dans votre séquence...

Si vous pensez montage, vous serez en totale rupture au niveau de la lumière. C'est la raison pour laquelle je vous conseille de choisir un appareil qui possède obligatoirement le débrayage du diaphragme, afin de "caler" celui-ci, vous serez paré quoiqu'il arrive et vous jouerez des écarts de lumière intempestifs.

Certains caméscopes ont comme pis-aller une touche "contre jour" qui se révèle souvent peu efficace, évitez les.

Et puis lâchez-moi l'autofocus, faites le point en manuel, comme vous le feriez avec la bague correspondante sur votre appareil photo 24x36, cela deviendra un excellent réflexe et vous aurez l'avantage de prolonger vos batteries... Tiens, parlons-en !

La plupart des caméscopes utilisent à ce jour des batteries au cadmium-nickel qui ont du vous jouer quelques tours pendables, du genre qui vous laissent traitreusement tomber au moment où vous filmiez le scoop de votre vie... Au bout de quelques utilisations, une batterie donnée logiquement à 30 minutes surseoit péniblement jusqu'à 15, ce qui arrive fréquemment. Pourquoi? Je simplifie: si vous avez l'habitude de ne vous en servir qu'à moitié, la batterie qui ne sera pas déchargée complètement, va garder en mémoire la partie non utilisée et ne fera plus le plein à 100/100, et ainsi de suite. C'est le serpent qui se mord la queue: la solution?

Achetez un petit déchargeur qui accessoirement vous redonnera le sourire mais surtout donnera une deuxième jeunesse à vos accus.

Et comme on n'arrête pas le progrès, de nouvelles batteries au lithium sans mémoire ont vu le jour.

Le complément optique qui vous sauve de vos maladresses

Un grand angle monté, c'est une faute de mise au point plus qu'à moitié pardonnée! On sait que le grand défaut de la plupart des caméscopes est de proposer une focale minimale correspondant à plus ou moins l'équivalent d'un 50mm en photo. Alors, nonobstant le fait de vous faire prendre du recul là où vous en manquez (en augmentant l'angle de la prise de vue pour les novices), ce complément optique devrait être toujours monté sur votre machine. Il fait office de stabilisateur si vous n'avez pas

un appareil de toute dernière génération et vous permet de pallier à vos défauts de mise au point lorsque celle-ci est quelque peu hésitante...

Digital video grand public contre hi8 institutionnel

Si on saute le pas vers les machines d'entrée de gamme en institutionnel, nous avons par exemple chez Sony l'EVW 300 HI 8 pour un prix de 85000FTTC. Toute personne sensée serait en droit de savoir s'il est encore raisonnable d'investir dans un format qui est maintenant dépassé en résolution d'image. En effet, le fossé se réduit de plus en plus avec l'arrivée du DCR VX 1000 grand public au nouveau format Digital Vidéo avec une résolution donnée pour 500 lignes et un prix de 28000F au compteur pour la version tri-CCD.

Sony pour l'instant n'a pas l'intention de repositionner le prix de son caméscope institutionnel. En tant que professionnel, soit vous êtes patient et il y aura bien une équivalence en DV pro, soit dites-vous bien que le combat des chefs penche déjà en faveur du caméscope -d'épaule- dont l'objectif de 700 lignes de définition directe coûte déjà plus cher que le Vx 1000 tout entier et produit encore de la bien belle image; et puis, pas la peine d'épiloguer sur le détail technique qui tue... et résoud le problème. Fait-expres, (on est malin chez Sony) le Vx 1000 ne possède pas de bague de zoom... Un caméraman -sauf s'il est joueur- ne peut prendre le risque de se faire planter de la sorte en situation de reportage. Match gagné par arrêt de l'arbitre et avantage indéniable au caméscope institutionnel.

Existe-t-il un caméscope idéal ou bien a-t-il existé?

On serait tenté de croire que oui! Pour moi ce caméscope avait pour nom le Sony CCD V 6000 avant qu'il ne disparaisse mystérieusement des rayons et avait tout pour plaire: entrée vidéo (que l'on ne trouve plus actuellement que sur le Canon EX2) permettant d'enregistrer un signal PAL en couleur -génial pour le montage- très bon capteur mono ccd et surtout toutes les fonctions débrayables, avec un zoom manuel, le time code RCTC, un correcteur de base de temps et un son FM doublé du son PCM (que l'on retrouve sur les caméscopes numériques et l'EVW 300) bref, tout pour plaire... et peut-être trop... En effet je me suis laissé officieusement dire à l'époque par un employé de chez Sony, que la disparition de ce caméscope phare était dû à son trop grand succès qui avait fortement porté ombrage à la gamme institutionnelle, dans la série des feu DXC 325, 327 etc... Et comme SONY ne peut se concurrencer lui-même, il a préféré sacrifier la machine...

Alors en étant objectif, n'attendez pas la sortie du VX 1000 en version épaule... Croyez-moi, je voudrais tant me tromper!

P O U R C O N C L U R E

Voilà, ce petit tour d'horizon n'aura eu pour seul but que de vous présenter les innovations importantes dans la jungle des caméscopes et de faire oublier quelques idées reçues. A vous maintenant de faire le bon choix et de vous préparer pour la suite dans le prochain numéro qui traitera -c'est somme toute logique- des pièges de la prise de vue, du mouvement, du cadrage et de la réalisation en général à travers une expérience sur le terrain, ce pour vous donner un avant-goût (ou arrière-goût) des vacances.

Allez, courage, vous n'êtes pas seuls!

Olivier Debats

1.73 Script & Vidéo Director (01-86)

S C R I P I T / V i d é o d i r e c t o r

Quand AREXX n'est pas là...

... les souris dansent !

Vidéo director vous connaissez?

C'est un logiciel permettant de piloter une caméra vidéo par un câble lanc et un magnétoscope par commande infra rouge, tout ceci pour faire du montage cut. Mais voilà, vidéo director souffre d'une limitation qui m'énerve: pas de raccourci clavier, tout doit se faire à la souris, et il n'y a pas d'interface avec arex pour arranger ça! Or, en fouillant dans les D.P., j'ai trouvé une perle, SCRIPIT (Cam 291 ou FFish 288); ce petit programme déjà ancien permet de générer et d'exécuter des scripts pour automatiser des clics de souris ou des appuis sur des combinaisons de touches. Voilà de quoi remplacer ARREX là où il manque encore, et si vous associez scriptit à toolmanager et à rend24, alors là, ça décoiffe!

1 - Je pilote vidéo director au doigt et à l'oeil grâce à des raccourcis clavier.

2 - Avec IV24 + vidéo D + Scriptit je fais de la numérisation automatique image/image.

3 - En rajoutant rend24 (cam 708) en tâche de fond, ma capture devient automatiquement une animation DCTV.

Vidéo Director audio et à l'oeil

Script propose un enregistreur qui ne génère pas un script automatiquement mais qui permet d'extraire les codes intuition utilisables dans les quelques lignes nécessaires à automatiser une action, un script par action, un raccourci clavier choisi dans toolmanager et le tour est joué. Pour s'y retrouver facilement, on remplace les icônes des scripts et on leur donne le nom du raccourci employé. Numérisation de séquences vidéo. On peut numériser manuellement avec IV24 des séquences vidéo entières, les images sont auto-incrémentées: digi.0001, digi.0002 ... digi.9999. Mais la manip est fastidieuse et si à la 120 ième image vous libérez la pause au lieu d'avancer d'une image tout est à refaire (Argggglup). Script vous permet donc de libérer la pause et de l'enclencher juste le temps nécessaire à l'avance d'une image, La temporisation dépend de la vitesse de votre machine; il ne reste plus qu'à simuler l'appui sur ALT F10 pour activer la numérisation sur IV24 et puis on recommence jusqu'à interruption, par CTRL LMB.

Capture et création d'anim DCTV

Il suffit de faire fonctionner Rend24 en tâche de fond après lui avoir fourni les bons paramètres (chemin des images, taille de l'écran, transformation, animation...).

Pour terminer

Jetez un coup d'oeil discret en direction de la capture écran ! Je ne vous fournis qu'un exemple de script car les paramètres changent selon votre configuration. On devrait pouvoir automatiser la capture avec d'autres digitaliseurs (DCTV par exemple), Si vous y parvenez, la solution sera publiée dans un prochain numéro. A bientôt.

J.M. Lagarde

1.74 Rubrique Internet (01-86)

Petite FAQ sur les réseaux

(foire aux questions)

Enrichissez votre vocabulaire...

L'objectif de cet article est de vous familiariser avec quelques notions et termes barbares que vous avez sûrement croisés aux cours de vos lectures sur le monde fascinant d'Internet :-)

C'est quoi...

* Un réseau ?

Un réseau (pour ceux qui ne le savent pas encore :-)) est un ensemble de machines partageant des ressources matérielles (une imprimante, une carte passerelle, des disques durs, etc.) et/ou des ressources logicielles (des bases de données, une application, des logiciels de Bureautique, etc.)

* Un protocole de communication ?

Un protocole de communication peut-être considéré comme un ensemble de conventions pour l'échange de données. Afin que deux machines puissent échanger de l'information, elles doivent utiliser le même protocole. A des architectures réseaux différentes (Ethernet, Transpac, ...) correspondent des protocoles de communication différents (802.3, X25, ...). Cependant, une même architecture réseau englobe plusieurs protocoles (TCP, IP, FTP sont des protocoles de l'architecture de l'Internet). Chacun a une tâche spécifique à accomplir (ex: formater les données, acheminer les données entre deux machines, trouver un chemin entre deux routeurs, établir une communication, etc.)

* Un modem ?

Un modem permet de convertir les signaux d'un ordinateur en des signaux sur le réseau téléphonique standard ou inversement.

* L'architecture réseau TCP/IP ?

TCP (Transmission control protocol) et IP (Internet protocol) sont deux protocoles de communication. L'architecture réseau TCP/IP est devenue un standard de fait (monde de la recherche, universités, ...) Elle est intégrée dans les systèmes UNIX.

* L'architecture client/serveur ?

Le serveur est une machine spécifique capable de répondre à une requête d'un client (machine qui effectue la requête). De nombreux services Internet fonctionnent sous le modèle client/serveur (ex: IRC, Archie, Wais, World Wide Web).

* SLIP et PPP ?

Ce sont deux logiciels permettant l'encapsulation de protocoles IP qui vont circuler sur le réseau téléphonique.

* Un pont ?

Un pont relie deux réseaux de même type (ex: deux réseaux Ethernet) pour qu'ils deviennent, en apparence, un réseau unique.

* Un routeur?

Un routeur relie deux réseaux IP (ou plus) qui peuvent-être différents physiquement. Il recherche, en temps réel, le prochain réseau qu'un paquet doit emprunter pour arriver à destination.

* Une passerelle ?

Une passerelle relie deux réseaux d'architecture différente. Elle transforme l'ensemble des procédures et des protocoles de l'un en celui de l'autre, pour leur permettre de communiquer.

Quelques caractéristiques d'Internet

Internet est une interconnexion de réseaux, c'est-à-dire que des milliers de réseaux (qui sont différents dans leur architecture) utilisent tous une même catégorie de protocoles (TCP et IP entre autre) pour pouvoir communiquer.

Sur Internet, un ordinateur est identifié (donc joignable) par son adresse (IP) unique codée sur 32 bits, représentée par une série de 4 nombres compris entre 0 et 255. C'est le NIC (Network information center) qui assure la gestion et la diffusion des adresses de réseau. Pour des raisons mémotechniques, on préfère associer un (ou plusieurs noms) à une machine afin de manipuler celui-ci plutôt que son adresse (ex: depinfo.u-bourgogne.fr pour 192.102.56.5).

L'acheminement des données sur Internet se fait par commutation de paquets c'est-à-dire que l'ordinateur émetteur découpe en paquets les données à transmettre puis les soumet au réseau. Celui-ci tente de les acheminer au mieux à destination en choisissant, à tout moment, le chemin le plus rapide. Il est donc normal de constater que des paquets successifs empruntent des routes différentes. C'est cette particularité qui rend le réseau si résistant en cas de problème (une liaison en panne, un routeur défaillant, etc.).

Corinne Villemin Gacon

villemin@depinfo.u-bourgogne.fr

Et Dieu créa l'INTERNET

Auteur: Christian Huitema

huitema@sophia.inria.fr

Editions: Eyrolles

L'auteur...

M. Christian Huitema est directeur de recherche à l'INRIA (Institut national de recherche en informatique et automatique). Ancien président de l'IAB (Internet activities board), il a fait parti de l'équipe qui a réalisé la première connexion Internet en France.

Le livre...

Véritable gourmandise pour l'esprit, il raconte dans un langage simple, teinté d'humour, les anecdotes et le travail des aventuriers de l'Internet. Loin d'être un simple récit sur les origines du réseau, il répond aussi de façon concrète aux nombreuses questions auxquelles un Internaute (personne naviguant sur Internet avec habileté) finit par être confronté: Internet est-il sûr? Sera-t-il victime de son succès? Sous quelles formes les services marchands vont-ils apparaître? Comment la communauté Internet peut-elle s'accommoder et vivre les transformations de son paysage ?

Un livre incontournable qui offre une vision globale de l'Internet pour un excellent rapport qualité/prix :-) 120FTTC.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES RESEAUX

<ftp://ftp.cnam.fr/pub/aminet/docs/help/ANetFaq.guide>

ANetFaq (contraction d'Amiga Network FAQ) est une FAQ sur les réseaux au format AmigaGuide disponible sur Aminet.

1.75 LightWave en pratique (01-86)

LightWave en pratique

Bonne Année

En ce début d'année 96, nous vous présentons nos voeux les plus chaleureux et nous vous souhaitons, bien sûr, beaucoup d'heures de calculs sur votre machine. Si vous avez lu les articles sur la version 4.0 de LW, vous savez qu'il est ouvert aux "plug'ins" ou modules supplémentaires. Etant allé faire un petit tour à la grande messe de l'Amiga à Cologne, nous avons offert deux plug'ins à notre machine pour son Noël. Ils étaient, et le sont encore d'ailleurs, disponibles en version Amiga ou PC. LW 4.0 pour Amiga était, lui aussi, en vente...

