

Amigazette

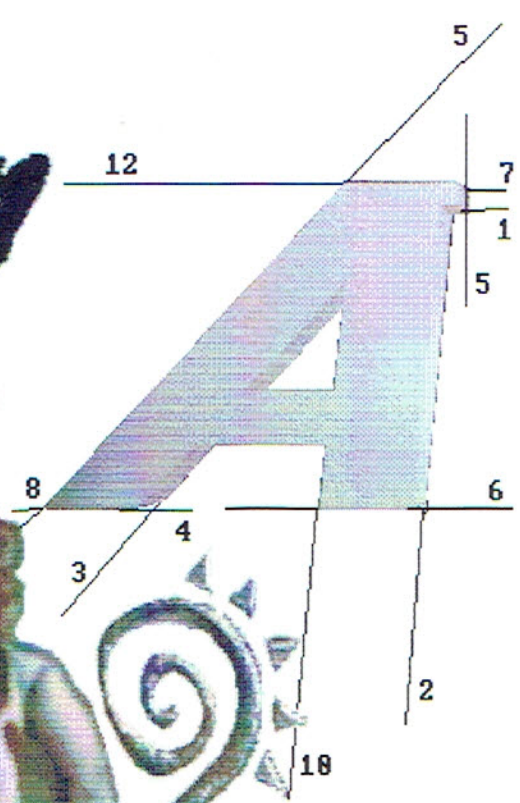
E-mail: amigazette@toulon.pacwan.net
<http://www.netlinker.com/amigazette>

A1000-A500-A2000-A3000-A600-A1200-A4000-CD32....

Spécial Création



20



DOSSIER SPECIAL CREATION
AmigaBricolo: 1200 Desktop
"SCALOS" le nouveau WorkBench
et toujours plus...>

AMIGAZette 83 est une association déclarée Loi 1901.

La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs.

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

Président : José Grillierre

Trésorier, secrétaire : Hervé Blanche

Relation ext.& DPs : Olivier Ferrer (OFS)

Relation publique : Patrick Mallard

Conseiller infor. : Philippe Cierp

Siège social

AMIGAZette 83
9, rue Sainte Elisabeth
83200 Toulon
04 94 24 59 64
04 94 61 14 43

Ont participé à ce numéro:

José Grillierre

Philippe Cierp (Amiga-Phil)

Patrick Mallard (Chipset)

Olivier Ferrer (OFS)

KLAX

Ludovic Savelli (LUDO)

Mathias Parnaudeau (CYANURE)

Michel Camus

Alex Demore

Jérôme Chesnot (l'OURS)

Matériel et logiciel

A500-A2000-A1200-HP500C-PPage4.1

DpaintV-PPaint7-QuickGrab-Snap

Modem US Robotics-DCTV

Magic Publisher-AMINET

SOMMAIRE AMIGAZETTE

Page 1 Editorial (cette page)

Page 2 INFOGAZETTE

Page 4 INFOGAZETTE - Le Siamese System

Page 5 Spécial Création

Page 9 Informatique et Vidéo

Page 10 SCALA

Page 11 Création Vectorielle

Page 13 TurboPrint 5.01

Page 15 1200 DeskTop

Page 17 Le CD 1200

Page 18 La programmation

Page 19 Ma galère

Page 20 Internet Vs Minitel

Page 21 HTML (3)

Page 23 AMOS - le programme

Page 25 SCALOS

Page 27 Jeux DP

Page 28 AMIGAZette DP

Page 29 La disquette N°20

Page 30 C.A.P.A

L'intro d'AMIGAZette

José

Une pincée de bricolage, un zest de création, un filet de NET, un soupçon de programmation et voilà un nouvel AMIGAZette sorti de mon imprimante. C'est toujours une joie de pouvoir partager cette passion. A l'heure où vous lirez ces lignes notre Cyber@NET sera déjà passé et vous devez d'ores et déjà être très impatients d'en lire le prochain reportage. Mais pour le moment nous vous contenterons d'un dossier spécial création. L'Amiga est à lui tout seul un outil de créativité mais connaissez vous ses outils?. Nous avons essayé, sans trop nous étendre, de balayer la



L'Image de Couv':

Rien à expliquer de particulier. Juste préciser, que la Patte de l'Ours est le symbole d'un ami. Qu'il revient, et que ça nous fait bien plaisir. Et comble de bonheur, il vous propose son avis sur Scalos, un utilitaire qui va donner un coup de fouët à votre Workbench.

OFS (L'homme qui a vu l'Ours)

palette des logiciels entrants dans cette catégorie.

Pas encore de bonnes nouvelles de Gateway sur le futur de l'AMIGA, lisez A-News ou Dream et vous en saurez autant que nous, même le NET est discret.

Une exclusivité dans ce numéro, un test de "l'Ours" sur ce nouveau workbench appelé Scalos. Apparemment c'est du top niveau, imaginez, un workbench complètement multitâche.

Dans la rubrique bricolage retrouvez Patrick qui a monté son 1200 en Desktop.

Et pour finir, toutes nos félicitations à Cyanure pour sa maîtrise.

Assez parlé, place à l'Amigaculture.

Gateway 2000

Le revers de la médaille

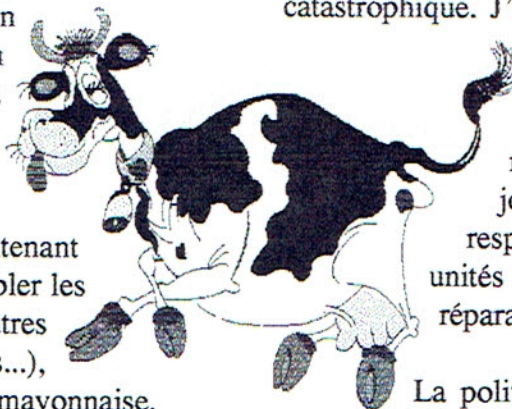
Après le rachat, les avis sont partagés. Si AmigaNews ne manque pas d'éloge pour Gateway, beaucoup d'utilisateurs sur Internet le voient différemment.

Le salut de l'Amiga, s'il y en a un, viendra sûrement d'un partenaire extérieur à Amiga International comme PhaseV, pour ne citer que le plus important.

AI (après AT ;) va maintenant concentrer ses efforts à rassembler les ingrédients proposés par d'autres sociétés (PhaseV, ProDad, Pios...), afin d'en faire monter une mayonnaise.

Tous nos espoirs sont placés en Petro. Mais son passif montre qu'il ne les mérite pas. C'est lui qui décidera le futur de l'Amiga. Pourvu qu'il ne se plante pas :(

J'en viens maintenant à Gateway 2000. Il est indéniable que cette société est devenue une des plus importantes sur le marché du PC Compatible. Son principal atout réside dans une politique



marketing agressive. Sur le territoire Français, Gateway rafle de plus en plus de marché à ses concurrents. Mais où se trouve le revers de la médaille, me direz-vous? C'est très simple, la société est spécialisée dans la vente par correspondance. Pas de franchises, pas d'enseignes de proximité. Résultat, un service après-vente catastrophique. J'en veux pour preuve une affaire qui a lieu actuellement au sein même de la Marine Nationale, où des problèmes ont été rencontrés sur des ordinateurs. Au jour d'aujourd'hui, les responsables informatiques des unités attendent toujours, que les réparations soient effectuées.

La politique de la vente à tout prix ne suffit pas. Le service doit suivre derrière.

L'Amiga (l'ordinateur de tous les maux), n'a connu jusqu'ici, que des actions en sa défaveur. L'avenir ne peut qu'être rose alors?

Oui.....Ou noir & blanc.

OFS

Drivers Canon

Pour faire suite à mon article sur la BJC 210 dans le numéro 18, sachez qu'un driver est disponible sur le site Web de Canon: <http://www.europe.canon.com/drivers/printers> Il s'agit en fait d'une archive de 600 ko pour toutes les imprimantes à bulles d'encre de la marque. Le fichier contient Canon Studio pour imprimer des graphiques, un gestionnaire de préférences (un de plus pour les BJC et BJC2xx), ainsi que les pilotes (quand même!). Je n'ai remarqué aucune augmentation notable de la vitesse (bien qu'ils en parlent dans la doc') et l'impression graphique des textes ne semble pas améliorée (elle était déjà très bonne). Toujours est-il que je n'ai plus de problème de page qui défile, ou de caractère parasite. L'utilisation des polices de l'imprimante configurées en français permet de rendre la main au logiciel en 5 secondes pour les petits

documents. Les caractères sont gris par contre. Mais c'est dans la gestion des graphiques que l'ensemble prend de l'importance, après avoir fait tous les réglages nécessaires bien sûr (et ils sont nombreux).

Cyanure

900 000

C'est sûrement le chiffre du mois. Nous sommes seulement 900 000 à être connecté à Internet en France. C'est peu, très peu, mais compréhensible. Le phénomène n'a pas vraiment démarré. La connection n'est pas aisée, et France Télécom vous assassine avec ses factures.

Il n'empêche, renseignez-vous. Un bon fournisseur d'accès local, une connection après 10H30 et le primaliste sur le N° de téléphone du fournisseur devraient vous convaincre qu'avec 200 ou 300Fr par mois, on peut surfer pour pas très cher. **OFS**

INNELEC

En direct du revendeur officiel Amiga.

Suite au rachat de l'Amiga par Gateway, l'on pouvait supposer qu'un vent nouveau soufflerait sur la distribution de l'Amiga par Innelec. Il n'en est rien. Innelec n'envisage pour le moment aucun changement dans son mode de distribution sur le territoire. Pas de grande distribution auprès des "grands" (Leclerc, Auchan, Carrefour, etc ...), qui, de toutes façons, ne veulent pas entendre parler de l'Amiga (on les comprend).

Innelec écoulera donc les machines en stock, ainsi que les quelques softs en leur possession. Peut-être pourraient-ils revoir tout cela si de nouveaux produits "remarquables" voyaient le jour et si davantage de softs étaient traduits.

Leur position vis à vis de la "nouvelle" structure Amiga International reste inchangée. En attendant d'un contact avec Petro T, ils ne changeront rien pour l'instant. On apprend aussi qu'un budget marketing devait être mis en place avec Escom/AT, mais n'est jamais arrivé (sans doute celui-ci a-t-il disparu dans les caisses de AT et des MacDo allemands, lors d'une campagne de pub fort profitable).

Le contrat reste donc "transparent" et jusqu'à preuve de nouveaux produits ou évolution du marché (sic), un nouveau mode de travail n'est pas envisagé.

Source AOLM



PPaint 7.1

Nouvelle version



Les AMIGAZettes se suivent, les versions de PPaint aussi. Dans le N°19, nous vous parlions de PPaint 7. Voilà que l'update pour passer en version 7.1 vient de sortir. La grande nouveauté est que maintenant PPaint tire profit de votre Fast Ram pour économiser la Chip. Et en plus:

- PPaint 7.1 version PowerPC sur CDROM exclusivement
- Versions 68000, 68020, 68030 & 68040.
- Possibilité de charger les images TIM des CDs Playstation.
- Reconnaissance des formats d'images Internet (Gif, Png, Jpeg, Xbm). Images qui s'affichent par plusieurs passes.
- Nouvelle localisation
- Bugs d'incompatibilité éliminés avec Uae, Siamèse, PowerPC et certains DPs Amiga.

L'update PPaint 7.1 est d'ores et déjà disponible sur Aminet, dans le répertoire biz/cloan et sur le site de Cloanto: <http://www.cloanto.com/amiga/>

Nous ne pouvons malheureusement pas vous le proposer dans AMIGAZette DP, car sa distribution gratuite n'est possible que sur Aminet.

Pour ceux d'entre vous qui sont équipés en PowerPC (Ahh, il y en a peut-être !), vous devrez attendre la sortie prochaine du CDROM.

OFS



FINALE DEVELOPMENT

WebCruiser & MOca pour cet été

Alain Penders annonce les sorties prochaines de WebCruiser (courant juillet 97), le nouveau browser qui devrait posséder Java en interne. Ce java n'est autre que MOca développé par cette même société et qui devrait sortir courant août 97.

Plus que 2 mois à attendre pour avoir ce langage universel sur notre machine. P.... 2 mois!

OFS

Siamese System: La Revolution!



Pour ceux qui se jettent sur les PC ou MAC afin d'utiliser une logithèque qui fait défaut sur AMIGA, voici une solution pour avoir sous la main les 3 plateformes sur un seul moniteur. L'ensemble n'est tout de même pas gratuit, mais pour développer ou créer à l'infini (ou presque), cela peut-être un bon placement. Malheureusement AMIGAZette 83 n'a pas pu essayer ce produit alors faisons confiance aux fabricants et revendeurs.

Ce système permet:

- d'obtenir une plateforme informatique intégrée. Amiga, PC, Mac.
- Un seul moniteur qui se met en mode Amiga ou PC automatiquement.
- Un seul clavier et une seule souris pour Amiga, PC, Mac. Automatiquement.
- Reseau SCSI haute vitesse intégré par interface SCSI.

- Reseau série intégré avec les disques durs PC montés sur Amiga.
 - Lecture et écriture sur tous les disques durs PC à haute vitesse, y compris ceux en réseau.
 - Clipboard, couper, coller entre Amiga et PC.
 - Port Arexx.
 - Partage d'une seule imprimante pour les systèmes.
 - Media Control Interface (MDI) à partir de l'Amiga ou via Arexx.
 - Digital MPEG Vidéo, Son, Midi etc..
- Possibilité d'utiliser les produits PC bas prix: carte son 16 bits, mjpeg video recording, cartes ethernet PC, moniteur SVGA (pour Amigas avec AGA).
- Utilisation d'un lecteur disquette haute densité du PC pour l'Amiga.
 - Compatible avec tous les Amiga: A500/600/1200/2000/3000/4000
- Cette carte vidéo switcher se monte dans le PC.

Le Siamese System est livré avec:

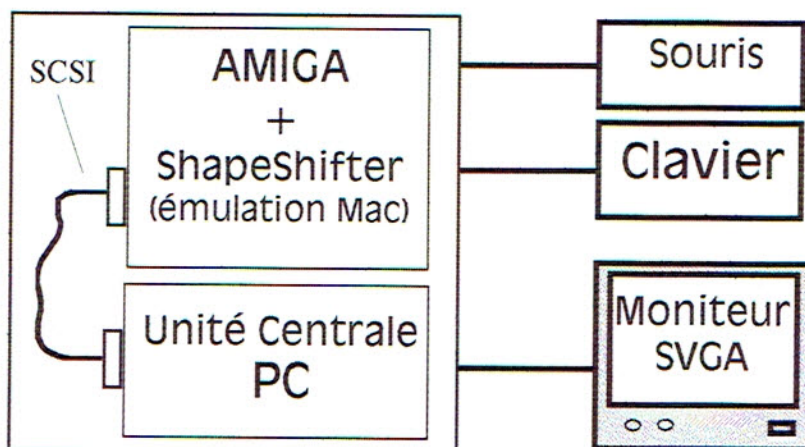
- Carte ISA Video Switcher
- jeu complet de câbles PC et Amiga
- logiciel Amiga
- logiciel PC
- Crossdos 6
- Documentation anglaise/allemande. Version française en cours de réalisation.

Pour ceux qui ne connaissent pas l'adresse:

DeltaGraph'X
4 rue des Iris
91180 St Germain le Arpajons

Le siamese system est une exclusivité de DeltaGraph'X. qui en assure un conseil compétent, un service SAV digne de ce nom et les mises à jour.

Nota: le côté Mac du système est en fait l'émulation du MacIntosh avec ShapeShifter.



