

A *miga*zette

36

<http://altern.org/amigazette83>
email:amigazette83@altern.org

MAGELLAN II, l'autre DOPUS

ANIMATIONS SUR DPAINT

Comment animer le trot d'un cheval

BUREAUTIQUE ET VIDEO

Réalisation d'une jaquette vidéo avec WordWorth

DU NOUVEAU CHEZ AMINO

**AMIGAZETTE 83 FAIT SON WEEK-END INFORMATIQUE
LES 4 ET 5 MARS 2000**

AMIGAZette 83 est une association loi du 1er juillet 1901 à but non lucratif.

AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83.

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

La parution d'AMIGAZette est bimestrielle.

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

Siège social:

AMIGAZette 83
67 rue Messenger
83200 Toulon

Tél: 04 94 89 50 97

N° Siret: 429 065 790 00017

Président: José Grillierre

Trésorier: Hervé Blancho

Conseiller technique et informatique: Philippe Cierp

WebMaster: Philippe Cierp

Adresse électronique

e-mail: amigazette83@altern.org

<http://altern.org/amigazette83>

Logiciels utilisés:

Page Stream 3.3a

PPaint 7.0 - DPaintV

Snap - PDraw3.1

Le matériel utilisé:

A3000T 060/50Mhz

Imprimante BJC-210

et tous les amigas,

ordinateurs et moyens

informatiques des amigaïstes

bénévoles qui ont participé à

ce fanzine.

Tirage photocopies:

Charlemagne Multimédia

Bienvenue dans le futur

Editorial -----> José

d Voici donc ce premier numéro de l'an 2000 et
i malheureusement vous n'y découvrirez que 28 pages. Il
t nous manque effectivement la rubrique Courant Continu,
O Ludo étant actuellement sous les drapeaux. Il fallait aussi
r que ce numéro soit bouclé avant la fin février afin d'avoir
i assez de temps pour préparer notre week-end informatique.
a L'actualité Amiga n'a pas fini de nous étonner car pour ceux
i qui ne le savent pas encore, c'est officiel, Ai ne fabriquera
l pas de nouvelle machine mais passe le relais à de vrais
amigaïstes qui croient en cet OS et dont le seul désir est de
faire revivre l'Amiga. Serait-ce le dernier volet d'une saga.
Affaire à suivre de très près...

Sommaire

SOMMAIRE

- 1 La couv
- 2 L'édito
- 3 Info-Gazette
- 4 La page associative
- 5 Fenêtre sur le présent et le futur
- 6 Magellan II
- 8 Magellan II - Les types de fichiers
- 10 L'art du dessin animé
- 12 AbackUp v5.20
- 14 Un Amiga propre
- 15 Scala: les EX
- 16 WordWorth: Les signets
- 17 WordWorth: réalisez une jaquette
- 18 La rubrique fanzine d'Amimag
- 19 FileMaster 1.2
- 20 WBTidy - WhichAmiga
- 21 XOPA
- 22 StripHTML
- 23 DPU (Disk Peek and Update)
- 24 Locate v3.1
- 25 UnTAR v1.1
- 26 Est ce bien une galère?
- 27 La disquette 36
- 28 La page CAPA

GAZETTE-INFO-GAZETTE

Lettre d'Amino Development Corporation

3 janvier 2000

traduit par José

Salut et bienvenue en l'an 2000;

Je veux d'abord mettre les choses au point lorsque nous avons dit que Gateway avait fait l'acquisition de l'Amiga à cause des brevets et cela sans avoir aucune connaissance sur le fondement de l'Amiga ou de ses gens:

Gateway achète l'Amiga pour ses brevets et licences, nous achetons l'Amiga pour les amigaïstes.

Les personnes agissant en arrière plan, développement, créations, achats et la continuité de croire en l'Amiga n'ont jamais contribué au rachat par Gateway. Nous reconnaissons ceci, et c'est grâce à vous, et de ce que vous continuez à accomplir avec l'Amiga que nous avons acheté la société.

Je veux être sûr que chacun sache et comprenne, vous les vrais amigafans.

Voici ce que Gateway a acquis:

1. Tous logos et marques de fabrication etc...
 2. Tout l'inventaire existant d'Amiga International
 3. Toute licence existante
 4. License de tous brevets Amiga (Gateway est toujours propriétaire des brevets, mais nous avons l'autorisation de les utiliser)
 5. Tous les sites web et noms de domaines enregistrés
 6. L'OS Amiga et tout ce qui est associé à l'OS
 7. L'opération Amiga tel qu'elle existe aujourd'hui.
- Les détails spécifiques sur le système de développement, les partenaires de l'OS et le début du développement seront dévoilés dans les semaines à venir.

Nous ferons une annonce le 8 janvier 2000 avec un de nos partenaires au CES à Las Vegas, et plus de détails suivront cette annonce.

Fleecy, moi même, Petro et le reste de l'équipe ne vont pas faire de promesses et créer des présentations et démos. Nous allons apporter des produits, des services, et le reste du monde saura ce que vous avez déjà connu.

Nous changerons officiellement le nom de "Amino Development Corporation" en "Amiga Corporation" cette semaine, et nous le ferons savoir aussitôt l'officialisation.

Je veux vous remercier, tous pour votre soutien continu. Nous ferons de l'Amiga ce qu'il aurait dû être, et d'une manière plus importante ce qu'il sera.

Gardez la foi!

Signé: Bill McEwen President/CEO
Amino Development Corporation

O
L
I
G
A
M
I
A
N
O
S
E
T
N
O
S
T
R
E
S
A
M
I
G
A
F
A
N
S



Wouah! de la vraie couleur sur la couverture, dommage qu'AMIGAZette soit en noir et blanc et ne puisse pas vous faire profiter d'un scan car ce serait du gachis et il vaut mieux juger par soit même. Les p'tits gars de la Drome font toujours de mieux en mieux et en plus de cette belle couv le contenu est très complet et apporte à domicile une foulitude d'informations. En évolution permanente, même les pseudos changent et «Meuh!» devient Amig'Alex. Le Logo subit aussi quelques métamorphoses et la dernière de couv qui a aussi subit une colorisation nous donne une météo Boing pour le beau temps et des fenêtres volantes pour la pluie et en pièce jointe un cadeau sous la forme de 2 pages A4 avec lequel vous pourrez habiller Petro.

Et au sommaire, une série d'infos très fournies, des présentations de jeux (Heretic, Payback, Goal2000, The last patriot...), un soupçon de vidéo, le test du très célèbre 3.5, une rubrique fanzine (qui parle d'Amigazette et des autres), du hard ware, programmation, Test de Eat The Whistle, une rubrique associative et des tests de programmes du DP et plein d'autres choses à découvrir, et tout cela dans un ton qui déridera les plus tristes.

Mais Triple A c'est aussi une association (comme nous) qui propose toutes sortes de choses, en autres des rabais sur tout ce que propose l'association, des remises chez certains distributeurs français de produits Amiga :

ex: 10 % chez SERELE pour tout achat de matériel
mais pour avoir tout cela il faut être adhérent chez Triple A, une cotisation de 120Fr qui vous donnera le droit de recevoir gratuitement Boing Attack chez vous.

Association Triple A
Lot. Les Aurores
26800 Portes Lès Valence

AMI PARTY #3

Nos amigarsfans de TRIPLE A nous informe que la troisième AMIPARTY s'est très bien déroulée, ayant fait le déplacement jusqu'en Moselle, vous saurez tout sur l'AmiParty#3 dans un prochain Boing Attack.

Grand concours: Jeux du Siècle sur Amiga
voir page 5

La page associative d'Amiga 83 zette

**Le mot
du Président...**

Association Informatique Loi 1901

Nous voici donc dans le futur avec de nouvelles annonces de changements, avec la naissance imminente d'Amiga Corporation. Mais quand s'arrêteront-ils de vendre et d'acheter et penser à poser les valises de l'Amiga. Espérons seulement que ce soit la bonne page qui se tourne pour l'Amiga et que ces nouveaux dirigeants relancent tout ce système vers une issue plus stable et surtout plus concrète. On ne veut plus de virtuel mais que du réel.

Et pour en venir à la réalité, AMIGAZette 83 organise sa réunion annuelle informatique avec ce nouveau Week-End Informatique 2000. Pourquoi avoir choisi un nom simple. Ce n'est pas un salon commercial mais une manifestation pour montrer l'informatique alternative, car en plus de vrais Amigas il y aura aussi de l'émulation et la participation du ComTOS, le club Atari du Var qui a répondu à notre invitation. Donc beaucoup de travail en ce moment entre la mise en page de ce numéro 36 et la préparation de notre week-End Informatique 2000. Et oui il fallait bien que ce chiffre mystique soit une fois de plus utilisé, et puis le prochain s'appellera peut-être: «2001 l'odyssée de l'Amigazette»

Rendez vous dans le numéro 37 pour le compte rendu de cette manifestation.

Les manifestations Amiga se multiplient de plus en plus dans l'hexagone et c'est peut-être un des meilleurs moyens de maintenir une solidarité qui est la survie (pour l'instant) de l'Amiga.