Michel: nous nous excusons pour les captures d'écran PC, Serge a eu une panne sur son Amiga. De plus, la société CIS nous informe que LightWave 4 en version Amiga ne sera disponible que fin décembre. Toutefois, je les cite, CIS émet des réserves concernant cette date (la société NewTek a reporté plusieurs fois la date de sortie de cette dernière version pour Amiga).

Plug'ins

Les plug'ins dès plus intéressants sont développés outre-Atlantique. Ils sont à surveiller de très près car ils peuvent rendre des services incroyables, comme Impact qui est un programme externe à LW. Ce dernier charge et sauve les scènes de LW 4.0 ainsi que quelques autres, y ajoute tout un complexe de forces Newtonniennes et de détections de collisions entre objets. Imaginez le rendu réaliste de quilles de bowling, percutées par la masse imposante d'une boule lancée à pleine vitesse... (et dire que Real 3D le fait depuis longtemps!).

Autre exemple: Lock et Key, qui n'est autre qu'une motion plug'ins, et qui permet de verrouiller n'importe quel objet sur ce que vous voulez, comme par exemple une lumière, la caméra, d'autres objets, le sol, etc... Il permettrait aussi (nous ne l'avons pas encore essayé) de changer la cible de la caméra pendant une animation?

Les personnes ayant déjà essayé d'attraper un verre avec une main savent combien il est amusant de jouer avec les bornes et leurs influences... FINI la galère, Lock & Key verrouille la main sur le verre et les doigts suivent naturellement la surface de celui-ci!

Tout ceci va certainement faire l'objet d'articles prochains. Il nous est malheureusement difficile de vous faire des exercices sur les plug'ins, car évidemment tout le monde ne possède pas les mêmes.

Depuis quelque temps, nous avons délaissé le modelleur pour travailler les surfaces et autres particularités du Layout. Aussi, voici de nouveau une fonction du modelleur qui a son mot à dire: Smooth Shift. Cette fonction permet d'extruder ~ le terme est impropre ~ un objet par rapport à un autre grâce à son ombre.

Par exemple, vous pouvez plaquer autour d'une sphère, une carte du monde et 'extruder' les continents pour obtenir un relief saisissant! Mais, avant de commencer l'exercice, faisons une mise au point.

Grâce à un petit sondage d'opinions, il semblerait que seul, quelques initiés comprennent ce que Pascal et moi écrivons. Aussi, nous allons changer de style et être un peu plus explicites...

Considérant que vous avez assimilé les opérations basiques comme la création de sphères, cubes, ou les déplacements, centrages d'objets, ces points seront survolés. Par ailleurs, les opérations un peu plus complexes recevront un complément d'informations.

RAPPEL:

'*' vous invite à suivre une action ou à enclencher une fonction.

(B) ou (H) vous montre quelle fonction enclencher: Bas ou Haut.

'Multiply:Sweep/Bevel' signifie qu'il vous faut enclencher la fonction BEVEL qui se trouve dans le gadget Multiply sous la rubrique Sweep!

Exercice n° 10: "Smooth Shift"

En vue de face:

* Créez une sphère avec sides=32 et segments=16 les autres paramètres resteront d'origine

* Renommez la surface en "boule"

En vue de dessus:

* Polygon (B)

* Sélectionnez les polygones de la demi-sphère du haut

* Display:Visibility/HIDE SEL

cette fonction cache les polygones sélectionnés afin qu'ils ne soient plus affectés par les opérations suivantes.

* Changez de mémoire --> n°2

En vue de face:

* Objets:Create/TEXT

choisissez une fonte et tapez "BONNE" puis validez

* Enclenchez l'ombre de la mémoire n°1 et adaptez avec la fonction size votre texte afin qu'il entre juste dans votre boule (pour le centrer, utilisez la macro) (j'utilise numeric= 0.25)

* Changez de mémoire --> n°3

* Recommencez les mêmes opérations en tapant "ANNEE"

* Placez correctement "BONNE" et "ANNEE" l'un au dessus de l'autre en jouant avec MOVE et les ombres des mémoires 1, 2, 3.

* Copiez et Collez "ANNEE" de la mem 3 sur "BONNE" en mem 2

* Enclenchez la mem n°1 et l'ombre de la mem n°2

* Tools:Objects/DRILL

Suivant Z, enclenchez 'Stencil' et renommez en "Bonne Année" (fig DRILL et le résultat)

Le texte vient de se plaquer en surface de la demi-sphère.

En vue de dessus:

* Effacez les mem 2 et 3

* Placez vous sur la mem n°1

* Display:Visibility/UNHIDE

* Sélectionnez en tenaille (fig) les polygones déjà utilisés, afin de les cacher à leur tour.

* Display:Visibility/HIDE SEL

* Changez de mémoire --> n°2

En vue de face:

* Objets:Create/TEXT, tapez "1996" puis validez

* Enclenchez l'ombre de la mémoire n°1 et adaptez avec la fonction size votre texte afin qu'il entre juste dans votre boule (pour le centrer, utilisez la macro) (j'utilise numeric= 0.25)

il faut maintenant retourner ce texte/

* Modify:Position/ROTATE

Sur l'axe des Y de 180 °

* Enclenchez la mem n°1 et l'ombre de la mem n°2

* Tools:Objects/DRILL

Suivant Z, enclenchez 'Stencil' et renommez en "1996" (fig DRILL2 et le résultat)

Le texte vient de se plaquer en surface de l'autre demi-sphère

En vue de dessus:

* Effacez la mem n°2

* Placez vous sur la mem n°1

* Display:Visibility/UNHIDE

Maintenant que tous nos textes se trouvent sur la sphère, nous allons leur donner du relief, les extruder en quelque sorte.

* Polygones (B)

* Display:Selection/STATS

Sélectionnez la surface "1996" et faites '+' devant 'With surface:'

Cette fonction sélectionne les polygones concernés .

* Objets:Create/OPTION

Placez-vous sur la surface "1996"

* Multiply:Sweep/SMOOTH SHIFT

offset = 2 cm

Votre texte s'extrude vers l'extérieur de deux cm

* Désélectionnez les polygones en cliquant sur le compteur

* Répétez les mêmes opérations avec "BONNE ANNEE"

Voilà, on peut passer au Layout, si vous voulez faire un petit anneau en haut de votre boule, libre à vous.

S a u v e z o u e x p o r t e z

Nous vous laissons libres quant à la mise en scène de votre objet . Les utilisateurs de LW4.0 peuvent utiliser le plug'in de surface ARN_Normal Color livré avec la version finale. Ce plug'in est du plus bel effet. Le mois prochain nous verrons comment gagner du temps de calculs et calculer des scènes de 800 000 polygones en quelques minutes!

Serge BRACKMAN

1.76 Dessin Animé (01-86)

DES SIN ANIME (4)

Le fugitif

(Suite de l'article paru dans AmigaNews N° 85, page 50)

Radjah, le fils de Singet , n'avait pas accepté de bon coeur la délivrance de Chang li. Il décida de quitter les îles des mers du Sud, dont son père était le roi, pour aller en Chine, à la recherche de son ancien adversaire, afin de se venger de lui. Il parcourut la Chine, se rendit dans la capitale, où il savait que vivait le dragon, et il finit par rencontrer Chang li.

Pour toute cette partie du dessin animé, nous pouvons trouver des paysages dans des films commerciaux, dans notre propre réserve provenant de notre caméscope, ou encore, dans des films que nous avons enregistrés depuis la télé. Nous pouvons y faire promener Radjah, soit en utilisant simplement son image fixe, pour simplifier, soit en l'animant spécialement pour ces séquences, selon les procédés que nous avons mis en oeuvre auparavant pour Chang li. Nous pouvons aussi le faire survoler par les dragons volants de D. Paint.

L e c o m b a t

Après la rencontre des deux adversaires, un nouveau combat s'engage entre eux. Nous avons toujours à notre disposition notre brosse anim Chang li, dont nous pouvons à nouveau nous servir pour simuler les mouvements de notre personnage, dans la lutte contre Radjah.

Nous pouvons aussi, pour varier, modifier quelque peu les attitudes de Chang-li. Nous utilisons naturellement un Chang li regardant vers la droite et en face de lui un radjah tourné vers la gauche (ou l'inverse), et lui, faisant directement face. Le combat est acharné; ils avancent l'un vers l'autre jusqu'à se toucher, reculent, avancent à nouveau. Chacun sort ses griffes. Chang li crache du feu. Finalement, ce dernier a de nouveau le dessus. Il griffe son adversaire à la joue et au bras (ce qui est facile à simuler, en lui imprimant des taches rouges aux lieux dits.) Radjah a triste mine, et il se retire du combat.

Mais il retourne auprès de son père, lui narre sa nouvelle mésaventure, et demande au roi de le venger de nouveau de Chang li. Singet déclare : "Je vais le changer en un ver de terre, que les humains écraseront sous leurs pieds."

Toutes ces scènes peuvent être illustrées par des images diverses, au choix. Le film déjà mentionné, sur les gorilles, offre des scènes très adaptées à notre usage. Nous pouvons y trouver des tableaux représentant des gorilles dans toutes sortes d'attitudes; il en est de même dans le film *Gorilles dans la brume*. Là, nous découvrons aussi des images sur lesquelles une tribu entière de gorilles est présente; le grand mâle à dos gris sera Singet. La forêt tropicale dans laquelle se trouvent les singes fera très réaliste dans notre dessin animé.

L e v o y a g e

Mais Chang li de son côté se doute qu'il va de nouveau se trouver victime des pouvoirs magiques de Singet et il décide de partir loin vers le nord, dans les régions glacées du septentrion, pour échapper à Singet. Il fait part de sa décision à son ami Chang la, qui lui offre de l'accompagner.

Nous pouvons, à ce moment, appeler sur notre écran un des planisphères offerts par nos logiciels: image présente aussi bien sur D. Paint que sur Scala. Nous prélevons sur l'image choisie la région de la Chine et de la Sibérie (brosse), et nous pouvons y porter l'emplacement supposé de la capitale de la Chine de l'époque ancienne à laquelle nous plaçons notre histoire. Nous marquons un point sur notre carte, et nous écrivons à côté : Chan han. A partir de là, nous traçons un trait, éventuellement avec des inflexions, menant loin vers le nord, dans le septentrion. jusqu'à la région où les deux dragons sont supposés s'arrêter, au moins dans un premier temps.

Suivent des séquences où nous voyons d'abord des régions de solitudes glacées où Chang li et Chang la sont censés être passés. Nous pouvons les prélever dans des films sur les régions arctiques, comme on en voit souvent à la télé. Quelques ours blancs feront bien dans le paysage. Comment dites-vous? "Il n'y a guère d'ours blancs en Sibérie!" Après tout, nous faisons un dessin animé, et non un documentaire.

Nous pouvons donc aussi nous permettre d'animer un ou deux de ces ours blancs, pour les mettre ensuite en présence de Chang li et de Chang la. Par exemple, l'un d'entre eux exécute une sorte de danse devant nos deux compères: il s'agite (puisque nous avons animé ses pattes et peut-être aussi sa tête), s'avance vers eux, recule: cela a plutôt l'air d'une démonstration d'amitié que d'une forme d'agressivité. Une supposition qui pourra être exprimée, dans le film définitif, dans le commentaire oral surajouté. Mais Chang li et Chang la n'ont pas encore l'intention de s'arrêter dans leur voyage vers le nord. Ils vont encore plus loin, et se trouvent finalement dans une région de hautes montagnes enneigées, où ils pensent que jamais Singet ne pourra les retrouver. Pour ces séquences, nouvelle liberté "poétique", je me suis servi de vues du massif du Mont Blanc provenant de mes propres documents. Chacun peut imaginer les rencontres et les péripéties qu'il est possible d'insérer dans le film à ce niveau.

Mais Chang li et Chang la n'ont pas le courage ou la patience de rester indéfiniment dans le grand nord arctique. Un jour, ils décident de repartir vers le Sud, vers leur Chine natale, dont ils ont la nostalgie. Nous pouvons donc, soit relater leur voyage de retour, à travers de nouveaux paysages, soit les replacer directement en Chine, après leur arrivée. Ils ont retrouvé les paysages agréables de leur pays natal, se promènent dans des parcs riants, au milieu des arbres et de la verdure.

Si nous ne voulons pas utiliser pour ce genre de séquences des paysages tout faits prélevés dans des films, nous pouvons les dessiner nous-même. Pour procéder à moindres frais (frais de patience), nous pouvons nous servir de "trucs" faciles à appliquer avec D.Paint. Par exemple, une fois que nous avons tracé un contour pour un paysage, et que nous voulons le remplir avec des arbres, des herbages, des buissons, nous avons recours à nos réserves d'images. Nous avons bien déjà quelque part dessiné d'autres paysages, dans lesquels nous allons prélever un arbre, un buisson, etc. sous forme de brosse, et nous transportons ces éléments sans aucune difficulté dans notre nouveau dessin, puisqu'une brosse se conserve, si nous appelons notre dessin, et peut s'y inclure sans problème. Naturellement, il nous faudra quand même redessiner quelques soudures, sur les bords de cette incrustation; cette tâche sera d'autant plus facile que nous aurons notre brosse importée comme modèle.

L e v o l d e s o i s e a u x

Nous pouvons aussi faire survoler nos dragons, dans le paysage, par des oiseaux qui volent dans le ciel. Il est possible de réaliser un modèle d'oiseau, volant d'un vol bien naturel, en procédant de la manière suivante : nous faisons passer sur notre magnétoscope un film, dans lequel nous repérons un vol d'oiseaux. Nous prélevons une séquence dans laquelle un oiseau apparaît très distinctement, dans un beau vol bien régulier. Nous digitalisons ensuite, par notre Vidi 24, un certain nombre de séquences sélectionnées dans ce vol. Avec un peu de patience, nous pourrions obtenir une dizaine d'images représentant les phases du vol de l'oiseau. L'ordre dans lequel nous trouvons ces images de vol ne sera pas nécessairement l'ordre naturel. Il est même fort improbable qu'il en soit ainsi. Nous allons donc placer nos images sur notre écran, sur deux ou trois lignes, dans un ordre quelconque. Ensuite, nous les observons et les classons dans l'ordre favorable pour reconstituer le vol.