3 plateformes
1 souris
1 clavier
1 moniteur
Tous les périphériques
internes et externes
accessibles

Spécial Création



Tout pousse à Utiliser un Amiga

→ OFS

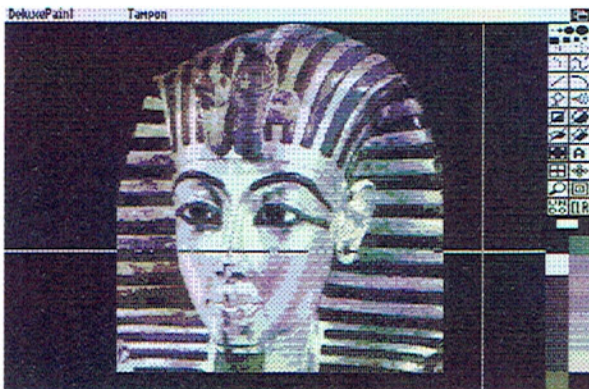
Vous le savez pour l'avoir lu dans l'Édito de José, ce numéro est orienté autour de la création. Pourquoi un numéro Spécial me direz-vous? En fait, depuis le 1er numéro d'AMIGAZette (nos abonnés le savent bien ;-), nous avons toujours cherché à vous pousser à travailler avec votre Amiga. Les nombreux articles de Prise en Main sont là pour en témoigner. Par ce numéro, nous allons essayer de faire le tour des applications faisables sur notre machine, ainsi que des logiciels qui peuvent vous y aider.

Créer, concevoir, travailler, bref sortir quelque chose de cet ordinateur. Si notre machine a longtemps été considérée comme une machine de Jeu, il en est tout autrement aujourd'hui.

Déjà parce-qu'il y a de moins en moins de jeu, et surtout parce-qu'on a enfin pris conscience des capacités de celle-ci. Tout pousse à utiliser un Amiga, donc! Mais pourquoi faire?

Environnement:

Via notre association, nous croisons beaucoup de nouveaux venus. On les appelle les débutants. Après s'être abimés les nerfs sur quelques biscottes de jeux, il arrive que ceux-ci double-cliquent sur l'icône DPaint, et là, c'est la révélation! En matière de création, DeluxePaint est sûrement un des logiciels qui symbolise le plus l'Amiga. Facilité d'utilisation, possibilité de créer des animations. Difficile d'en voir le bout.

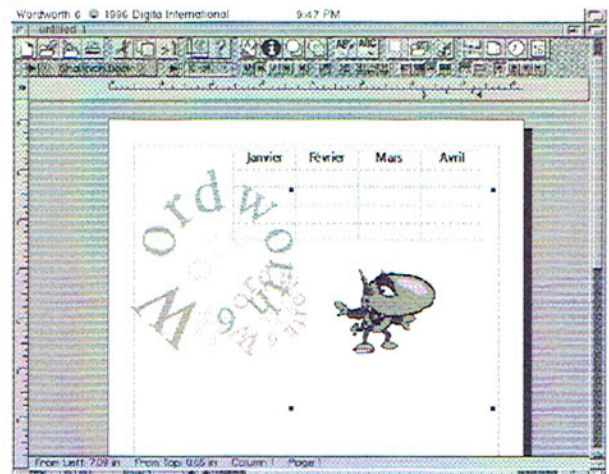


L'apprentissage de la Création sur Amiga, commence souvent par la découverte de Deluxe Paint.

Mais l'Amiga, ce n'est pas que DPaint, bien heureusement, c'est aussi des tonnes de langages de programmation, des possibilités de bidouiller son interface à loisir, et aussi, des Logiciels prêts à vous aider à créer. Logiciels qui sont en général à des prix accessibles (PPaint 6.4: 99Fr), si on exclut les logiciels d'images de synthèse. Bien que, vous pouvez trouver d'anciennes versions à des prix tout à fait attractifs.

Quoi faire?

Pfiuuu. Tout! Vous pouvez tout faire avec un Amiga. Du simple bidouillage de Startup-Sequence (Coucou Jack ;), à la vidéo en passant par la Pao, le Dessin, la Synthèse, la Domotique, la Programmation et j'en passe. Mais voyons cela en détail.



Wordworth 6: Le Must du Traitement de Texte sur Amiga

TT de Texte - Pao:

Vous faites partie d'une Association d'amoureux de planeurs, ou vous voulez écrire à votre ami, alors lancez-vous dans l'écriture. A vous de concevoir votre lettre, rajoutez-y des photos, mettez en page le tout. Au début, vos lettres seront plates, puis vous trouverez votre style de présentation. Relisez les articles de Chipset, pour les bons conseils. Même nous, nous avons débuté. Vous n'avez qu'à apprécier les différences entre le

1er numéro d'AMIGAZette (Attention, c'est un **Collector** ;-), et celui que vous tenez entre vos mains.

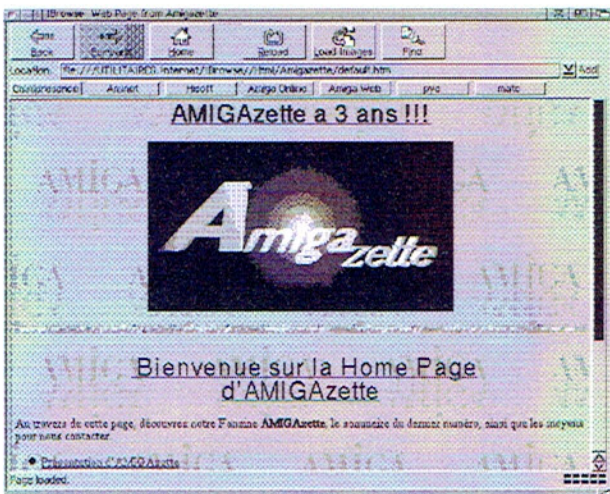
Base de Donnée:

Il existe des petits programmes DP qui peuvent vous aider à gérer vos Disquettes, K7 vidéo, etc.. Avec des logiciels commerciaux, vous pourrez définir des boîtes pour rentrer des données précises. Souvenez-vous de l'article sur **Datastore**. Ainsi AMIGAZette gère ses abonnés à l'aide d'une BDD qui nous permet de savoir en permanence, où nous en sommes avec vous (Qui n'a pas eu sa Gazette ? ;-). Mais on peut imaginer des tas d'utilisations différentes: Liste de films, Coordonnées de vos amis, etc..

Une BDD peut-être modifiée sans cesse. Le plus dur est de la tenir à jour ;)

Dessin - Animation 2D:

Vous êtes un As du dessin, vous adorez ça. Qu'à cela ne tienne, chargez votre soft préféré et amusez-vous. Voyez les menus, et toutes les possibilités qui s'offrent à vous. Vous pouvez même vous lancer dans l'animation d'un personnage. La souris c'est pas le pied pour dessiner, mais connaissez-vous les tablettes graphiques? Plus de souris, un stylo, un tapis et vous dessinez comme sur du papier. Au passage, envoyez-nous vos oeuvres, on est preneur.



Un simple Editeur, et vous pouvez vous lancer dans la création de Pages Web.

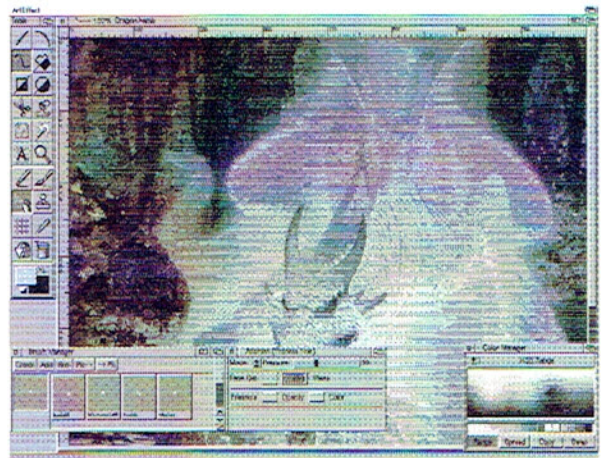
Editeur:

C'est quoi ce chapitre? Ca n'a l'air de rien, mais avec un éditeur, vous pouvez faire de nombreuses choses. Modifier votre Séquence de démarrage (Initiés seulement), faire de l'HTML (Langage des pages Web), de l'Amigaguide (Voir les articles précédents), ou même des articles pour AMIGAZette ;)

Un éditeur de texte est **INDISPENSABLE** sur Amiga.

Musique:

Domaine très vaste. Là aussi, tous les outils sont disponibles. Vous pouvez brancher un clavier sur une interface midi, créer des modules musicaux avec un Tracker, vous lancer dans le Sampling de votre Mamie (coucou David ;). Et puis tant qu'on y est, branchez votre Amiga sur votre chaîne Hi-Fi, ça n'en sera que mieux.



Art Effect: Le tout dernier Logiciel de Trituration d'images

Retouche d'Images - Scannérisation:

N'est-il pas amusant de mettre une tête de vache sur le corps de Tante Sophie? Avec un Scanner et un peu d'imagination, vous allez pouvoir modifier toutes les images qui se présentent à vous. Mettre des effets sur les images, les triturer, les retailer. Une sorte de 8ème Art.

Vidéo:

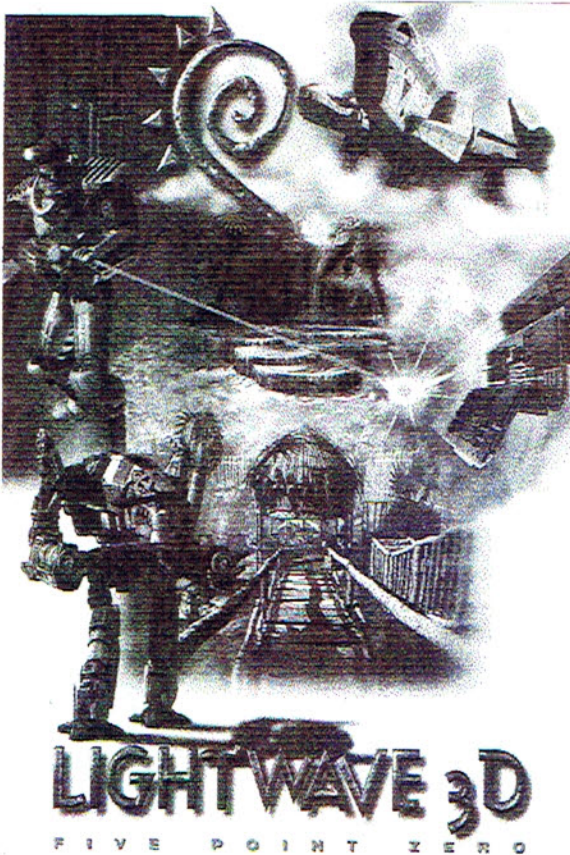
Montage, Digitalisation, Titrage, Sonorisation... Votre Amiga peut vous aider à rendre votre film de vacances encore plus beau, et plus amusant à

regarder. Une petite touche professionnelle ne fait jamais de mal.

Images de Synthèse:

Vous rêvez de faire une nouvelle trilogie à la Guerre des Etoiles, vous êtes fans de Babylon V. Alors chargez Lightwave ou Imagine. Aujourd'hui la Synthèse est partout. Dans la Pub, au Cinéma. On commence par créer une Sphère, puis on se lance dans la création de vaisseaux aux 20000 facettes.

Et pourquoi ne pas l'animer ce vaisseau. Cette utilisation de l'Amiga est malheureusement très gourmande en temps machine, et en Ram. Pensez donc à gonfler votre config' pour travailler au mieux.



Multimédia:

Je reviens rapidement sur la définition du mot. Le Multimédia allie les anims, les images et le son dans une application. Sur Amiga de nombreux logiciels sont disponibles. Créer une application Multimédia demande beaucoup de travail, car on

travaille sur plusieurs tableaux, et parfois même avec plusieurs logiciels. Mais le résultat en vaut vraiment la peine.



Scala is Multimédia, Multimédia is Scala

Programmation:

La crème de la crème, en matière de création puisque vous contrôlez de A à Z toutes les étapes de votre programme. Vous vous impliquez à 100% dans le résultat. C'est aussi l'application qui demande le plus de temps, et de connaissance de la machine. Il existe de nombreux langages de Programmation, adaptés à tous les niveaux d'utilisateurs. Sur Amiga, on ne peut pas dire qu'il manque de programmeurs. Vous n'avez qu'à jeter un coup d'oeil à Aminet. Ce sont eux qui maintiennent l'Amiga actuellement. Rejoignez-les.

Le but du jeu est de ne pas laisser sa machine dormir dans l'armoire, mais de faire travailler les fidèles puces. Certaines de ces applications, ont l'avantage de permettre à l'utilisateur de toucher à tout. C'est le cas de la Pao qui peut vous amener à scannériser des images, à les retoucher et à les inclure dans votre page.

Une création Multimédia faite sous CanDo vous permettra également d'utiliser toutes les ressources de la machine (Scannérisation, Retouche, Sampling, Mise en page, ...). Vous utilisez plusieurs logiciels, vous en apprenez un peu plus chaque jour. Créez, innovez, inventez, dessinez, croyez-nous, votre Amiga est votre meilleur allié.

Vous êtes convaincu? Alors, on se remet au travail ;-)

Les Logiciels pour le faire

Essayons de finir ce dossier, en vous donnant le nom de tous les logiciels utiles dans le domaine de la création. Ceux que nous allons énumérer résultent d'un sondage interne à l'association. Nous les considérons comme les **meilleurs dans leurs domaines** respectifs. Peut-être certains d'entre vous en connaissent, ou en utilisent d'autres. Faites votre choix, et au risque de me répéter: "**l'important est de CREER**".

Traitement de Texte - Pao:

Les deux principaux logiciels en matière de Traitement de texte sont: **Wordworth 6.0** et **Final Writer 5.0**. Avec un petit avantage pour Wordworth 6.0 qui est disponible en version francisé grâce à FDS. Je n'oublie pas **Final Copy 2**, qui a le mérite d'être simple d'emploi.

Au niveau PAO, nous ne serions trop vous conseiller **Pagestream**. Certes un peu cher, **Pagestream** est un outil puissant qui dispose de modules d'extensions. Sinon, **Professional Page** reste un bon logiciel de Pao, malheureusement abonné aux plantages réguliers ;(

Base de Donnée:

Pour créer très simplement une Base de Donnée, **Datastore 2.0** reste le leader sur cette application, qui, avouons le, manque cruellement de concurrence. **Final Data 3.0** suffit à l'utilisateur qui cherche à ranger des données sous formes de tableaux.

Dessin - Animation 2D:

Incontestablement **Deluxe Paint V**, et **Personnal Paint 7.0**. Avec une préférence à **DPaint** pour la gestion des animations. Notons que **PPaint** peut également vous aider à retoucher vos images, et qu'il reconnaît de nombreux formats d'images (David ne peut plus s'en passer ;-).

Editeur:

Il en existe de nombreux. Ils sont le début de la programmation **Arexx**, **Amigaguide**, **Html...** Notons **Gold ED**, **Pageliner** (Editeur de **Pagestream**), **Azur**, **Article Editor** (Editeur de **ProPage**). Et il en manque certainement.

Musique:

Pour les fous de musique, on peut conseiller **Octamed**

Sound Studio, **DSS**, **Protracker**, **Delitracker** ou bien encore **Bars & Pipes** qui reste la référence pour certains. **Léviathan** pourrait peut-être approfondir ce sujet. Appel lancé ;-)

Retouche d'images - Scannérisation:

L'un des domaines où l'Amiga a montré le plus souvent ses capacités. Citons **ADPro**, **Brilliance**, **Photogenics**, **Image FX**, **Art Effect**, **PPaint** à sa petite mesure, sans compter tous les programmes DP.

Vidéo:

Heu, bèn là, je suis un peu planté, car très novice en la matière ;-). Aussi je vous conseille de lire l'article de Michel dans ce numéro.

Nous devons de toutes façons, en faire un sujet prochainement.

Images de Synthèse:

Babylon V, **James Bond**, **Aladdin**, **XFiles**, ils ont tous un jour ou l'autre, croisé le chemin du maître **Lightwave**. Sûrement le meilleur logiciel de création d'images de synthèse sur Amiga. Supporté par Newtek, il dispose de nombreux modules d'extension, et ne cesse de progresser dans la qualité du rendu final.

N'oublions pas **Imagine**, sinon CLF va hurler ;-)

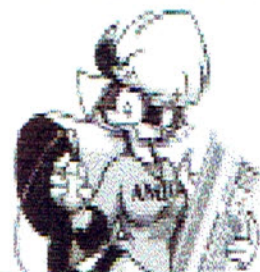
Real 3D et **Cinéma 4D** excellent aussi dans ce domaine.

Multimédia:

Les 2 rois en la matière restent pour moi, **Scala MM 400** et **CanDo 3.1**. **Scala** s'orientant plus particulièrement vers la vidéo.