En feuilletant un mag PC (il faut bien s'informer!) j'ai recherché comment les 275 pages en couleurs ne pouvaient être vendues que 25Fr. Ma recherche aboutit rapidement en trouvant la page qui listait les 100 annonceurs qui comblent 106 pages du mag. On comprend mieux le prix. Là où je veux en venir est à propos de la presse Amiga, si on prend ANEWS on constate vite que le nombre d'annonceurs ne peut pas contribuer à faire baisser le prix de vente (et augmenter le nombre de lecteurs). En tenant compte que l'Amiga peut accepter et utiliser toutes sortes de composants du monde PC ou Mac, ne pourrait-on pas inclure (ou accepter) des annonceurs compréhensifs qui pourraient faire leurs promos sur les produits compatibles. Les revendeurs Amiga vendent bien du PC pour faire vivre l'Amiga, pourquoi pas les mags... ;-)

Projets futurs:

- création d'un CDROM spécial inter-association accord déjà pris avec Triple A proposition faite à Amimag
mode de conception et de distribution à l'étude
- ravalement complet du site de l'association
un site internet ne doit pas resté statique et nous n'échappons pas à cette règle. Nous allons essayer de le rendre plus attractif et coloré tout en restant pratique. Les différents changements d'adresse ont été nécessaires afin de trouver un hébergement chez le meilleur.

Où sont nos adhérents?

plusieurs d'entre nous peuvent se trouver dans la même ville mais les code postaux n'ont été inscrits qu'une fois

07300 TOURNON/RHONE	44300 NANTES
07700 ST REMEZE	45480 St PERAVY EPREUX
12100 MILLAU	54190 VILLERUPT
13090 AIX EN PROVENCE	57100 THIONVILLE
13870 ROGNONAS	60150 LONGUEIL ANNEL
22490 TREMEREUC	66120 FONT ROMEU ODEILLO VIA
24750 CHAMPCEVINEL	73000 CHAMBERY LE HAUT
26260 CLERIEUX	73100 AIX LES BAINS
26800 Portes les Valences	76600 LE HAVRE
27570 LES BRULES D'ACON	78711 MANTES LA VILLE
27600 GAILLON	81000 ALBI
28700 BEVILLE LE COMTE	82800 VAISSAC
29200 BREST	83000 TOULON
30100 ALES	83100 TOULON
30140 CORBES	83130 LA GARDE
30210 ST BONNET DU GARD	83136 GAREOULT
30800 ST GILLES	83170 BRIGNOLES
31400 TOULOUSE	83200 TOULON
31700 BLAGNAC	83220 LE PRADET
35170 BRUZ	83390 CUERS
35200 RENNES	83500 LA SEYNE SUR MER
38400 SAINT MARTIN D'HERES	85300 CHALLANS
42230 ROCHE LA MOLIERE	86130 JAUNAY CLAN
42600 SAVIGNEUX	95680 MONTLIGNON
43700 CHASPINHAC	97490 Ste CLOTILDE - La Réunion
44100 NANTES	

Pensez à compléter votre collection de CDROM
avec le CD AMIGAZETTE_1

L'AGENDA

- Week-End Informatique 2000 les 4/5 mars
- AMIGAZette 83 fêtera ses 6 ans au n°37
- Très bientôt ravalement du site d'AMIGAZette 83

Fenêtre sur le présent et le futur...

par José

Nous voici bel et bien propulsé dans le futur, et chose curieuse nous y voyons déjà quelques prémices de changements, Gateway nous a bien laissé tombé et l'AMIGA est repris par des gens bien sympathiques qui fondent leur société pour devenir Amiga Corporation. Le futur de notre ordinateur bien aimé est dans les mains de personnes qui pensent enfin Amiga, du moins nous espérons que leurs idées seront bien perçues et qu'ils arriveront à atteindre leur but. Comment peut-on espérer à présent l'évolution pour l'Amiga. Je pense qu'il faut tout mettre en oeuvre et arriver à proposer des solutions d'évolution pour tous ceux qui attendent un renouveau et empêcher ainsi qu'il ne sombre dans un univers obscur. Il faut qu'il y ait une certaine compréhension de tous les acteurs de la scène Amiga et arrêter (momentanément) d'essayer de faire considérer l'Amiga comme un objet de luxe, c'est à dire très cher. Pour qu'un marché soit viable il faut quelque fois faire quelques sacrifices en prévision d'une relance et seulement ensuite commencer à penser à faire du bénéfice. Faire du

bénéfice actuellement sur l'Amiga est une utopie, il faut faire comme les américains, voir à longue échéance avec des études de marché très poussées.

Je vais reprendre une idée d'AmigaPhil qui m'a toujours dit qu'il fallait faire de l'Amiga une machine qui pourrait accepter sans bidouille toutes sortes de périphériques des autres mondes comme les cartes son, les cartes vidéo etc... Prenez une carte vidéo PC qui coûte aux alentours de 400Fr (pour la moins chère), pour avoir un équivalent sur Amiga il faut compter au moins 5 fois plus selon le modèle.

J'imagine assez bien une carte d'extension se mettant sur un port Amiga existant et qui pourrait accepter ce genre de produit. Ce serait une révolution d'avoir à la fois l'agilité de l'OS Amiga évoluant avec tout ce qui rend le PC plus attrayant (son, image, mémoire, nouvelles connectiques etc...) ce qui serait l'inverse d'une émulation Amiga sur PC. Un tel produit permettrait d'une part de permettre aux amigaïstes actuels de continuer à faire évoluer leur machine raisonnablement et

aussi aller vers l'avant en amenant petit à petit un nouveau concept qui pourrait aboutir à un nouvel Amiga plus moderne. Et avec l'économie réalisée sur le hardware (par les utilisateurs), le software se vendrait mieux.

Ce serait peut-être intéressant de rassembler toutes les idées comme celles-ci et d'en faire part à ceux qui pourraient les concrétiser.

Avec le dernier salon de Cologne (voir ANEWS n°3) on se rend compte que tous les développeurs de produits Amiga cherchent des issues pour faire vivre l'Amiga aussi longtemps que possible, en s'inspirant quelque fois de l'actualité comme ces tours toutes en couleurs. On y parle de carte supportant le PCI, la SD RAM, mais surtout de PPC qui, pour l'instant, reste la seule alternative pour maintenir l'Amiga à un niveau de puissance satisfaisant.

L'avenir est en marche...

Correspondants Région SAVOIE:

Michel MASSOT

45 rue du BUGEY

73000 - CHAMBERY LE HAUT

Tél: 06 15 60 13 27

e-mail: michel.massot@fnac.net

alias SAVOYMAN sur IRC

INTERNET et AMIGAZette 83 @

De nombreux sites Amiga existent sur Internet et les plus intéressants sont ceux qui apportent toutes sortes d'infos utiles sans avoir à parcourir toutes les mailles d'internet. AMIGA IMPACT est très sympa et mérite de faire partie de vos adresses préférées. Sur ce site vous trouverez toutes sortes d'infos, des tests de jeux ou programmes, banc d'essai, comment installer des cartes et l'agenda des principales activités Amiga dans le monde.

<http://www.amigaimpact.com>

scampan@amigaimpact.com

Surveillez de près notre site, il devrait bientôt changer de look, n'hésitez pas à nous donner vos avis et surtout si des éléments ne conviennent pas selon votre configuration. Il a été essayé sur un 3000 (ECS) avec 060/50Mhz en 16 couleurs. Dans cette config le site en version beta passe moyennement mais exploitable et donne une bonne idée de ce qu'il sera en version terminée.

Avez vous bien noté nos nouvelles adresses internet:

e-mail: amigazette83@altern.org

<http://altern.org.amigazette83>

L'équipe d'OBLIGEMENT nous informe qu'un concours est organisé:

*«Jeux du siècle sur Amiga»
et invitent tous les amigaïstes à leur faire parvenir la liste des 10 meilleurs jeux Amiga de tous les temps. Plus il y aura de listes plus le classement final sera intéressant.*

Adresse:

OBLIGEMENT

David BRUNET

16 rue sur le val

21121 Fontaine les Dijons

e-mail: daffi@club-internet.fr

MAGELLAN II

L'AUTRE DOPUS

MAGELLAN II ou l'autre façon de gérer son WorkBench...

avec l'aimable autorisation du Cap'tain Blood pour diffuser cet article

> D'abord, un petit tour dans le passé.

La gestion des fichiers à partir du WokBench 2.1 est largement facilitée. Mais pas encore complète. Il y a des petits programmes de compensation tels que BROWSER, DirWork et DOPUS 4.11. Très pratiques, complets et permettant d'être configurés de tous les côtés. Ces programmes sont tous lancés en arrière plan du Workbench. (Vive le multitâche!!!)

Les créateurs de Dopus ont eu la merveilleuse idée de remplacer l'interface (uniquement l'interface) de notre bon vieux WorkBench. Il en est résulté Dopus 5.11, puis Magellan II et toutes les mises à jours pour l'améliorer.

> Conditions...

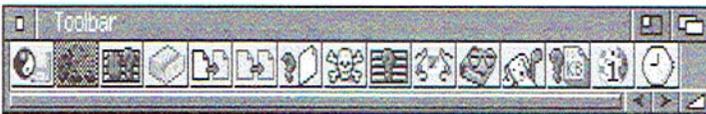
Pour pouvoir utiliser Magellan en remplacement du WorkBench, il vous faut un affichage supérieur à 640*256. Non pas que cela ne fonctionnera pas, mais l'utilisation est bien moins pratique qu'avec Dopus 4. À moins de le configurer comme Dopus4, il y a même une options permettant de récupérer les anciens réglages de Dopus4.xx.

> Petit conseil:

Si vous installez Magellan II, ne touchez pas trop à votre configuration WorkBench. Dès que vous ne vous en sortirez plus, allez dans le répertoire de Magellan (Sys:Opus5/), et relancez l'icône d'installation de Dopus5, il vous demandera ce que vous voulez faire. Sélectionnez 'change Dopus Startup Options'. À la prochaine fenêtre, choisissez 'Do not start Directory Opus on boot' et finissez l'installation. Redémarrez votre Amiga, et vous vous retrouverez avec votre ancienne configuration.

