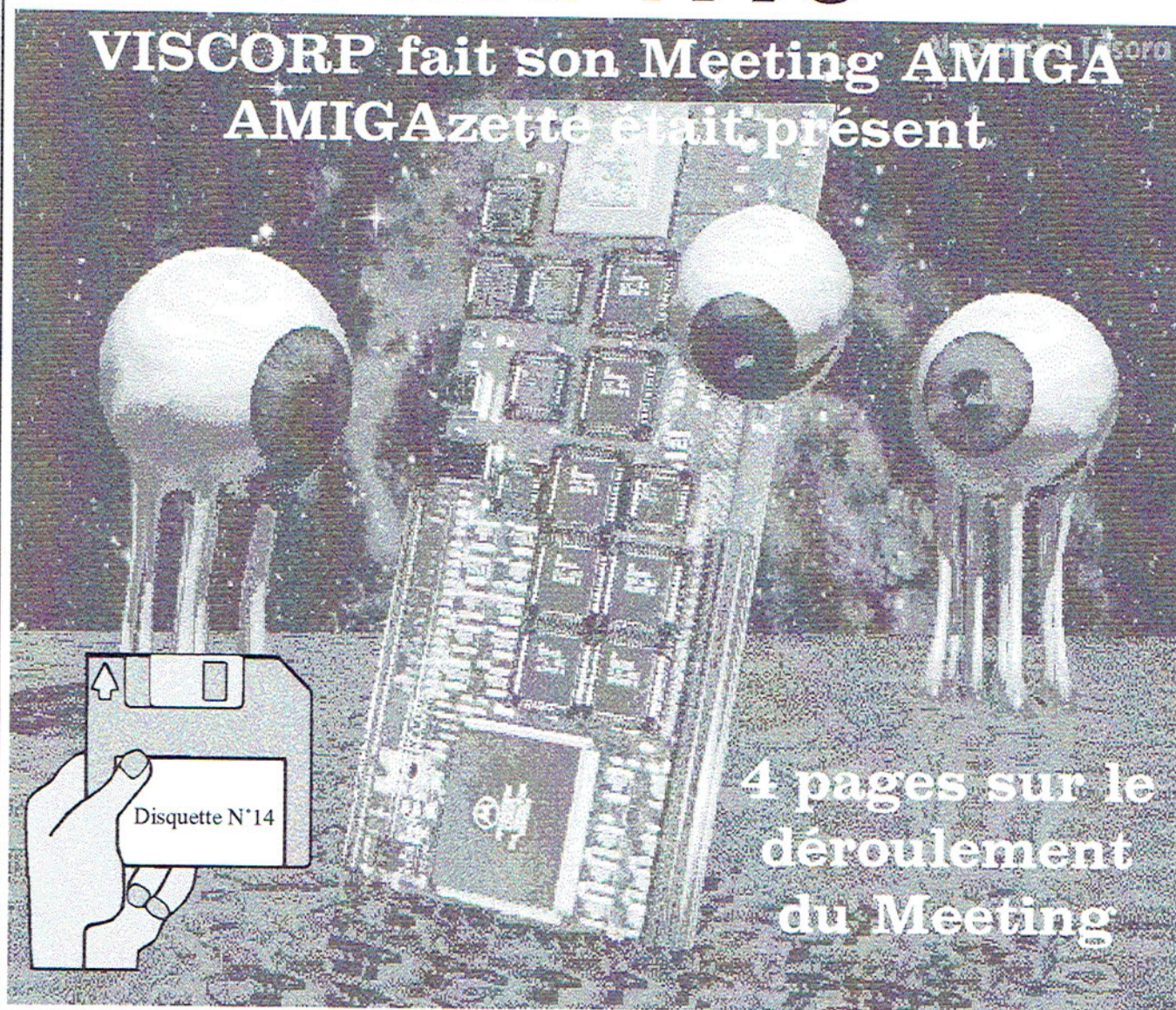


Amiga 83 zette

A1000 - A 500 - A 600 - A 1200 - A 2000 - A 3000 - A 4000 - CD 32

19 MAI 1996

VISCORP fait son Meeting AMIGA
AMIGAZette était présent.



4 pages sur le
déroulement
du Meeting

TOUS LES REGARDS VERS UN FUTUR AMIGA

Amigazette 83 est une association Loi 1901. La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés, après censure, n'engagent que leurs auteurs.

Le format de mise en page est propriété d'Amigazette 83. Toute copie ne peut être faite sans le consentement des membres de l'association.

Président : Grillierre José
Trésorier : Blancho Hervé
Secrétaire: Delattre Eric
Conseiller
informatique : Cierp Philippe

Siège social :

AMIGAZETTE 83
872 Chemin Mon Paradis
83200 TOULON

Ont participé à ce numéro :

Grillierre José
Delattre Eric
Cierp Philippe (Amiga-Phil)
Mallard Patrick
Ferrer Olivier (O.F.S.)
David Tailhan de SudFanz
Pascal Nicoine (MIPS)

Matériels et logiciels :
A2000B ECS-A1200-A500-
HP500C-PPage 4.1-DPaintIV
DPaint V-Snap-QuickGrab

Amigazette 83

le sommaire

1 - EDITO	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
2 - Le Meeting VISCORP	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
6 - Infogazette	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
7 - Droit de réponse	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
8 - Amiga Spécial	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
9 - TV numérique	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
10 - Le CLI	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
12 - Le Device	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
13 - Comment ça marche? Le CD ROM	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
14 - PAO	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
16 - Amigaguide	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
17 - Megalosound	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
18 - QuickFile	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
20 - XPKatana	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
21 - La disquette N°14	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
22 - AMOS	Tiroir ----rwed 1 Mai 96
23 - C.A.P.A.	Tiroir ----rwed 1 Mai 96

L'INTRO

d'Amigazette 83

Comme vous l'avez lu sur la couverture AMIGAZette était présent au meeting du 19 avril et les 4 pages qui suivent vous en diront un peu plus sur le futur. Plus de Walker et le RISC n'est encore qu'une ombre. En une phrase, la saga Amiga ne fait que continuer mais, semblerait-il, dans une bonne voie, celle d'un potentiel succès. Attendons maintenant le côté publicitaire afin de mieux tester l'environnement et surtout avoir quelque chose de plus concret pour parler d'AMIGA sans bafouiller. Laissons le temps faire son travail et occupons nous de notre chère gazette.

Nous allons être obligés d'agrandir notre boîte à lettre car DREAM a encore une fois parlé de nous et à chaque fois c'est l'affluence de courrier..

Nous sommes à la recherche d'entreprises ou organismes travaillant avec du matériel Amiga afin de faire quelques articles et de mieux informer nos lecteurs sur les possibilités professionnelles de cette machine.

Toujours du concret.

Je vous laisse savourer les quelques pages qui suivent.

José

Meeting Viscorp:

"This is a new start for Amiga !"

William "Bill" Buck (19/05/96)

Le 19 Mai s'est donc déroulé à Toulouse le Meeting Viscorp. Celui-ci avait pour but d'éclaircir les projets de Viscorp pour l'Amiga. Comme convenu, Amigazette83 s'est rendu à ce que l'on peut déjà nommer l'événement de l'année.

L'organisation de la journée:

Pour l'occasion, votre fidèle serviteur était accompagné par Pascal, qui avait fait le voyage de sa Charentes natale.

8h00 du matin: Le meeting ayant lieu à l'Ecole Supérieure de Commerce, nous cherchions l'endroit, quand un panneau affichant "**Amiga: Back For The Future**" attira notre attention. Ce n'était pas des blagues, la réunion de travail allait avoir lieu.

Coup de chapeau à l'organisation, que nous devons en partie à l'équipe de Viscorp France (Et oui, déjà un bureau en France), amené par Eric Laffont. Après s'être fait pointé à l'accueil, les hotesses nous ont remis à chacun d'entre nous un dossier, et un stylo aux couleurs d'Amiga Technologies. Première bonne nouvelle, le logo ne changera pas. A l'intérieur du dossier, le programme de la journée, un petit questionnaire, ainsi que quelques feuilles pour les notes.

Nous étions environ 200 personnes pour l'occasion (développeurs, distributeurs et utilisateurs, environ 1/3 de chaque). Nous avons commencé par une conférence de Viscorp dans un amphithéâtre. Les personnes présentes étaient: **Bill Buck** (PDG de Viscorp), **Don Gilbreath** (Vice président de l'ingénierie, il a passé 11ans chez Commodore et on lui doit la conception du CDTV), **Carl Sassenrath** (Directeur du Software, anciennement concepteur de l'exec), **David Rosen** (Vice-président du développement marketing, Ancien directeur du marketing de Commodore), **Raquel Velasco** (Directrice des ventes et du marketing pour l'Europe, pour l'occasion elle s'était transformée en

traductrice Anglais/Français/Espagnol), **Eric Laffont** (Délégué Viscorp France) et enfin **Petro Tyschtschenko** (Directeur d'Amiga Technologies).

Conférence de presse:

Bill a ouvert le bal, parmi les choses qui ont été dites, on peut retenir que Viscorp croit en la technologie Amiga, et en un super ordinateur Amiga. Ils ont fait le choix de l'OS et entendent le développer. Pour ceux qui étaient sceptiques, Bill s'est avancé sur la scène et a prononcé ces mots: "**Viscorp is Amiga**". Il nous a convaincu que le passé, c'était le passé, qu'il fallait oublier les erreurs commises et qu'on repartait sur de nouvelles bases. Il s'est également excusé de n'avoir pas pu répondre à tous les Emails, envoyé de par le monde sur le serveur Viscorp.

Concernant les principales annonces faites par Bill. Sachez que le **Walker ne sortira jamais**. D'ailleurs, il se murmurait que le projet Walker n'avait pas été conçu par AT, mais par une boîte extérieure qui aurait acheté la licence. J'ai même discuté avec des personnes présentes au Cebit de Hannover, qui ont vu la machine et qui me disait que ce n'était qu'un 1200 dans une nouvelle boîte. Et que le fameux connecteur PCI n'était pas net, qu'il avait l'air d'être coller à même la carte mère (juste pour épater). En fait toutes ces fausses nouvelles (Walker, Pub MacDo), nous les devons à Gilles Bourdin, qui a voulu épater la communauté avec des projets virtuels. Malheureusement pour lui, cela lui a coûté sa place, puisqu'il a été remercié par AT.

Viscorp promet un **nouvel OS** avant la fin de l'année 1996. Celui-ci intègrera des **commodités** pour le nouveau Workbench, comme ToolManager, ou MagicWorkbench, ainsi que des outils pour **Internet**. On peut penser que des améliorations seront faites pour la lecture des **CDRoms**, et des disquettes **HD**. Enfin l'OS intègrera des ressources compatibles avec le futur microprocesseur, qui devrait être implanté sur les cartes accélératrices des 1200 & 4000. A ce propos, tout le monde imaginait que le PowerPC serait choisi, et bien il n'en est rien. En fait Viscorp compte fabriquer des Amigas haut de gamme à base de **DecAlpha**. Un processeur risc qui tourne actuellement à plus de **300Mhz**. Quand au bas de la gamme, ils seront sûrement construits autour de l'architecture **PowerPC** de Motorola. Les nouvelles machines devraient être disponibles à la mi-97. A cette occasion, elles auront dans le ventre un **nouveau chipset**. Exit donc l'AGA, et en avant pour une nouvelle famille d'Amiga. En attendant, les nouvelles machines, des 1200 et 4000T seront produits. Le 68060 étant disponible, nous disposons d'une puissance de calcul suffisante pour attendre patiemment.

ED: Premier bébé de Viscorp

Bill a poursuivi la matinée par une démonstration de l'ED. Relié à un rétroprojecteur, nous avons pu voir les capacités de cette machine. Le modèle présenté étant NTSC, et non pas aux normes Françaises, l'affichage s'est fait en Noir et Blanc. Mais Bill a ironisé en nous disant que la communauté Amiga avait tellement d'imagination, que l'on pouvait aisément penser ce que cela serait en couleurs.