Programmation:

Quasiment tous les langages de programmation sont disponibles sur notre machine: **Blitz Basic**, **Amos**, **C**, **E**, **Assembleur** et j'en passe, bref vous avez le choix. Sans oublier leurs outils: **Devpac** (Assembleur), **StormC** - **SASC** - **Gnu GCC** (C), **Amos Pro** (Amos). La créativité est totale dans ce domaine, alors pourquoi ne pas inventer un logiciel de création. La boucle est ainsi bouclée ;-)



INFORMATIQUE ET VIDEO : La revanche de l'AMIGA ?

L'AMIGA et la
création vidéo

Michel

AMIGAZette c'est aussi de l'info venue d'ailleurs comme ce texte tiré de la revue VIDEO PRATIQUE dans laquelle Michel a été très surpris d'y lire un article vantant les mérites vidéos du système AMIGA.

La vidéo c'est aussi un atout de création sur AMIGA sans forcément casser toute la tirelire.

Extrait d'un article des "LIBRES PROPOS", paru dans la revue "VIDEO PRATIQUE" N° 44 de Mai/ Juin 1997.

Dans le dernier numéro de la revue, (Video Pratique), vous vous interrogiez sur l'appareil "CASA BLANCA".

Ce magnétoscope numérique révolutionnaire qui va permettre aux vidéastes allergiques à l'informatique, de faire du montage virtuel sans ordinateur, est issu de l'AMIGA (68040 a 33 Mhz). En effet, la société MacroSystem fait partie des firmes Allemandes qui ont pris en main le destin de l'AMIGA face à la carence de ses propriétaires respectifs.

MacroSystem fabrique également une carte de montage virtuel "Vlabmotion" pour AMIGA 3000, 4000 et 1200 tower, ainsi qu'un ordinateur compatible AMIGA, le DRACO, beaucoup plus puissant que l'original. Celui-ci dispose d'une carte " Dracomotion" qui le place dans le haut de gamme des stations de montage virtuel. Enfin, pour les vidéastes qui montent en analogique, avec table de montage et/ou genlock, l'AMIGA

est toujours d'actualité et compétitif. En effet, la montée en puissance du Pc lui a permis d'occuper le créneau du montage virtuel, mais rien n'a été apporté de novateur dans le secteur analogique, se contentant de copier les produits AMIGA existants: Broadcast Titler, Video Director et maintenant Scala MM qui arrive bien tard sur PC, 5 ans après l'AMIGA !!!

Pendant ce temps, de nouveaux logiciels sont arrivés sur ce dernier: Videostage, Monument Designer, Adorage, XDVE qui renouvellent le genre. Mon vieil AMIGA 1200 (Enfin !...) m'a permis de remporter le 1er prix dans un concours vidéo et je suis très satisfait d'appartenir à la minorité "Intel outside" ... où , passant plus de temps à créer qu'à configurer, l'on risque moins de faire la même chose que tout le monde ...

C. Henry - 22310 Plestin

Voilà qui fait bien plaisir de lire un article de ce genre sur notre " AMIAMIGA". Par conséquent, un coup de chapeau à la nouvelle rédaction de "Video Pratique". Ce n'est pas que l'ancienne ne nous ait pas satisfait, bien au contraire.

Bravo aussi pour la cassette vidéo accompagnant la revue. Un renouveau qui va sans doute lui donner un nouvel élan.

Un fidèle lecteur depuis le N°1.(de Video Pratique et d' Amigazette 83)

TRUCS ET ASTUCES

Un petit truc que j'ai découvert par hasard alors qu'un dépanneur effectuait une maintenance sur un photocopieur. Alors qu'il nettoyait les galets caoutchou d'entraînement du papier, je le questionnais sur le produit qu'il utilisait. A ma grande stupéfaction c'était tout simplement une bombe de produit anti-goudron ELF - surprenant - J'en achetais donc une à la station service ELF la plus proche (20Fr) et entrepris le nettoyage des

galets d'entraînement de ma HP 500C. Pour cette opération utilisez simplement un chiffon doux sur lequel vous pulvérisez du produit, ensuite il faut provoquer la rotation des galets d'entraînement (appuyez sur Load/Eject pour ce type d'imprimante) et pendant l'initialisation nettoyez la surface qui est en contact avec le papier. Pas besoin d'essuyer, laissez évaporer et le caoutchou redevient comme neuf, propre et rugueux.

José

SCALA



Scalamm



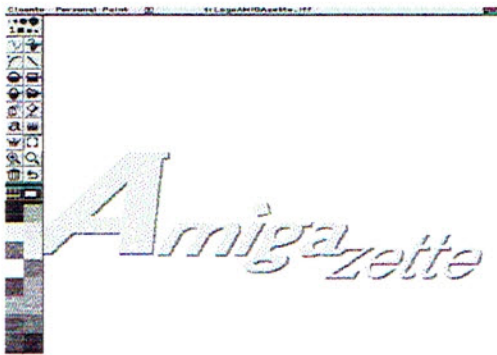
Créez un Fond utilisable sous Scala

OFS

Dans le dernier numéro, nous avons vu comment créer une page, et faire bouger du texte. Nous avons utilisé un fond propre à Scala. Voyons aujourd'hui, comment réaliser rapidement un fond original avec PPaint.

En Pratique:

Pour cet exemple, je vais prendre le Logo d'AMIGAZette, mais vous êtes libre de changer. Lancez PPaint, peut importe la version (On peut utiliser DPaint). Ouvrez votre logo, ou tapez un texte quelconque.



Sélectionnez le, et redimensionner le en plus petit (Menu Brosse/Redimensionner/Moitié).

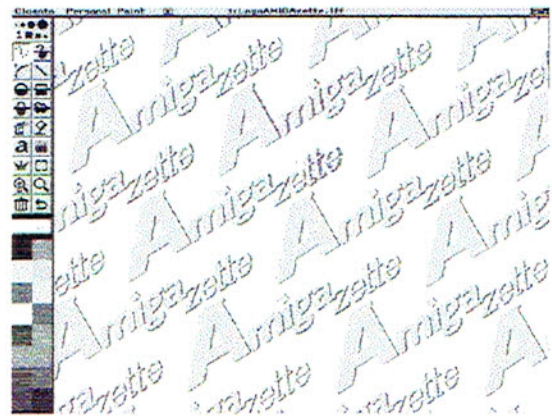


Ce travail ainsi fait, effectuez une rotation de la brosse (Menu Brosse/Rotation/librement). Tournez jusqu'à atteindre un angle d'environ 45°.



Nous allons maintenant multiplier notre brosse pour qu'elle remplisse toute la page. Afin que les brosses soient alignées, nous allons activer la Grille (Menu Paramètres/Graphique/Grille Magnétique). Gardez les paramètres par défaut, et cochez la case Grille activée.

Vous pouvez maintenant aligner votre brosse pour remplir toute la page. **Petite astuce:** Faites une ligne, sélectionnez-la en brosse, et recopiez-la sur toute la page.



Voilà votre Fond est fin prêt. Sauvez-le, et chargez Scala. Cliquez sur le Bouton Nouvelle, chargez votre fond. Vous n'avez plus maintenant qu'à écrire le texte dessus. Mais ça vous savez le faire puisqu'on l'a vu dans le numéro 19 ;-)

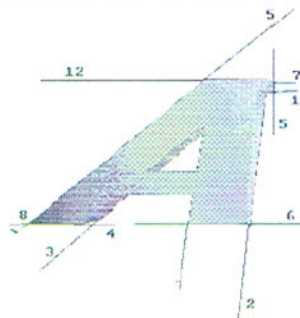


Remarque: Cette méthode peut également servir à créer un Fond d'écran pour votre Workbench. A sauvegarder comme WBPATTERN.

Création vectorielle

Nous ne parlons pas assez des logiciels de dessin vectorisés sur Amiga, a ne pas confondre avec la 3D. Les autres plateformes comme le Mac sont maîtres en cette matière de MacDraw (que de souvenirs ;-)) à Illustrator. Comme vous vous en doutez je vais vous parler de ce que l'on trouve sur Amiga, et oui, il peut aussi dans ce domaine...

José



Professional
Draw 3.1

Maintenant devenu introuvable sauf en occasion dans les foir'fouilles ce logiciel a des particularités non négligeables, surtout pour moi qui utilise Professionnal-Page pour la PAO de la Gazette. PDraw est complètement compatible

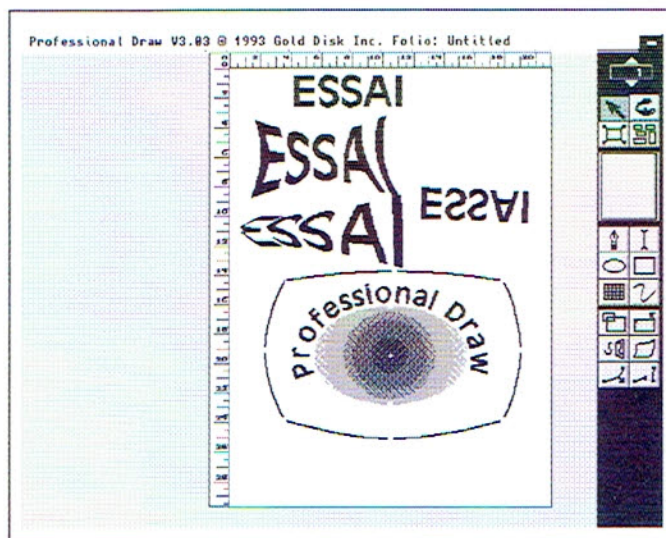
avec PPage. Au début, son utilisation peut paraître malaisée mais avec l'expérience on arrive à des résultats très satisfaisants. Les outils proposés à droite de l'écran sont suffisants. Ils sont complétés par un tas de commandes disponibles dans les menus déroulants. Le top c'est le bouton des génies, tout comme ceux de PPage, qui proposent toute une palette de fonctions sous forme de scripts ARExx, donc modifiables avec un bon éditeur. Le principe d'utilisation de PDraw avec PPage est de dessiner ce que l'on désire en vectoriel, peut importe la taille, et de sauvegarder le tout en "clip". Ce clip sera ensuite importé dans PPage à l'emplacement choisi et ensuite dimensionné selon le besoin. Lors de la sauvegarde du fichier PPage le clip sera alors intégré au fichier; si toutefois une modif devait être effectuée par la suite, par la peine de recharger le clip, une fonction de PPage permet de le renvoyer automatiquement vers PDraw (à condition que celui-ci soit lancé mais gare à la mémoire...).

Un très bon logiciel qui aurait pu être suivi et amélioré.



DrawStudio

Continuons avec DrawStudio que j'ai découvert dans l'AMINET 17 en version démo. Avant toute chose il faut avoir MUI pour l'utiliser. Evidemment certaines fonctions principales ont été désactivées telles que la sauvegarde et l'impression mais rien n'empêche



d'essayer les ressources de ce logiciel qui est distribué par WCI Distribution aux USA, sur le NET l'adresse E-Mail est:

E-Mail: distrib@wonder.ca.

prix annoncé est de \$199 US

France il est distribué par ADFI :

en version disquettes : 790Fr

en version CDROM : 980Fr

Bien que ce soit une version démo les fonctions disponibles sur ce logiciel sont très intéressantes. A mon avis il vaut le détour pour sa facilité



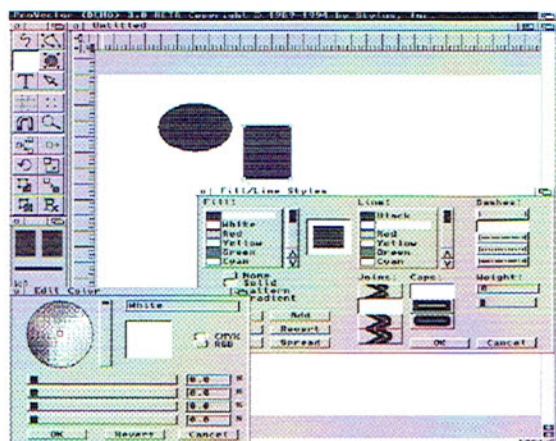
d'emploi. Même un débutant peut s'y retrouver et créer à souhait malgré tous les menus disponibles, seul problème c'est qu'il est en anglais tout comme les autres cités dans cet article. L'écran par défaut est en 16 couleurs hires donc utilisables sur les Amiga non AGA. Le codage couleur peut se faire de 1, 8 ou 24 bits. On trouve toutes les commandes possibles dans les icônes et les menus déroulants. Le choix des couleurs des traits et remplissage se fait sur une palette de 153 couleurs en dégradées. Double-cliquer sur les objets active l'affichage des options de réglages. Dans les fonctions à effets tel rotation de texte sur une courbe on dispose d'une image de "preview" qui permet de mieux choisir les réglages.

Je pense que c'est un très bon logiciel très proche de ceux qui ont fait le succès du Mac. Si vous avez un lecteur CD, essayez DrawStudio et vous m'en direz des nouvelles ou alors demandez le à AMIGAZette DP.



ProVector 3.0

ProVector n'est plus très jeune car j'ai trouvé la version démo dans l'AMINET 3 (juillet 94) mais il fait partie de cette catégorie de logiciels qui valent le détour avec ses fonctions propres qui lui donne sa puissance. Il peut importer des fichiers Bitmap ILBM des fichiers DR2D (vectoriel) et une fonc-



tion External qui doit permettre un accès à d'autres filtres d'importations. En exportation il utilise des filtres externes vers les formats Post-Cript, Lightwave, Adobe Illustrator, ILBM et HP GLE. Il est équipé d'un port ARexx. L'interface est assez claire.

Les outils proposés sont complets mais pas forcément pratiques d'emploi, mais avec un peu de pratique et de prise en main... Quelques effets sont disponibles dans les menus déroulants. Pour un complément d'explication un fichier AmigaGuide très complet est fourni avec cette démo, on clic et on lit.

Cette version n'est qu'une démo d'une version bêta, je pense que l'original doit être mieux optimisé avec des fonctions réétudiées.



DesignWork2.0. Encore une version démo trouvée dans l'AMINET 17. Un excellent logiciel dont les outils sont très bien étudiés. A chaque sélection d'un type d'outil

DesignWork (Texte, Traits, Formes, Couleurs) une nouvelle série d'icônes contenant les fonctions de cet outil est affichée d'où une utilisation des menus limitée aux réglages utilisateur.

Apparemment un bon logiciel tout à la souris qui nécessite un minimum de maîtrise du petit rongeur pour retravailler les formes.



ÄmiFig2.5

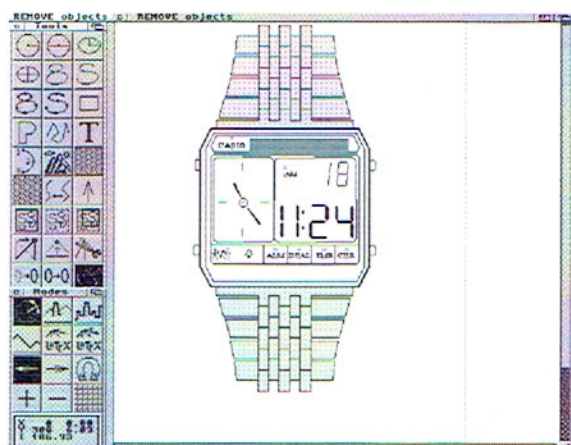
AmiFig 2.5 qui est sur l'AMINET 17 est le seul ShareWare du lot. Configuration nécessaire: Workbench3.0, 68000 minimum avec ou sans FPU, un peu de mémoire mais bridé à 30 objets maxi. Toutes les fonctions sont actives. Donc pour l'adopter il vous faudra verser

la modique somme de 20\$ ou 30DM à:

Andreas Schmidt, Walter-Friedrich-str.45
13125 Berlin - Allemagne

ou: e-mail:huluvu@cs.tu-berlin.de

ou: <http://www.cs.tu-berlin.de/huluvu/amifig.html>



Turbo Print Pro v5.01.

**L'outil indispensable
pour imprimer
toutes vos créations**

Le test du mois (et de moi)

AMIGA-Phil

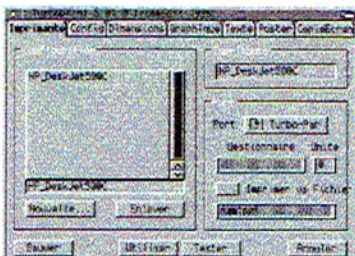
Loin d'être un simple utilitaire d'impression, TPP remplace le Printer.device, avec un démarrage automatique s'il est placé dans le répertoire WBStartup.