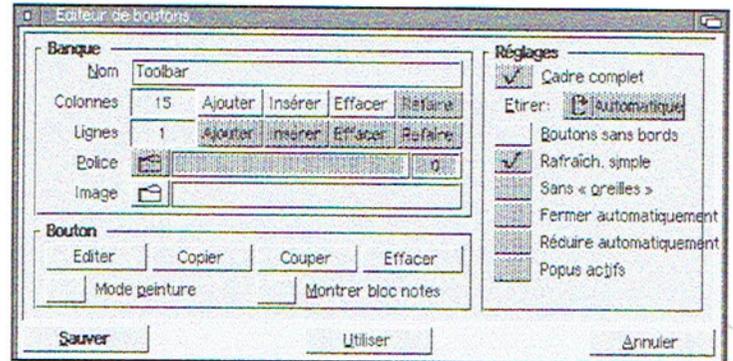
Première leçon:

La configuration des boutons des listeurs
Lorsque vous ouvrez un disque ou un répertoire, vous avez le choix entre la version icônes ou liste de la fenêtre. Dans le dernier cas, vous aurez, en haut de la fenêtre, un barre d'icône que vous pouvez totalement configurer. Pour cela, allez dans le menu 'Listeurs' et sélectionnez 'Éditer la barre d'outils...'

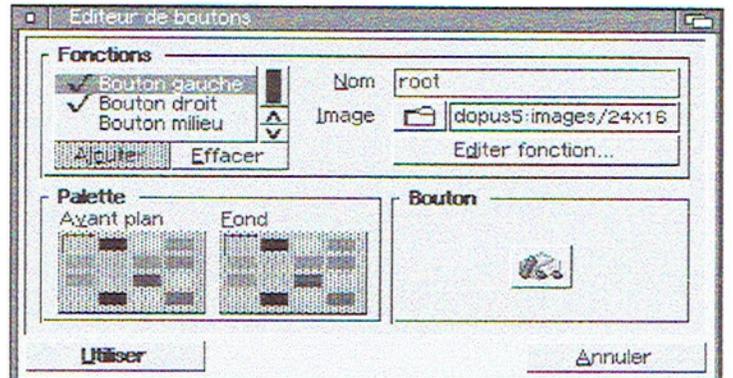


Une fenêtre de configuration de boutons apparaîtra, ainsi qu'une fenêtre présentant les boutons de la barre d'outil.

Cliquez sur un bouton pour le sélectionner. Éditez le avec le bouton 'Éditer' de la fenêtre de configuration.



Vous verrez dans cette nouvelle fenêtre plein de moyens pour configurer comme vous le voudrez les boutons de la barre d'outils.

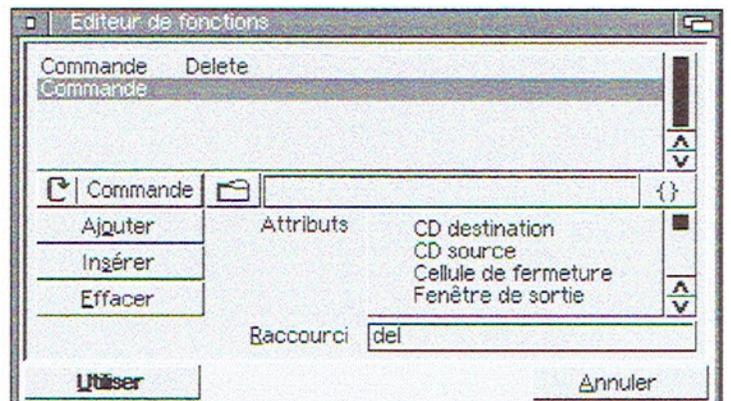


Vous aurez remarqué que ma barre d'outils est en NewIcons. Vous trouverez des packs d'images et d'icônes sur Aminet. En général, il suffit de copier le contenu de l'archive à la place du répertoire 'Images' dans 'Sys:Opus5/'. Par sécurité, et au cas ou cela ne vous plaise pas, faites une copie du répertoire original. Pour changer individuellement cette image, il vous suffit de cliquer sur le bouton représentant un répertoire (il y a écrit 'Image' devant). Attention à la taille de l'image, elles ne sont pas toutes compatibles. Cliquez maintenant sur 'Éditer fonction'.

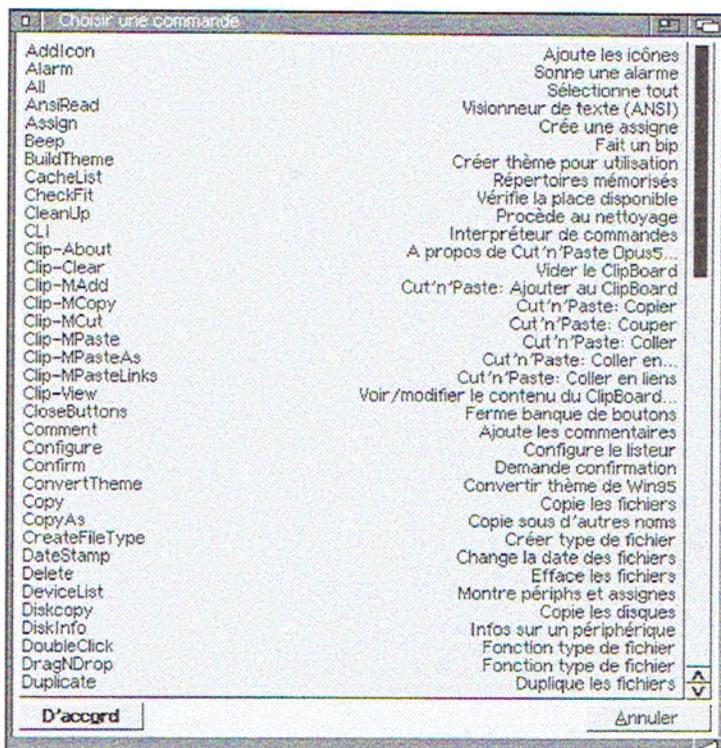
Vous DEVEZ, dans cette fenêtre, indiquer ce que ce bouton doit exécuter. Que cela soit un Arexx, une commande AmigaDOS ou une commande interne de Magellan. Nous allons les passer en revue.

Commande interne à Magellan II:

En cliquant sur le bouton de requête de fichier,



Magellan vous affichera la listes des commandes internes que vous pouvez utiliser.



Derrière chaque commande, vous trouverez sa description. Je sais, je n'ai pas tout traduit. (Je ne peux pas tout faire non plus...).

Nous allons prendre en exemple la création d'un bouton graphique. La procédure est la même que pour la barre d'outil et les boutons textuels. Allez dans le menu 'Boutons' puis 'Nouveau' et enfin, 'Boutons graphiques...'. Il apparaîtra, sur l'écran, un fenêtre de 'Éditeur de boutons' et une petite fenêtre avec un bouton vide. Cliquez deux fois sur le bouton vide. C'est parti...

> Exemple :

- Allez sur 'Éditer fonction...'
- Laissez 'Commande' dans cette fenêtre.
- Cliquez sur le bouton à sa droite, une liste des commandes apparait.
- Choisissez 'DeviceList' puis 'D'accord'
- Cliquez sur les '{ }' à droite, une liste d'options ou d'arguments apparait.
- Choisissez 'NEW/S' puis 'D'accord'
- Cliquez 'Utiliser'
- Votre nouveau bouton a une fonction. Nous allons maintenant lui donner une image.
- Cliquez sur le bouton à coté de 'Image', il ouvre une requête de fichier.
- Allez dans le répertoire 'Sys:Opus5/Images' et choisissez un image pour votre bouton.
- Cliquez sur 'Utiliser'

Vous avez maintenant une image pour votre bouton. À droite, dans la fenêtre d'éditeur de bouton, vous avez plusieurs options. Oui je sais, c'est pas Etirer mais Bord, je corrige, je corrige...

En cliquant dessus, vous verrez de suite les conséquences sur le bouton que vous avez créé. Les options 'fermer automatiquement', 'réduire automatiquement' et 'popups actifs' ne seront actives qu'à l'utilisation. Cliquez maintenant sur 'Sauver' ou 'Utiliser', à votre choix.

Si tout s'est bien passé, vous avez sur votre écran un bouton tout seul. En cliquant dessus, un listeur s'ouvrira et fera apparaître vos disques et vos 'Assigs'.

Notez que si vous avez laissé un bord au bouton, un menu popup apparaîtra si vous cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Et Voilà! Pour les commandes telles que WorKench, AmigaDOS, Script ou Arexx, il vous suffira de choisir le fichier à lancer et de lui ajouter les arguments nécessaires. Allez, petit cadeau. Nous allons configurer un bouton pour lancer la connection de Miami.