Par exemple, nous choisissons d'abord l'image où les ailes sont relevées le plus haut, puis celle où elles sont un peu plus basses, et encore un peu plus basses, etc., jusqu'à celle où elles sont au plus bas; puis, nous procédons dans l'ordre inverse, jusqu'à revenir à la position la plus haute des ailes. Une fois que nous avons disposé nos images selon cet ordre, nous redessinons partiellement nos oiseaux; nous pouvons même faire un effort pour que, mise à part la position des ailes, chaque image diffère le

moins possible de la précédente. Nous savons que, dans ce cas, nous utiliserons le moins de mémoire possible, et, en outre que, l'image de l'oiseau dans l'animation sera moins saccadée. Ajoutons aussi une famille de cerfs : dès que nous aurons digitalisé un de ces animaux, depuis un film, une copie sur laquelle nous supprimons les cornes nous donnera la femelle, et deux copies réduites de moitié (brosse réduire de moitié), deux jeunes fans.

Dès que les images de nos oiseaux seront ainsi classées et bien dessinées, il ne nous reste plus qu'à ouvrir une animation avec le nombre d'images voulu, et à la transformer ensuite en brosse anim, des procédés que nous avons déjà précédemment utilisés. Dès lors, nous pouvons amener cette brosse anim dans un paysage où nous avons déjà introduit Chang li et Chang la revenus en Chine, et faire exécuter à l'oiseau animé d'un beau mouvement de vol, un parcours de notre choix, dans le ciel. Il est en outre facile, si nous le désirons, de créer un vol de plusieurs oiseaux (par exemple cinq en formation triangulaire): nous arrêtons le premier oiseau à la dixième image de son vol (par la commande aller à image n° 10). Là, nous plaçons un deuxième oiseau, un peu en arrière du premier et un peu plus bas, puis un troisième, un peu en arrière et plus haut; de même pour un quatrième et un cinquième, ce qui nous donnera un beau vol en formation.

La préparation, sur l'ordinateur, de notre dessin animé est maintenant terminée; il ne nous reste plus qu'à reporter le tout, avec les titres, intertitres et doublage son sur une cassette vidéo, un travail dont nous nous occuperons dans notre dernier article.

Jean WALCH

1.77 Radio Amiga (01-86)

R a d i o - A m i g a

Les connexions...

Nous allons débiter ce mois-ci la partie matérielle proprement dite des télécoms . Ce qui va suivre pourra sembler rébarbatif à certains experts, mais il n'est jamais inutile de préciser certaines bases, d'autant plus que cette rubrique s'adresse aux débutants.

Commençons d'abord par connecter deux ordinateurs entre eux. Peu importe que ce soit deux PC, deux Amigas, deux Macs, un Amiga et un PC, un Amiga et un Mac ou un Mac et un PC... voire même avec une station Sun ou un IBM AS/400. Le principe est toujours le même, seules les modalités peuvent changer (et encore, ce n'est pas toujours vrai).

Pour faire communiquer deux ou plusieurs ordinateurs, il faut deux choses: qu'ils soient "physiquement" reliés et qu'ils soient capables de parler une langue commune (protocole de communication).

L e l i e n p h y s i q u e

Reprenons. Les relier "physiquement" ... Ceci est très important. Pour bien comprendre le mécanisme, pensez à vous quand vous voulez communiquer... si vous êtes face à face, il y a une liaison "physique" (ce sont les ondes qui vont transporter votre voix jusqu'à l'oreille de la personne en face , ou votre oeil qui va "voir" les signaux faits par le sourd/muet); si vous téléphonez, c'est le fil qui sert de liaison physique; si vous écrivez, c'est le papier; si vous parlez par la radio, ce sont les ondes radio et si vous envoyez des signaux lumineux, ce sont les ondes lumineuses qui serviront de liaison "physique". C'est cette liaison "physique" qui est couramment appelée "le support" grâce auquel vous pourrez faire passer des informations.

L e l a n g a g e

Reprenons le "bonjour" ... dites bonjour à un chinois... il vous regardera l'air étonné... vous lui faites bien passer une information, mais elle est incompréhensible pour lui...

Deuxième aspect des communications: toute information doit être compréhensible par la partie "adverse"... Si un français et un chinois se rencontrent, ils ont trois possibilités: soit ils parlent en français, soit ils parlent en chinois, ou, troisième possibilité, ils parlent tous deux une autre langue: l'anglais, le turc ou le javanais, pourquoi pas ; il suffit simplement qu'ils soient d'accord sur le sens des mots utilisés. Encore faut-il également qu'ils ne parlent pas en même temps...

Toutes les autres possibilités "mixtes" (parler une langue et en écouter une autre), bien qu'elles existent en pratique, sont à proscrire en informatique, (c'est ce qui fait la supériorité de l'homme sur la machine...) et vous comprendrez pourquoi ultérieurement. Vous voyez tout ce qu'il faut pour faire communiquer uniquement deux ordinateurs entre eux? Quand il y en a plusieurs, c'est encore pire: il faut en plus régler le temps de "parole" de chacun, attendre son tour, respecter certaines "politesses"...

Avez-vous entendu parler des "couches OSI"? (c'est une nouvelle marque plus imperméable que les autres...?) Ce n'est ni plus ni moins que la définition technique de ce que nous venons de voir: normes techniques des câbles utilisés pour la liaison, types de prises, langages de reconnaissance, taille des "paquets" qui transporteront l'information, codage de l'information, définition les règles permettant à chacun de "parler" et d'écouter à tour de rôle, etc.

Les couches OSI

Il y a 7 couches OSI (Open System Interconnection) qui ont été définies par l'ISO (International Standard Organization), chacune correspondant à un niveau dans l'organisation des communications. On part du niveau le plus bas (couche 1): c'est la réglementation de la liaison physique pure (nombre de fils, type de câble, etc.) à la septième: couche application (transfert de fichiers, messagerie, ...).

Quelques principes réglementent ces couches. Chaque couche a un rôle unique et bien défini. Dans l'architecture OSI chaque couche communique avec la couche correspondante de même niveau en s'appuyant sur les services offerts par les couches de rang inférieurs (voir graphique 1).

* Niveau 1 (couche physique):

elle assure le transfert des bits sur les liaisons physiques. Elle définit 3 moyens nécessaires à la transmission: les moyens mécaniques (prise de raccordement...); les moyens électriques (tension, durée des signaux); et les moyens logiques (affectation et signification des broches)

* Niveau 2 (couche liaison):

elle gère une liaison physique (en fait c'est la couche qui lui est immédiatement inférieure). Elle contrôle aussi le flux de la liaison physique, l'adresse du correspondant, elle détecte et corrige les erreurs qui peuvent survenir à ce niveau.

* Niveau 3 (couche réseau):

elle prévoit les règles d'acheminement du message à travers le réseau. Elle gère l'établissement de la connexion, le flux d'informations en chaque point du réseau, ainsi que le routage.

* Niveau 4 (couche transport):

cette couche prévoit les règles de contrôle d'un transfert de "bout en bout" du réseau et ce indépendamment du type de réseau et du mode d'acheminement, choisis. Elle gère la fiabilité globale de la transmission ; rend transparent les problèmes de communication pour les couches supérieures orientées application et choisit le moyen d'acheminement en fonction des critères de coût ou de qualité de service.

* Niveau 5 (couche session):

prévoit les règles de synchronisation des partenaires de la communication, les procédures régissant l'interruption et la reprise d'un dialogue (le tour de parole...). Le transfert peut être à l'alternat (half-duplex) ou simultané (full duplex). C'est cette couche qui, en cas d'anomalie, est responsable de la resynchronisation des données à échanger, afin d'en éviter la perte ou la duplication.

* Niveau 6 (couche présentation):

elle prévoit les règles de structuration des données (formats d'écran, pages d'impression, ...) . En fait, elle définit le mode de représentation des données au moyen "d'appareils virtuels" permettant de faire abstraction des caractéristiques physiques des équipements.

* Niveau 7 (couche application):

cette couche, (la dernière actuellement, mais les suivantes sont en cours d'étude ...) prend en charge le processus d'applications comme le transfert de fichiers et/ou de documents, la messagerie, archivage électronique...

Il faut noter que dans chacun de ces niveaux, les règles de procédure (les normes) qui ont été définies sont appelées "protocoles". Pour ne citer que celle-ci, la norme RS 232 (la sortie "série") est un protocole de niveau 1 du modèle ISO.

Ce n'est pas la peine d'apprendre les sept couches par coeur... Il faut savoir qu'elles existent car elles vous permettront de mieux comprendre comment s'organisent les communications, et ce, quel que soit le moyen utilisé (câble, radio ...).

Ceci est un résumé très global sur les couches OSI. Ce n'est pas mon but de vous faire un cours sur les couches OSI (j'en serais bien incapable !). Mais, si vous souhaitez en savoir plus, il existe de nombreux livres traitant ce sujet.

Dans le prochain numéro, nous verrons le rôle des prises "série" et "parallèle", car c'est de l'utilisation de l'une ou de l'autre que dépendra un mode de communication.

François Peyrin

1.78 Power PC (01-86)

Un choix judicieux (2)

par Eric Laffont

Comme nous l'avons vu dans le précédent numéro d'Amiga News, les nouveaux Power Amiga seront sans aucun doute le nouveau souffle qui manquait à l'Amiga pour imposer son OS comme un des plus aboutis car, soyons honnêtes, les autres machines sont techniquement très performantes et dans l'avenir la différence se fera au niveau de l'OS et du logiciel associé.

L'OS Amiga, s'il est bien adapté à une architecture performante à base de Power PC, fera du système un futur standard pour peu qu'on y croit. Phase 5 annonce la disponibilité des cartes à base de Power 603 puis d'autres modèles plus performants. Le 620 étant probablement abandonné par Motorola (contrairement à ce que j'ai pu lire dans le précédent numéro), une carte à base de 604 ou mieux de 630 devrait logiquement voir le jour, la compatibilité des processeurs de la gamme étant complète. Normalement ces cartes ne devraient pas être bien onéreuses car le chip Power PC est un des moins chers du marché et la réalisation d'une telle carte n'est pas d'une complexité insurmontable. Il ne reste plus qu'à attendre que le système soit adapté à ces cartes ainsi que les softs de base de l'Amiga. Ceci ne devrait pas être impossible, Motorola possède tout ce qu'il faut pour la conversion des codes 68xxx en PPC. De ce fait, nous allons maintenant détailler le fonctionnement plus précis des PPC 603 / PPC 604 ainsi que leur programmation.

Détails du 603

Le PPC 603 possède toutes les qualités des PPC décrites dans le précédent numéro avec, en plus, des petits détails intéressants (détails que l'on retrouve aussi sur le 604). L'alimentation du processeur est passée à 3.3 volts (contre 3.6 volts pour les autres). Il ne consomme que 2.5 Watts d'énergie grâce à des économisateurs internes actifs selon les modes et types de calculs qu'il doit effectuer. Il est ainsi capable de couper automatiquement des zones de calcul non utilisées et de les ré-alimenter quand il le faudra. Il possède ainsi quatre modes de fonctionnement intégrés:

- * Le Mode Turbo où rien n'est économisé et ainsi un PPC 603 consomme à 80Mhz environ 3 Watts.
- * Le mode Automatique qui permet d'économiser environ .5 à .8 Watts en activant les modes d'économies par unité de calcul.
- * Le mode Doze (veille) permet de garder la PPL, le timer et les transferts dans le cache actif, ainsi qu'une partie minime du traitement interne. Le processeur consomme alors environ .5 Watts.
- * Le mode Nap (sommeil) où seuls le PPL et le timer fonctionnent. Le processeur attend alors une interruption pour se redémarrer ses unités placées en mode automatique. Il consomme .2 Watts.
- * Le mode Sleep (zzzz ...) Le PPL est stoppé et seule une interruption spécifique et unique fera changer le processeur d'état. Il consomme .12 Watts.

Pour comprendre comment s'opèrent les économies d'énergie des PPC 603 et 604, il faut les découper en unités de calcul et représenter cela ainsi: si l'on considère que tout fonctionne à 100%, alors les unités d'entrées/sorties consomment 25%, les FPU 12%, les horloges 21%, les Caches, MMU et contrôle 24%, le reste se découplant en petites unités de moins de 5%.

Il possède, tout comme les Pentiums, un multiplicateur d'horloge intégré. Contrairement aux Intel, ce multiplicateur de fréquence d'horloge peut être configuré entre 1,2,3 ou 4 fois la vitesse de base du bus. Ainsi, si le bus tourne à 33 Mhz, la fréquence interne du processeur pourra tourner à 33, 66, 99 ou 132 Mhz. Donc ici et tout comme pour les PC, la vitesse du bus de la machine sera un facteur important de la performance globale du système. Le PPC 603 comporte 1.6 millions de transistors (contre 3.6 pour le 604).

La programmation du 603

Ici, nous allons voir en détail comment fonctionne un PPC 603 qui sera à la base de la première carte construite par Phase 5 pour nos Amiga 1200, 3000 et 4000. Sans trop entrer dans la programmation et les instructions proprement dites, voici comment on programme un PPC 603. Avant tout, sachons que le PPC 603 fonctionne en format tri registre, c'est à dire qu'une instruction peut avoir deux registres source et un registre destination. Il possède bien entendu un mode utilisateur et superviseur. Pour le nombre de registres disponibles, je vous renvoie au précédent numéro. En voici le détail:

- * Les GPR (General Purpose Register): dans le 603 ils sont sur 32 bits et traitent tous les calculs destinés aux entiers.
- * Les FPR (Floating Point Register): pour les calculs en virgule flottante ils sont sur 64 bits et peuvent être en simple ou double précision.
- * Le FPSCR (Floating Point Status & Control Register) est un registre utilisateur pour les bits de contrôle au standard IEEE754 pour les exceptions.

* Le MSR (Machine State Register) pour les états du processeur. Il est contrôlé par une exception et est sur 32 bits.

* Les SR (Segment Register) contrôlent l'accès aux données en mémoire ainsi que l'accès aux instructions en mémoire. Ils sont sur 32 bits.