Après seulement quelques jours de test, je n'ai pas trouvé de 'Bugs' (NdCqLE: Cela ne veut pas dire qu'il n'y en a pas...), Je l'ai testé sur une Stylus XL Pro d'Epson (NdCqLE: on ne se refuse rien !), sur du papier normal, puis sur du papier 90g..., et dans les différents modes, résultats impeccables!

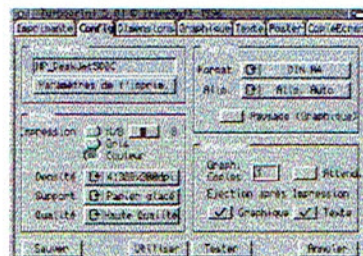
TPP se compose de trois programmes principaux, 'GraphicsPublisher', un éditeur de graphique, 'NoTurbo', programme qui permet de quitter TurboPrint (NdCqLE: ils auraient dû inclure un système du type 'Commodité', un clic pour le lancer et un second clic pour l'éteindre, et Turbo-Prefs le programme des préférences.

TPP laisse le choix du type (NdCqLE: Workbench ou TurboPrint) d'imprimante à l'utilisateur dont voici la liste:

.24-Pin	.9-Pin	.InkJet-Epson
.InkJet-HP	.Laser	Brother_24-Pin
Brother_9-Pin	Canon_BJ	Canon_BJC210
Canon_BJC240	Canon_BJC240photo	Canon_BJC4000
Canon_BJC4100	Canon_BJC4200	Canon_BJC4200photo
Canon_BJC600	Canon_BJC600e	Canon_BJC610
Canon_BJC620	Canon_BJC70	Canon_BJC800
Canon_LBP	Canon_PJ1080A	Citizen_120D+
Citizen_120D	Citizen_PRINTiva600c	Citizen_Swift24,240
Citizen_Swift9	Epson_EX,FX,LX	Epson_LQ,SQ-xx00
Epson_LQ,SQ	Epson_Stylus	Epson_Stylus820+IIs
Epson_Stylus	ColorEpson_Stylus	Color200Epson_StylusColor500
Epson_Stylus	ColorIIEpson_Stylus	ColorIIsEpson_StylusPro(XL)
Facit_B3450	Fargo_FotoFun	Fargo_Primera
Fargo_PrimeraPro	Fujitsu_DL-1100	HP_ColorLaserJet5
HP_DeskJet	HP_DeskJet1200	HP_DeskJet500
HP_DeskJet500C	HP_DeskJet520	HP_DeskJet540C
HP_DeskJet550C	HP_DeskJet560C	HP_DeskJet600C
HP_DeskJet660C	HP_DeskJet690,694photo	HP_DeskJet690C,694C
HP_DeskJet850C	HP_DeskJet870C	HP_LaserJetII
HP_LaserJetIII	HP_LaserJetIV	HP_LaserJetIVi
HP_LaserJetV	HP_PaintJet,PaintJetXL	HP_PaintJet300XL
Lexmark_ExecJetIIC	MannesmannTally_7400-3Col	MannesmannTally_7400-4Col
Nec_Pinwriter	Okimate20IBM	Okimate20Std
Oki_ML-38x	Oki_ML-39x	Panasonic_KX-P1124
Panasonic_KX-P1540	Seikosha_24-Pin	Seikosha_9-Pin
Seikosha_SL-80AI	Seikosha_SL-80IP	Star_9-Pin
Star_LC,XB-24	Star_LC-10	Star_SJ144



Fenêtre de configuration de l'imprimante



Fenêtre de configuration de l'impression

Vous noterez que beaucoup d'imprimantes récentes ont pris place dans cette liste, n'oubliez pas de rajouter les imprimantes compatibles HPCL5 comme la panasonic KX-P440 Laser qui utilise le driver HP_LaserJetII.

Une chose que je trouve intéressante c'est la possibilité d'imprimer normalement (NdCqIE: je n'ai pas tout essayé) avec n'importe quel logiciel, TPP s'occupe d'intercepter les infos envoyées au printer. Device ce qui m'a permis, via DPaint5 et Wordworth4SE (NdCqIE: la version du 'Pack magique'), d'imprimer très simplement avec la Stylus (NdCqIE: L'imprimante citée plus haut) qui est inconnue du Workbench.

Il faut noter au passage une fonction de copie d'écran (NdCqIE: Screen Grabber), et la possibilité d'imprimer des posters, et oui, avec TPP vous dessiner un pixel noir sur un écran blanc, vous pouvez a la grande joie de tout le monde, l'imprimer en gros plan sur vingt pages...

Les choses ont été faites en grand car le manuel de TPP v5 se trouve être celui de la version 4, mais je vous rassure, une petite rame de papier passée à la photocopieuse met a jour le manuel (NdCqIE: il devait leur rester pas mal de manuels, pour ne pas en refaire un nouveau...).

En conclusion, si vous n'avez pas trouvé le bon driver d'imprimante et qu'il existe dans TPP, ou si vous n'êtes pas satisfait de la qualité d'impression du Workbench alors pour quelques centaines de francs cette version est pour vous.

NdCqIE: Note de Celui qui l'a Ecrit. (NdCqIE: Nom d'un Citron, qui l'a Ecrit?)
(NDLR: pfiou, il l'a fumé le citron...)

Amiga-Phil, Membre actif de la S.P.A (Société Protectrice des Amigas)

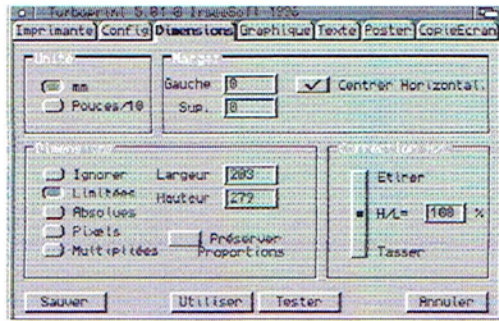
Le saviez-vous...

Le frère (et oui, son frère.) de Claudia Schiffer a un Amiga, et en plus ce n'est pas des conneries je l'ai vu à la télé, alors!...

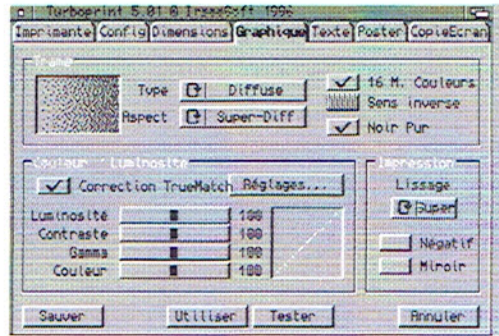
Découverte de dernière minute

WordWorth 6.0 déclenche le voyant impression Draft Quality (brouillon) sur l'imprimante HP500C, cause inconnu. Apparemment TurboPrint n'est pas en cause. Je cherche...

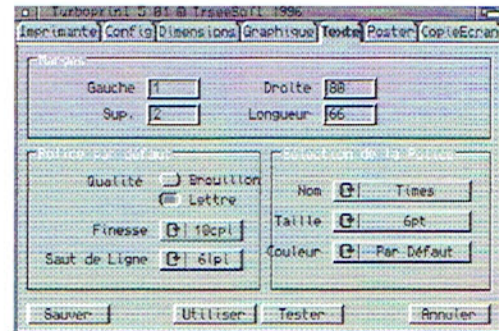
José



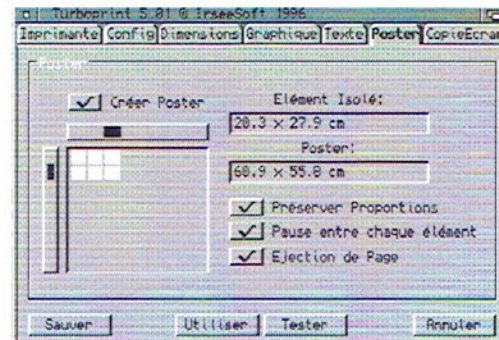
Fenêtre de réglage des dimensions



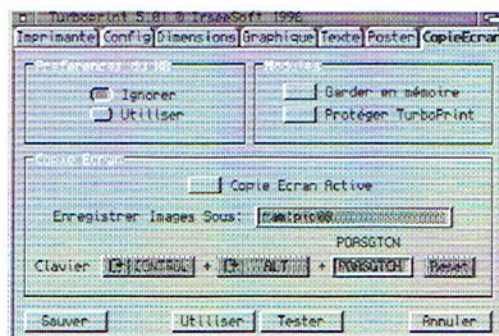
Réglages de la trame et des couleurs



Paramètres du texte par défaut



création de poster par découpage de la page en n pages



Copie d'écran

J'ai monté mon 1200 en desktop.

Chipset

A l'origine, ma préférence allait à une tour mais pour trouver ce que l'on désire et à petit prix il faut beaucoup de chance. Bien sûr, pour ceux qui ont les moyens, il existe des revendeurs spécialisés qui vous vendront un ensemble prêt-à-monter. Pour ma part, je trouve leurs prix trop élevés et on va le voir car le montage par lui-même est assez simple à réaliser...pour peu que l'on soit un peu bricoleur. ;-) Exit donc la tour, je monte la bête en Desktop!

Je ne vais donc pas m'étendre sur la durée de mes recherches pour trouver l'oiseau rare. Je me contenterais de vous donner les différentes indications qui m'ont poussé à prendre un Desktop et comment j'ai procédé pour le montage.

Tout d'abord, la taille de la carte mère: environ 41 cm de longueur sur 21 cm de large. Il faut donc trouver un boîtier dont la largeur est légèrement supérieure à la longueur de la carte mère. Quand à la profondeur du boîtier tout dépend de la taille de son alimentation électrique. Aussi, avant d'acheter l'objet de votre convoitise, ouvrez-le, mesurez l'alimentation et rajoutez au moins 25cm entre l'alim et la façade du boîtier. (Fig 1)

Sachez aussi qu'avec un tel montage, il vous faudra confectionner des rallonges pour vos connections, sauf si vous trouvez un boîtier dont l'alim' est en hauteur, auquel cas votre carte mère passera dessous, et vos connections d'origine déboucheront à l'arrière du boîtier.

Mon montage étant du premier type, j'ai pu surélever ma carte mère favorisant ainsi la circulation d'air en dessous sans m'inquiéter des branchements à l'arrière puisque pouvant placer les rallonges où je voulais.

Passons si vous le voulez bien à l'exécution. Les dessins explicatifs se rap-

portent à mon montage et ne pourront peut-être pas être appliqués à tous les cas, mais ils pourront sûrement vous aider. Si toutefois vous étiez confrontés à des problèmes n'oubliez pas qu'Amigazette est là... je me ferais un plaisir de vous aider.

Le support du lecteur de disquettes.

Sa partie haute se visse sur la face avant du boîtier, les deux pieds se verrouillant sur le fond du boîtier. Un des pieds gênant pour l'insertion de la carte mère, je le coupais en partie. Le support restait fixé par 3 points au lieu de quatre. La rigidité était encore bonne. (Fig 2)

Fixation de la carte mère.

Posez la carte au fond du boîtier. A l'aide d'un marqueur, marquez sur le fond du boîtier l'emplacement des trous déjà existant sur la carte ainsi que ceux qui vous maintiendront la carte coté connections. (Fig 3) Enlevez la carte, et percez le fond du boîtier. (Foret 0: 3mm)

Comme entretoises, utilisez des chevilles de maçonnerie. (Fig 4)

Installez la carte mère. Repérez maintenant l'endroit où vous allez fixer votre platine support de disque(s) dur(s). (attention à laisser libre le passage de toutes vos connections) Percez, toujours à 3mm, et présentez la platine. Vérifiez que tous les trous correspondent. (Fig 5)

Maintenant, le plus long reste à faire. Confectionner toutes les rallonges. L'idéal est de posséder un vieil A500 sur lequel vous pourrez récupérer la connectique (je pense en particulier aux prises DB23, introuvables dans le commerce. Toutefois, vous pouvez utiliser des DB25, mais cela vous obligera à modifier aussi les prises de vos éléments externes.

Une astuce (que je trouve GENIALE !) pour gagner de la place au niveau des connections, est d'utiliser de la colle à chaud à la place de l'habillage plastique

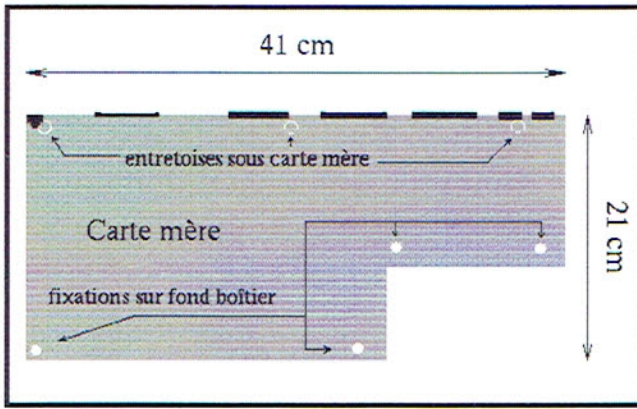


Figure 1

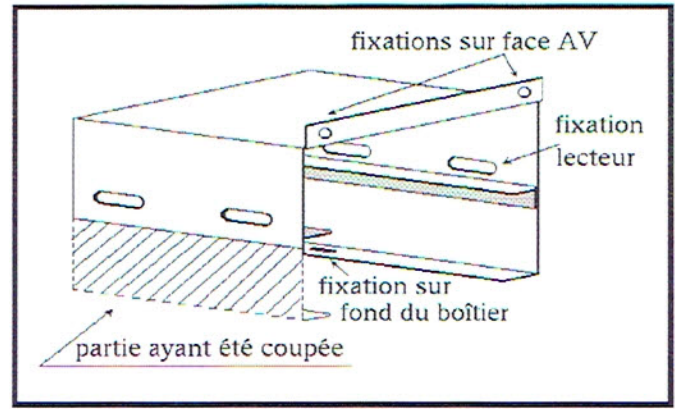


Figure 2

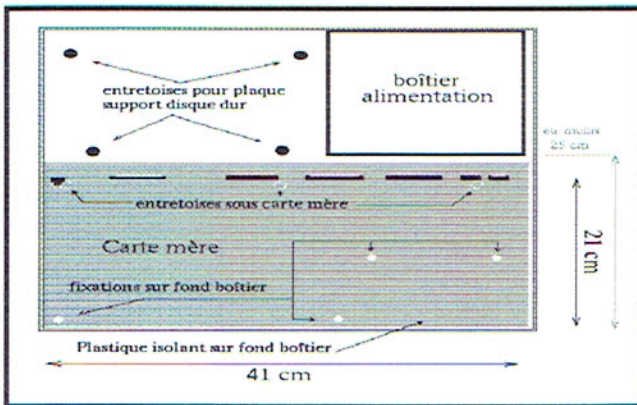


Figure 3

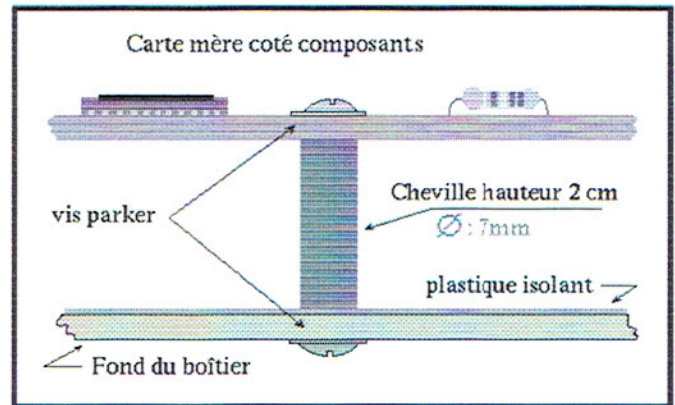


Figure 4

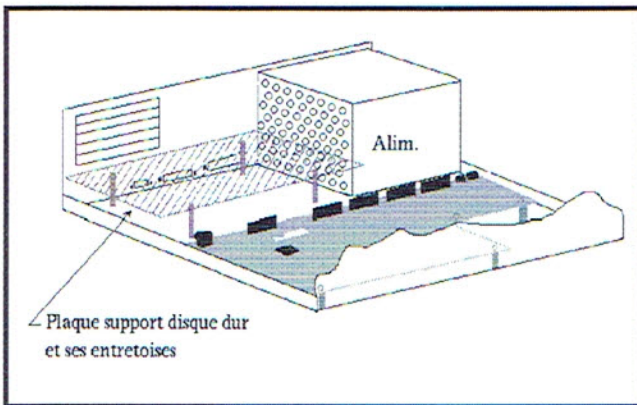


Figure 5

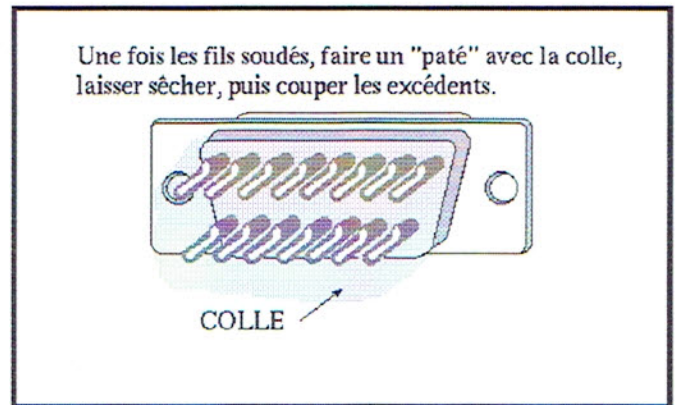


Figure 6

d'origine. (Pistolet à colle, pas du rubson!) Entourez largement les connections, laissez sécher puis coupez l'excédent avec un cutter. (Fig 6)

Pour la fixation des prises à l'arrière du boîtier, servez-vous des trous prédécoupés ainsi que des baies disponibles.