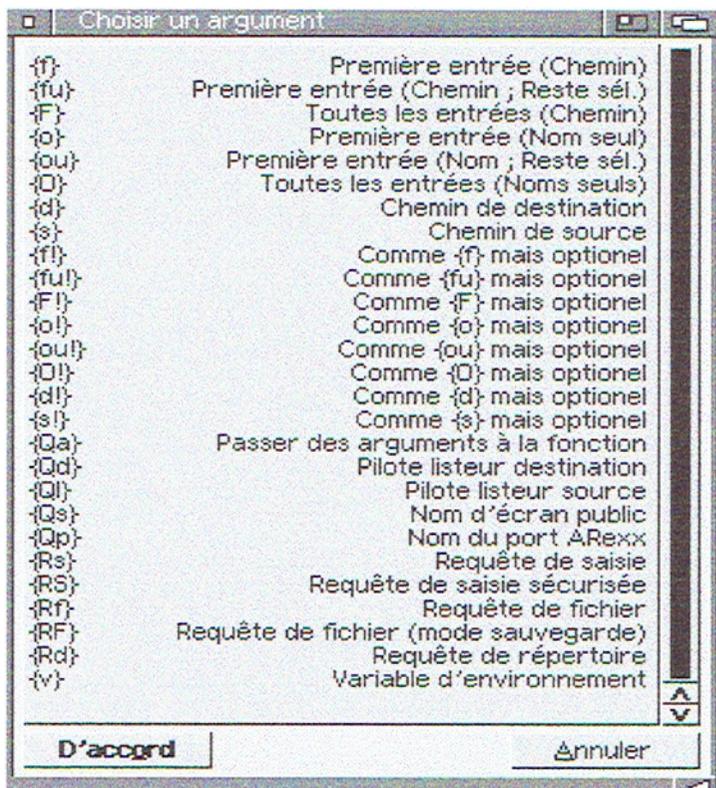
Vous reprenez la procédure et dans l'éditeur de fonction vous demandez 'AmigaDOS', dans la requête de fichiers, recherchez 'Miami:Miami', ensuite, recliquez sur la requête de fichiers, là, choisissez 'Miami:miamidefault.config'. Validez avec 'Utiliser'.

Pour l'image, allez dans 'Sys:Opus5/Images', vous trouverez un fichier 'Connect' ou 'connect.info', Le bouton apparaîtra avec un cadre de fenêtre standard, supprimez le en cliquant sur l'option à droite. «Prenez» le bouton avec votre souris, et placez le où vous voulez. Sauvez le tout. Ensuite allez dans le menu, 'Réglages' et 'Sauver layout', pour que le bouton apparaisse à chaque démarrage de Magellan II. Et voilà encore une fois!!

Et ça marche??? Eh bien bravo, vous êtes quand même malin, non ? :)

Vous pouvez maintenant créer des banques de boutons, en rejoutant des lignes ou des colonnes à votre guise.

Ah oui, pour éditer un bouton déjà créé, allez dans 'Boutons', 'Éditer', et cliquez sur le bouton que vous voulez modifier. Ceci est la première partie des astuces pour Magellan II.



MAGELLAN II

Par Cap'tain Blood

> Les types de fichiers sous Magellan II

Une fonction qui nous permet de naviguer facilement sur notre cher système d'exploitation, est la reconnaissance automatique des fichiers permettant ainsi de faire un lien entre un fichier et le programme qui le lit. Cette même fonction existe aussi sur WinDows (eh oui...)

Donc, nous avons un fichier quelconque que nous voulons lire ou modifier, et il nous faut rechercher le programme qui l'éditera. Quelques exemples:

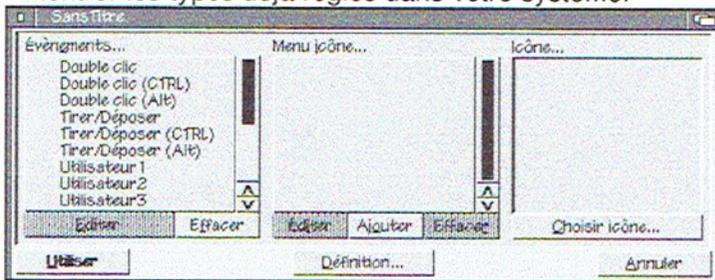
- Type de fichier Logiciel principal logiciel secondaire
- Document HTML IBrowse ou Voyager ou AWebEd ou CeD ou GoldEd
- Image GIF Show ou VPPaint ou Image FX
- Document PDF APDF

Le logiciel principal sera lancé par un double-clic, tandis que les logiciels secondaires seront proposés en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le fichier voulu. Vous pouvez d'ors et déjà essayer le bouton droit sur une image IFF, il devrait y avoir un choix au bas du menu contextuel.

En général, le logiciel principal permet de visualiser le fichier tandis que les logiciels secondaires permettent de l'éditer et de le modifier. Par exemple, un fichier texte (de format ASCII) sera lu par MORE et édité par GoldED.

> Voyons maintenant les différents réglages que l'on peut faire...

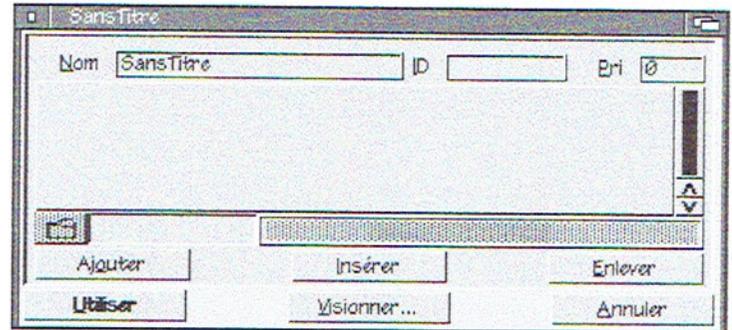
Allez dans 'Réglages/Types de fichiers...' (si vous avez la dernière correction des catalogues de Magellan II fait par moi même, :)), un fenêtre s'ouvrira pour vous montrer les types déjà réglés dans votre système.



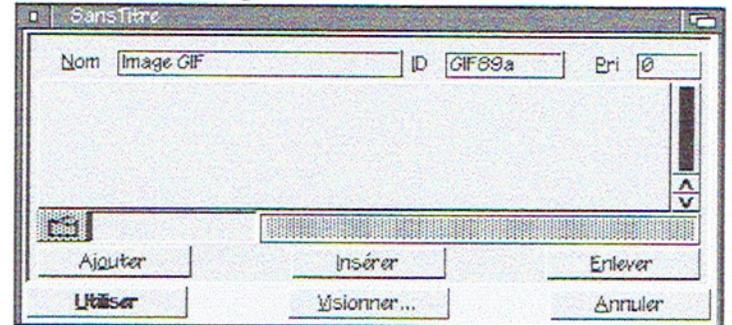
Cliquez sur 'Ajouter', et deux fenêtres vont s'afficher. Dans l'une d'elle, vous cliquez sur 'Visionner'. Choisissez une image GIF pour l'exemple. Une fenêtre vous affichera l'image sous format ASCII et vous trouverez, au début du texte, GIF87 ou alors GIF89a. Nous utiliserons ces quelques octets pour faire reconnaître l'image en tant que GIF à Magellan II. Pour nous repérer, nous allons appeler la fenêtre avec le bouton 'Définition' la fenêtre 1 et celle avec le bouton 'Visionner' la fenêtre 2. Donc dans la 2, il faut définir le

Les types de fichiers

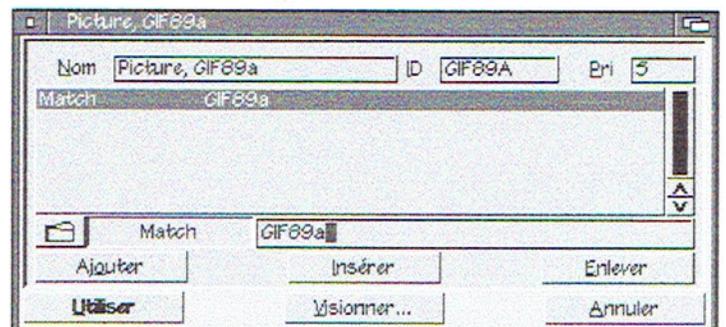
nom du type de fichier, entrez 'Image GIF' ainsi que son ID (identificateur) qui sera GIF89a pour cet exemple.



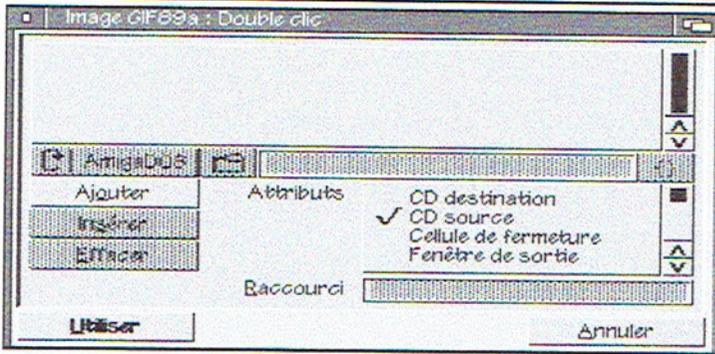
Cliquer maintenant sur 'Ajouter', une commande interne se rajoutera dans la liste, entre autre la commande MATCH. Cliquez ensuite sur le selecteur de fichier pour changer la commande.



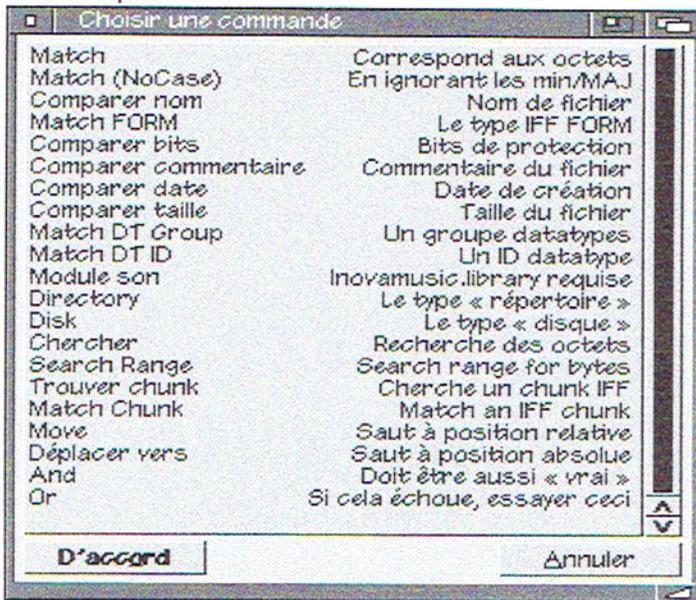
Bon ici, nous pouvons garder la commande MATCH ou même utiliser MATCH FORM. Dans la ligne de commande, il faut indiquer les octets de 'repérage', Dans notre cas, cela sera donc 'GIF89a'. La priorité (en haut à droite) définit la priorité de reconnaissance du fichier par un type programmé. En clair: Magellan essaye toujours de lire un fichier comme étant un fichier texte ou ASCII. Le type de fichier ASCII a une priorité de 0 et si un fichier non binaire est reconnu il sera affiché comme un texte, donc avec MORE. Nous allons faire un essai plus tard.