L'ED affiche 6 icônes représentant le téléphone, le courrier, les infos, le pay per view, le téléchargement des jeux vidéos et un setup de configuration. En clair, les possesseurs de la machine pourront directement appeler quelqu'un par téléphone

(micro et haut-parleurs intégrés), se payer une vidéo à distance, télécharger des jeux vidéos, envoyer et recevoir des messages (Email) grâce à Internet, avoir accès à une base de donnée (Infos, météo, sport...) mise à jour régulièrement. L'utilisateur aura également accès à un agenda personnel, et pourra régler la configuration de son ED.

Bill a fait une démonstration du téléphone. Pour cela, il a tapé un numéro sur Paris. Malheureusement nous sommes tombé sur la voix: "France Télécom vous informe...". Il nous a également montré l'utilisation du stylo optique, qui permet d'envoyer des dessins ou des schémas.

L'ED qui nous a été présenté a été réalisé à partir d'une technologie Viscorp. D'ailleurs les icônes de présentation n'étaient pas magnifiques. Certains murmuraient: "on dirait du C64". Dans quelques semaines, l'ED à base d'Amiga verra le jour. Pour l'occasion, Dan Gilbreath nous a présenté la carte mère à base d'Amiga OS. Ils ont utilisé la carte mère du 1200 qu'ils ont réaménagé pour l'ED. Ainsi un bus a été rajouté, il permettra d'installer dans l'ED, n'importe quelle extension.

Consultation Internet:

Eric Laffont nous a fait part des 2000 Emails qu'il a reçu à travers le monde, concernant les **propositions de la communauté Amiga**. Il a répondu à tous et a réalisé un rapport de toutes les propositions. **Viscorp tiendra compte de tout cela**, et nous l'a montré le jour même, puisque l'idée d'un nouveau chipset, et d'une machine très puissante vient des consultations Internet. Plus de **100 pays** ont répondu présent, il a même reçu des messages du Pérou et de Lituanie. La réussite de cette opération étant totale, il n'exclut pas d'en faire d'autres. A ce propos, il est sûr que le futur de l'Amiga passera forcément par Internet. Pour lui tous les amigaïstes peuvent et doivent se connecter. Tous les outils sont dans le DP, et le pack

Surfer en cours de Francisation sera près dans quelques semaines.

Après analyse du courrier, les points qui revenaient le plus étaient: "Ne nous laissez pas tomber", "J'aime ma machine", "La machine n'est pas assez puissante pour l'OS", "Les machines sont trop chères".

Au cours de son explication, une question sur Quicktime a fusé. Il a apporté la réponse immédiatement. Selon lui aucune société ne travaille sur le portage de Quicktime sur Amiga, et sans doute que cela ne sera jamais fait (peut-être dans le DP).

On a appris également que MacroSystem et PhaseV travailleraient sur des clones Amiga. PhaseV annonce même une machine à base de PPC pour 97. Sur ce sujet Viscorp entend rassembler les énergies pour travailler sur une machine commune.

Puisque le futur de l'Amiga passe par Internet, Viscorp nous a prouvé ses dires tout au long de la journée. En effet un 4060 équipé d'un modem transmettait par IRC, tout ce qui se passait à tous les amigaïstes connectés dans le monde.

A table!

Nous avons quitté la salle pour le déjeuner qui était donné au Novotel du coin. Notons au passage, que l'équipe de Viscorp avait fait l'effort de se partager au travers des différentes tables. Après le café et l'addition nous nous sommes rendus au Forum développeurs/distributeurs/utilisateurs.

Forum:

A cette occasion 3 salles étaient disponibles.

côté développeurs, cela reste flou. Viscorp mettra toutes les docs nécessaires, ainsi qu'un support technique sur Internet. Pour le reste, ils devront se contenter des machines existantes, en attendant les futures.

côté distributeurs, de nombreux représentants étrangers étaient présents

(Australie, Etats-Unis, Autriche, Suisse, Espagne, Allemagne, Hollande). A noter que le fabricant américain des 4000T était aussi de la réunion. La France était représentée par une personne de chez Innelec. Celui-ci en a pris pour son grade, et a dû subir le mécontentement des revendeurs Français, quant à la politique commerciale d'Innelec. On a ainsi appris que **4000 écrans 14" et 17"** (Et oui ils sont prêts, et personne ne le savait) étaient disponibles chez eux. Le lecteur de CDRomX4 "plug and play" **QDrive** d'AT attend aussi dans les cartons. On ne sait pas pourquoi tout était bloqué, mais on peut penser que le passage Escom-Viscorp y est pour quelque chose. D'ailleurs à ce propos, ce n'est toujours pas fait. D'après Bill, cela n'est plus que l'affaire de quelques semaines. C'est le côté juridique qui ralentit le processus de passation. Les participants de ce module ont appris qu'une **campagne de publicité** allait être lancée dans les magazines non spécialisés. Cette publicité sera faite sur le concept Amiga (multitache, multimédia, etc...), à l'aide du logo et de la phrase "Back For The Future". La **liste des revendeurs** apparaîtra sur cette publicité. Ne vous attendez pas à une publicité à la télévision, car à cette question, il a été répondu que c'était trop cher. De toute façon, si la pub est passée dans les journaux de télévision (Télé7jours, téléPoche, ...), on peut se passer de la pub télé. Ces journaux touchant la plus grande partie de la population.

Enfin **côté utilisateurs**, quelques particuliers avaient amené leur machine personnelle. Un 2000 en pièce, un 4060, un 1260 monté en Tower, et 2 autres 1200. Ceux-ci étaient reliés par un cable Null-modem, et jouaient à 4 joueurs en réseau à X-Trème racing. Le possesseur du 4060 faisait de la digitalisation au travers d'une caméra Sony. Enfin sur le 1260, on a pu voir les toutes dernières démos (d'une fluidité exemplaire), ainsi que les capacités de calcul de la bête au travers de Scenery Animator et de Lightwave. Les calculs sont tellement rapides, qu'il ne lançait même pas la preview. Il s'est amusé à charger un avion Boeing, et 17

secondes plus tard le rendu final était fait. L'avion était habillé de sa texture (Logo et couleurs de la compagnie). C'est sûr la carte 68060 nous fera aisément patienter, elle a d'énormes ressources. Expérons seulement que son prix baissera.

Tous les utilisateurs en ont profité pour converser sur divers sujets et s'échanger des adresses Email.

Et pour finir...

La journée s'est terminée par une conférence de clôture. Voyant le pessimisme des personnes présentes, Bill en a profité pour réaffirmer le soutien de Viscorp à l'Amiga.

Si on résume la journée, on peut penser que Viscorp entend produire l'ED, mais pas l'Amiga. Pour cela, ils se proposent de soutenir les développeurs et les fabricants de clone. En attendant c'est AT qui s'occupe de l'actuelle gamme. Bill a rajouté: " Pour faire ED, il faut des bons programmes. Pour faire des bons programmes, il faut une super machine, donc OUI! Il y aura un futur Amiga."

Un utilisateur dans la salle a demandé ce qui se passerait si le programme ED était un échec. A cette question et après traduction, Bill est venu sur le devant de la scène, et de manière théâtrale a prononcé ces mots: "Viscorp will be support the Amiga Technologies", et il a conclu: "ED is a Killer Amiga!", "This is a New start for Amiga!".

Nous avons terminé autour d'un cocktail offert par Viscorp.

En conclusion, nous avons passé une bonne journée. Tout a été formidablement organisé. Viscorp donne l'impression de vouloir réaliser quelque chose pour notre machine. Cependant, ne vous attendez pas à dominer la planète comme le font les PCs actuellement. L'Amiga devrait rester dans un cercle restreint. A vous de faire rentrer de nouvelles personnes dans la communauté Amiga. Ce qui est sûr, c'est que le développement continue et la production aussi. Nous devons attendre encore une année

avant de voir un nouvel Amiga. C'est normal, il y a de nombreuses plaies et il faut le temps pour les panser correctement. Quant aux possesseurs de système 1.3 et ECS, rien ne devrait être développé pour eux (sauf DP). Il est temps d'évoluer!

J'ai confiance en Viscorp, la crise est enfin terminée. Le futur Amiga devrait être une machine puissante. Un super OS associé à une puissance de calcul, voilà de quoi nous satisfaire. Amiga is back and it's a Killer.

OFS

Ce qu'il faut retenir:

- Nouvel OS pour la fin de l'année.
- Futures machines haut de gamme à base de DecAlpha (Mi-97).
- Futures machines bas de gamme à base de PowerPC (Mi-97). Celles-ci devraient ressembler à l'ED et être évolutives (DVD, MPEG...).
- Le futur de l'Amiga passera forcément par Internet.
- Publicité sur le concept Amiga dans la presse non spécialisée.
- Soutien développeurs sur Internet.
- Les Cartes PPC et le nouvel OS seront disponibles pour les 1200 & 4000.

NB: La rédaction s'excuse auprès de ces lecteurs. Des photos de la journée ont été prises, mais l'appareil d'OFS s'est quelque peu emmêlé les pinces, l'émotion....

Infos-Net:

Dans le précédent numéro, José a fait une énorme boulette au sujet de notre adresse Internet. Mais il faut le pardonner, il n'est pas encore habitué aux coutumes du Net. Voici donc les différentes manières de contacter Amigazette83.

Adresse Internet: amigazet@strascom.fr (En Minuscule!)
Minitel: 3615 ADREAM Bal Amigazette83

Si vous souhaitez faire des économies, nous avons ouvert une Bal sur le 3615 RTEL1. Allez dans la rubrique Bal et écrivez à Amigazette83. Il ne vous en coûtera que 16 centimes la minute. Un inconvénient quand même, vous devrez envoyer votre message entre 18H et 8H du matin. Avouez quand même que cela vaut le coup d'attendre l'heure du diner.

OFS

Toutes mes excuses pour la boulette. José.

A propos du moniteur Amstrad

M. Serge Alves de Montreuil nous a téléphoné pour nous signaler un petit problème dans le branchement d'un moniteur AMSTRAD 6128+ sur un Amiga 1200. Il se trouve que nous avons constaté que l'écran avait une tendance verdâtre alors il a cherché un peu pour trouver qu'il avait une inversion entre les fils RVB vert et rouge. Il est probable que les couleurs des fils ne soit pas toutes les mêmes alors si vous aussi constatez un phénomène anormal cherchez la solution de ce côté.

Nash écrase les prix...

On entend souvent que les revendeurs Amiga se foutent de nous. Sous prétexte que le produit est compatible Amiga, il coûte beaucoup plus cher.

J'ai trouvé à Toulouse un magasin PC qui casse les prix. Accrochez-vous, et comparez!

CD-ROM X4 IDE: 330ttc
CD-ROM X6 IDE: 580ttc

RAM 4Mo 32bits 70ns: 390ttc
RAM 8Mo 32bits 70ns: 810ttc

DD 1,2Go IDE: 1390ttc
DD 2Go IDE: 1790ttc

Lecteur 3"1/2 HD: 150ttc
Disquettes HD: 90Fr les 50,
soit 1,80Fr la disquette.

Tous ces produits sont bien entendu 100% compatibles Amiga. Bien sur, pour les CD-ROM ou les DD, il vous faudra rajouter une nappe. Mais ce n'est pas la nappe qui vous ruinera, et avouez que ces prix font rêver. Alors n'hésitez pas à commander, mais un conseil groupez vos commandes. Car les frais de port sont élevés, bien que l'on reste toujours gagnant:

100Fttc jusqu'à 5Kg
150Fttc entre 5 et 10Kg

Nash Computer
46,52 Av Jules Julien
34100 Toulouse
Tel: 61.25.88.73

DROIT DE REPONSE

Dans le dernier numéro, José faisait part des améliorations souhaitables pour le nouveau Workbench. Comme on va le voir, beaucoup de ces commodités existent dans le DP.