* Les SPR (Special Purpose Register) qui, comme le nom l'indique, sont disponibles selon l'état du PR (Privilege Level) dans le registre d'état (MSR). En fait, ces registres peuvent être séparés en deux parties. La partie utilisateur et superviseur.

Pour la partie superviseur, les registres sont sur 32 bits mais il faudrait 20 Amiga News pour les énumérer et les commenter.

Le jeu d'instructions du PPC 603 est comparable à celui du PPC 601, ce qui lui permet une certaine compatibilité ascendante. Il intègre cependant un bon nombre de nouvelles instructions.

En premier, on trouve les instructions de contrôle de la mémoire. Elles sont au nombre de ... deux: LOAD et STORE. Elles travaillent avec les registres GPR et FPR et les autres unités.

* Les instructions pour les calculs en FPU codées sur un mot (simple précision) ou deux mots (double précision).

* Les instructions de calcul des entiers IU codées sur un octet jusqu'à un mot (32bits).

* Les instructions de contrôle de flux comprenant les branchements, les registres de condition, les Trap et les instructions logiques.

* Les instructions de contrôle du processeur comme les synchronisations d'instructions et les "MOVE" vers les registres spéciaux (SPR) et d'états (MSR).

* Les instructions de contrôle du Cache (SU et utilisateur), des TLB (Translation Lookaside Buffer) et des registres de segments.

De plus, le PPC 603 possède d'autres instructions dites optionnelles comme des instructions graphiques ou de calcul spécifiques dans la manipulation des blocks qui seraient trop longues à détailler ici mais que les compilateurs sauront utiliser sans aucun doute. En parlant des compilateurs, les PPC possèdent deux modes d'adressage indirect: Indexé a registre et A registre avec index immédiat.

Le PPC 603 possède aussi deux caches internes de 8Ko. L'accès à cette mémoire se fait par page ou par blocs: soit en mode "Write-back / Write-through" donc écriture directe en mémoire, soit en mode cache inhibé, c'est à dire que le processeur contrôle le contenu du cache.

Le PPC 603 possède un jeu d'exceptions très complexes qui peuvent se regrouper en quatre types:

* Les exceptions Synchrones précises: Les états de la machine sont précis et connus, sauvés et restaurés. Une fois l'exception traitée, le programme se déroulera normalement après elle.

* Les exceptions Synchrones imprécises: Elles sont soit récupérables, soit non! Dans tous les cas, le PPC 603 les traite comme des exceptions précises.

* Les exceptions Asynchrones précises: comme par exemple un compteur ou une interruption externe et pouvant être traitées par une procédure précise.

* Les exceptions Asynchrones imprécises: par exemple, un Reset ou le test de la machine. Ici bien entendu rien n'est récupérable, mais ces exceptions sont programmables quand même.

La gestion de la MMU est aussi présente et est similaire à celle que l'on connaît. Espérons que le nouvel OS pour les Power Amiga saura l'utiliser intelligemment en créant un gestionnaire de protection mémoire qui rendra alors vraiment l'OS Amiga le meilleur OS sur micro. Adapter l'OS 3.1 sur PPC et ne pas faire de protection mémoire n'est pas réaliste car un grand nombre d'instructions ont besoin d'une telle protection. La MMU peut gérer 4 Go de mémoire avec des tailles de blocs de 128Ko à 256Mo, le tout sur des adresses virtuelles codées sur 52bits et 32 bits physiques. Dans tous les cas c'est le logiciel qui doit surveiller ces flux de données, ce qui montre ici aussi l'intérêt d'une bonne protection mémoire. Le message est clair messieurs les développeurs d'AT, n'oubliez pas la protection mémoire !

Le PPC possède bien entendu les quatre voies de Pipeline interne, mais de cela on a déjà parlé. La programmation du PPC 603 est totalement liée au compilateur, bien plus que pour la famille 68xxx. Le jeu d'instructions du PPC étant réduit, l'optimisation peut aussi se faire avec l'aide du processeur, qui pour le modèle PPC 604 possède un moniteur de performance qui aide à la mise au point des programmes. Il est géré par le logiciel interne qui donne les informations sur les instructions, la mémoire et la vitesse du tout. Hélas, le 604 ne possède pas en interne ce moniteur mais il peut facilement en utiliser un existant en externe. Les programmes PPC Amiga pourront être vraiment performants pour peu que les développeurs ne fassent pas qu'un simple transcodage 68xxx / PPC.

C o n c l u s i o n

Pour terminer cet intermède sur deux numéros d'Amiga News concernant les PPC, disons que cette nouvelle orientation est vraiment ce qui pouvait arriver de mieux à l'Amiga pour peu qu'AT sache l'exploiter et ne fasse pas les erreurs qui, il me semble, pourraient tuer l'Amiga PPC dans l'oeuf. Le Système OS3.1 doit être parfaitement adapté et ceci sans faille (protection mémoire), voire amélioré (interface graphique au niveau des fenêtres). C'est ici vraiment le challenge le plus important, car, on le voit bien en ce moment, ce n'est plus un combat de machines auquel nous assistions, mais bien un combat d'OS (système d'exploitation!). L'Amiga et son OS pourrait tirer son épingle du jeu...

Eric Laffont

1.79 Montage (01-86)

Protégez votre interfacesérie

Pour bricoleur averti

Ce montage permet de ne plus craindre la perte du circuit CIA-B (8520) à la mise en route du Minitel lorsque l'Amiga est sous tension. En outre il vous permettra, si c'est un Minitel 2, de le placer loin de votre Amiga.

Cette interface peut être réalisée, très simplement, en utilisant un circuit intégré facile à trouver et d'un faible coût, le MAX232. Parmi les avantages que le MAX232 nous apporte, c'est celui de pouvoir transporter le signal électronique sur une très grande distance (une centaine de mètres si le câble n'est pas trop capacitif), et cela sans perte du signal, qui fait de ce circuit un produit de qualité.

Il faut se souvenir que l'interface traditionnelle ne peut transporter le signal du port série à plus de deux mètres environ, et que malgré l'efficacité des circuits d'interface, les MC1488 et MC1489, les erreurs de transmission sont dans ce cas assurées. Par ailleurs, elle ne peut guère assurer une protection efficace du CIA-B contre les surtensions accidentelles qui sont souvent la cause de la destruction des circuits 8520.

LeMAX232

Ce circuit est composé de quatre translateurs de niveaux, deux d'entre eux sont des émetteurs RS232 qui convertissent les niveaux d'entrées TTL/CMOS en sorties 9V de type RS232, les deux autres sont des récepteurs RS232 qui convertissent une entrée type RS232 en sorties TTL/CMOS.

Il peut être alimenté par une tension pouvant s'élever jusqu'à 30V. Les récepteurs ont un seuil nominal de 1.3V, une hystérésis typique de 0.5V et ils supportent des tensions d'entrées jusqu'à 30V.

Le montage

Il s'articule autour du MAX232. Les quatre condensateurs C1,C2,C3 et C4 sont nécessaires au fonctionnement de l'alimentation à découpage, génération du 12V et du -12V. Le régulateur RG1 et le condensateur C5 se chargent de l'alimentation du MAX232 en 5V, la led D1 et sa résistance (pas nécessaires) sont là pour indiquer que le montage est bien sous tension.

Sur la fiche DIN, côté Minitel, les broches 1,2 et 3 servent au transit des informations et la 5 sert pour l'alimentation du circuit. Sur la fiche DB25 les broches 2,3 et 7 auront le même rôle que sur la fiche DIN et le rebouclage de la 20 sur les entrées 5,6 et 8 permet de valider, en permanence, la liaison du côté de la RS232, (la DB25). (voir Schéma).

Le montage fait appel à 2 circuits imprimés, l'un concernant le montage proprement dit, (voir Schéma), l'autre améliorant les connections sur la DB25, (voir Schéma) On devra prévoir une longueur de fil suffisante pour le branchement du circuit sur la prise péri-informatique du Minitel. En effet, pour que ce montage conserve toute son efficacité et son intérêt, il est important et nécessaire de placer ce circuit le plus près possible de la prise Minitel.

J'utilise ce montage depuis près de deux années avec toutes satisfactions. Je l'ai placé dans un petit boîtier, fixé sur la face arrière du Minitel à l'aide d'un adhésif double face, et j'ai relégué le minitel hors du bureau puisque, je le rappelle, il est possible d'éloigner le Minitel de l'Amiga sans aucun problème et sans perte du signal électronique. Le Minitel 1b devant être "allumé" lors de la connexion il est préférable de l'avoir à portée de la main, mais alors, cela peut se faire, même si l'Amiga est sous tension, les risques de perte du CIA-B ou des MC 1488 et 1489 étant totalement éliminés.

Pour une étude complète du MAX232, on pourra se reporter à l'Hobbytronic de Septembre 1992, ce circuit ayant une toute autre vocation que de servir d'interface Amiga/Minitel, par exemple le pilotage de câbles longs, les transmissions à vitesse élevée au sein des liaisons séries, etc...

Georges-André REMION

Ni l'auteur de cet article ni le journal ne pourront être tenus pour responsables de tout éventuel dommage causé par ce montage.

1.80 EuroScène 2 (01-86)

E U R O S C E N E 2

Les images ont été sélectionnées dans les 130 dossiers graphiques du tiroir GRAPHICS du CD-ROM Euroscene 2 de Almathera.

Euroscene est le CD des démo-makers, compositeurs et graphistes sur Amiga, plein d'images, d'animations et de sons. Cette deuxième édition d'Euroscene contient 600Mo de fichiers, avec du matériel en provenance des grandes rencontres de 1995.

Il est disponible chez les bons revendeurs Amiga au prix d'environ 100F. Il y a deux ans il aurait fallu collectionner 700 disquettes à 10F la pièce (7000F) pour avoir tout cela sur votre Workbench!

Quant aux images, on peut dire qu'on ne s'ennuie pas en les regardant. Notre psychologue-en-chef en fera un article de trente pages le mois prochain.

Artifec - Mystery

Bliss - Sym95 Compo

D-Design - TwinGirl

Dreamer - Huma

Facet - NudeGirls

Fadeone - The Magic of Colors

Jogi - Agony

Kube - Flowers

Louie - Ingas

MRK - Anders

Arc TNGNT - Reactor

Slaine - La tête Atoko

Suny - Farmer

Tyshdomolo - GrandMa

NGC - Zaltor

1.81 ASM (01-86)

A S M

L'input.device

Tout d'abord je me permets de vous souhaiter une bonne année, riche en programmation, sur Amiga bien sûr. Ce mois-ci, nous laissons AmigaGuide de côté et nous abordons un des piliers centraux du système, plus par son rôle que par sa complexité; j'ai nommé l'input.device.

P r é s e n t a t i o n

L'input.device est un périphérique Exec se trouvant en ROM. Son rôle est de gérer une chaîne centralisant tous les événements agissant sur l'environnement de l'Amiga: touches du clavier, déplacement de la souris, insertion d'une disquette, mais aussi activation d'une fenêtre ou choix d'un menu. Ces événements sont "distribués" tour à tour aux applications qui en font la demande et celles-ci peuvent y réagir.

Ainsi, pour attendre que l'utilisateur clique sur le bouton de la souris, on ne pioche pas directement dans les registres matériels comme on le voit encore trop souvent, mais on demande à l'input.device de nous prévenir quand cela arrive. Cette organisation permet une grande souplesse, indispensable d'ailleurs à tout système d'exploitation qui se respecte (suivez mon regard): on peut non seulement imaginer de nouveaux types d'événements, mais ceux-ci peuvent être pris en compte par un nombre quelconque d'applications à la fois.

On comprend alors comment fonctionne le système: lorsque vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, cela est détecté par le `gameport.device`, qui injecte un événement dans `input.device`. Cet événement est alors détecté (entre autres) par `intuition.library` qui teste la position du pointeur de souris. Si par exemple celui-ci se trouve au-dessus du gadget de fermeture d'une fenêtre, Intuition produit un nouvel événement, de type fermeture de fenêtre cette fois, et l'injecte dans `input.device`. Celui-ci est alors reçu, "au tour suivant" par les différents gestionnaires, dont... celui d'Intuition, c'est-à-dire celui qui a envoyé cet événement! A la réception de celui-ci, Intuition détermine si le programme possédant cette fenêtre a demandé à recevoir les messages IDCMP (eh oui, voilà leur origine) de type `IDCMP_CLOSEWINDOW`.

Si c'est le cas, un message IDCMP lui est envoyé et l'événement est retiré de la chaîne. Si ce n'est pas le cas, l'événement poursuit sa route et peut alors être intercepté par le `console.device` (cas des fenêtre Shell de type `CLOSE` par exemple) ou d'autres personnes, ce qui n'aurait pas été possible si Intuition avait réagi "directement" sans repasser par `input.device`.

La structure INPUTEVENT

L'`input.device` possède sa propre tâche, originalement nommée `input.device`, mais attention, ce n'est pas un processus (donc pas question d'appeler le DOS!). Les événements gérés par `input.device` sont structurés en `InputEvents`, qu'on retrouve d'ailleurs un peu partout, depuis certains paramètres fournis à Intuition à ceux utilisés par la `commodities.library`. La structure `InputEvent` est définie dans le fichier d'inclusion "devices/inputevent.hli":

```
struct InputEvent {
struct InputEvent *ie_NextEvent;
UBYTE ie_Class;
UBYTE ie_SubClass;
UWORD ie_Code;
UWORD ie_Qualifier;
union {
struct {
WORD ie_x;
WORD ie_y;
} ie_xy;
APTR ie_addr;
struct {
UBYTE ie_prev1DownCode;
UBYTE ie_prev1DownQual;
UBYTE ie_prev2DownCode;
UBYTE ie_prev2DownQual;
} ie_dead;
} ie_position;
struct timeval ie_TimeStamp;
};
#define ie_X ie_position.ie_xy.ie_x
#define ie_Y ie_position.ie_xy.ie_y
#define ie_EventAddress ie_position.ie_addr
#define ie_Prev1DownCode ie_position.ie_dead.ie_prev1DownCode
#define ie_Prev1DownQual ie_position.ie_dead.ie_prev1DownQual
#define ie_Prev2DownCode ie_position.ie_dead.ie_prev2DownCode
```

```
#define ie_Prev2DownQual ie_position.ie_dead.ie_prev2DownQual
```

Ne vous laissez pas impressionner par sa complexité car elle n'est qu'apparente. Le champ `ie_NextEvent` pointe sur la structure `InputEvent` suivante (elles sont toujours chaînées par ordre chronologique, bien entendu), l'octet `ie_Class` indique la classe de l'événement. Les valeurs possibles sont définies dans le fichier d'inclusion, elles vont de l'appui sur une touche `IECLASS_RAWKEY` à la modification de la position et de la taille d'une fenêtre `IECLASS_CHANGEWINDOW`. Le champ `ie_SubClass` peut servir à préciser ce type, ses valeurs possibles dépendant entièrement de `ie_Class`. `ie_Code` contient un code spécifique, par exemple le code de la touche sur laquelle vous avez appuyé. `ie_Qualifier` contient toujours l'état des touches qualificateurs (Shifts, Alts, Amigas, Ctrl, Caps Lock), mais aussi d'autres valeurs plus inattendues et fort utiles comme `REPEAT` (cas d'une touche répétée) ou `NUMERICPAD` pour le pavé numérique.