Bon, cliquez sur 'Utiliser' et revenons à nos moutons. Dans la fenêtre 1, il y a encore deux cadres que nous allons utiliser plus tard. Voilà un type de fichier créé avec, par défaut, la commande 'DoubleClic'. Il faut maintenant indiquer à Magellan, quel logiciel nous voulons utiliser pour ce fichier.



Cliquez deux fois sur la commande cochée 'DoubleClic', une fenêtre, que vous connaissez déjà, apparait. Remplissez la ligne comme dans le grab. En choisissant, bien sur, le visualiseur d'image que vous utilisez couramment. La lettre '{f}' est un argument que vous trouverez en cliquant sur le bouton à droite de la ligne de commande. Il doit être posé, sinon ça ne marche pas.

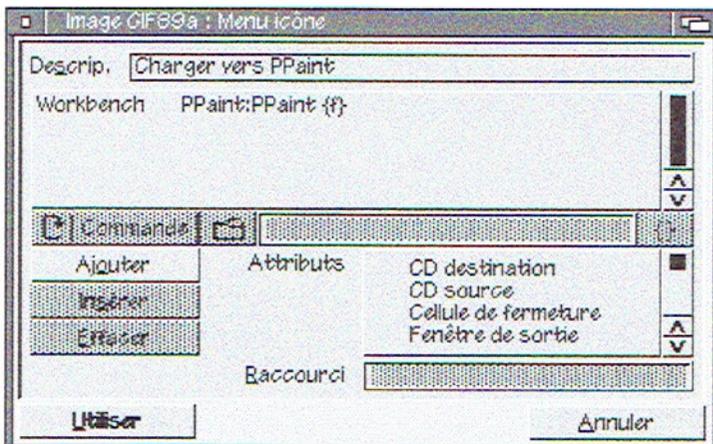


Bon sauvez le tout et faites un essai. Et ça marche ???

NON??? Eh bien recommencer depuis le début ou envoyez moi un mail avec la description de votre problème.

Oui? Ok on continue.

On va maintenant rajouter le ou les programmes secondaires qui apparaitront dans le menu contextuel.

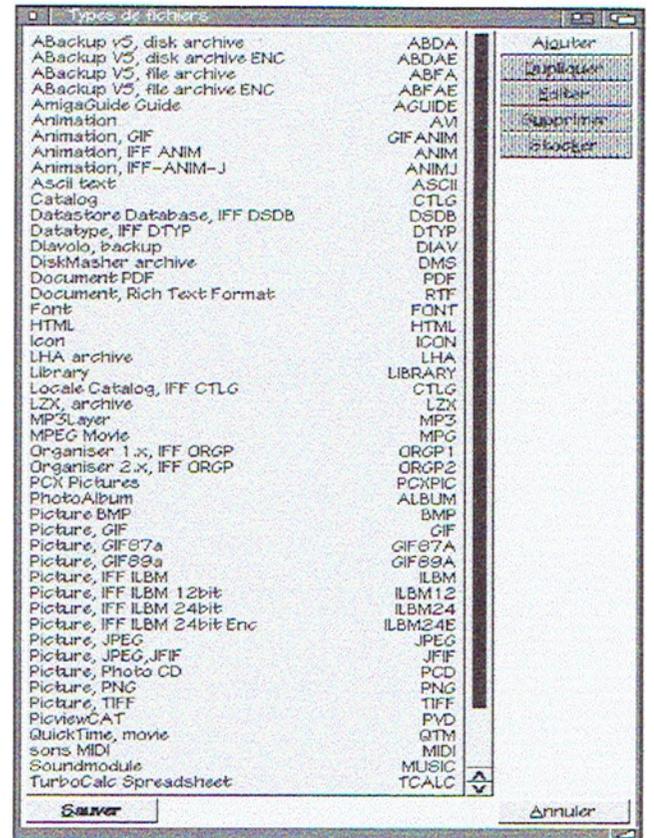


Reprenez le type de fichier GIF89, la fenêtre 1 permet de poser un icône par défaut pour les fichiers image n'en ayant pas. Je vous conseille de prendre un icône dans 'ENV:Sys/'.

Le cadre central permet de rajouter des menus. Nous allons travailler ça.

Cliquez sur 'Ajouter', et une fenêtre bien connue s'affichera que vous avez à compléter proprement pour pouvoir, par exemple, lancer PPaint pour modifier l'image.

Remarque: un logiciel lancé par un fenêtre CLI comme 'V' ou 'Version' sera une commande 'AmigaDos', alors qu'un logiciel lancer par un icône tel que PPaint sera une commande 'WorkBench'. Pour plus de précision, consultez les différents types de fichier déjà programmés.



Ce sera tout pour cette fois ci, et pour ceux qui viennent de découvrir Magellan par cet article, sachez qu'il est disponible sur l'AMINET SET N°8 (199Frs chez APS + 35Frs de port)

L'art du dessin animé avec Deluxe Paint V

Tout d'abord le matériel mis en oeuvre : un PC (si, si!) et son scanner, un A1200 et enfin un A500. rem préciser les configurations.

Les logiciels : celui de scanning et de conversion ILBM sur PC, l'incontournable DPaintV sur les deux Amiga. Et enfin, le point de départ de tout : la photocopie d'une des photos d'un des pionniers du cinéma. Une de ces photos qui décomposait le mouvement en prenant des clichés très rapprochés dans le temps, avec des machines fin de siècle toutes plus bizarres les unes que les autres, soit d'un oiseau en vol, soit d'un athlète en costume d'Adam en train de courir un 100m haies.

La méthode

Trouver une reproduction de ces photos (Encyclopaediae Universalis, bouquin spécialisé de photographie, autre...) et soit en faire une photocopie laser (pour plus de qualité de rendu) puis la scanner, soit la scanner directement avec votre machine préférée.

Pour ma part, n'ayant pas de scanner, j'ai dû aller voir le papa d'un copain possesseur d'un PC avec une disquette formatée PC auparavant sur le 1200 de son fils et faire scanner ma photocopie, puis convertir dans la foulée ce scan au format ILBM sur la même machine, et enfin mettre le tout sur la disquette. Et encore après, retour sur le 1200 sur lequel, et à l'aide de CrossDos (???) nous avons mis le scan. Ouf! Fin du premier temps de la valse.

Une fois le scan réalisé en Hires 8 couleurs ou plutôt 8 tons de gris (ou plus si votre configuration le permet) et chargé dans DPaint, le vrai boulot commence.

En tout premier, il faut un peut "nettoyer" cette image. Il y a peut-être des logiciels qui font ça, mais n'ayant rien de tel, je l'ai fait à la main et à la souris (pas de tablette graphique non-plus). Je pousse la couleur noire du fond en couleur violette par exemple, et c'est parti... Comme première taille de crayon, je prend un gros truc rond ou ovale et je nettoie "en gros" sur l'image entière, puis loupe, nettoyage d'un coin, re-loupe, nettoyage d'un autre, tout en prenant une mine de plus en plus fine je détoure tous mes chevaux pour que leurs contours soient nets et le fond uni, ou du moins les parties qui seront prises en brosse. Ça, ça

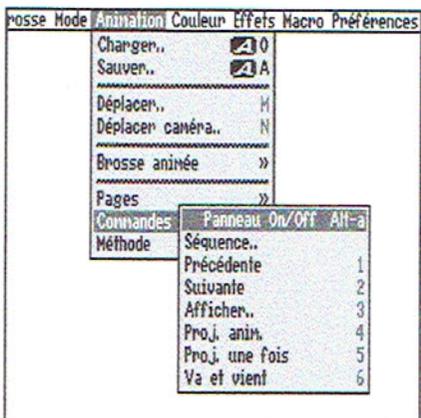
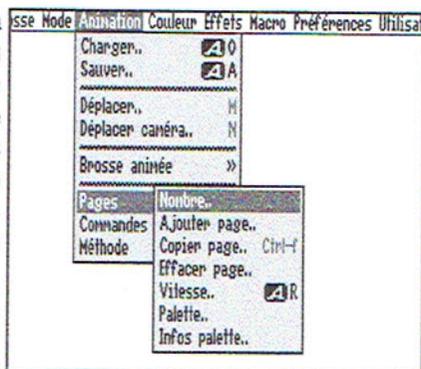
Processus complet pour la réalisation de l'animation d'un cheval au trot

par Christian Figeac

prend un peu de temps, mais bon...