-Progression visuelle des événements: Pour le Formatage, elle existe depuis le système 3.0. Mais toujours pas pour la copie de fichiers.

-Possibilité de booter sur le CD: Ceux qui sont équipés de l'utilitaire adéquat peuvent le faire pour les CD de type CD32. Ils bootent ainsi sur leur jeu favori. Quant à le faire sur un CDaudio, autant allumer sa chaîne HIFI.

-Afficher une seule icône pour la disquette, qu'elle soit en PC0 ou DF0: C'est tout à fait faisable, il existe un utilitaire dans le DP qui le fait très bien. Mais vous me pardonnerez, j'ai oublié son nom.

-Choix du type de formatage dans la boîte de dialogue (PC0, DF0...): Là aussi le 3.0 le fait.

-Une poubelle comme sur Macintosh: Pas de problème, il y a TrashIcon dans le DP.

-Une horloge sur la barre d'état: Il y a MyClock, aussi dans le DP.

Pratiquement tout ce que demande José, existe. Mais je comprends ses vœux, il voudrait que tout soit intégré dans le système. En effet, quand on démarre la machine, on perd de la mémoire en lançant tous ces petits utilitaires bien pratiques. Je suis d'accord, mais il faut garder ce côté customisation personnelle. De toute façon, pour revenir à son problème de poubelle, notre système nous permet de mettre une poubelle sur chaque partition, et même sur les disquettes. C'est bien qu'on veut chercher des ennuis là où il n'y en a pas.

Et puis, c'est l'heure des propositions pour le futur de la machine. Viscorp a promis de les examiner toutes. A ce propos, Amigazette 83 a fait passer les siennes.

OFS

Réponse au droit de réponse.

Il est normal que je donne quelques réponses à ces réponses au sujet d'un nouveau Workbench qui serait si bien programmé qu'il n'y aurait pas de problèmes d'incompatibilité avec ceux déjà existants. Il est vrai que tout ce qui a été cité se trouve dans le DP, c'est d'ailleurs ma source d'inspiration avec celle d'AUI (mag anglais) qui a traité ce sujet à sa façon. C'est justement à partir d'ingénieurs programmeurs que les systèmes avancent et ce n'est pas parce qu'on peut trouver toutes sortes de choses dans le DP que toutes ces choses fonctionnent forcément bien sans interférences. Intégrées dans un système ces petites choses deviendraient compatibles entre elles par la magie des programmeurs qui s'arrangeraient pour les optimiser au maximum, voire même, les améliorer pour plus de facilités et commodités d'emploi. Pour la poubelle, celle qui est installée par défaut lors d'un formatage, qui l'utilise vraiment?

Le principe de la poubelle sur MAC est que c'est un passage obligatoire pour "deleter" des fichiers ou des répertoires. L'avantage d'en avoir une intégrée dans le workbench améliorerait les manipulations (il lui faudra tout de même des préférences afin de lui donner des caractéristiques d'effacement). Ne vous inquiéter pas pour moi ce n'est pas ça qui m'empêche de dormir, je n'ai même pas mis TrashIcon dans mon workbench.

Il ne faut pas que l'AMIGA fasse comme le Pécé, être obligé d'utiliser du logiciel consommateur de RAM stocké sur disque alors qu'il pourrait être contenu en ROM.

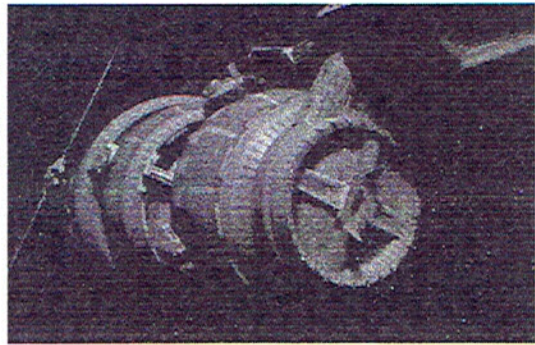
Sans rancune, Olivier.

José.

L'Amiga des Effets Spéciaux...

Quel extraordinaire ordinateur quand même, que notre Amiga. Il est le seul à pouvoir passer du salon, aux usines d'images de synthèse, sans customisation exagérée. Cet avec un plaisir certain que l'on lit dans les magazines, que notre machine chérie a été utilisée pour les effets spéciaux de tel ou tel film. Petit récapitulatif de ces exploits.

OFS



Station BabylonV

Babylon V: Fierté de tous les Amigaïstes

Cette série diffusée en France sur Canal+, est le meilleur exemple des prouesses techniques de l'Amiga. Entièrement réalisée sur notre machine, nous devons son développement à la société Américaine Newtec.

Pour ceux qui n'ont jamais vu la série, sachez que l'histoire se situe aux alentours des années 2500. La station Babylon permet de regrouper toutes les races en un même endroit, afin d'assurer la paix dans l'espace. Une sorte de Méga ONU. Les quatre premières stations ont été détruites, et nous voyons la vie au jour le jour de la cinquième: Babylon V.

Son commandant de bord (Bruce Boxleitner: "Les deux font la paire") doit faire face à de nombreux problèmes de diplomatie entre les races, et éviter les conflits dans la station. Et ce n'est pas toujours facile, car certaines races doivent vivre à une température précise, et d'autres ont des coiffures monstrueuses, qui les obligent à se baisser pour passer les portes.

Bien que les scénarios des épisodes soient légèrement minces, il est plaisant de se plonger dans cet atmosphère. D'autant que les incrustations en Image de synthèse sont du plus bel effet.



En ce qui concerne le tournage: Tout est filmé en studio. Pour incruster une vision de l'espace, les acteurs tournent devant un fond bleu. L'image est rajoutée par la suite, en Post-Production.

Et on en vient aux effets spéciaux. Souvent quand on regarde un film à effets spéciaux, on aime bien voir dans le générique final, comment ils ont été réalisés. Malheureusement, il est rare d'être satisfait. Avec BabylonV, aucun soucis, tout est clair, et l'on peut lire à la fin du générique:

Vidéo toaster Rendering System by Newtec Incorporation. Special Effect Lightwave.

Newtec utilise donc Lightwave pour la création des animations en images de synthèse, afin de simuler les combats dans l'espace, l'hyper-espace, la rotation de la station, etc...

Toutes les animations sont ensuite assemblées à l'aide du Vidéo Toaster, qui est en quelque sorte une table de montage numérique. Et tout ça grâce à l'Amiga 4000. Newtec réalise un excellent travail, et l'Amiga n'a pas à rougir devant les Silicon Graphics.

Au Final, c'est splendide! Les animations sont fluides, bien rendues et les bruitages qui accompagnent, vous plongent rapidement dans l'ambiance. Surement la meilleure série de son genre depuis "Galactica" ou "Cosmos 1999".

Sans oublier les autres:

Je vais vous parler de notre série culte: "Aux Frontières du réel" (diffusé sur M6, rappel pour les incultes). En effet, et vous devez d'ailleurs commencer à vous en douter depuis le début de ces quelques lignes, l'Amiga est présent dans les trucages. Mais voici donc un court extrait de l'interview de Mat Beck, superviseur des effets visuels:

-SFX: "Quel type de matériel est utilisé pour les effets spéciaux?"

-Mat Beck: "Nos partenaires travaillent avec des matériels divers: Amiga, Macintosh, assez rarement PC, mais surtout Silicon-Graphics pour les épisodes les plus récents".

Une citation qui en dit long, et qui se passe de commentaires. Rappelons aussi que notre belle machine a

travaillé pour Walt Disney sur Aladdin, en

collaboration avec quelques Silicons,

évidemment pour la série Robocop

(diffusée sur M6), et travaille

également pour la télévision (quelques

émissions, voir dossier dans Dream

n°13). En résumé, on peut constater

que ce sont les sociétés les plus

exigeantes et intéressantes qui

utilisent les techniques de pointes

et le matériel le plus fiable. Pour

les mauvaises langues, je

rajouterai juste que ce n'est pas

du sectarisme, mais du réalisme.

Il est vrai que toutes les vérités ne

sont pas bonnes à dire.



David

Télévision numérique: C'est parti!

OFS

Ca y est, c'est fait! Depuis le 27 Avril, CanalSatellite numérique déverse en France les programmes de ses 15 chaînes. A notre époque hautement technologique, ce lancement n'a pas fait autant de bruit que lors de l'apparition de la télévision. Pourtant, il préfigure certainement un énorme tournant dans le monde télévisuel.

Mais petit retour en arrière. J'ai eu la chance de travailler dans un magasin agréé Canal+ et CanalSatellite. Et je peux vous dire, qu'on l'a vu naître cette télé. Au rythme du passage, des représentants de Cplus et des prospectus alléchants. Pourtant, pour avoir taté du numérique (Acquisition, Montage et Compression en MPEG), on ne peut pas dire que cela soit la meilleure qualité. Les séquences pèsent énormément (ça c'est un peu normal!), et les images sont voilées par des traînées de pixels dues au mouvement. On pouvait donc avoir peur, de ce nouveau procédé. D'ailleurs, je ne vous cacherai pas, que certains revendeurs Télé pensaient, que Canal irait au Casse-pipe!

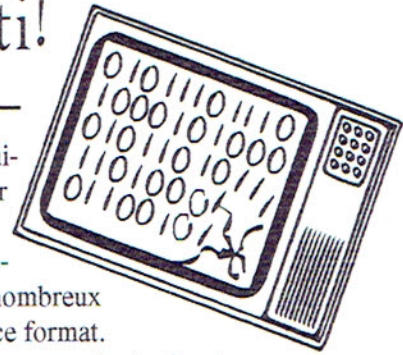
Bref le 22 Avril (bien avant tout le monde), j'ai eu la chance de voir les premières images de CanalSat. Il n'y a qu'un mot: Epoustouflant! L'image est d'excellente qualité, et le son n'en parlons pas.

Ceux qui sont équipés d'un téléviseur 16/9, pourront en profiter pleinement, grâce aux nombreux films iffusés dans ce format.

Quelques défauts cependant, je trouve l'image trop contrastée (et c'est pas la faute du télé), et MCM n'est pas des plus nette (voile autour des objets). Quand au méga défaut, il touche directement les Zappeurs que nous sommes. En effet, quand vous passez d'une chaîne à l'autre c'est lent, très lent, trop lent! Mais ils ont pensé à tout, puisque une chaîne spéciale regroupe tous les programmes en court sur toutes les chaînes.

En conclusion, on peut dire que l'exercice est très réussi. Canal+ a sans doute pris une énorme avance par rapport à ses concurrents, qui auront beaucoup de mal à démarrer. Si TF1-FranceTélévision et AB Channel s'y collent, on risque d'avoir 60 chaînes dans peu de temps. Bonjour le télé 7 jours au format des 3 Suisses.

Pour ceux qui se demanderaient pourquoi, un article est fait sur la TV Numérique, qu'ils n'oublient pas le Set Top Box Amiga de Viscorp. Peut-être que notre avenir passera par là.



En savoir un peu plus:

-La chaîne C:Direct permet de télécharger des logiciels en version démo ou payante. 5 à 10 fois plus rapide qu'internet, grâce au satellite et pas de coût de communication. Mais attention, ce n'est pas internet, vous n'avez accès qu'aux services proposés par la chaîne. La disquette et le câble de connection sont fournis, afin de relier l'ordinateur au décodeur numérique. Celui-ci étant relié au téléviseur et éventuellement au magnétoscope. Attention l'usine à gaz! De plus, il faut avoir un PC pour en bénéficier. Rien n'est proposé aux possesseurs de Mac, et je serai tenté de dire, encore moins à ceux qui ont un Amiga.