Quand à la prise d'alimentation, 2 solutions: la première est d'utiliser la prise 5 broches du transfo, branchée sur l'alim du desktop, la

deuxième est de dessouder la prise qui est sur la carte mère et de souder directement les fils venant de l'alimentation du desktop.

Voilà pour le montage d'un 1200 en Desktop. Tout le système de branchement fera l'objet d'un autre article, si cela vous intéresse.

PS: Tous mes remerciements à OFS pour le Desktop et à Franck pour son ASTUCE + d'autres petites choses. ;-)

J'ai testé le contrôleur IDE CD1200 Je l'ai adopté

— A600 - A1200

— Alex

Je suis amigaïste depuis quelques années, mais je suis complètement isolé dans ma Normandie, à ce sujet s'il existe dans la région de Dreux des utilisateurs de ce système je serai bien heureux de les rencontrer, on se sent moins seul à plusieurs ;-)

Lors de mon passage à Toulon (je suis originaire de Toulon) en janvier 97, j'ai rencontré Amiga-zette 83. Bien m'en pris, j'ai rencontré là des gens aimables et compétents. Je voulais depuis quelques temps me procurer un lecteur de CD. Devant toutes les propositions commerciales que je voyais dans la presse spécialisée j'étais complètement perdu mais avec l'aide d'AMIGAZette 83 j'ai pu réaliser ce rêve.

Le modèle qui m'a été proposé est un Matsushita 8X modèle CR-583-J. Un lecteur que j'ai trouvé à Toulon chez Micro 2000. C'est un appareil qui est entièrement capoté, d'une belle présentation.

Sur les revues Amiga, (il n'y en a plus beaucoup) j'ai vu une publicité de FDS pour l'installation d'un contrôleur Atapi. La démonstration du CD1200 a été faite sur News de janvier 97. J'ai donc commandé ce matériel pour pouvoir utiliser mon lecteur. Là premier problème (mineur), le délai donné de 5 jours pour la livraison s'est soldé par deux mois et demi d'attente, et par de nombreux appels téléphoniques. Le principal, enfin, est que ce matériel m'ait été livré.

Il se présente sous la forme d'un très joli boîtier gris dans lequel vient se loger le lecteur, d'un boîtier plastique gris qui se branche sur la prise PCMCIA, et d'un câble de liaison entre ces deux boîtiers.

Dans le boîtier recevant le lecteur il y a une alimentation indépendante de l'Amiga, donc aucun branchement d'alimentation sur l'ordinateur, par contre il n'y a pas d'indicateur de mise sous tension, et lors de l'extinction de l'Amiga le lecteur reste alimenté. Pour les bricoleurs, l'installation d'une petite diode (LED) est nécessaire pour indiquer la présence du secteur. L'alimentation électrique du lecteur se fait sans problème, sans risque d'inversion de polarité grâce au détrompeur



L'interface PCMCIA du CD1200

de sens de branchement. On y trouve également deux prises pour utiliser le lecteur CD en lecteur CD audio. Un petit problème sur la prise son analogique, elle peut être mise dans les deux sens. Inversée, l'alimentation du lecteur est coupée, je l'ai donc mise dans le bon sens et je n'ai plus rien touché...

Pour le lancement du contrôleur, une disquette de mise en route est fournie. Le logiciel a tout de suite reconnu mon lecteur et m'a ouvert une fenêtre pour la mise en route de celui-ci, malheureusement tous les boutons sont grisés et ne peuvent pas être utilisés. Caché sous cette fenêtre, une icône Aminet (c'était le CD précédemment introduit dans le lecteur). A partir de cette icône il devient possible d'utiliser le lecteur. A chaque retrait du CD l'icône disparaît, et à la mise en place d'un CD, elle réapparaît, c'est mâtâtique :>)

Une notice bien détaillée est fournie avec ce contrôleur. Pour un utilisateur comme moi elle présente quand même un handicap, elle est en Allemand, langue qui m'est totalement inconnue, et en Anglais, langue dont je ne dispose que de rares rudiments. Une traduction en français serait la bienvenue...

(j'ai bien capté le message... José)

NDLR: Lors de sa visite chez AMIGAZette 83, et après les nombreuses réponses à ses nombreuses questions, il était évident de diriger le choix de notre nouvel ami vers cette extension décrite dans l'A-News n°97 de janvier car si nos 1200 ressemblent plus à des usines à gaz, le côté pratique dans le branchement apporte un plus et évite tous les désagréments des mauvais contacts ou des erreurs de branchements.

La Programmation:

Le parcours du combattant informatique?

1 0
1 0 goto
mov 0

— Cyanure —

Programmeurs, programmeuses, parce-que je crois que chaque amigaïste vient à programmer un jour ou l'autre, et parce-que comme beaucoup je rencontre de réels problèmes (on peut toujours en parler si tu veux ;-)) pour choisir un environnement de développement, mais surtout pour maîtriser les bases de la programmation et pour trouver les informations techniques nécessaires.

En effet, aucune personne s'intéressant à l'informatique ne peut ignorer les notions élémentaires de programmation. Ceci est il me semble encore plus vrai sur Amiga, de par son aspect créatif. Les langages disponibles sur Amiga ont souvent une documentation qui n'est pas didactique mais se présente plutôt comme un catalogue des instructions (Voir celui du Blitz :-). Alors voyons comment trouver du secours pour apprendre sans trop galérer.

La presse:

AmigaNews et Dream, les deux seuls magazines traitants de l'Amiga possèdent des rubriques "programmation" genre pas à pas. C'est bien pour apprendre mais le rythme de parution (mensuel) ne permet pas une progression rapide. Il conviendra juste à ceux qui mettent un mois à taper un listing d'une page ;-)) Alors diversifiez vos sources, et lisez AMIGAZette, vous y trouverez des rubriques du même genre, et plein de choses encore (pub!). La presse est donc un bon complément, mais à quoi?

Les livres:

Il y a belle lurette, et à notre grand malheur, qu'on ne trouve plus de livre pour Amiga en français, sauf les encyclopédies ADFI. Les anglophones riches pourront cependant se rabattre sur les livres de la série "Total Amiga..." ou "Mastering". Pensez aussi aux bouquins traitant de thèmes communs à toutes les machines (traitement d'images, langage C,...). Je me suis par exemple acheté "Le meilleur - Programmation des jeux en 3D" pour 150 F (Ed. Micro Application, qui a lâché l'Amiga). Une bonne partie des 1000 pages est dédiée au Pécé, mais on trouve cependant pleins d'informations utilisables sur Amiga. Savez-vous que les PCistes cherchent pour certaines opérations à convertir le mode planar en leur mode chunky: chacun son problème!

Les clubs, associations, revendeurs:

N'hésitez pas à les contacter si vous avez la chance

d'avoir de telles structures à proximité. Profitez-en. Le papier ne pourra pas les remplacer.

L'Internet:

Il parle anglais et donc les anglophobes ou les anglo-nuls ne pourront y trouver que peu d'aide. Pour les autres, que j'encourage à surfer sur ces flots désespérément lents après 12 h, allez donc visiter le nouveau site d'Amiga Technologies, qui a ouvert un répertoire "developpeur" et où on est censé trouver des informations techniques. Ce n'est pas encore le pied. Je vous propose:

- <http://www.abdn.ac.uk/~u13sac/cados> qui est le site de Cados, projet qui veut donner les moyens de créer des démos facilement. Vous y trouverez des sources assembleurs, des docs, et des liens vers d'autres sites.

- <http://www.intercom.it/~fsoft/ablast.html> où il vous est possible de télécharger des numéros de ce magazine sur la programmation (150 ko chacun en .lzx). Les numéros 5 et 6 sont consultables directement. Sujets abordés: le blitz, le E, l'assembleur, le C mais aussi d'autres rubriques: Lightwave, musique, interviews, comparatif PC-Amiga. Ca paraît assez ardu.

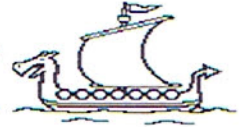
- <http://home.sol.no/svjohan/assem/> où on peut télécharger des fichiers (assembleur, cours, sources, infos techniques, diskmags). On peut aussi poser des questions au moyen de requêtes prévues à cet effet.

- <http://hepo.cc.lut.fi/~pora/code/> qui vous propose là encore des fichiers à charger: texture mapping, 680x0 infos, FAQ, C2P, infos sur le PNG, l'IFFANIM.

Je pense avoir fait le tour. Je voudrais quand même ajouter Aminet à cette liste, ainsi que le CD Developer d'Amiga Technologies. Je ne sais pas ce que vaut ce dernier, mais je vous tiendrai au courant. En fait, je crois que pour programmer sur Amiga, le plus dur est de commencer et d'acquérir les bases, et c'est surtout ce point qui pêche. A mon avis, il manque un bon livre d'apprentissage en français au Blitz, ou à l'assembleur sur Amiga. Ensuite, l'élargissement des domaines d'application ne devrait pas se faire dans la douleur. Il faut maintenant qu'on s'y mette si on veut pondre des merveilles à notre belle machine!

Petite galère devient vite grande...

— José —



Comme je vous l'avais sussuré dans la dernière gazette, je vais vous raconter ma dernière galère qui m'a coûté un disque dur. Paix à son âme!

Mon ordinateur fonctionnait à merveille. Le numéro 18 était imprimé, la vie était belle...et voilà qu'intervient un de nos abonnés dont le 500 ne voulait plus dialoguer avec son disque, suite à une fausse manoeuvre dont je ne m'étendrais pas, car dans cet article c'est de mon ordinateur dont il est question. Essayant par tous les moyens dont je dispose, impossible de relancer le disque dur SCSI du 500. Prenant mille précautions, j'installe ce dernier dans le boîtier externe du lecteur Syquest branché sur le 500 de mon fiston, le disque est reconnu, formaté et installé, mais toujours pas reconnu par son ordinateur.

- c'est bon, vous arrivez à suivre - On continu.

Dernier essai à effectuer, le formater avec la carte SCSI du 2000. C'est à partir de ce moment que mes ennuis commencèrent. Le disque dur branché seul, c'est reconnu, mais en parallèle avec mon disque de 525Mo SCSI2 début de ma galère. Démarrage de l'ordinateur - c'est le noir! La sueur commence à perler - le disque ne cause plus, ou plutôt. Erreur de câblage ou incompatibilité avec un disque SCSI 1 !!??.

Démonte, remonte, inverse, contrôle les circuits etc... Le 2000 ne faisait que réclamer une disquette, plus de disque. A

force de manipuler fébrilement tout cela c'est l'affichage qui s'y met, l'écran devient inexploitable. La panne est vite trouvée, c'est le circuit Agnus qui n'a pas supporté la mort de mon disque. Heureusement j'ai des pièces de rechange et sur ces "vieux ordinateurs" le dépannage est très facile, pas besoin de fer à souder, les circuits sont sur supports (vive la technologie ancienne!). Je retrouve donc un affichage correct.

Coup de téléphone aux autres membres de l'association pour annoncer la mauvaise nouvelle. Chipset qui disposait alors d'un disque IDE me le prêta et sans tarder celui ci se retrouva dans ma machine. Je branche tout et Paf! fumée et odeur de cramé. Dans ma précipitation j'avais branché l'alimentation à l'envers - 250Mo à la poubelle - Comme il ne pouvait pas supporter (Chipset) de voir son président sans ordinateur et surtout sans travail il m'apporta alors le deuxième 1200 qu'il possédait. Il fallait à tout prix mettre en route le numéro 19.

Après avoir demandé conseil à Jean (MIG Informatique) la seule solution était de trouver un disque dur Fujitsu SCSI cassé mais avec son électronique en état. L'appel est lancé.

Dans le même instant j'ai donc contacté le revendeur qui me l'avait vendu, pour ne pas le citer DeltaGraph'X. Le courrier expliquait clairement le problème, surtout par rapport à AMIGAZette dont les archives sont toujours sur le disque, mais irrécupérables pour l'instant (j'ai toujours espoir). La réponse ne se fit pas attendre, je pu donc relire ma lettre car la réponse était écrite au bas de la page (il restait encore un peu de place) et disait que j'aurais dû acheter un ZIP (chez eux, évidemment) pour faire mes sauvegardes avant que le disque ne casse. Dans ce propos il y a toujours quelques chose qui m'échappe, a moins qu'il n'existe un utilitaire qui préviene l'utilisateur du plantage de son disque, allez Mathieu au boulot, un petit coup de blitz anti-plantage et anti-casse (excuse, j'oubliais que tu as planté le tien).



On peut trouver plusieurs morales à cette histoire.

Ne pas bidouiller sur sa machine avec des éléments dont on ne connaît pas le bon fonctionnement.

Ne jamais se précipiter pour installer ou brancher un matériel.

Ne jamais bidouiller quand on a une Gazette à éditer.

Internet Vs Minitel

LA Différence Fondamentale



→ OFS

l'interactivité se fait dans les deux sens.

On nous a demandé plusieurs fois les différences entre le Minitel et Internet. Il en existe de nombreuses, même si, comme on va le voir, certaines prestations proposées par le Net sont accessibles sur Minitel.

Services:

L'Email bien connu sur le Net, et qui est en fait une boîte aux lettres électroniques, est proposée de la même façon sur le Minitel. A l'aide de cette bonne vieille machine, on peut également télécharger des fichiers si on est équipé d'un micro. Mais dans ce cas on sort du principe du Minitel qui se veut télématique: Recherches d'informations, réservations, dialogue.