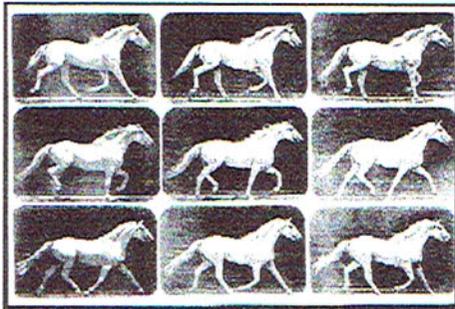
Il faut ensuite prendre chaque "cliché" en brosse en respectant l'ordre des clichés et du mouvement, et la sauver avec un petit n° d'identification.

Après cela on va dans le menu Animation, item pages et on rentre le nombre de brosses réalisées (dans le cas du cheval : 9). Toujours dans le menu Animation, item Commandes, on met le panneau de contrôle "on" et on allume la table éclairante qui nous servira à correctement positionner les brosses une à une (en cliquant sur la petite icône représentant une ampoule, et on active les numéros 1 et 2 juste à droite. Puis on charge les brosses, toujours

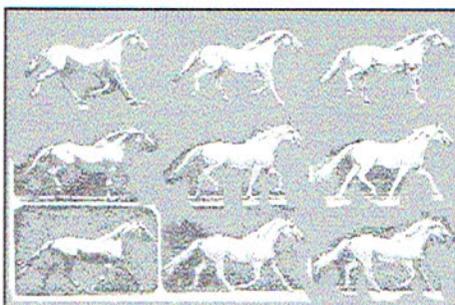


une à une, et on les positionne sur chaque "frame" suivant le principe brosse n°1 - frame (ou page) n° 1, et ainsi de suite. on veillera à les superposer correctement au niveau du corps, qui doit toujours être à la même place. Du moins, il ne doit pas se décaler en avant ou en arrière, s'il peut le faire en hauteur. Un bon point de repère est la tête.

A ce moment là, on peut s'amuser à faire "bouger" l'anim sur place. Cool déjà, non ? Jusque là je travaillais avec un fond (couleur zéro claire) et un repère représentant le sol sous les pieds, pardon les sabots, du cheval mais on va le redescendre au noir. et c'est encore mieux.



Scan original de la photocopie



Nettoyage de l'image

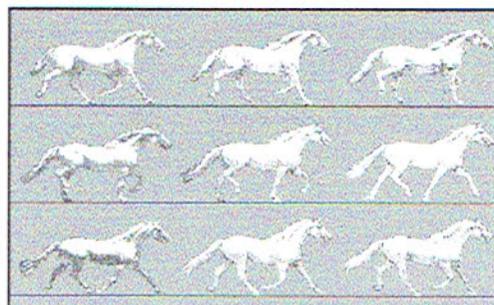


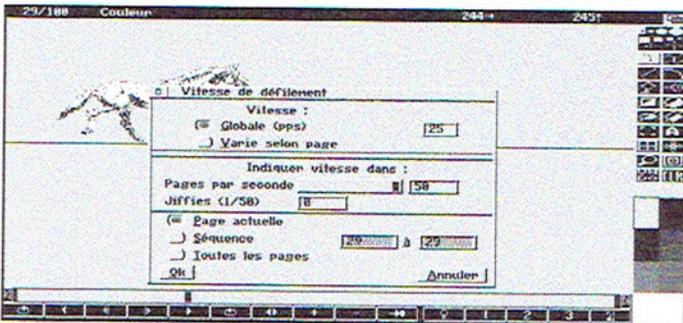
Image parée pour l'animation

Phase deux terminée.

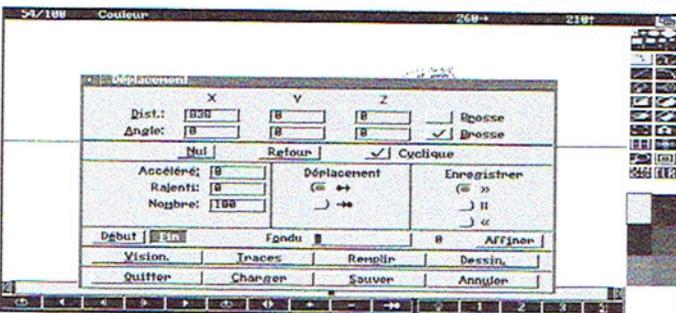
Menu Animation, item Brosse animée, sous-item saisir. On prend donc en brosse animée, comme pour une brosse simple mais il faut penser à prendre assez large en tenant compte des éléments qui pourraient s'allonger (bras, jambes, etc... dans mon cas j'ai un peu oublié, voir la queue "coupée" du cheval dans l'anim finale. Et on sauve sur le champ.



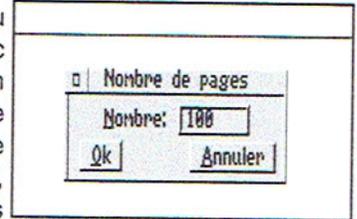
On clear tout (les 9 frames de l'animation de base) et on va bosser sur le déplacement. J'ai défini un certain nombre de pages, 54 (égale 6 fois 9 images) par exemple avec un repère représentant le sol pour que le déplacement soit horizontal et on se positionne sur la première page (1/54) de l'anim. On charge la brosse animée, puis on fait menu Animation, item déplacer et pof! une fenêtre s'ouvre. Clic sur Début, puis Affiner et là on revient sur l'écran principal et on positionne la brosse, qui est entourée d'un rectangle (rem voir les autres actions possibles sur ce rectangle : inclinaison & perspective), à l'aide de la souris sur le bord gauche de l'écran, avec juste un bout de museau qui dépasse. Quand on est content, on appuie sur Enter, et



hop! on se retrouve avec le requester de déplacement. On fait pareil pour la fin de l'anim en cliquant sur Fin et Affiner et on positionne la brosse à l'extrême droite de l'écran, en ne laissant dépasser qu'un petit bout des crins de la queue du cheval. Re-enter, on se retrouve sur le requester où l'on peut cliquer sur vision, ce qui donne une idée de l'anim, ou alors sur dessin, qui dessine toutes les pages, de 1 à 54. Ouf! On ré-active la barre de contrôle et on peut enfin faire tourner



l'anim. Joli, mais un peu rapide à mon goût, donc menu Animation, item pages, sous-item vitesse où je change la vitesse globale de 50 en 25. Voilà, c'est fini. On n'oublie pas de sauver et on a un superbe cheval qui traverse l'écran. Fin du troisième temps de la valse.



Voilà, et comme j'étais pas satisfait du résultat, j'ai tout refait (phase 3) avec 100 pages d'anim, une brosse qui ne coupe pas la queue et une vitesse de 50 images par seconde.



Quelques autres trucs : quand on ouvre un écran, celui ci nous met une palette par défaut et si on charge la brosse animée elle apparaît avec des couleurs bizarres. Pour récupérer les couleurs de la brosse, il suffit d'aller dans le menu Couleur, item palette et choisir utiliser palette brosse.

On peut aussi sauvegarder le schéma de déplacement (en fichier .move) en cliquant sauver dans le requester de déplacement. On peut donc faire d'autres brosses animées et leur faire le plus simplement du monde traverser l'écran de la même façon. On peut aussi incliner la brosse lors de son positionnement, on charge la brosse animée, on appelle le requester de déplacement, on clique sur Début puis Affiner et on déplace la brosse avec le bouton gauche de la souris comme d'habitude, mais si on appuie sur les 6 touches du pavé numérique à ce moment là, on peut faire pivoter la brosse sur ses trois axes. 7/8 = +/- Z et 9 retour à l'orthogonalité (?), 4/5 = +/- Y et 6 retour à l'alignement sur l'axe des Y, 1/2 = pivotement sur l'axe des X et 3 réalignement (enfin, je crois que c'est ça. Pour en être sûr, il faut faire des essais et ça fait des anims bizarres). Pour le reste c'est pareil. On peut aussi charger l'anim avec plus de couleurs.

J'ai pas tout saisi du requester de déplacement mais en tâtonant on devrait arriver à comprendre à quoi sert chaque bouton.

Réalisé les 26 et 27 Juin 1999 sur Amiga 500, Rom 2.05, OS 2.1, 1 Méga de Chip, près de 8 Mégas de Fast, disque dur de 40 Mégas et en multitâche avec ProWrite FR 3.3.2 pour le texte, DPaintV pour les brosses et l'animation, Directory Opus v4.12 pour déplacer mes fichiers sur le disque dur et la disquette, le WorkBench et quelques commodités ainsi que QuickGrab qui tournaient tous ensembles sans plantage.

ABACKUP V5.20

QUARTERBACKUP battu!

Par LUDO

ARTICLES SECTION

AMIGA

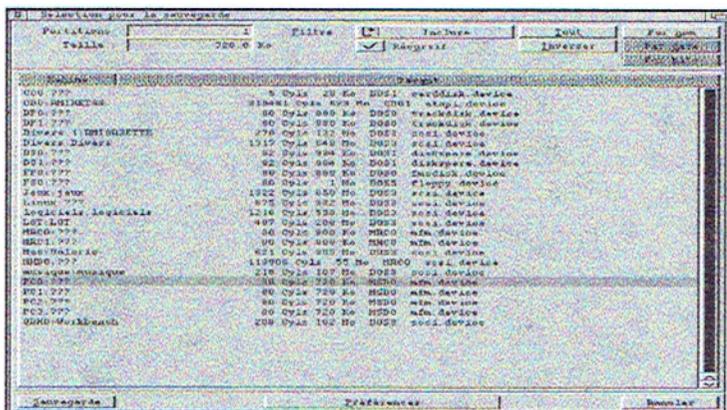
Pour démarrer en fanfare ce nouveau siècle, voici le logiciel "ABACKUP" dans sa version 5.20 qui bat largement son prédécesseur "QUARTERBACK", du moins ce que je pense. Un logiciel en français (cocorico!) avec une interface impeccable. C'est ce que je vous propose de découvrir (je rapelle pour ceux qui ne connaissent pas "QuarterbackUp", c'est un logiciel de sauvegarde et d'archivage, donc partons ensemble à la découverte de "ABACKUP".