-L'abonné dispose d'une boîte aux lettres. Mais là aussi petite déception, car elle ne sert, qu'à recevoir les messages, qui vous sont envoyés par CanalSatellite.

-Le bouquet comprend également une chaîne nommée Kiosque. Elle sert à ce qu'on appelle le "Pay per view". Je paie ce que je veux voir. En clair, vous choisissez le film que vous voulez voir et à quelle heure. Vous le payez, comme vous feriez si vous alliez au vidéo-club (entre 27 et 35Frs) par l'intermédiaire de votre carte bleu, du télé-

phone ou pareillement bancaire. Mais ce n'est pas un vidéo-club, il n'y a que 10 films proposés.

A noter que vous pourrez en faire de même avec les matchs de foot.

-Sachez aussi, que l'appareil met 25mns pour s'initialiser et mémoriser toutes les chaînes. Un travail qui sera sûrement fait chez le revendeur, avant de vous le placer.

Pour finir, sachez que le décodeur dispose de nombreuses fonctions. Vous pouvez ainsi programmer ce que vous voulez voir dans la journée, et il commutera tout seul à l'heure voulue et sur la chaîne voulue.

Vous pouvez également trier tous les programmes. Si vous désirez connaître tous les films pour enfant de la journée, il va vous afficher les films diffusés sur Canal+ jaune et bleu, CinéCinémas, CanalJ etc...

Enfin, vous pouvez verrouiller certains programmes. Il est ainsi possible d'interdire la vision des films d'horreur, ou je ne sais quel autre genre à petite culotte.

Le codage n'a plus rien avoir avec le procédé "nagravision" de Canal+. Il n'y a rien à l'écran, et il n'y a pas de son. Codage is perfect.



Dossier spécial débutant

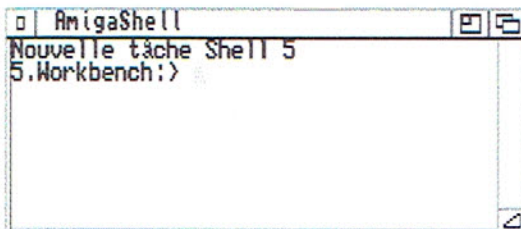
LE CLI

Le CLI est la fenêtre d'accès au système d'exploitation (DOS) de l'Amiga.
CLI = Command Line Interface ou Interface programmeur.

Pourquoi utiliser un CLI?

En cas de plantage on n'a plus accès aux utilitaires, un seul secours : soit une disquette de sauvetage ou alors le CLI pour permettre diverses opérations. Il peut aussi servir à essayer toutes sortes de commandes nouvelles trouvées dans le DP et aussi effectuer certaines actions simples d'un emploi plus rapides qu'avec certains utilitaires.

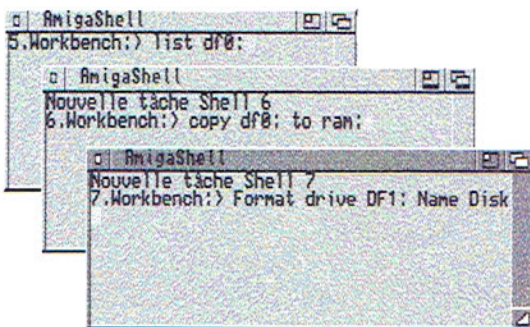
Plusieurs étapes sont nécessaires pour ouvrir la fenêtre CLI. Les explications qui vont suivre sont quasiment communes à tous les workbench. Le CLI est la forme primaire de cette interface, vous trouverez rapidement le Shell qui est un CLI plus évolué mais qui s'utilise de la même façon. C'est cette interface que nous utiliserons.



Pour commencer, ouvrir la fenêtre du workbench. Les Workbench 1.3 trouverons le Shell dans cette fenêtre, les autres (2.0 et +) devront aller le chercher dans le répertoire "System". Double cliquez l'icône et c'est parti! La fenêtre Shell s'ouvre.

Les commandes seront entrées au clavier à la suite du ">" du message inscrit dans la fenêtre. La commande sera exécutées après l'appuie de la touche "Retour" (validation).

Le CLI et le Shell sont multitâches.

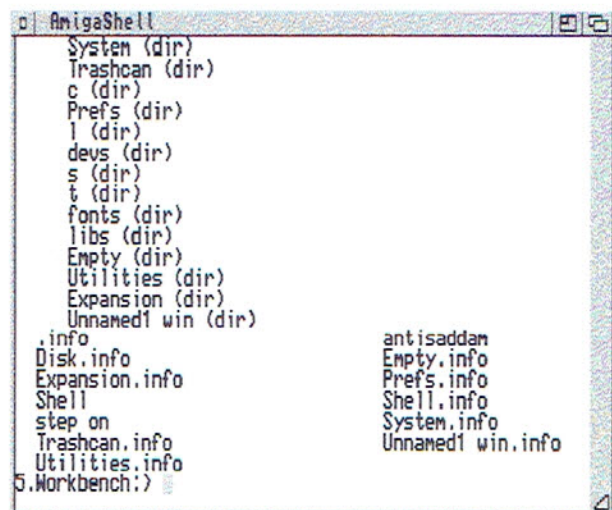


De nombreuses fenêtres CLI (Shell) peuvent effectuer plusieurs tâches en même temps. On peut ouvrir plusieurs fenêtres afin d'effectuer plusieurs choses différentes plus ou moins en même temps. Vous pouvez lancer le formatage d'une disquette à partir d'un Shell et travailler sur des fichiers d'un disque dur en même temps dans un autre Shell et tout cela sans interférences.

Introduisez une disquette (le workbench fait très bien l'affaire). Nous allons découvrir la commande "DIR".

Revenez dans votre Shell et tapez : DIR DF0:

Validez par la touche retour et voyez ce qui se passe à l'écran. Cette commande permet de lire le contenu d'un volume (DF0:) ou un répertoire de votre choix.



Si le défilement des informations est trop rapide pour lire il suffit d'appuyer la touche espace ce qui provoque une pause. Pour continuer le défilement appuyez la touche "retour arrière" (la touche fléchée à gauche de la touche DEL).

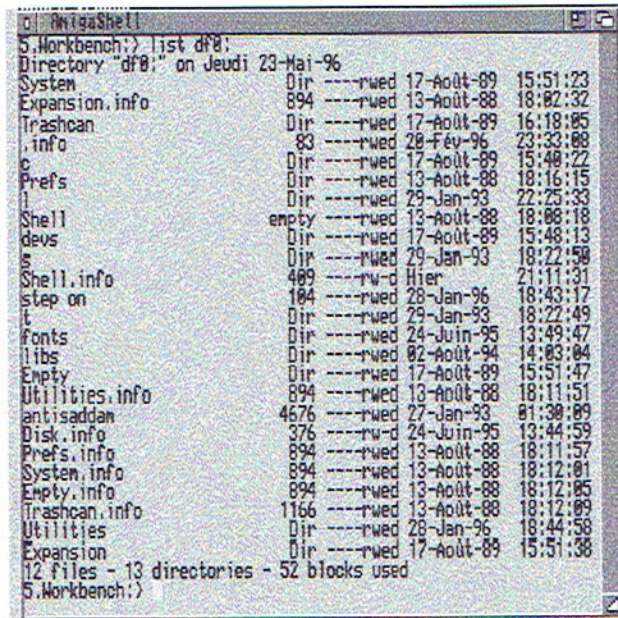
Les fichiers sont listés par ordre alphabétique. Le mot "(Dir)" qui apparait à la suite de certains noms, il indique qu'il s'agit d'un Directory (répertoire).

Le programme appelé "DIR" a été chargé en mémoire à partir de l'instant où l'ordre a été lancé par le Shell (avec votre aide, bien sûr).

LIST

Pour avoir plus d'informations sur les fichiers, utilisez la commande "LIST".

Refaîtes la même chose avec LIST DF0: et voyez le résultat.



Maintenant tapez : LIST DF0: #?.info
 Cette ligne va indiquer que l'utilisateur ne demande que l'affichage des fichiers comportants un ".info". "#?" sont ce que l'on appelle des Jockers. Je vous en parlerai plus tard.

Un nom de fichier peut comporter 30 caractères. La barre oblique "/" et les 2 points ":" ne peuvent pas figurer dans un nom de fichier.

La taille des fichiers est exprimée en octets. La mention "(Dir)" indique que ce n'est pas un fichier mais un répertoire.

Les lettres RWED indiquent les états de protection des fichiers et répertoires.

- R = Read = lecture possible
- W = Write = écriture possible
- E = Execute = exécutable
- D = Delete = effacement possible

Cette protection peut être modifiée avec la commande "Protect".

Exemple : PROTECT Essai RWE empêchera l'effacement du fichier nommé Essai, la lettre D n'a pas été déclarée.

On aura ensuite la date et l'heure de création. La dernière ligne du listing donne le nombre de fichiers, répertoires et la quantité de blocks utilisés sachant qu'un block vaut 512 octets.

Toutes les autres commandes disponibles se trouvent dans le répertoire C: (faîtes un DIR C: pour les voir).

Pour connaître la syntaxe d'une commande, tapez la suivi d'un espace et d'un point d'interrogation. Ex: DIR ? et vous aurez les paramètres acceptés par la commande.

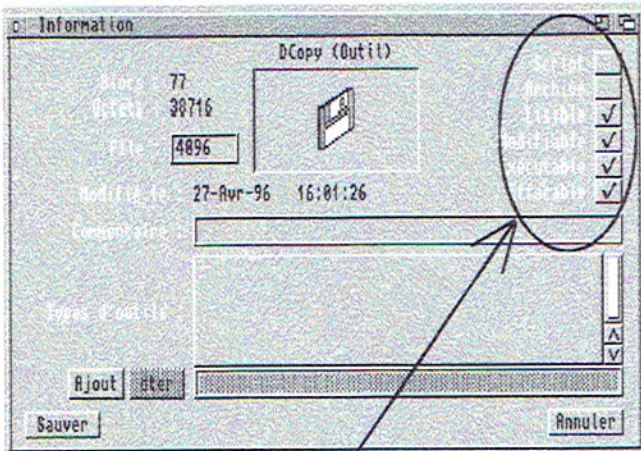
Ah! j'allais oublier. Pour quitter le Shell ou le CLI utilisez la commande "ENDCLI".

Au fur et à mesure de notre périple dans la découverte de votre Amiga je vous ferez découvrir d'autres commandes et petits programmes utilisable dans un Shell.

Petits trucs à savoir

Le Shell mémorise les dernières lignes écrites. Pour les rappeler utilisez les flèches Haut et bas. Les commandes peuvent être écrites en majuscule ou en minuscule cela n'a aucune importance.

Si vousavez lancé une commande qui tarde à vous redonner la main essayez [CTRL] [C], en général en appuyant ces deux touches on stoppe le processus en cours en le Shell vous redonne la main.



Les états de protections sont modifiables dans l'icône



LE DEVICE

Vous avez certainement déjà rencontré ce mot : DEVICE. Il indique soit un volume (partition de disque dur) soit un périphérique (lecteur de disquette). Chaque device a un nom. Pour le lecteur de disquette interne c'est DF0: (Disk Floppy n°0), pour les lecteurs supplémentaires on changera le numéro d'ordre: DF1:, DF2:, DF3:. Il en est de même pour le disque dur que vous aurez partitionnés, à savoir que chaque partition est considérée comme un élément distinct et aura donc un nom différent: DH0:, DH1:, etc... (Disk Hard n°0).

Vous avez dû remarquer que le nom d'un device comporte toujours 2 points (":"). Sans ces 2 points le nom sera pris comme un nom de fichier et renverra donc un message d'erreur disant que le fichier x n'existe pas.

Un device ingénieux existe sur Amiga (voir Amigazette N°13) c'est le RamDisk: qui, comme vous le savez, n'est rien d'autre que la mémoire de l'ordinateur que l'on peut utiliser directement à la souris, mais la différence par rapport aux autres device, après un RESET ou un Arrêt/Marche tout son contenu est perdu. Il est très utile pour des transferts rapides ou manipuler des fichiers provisoires.