Internet c'est le Minitel, et bien plus encore. Non seulement vous avez accès au Web, et aux autres services (Irc, Ftp, Newsgroup...) mais votre machine fait partie du réseau, et

Différence fondamentale:

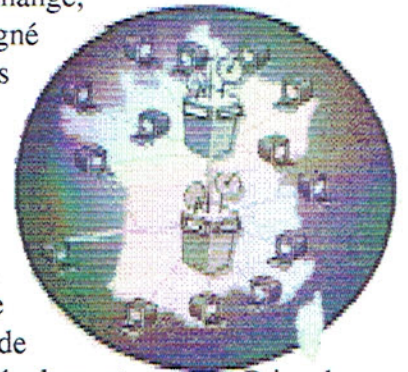
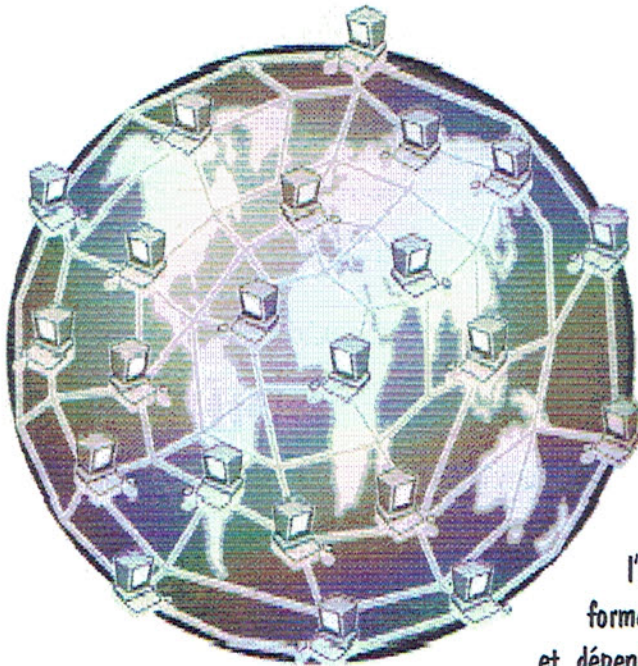
La Différence la plus importante entre le Minitel et Internet, réside dans le fait que le Minitel se contente de brancher des terminaux (Minitel), sur un système centralisé: le Serveur.

Internet, donne lui la possibilité, à l'ordinateur branché de jouer à la fois le rôle du Serveur, et du Terminal. Vous allez pouvoir envoyer et recevoir des informations.

Cette différence est bien montrée sur les illustrations que vous pouvez voir sur cette page. Et la structure du réseau en étoile du Minitel, symbolisée par le schéma ci-dessous, est d'autant plus juste que les premiers minitels recevaient les signaux à 1200bps (bits par seconde), mais ils ne pouvaient envoyer des signaux sur le réseau qu'à 75bps.

Tout cela a bien changé, et le Minitel a gagné en vitesse, mais pas en services.

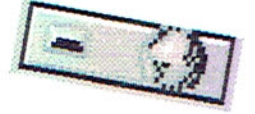
Au jour d'aujourd'hui, son avenir semble bien compromis face à la toute puissance d'Internet. Victime de son succès, il aura également payé le Prix, de ne pas avoir vu son concept évoluer.



A Gauche, le Schéma symbolisant la connection du réseau Internet dans le Monde. Celui-ci montre bien les relations que peuvent entretenir les machines. Ce câblage a la forme d'une toile d'araignée. C'est ce qu'on appelle le World Wide Web. A l'inverse, ci-dessus, le câblage du réseau Transpac (Minitel), en forme de structure en étoile. Le Minitel, ne peut pas devenir Serveur et dépend obligatoirement des unités principales de France Télécom.

HTML --> Troisième

Colore la foule, colore le Wèbe...



—> **OFS** —

Avec ce troisième anniversaire, voilà qu'on en a oublié, l'article sur le langage HTML. On y revient donc aujourd'hui pour parler comme promis dans le Numéro 18, de la mise en couleur du texte. En bonus, nous verrons comment mettre une image de fond sur notre page.

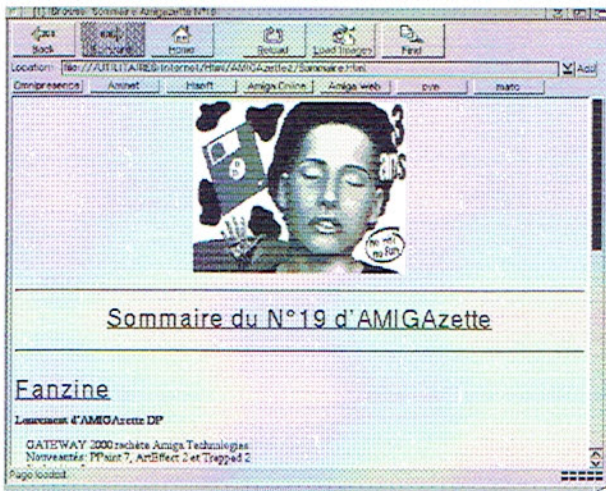
Je vais avoir du mal, à vous montrer les exemples, vu la couleur des photocopies :) Mais avouez quand même que le nouveau format de la Gazette, vous offre la possibilité de lire cet article "bicolore" dans de meilleures conditions, non?

Normalisation:

Vous le savez, le langage HTML possède ses codes, et ses mises à niveau régulière. Aussi, certains codes valables dans le passé, deviennent obsolètes, où sont allégés. Je vais donc me concentrer sur les codes qui fonctionnent.

Image de Fond:

Sur une page Web, nous avons la possibilité de mettre une image de fond, chose impossible sur Amigaguide. L'idéal étant de choisir une image qui se recolle parfaitement comme le papier de la



Retrouvez, à l'aide de notre page Web sur le Net, le sommaire du numéro en cours.

Tapiserie du Salon. Je vous conseille d'utiliser les fonds du Workbench. Puisque celui-ci reprend le principe de la Tapiserie, sur votre écran de travail.

Pour afficher cette image au lancement de votre page, il suffit d'écrire la ligne suivante:

```
< body background=pattern.gif > Où pattern.gif est votre papier peint choisi.
```

Cette commande se place en début de page. Comme ceci:

```
< html>
< body background=pattern.gif>
< title> Ici le Titre de votre page< /title>
```

Suite de la page

```
< /body>
< /html>
```

La Couleur, c'est la vie:

Pour écrire en couleur, il suffit d'encadrer le texte à l'aide des codes de formattage. C'est parti, pour les exemples:

```
< font color=blue> J'écris en Bleu< /font>
< font color=green> J'écris en Vert< /font>
< font color=yellow> J'écris en Jaune< /font>
< font color=red> J'écris en Rouge< /font>
< font color=white> J'écris en Blanc< /font>
< font color=gray> J'écris en Gris < /font>
```

Simple, non? On oublie surtout pas, de mettre le code de fin (), sinon vous allez vous retrouver avec tout votre texte en couleur ;-)

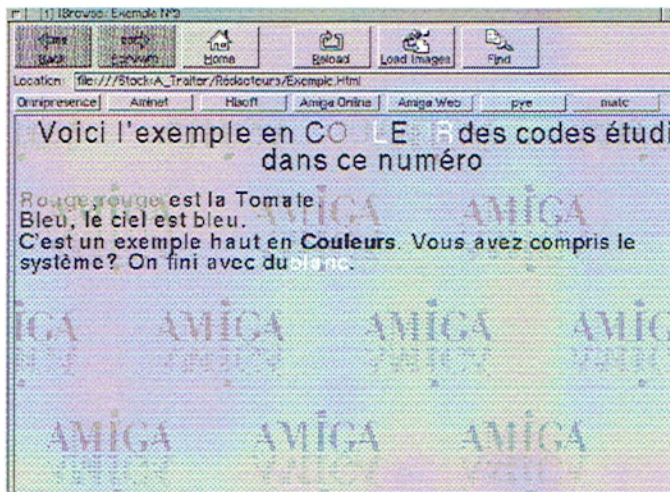
Il est possible qu'il y ait d'autres codes, puisque si on observe bien, le code n'est qu'une traduction du mot Anglais.

Amusez-vous à en chercher d'autres.

Concrètement:

Pour finir, voyons un script HTML complet, avec les exemples de ce numéro + un petit rappel des anciens. Pour le lire, vous aurez besoin d'un Browser. A ce propos, **IBrowse** est disponible en version 1.11, et **Voyager NG**, en version 2.7.

Ci-dessous le **Grab'** du script à Droite ----->



Script:

```
<html>
<body background=FondAmiga.GIF>
<title> Exemple N°3</title>
<center> <h1> Voici l'exemple en <font
color=blue> C</font> <font
color=red> O</font> <font
color=green> U</font> <font
color=yellow> L</font> E<font
color=gray> U</font> <font
color=white> R</font> des codes étudiés dans ce
numéro</h1> </center>
<font color=red> Rouge</font> ,<font
color=red> rouge</font> est la Tomate.<br>
<font color=blue> Bleu</font> , le ciel est <font
color=blue> bleu</font> .<br>
C'est un exemple haut en <b> Couleurs</b> . Vous
avez compris le système? On fini avec du<font
color=white> blanc</font> .

</body>
</html>
```

Remerciements: Georges

DSPP 3.04

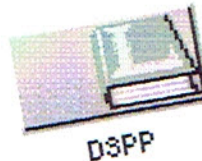
Vous reprendrez bien un Proverbe?

Et si chaque démarrage de votre Amiga était différent? C'est déjà possible à l'aide d'utilitaires qui vous permettent d'avoir une image différente à chaque boot. DSPP vous propose quant à lui, de vous afficher un proverbe de manière aléatoire.

Fonctionnement:

Présenté sous la forme d'une icône, DSPP peut être placé dans le tiroir WBStartup, ou bien être commandé via la Startup-séquence. Lancé ainsi au démarrage, il ouvre une fenêtre Shell dont les dimensions peuvent être réglées, ainsi que le délai d'apparition du Proverbe. Vous pouvez également inclure vos propres proverbes de manière très simple. A noter également la possibilité pour les Internauts de l'interfacer avec AmIrc, afin d'envoyer des proverbes à vos interlocuteurs.

Bref, DSPP est un gadget sympa, qui aurait tendance à vous faire rebooter votre Amiga pour



DSPP



DSPP

voir le prochain Proverbe (Il y en a plus de 2000! soit près de 200Ko).

Distribution:

DSPP est Freeware. Il a été développé conjointement par Thommas Pimmel, et Brice Allenbrand de Ringard' Production. Disponible sur Aminet, il devrait vraisemblablement rejoindre les Disquettes d'AMIGAZette DP, c'est à dire chez nous ;-).

Avant de finir, je ne résiste pas à vous en citer quelques-uns: "Une étiquette ne tient sur une Disquette, que lorsqu'on veut l'enlever", et un qui fera plaisir à notre Chipset national: "Si les PCS avaient des manivelles, les cons auraient des ampoules". Il y a en bien d'autres, mais je vous laisse les découvrir, et pour certains, les méditer.

OFS

Editeur d'interface graphique — AMIGA-PHIL —

La création d'un éditeur d'environnement graphique...