Commençons la découverte, après, bien sûr, son installation sur disque dur. Un petit clic sur l'icône de "ABACKUP"; mais avant tout il faut savoir qu'Abbackup est proposé en deux versions: une pour 060 et l'autre pour le reste des 68k. Vous voila donc en présence de l'interface de "ABACKUP", celle ci propose 6 options au total, on y découvre:

- sauvegarde d'un répertoire
- sauvegarde d'une partition
- restauration d'une sauvegarde
- vérification de la sauvegarde
- restitution du catalogue

et enfin pour terminer nous verrons le tableaux des préférences.

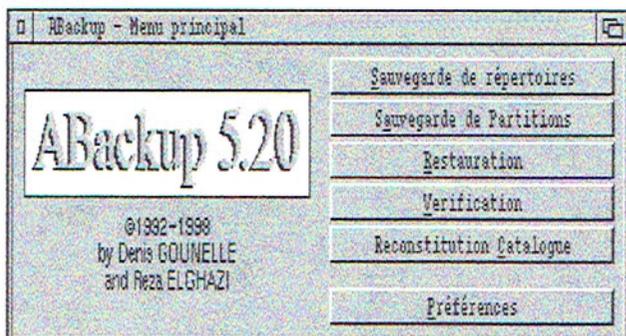


Sauvegarde des partitions [Option 2]

Même démarche que la sauvegarde de répertoires, la seule différence notable est que vous allez cette fois ci sauvegarder une partition entière de votre disque dur sans choisir les fichiers ou tiroirs. Il vous faudra un grand nombre de disquettes. Idéal pour transférer des données entre deux Disques dur AMIGA si l'on ne dispose pas d'autre moyen.

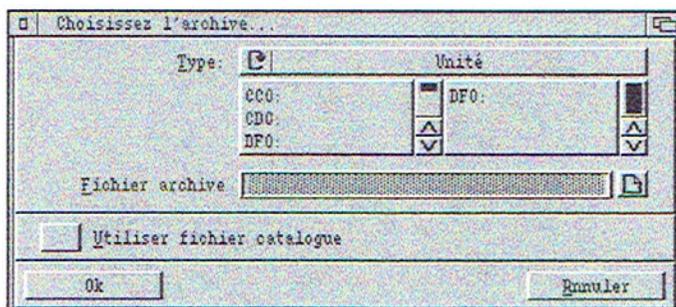
Restauration d'une archive [Option 3]

Cette troisième options vous donnera la possibilité de récupérer vos données sauvegardées sur vos disquettes afin de les mettre sur votre disque dur. Si vous ne touchez pas aux préférences du logiciel, vos données se retrouveront au même endroit que lorsque vous avez sauvegarder vos fichiers, il ne faudra pas oublier d'indiquer la source de vos données (DF0: DF1: etc...), une fois cette opération effectuée, ABACKUP procédera a la restauration des fichiers sauvegardés.



Sauvegarde des répertoires [Option 1]

Ceci est donc le premier choix que vous propose "ABACKUP". Vous allez pouvoir sauvegarder, ou plutôt archiver, un ou plusieurs répertoires de votre disque dur. Il vous suffit de cliquer sur l'icône "sauvegarde de répertoires" et "Abbackup" vous demande dans une fenêtre de choisir le répertoire. Une fois le répertoire choisit une autre requête arrive et vous propose de choisir encore plus en détails les fichiers à sauvegarder. En haut à droite et à gauche vous trouverez des petites options telles que "tout" pour sélectionner tous vos fichiers, par nom date et taille des fichiers..., une fois votre choix effectué il ne vous reste plus qu'à cliquer en bas à gauche sur "sauvegarder". AbBackup procédera à l'archivage de vos fichiers sur des disquettes que vous devrez insérer à la demande dans les lecteurs de votre ordinateur. Le suivi de la sauvegarde sera visualisé dans une fenêtre.



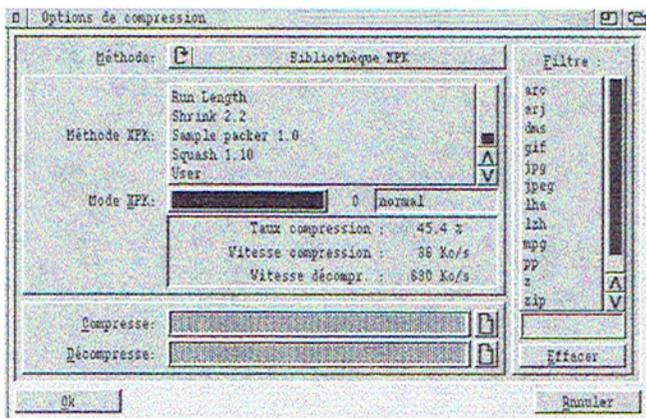
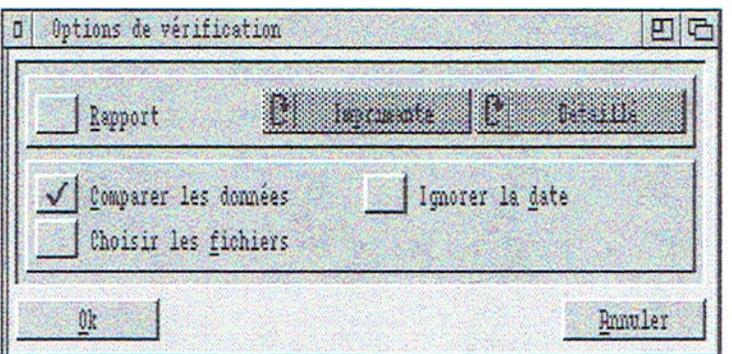
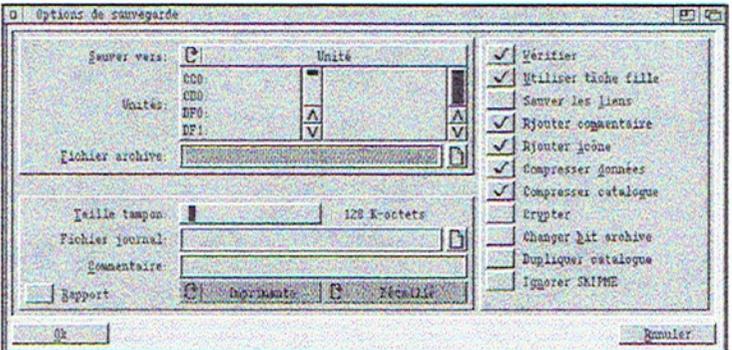
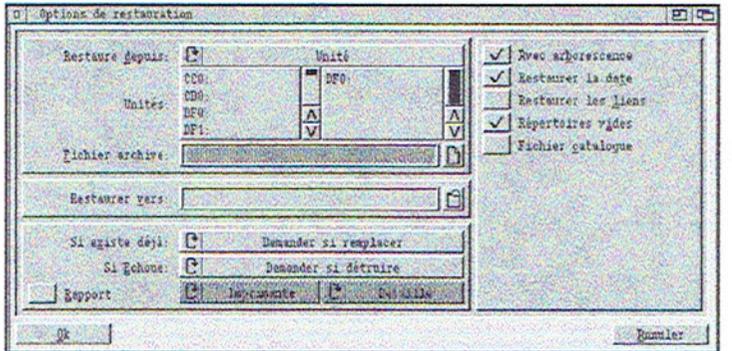
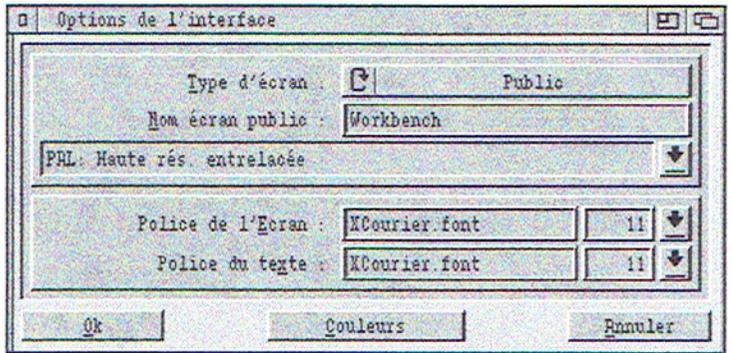
Vérification de l'archive

Pour la vérification, il s'agit du même fonctionnement que pour la restauration, comme son nom l'indique, AbackUp procèdera à la vérification de votre archive destinée à être restaurée dans votre disque dur ou ailleurs. Bien sûr Il faudra indiquer la source (DF0:...) où se trouverons les disquettes.

Les préférences

ABACKUP est configurable à volonté. Dans le menu des préférences vous trouverez toutes les options concernant chacunes des options précédentes, pour les sauvegardes de répertoires et de partitions, la restauration dans laquelle vous pourrez choisir la destination de vos fichiers que vous voulez récupérer. Vous trouverez également un menu compression dans lequel vous choisirez votre mode de compression (XPK possible). Egalement une option vérification, réglage de l'interface avec le choix du mode d'écran et des fontes, et pour terminer vous trouverez aussi une option divers qui vous proposera le choix d'un "bip sonore, la taille des fichiers en Ko ou en Mo, le choix du répertoire. AbackUp est vraiment le logiciel de sauvegarde à posséder avec "QUATERBACK TOOLS" et de plus il est en français.