Vient ensuite une grosse union. C'est la façon compliquée du C de dire que les données à cet endroit dépendent de la classe de l'événement. Selon cette classe, on peut y trouver les coordonnées du pointeur de la souris, les codes des touches mortes (accent circonflexe, tréma) pressées auparavant, l'adresse d'une structure plus grande... Rien de bien méchant.

Enfin, le champ `ie_TimeStamp` contient la date à laquelle l'événement s'est produit. C'est utile pour tester un double-clic par exemple.

L e p é r i p h é r i q u e l u i - m ê m e

Comme je l'ai dit plus haut, le périphérique est écrit autour d'une tâche, qui gère une chaîne d'`InputEvents`. Elle gère aussi une liste de "clients", les `InputHandlers`. Il s'agit de routines d'applications qui se sont déclarées auprès de `input.device` afin de recevoir les `InputEvents`. Il y en a trois en standard dans l'Amiga: celui d'Intuition, celui de la `commodities.library` et celui du `console.device`.

L'ouverture du périphérique se fait comme d'habitude par la fonction `OpenDevice()`, il n'y a rien de particulier à ce sujet (les paramètres unité et flags sont à mettre à 0). Signalons tout de même que `input.device` utilise une structure `IOStdReq`. Voyons donc les commandes intéressantes de `input.device`:

`IND_WRITEEVENT`: insère un nouvel événement dans la chaîne. Celui-ci sera traité par tous les clients. Le champ `io_Length` doit contenir la taille de la structure `InputEvent`, et `io_Data` pointe sur la structure `InputEvent` elle-même. Dans celle-ci, le champ `ie_NextEvent` sera ignoré et la structure `TimeStamp` sera mise à l'heure courante (uniquement à partir du Kickstart 2.0). Il est à noter que le contenu de cette structure est détruit.

`IND_ADDHANDLER`: cette commande ajoute un nouveau gestionnaire à la liste de `input.device`. Il est décrit par une structure `Interrupt` pointée par le champ `io_Data` de la structure `IOStdReq`. La priorité (champ `ln_Pri`) doit être initialisée, elle conditionne l'ordre dans lequel les gestionnaires sont appelés. Le gestionnaire d'Intuition a une priorité de 50, celui du `console.device` une priorité de 0. La routine pointée par le champ `is_Code` de la structure `Interrupt` est appelée à chaque fois qu'un nouvel événement apparaît. Dans ce cas, le registre A0 contient l'adresse du premier événement, le chaînage avec les autres étant fait par le champ `ie_NextEvent`. Le registre A1 contiendra alors ce que vous avez cru bon de mettre dans le champ `is_Data` de la structure `Interrupt`. En retour, la fonction doit retourner (en D0) l'adresse des structures `InputEvent` qui remplaceront celles reçues en paramètre.

`IND_REMHANDLER`: vous vous en doutiez, cette commande retire la structure `Interrupt` ajoutée par `IND_ADDHANDLER` de la liste du périphérique. La documentation officielle précise que cette commande n'est pas immédiate (le drapeau `IOF_QUICK` sera alors mis à 0), sans doute à cause du fait qu'il faut que ce soit la tâche du périphérique (qui peut être occupée à autre chose) qui enlève la structure. `IND_ADDHANDLER` n'est d'ailleurs pas immédiate non plus.

U n e x e m p l e

Après toutes ces explications théoriques, nous allons voir un exemple simple d'utilisation de `input.device`. Il utilise une classe qui a été introduite avec la version 36 (Kickstart 2.0): `IECLASS_NEWPOINTERPOS`. Elle permet (notamment) le positionnement du pointeur de souris à un endroit précis d'un écran Intuition. Cet événement est d'ailleurs pris en charge par l'`InputHandler` d'Intuition. Dans le cas de cette classe, le champ `ie_EventAddress` contient un pointeur sur une structure `IEPointerPixel`.

Je vous renvoie aux commentaires du listage pour de plus amples informations, en précisant que ce programme prend en argument les coordonnées du pointeur en pixels et le nom d'un écran public (facultatif), par exemple: `200 200 DEVPAC.1`.

Frédéric Delacroix

```
include exec/exec.i
```

```
include exec/exec_lib.i
```

```
include intuition/intuition_lib.i
```

```
include devices/input.i
include devices/inpotevent.i
include dos/dos_lib.i
move.l 4,w,a6
moveq #20,d7 ; code de retour: FAIL
move.l a6,Exec.Base
lea DOS.Name(pc),a1 ; ouvre le DOS
moveq #37,d0 ; Kickstart 2.04 minimum
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,DOS.Base
beq exit
lea Intuition.Name(pc),a1 ; ouvre Intuition
moveq #37,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,Intuition.Base
beq CloseDOS
jsr _LVOCreateMsgPort(a6) ; crée un port
move.l d0,Input.Port ; de réponse
move.l d0,a0
moveq #IOSTD_SIZE,d0 ; crée une struct
jsr _LVOCreateIORequest(a6) ; IOStdReq
move.l d0,Input.IO
beq FreeIO
move.l d0,a1
lea Input.Name(pc),a0
moveq #0,d0
move.l d0,d1 ; ouvre l'input.device
jsr _LVOOpenDevice(a6)
tst.b d0
bne FreeIO
move.l #Args.Template,d1 ; lit les arguments
move.l #Args.Array,d2
moveq #0,d3
move.l DOS.Base(pc),a6
jsr _LVOReadArgs(a6)
move.l d0,Args.RDArgs
beq.s CloseInput
moveq #10,d7 ; code de retour: ERROR
lea Input.Event(pc),a3 ; struct InputEvent
```

```
lea IE.PointerPixel(pc),a4 ; struct IEPointerPixel
move.b #IECLASS_NEWPOINTERPOS,ie_Class(a3) ; classe
move.b #IESUBCLASS_PIXEL,ie_SubClass(a3) ; sous-classe
move.l a4,ie_EventAddress(a3) ; lie les 2 structs
move.l PubScreen.Name(pc),a0 ; verrouille l'écran
move.l Intuition.Base(pc),a6 ; public demandé
jsr _LVOLockPubScreen(a6)
move.l d0,iepp_Screen(a4)
beq.s FreeArgs
move.l d0,a0
jsr _LVOScreenToFront(a6) ; l'amène en avant
move.l Pointer.X(pc),a0 ; position du pointeur
move.w 2(a0),iepp_PositionX(a4)
move.l Pointer.Y(pc),a0
move.w 2(a0),iepp_PositionY(a4)
move.l Input.IO(pc),a1
move.l a3,IO_DATA(a1) ; struct InputEvent à ajouter
move.l #ie_SIZEOF,IO_LENGTH(a1)
move.w #IND_WRITEEVENT,IO_COMMAND(a1) ; commande: écrire
move.l Exec.Base(pc),a6
jsr _LVODoIO(a6)
moveq #0,d7 ; code de retour: OK
UnlockScreen
suba.l a0,a0 ; déverrouille l'écran
move.l iepp_Screen(a4),a1
move.l Intuition.Base(pc),a6
jsr _LVOLockPubScreen(a6)
FreeArgs
move.l Args.RDArgs(pc),d1 ; libère les arguments
move.l DOS.Base(pc),a6
jsr _LVOfreeArgs(a6)
CloseInput
move.l Input.IO(pc),a1 ; ferme l'input.device
move.l Exec.Base(pc),a6
jsr _LVOCloseDevice(a6)
FreeIO move.l Input.IO(pc),a0 ; peut être nul
jsr _LVODeleteIORequest(a6) ; libère l'IOStdReq
move.l Input.Port(pc),a0 ; libère le port
jsr _LVODeleteMsgPort(a6)
```

```

CloseIntuition
move.l Intuition.Base(pc),a1 ; ferme Intuition
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
CloseDOS
move.l DOS.Base(pc),a1 ; ferme le DOS
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
exit move.l d7,d0
rts
Exec.Base dc.l 0
DOS.Base dc.l 0
Intuition.Base dc.l 0
Input.Port dc.l 0
Input.IO dc.l 0
Args.Array
Pointer.X dc.l 0
Pointer.Y dc.l 0
PubScreen.Name dc.l 0
Args.RDArgs dc.l 0
Input.Event dcb.b ie_SIZEOF,0
IE.PointerPixel dcb.b IEPointerPixel_SIZEOF,0
DOS.Name dc.b 'dos.library',0
Intuition.Name dc.b 'intuition.library',0
Args.Template dc.b 'X/N/A,Y/N/A,PUBSCREEN',0
Input.Name dc.b 'input.device',0

```

1.82 Langage C (01-86)

L a n g a g e C

Programmation d'objets et classes BOOPSI

1. P r é s e n t a t i o n

BOOPSI est l'abréviation de 'Basic Object Oriented Programming System for Intuition' c'est-à-dire 'Système de programmation orienté objet pour intuition'. Il permet entre autres:

- la création de nouvelles classes privées ou publiques, une classe constituant la description en termes de fonctionnalités et d'attributs des futurs objets.
- l'accession à la notion d'héritage, une nouvelle classe pouvant hériter des attributs et fonctionnalités d'une classe déjà existante.

De nombreuses classes BOOPSI existent déjà au niveau du système, constituant une arborescence de quatorze classes publiques:

```

rootclass <--- Class <--- modelclass Interconnexion
<--- imageclass <--- frameClass Image rectangulaire
l--- sysClass Images système

```



```
+--- fillrectclass Rectangle avec frame et pattern
+--- itextClass Affichage de texte
<--- gadgetclass <--- propgclass Gadget proportionnel
l--- strgclass Gadget chaîne
l--- buttonclass <---frbuttonclass Boutons
+--- groupgclass Groupement de plusieurs
éléments
```

Ainsi, buttonclass hérite de gadgetclass, qui elle-même hérite de rootclass. En nomenclature BOOPSI, gadgetclass est une superclasse (classe parent) de buttonclass. Il est à remarquer que la notion d'héritage multiple (grâce à laquelle une classe peut hériter de plusieurs autres à la fois) n'existe pas avec Boopsi.

2. L e s o b j e t s B O O P S I

2.a. Création d'un objet

Un objet BOOPSI résulte de l'instantiation d'une classe existante publique ou privée. Cette création se réalise par l'intermédiaire des fonctions:

```
APTR NewObjectA(Class *privclass, UBYTE *pubclass, struct TagItem *myattrs)
```

```
APTR NewObject (Class *privclass, UBYTE *pubclass, Tag1, value1, ...)
```

privclass: utilisé pour l'instantiation d'une classe privée (NULL sinon).

pubclass : utilisé pour l'instantiation d'une classe publique (son nom).

myattrs : Valeurs d'initialisation des différents attributs de l'objet.

Le pointeur sur Class, dans le cas d'une classe privée est fourni au moment de la déclaration de cette dernière (cf paragraphe 3.b). Exemple:

```
mystringgadget = (struct Gadget *)NewObject(NULL, "strgclass", GA_ID, 1L,GA_Left, 0L, GA_Top, 0L, STRINGA_LongVal, 100L, TAG_END);
```

2.b. Destruction de l'objet

Pour détruire un objet, il suffit d'utiliser la procédure:

```
void DisposeObject(APTR boopsiobject);
```

exemple: DisposeObject(mystringgadget);

2.c. Attributs

Un objet se compose de deux parties distinctes:

* ses attributs, qui définissent son état à un instant donné. A chacun d'eux est affecté un identificateur unique sous forme d'un entier constant (ULONG).

* les méthodes qu'on peut lui appliquer, c'est-à-dire les actions qui peuvent être réalisées sur cet objet. Au même titre que pour les attributs, un entier constant est attaché à chacune de ces méthodes (ULONG).

La lecture et le positionnement d'un attribut se réalisent respectivement par l'intermédiaire de deux fonctions:

```
ULONG GetAttr (ULONG attrID, APTR myobject, ULONG *mydata);
```

où attrID est l'identificateur de l'attribut, myobject est l'objet BOOPSI source, mydata l'adresse de la variable dans laquelle on veut stocker la valeur de l'attribut attrID.

```
ULONG SetAttrs(APTR myobject, Tag1, Value1, ...);
```

où myobject est l'objet BOOPSI destination, suivi par la liste des attributs/valeurs, ce qui permet de positionner plusieurs attributs.

Dans le cas d'un objet de type gadget, il est nécessaire de passer plus d'informations en paramètre, d'où l'utilisation de la fonction:

```
ULONG SetGadgetAttrs(struct *myobject, struct Window *w, struct
Requester *r, Tag1, Value1, ...);
```

2.d. Méthodes

Toute action sur un objet BOOPSI s'effectue par l'envoi d'un message vers celui-ci. Ce message décrit la méthode qui doit être appliquée sur l'objet et passe les arguments nécessaires à son exécution. Dans les paragraphes précédents, chaque fonction présentée correspond à l'exécution d'une méthode héritée de la classe racine 'rootclass'. Ainsi, NewObject() envoie une méthode OM_NEW, DisposeObject(): OM_DISPOSE, SetAttrs(): OM_SET, GetAttrs(): OM_GET.