voilà, qui est peu banal, évidemment il faut plus 'd'un Amigazette pour contenir un tel programme en entier, et puis j'ai pas mal de travail sur Pécé avec Vébé, bref, j'espère qu'il me sera possible dans le prochain n° d'Amigazette, d'améliorer ce programme. Mais cela ne vous empêche pas de le continuer, de l'améliorer et de l'optimiser, voilà un tas de choses que je n'ai pas fais, bon j'arrête mes discours, on est pas à la remise des Oscars (ou César... au choix.).

```
Version 1.0 / CIERP Philippe_AMIGAPhil
' Init. de départ
*****
''Ecran de travail
Screen Open 0,640,200,8,$8000
Curs Off : Flash Off : Cls 0
Palette $AAA,$FFF,0,$555,$F00,$F0F,$F,$55AF
WORKSCREEN=0 : Rem Ecran de travail
Reserve Zone 1
'Barre d'outils
Screen Open 7,640,43,8,$8000
Curs Off : Flash Off : Cls 0
Palette $AAA,$FFF,0,$555,$F00,$F0F,$F,$55AF
Screen Display 7,,251,,
Limit Mouse 128,50 To 447,293
_BOX1[1,2,-1,0,0,639,42]
_BOX1[2,1,-1,4,2,457,14]
_BOX1[2,1,-1,464,2,171,14]
_BOX1[2,2,-1,8,4,63,10]
_BOX1[2,1,-1,4,18,120,22]
_BOX1[2,2,-1,468,4,55,10]
_BOX1[2,2,-1,522,4,55,10]
_BOX1[2,2,-1,576,4,55,10]
Ink 2,0 : Text 13,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,10,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 58,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,55,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 473,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,470,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 511,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,507,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 527,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,524,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 565,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,561,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 581,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,578,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 619,12,"* " : _BOX1[1,3,-1,615,5,14,8]
Ink 2,0 : Text 89,12,"Lire" : _BOX1[1,2,-1,74,4,61,10]
Ink 2,0 : Text 147,12,"Sauver" : _BOX1[1,2,-1,139,4,61,10]
Ink 2,0 : Text 207,12,"Effacer" : _BOX1[1,2,-1,204,4,61,10]
Ink 2,0 : Text 271,12,"Nouveau" : _BOX1[1,2,-1,268,4,61,10]
Ink 2,0 : Text 340,12,"Taille" : _BOX1[1,2,-1,332,4,61,10]
Ink 2,0 : Text 401,12,"Déplac." : _BOX1[1,2,-1,396,4,61,10]
Reserve Zone 14 'Réservation des Zones sensibles
Set Zone 1,10,5 To 24,13
Set Zone 2,55,5 To 69,13
Set Zone 3,74,4 To 135,14
Set Zone 4,139,4 To 200,14
Set Zone 5,204,4 To 265,14
Set Zone 6,470,5 To 484,13
Set Zone 7,507,5 To 521,13
Set Zone 8,524,5 To 538,13
Set Zone 9,561,5 To 575,13
Set Zone 10,578,5 To 592,13
Set Zone 11,615,5 To 629,13
Set Zone 12,268,4 To 329,14
Set Zone 13,332,4 To 393,14
Set Zone 14,396,4 To 457,14
Ink 2,0
Text 10,27,"X: 000"
Text 10,36,"Y: 000"
Text 70,27,"W: 000"
Text 70,36,"H: 000"
Text 70,27," EEEEEEEEEEEEEEE"
Screen WORKSCREEN
NB_BOUTON=-1 : Rem Nombre de boutons créés
MX_BOUTON=100 : Rem Maximun de boutons (modifiables...)
SEL_BOUTON=-1 : Rem bouton actuellement actif
'Le type de bouton correspond à:
'BevelBox normal=1
'BevelBox double=2
'BevelBox String=3
TYP_BOUTON=1
Dim BOUT(MX_BOUTON-1,7)
CT=1 : Rem Couleur Bevel top
CB=3 : Rem Couleur Bevel Bottom
CF=0 : Rem Couleur du fond (-1=Fond transparent)
```

```
Screen 7
Ink CT : Bar 487,6 To 503,12
Ink CB : Bar 541,6 To 557,12
Ink CF : Bar 595,6 To 611,12
Global WORKSCREEN,NB_BOUTON,MX_BOUTON,CB,CT,CF
Global BOUT(),SEL_BOUTON
' Boucle principale
*****
Do
'Coords de la souris
X=X Screen(X Mouse)
Y=Y Screen(Y Mouse)
Screen 7
Z=Mouse Zone
'Mise à jour des coords de la souris.
If Scin(X Mouse, Y Mouse)=WORKSCREEN
Screen 7
Ink 1
Text 136,27,"X="+Right$("000"+Str$(X)-" ",3)
Text 136,36,"Y="+Right$("000"+Str$(Y)-" ",3)
Screen WORKSCREEN
End If
'Création d'un bouton.
If Scin(X Mouse, Y Mouse)=WORKSCREEN and Mouse Key=1
CREATE_BOX[NB_BOUTON+1]
End If
'Flèche gauche (sélection Bouton Nb)
If Z=1 and Mouse Key=1
Screen 7 : _BOX1[3,1,-1,10,5,14,8]
SEL_BOUTON=Max(SEL_BOUTON-1,0)
Ink 1,0 : Text 28,12,Right$("000"+Str$(SEL_BOUTON)-" ",3)
Screen WORKSCREEN
DISPLAY
While Mouse Key=1 : Wend
Screen 7 : _BOX1[1,3,-1,10,5,14,8]
End If
'Flèche droite (sélection Bouton Nb)
If Z=2 and Mouse Key=1
Screen 7 : _BOX1[3,1,-1,55,5,14,8]
SEL_BOUTON=Min(SEL_BOUTON+1,NB_BOUTON)
Ink 1,0 : Text 28,12,Right$("000"+Str$(SEL_BOUTON)-" ",3)
Screen WORKSCREEN
DISPLAY
While Mouse Key=1 : Wend
Screen 7 : _BOX1[1,3,-1,55,5,14,8]
End If
'
' Bouton « Lire »
If Z=3 and Mouse Key=1
Screen 7 : _BOX1[2,1,-1,74,4,61,10]
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,2,-1,74,4,61,10]
End If
' Bouton « Sauver »
If Z=4 and Mouse Key=1
Screen 7 : _BOX1[2,1,-1,139,4,61,10]
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,2,-1,139,4,61,10]
End If
' Bouton « Effacer »
If Z=5 and Mouse Key=1
Screen 7 : _BOX1[2,1,-1,204,4,61,10]
KIL_BOUTON
Screen WORKSCREEN
DISPLAY
While Mouse Key=1 : Wend
Screen 7 : _BOX1[1,2,-1,204,4,61,10]
End If
' Dec Couleur 0
If Z=6 and Mouse Key=1
_BOX1[3,1,-1,470,5,14,8]
```



```

Add CT,-1,0 To Screen Colour-1
Ink CT : Bar 487,6 To 503,12
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,3,-1,470,5,14,8]
End If
'Inc Couleur 0
If Z=7 and Mouse Key=1
_BOX1[3,1,-1,507,5,14,8]
Add CT,1,0 To Screen Colour-1
Ink CT : Bar 487,6 To 503,12
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,3,-1,507,5,14,8]
End If

'Dec Couleur 1
If Z=8 and Mouse Key=1
_BOX1[3,1,-1,524,5,14,8]
Add CB,-1,0 To Screen Colour-1
Ink CB : Bar 541,6 To 557,12
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,3,-1,524,5,14,8]
End If

'Inc Couleur 1
If Z=9 and Mouse Key=1
_BOX1[3,1,-1,561,5,14,8]
Add CB,1,0 To Screen Colour-1
Ink CB : Bar 541,6 To 557,12
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,3,-1,561,5,14,8]
End If

'Dec Couleur 2
If Z=10 and Mouse Key=1
_BOX1[3,1,-1,578,5,14,8]
Add CF,-1,0 To Screen Colour-1
Ink CF : Bar 595,6 To 611,12
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,3,-1,578,5,14,8]
End If

'Inc Couleur 2
If Z=11 and Mouse Key=1
_BOX1[3,1,-1,615,5,14,8]
Add CF,1,0 To Screen Colour-1
Ink CF : Bar 595,6 To 611,12
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,3,-1,615,5,14,8]
End If

' Bouton « Nouveau »
If Z=12 and Mouse Key=1
_BOX1[2,-1,1,268,4,61,10]
NOUVEAU
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,2,-1,268,4,61,10]
End If

' Bouton « Taille »
If Z=13 and Mouse Key=1
_BOX1[2,-1,1,332,4,61,10]
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,2,-1,332,4,61,10]
TAILLE
End If

' Bouton « Déplacer »
If Z=14 and Mouse Key=1
_BOX1[2,-1,1,396,4,61,10]
While Mouse Key=1 : Wend
_BOX1[1,2,-1,396,4,61,10]
DEPLACE
End If

Loop
' Les procédures.
*****
Procedure _BOX1[B0,B1,B2,X,Y,W,H]
Add W,X : Add H,Y
If X·W : Swap W,X : End If
If Y·H : Swap H,Y : End If
If B2·-1
Ink B2
Trap Bar X,Y To W,H
End If
Ink B0
If Screen Mode and $8000
Draw X+1,H To X+1,Y
End If
Draw X,H To X,Y
Draw To W,Y
Ink B1
If Screen Mode and $8000
Draw W-1,Y To W-1,H
End If
Draw W,Y To W,H
Draw To X,H
End Proc
Procedure CREATE_BOX[NB]
' Plus de bouton à créer...
If NB·MX_BOUTON : Pop Proc : End If
X0=X Screen(X Mouse)
Y0=Y Screen(Y Mouse)
Screen WORKSCREEN
While Mouse Key=1
X1=X Screen(X Mouse)
Y1=Y Screen(Y Mouse)
'mise à jour des coords de la souris.
Screen 7
Text 94,27,Right$("000"+Str$(X1-X0)-" ",3)
Text 94,36,Right$("000"+Str$(Y1-Y0)-" ",3)
Screen WORKSCREEN
Gr Writing 2
Box X0,Y0 To X1,Y1
Box X0,Y0 To X1,Y1
Gr Writing 1
Wend
If X0·X1 : Swap X0,X1 : End If
If Y0·Y1 : Swap Y0,Y1 : End If
If X0=X1 or Y0=Y1 Then Pop Proc
NB_BOUTON=NB
SEL_BOUTON=NB
Screen 7
Ink 1,0 : Text 28,12,Right$("000"+Str$(SEL_BOUTON)-" ",3)
Text 34,27,Right$("000"+Str$(X0)-" ",3)
Text 34,36,Right$("000"+Str$(Y0)-" ",3)
BOUT(NB,0)=CT
BOUT(NB,1)=CB
BOUT(NB,2)=CF
BOUT(NB,3)=X0
BOUT(NB,4)=Y0
BOUT(NB,5)=X1-X0
BOUT(NB,6)=Y1-Y0
DISPLAY
End Proc
Procedure DISPLAY
Screen WORKSCREEN
Cls 0
For T=0 To NB_BOUTON
BOX1[BOUT(T,0),BOUT(T,1),BOUT(T,2),
BOUT(T,3),BOUT(T,4),BOUT(T,5),BOUT(T,6)]
Next T
SEL_BOUTON
End Proc
Procedure SEL_BOUTON
' Pas de Bouton à sélectionner
If SEL_BOUTON=-1 : Pop Proc : End If
T=SEL_BOUTON
A=BOUT(T,3)
B=BOUT(T,4)
C=BOUT(T,3)+BOUT(T,5)
D=BOUT(T,4)+BOUT(T,6)
Gr Writing 2
Box A-1,B-1 To C+1,D+1
Gr Writing 1
Reserve Zone 1
Set Zone 1,A,B To C,D
DD=Screen
Screen 7
Text 34,27,Right$("000"+Str$(A)-" ",3)
Text 34,36,Right$("000"+Str$(B)-" ",3)
Text 94,27,Right$("000"+Str$(C-A)-" ",3)
Text 94,36,Right$("000"+Str$(D-B)-" ",3)
Screen DD
End Proc
Procedure KIL_BOUTON
' Efface le bouton SEL_BOUTON, et
' décale les boutons suivants
' Pas de Bouton à effacer
If NB_BOUTON=-1 : Pop Proc : End If
For T=SEL_BOUTON To NB_BOUTON-1
BOUT(T,0)=BOUT(T+1,0)
BOUT(T,1)=BOUT(T+1,1)
BOUT(T,2)=BOUT(T+1,2)
BOUT(T,3)=BOUT(T+1,3)
BOUT(T,4)=BOUT(T+1,4)
BOUT(T,5)=BOUT(T+1,5)
BOUT(T,6)=BOUT(T+1,6)
Next T
T=NB_BOUTON
BOUT(T,0)=0
BOUT(T,1)=0
BOUT(T,2)=0
BOUT(T,3)=0
BOUT(T,4)=0
BOUT(T,5)=0
BOUT(T,6)=0
Dec NB_BOUTON
Dec SEL_BOUTON
DISPLAY
End Proc
Procedure NOUVEAU
Screen WORKSCREEN
Cls 0
NB_BOUTON=-1 : ' Nombre de boutons créés
MX_BOUTON=100 : ' Maximum de boutons (modifiables...)
SEL_BOUTON=-1 : ' bouton actuellement actif
TYP_BOUTON=1
CT=1 : Rem Couleur Bevel top
CB=3 : Rem Couleur Bevel Bottom
CF=0 : Rem Couleur du fond (-1=Fond transparent)
For T=0 To MX_BOUTON-1
For F=0 To 7
BOUT(T,F)=0
Next F
Next T
Screen 7
End Proc
Procedure TAILLE
' Pas de Bouton à effacer
If NB_BOUTON=-1 : Pop Proc : End If
Screen WORKSCREEN
T=SEL_BOUTON
A=BOUT(T,3)
B=BOUT(T,4)
C=BOUT(T,5)
D=BOUT(T,6)
Gr Writing 2
Box A-1,B-1 To A+C+1,B+D+1
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
While Mouse Key· 2
X=X Screen(X Mouse)
Y=Y Screen(Y Mouse)
If X·=A-4 and Y·=B-4 and X·=A+4 and Y·=B+4 and Mouse
Key=1
Hide
While Mouse Key=1
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
A1=X Screen(X Mouse)
B1=Y Screen(Y Mouse)
C=C+(A-A1)
A=A1
D=D+(B-B1)
B=B1
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
Wend
Show
End If
If X·=A-4 and Y·=B+D-4 and X·=A+4 and Y·=B+D+4 and Mouse
Key=1
Hide
While Mouse Key=1
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
A1=X Screen(X Mouse)
D1=Y Screen(Y Mouse)
C=C+(A-A1)
A=A1
D=D1-B
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
Wend
Show
End If

```

Suite page 26

La vie avec Scalos

Le Nouveau Workbench est arrivé ?



—> **L'Ours** —

Il y a environ six mois, je recevais un mail de Stefan Sommerfeld, co-auteur de MCP, qui me proposait de participer à la sélection d'une vingtaine de Bêta-testeurs pour un projet qu'il se préparait à lancer. Quelques temps plus tard, un nouveau mail m'annonçait ma sélection parmi plus de deux cent candidatures. C'est pas mon habitude, ça cachait quelque chose. Enfin... Je recevais alors les premières versions d'un outil qui s'avère être aujourd'hui à sa phase de finalisation.

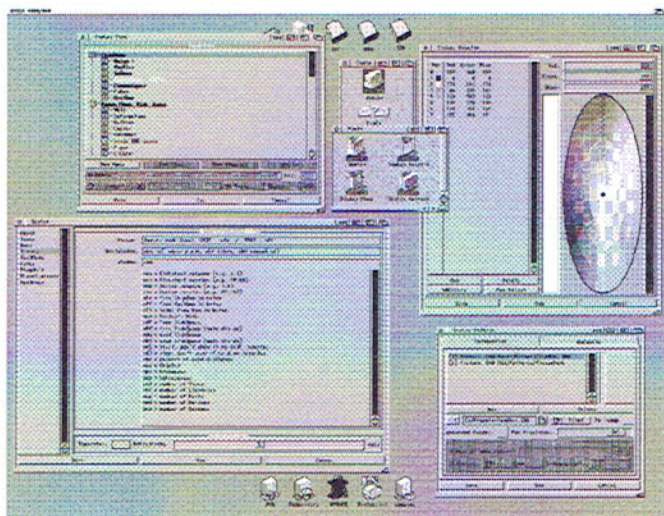
Principales Caractéristiques:

- Le Workbench est enfin **multitâches**. Vous n'êtes plus bloqué par vos actions même lors de copies, d'ouverture de répertoire, n'importe quelle action reste disponible !
- Le déplacement d'icône à la souris est superbe : effet de transparence avec la possibilité de garder le nom du fichier.
- Images de fond de fenêtre et d'écran illimitées ! La palette est entièrement configurable (même sur 16 millions si le coeur vous en dit...).
- Menus entièrement configurables. Chaque entité d'icônes (Volumes, tiroirs, outils...) possède son propre menu Popup configurable (utilisation de la Popup Menu library de Henrik Isaksson).
- Rapide, compatible CyberGraphX et Picasso96 sur 24 Bit.

- Possibilité de faire défiler le contenu des fenêtres avec le bouton du milieu de la souris. Impressionnant !

- Système de Plugins pour étendre les fonctions de Scalos : un des autres avantages par rapport au WB est que Scalos possède une API (pour Application Interface). Cela permet aux programmeurs de fabriquer des outils qui vont interagir directement avec le système. Eric Sauvageau, qui a aussi repris le développement de NewIcons, a commencé à écrire ses propres Plugins. Le plus efficace est sans nul doute le module « open location » : il ouvre une petite GUI ou l'on sélectionne un chemin que le module va ensuite ouvrir pour vous sur le bureau. Finis les interminables double-clics pour accéder au fond d'une arborescence ! Toutes les fonctions qui comportent une GUI (nouveau tiroir, supprimer un fichier, exécuter une commande...) sont externes. Elles sont d'ores et déjà disponibles en version Gadtools, ClassAct et MUI.

Je suis fan. Tous ce que j'espérais depuis trois ans enfin sur mon Miga. j'ai l'impression de vivre un rêve. Surtout que Scalos n'est pas un vulgaire 'patchatoufair' mais un véritable projet d'extension du WB. Si vous désirez vous mettre à la programmation système, il est fourni avec ses autodocs.



Tel Opus 5.x, vous pouvez l'ouvrir en parallèle ou en remplacement au WB. Les préférences du WB sont conservées, il reste facile à installer/désinstaller. Je l'utilise à 100 % depuis sa dernière version, la 0.9 DR4.1. Elle est relativement stable, ce qui reste à finir tient du peaufinage.

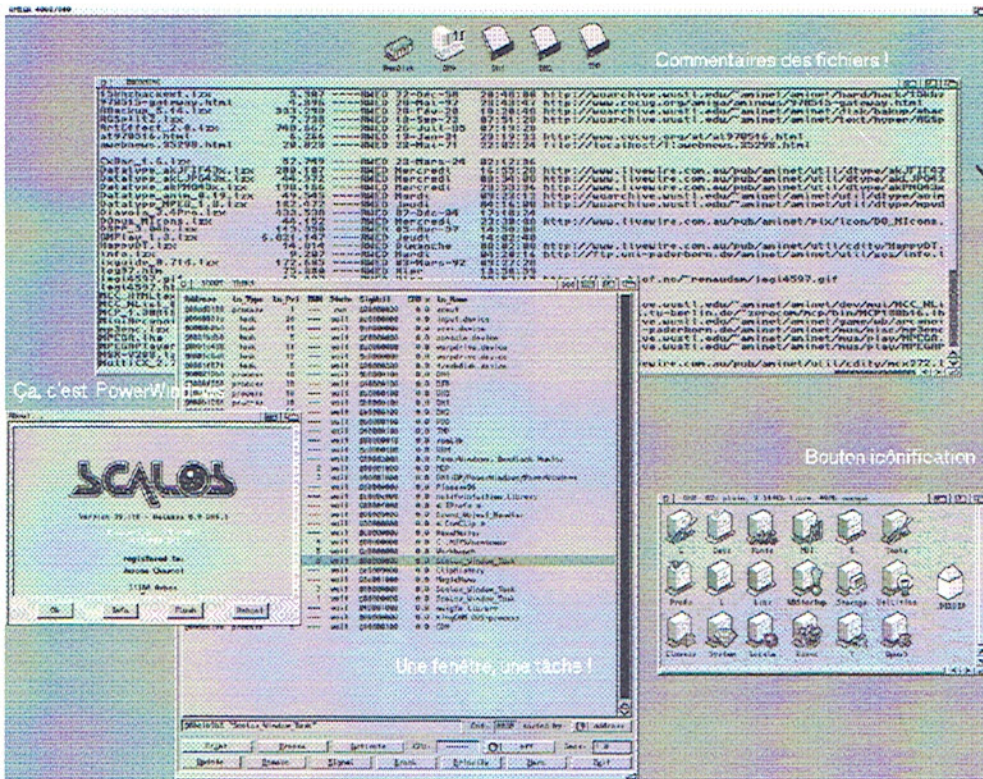
Scalos est Shareware, il vous en coûtera 30 DM ou 20 \$ (un peu plus de 100 balles) et sera **disponible avant juillet**. Cela vaut vraiment le coup, Gateway devrait y zieuter d'un peu plus près.