Pour lire ou travailler dans un device à l'aide du Shell il suffit d'indiquer son nom au début du chemin d'accès (l'itinéraire que doit prendre l'ordinateur pour accéder au répertoire ou fichier désiré):

ex: Dir DH0:System = lister le contenu du répertoire System contenu dans le device DH0:

Nous avons vu qu'il y a des devices réels ou physique telle que la disquette mais on va également trouver des devices virtuels créés par l'assignation. Essayez dans le Shell:

> Dir Fonts: et vous aurez le listing du répertoire Fonts, maintenant essayez avec Dir c:, Dir Libs:, Dir S: (n'oubliez pas les 2 points).

L'avantage de l'assignation, à part celles direc-

tement liées au système, est de pouvoir accéder très rapidement à un répertoire qui se trouve dans un dédale d'autres répertoires (désolé pour les répétitions mais c'est nécessaire pour la compréhension). Par exemple pour appeler directement le répertoire Image qui peut se trouver après avoir ouvert 4 ou 5 autres répertoires de la partition Work: donnerait:

Assign Image: Work:Rep1/Rep2/...../Image

Après avoir validé cette ligne un simple Dir Image: vous affiche le contenu de ce dernier au lieu d'avoir à écrire:

Dir Work:Rep1/Rep2/Rep3/Rep4/Image/

Le répertoire DEVS: (contraction de device)

Il contient toute une liste de fichiers "nom.device". Ces fichiers sont des gestionnaires que va utiliser l'ordinateur pour gérer les devices. Par exemple le gestionnaire du lecteur de disquette est le Trackdisk.device, pour l'imprimante ce sera le Printer.device, le RamDisk.device concernera le RamDisk etc... Par programmation on peut donc modifier la gestion des périphériques.

LE PATH ou chemin d'accès.

Pour désigner un élément sur un disque il faut donner le chemin d'accès c'est à dire indiquer l'endroit exacte où se trouve l'élément avec l'itinéraire. Pour cela on commence par indiquer le Device concerné puis le ou les répertoires séparés par une barre oblique ("/").

Exemple: effacer un fichier nommé essai qui se trouve dans le ramdisk, dans le répertoire t et dans un répertoire nommé Test.

> Delete Ram:t/Test/essai

Voilà, je pense avoir fait le tour de la question; si toutefois quelque chose vous rencontrer quelques soucis n'hésitez pas à m'en faire part, j'y répondrai volontier.

José.

Le CD-Rom comment ça marche?

Vous prenez un CD-Rom, vous le mettez dans votre ordinateur. Et l'interface s'affiche. Ça marche tout seul. Mais derrière, la technique mise en oeuvre est impressionnante.

Prenez un CD-Rom dans la main. Regardez le sous toutes les coutures. Que voyez-vous? Une galette de plastique, ronde, percée en son centre. Une des deux faces brille, resplendissante. L'autre est imprimée d'un joli dessin. Au fait qu'elle diffère avec un CD audio? A vue de nez, aucune. Tous les CD sont fabriqués de la même façon.

Donc dans la main, vous tenez:

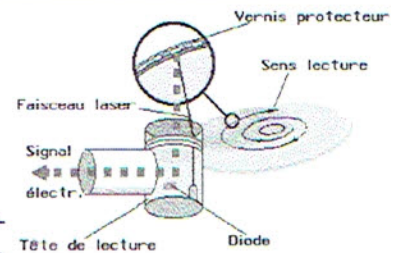
- * 74 minutes de son ou
- * 100 photos ou
- * une heure de vidéo ou
- * 270000 pages de texte tapé à la machine ou
- * une encyclopédie ou
- * 900 disquettes ou
- * un peu de chacune de ces choses.

Vous trouvez tout ça un peu lourd à porter? Allez donc! Un CD-Rom ne pèse que 20 grammes. Le poids d'une lettre timbrée. Comment cela est-il possible?

Si vous aviez un microscope très puissant, vous apercevriez une série de petits creux à la surface du CD-Rom. Des petits creux? Ce sont les informations gravées sur le disque. Sur un CD audio, il n'y a que du son.

L'enregistrement

Au départ, il n'y a ni creux ni bosse sur le CD. On presse une galette de plastique contre un moule en verre. Ce moule c'est le "master". Il est imprimé d'une image négative du CD. C'est le moule en verre qui creuse les trous dans le plastique. Comme un tampon dépose de l'encre là où il faut pour imprimer un dessin. Ensuite on pose une couche de métal réfléchissant sur le plastique. C'est la couche de métal qui renvoie le rayon laser. Le CD est ensuite enrobé dans un vernis protecteur qui le met à l'abri des rayures et de la poussière.



La lecture

Le lecteur de CD-Rom envoie un rayon laser sur le CD. Lorsque le rayon arrive dans un creux ou sur une bosse, il est réfléchi vers une diode. Cette diode fait passer le courant qu'elle reçoit de la lumière. Au moment du passage d'un creux à une bosse, le rayon laser n'est pas réfléchi, le courant ne passe plus.

L'ordinateur est raccordé à la diode. Selon l'endroit du CD-Rom où passe le rayon laser, il reçoit ou ne reçoit pas de courant. Lorsqu'un rayon laser arrive sur la diode, le courant passe: c'est un 0 (un creux ou une bosse). Lorsque le rayon n'arrive pas sur la diode, c'est un 1 (passage d'un creux à une bosse).

Résumons:

- * Une bosse ou un creux, c'est du courant qui passe. C'est un 0.
- * Au passage entre un creux et une bosse: le courant ne passe plus. C'est un 1.

Le langage binaire

0100111000111101. C'est le langage le plus simple. C'est d'ailleurs le seul que comprennent les ordinateurs. L'ordinateur transforme toutes les informations qu'il reçoit dans cette langue. Le CD-Rom communique directement dans cette langue là.

L'ordinateur, ensuite, transforme les 0 et les 1 en bruits, lorsqu'il s'agit de sons, ou en couleurs lorsqu'il s'agit d'images. Certains 0 et certains 1 sont là seulement pour dire: "ce qu'il y a après moi c'est une image" ou "ce qu'il y a après moi c'est un programme. Et l'ordinateur s'y retrouve puisqu'il parle la même langue.

Patrick

Entre 4 et 5 milliards de creux minuscules forment une gigantesque spirale qui va du centre du CD-Rom vers l'extérieur. Cette spirale est longue de près de 6 Kilomètres!

PAO

LES ELEMENTS VISUELS

Les éléments visuels permettent aux gens de saisir votre message d'un seul coup d'oeil.

Les éléments visuels comprennent les photographies, les illustrations et les graphiques. Ces éléments peuvent augmenter la portée de votre message et améliorer l'apparence générale de votre document.

Les logiciels offrent de nombreuses fonctions vous permettant d'utiliser et de modifier ces éléments afin de les adapter parfaitement à la mise en page et à la conception d'ensemble d'une publication.

Patrick

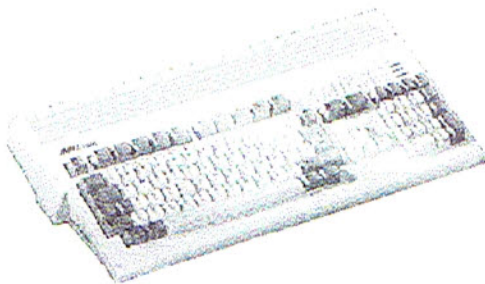
Photographies

La photographie montre les choses telles qu'elles semblent être: c'est son "effet" de réel. Elle capte avec précision les détails et les émotions d'une scène. Toutefois la photographie peut comporter des éléments qui n'ont pas été remarqués par le photographe au moment de la prise et qui sont inutiles. Les fonctions de cadrage et de détourage de votre logiciel vous permettent d'éliminer ces parties inutiles.

Personnellement je préfère retravailler mes photos sous un logiciel de retouche d'images avant de les importer dans mon logiciel de PAO.

Cadrage

Le cadrage est une opération qui consiste à mettre en évidence une partie de la photographie pour en faire ressortir les détails intéressants.



Détourage

Le cadrage est une opération qui consiste à éliminer certains détails ou certaines parties d'une image. Le détourage est généralement utilisé pour isoler ou détacher (détourer) certains éléments de la photographie, mais il peut également être employé pour réaliser des truca-



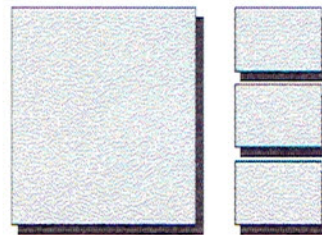
ges.

Le détourage partiel peut donner d'excellents résultats. Par exemple, une tête peut sortir d'une photographie.

Le détourage d'un objet en mouvement, comme une voiture, un bateau ou un train, donne l'impression que cet objet est en marche et qu'il fuit l'espace occupé par la photographie sur la page.

Disposition des photographies

Lorsque plusieurs photographies sont disposées sur une page, leur dimension et leur emplacement doivent indiquer au lecteur leur importance respective.



Des photographies plus petites peuvent présenter un contraste renforcé le message contenu dans la photo principale.

Par contre si les photos ont la même importance, vous pouvez les aligner, en colonnes ou en rangée.

Illustrations

Les illustrations offrent beaucoup plus de possibilités d'interprétation que les photos. Le concepteur peut choisir, organiser et mettre l'information en évidence à l'aide des illustrations. Les illustrations prolongent le texte, pro-

voquent des associations d'idées ou, comme c'est parfois le cas, ne font que décorer la page.

Dans les manuels techniques, les objets sont souvent représentés de façon schématique. Ces illustrations montrent la structure d'un objet plus distinctement qu'une photographie des divers composants de l'objet ne pourrait le faire.

Objets graphiques prédessinés

Servez-vous des objets graphiques prédessinés "clip art" pour ajouter du piquant et une touche de professionnalisme à vos annonces publicitaires, brochures, menus ou bulletins.

Vous trouverez toutes sortes d'objets graphiques: pour les fêtes, les événements spéciaux, les domaines financiers, juridique, médical ou religieux. Les cartes géographiques font également partie des objets graphiques prédessinés.

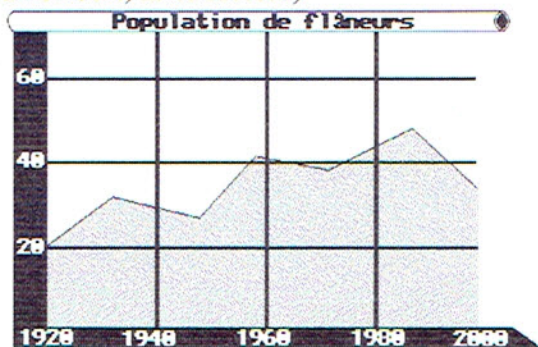
De plus, grâce à votre logiciel de dessin vous pouvez utiliser une partie seulement de l'objet prédessiné et l'agrandir. Une autre façon de les modifier est d'en combiner plusieurs pour obtenir un effet visuel dynamique.



Types de graphiques

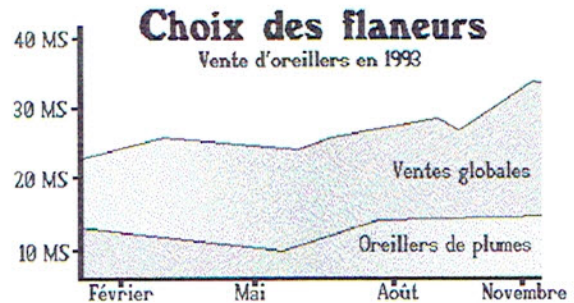
Les graphiques représentent des informations chiffrées. Avant de réaliser un graphique, vous devez définir son but et déterminer le type de graphique qui se prêtera le mieux à l'illustration du concept. Les différents types sont:

* les graphiques de décomposition (*circulaire, camembert, tarte secteur*)



- * les graphiques de répartition (*diagrammes à barres, diagrammes de Ganth ou en bâtons*)
- * les graphiques d'évolution
- * les organigrammes

Vos diagrammes auront plus de force si vous



utilisez les dimensions et la couleur. Vous pouvez utiliser les dimensions pour indiquer la durée, et la couleur peut servir à attirer l'attention sur les données importantes présentées.