D'autres méthodes existent, spécifiques aux différentes classes. Pour les appliquer, il suffit d'utiliser l'une des deux fonctions de amiga.lib:

```
ULONG DoMethodA(Object *myobject, Msg boopsimessage);
```

ou

```
ULONG DoMethod(Object* myobject, ULONG methodID, ...);
```

Une méthode retourne toujours un ULONG (entier non signé sur 32 bits), qui peut être, suivant les cas, une valeur entière ou un pointeur sur un objet. En règle générale, un retour nul équivaut à un échec.

Exemple:

```
SetAttrs(myobject, myattribute, myvalue)
```

peut être réalisé par l'appel suivant:

```
DoMethod(myobject, OM_SET, myattribute, myvalue, NULL).
```

3. Création d'une classe BOOPSI

3.a. Structure d'une classe

Créer une telle classe est particulièrement aisé. Elle se compose en fait de deux parties distinctes: d'une structure de données correspondant aux attributs de l'objet, et d'une fonction principale ClassDispatcher(Class *class, Object *object, Msg msg); qui reçoit les méthodes et réagit en fonction de la valeur de celles-ci. La classe a donc l'allure suivante:

```
/* Class Attributes: Définition */
struct MyClassData
{
  ULONG myinteger;
  ...
}
/* Class Dispatcher */
ULONG MyClassDispatcher(Class *cl, Object *obj, Msg msg)
{
  ...
  switch(msg->MethodID) /* Traitement des différentes méthodes */
  {
  case OM_NEW:
    ...
    break;
  case OM_SET:
    ...
    break;
```

```
...
}
}
```

3.b. Initialisation/Libération d'une classe

Lors de la création d'une classe, on doit fournir entre autres: son nom dans le cas où elle est destinée à être publique, le nom de son parent, ainsi que la taille des données qu'elle gère.

On lui fournit ces renseignements lors de son initialisation, à l'appel de la fonction:

```
Class * MakeClass(UBYTE *newclassID, UBYTE *pubsuperclassID,
Class *privsuperclass, UWORD instancesize, ULONG flags).
```

Si cette classe est publique, newclassID est une chaîne la nommant (NULL si privée); les deux champs suivants nomment la classe parente (publique ou privée suivant les cas); instancesize donne la taille de l'espace de données qui devra être fourni à chaque objet; flags est toujours nul. Ensuite, on initialise les champs de la structure Class de manière à lui indiquer quelle est notre fonction de Dispatch des méthodes.

Remarques:

* Cette initialisation doit être réalisée avant la création d'une instance de cette classe (un objet), bien entendu. Dans le cas d'une classe externe, l'initialisation est effectuée dans le code d'initialisation de la librairie.

* Afin d'être ajoutée dans la liste des classes du système, une classe publique doit appeler AddClass(). RemoveClass() permet de l'enlever de cette liste.

* La libération de la classe s'effectue par l'appel à FreeClass().

* L'objet (instance de la classe) étant créé, il peut à tout moment avoir accès à son espace de données privé grâce à la fonction void * INST_DATA(Class

* localclass, Object *object);(<intuition/classes.h>) qui retourne un pointeur sur la structure.

Exemple d'initialisation d'une classe:

```
Class * cl;
if (cl = MakeClass(NULL, "modelclass", NULL, sizeof(MyClassData), 0))
{
cl->cl_Dispatcher.h_Entry = HookEntry
; /* HookEntry est défini dans amiga.lib */
cl->cl_Dispatcher.h_SubEntry = MyClassDispatcher
; /* pointeur sur notre fonction de Dispatch */
}
```

3.c. Méthodes fondamentales

En règle générale, tout objet doit au moins supporter certaines des méthodes de la classe racine (rootclass), à savoir OM_NEW, OM_SET, OM_GET, OM_DISPOSE. Nous allons donc nous attacher à décrire chacune de ces méthodes et les arguments qu'elles utilisent.

Avant toute chose, il est nécessaire de connaître la fonction DoSuperMethodA(Class *cl, Object *trueclass, Msg msg) de amiga.lib qui applique la méthode à la classe parente. Cette fonction DOIT être appelée de manière systématique pour les méthodes supportées par les classes parentes, de manière à ce que le traitement soit complet.

OM_NEW: cette méthode est appelée lors de la création de l'objet (fonction NewObject()). Elle doit, dans l'ordre:

- créer l'objet parent en appelant la fonction DoSuperMethodA().
- initialiser les attributs de l'objet que l'on crée.

Cette méthode reçoit comme paramètre (défini dans <intuition/classusr.h>):

```

struct opSet
{
  ULONG MethodID; /* OM_NEW */
  struct TagItem *ops_AttrList
; /* tag liste des attributs à initialiser (couples attribut/valeur) */
  struct GadgetInfo *ops_GInfo; /* Toujours NULL */
}

```

OM_SET: le but de cette méthode est de mettre à jour les valeurs des attributs de l'objet. Elle est appelée lors de l'utilisation des fonctions SetAttrs() et SetGadgetAttrs() et reçoit, comme OM_NEW, une structure opSet en paramètre. Dans le cas où l'objet est un gadget, ops_GInfo est un pointeur sur une structure GadgetInfo, et est indéfini dans le cas contraire. Votre rôle est de parcourir la liste des attributs et de les positionner un à un (Une utilisation judicieuse de la fonction NextTagItem() de la utility.library peut être utile !).

OM_GET: Requête pour obtenir la valeur d'un attribut de l'objet. Cette méthode est appliquée lors de l'utilisation de la fonction SetAttrs(). Elle reçoit en paramètre un message (<intuition/classusr.h>):

```

struct opGet
{
  ULONG MethodID; /* OM_GET */
  ULONG opg_AttrID; /* ID de l'attribut */
  ULONG *opg_Storage; /* pointeur sur la variable dans laquelle
placer la valeur */
}

```

Vous devez vérifier que l'attribut opg_AttrID existe, le renvoyer si c'est le cas, le passer à la superclasse dans le cas contraire.

OM_DISPOSE: Méthode appliquée à la libération de l'objet. Effectuez les libérations mémoires nécessaires et passez le message à la superclasse.

OM_NOTIFY: en général traité par une classe parent. Vous devez juste appeler la fonction Dispatcher de la superclasse.

Pour finir, voici d'autres méthodes de rootclass:

- OM_ADDMEMBER: Ajout d'un objet à la liste exec de l'objet BOOPSI concerné (un objet BOOPSI contient une structure MinNode).
- OM_REMMEMBER: Enlever un objet de la liste 'personnelle' de l'objet
- OM_UPDATE: même chose que OM_SET, si ce n'est que ce message ne doit JAMAIS être utilisé par un programme, mais uniquement par des objets BOOPSI.

Je tiens à préciser qu'il s'agit d'une description incomplète: un cours sur Boopsi ne tient malheureusement pas sur l'espace qui nous est réservé !

J'imagine que l'ensemble de l'article doit paraître obscur, en particulier à ceux qui ne sont pas habitués à la programmation objet. Pour les autres, vous remarquerez qu'il s'agit en fait d'une implantation dynamique du concept d'objets, certes moins complète que ce que proposent des langages dédiés, mais tout de même fort intéressante pour les programmeurs C que nous sommes! Dans le prochain article, vous aurez le droit à un (superbe!) exemple qui illustrera tous ces propos.

Eric TOTEL

total@laas.fr

1.83 Amiga E (01-86)

A m i g a E

ToolTypes et arguments

Comme promis le mois dernier, voici la version améliorée de notre AppIcon. Il était dommage de devoir lancer notre AppIcon depuis le shell alors qu'il crée un objet WorkBench. De plus, la méthode pour quitter était loin d'être satisfaisante.

Nous allons donc ce mois-ci voir comment gérer les ToolTypes d'une icône et créer un requester de sortie afin de ne plus avoir à toucher le clavier. Néanmoins, pour les aficionados du shell (ou un lancement dans la user-startup), le programme traite aussi les arguments de la ligne de commande.

D é t e c t i o n d u l a n c e m e n t

En premier lieu, nous devons déterminer comment notre AppIcon a été lancé. Trois cas peuvent apparaître:

- l'AppIcon est lancé du shell avec des arguments.
- il est lancé du shell sans argument auquel cas il intercepte les tooltypes de son icône.
- il est lancé du WorkBench et lit les tooltypes de son icône.

Pour distinguer le type de lancement, nous utilisons la fonction `ReadArgs('.../A',...)`. Le /A (argument obligatoire) indique à la fonction de renvoyer une valeur non-nulle si le lancement s'est effectué avec arguments (c'est le premier IF). Dans le cas inverse (ELSEIF), si `wbmessage` (variable globale du E) est égal à NIL, l'AppIcon n'a pas été lancé depuis le WorkBench. C'est donc un lancement shell sans argument. Dans tous les autres cas (ELSE), le lancement a forcément eu lieu depuis le WorkBench. L'article du n° 84 vous a déjà donné toutes les clefs de la fonction `ReadArgs()`, encore faut-il l'avoir lu!

R é c u p é r a t i o n d e s T o o l T y p e s

- Si AppIcon est lancé depuis le shell sans argument, le problème est de trouver son icône. On récupère d'abord son nom avec `GetProgramName()`. Mais cela ne suffit pas si il y a un path de 10 kms dans la commande (par exemple `DH0:Dev/Amigae/sources/Avion/pap.../AppIcon`).

On doit donc récupérer le path COMPLET en utilisant `NameFromLock()`. Mais là on n'est pas sorti de l'auberge car il faut lui passer un lock en argument, que `GetProgramDir()` se charge de lui attribuer. Le tout est stocké dans `nomcomplet`. Il ne nous reste plus qu'à lire l'icône de notre programme avec la fonction `GetDiskObject(nomcomplet)`, et à chercher les différents ToolTypes grâce à `FindToolType(diskobj.tooltypes,'ToolType recherché')`.

- Si AppIcon est lancé depuis le WorkBench, c'est encore plus simple. La liste des arguments se trouve dans un tableau pointé par `wbmessage.arglist`. Chaque entrée du tableau possède le nom et le lock du fichier déposé sur l'AppIcon. Comme par défaut le WorkBench a son répertoire courant en SYS:, nous devons nous positionner dans le répertoire du programme appelé: c'est le rôle de `CurrentDir()`. Pour la récupération des ToolTypes, c'est tout pareil.

G e s t i o n d e l ' A p p I c o n

C'est le même principe que le mois dernier avec un bonus. Si le programme appelé n'a pas d'icône, on lui affecte l'icône par défaut `WBTOOL`.

Quant à la propreté de la sortie, on a fait un effort. Lors de la réception d'un message, si la `arglist` est vide (IF `wb_args=0`), cela signifie que l'utilisateur a double-clické. On ouvre donc un requester booléen qui nous renvoie 1 si on a clické sur le premier bouton (gauche) et 0 sur l'autre, ceci étant stocké dans la variable `quit`. L'astuce consiste alors à sortir de la boucle si `quit` est égal à 1 grâce au `EXIT quit`.

P o u r f i n i r

Vous aurez remarqué que nous avons changé la structure du programme, passant des IF imbriqués aux `HANDLE/Raise/EXCEPT`, histoire de vous y habituer. Nous nous en tiendrons là en ce qui concerne les AppIcons.

N'hésitez pas à nous soumettre vos idées d'articles en écrivant à la rédaction ou par E-Mail. Si vous vous intéressez vraiment au E, la version 3.2a est désormais disponible en shareware. Atchao, bonsoir

Yann Armand et Pierre Girard

/* AppIcon : Ajoute une AppIcon aux programmes qui n'en possèdent pas*/

OPT OSVERSION=36

```
MODULE 'workbench/workbench'
MODULE 'workbench/startup'
MODULE 'dos/dos'
MODULE 'utility/tagitem'
MODULE 'wb','icon'
MODULE 'exec/ports'
MODULE 'exec/nodes'
DEF old_lock,quit
DEF myport,appicon,res : PTR TO mp
DEF diskobj : PTR TO diskobject
DEF appmsg : PTR TO appmessage
DEF wb_args : PTR TO wbarg
DEF wb : PTR TO wbstartup
DEF args : PTR TO wbarg
DEF rdargs,arguments[5] : ARRAY OF LONG
DEF commande[200] : STRING
DEF programme[200] : STRING
DEF iconname[100] : STRING
DEF path[100] : STRING
DEF nomcomplet[200] : STRING
DEF appname[20] : STRING
DEF result : PTR TO LONG
PROC main() HANDLE
IF (iconbase:=OpenLibrary('icon.library',37))=NIL THEN Raise(0)
IF rdargs:=ReadArgs('/M/A',arguments,NIL)
result:=arguments[0]
StrCopy(programme,result[0],ALL)
StrCopy(appname,result[1],ALL)
FreeArgs(rdargs)
ELSEIF wbmessage=NIL
GetProgramName(iconname,200)
NameFromLock(GetProgramDir(),path,200)
StrCopy(nomcomplet,path)
StrAdd(nomcomplet,'/')
StrAdd(nomcomplet,iconname,ALL)
diskobj:=GetDiskObject(nomcomplet)
programme:=FindToolType(diskobj.tooltypes,'PROG')
appname:=FindToolType(diskobj.tooltypes,'APPNAME')
ELSE
```

```
wb:=wbmessage
args:=wb.arglist
iconname:=args[0].name
old_lock:=CurrentDir(args[0].lock)
diskobj:=GetDiskObject(iconname)
programme:=FindToolType(diskobj.tooltypes,'PROG')
appname:=FindToolType(diskobj.tooltypes,'APPNAME')
CurrentDir(old_lock)
ENDIF
IF (workbenchbase:=OpenLibrary('workbench.library',37))=NIL THEN Raise(0)
IF (myport:=CreateMsgPort())=NIL THEN Raise(0)
IF diskobj:=GetDiskObject(programme)
ELSE
diskobj:=GetDefDiskObject(WBTOOL)
ENDIF
IF (appicon:=AddAppIconA(0,0,appname,myport,NIL,diskobj,[MTYPE_APPICON,TAG_DO
N
E]))=NIL THEN Raise(0)
quit:=0
WHILE quit=0
res:=WaitPort(myport)
IF (appmsg:=GetMsg(myport))=NIL THEN Raise(0)
wb_args:=appmsg.arglist
IF wb_args=0 THEN quit:=EasyRequestArgs(0,[20,0,0,'Que fait on ?','Quitter!Lancer'],0,0)
EXIT quit
old_lock:=CurrentDir(wb_args[0].lock)
StrCopy(commande,programme)
StrAdd(commande,' ')
StrAdd(commande,wb_args[0].name,ALL)
Execute(commande,NIL,stdout)
CurrentDir(old_lock)
ReplyMsg(appmsg)
WHILE appmsg:=GetMsg(myport) DO ReplyMsg(appmsg)
ENDWHILE
RemoveAppIcon(appicon)
DeleteMsgPort(myport)
CloseLibrary(workbenchbase)
CloseLibrary(iconbase)
FreeDiskObject(diskobj)
```

```

CleanUp(0)
EXCEPT
WriteF('Une erreur s'est produite')
IF appicon THEN RemoveAppIcon(appicon)
IF myport THEN DeleteMsgPort(myport)
IF workbenchbase THEN CloseLibrary(workbenchbase)
IF diskobj THEN FreeDiskObject(diskobj)
IF iconbase THEN CloseLibrary(iconbase)
CleanUp(0)
ENDPROC

```

1.84 CD Fresh Fish Vol 10 (01-86)

Q u e d e c h a n g e m e n t s !