←-- Les Préférences de Scalos

Plus d'infos sur le Web:

<http://user.cs.tu-berlin.de/~zeroom/aliendesign.html>

Les Créateurs de Scalos



Cette Exagération de l'agrandissement du Grab' vous permettra, je l'espère, d'apprécier les avantages de Scalos ;-)

```

If X = A+C-4 and Y = B+D-4 and X = A+C+4 and Y = B+D+4 and Mouse Key=1
Hide
While Mouse Key=1
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
C1=X Screen(X Mouse)
D1=Y Screen(Y Mouse)
C=C1-A
D=D1-B
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
Wend
Show
End If
If X = A+C-4 and Y = B-4 and X = A+C+4 and Y = B+4 and Mouse Key=1
Hide
While Mouse Key=1
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
C1=X Screen(X Mouse)
B1=Y Screen(Y Mouse)
C=C1-A
D=D+(B-B1)
B=B1
TAILLE_BAR[A,B,C,D]
Wend
Show
End If
Wend
Gr Writing 1
BOUT(T,3)=A
BOUT(T,4)=B
BOUT(T,5)=C
BOUT(T,6)=D
DISPLAY
Screen 7
End Proc
Procedure TAILLE_BAR[A,B,C,D]

```

```

Box A,B To A+C,B+D
Bar A-4,B-4 To A+4,B+4
Bar A-4,B+D-4 To A+4,B+D+4
Bar A+C-4,B+D-4 To A+C+4,B+D+4
Bar A+C-4,B-4 To A+C+4,B+4
End Proc
Procedure DEPLACE
'Pas de Bouton à effacer
If NB_BOUTON=1 : Pop Proc : End If
Screen WORKSCREEN
Hide
T=SEL_BOUTON
A=BOUT(T,3)
B=BOUT(T,4)
C=BOUT(T,5)
D=BOUT(T,6)
While Mouse Key=0 : Wend
X Mouse=X Hard(A)
Y Mouse=Y Hard(B)
Gr Writing 2
While Mouse Key=1
A=X Screen(X Mouse)
B=Y Screen(Y Mouse)
Box A,B To A+C,B+D
Wait Vbl
Box A,B To A+C,B+D
Wend
Gr Writing 1
BOUT(T,3)=A
BOUT(T,4)=B
DISPLAY
Show
Screen 7
End Proc

```

AMOS
Fin du programme.

Jeux:

Un Zeste d'initiation, et un peu de DP.

> **Ludo** —

Le Wormeur doit se réveiller

Worms est devenu un jeu incontournable sur notre plateforme. Un jeu simple qui n'en reste pas moins très fun, et amusant. Mais voyons, dans le cadre de ce numéro "Spécial Création", comment créer ses propres tableaux pour en augmenter la durée de vie.

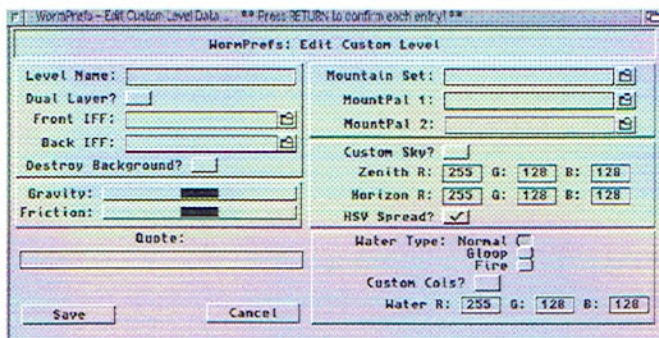
Comment créer ses propres levels?

Rien de plus simple, suivez moi!

Prenez un logiciel de dessin (PPaint ou DPaint), allez dans le répertoire "TW CUSTOMS". C'est le tiroir où se trouvent les niveaux du jeu. Chargez un level, on va prendre "Team 17" en exemple. Une fois l'image chargée, effacez l'ensemble et dessinez votre tableau. Une fois terminé, il vous faudra sauvegarder votre dessin dans le même répertoire "TW CUSTOMS" en nommant votre dessin de cette façon: nom+customs. Attention avant d'effectuer la sauvegarde, vérifiez que vous avez gardé le même format que l'image précédente.

Comment utiliser ses niveaux?

C'est très simple. Commencez un nouveau jeu. Avant que le niveau apparaisse, il y a un écran bleu où se dessine le niveau. Cliquez alors sur le bouton droit de votre souris, et écrivez le nom de votre level (sans le "customs"). Votre tableau apparait. Amusez-vous bien.



L'éditeur de niveaux de Worms DC



Worms DC:

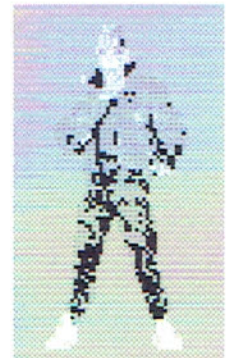
Attention, une nouvelle version de Worms est d'ores et déjà sortie sous le nom de Worms Directors Cut. Elle propose de nouvelles armes, de nouveaux tableaux, ainsi, et là je dis Bravo, un éditeur pour vous permettre de créer facilement vos niveaux persos. Je ne serai trop vous conseiller de vous la procurer.

Worms: Tout Amiga/2mo souhaité/installable sur Disque Dur

Worms Directors Cut: Amiga Aga/2 mo minimum/installable sur Disque Dur

Brain Killer

Et un nouveau jeu 3D mappé sur notre machine! Dire qu'on nous avait dit que c'était infaisable sur Amiga. Brain Killer développé par Titan software reprend le principe doomique qui consiste à détruire tout ce qui passe. Un des points forts de ce jeu, réside dans la digitalisation des ennemis (Comme MK2). Leurs apparitions sont du plus bel effet.



BrainKiller

A noter également une originalité du côté des armes: Grenades, Pieds, Points, Mines, Lance-Flammes. L'arme la plus impressionnante étant sûrement le Lance-Missile. On voit le Missile partir devant soi, tout en tournant sur son axe.

La version démo propose 1 niveau jouable.

Il devrait être bientôt disponible dans sa version finale. Espérons seulement que les textures seront

améliorées. On aimerait aussi, qu'il en soit de même pour la précision des tirs.

Brain Killer: Amiga Aga/2mo de chip+3mo de fast/Disque Dur/68020
Disponible sur Aminet

Genetic species 2

La version démo de Génétic Spécies 2 est proposée depuis peu par Vulcan. A l'origine ce projet doomique (Encore!) avait été pondu par le Groupe de démomakers Ambrosia. Y'a pas à dire, mais ce sont eux qui connaissent le mieux les possibilités de la machine, et donc ce sont eux qui pourront créer les jeux qui méritent de tourner sur Amiga.



Cette version 2 a oublié les armes du vrai Doom. Mieux qu'une copie, une innovation (laser-plasma-minigum-missiles etc..). Un effort tout particulier a été porté sur les effets de lumière (Moins bien que Trapped 2, il faut l'avouer), ainsi que sur la fluidité dans l'espace texturé. Avec une 68030, ça booste, et ça fuse dans les couloirs.....

Pour les petites configs, la possibilité de modifier la taille de la fenêtre n'a pas été oubliée.

La version finale sera disponible uniquement sur CDRom.

Génétic Spécies 2: Amiga Aga /2mo de Chip + 4mo de Fast/Disque Dur
Disponible sur le site de Vulcan:
www.vulcan.co.uk

AMIGAZette DP

Faisons le point



3 nouvelles disquettes pour ce numéro. Nous essayons de centrer nos efforts sur les disquettes qui marchent. Ça commence doucement, mais à priori le principe vous plaît.

Rappel des disquettes disponibles:

D001: Présentation de votre association favorite au format Amigaguide.

D002: Une floppée d'icônes, + l'indispensable éditeur d'icônes Iconian dans sa version 2.98

D003: Une floppée de fichiers midi reprenant des morceaux connus, pour écouter avec GMPlay, ou interpréter sur votre clavier midi.

I001 & I002: Des images au format Jpeg de la série XFiles.

I003 à I006: Des images au format Jpeg de la série Babylon V.

U001 à U005: La trousse de secours de l'amigaïste, adaptée à toutes les versions d'OS.

Nouveautés:

I007 & I008: Des fonds et des brosses au format IFF, pour utiliser avec Scala, ou tout autre logiciel

de titrage.

U008: DSPP présenté dans ce numéro, ainsi que Shining un utilitaire qui vous donnera le Saint du jour, ainsi que le lever et le coucher du soleil à chaque démarrage de votre machine. (Merci aux Ringards)

Rappel:

AMIGAZette DP, c'est aussi la mise sur un site Aminet de vos créations. Petit coucou au passage à Sylvain pour ces progs en Amos, ainsi qu'à Mamain pour ses tableaux wormiques.

N'oubliez pas non plus que nous pouvons remplir les disquettes comme vous le désirez. 40 Millions de site Web, on devrait pouvoir arriver à vous satisfaire ;-)

Renseignements:

04.94.61.14.43
amigazette@toulon.pacwan.net

OFS

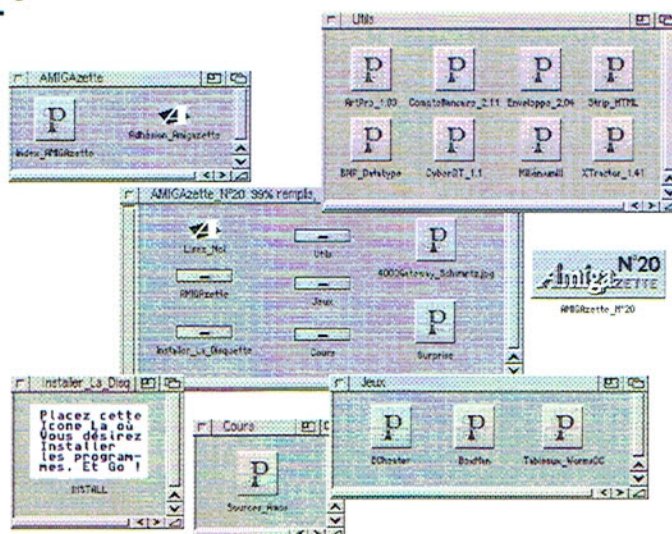
Disquette N°20:

Pour vous Servir...

Déjà 20 numéros, déjà 20 disquettes. De quoi se faire une belle collection d'utilitaires pour votre Miga. Pour cette 20ème du nom, j'attire votre attention sur **ArtPro** qui n'est pas sans rappeler le fameux ADPro commercial.

Notez que l'Index d'AMIGAZette est compressé à partir de ce numéro, et accessible par la même méthode que les autres programmes.

A ce propos, on attend vos oeuvres, n'hésitez pas, créez...



Au Sommaire de cette Disquette

UTILS

ArtPro 1.03 Excellent programme DP de retouche d'images (OS 2.04 & 68020 minimum)

CyberOT 1.1: Player d'animations Quicktime avec option "Direct To Disk" (OS 3.0, 68020 & Aga Ou Cybergraph'X).

Compte Bancaire 2.11: Gérez vos comptes grâce à cet utilitaire adapté au système Français (OS 2.04, Mui 3.5 & 68020). Merci à Klax.

XTractor 1.41: Petit utilitaire de décompression (OS 2.04 minimum).

Datatype BMP: Dernière version de ce datatype (OS 3.0 minimum).

Enveloppe 2.04: Programme d'impression d'enveloppes. (OS 2.04 minimum, Nécessite une Imprimante de la marque Hewlett Packard).

Strip HTML: Permet de convertir les fichiers HTML au format Ascii (OS 2.04 minimum).

Millénium III: Décompte horaire jusqu'à l'an 2000 (OS 2.04 minimum).

JEUX

BCheater: Trichez à Breathless (Bèn, faut avoir Breathless ;-).

BoxMan: Petit jeu de réflexion sous Workbench (OS 2.04 minimum).

Tableaux WormsDC: De nouveaux tableaux pour l'excellent WormsDC (Bèn, faut avoir WormsDC ;-). Merci à Benjamin Grillierre

COURS

Sources Amos: Les sources habituelles de votre rubrique Amos.

BONUS

4000Gateway_Schwartz.JPG: Le rachat vu par Eric Schwartz. Image au format JPEG vue dans AMIGAZette_N°19 (Viewer requis).

Surprise: En guise de surprise, une image qui prouve qu'AMIGAZette se met à la page (Viewer requis). Merci à Chipset.

La page C.A.P.A. d'AMIGAzette

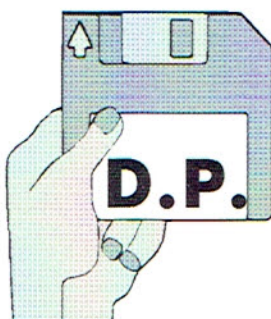
(Commande **A**dhésion **P**etites **A**nnonces)

A VENDRE
 A2000B - 3Mo - 2 lecteurs 3 1/2
 1 lecteur 5 1/4 - carte PC-MS DOS
 DD 20 Mo
 carte quadram + moniteur 15"
 1 moniteur M38 - 1 moniteur 1084S
 1 tablette graphique
 imprimante Star LC10 couleur
 Logiciel compta - DPaint + autres logiciels
Prix : 5000 Frs l'ensemble ou séparément.

Genlock MAGNI (acheté 19000Frs)
 Prix : 5000Frs
 Mr René Quintana
 04 94 08 54 86 (soir)

A VENDRE
 A2000B ECS + A2620 (14Mhz)
 6 MO Fast - DD 1 Giga SCSI
 Carte controleur SCSI GVP
 Lecteur CD ROM X4 SCSI
 Prix à débattre
 P.Cierp: 04 94 86 51 28

Vous avez quelque chose à vendre
 ou alors vous recherchez le composant, le
 périphérique ou l'ordinateur de vos rêves,
 contactez nous, peut-être pouvons nous
 vous aider.



AMIGAzette DP

9 rue Ste Elisabeth
 83200 Toulon
 04 94 24 59 64
 04 94 61 14 43

**Déjà quelques titres pour
compléter votre collection**

- D001 Présentation A83
- D002 Icônes (Icônes + Iconian 2.98)
- D003 Fichiers Midi
- I001 - I002 Images X-Files
- I003 à I006 Images Babylon 5
- I007 Images-Fonds pour Scala
- I008 Images-Fonds et brosses pour Scala
- U001 Réparation (Réorg et Disksalv)
- U002 Réparation Boot 1.3
- U003 Réparation Boot 2.1 (compatible3.0)
- U004 Réparation/Parnet 1.3
- U005 Réparation/Parnet 2.1(compatible3.0)

D= Divers
 I = Images
 U= Utilitaires
 M= Modules

Une disquette : 10frs
 10 disquettes : 90frs

Abonnement AMIGAzette

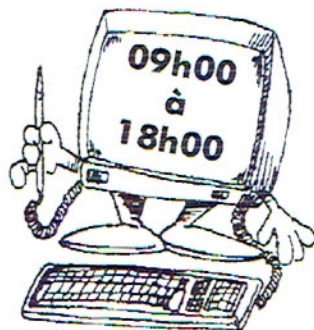
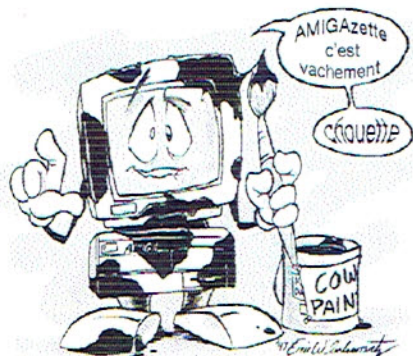
Fanzine	Disquette
15F / 2 mois (1 fanzine)	8F / 2 mois (1 disquette)
90F / an (6 fanzines)	48F / an (6 disquettes)
138 F / an (6 fanzines + 6 disquettes)	

AMIGAzette 83 vous propose 5 solutions,
 le fanzine et/ou la disquette,
 individuellement ou en abonnement annuel.
 Les frais d'envoi sont compris.
 Paiement par chèque à l'ordre
 d'AMIGAzette 83



9, rue Ste Elisabeth
 83200 Toulon
 04 94 24 59 64

CYBER



NET

DIMANCHE 22 JUIN

Maison de quartier du Pont du Las (derrière la poste)
56 rue Félix Mayol - 83200 - Toulon

UNE JOURNEE INFORMATIQUE
INTERNET-MULTIMEDIA-VIDEO-PAO
GRAPHISME-EMULATION-JEUX.....

ORGANISEE PAR L'ASSOCIATION

Amiga 83
zette

LE FANZINE DE L'AMIGA

AVEC L'AIMABLE PARTICIPATION DE

France Telecom
PRESENTATION DE WANADOO

M
INFORMATIQUE
G

IN Communication
Formation Multimédia

RICOH
FRANCE

MICRO
2000

vAV
Vidéo

PHOTO-VIDEO
plox
PAS D'INTOX

FutureKids

Nos partenaires pour cette journée exceptionnelle

Renseignements au 04 94 24 59 64