Tableaux

Les tableaux présentent de l'information d'une façon ordonnée et concise.

La boisson matinale préférée			
Café	1970	1980	1990
Soluble	562	580	590
Percolateur	453	420	410
Filtre	690	725	950
Thé			
Noir	320	315	250
Tisanes	110	160	200

Les tableaux comportent généralement un certain nombre de colonnes dans lesquelles des données sont rangées méthodiquement. Ils servent à mettre en évidence les données elles-mêmes plutôt que la représentation de ces données.

Ne mettez pas plus de détails qu'il n'en faut. Arrondissez vos chiffres au nombre entier le plus rapproché au lieu de mettre des nombres à virgule.

Saisies d'écran

Solution pratique qui permet d'utiliser les textes, documents, images provenant d'autres applications, vous évitant ainsi d'avoir à concevoir quelque chose de difficile ou d'original.

Amigaguide:

et de trois...

Workbench 2.04 et +

OFS

On continue notre petite série de commandes pour Amigaguide. Au menu, 4 nouvelles commandes qui vont vous permettre d'écrire en Noir sur fond Bleu, d'afficher des images, de tracer de gros traits Blancs et d'aligner votre texte proportionnellement à la fenêtre sous Multiview. Comme toujours, bonheur à ceux qui sont équipés en 3.0.

On commence par la commande qui permet d'écrire en Noir sur fond Bleu.

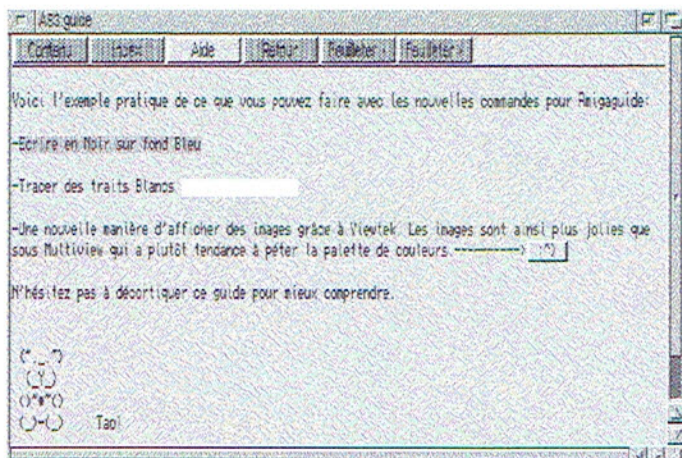
@{bg fill} écris en noir sur fond bleu @{bg back} Bien sur, vous pouvez créer un bouton avec cette commande, il suffit d'écrire:

@{bg fill} @{" Bouton bleu " link "bleu"} @{bg back}.
Le bouton renvoie à la page ou au noeud nommé "Bleu".

Comme expliqué dans le dernier épisode, il est conseillé de créer un tiroir dans lequel vous glissez vos images, sons et commandes. Pour utiliser la commande VT, il suffit de la copier dans le tiroir.

Dans notre exemple, le guide s'appelle A83.guide, j'ai donc créé un tiroir sur la disquette, que j'ai appelé A83Guide.

@{"Voir l'image" system "A83guide/vt A83guide/image.jpg"}. En cliquant sur ce bouton, vous allez lancer le programme VT situé dans le tiroir A83guide, qui va afficher l'image. L'utilisation de VT permet d'afficher "proprement" des images, à l'inverse de Multiview.

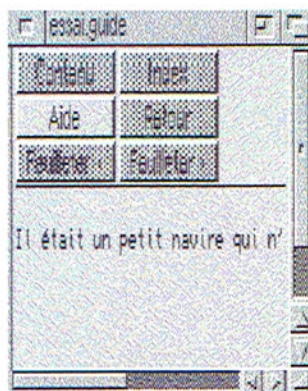


Vous trouverez ce mini-guide sur la disquette

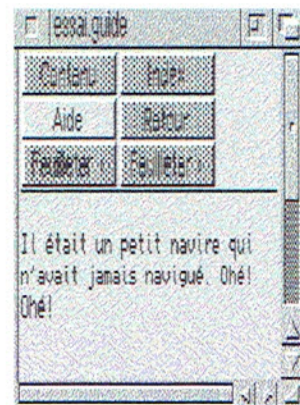
Si vous voulez tracer de gros traits Blancs, voici la commande:

@{bg shine} @{bg background}. Comme d'habitude, plus il y a d'espace, et plus le trait est long.

Enfin pour finir en beauté, la commande @wordwrap va vous changer la vie. En effet, elle permet quand elle est placée en début de guide, d'aligner le texte aux dimensions de la fenêtre sous Multiview. Ainsi le texte ne déborde jamais, et vous voyez toujours ce qui est écrit. Mais comme un exemple vaut mieux que de longs discours, regardez ci-dessous.



Sans Wordrap



Avec Wordrap

C'est fini pour aujourd'hui. Le mini-guide représentant tous ces exemples est sur la disquette. Si vous connaissez d'autres commandes, vous seriez fort aimable de me les faire parvenir. Merci d'avance.

Mégalosound:

Ou les joies du Sampling!

— Tout Amiga —

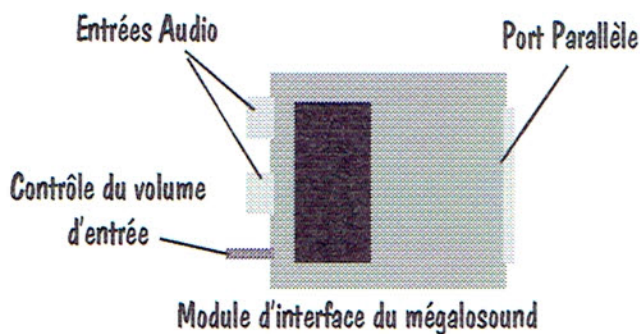
— OFS —

Le Produit:

Quelques jours plus tard, je recevais une boîte, contenant une disquette d'installation, le manuel d'utilisation, ainsi que l'interface hardware qui se place sur le port parallèle de l'Amiga. Le tout dans une fort belle présentation. En ce qui concerne le manuel, que ceux qui détestent l'Anglais passent leur chemin.

Côté Hard:

L'interface présente un port parallèle, deux entrées sons au format Cinch, et un potentiomètre de réglage du volume



d'entrée. A noter que celui-ci m'a lâché rapidement. Mais un tournevis bien placé, et tout rentrait dans l'ordre.

Ce n'est pas une usine à gaz mais plutôt un petit boîtier caché derrière la machine, qui contient très peu d'électronique. Quelques composants (résistances et capas), et un CAN pour convertir le signal analogique d'entrée, en numérique pour le miga.

Côté Soft:

L'installation du logiciel se fait par l'Installer. Aucun problème donc, surtout qu'il ne rajoute rien en Startup-sequence ou User-Startup. Bref une installation propre.

Vous disposez d'un tiroir où se trouvent 2 softs qui sont à peu de choses près les mêmes: Mégalosound et SSoundV, ainsi que quelques samples bonus, qui sont d'une nullité affligeante.

Pour ma part je n'ai fais qu'utiliser Mégalosound. L'interface est soignée (Désolé, elle n'a pas voulu se faire grabber), elle est réalisée sous Amos et présente quelques défauts. Impossibilité de revenir au Workbench par les touches AmigaN, comme de faire glisser l'écran. Mais bon, on s'y fait.

Désirant créer quelques samples personnels pour utiliser sous Scala, j'ai fais l'acquisition du Sampler stéréo 8Bits, Mégalosound. C'est toujours délicat d'acheter un produit sans l'avoir vu fonctionner, et avec pour seuls indices un article dans ANews.

En avant la Musique:

Les prises d'entrée Cinch permettent de brancher n'importe quelle source sonore, pourvu que l'on dispose du câble adéquat. Ainsi j'ai branché successivement, un camescope, une chaîne HiFi, un micro, un magnétophone. Tout ce qui sortait du son y est passé.

On peut enregistrer en Ram, ou sur le disque dur directement. Excellent avantage pour ceux qui n'ont pas trop de mémoire. Ainsi une Chanson de type CD Audio, échantillonné à 17Khz mono, prendra entre 3 et 4Mo sur votre Disque Dur. Afin d'améliorer la qualité du sample les possesseurs de 1200 pourront échantillonner jusqu'à 56Khz en Stéréo.

Bien sur Mégalosound dispose de tout les effets spéciaux habituels: Couper, Copier, Coller, Fondu, Echo, Choeur, Aigu, Grave... Une liste tellement longue que je ne m'amuserai pas à l'énumérer ici.

Conclusion:

Quel régal! Il est assez excellent de réaliser ses propres samples à partir de sa voix, ou en enregistrant les passages d'un film. De quoi améliorer ses oeuvres sur Scala, CanDo ou sur AmigaGuide. Un achat que je conseille fortement à celui qui souhaite personnaliser ses productions. Un des meilleurs produits, rapport Qualité/Prix. Main dans la main avec le compresseur audio XPK, vous vous amusez tous les jours.

En savoir plus:

-Le mégalosound est disponible chez Cuda pour un tout petit prix: 290Frs

-Un Amiga 1200 avec DD, carte accélératrice + 4Mo de Ram est vivement conseillé.

-Un câble 2 entrées Cinch, une Sortie Jack fera très bien l'affaire, pour se brancher sur les magnétophones, walkmans et autres appareils à sortie Jack.

QUICKFILE

La base de données

Programmé par Alan Wigginton - Australie

—Kick 2.04 et + ————— ShareWare - CardWare —

Le logiciel QuickFile est une base de données très flexible sous la forme d'accès aléatoire par indexation pour un accès plus rapide aux enregistrements. Les fichiers peuvent être plus grands que la mémoire disponible mais leur accès sera plus rapide si on limite les accès disques par plus de mémoire.

Les fonctions

- Index multiple : permet différentes configurations d'affichage du fichier
- Type de data : caractères, date, nombre entier, nombre à virgule flottante, mode calcul, cyclique, image et externe.
- 250 caractères par champs et 250 champs par enregistrement
- choix de l'affichage : listing ou fiche
- nombre de vues illimitées pour chaque fichier
- tri ascendant ou descendant
- recherche multiple à l'aide d'opérateurs logiques
- les champs peuvent être modifiés à n'importe quel moment
- importation et exportation

- impression d'étiquettes multicolonne
- report multiniveau
- autant de fichiers ouverts dans des fenêtre intuition redimensionnables
- aide en ligne
- port ARexx

Configuration

N'importe quel Amiga en kickstart_2.04 minimum, 1 méga de RAM mini.