FRESHFISH VOL 10

Par Alain Piednoël

Que de changements depuis les CD FreshFish précédents! L'interface utilisateur s'est grandement améliorée pour faciliter l'exploration du CD. Grâce à une utilisation généralisée d'AmigaGuide, on peut lire les documentations, lancer les scripts d'installation, ouvrir les programmes, afficher les animations et les images, rechercher un programme particulier, sans quitter AmigaGuide et surtout sans ouvrir une fenêtre CLI! L'index fourni permet d'accéder à la totalité des données du CD classées par genre (comme sur Aminet): démos, jeux, musique, images, etc. Comme la plupart des programmes et données ne sont pas archivés, l'accès est direct (pas besoin de passer par la RAM, pour utiliser les logiciels).

I n s t a l l a t i o n

La plupart des fichiers du FreshFish 10 sont maintenant assignés à un outil nommé MetaTool. Celui-ci permet de personnaliser son environnement en sélectionnant les utilitaires de son choix pour lire les textes, afficher les images, etc. La sélection de ces utilitaires se produit lors de l'exécution du script d'installation en mode intermédiaire ou expert. Le script d'installation (Installer) est une autre nouveauté: plus besoin de modifier la séquence de démarrage (stratup) et de réinitialiser l'Amiga avant d'utiliser le CD. L'installation n'effectue aucune modification durable du système sans en demander la permission, même en mode novice.

Q u e l q u e s c h a n g e m e n t s

* Le répertoire BBS a complètement disparu ce qui a permis à Fred Fish de revenir à une formule "CD unique" avec à la clé une réduction du prix de vente. Le répertoire New (nouveautés) a augmenté en taille, au détriment du répertoire Usefull (programmes utiles) qui, lui, est appelé à disparaître dans les futurs FreshFish. A ce sujet et pour justifier son choix, Fred Fish argue que les prix des disques durs baissent et que leurs capacités augmentent d'autant, rendant obsolète la présence de ce répertoire sur les futurs CD.

* PasTeX a lui aussi disparu, il est remplacé par UnixTeX (dans le répertoire GNU) qui est fourni avec les sources du programme! La quantité de polices de caractères fournies est aussi revue à la hausse (40 Mo sur le FreshFish 10).

A l'origine, la bibliothèque de disquettes Fish a été créée pour fournir des outils et des données de programmation. Bien qu'ayant évolué vers quelque chose de plus généraliste en incluant des jeux et des applications (sans fournir les sources), Fred Fish n'a jamais perdu de vue le côté aide à la programmation sur Amiga. Lorsque la distribution de CD FreshFish a commencé (1993), Fred Fish est revenu à sa vision première en intégrant sur ses CD, le plus possible d'outils de programmation (répertoire GNU). A chaque réalisation, le répertoire GNU a pris de l'ampleur, au point de consommer plus de la moitié de l'espace disponible sur le CD. Néanmoins, comme un trop faible pourcentage d'utilisateurs exploitent réellement cette partie du CD, Fred Fish a décidé de proposer, dans les mois à venir, deux versions du FreshFish: l'une avec le répertoire GNU, l'autre sans. On trouve également sur le FreshFish 10 et sous forme d'archives, les disquettes Fish 1000 à 1100. Dans le répertoire News, on retrouve tous les fichiers fournis sur les disquettes Fish

L e s t e s t s

Voici quelques tests de programmes tirés du CD FreshFish Vol 10. Certains de ces programmes sont également disponibles sur les disquettes Fish ou encore sur les DPAT. Nous avons testé ce mois-ci quatre types de programmes: deux commodités, deux titreurs vidéo, deux bases de données et un afficheur d'images. Dans chaque catégorie, les programmes testés font partie des meilleurs du genre dans le DP. Toutefois, ils ne sont pas rivaux mais complémentaires. Voyez plutôt.

Deux commodités françaises

BGUI-Exchange 1.0 (freeware)

Auteur: Emanuel DOGUET, documentation française.

BGUI-Exchange a pour but de remplacer la commodité 'Exchange' livrée avec le Workbench. Ce programme est donc un gestionnaire de commodités. Ce qu'il y a en plus: utilisation de la bgui.library, peut être re-dimensionné, liste et interface pilotable par le clavier, ouverture sur l'écran actif. L'installation est simple, puisqu'il suffit de cliquer sur l'icône Install_Français et de répondre aux questions posées par le script d'installation. L'interface est composée de la liste des commodités actives et de quatre boutons. Les boutons Montrer/Cacher servent à afficher/cacher l'interface de la commodité sélectionnée dans la liste. Le bouton Actif/Inactif active/désactive la commodité sélectionnée ou ses Hotkeys. Enfin, le bouton Supprimer permet de fermer la commodité sélectionnée. C'est simple et sans danger.

YAK 2.03 (freeware)

Auteurs Gaël Marziou et Philippe Bastiani, documentation française.

Yak est l'abréviation de "Yet Another Kommodity" (ou "encore une autre commodité"). Yak (comme d'autres utilitaires QMouse, MagicCX, etc) a été créé pour améliorer la gestion des fenêtres et de la souris. C'est une combinaison des commodités standards AutoPoint, ClickToFront, Blanker et IHelp du Workbench, avec en plus un soupçon de KCommodity et de DMouse.

En voici ses principales fonctions: AutoPointage (sunmouse) pour activer une fenêtre uniquement lorsque le pointeur de la souris s'arrête dessus; PopUp des fenêtres (passage au premier plan dès l'activation); activation de fenêtres par pression de touches au clavier; passage du premier plan à l'arrière-plan des fenêtres par simple clic; cyclage des écrans avec la souris; possibilité d'éteindre l'écran et la souris par pression de touches au clavier; définition de raccourcis-clavier pour exécuter une commande Dos ou un script ARexx, insérer un texte ou la date, activer le Workbench, ouvrir une palette sur l'écran; option "Joker AmigaDos" (comme StarBurst) qui permet d'utiliser l'étoile '*' comme joker de l'AmigaDOS; AppIcon sur l'écran du Workbench pour ouvrir la fenêtre des préférences; jolies fenêtres de configuration utilisant la librairie gadtools (YAK.prefs); interface localisée, etc. Et malgré tout cela, la taille de cette commodité reste faible. N'hésitez pas à inviter YAK à prendre place sur votre Workbench!

Deux titreurs vidéo

BluffTitler 1.1 (shareware - 80 FF)

Auteur Michiel den Outer, documentation anglaise

C'est un programme de titrage 3D en temps réel! Il permet d'animer des textes en 3D (avec effets 3D), et possède une interface utilisateur très simple. Avec BluffTitler, on peut réaliser des présentations animées sur l'Amiga, réaliser un titrage vidéo avec ou sans Genlock. Comme le programme travaille en temps réel, on peut commencer immédiatement à enregistrer l'animation sur bande vidéo, sans opérations de disque complexes, sans problèmes de mémoire et avec un seul enregistreur vidéo. Néanmoins vous ne pouvez pas attendre d'un titre en temps réel, une qualité de type broadcast (la puissance de l'ordinateur est trop limitée), mais les résultats conviennent parfaitement pour la vidéo familiale ou semi-professionnelle. De plus, BluffTitler utilise le Copper de l'Amiga pour créer des dégradés de couleurs permettant d'obtenir jusqu'à 400 couleurs différentes sur les machines AGA.

Son utilisation est simple: il suffit de taper le texte désiré dans la ligne de saisie pour voir apparaître ce texte en 3D. Ensuite, il reste à créer l'animation. En utilisant les trois réglettes de droite agissant soit sur le texte 3D (position et distance), soit sur la caméra (position et distance), il est possible de créer un nombre illimité d'images clés pour construire l'animation. Chaque image clé est créée en cliquant sur le bouton "Create Key" et doit correspondre à une certaine position du curseur de la réglette Time située en bas de la fenêtre. Il suffit ensuite de cliquer sur le bouton Play pour en voir immédiatement le résultat!

Pour fonctionner, le programme a besoin d'un Amiga doté au moins d'un 68020, de l'Amiga DOS 2.0 ou supérieur, d'un moniteur à 15 KHz ou d'une TV. Les utilisateurs possédant un Amiga AGA pourront profiter d'écrans 24 bits, avec 256 niveaux de gris et plus de 400 couleurs sur un même écran. Les machines non AGA sont limités à des écrans 12 bits (16 niveaux de gris). La version non enregistrée fournie n'est pas utilisable dans l'état: un gros titre DEMO est automatiquement intégré sur l'écran final de chaque animation 3D.

VideoTitler V2.0 (shareware - 285 FF)

Auteur Martin Apel, documentation anglaise.

VideoTitrer (Vtt) est un programme permettant de créer des titrages vidéo de qualité professionnelle. Vtt ouvre un écran de 736*560 pixels et permet de faire défiler de bas en haut de l'écran, des lignes de texte écrites avec tout type de fontes (y compris les colorfont et les fontes proportionnelles), des brosses et même des animations (ANIM5, ANIM7, animbrushes). On peut utiliser une palette de couleur différente pour chaque ligne. Vtt a été conçu pour créer facilement et rapidement des génériques de fin. Pour cette raison, il n'y a aucune possibilité de créer autre chose, comme des effets de volets. Pour ce genre de travaux, il existe dans le commerce de très bons programmes comme Scala ou Adorage. Pour créer un générique, il suffit d'entrer le texte ligne par ligne dans l'éditeur. Par principe, il n'est pas possible d'utiliser plus d'une fonte, d'une brosse ou d'une animation par ligne. Pour chaque ligne on peut définir un style particulier (palette, position horizontale, fonte à utiliser, etc). Une fois le générique créé, MUI pré-charge les fontes, les brosses et les anims, puis lance le générique sur un écran haute résolution entrelacé.

Vtt fonctionne sur tout Amiga équipé de l'OS 2.0 ou supérieur et au moins d'un Mo de RAM. Toutefois, un disque dur est vivement recommandé et l'utilisation de l'interface sur un Amiga équipé d'un 68000 à 7 Mhz n'est pas agréable du tout. Les Amiga non AGA sont limités à 3 plans de bits (au lieu de 4 pour l'AGA). Les cartes graphiques ne sont pas supportées, puisque Vtt a été conçu pour les puces spécifiques de l'Amiga. Enfin, la bibliothèque MUIMaster.library doit être présente dans le répertoire LIBS: du système. La version fournie n'est qu'une démo: le programme insère automatiquement entre chaque ligne du générique final le mot Demo.

D e u x b a s e s d e d o n n é e s

db 2.6 (freeware)

Auteur David Ekholm, documentation anglaise.

db est une petite base de données rapide tirant parti de toutes les fonctions offertes par le Workbench : localisation, AppWindow, utilisation du clipboard, gadgets intuition, barre de menu, aide en ligne et support ARexx. Le nombre de fiches et de champs qu'il peut gérer est uniquement limité par l'espace mémoire disponible. Par exemple sur un Amiga avec 2Mo, db est capable de gérer plus de 5000 fiches. db dispose de trois modes de fonctionnement: Normal, Find (recherche) et Sort (tri). db permet d'afficher plusieurs vues de la base de données permettant en autres, de visualiser plusieurs fiches en même temps. Il est également possible de saisir les fiches dans un éditeur de texte ASCII en suivant de simples règles de séparation de champ et de fiche, puis de les importer dans db. Sa conception intuitive, son affichage sur le Workbench, ses fonctions à la fois simples et puissantes, le nombre quasi illimité de champs et de fiches, en font l'une des meilleures bases de données disponibles dans le DP.

Genealogist 4.07 (freeware)

Auteur Robbie J Akins, documentation française.

C'est une base de données spécialisée dans la gestion des informations à caractère généalogique. Elle possède une interface graphique complète, facile à utiliser. La version 4.07 est une amélioration substantielle de la version précédente, la 3.13. Le programme n'est ni sexiste, ni bloqué sur un siècle, et il gère correctement les mariages multiples, non-conventionnels, les enfants adoptés et les parents non-mariés. Les rapports imprimés comportent des cartes de descendance et d'ascendance, des rapports personnels et familiaux, des listes des personnes et des familles, etc. Des notes 'libre' peuvent être créées en utilisant un éditeur quelconque, et des images peuvent être visualisées avec un afficheur de son choix, depuis le programme. Il existe d'autres fonctions telles les cartes dynamiques sur écran des ancêtres et des descendants, une aide en-ligne réagissant à la position du pointeur, une recherche par "jokers" et de multiples commandes ARexx.

Le programme supporte les localisations (ce qui lui permet d'être en français à l'écran, mais aussi dans d'autres langues si vous le souhaitez). Il peut être utilisé en PAL ou en NTSC, fonctionne sur disquette et/ou disque dur, bien que ce dernier soit chaudement recommandé. Le nombre maximum de personnes par base de données est 'limité' à 4999, le nombre maximum de mariages par personne est 'limité' à 10, et le nombre maximum d'enfants par groupe familial est 'limité' à 40. Genealogist a besoin pour fonctionner d'un minimum d'un Mo de RAM. Cela permet approximativement de gérer 800 personnes. Pour en gérer 4999, il vous faudra 4 Mo. Le Kickstart 2.04 ou supérieur est nécessaire. Si vous désirez utiliser une version localisée, vous devez posséder un Workbench >2.10. Une imprimante capable d'imprimer 80 colonnes en mode normal, 130 en mode condensé et gérée par les préférences, est nécessaire pour l'impression des rapports. Pour les cartes d'ascendance, l'imprimante doit être capable de faire des retour-arrière. Si vous avez envie de créer votre arbre généalogique, n'hésitez pas, il n'y a rien de mieux sur Amiga.