Librairies nécessaires

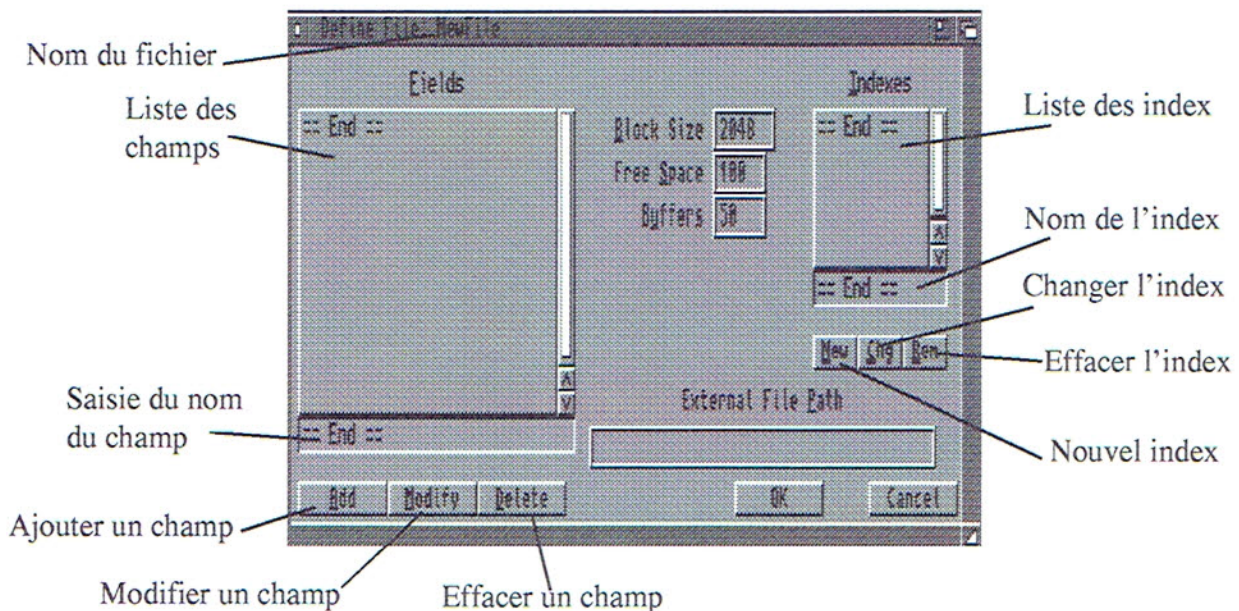
ASL.library
 Mathieedoubbas.library
 Mathieedoubtrans.library

Librairies optionnelles

IffParse.library --> pour les images
 Rxxsyslib.library --> Port ARexx
 Amigaguide.library --> Aide en ligne

Quickfile a été écrit en C à l'aide de DICE V3.0 sur un A500 avec un DD20Mo et 3Mo RAM

Interface de définition ou modification d'un fichier



L'appel de l'interface de création d'un fichier s'active à partir du menu "Project-> New" qui vous fait apparaître la fenêtre de la page précédente. En cours d'utilisation d'un fichier cette interface est appelée par le menu "Project-> Alter" et là, toutes les modifications sont possibles.

Utilisation de QuickFile

ATTENTION

Quickfile est une base de données à accès aléatoire qui mémorise les enregistrements dans un tampon mémoire. Il est donc fortement recommandé de quitter le programme proprement au risque de perdre tout son travail en cours.

SAUVEGARDE

Pour archiver vos données faites bien attention de sauvegarder les 3 fichiers : définition, data et index.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Plus simple y a pas! Il suffit de glisser l'icône du répertoire QuickFile là où vous voulez. Idem pour le fichier QuickFile.guide (aide en ligne) mais au même niveau que QuickFile.

TRAVAUX PRATIQUES

Commençons par quelque chose de simple: un fichier avec 3 champs : Nom et Prénom et téléphone.

Faites : Project-> NEW

Dans la fenêtre cliquez sur ADD et vous obtiendrez la fenêtre en bas à gauche. Entrez le nom du premier champ : NOM et donnez lui une certaine longueur (length) et faites OK.

Dans cette même fenêtre inscrivez maintenant Prénom avec une longueur. La longueur est en fait le nombre de caractères. Faites OK puis recommencez avec Téléphone, OK. Pour finir faites "Cancel".

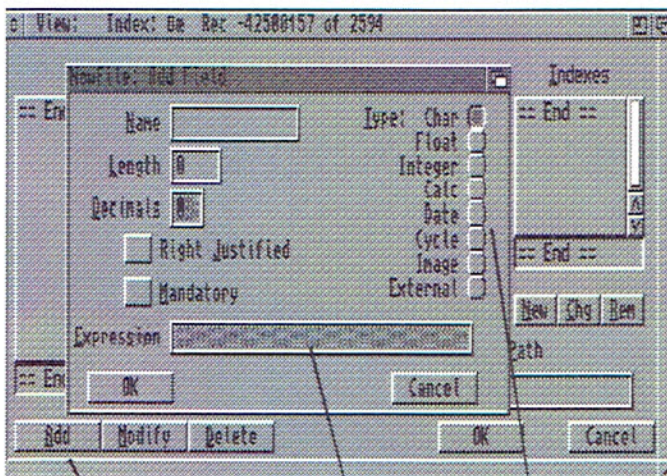
Maintenant cliquez sur ADD de la sélection de l'index. Entrez un nom d'index : par exemple "Annuaire". Cet index va servir à visualiser différentes configurations du fichier.

Cliquez sur les noms des champs qui seront utilisés, il seront automatiquement affichés dans la fenêtre de droite. Faites OK. Maintenant dans la fenêtre Index apparaît votre nouvel index. Faites OK. Quickfile demande alors si vous voulez sauver votre configuration.

Si oui il vous demande à quel endroit. Le nom de sauvegarde par défaut est NewFile. Après cette opération vous avez votre première fiche à l'écran. Pour entrer un nouveau nom il suffit de cliquer sur "Insert".

Pour modifier la fiche à l'écran cliquez le bouton "Modify".

Pour apporter une modification à la structure du fichier sélectionner le menu Project-> Alter. QuickFile demande confirmation de sauver le travail en cours avant tout changement.



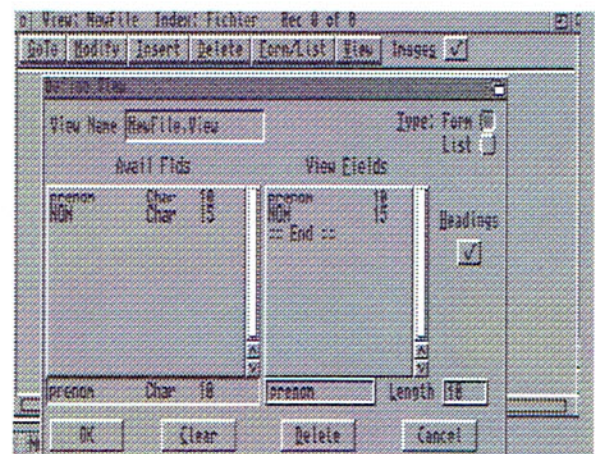
Sert à inscrire une calcul (Calc)

Fonction ADD

Cette fenêtre sert à inscrire le nom du champ, sa longueur, cadrage à droite ou gauche (par défaut) et la caractéristique du contenu du champ

Boutons de configuration du contenu du champ :

- Char = caractère
- Float = Nbre à virgule
- Integer = Nbre entier
- Calc = Mode calcul
- Date = Format date
- Cycle = cyclique
- Image = Image
- External = externe



XPKatana:

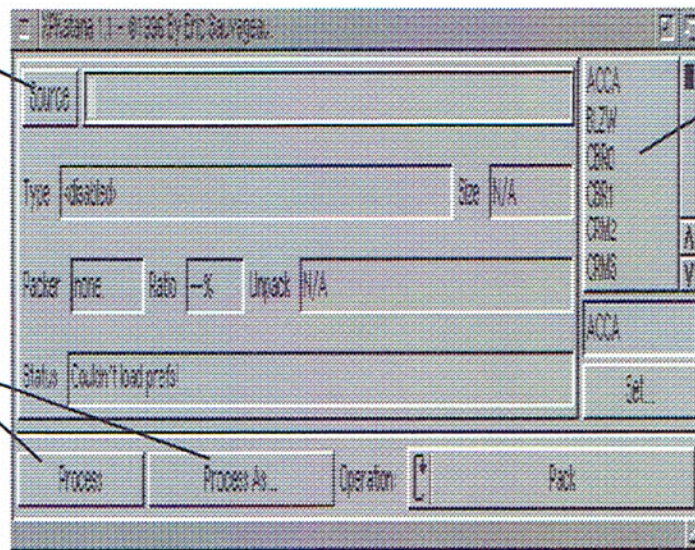
La compression, c'est son rayon!



Explication de l'utilitaire présent sur la disquette14, par l'intermédiaire de son interface. Vous allez pouvoir gagner de la place sur votre disque dur, et cela sans perte de qualité pour le sample ou le module. Vous pouvez compresser (enclenchez le bouton Pack) et même décompresser (Unpack). Intéressant, si vous voulez bidouiller un module compressé. Par ailleurs, nous avons pensé à tout. Nous avons créé un script d'installation. Pour cela ouvrez le

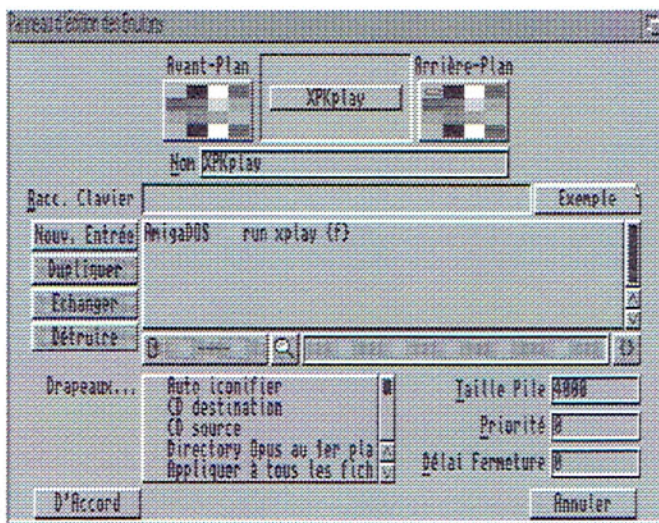
tiroir XPK de la disquette, et mettez l'icône d'installation sur la partition de votre DD, où vous souhaitez que soit installé le programme. Cliquez dessus, l'installation commence. Le programme va installer toutes les routines, bibliothèques (C: et Libs:) ainsi que le programme principal sur votre Disque Dur. Pour celui-ci un tiroir est créé. Pas de soucis pour vos fichiers de Startup, l'installation se fait proprement et sans soucis.

Choisissez votre fichier à compresser



Ici, choisissez votre méthode de compression. **SQSH** pour les samples, **SMPL** pour les modules, ou encore **IMPL (Imploder)** pour vos fichiers.

Lancez la compression. Soit en gardant le même nom (Process), soit en le changeant (Process As).



Après compression, vous pourrez lire vos fichiers grâce à la commande XPKPlay. Ne vous inquiétez pas, elle sera copiée dans le C à l'installation. Pour vous faciliter la vie, voici la configuration du bouton sous Dir-Opus.

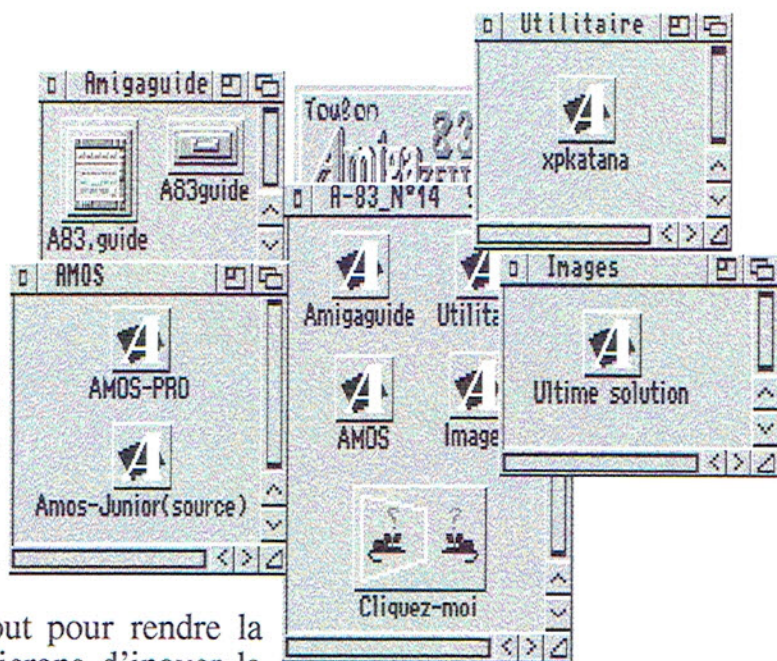
Bien entendu, il n'y a aucun problème de relecture. Pas besoin d'attendre, la décompression est toute à fait transparente pour l'utilisateur.

Un excellent DP, un de ceux qui mériteraient d'être commercialisé.

David à la technique
OFS à la mise en page

14 Et hop! une nouvelle disquette

Cette disquette ne paraît pas contenir beaucoup plus de choses que d'habitude. Les fichiers et logiciels deviennent de plus en plus volumineux et pour continuer à remplir ce petit support sans passer par le compactage il y a obligation de minimiser surtout pour rendre la disquette "bootable". Nous essaierons d'inover la prochaine fois mais je ne vous en dis pas plus.



■ XPK-Katana voir page 20

Sans aucun doute le compresseur de l'année. Vous allez pouvoir compresser vos modules ou samples sans aucune perte de qualité. Spécialement pour vous, nous avons créé un script d'installation. Il vous installera toutes les librairies, ainsi que le programme DP dont vous aurez besoin. Retrouvez son explication dans le Fanz'.

■ La rubrique AMOS

Comme d'habitude quelques sources en AMOS pour les acros de programmation. Phil en a plein ses tiroirs. Cette fois ci dans le répertoire destiné aux pros, un vrai programme pour gérer vos vidéos préférées. Le listing étant trop long il n'a pas pu être inclue dans ces pages.

■ La rubrique Amigaguide voir page 16

Encore de l'initiation avec ce nouvel exemple de cet outil très utile qui est maintenant omniprésent dans l'environnement Amiga.

■ Le mot de la fin (de cette page)

La disquette renferme encore quelques petits trucs comme celui de pouvoir faire apparaître et disparaître l'image pendant le chargement : voir dans le C: le fichier "C-OVER" qui, suivi du nom de l'image (avec son chemin d'accès) va la faire apparaître. C-OVER tout seul la fera disparaître.

A la page 18 voir avez pu lire l'article sur QuickFile. Malheureusement faute de place nous espérons le caser la prochaine fois. Si vous êtes à la recherche de quelque chose de particulier n'hésitez pas à nous le demander, nous ferons notre possible pour vous satisfaire.

La Bidouille

2 routines

En programmation, on prend des habitudes, surtout pour les programmeurs en assembleur, c'est de faire des modules, préprogrammés qui ont une action particulière, et c'est cette habitude qui a donné les différents langages structurés.

Voici donc une procédure qui liste les devices, et qui retourne une chaîne de caractère, utilisable plus tard, ce qui évite de les lister plusieurs fois dans un programme.

```
*****
*                               *
*   Device Lister V 1.xx        *
*   Programme:CIERP Philippe   *
*   Date:29 Juillet 1993       *
*                               *
*****
' >> Entree:
' FILTER$="" -> Liste les Devices et les Assigns
' FILTER$="A/" -> Seulement les Assigns
' FILTER$="D/" -> Seulement les Devices
' >> Sortie:
' DEV$=Chaîne de caractère de n*38 caractères
' ex0:Calcul du nombre de device -> n=len(DEV$)/38
' ex1:Prendre le 3eme Device -> D$=Mid$(DEV$,2*38,38)
```

```
'----- Exemple -----
DEVLIST["A/"]
```

```
A$=Param$
For T=1 To Len(A$) Step 38
Print Mid$(A$,T,38)
Next T
```

```
'-----
Procedure DEVLIST[FILTER$]
DEV$=Dev First$(FILTER$+"**")
Do
A1$=Dev Next$
Exit If A1$=""
DEV$=DEV$+A1$
Loop
End Proc[DEV$]
```

AMOS pour les PROS
Source "VidéoBase"

Désolé mais cette fois ci il vous faudra vous contenter de la source sur la disquette N°14, le listing étant trop long.

' Cette procédure peut être très utile car à l'époque où j'utilisais Amos, impossible par exemple d'utiliser les commandes Crunch et Decrunch de F. Nico, pour faire le compactage de mes fichiers. J'ai donc transcrit une de mes routines Asm pour obtenir ça !

Bon Run a gogo... Phil

```
*****
' Remplacement de la commande 'Exec()'
' d'AmosPro, pour les utilisateurs de
' Amos basic, par CIERP Philippe.
*****
' Demande du nom de la commande à exécuter.
S$=Fsel$("") : S1$=""
' Passer en arrière plan.
Amos To Back
' Procédure Principale.
_EXEC[ S$ ]
' Retour à Amos
Amos To Front
' Et affichage des paramètres de sortie.
Print Param
'
'
Procedure _EXEC[ C$ ]
' Ouverture du fichier de sortie (CON:, RAW:, PRT:..).
A$="NIL:" + Chr$(0)
Dreg(1)=Varptr(A$)
' 1004=Fichier en écriture.
Dreg(2)=1004
'-30=Fonction 'Open'
HAND=Doscall(-30)
' HAND=FileHandle
If HAND
' Ajoute un octet nul à la commande
C$=C$+Chr$(0)
Dreg(1)=Varptr(C$)
Dreg(2)=HAND
Dreg(3)=HAND
'-222=Fonction 'Execute'
F=Doscall(-222)
Dreg(1)=HAND
'-30=Fonction 'Close'
A=Doscall(-36)
End If
End Proc[F]
```

La Page C.A.P.A. d'AMIGAZETTE 83(Commande **A**dhésion **P**etites **A**nnonces)*** A VENDRE**

Amiga 2500 ECS - Kick 2.04 - WB 2.0
 Accélératrice A2620/FPU/MMU - 2Mo
 Contrôleur SCSI A2091 DD 40Mo
 Prix : 2900F Magasin Phox Vidéo
 Place de la Liberté - Toulon

*** A VENDRE**

Idéal pour vos sauvegardes. Lecteur de cartouches
 SyQuest 44Mo interne SCSI + 2 cartouches.
 Prix : 1200 Frs -
 Contactez Amigazette au 94 24 59 64.

***A VENDRE**

Carte mère 486 DX2 66
 équipée 4Mo, 1 carte vidéo 1Mo
 1 carte multi IDE
 Prix 1200F
 contactez AMIGAZette au 94 24 59 64 qui
 transmettra

**Cet espace est le vôtre pour
 vos petites annonces**

L'impression d'AMIGAZette 83 est réalisée chez
C.I.A.G.- RODE-COPIES
 Espace LA RODE
 Centre Commercial La Rode - Rue J.P. Rameau
 83000 Toulon

**Si vous êtes plutôt jeu alors Amiga
 Illusion est fait pour vous.**

Tout le monde peut y participer quelque
 soit l'ordinateur ou la console
 mais avec une préférence Amiga.

Pour se le procurer demandez à
AMIGAZette 83

ou alors dans un des points de distribution :

PHOX Vidéo place de la Liberté à Toulon
 ou chez

World Games informatique à La Garde

Abonnement possible avec une
 participation aux frais de port de 30 Frs
 pour 1 an (6 numéros)
 soit un total de 78 Frs

Si vous possédez du matériel informatique dont
 vous ne savez que faire dites le nous, nous trou-
 verons peut-être une utilisation ou un éventuel
 acquéreur.

Amigazette recherche un scanner à plat (A4)
 SCSI couleur ou noir et blanc, environ 300 dpi.
 Faire offre à AMIGAZette au 94 24 59 64.

ADHESION

Vous voulez adhérer à AMIGAZette 83, c'est très simple. 3 formules sont possibles.

	Fanzine	Disquette
1	12F/2 mois	8F/2 mois
2	72F/an (6 Fanzines)	8F/2 mois
3	120F /an (6 Fanzines + 6 Disquettes)	

Si vous choisissez la formule 2 ou 3, écrivez nous sur papier libre :

vos nom et Adresse, quel type d'ordinateur vous possédez, votre
 formule d'adhésion et si possible comment vous désirez vous
 procurer le Fanzine (chez un de nos distributeurs, auprès d'un
 membre d'AMIGAZette ou par courrier)

Pour le règlement par chèque, libellez le à l'ordre d'AMIGAZETTE83 que vous remettrez à votre
 correspondant ou par courrier à l'adresse suivante :

AMIGAZette 83
 872 Chemin Mon Paradis
 83200 Toulon

Le distributeur Amiga
le plus proche de Toulon

VAV VIDEO

165 rue Breteuil - 13006 MARSEILLE

Distributeur agréé Vitepro, SERELE, Phoenix dp

Formation 2D/3D

Vente - Réparation - Maintenance micro
A500 - A600 - A1200 - A2000 - A4000 - CD32
Dépositaire Amigazette 83 et Amiga Illusion

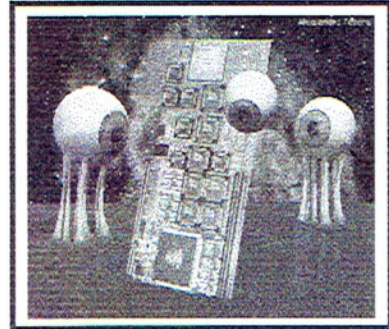
Jean-François et Gary vous feront un accueil chaleureux et professionnel



Place de la liberté à Toulon

Photo - Vidéo - Télévision
Mais c'est aussi
l'informatique

Dépositaire d'AMIGAZETTE 83 et
AMIGA Illusion



L'image de couv.

Elle a été remasterisée par OFS à partir de
deux images issues d'AMINET 11. Son
1200, ADPRO et PPaint ont été fortement
sollicités pour obtenir cette image. PPage a
apporté la touche finale pour la mise en page.

WORLD GAME Informatique

Le royaume du jeux informatique et vidéo

AMIGA-CD32-NINTENDO-PC-CD ROM

VENTE NEUF ET OCCASION - DEPOT VENTE

ORDINATEUR - MULTIMEDIA - CONSOLES - LOGICIELS - ACCESSOIRES

WORLD GAME INFORMATIQUE

Mail LA PLANQUETTE 83130-LA GARDE - Tél : 94 21 91 74

Dépositaire d'AMIGAZETTE 83 et AMIGA Illusion

Info Pub Amigazette

Cette page de pub est éditée gratuitement par Amigazette 83 dans un esprit de promotion et de solidarité pour l'AMIGA.
N'oubliez pas de signaler que vous venez de la part d'AMIGAZette 83.

Le coin
des Fanz....

FUJIMAG

renseignements à l'adresse suivante :
M POCHAUVIN Frédéric
12, allée Jules Ladoumègue
93190 Livry-Gargan

BUGSSY

Bulletin du club BUGSS
Adresse :
BUGGS
Maison des associations
19 Av. Pierre Wiehn
33600 PESSAC
Tél : 56 36 14 45

OPUS Magazine

Petit Fanzine gratuit.
Adresse :
Laurent Castell
19, rue de la République
47240 BON-ENCONTRE

The Fun Flash Cool II (ou TFFCII)

Sur disquette et papier demi-A4
ADRESSE :
Franck Roumy
21, rue de la Bretonnière
14320 Saint André s/Orne

SUD FANZ

36 Rue Félix Armand
QUILLAN

L'AMI GAZINE

1 Rue de Jalapa
Appt 202
94500 Champigny s/Marne

SPEED Mag

CICIRELLO Hervé
Route de bras
Quartier les Jeannets
83143 Le Val

RAM

Les éditions La Chaise
Place de la Mairie
31160 ARBAS

Amiga

Amigazette 83
872 Chemin Mon Paradis
83200 Toulon

Illusion

AMIGA FOR EVER

Gérome Palaysi
1, rue cave coopérative
34290 Lueuran le Béziers

et

*Amiga 83
zette*