L ' a f f i c h e u r d ' i m a g e s

IIV 1.22f (freeware)

Auteur Jürgen Weinelt, documentation anglaise

JIV est un afficheur d'images doté de fonctions hors du commun. Il supporte de nombreux formats d'image, différentes cartes graphiques et modes d'affichage. Il choisit automatiquement le mode d'affichage approprié, affiche les très grandes images (avec fonction autoscroll) et utilise un puissant mode "dither" pour réduire le nombre de couleurs des images trop colorées par rapport l'électronique installée. Enfin, il permet de réaliser facilement des slideshows. Par contre, pour fonctionner à pleine puissance, JIV a besoin d'une configuration Amiga assez musclée : un 68030 ou supérieur, l'AmigaOS 3.1 (V40) ou supérieur, 4 Mo de RAM ou plus et un disque dur. La présence d'une carte graphique est vivement conseillée.

JIV supporte les formats d'image suivants: GIF, BMP, IFF-ILBM, PNM (PBM, PGM et PPM en binaire ou ASCII), PCX (8 bits, 24 bits, monochrome), et JPEG/JFIF. Les modes d'affichages suivants sont entièrement supportés: OCS, ECS, AGA, A2024, Cybergraphics et Picasso-II. L'emploi sous Workbench est simple, il suffit de cliquer une fois sur son icône, puis de cliquer sur les icônes des images à visualiser (tout en maintenant la touche majuscule enfoncée-multisélection) et enfin de cliquer deux fois sur la dernière image de la sélection. De par sa rapidité et sa simplicité, JIV a déjà remplacé Viewtek sur mon Workbench.

1.85 DPAT 110 à 112 (01-86)

D P A T

Bonjour à tous et bonne année, je sais ce n'est pas très original mais bon... De plus j'aimerais la souhaiter tout particulièrement à Amiga Technologie, aux nombreux auteurs des DPATs et à Amiga News. Avec un peu de chance, il y a parmi vous des nouveaux venus dans le monde de l'Amiga (des gros veinards qui se sont fait offrir l'un des ordinateurs les plus créatifs qui soit), à ceux là je leur dirais d'aller vite acheter un disque dur s'ils n'en ont pas. Je leur signale que les DPATs sont des programmes en langue française comprenant des documentations françaises écrites en français. Ce mois ci, un menu pas trop chargé pour cause de salon Amiga (qui s'en plaindrait) et de bouclage précoce. Vous trouverez entre autres choses des programmes ou des exemples de programmes en Blitz basic et des petits utilitaires sympas.

Thierry Colin

D P A T 1 1 0

[Malédiction v3.01 \(DPAT 110 / 01-86\)](#)

D P A T 1 1 1

[AnimInWindow v0.4 \(DPAT 111 / 01-86\)](#)

[AppReplaceIcon v0.7 \(DPAT 111 / 01-86\)](#)

[CardSetForMarryamPic \(DPAT 111 / 01-86\)](#)

[DemoBallsWindows \(DPAT 111 / 01-86\)](#)

[LittleSnake \(DPAT 111 / 01-86\)](#)

D P A T 1 1 2

[MPLS Patch v1.3 DEMO \(DPAT 112 / 01-86\)](#)

[R.D.V. v1.3 \(DPAT 112 / 01-86\)](#)

[ReadRDB v0.2 \(DPAT 112 / 01-86\)](#)

[Tower Of Hanoi \(DPAT 112 / 01-86\)](#)

Vous êtes un auteur de programmes DP francophones et vous souhaitez que vos créations soient diffusées dans la collection DPAT.

Rien de plus simple, envoyez vos programmes au journal avec vos coordonnées. Tous les langages de programmation sont bienvenus) du moment que les programmes et leur documentation sont en français.

La collection DPAF Domaine Public Amiga Francisé contient des programmes étrangers (en anglais ou autres) accompagnés de leur documentation entièrement traduite en français et, éventuellement, d'une version du programme traduite en français. Si vous avez réalisé une traduction d'un DP, n'hésitez pas à nous la faire parvenir au journal afin que nous puissions l'inclure dans la collection DPAF.

1.86 Malédiction v3.01 (DPAT 110 / 01-86)

Malédictionv3.01

Deux fichiers DMS (donc deux disquettes une fois décompactés) pour le premier niveau d'un jeu d'aventure en 3D. Il a été écrit en Blitz et en Assembleur. Ceci est donc une version démo (le premier niveau ne vous tiendra pas en haleine plus d'un quart d'heure). L'esthétique de ce programme est assez réussi, en revanche l'ergonomie est lourde et la zizique rébarbative. En conclusion, l'interface graphique est soignée, les décors (bien qu'intéressants), l'ergonomie et la musique pourraient être améliorés. Pour Amateur, nécessite une machine AGA, Shareware 70FF pour la version complète.

Auteur: Sébastien Heeger.

1.87 AnimInWindow v0.4 (DPAT 111 / 01-86)

AnimInWindowv0.4

Un petit programme qui joue une animation dans une fenêtre. Vous pouvez retailler la fenêtre, et faire scroller la partie visible. Les touches F1-F10, permettent de changer la vitesse. La fenêtre est 'app': vous pouvez faire glisser plusieurs animations sur cette fenêtre et elles seront toutes jouées à la suite... Je dois dire que ce programme a pas mal planté chez moi... Mais comme il a assez bien fonctionné chez un copain...

Auteur: Marc Le Douarain.

1.88 AppReplacelcon v0.7 (DPAT 111 / 01-86)

AppReplacelconv0.7

Après avoir sélectionné une icône de remplacement (n'importe laquelle), une App-Icon va apparaître sur l'écran de votre Work-Bench. Maintenant vous pouvez faire glisser toutes les icônes dont vous voulez remplacer l'apparence par celle choisie au départ (vous pouvez tout à fait faire glisser plusieurs icônes à la fois).

Auteur: Marc Le Douarain.

1.89 CardSetForMarryamPic (DPAT 111 / 01-86)

CardSetForMarryamPic

De nouveaux sons et de nouvelles images (tirées du film les Visiteurs) pour MarryamPic (disponible sur la DPAT 101) Pour installer ce jeu de cartes pour le jeu 'MarryamPic', il vous suffit de faire glisser l'icône du tiroir 'Les Visiteurs' sur le tiroir 'CARDS' de MarryamPic.

Auteur: Marc Le Douarain.

1.90 DemoBallsWindows (DPAT 111 / 01-86)

DemoBallsWindows

Un petit programme avec son source (en Blitz Basic) qui n'a d'autre but que de vous montrer comment programmer une commodité sous Blitz...

Auteur: Marc Le Douarain.

1.91 LittleSnake (DPAT 111 / 01-86)

L i t t l e S n a k e

C'est un petit jeu multitâche. Toute la programmation a été réalisée avec le Blitz, Compilé avec Blitz2 version 2.1. Le but du jeu: vous êtes un serpent et il faut éviter de vous taper la tête contre un mur, ou de vous mordre la queue... Un jeu à utiliser pendant le formatage d'une disquette par exemple...

Auteur: Marc Le Douarain.

1.92 MPLS Patch v1.3 DEMO (DPAT 112 / 01-86)

M P L S P a t c h v 1 . 3 D E M O

Ce patch permet à n'importe quelle application (la version de démonstration n'est utilisable qu'avec Brilliance, TrueBrilliance ou DPaint) de charger des images dans des formats qu'elles ne gèrent pas normalement, comme le JPEG, GIF, TARGA, etc.. Ainsi, si vous voulez qu'une certaine application puisse gérer un format d'image particulier, il vous suffit de trouver un datatype pouvant gérer ce format, et de l'installer dans votre système. Vous pouvez, par exemple, utiliser MPLS Patch avec des applications telles que : (True)Brilliance (v2.0), DPaint (v4.6), Imagine (très utile pour les textures en JPEG!) (v3.0), ADPro s'il vous manque certains loaders (v2.5), FinalCopy II (vf) (v1.0), FinalWriter (v1.0->v3.0), etc.. MPLS Patch a été testé avec succès avec les applications ci-dessus, dont les numéros de version figurent entre parenthèses. Ce programme est la mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 98, (nombreuses améliorations) et est ShareWare. Une participation de 50FF minimum est demandée.

Auteur: Olivier Lejardinier.

1.93 R.D.V. v1.3 (DPAT 112 / 01-86)

R . D . V . v 1 . 3

Rendez-vous est un petit utilitaire domestique qui vous permettra de ne plus oublier d'aller chercher les enfants à la gare ou la date de votre rendez-vous chez le dentiste. En plus de cela, la version 1.3 permet de connaître les événements historiques importants qui se sont déroulés à la date correspondante à la date courante, d'apprendre facilement des langues étrangères et de méditer sur le sens philosophique d'une centaine de proverbes! Tout cela donne un petit aspect "éducatif" à ce logiciel.

Auteur: Robert Eliséi.

1.94 ReadRDB v0.2 (DPAT 112 / 01-86)

R e a d R D B v 0 . 2

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT numéro 91. Ce programme vous permet de sauvegarder votre RDB et ensuite de le réinstaller. Gros bug fixé...

Auteur: Gérard Cornu.

1.95 Tower Of Hanoi (DPAT 112 / 01-86)

T o w e r O f H a n o i

Les 'Tours De Hanoi' est un jeu multitâche à utiliser quand vous formatez des disquettes, calculez des images, etc.. Ce programme a été compilé avec le Blitz2 version 2.1

Auteur: Marc Le Douarain.

1.96 DEMOS (01-86)

DEMOS

par Emmanuel Arnaud

La scène est bien calme en ce début d'hiver. Tout le monde se réserve pour la Party 5 dont nous vous parlerons le mois prochain. Pour l'heure, bonne et heureuse année à tous...

Falukorv

RAZOR 1911

Le mythique groupe suédois est de retour avec une production qui vient de gagner la Remedy'95, modeste party de Suède. On commence par une musique Trance très rythmée, signée Lizardking et D-Design, les effets s'enchaînent assez vite, cogités par Hammer et Psionic. Quant aux graphismes, ils sont l'oeuvre de Diesel8 et D-Design. Doughnut en phong, objet en phong qui se métamorphose, doughnut mappé, cube mappé avec un effet de nuage sur chaque face, balade dans un morceau de gruyère, une boule qui rebondit sur un trampoline et tombe ensuite dans une surface liquide, trois pyramides en gouraud shading qui s'entrelace avec une balle, une boule mappée, 3 anneaux lightsourcés, un logo Razor 1911 3D en phong, un solide qui morphe, un diffuseur de couleurs en 3D, des fractales, un tunnel, un cube rempli de mosaïques... telle se déroule cette magnifique démo! Le design est impeccable, la programmation d'un bon niveau, la musique colle à l'ensemble. En clair, Razor 1911 s'impose comme le groupe de l'hiver! A noter, à la fin de la démo, une musique composée par Lizardking en duo avec... Mantronix de Phenomena!

Noname

SCOPEX

Voici un chiptune collector très travaillé pour une fois. Le code est d'Antibyte avec au menu: plan damier, cube avec rotating zoomer sur les faces et doughnuts; les graphismes et design sont vraiment sympas par Elmore et Absurd. La musique de Wicked est bien rythmée... Ce ne sont pas moins de 41 chiptunes qui sont proposées, composées par quatre des musiciens de Scoopex: Daddy Freddy, Laxical, Vegard! et le français Oxbow...

The Party 5 Intro

POLKA BROTHERS

Assez discret ces derniers temps, les danois annoncent le plus grand événement de l'année: la Party 5. Peu d'effets: un cube en phong codé par Gargoyle et un doughnut lightsourcé par Merge. La musique est de Slide, les illustrations de Pixie avec en prime quelques digitalisations des moments forts de la Party 4 (le groupe Andromeda, une image de Ra...). Tout le talent du groupe Polka a été mis en oeuvre pour la fête...

The Charts 16

RAM JAM

Les Hitparades se font de plus en plus rares, et voilà que les italiens de Ram Jam nous annoncent leur dernier numéro! Bien que le design de Flender soit assez fouilli et le code de Mase ennuyeux par ces long fading entre chaque page de texte et par ces accès disque; on regrettera les divers reports, les rubriques de Macno et The Ripper, les 'best of the month' notamment le pippéro... et surtout, les classements en-eux mêmes! Ce mois-ci, les interviews proposées sont ceux de Nose/ Stellar, Juliet & Case (les auteurs d'Aurora & C42), le groupe Sonik entier (vainqueur de la compétition intros 40K à l'Assembly'95). Deux musiques sont proposés par Chromag et Chorus... Espérons que ce n'est qu'un peu de lassitude et que les Charts reviendront très bientôt!

Les potins de la scène :

- * Le groupe Syndrome devrait organiser une démo party en Normandie, à Caen dans les 12, 13 & 14 janvier 96...
- * Solaris sortira une trackmo très prochainement, codée par Sylver!
- * Explora est un nouveau groupe français qui regroupe essentiellement des gens du Nord-Est!
- * Chris/Gods est parti vivre en Angleterre!
- * Shout a quitté Solaris pour rejoindre son ami Doh dans le groupe DreamDealers ...
- * Napoleon fait partie de la ROM Team. Il est ainsi le représentant officiel du diskmag ROM édité par Essence.
- * Photos/Eremation devrait réaliser un slideshow en compagnie de Geist, le code sera signé par Ninja/Scoopex.

* Infestation: la célèbre série de packs est de retour sous le label Scoopex. A l'origine, Infestation était réalisé par Conquest (ancien membre d'Anarchy). Le nouveau menu est l'oeuvre de Ra et date de près de 2 ans!

Indian Queen PEACHY

Virgill Dreams FIVER/ARTWORK