Du fait de la taille actuelle des disques dur il devient très illusoire d'en faire un BackUp sur disquette mais AbackUp peu trouver sa place pour transférer, par exemple, des répertoires ou fichiers volumineux qui ne tiendrait pas sur un disquette, tout le monde dispose d'un lecteur et au moins le CD d'ANews.



FICHE INFORMATION

Nom ABACKUP V5.20
 Langue Française
 Genre Logiciel de sauvegarde
 Domaine Shareware
 Configuration mini AMIGA OS V2.0
 DDur et 68000 mini
 Config. conseillée 2mo mini
 AMIGA OS V3.0+
 68020/4mo+
 DDur et Cdrom
 Source CDROM Anews 1
 Internet <http://perso.wanadoo.fr/denis.gounelle/index.html>

*BONNE
 ANNÉE
 2000*

la quille B...L!!

UN AMIGA PROPRE (à soit et bien rangé)

L'Amiga est un genre d'ordinateur très personnel, c'est à dire qu'il peut être agencé, relooké et coloré selon l'humeur du moment ou des goûts personnels. Il est très courant de se retrouver complètement perdu devant un Amiga qui appartient à quelqu'un d'autre. Le phénomène que l'on rencontre souvent est la façon d'arranger les partitions, leur nom et le rangement interne. Cela devient rapidement le "souk" avec toutes ces choses que l'on aime à collectionner! mais le principal est de s'y retrouver facilement, ce qui n'est pas toujours le cas du fait de l'espace disque que l'on peut disposer maintenant et qui facilite la multiplication des doublons et des éléments inutiles. Je vais donc essayer de donner quelques conseils (très personnels) afin d'apporter des idées pour une meilleure gestion de son Amiga.

La Partition Workbench

Le plus simple est de commencer par la partition contenant le système qui sert au démarrage de l'ordinateur.

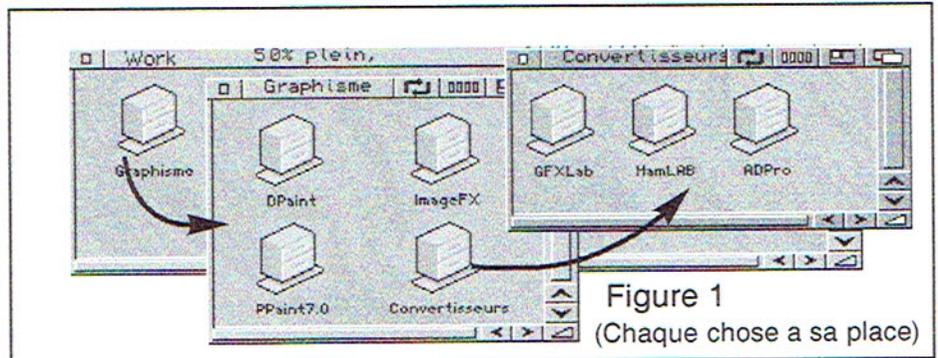
Tout d'abord on doit y trouver tout ce qui concerne le démarrage du workbench (quelque soit sa version) c'est à dire tout ce qui sera chargé avec les disquettes d'installation (ou CDROM pour le 3.5). Ensuite, si votre partition est importante (>30Mo) je préconise de créer un répertoire Outils (ou utilitaires) et un répertoire CDROM. Lorsque j'installe un disque dur sur un Amiga, j'essaie de faire en sorte que si l'amigaïste appelle pour un problème, pouvoir plus facilement faire action en retrouvant les outils nécessaires rapidement. Il ne faut évidemment pas copier le monde obscur du PC ou tout le monde a le même ordinateur, il faut tout de même garder une touche personnelle.

Dans [Outils] seront installés tous les utilitaires autres que ceux du système qui sont, eux, dans le répertoire [Tools] et que vous utilisez régulièrement tels que:

- * gestionnaires de fichiers (DirOpus, DiskMaster ...)
- * Réparateurs (DiskSalv, QuarterbackTools...)
- * Visionneurs d'images (visage, Fastview...)
- * Dé/compactage de fichiers
- * antivirus

et tout ce qui peut vous servir quotidiennement sur votre Amiga.

Dans [CDROM] seront installés tous



les outils pour faire fonctionner votre lecteur de CDROM, il faudra alors indiquer ce répertoire lors de l'installation.

Certains logiciels comme TurboPrint demanderont d'être installé dans "Work", à vous de décider de le mettre dans la partition workbench. Si vous ne disposez pas de partition à ce nom et pour éviter d'éventuel problème de compatibilité il est toujours possible de tromper l'ordinateur par une assignation et lui faire croire que [Work] existe, mais ailleurs (ex: assign work: partition1:), mais ayez recours à ce superfuge seulement au cas où le logiciel en question fasse des sautes d'humeurs et refuse de s'installer.

Pour conclure, dans cette partition système on doit y trouver tout ce qui concerne le «moteur soft» de l'ordinateur.

Les autres partitions

Les noms de vos partitions ne sont pas imposées, mais comme je le disais précédemment il vaut mieux en avoir une qui s'appelle [Work], ce qui évite de réfléchir dès qu'un problème d'installation intervient. J'ai moi-même été confronté à un "bug" (toujours non élucidé) de wordworth

qui décida un beau jour de ne plus fonctionner dans une autres partition que Work.

Le choix des capacités du partitionnement est libre selon les besoins de chacun. Celui qui dispose d'un graveur va obligatoirement se faire une partition d'au moins 800Mo pour faire ses images ISO. Tout dépend aussi du nombre de logiciels à installer et le travail qui sera demandé à l'ordinateur.

L'agencement des partitions doit tout de même être clair, ne pas hésiter à faire des répertoires généraux contenant les logiciels ou travaux (voir figure 1) et éviter ainsi de laisser "trainer" des fichiers isolés n'importe où. Utilisez des noms simples qui donnent une bonne idée de ce que l'on va trouver dans ces tiroirs.

Si vous travaillez souvent avec un répertoire particulier, comme moi avec celui qui s'appelle justement "AMIGAZette83" il peut s'avérer intéressant et utile de l'avoir sous la main à tout moment et rapidement. Il suffit de le sélectionner et d'activer le menu "Icône -> Sortir" et vous retrouvez votre répertoire sur votre

écran workbench. A partir de ce moment vous pouvez le positionner où vous le désirez et ensuite activer le menu "Fenêtre -> Figer"; et pour parfaire tout cela ajoutez une assignation à ce répertoire dans votre User-startup ce qui permet un accès plus rapide lors de chargement ou sauvegarde de fichiers.

Les logiciels

Je pense qu'il est important que les logiciels soient installés dans une partition qui leur est dédiée. Pour retrouver rapidement le répertoire de l'un d'entre eux on peut les installer par genre. On commence par créer des répertoires «Bureautique» pour le texte et la gestion, «Graphisme» pour tout ce qui touche l'imagerie, «Musique», vous l'avez deviné, pour la musique etc... L'avantage est que lorsque vous ouvrez la partition sur le Workbench ou avec un éditeur, vous n'avez, à chaque ouverture de fenêtre que quelques icônes de tiroirs à l'écran et non pas toutes sortes de choses à faire défiler.

Les partitions de mes 3 disques durs + la tour SCSI



Ceci est un répertoire «sorti» de la partition Work et qui est considéré comme un volume grâce à une assign

Menus déroulants

Pour aller plus vite dans le chargement des logiciels il existe toutes sortes d'utilitaires qui permettent de lancer vos applications à partir de menus déroulant ou d'icônes visibles sur l'écran Workbench. Moi j'ai opté pour l'excellent ToolDeamon (Disquette Amigazette 19) qui rend de très bons services, d'autres préféreront plutôt ToolManager qui fournit une interface plus jolie. Si ceux-ci ne conviennent pas il est toujours possible de trouver quelque chose dans les Aminet ou autre source de programmes DP.

L'avantage d'utiliser de tels outils est d'avoir un accès immédiat.

Comme vous l'avez certainement déjà remarqué, les icônes du type «Projet» comportent un critère: outil par défaut. C'est ici que l'on peut inscrire le chemin où se trouve l'application qui va servir à lancer ce «projet». En mettant ce «projet» dans la liste des menus déroulant de ToolDeamon, celui-ci lancera automatiquement le programme qui exécutera le «projet».

Exemple avec ToolDeamon: vous faites souvent des courriers avec lettre à entête préformatée, ouvrez ToolPrefs (menu workbench/outils) et jetez-y l'icône du fichier correspondant à la lettre. Sauvez et essayez votre nouvel item de menu. Si cela ne fonctionne pas contrôlez la case Outil par défaut de l'icône.

A bientôt pour d'autres idées

SCALA MULTIMEDIA

Les «EX»

Tout comme beaucoup d'utilisateurs, j'étais persuadé que Scala ne pouvait utiliser que des images au format ILBM (ou IFF). Et bien non, on peut aussi afficher du .GIF, .BMP, .PCX. Donc plus besoin d'aller chercher le convertisseur qui va bien et passer de longues minutes à transformer des images issues d'un autre monde.

L'astuce, qui n'en est pas une si l'on prend le temps de lire le mode d'emploi, est d'aller ouvrir le tiroir «EX» de ScalaMM400 et de repérer les fichiers EX concernant le GIF, PCX et BMP et peut être d'autres qui pourraient vous être utiles. L'idée suivante est de les transférer (ou les copier) dans le tiroir «Startup».

Lancez Scala et cliquez sur Systeme. Ensuite, en haut à gauche,

Pas d'article cette fois-ci mais seulement un petit erratum de dernière minute suite à une remarque d'un utilisateur confirmé de scala.

cliquez sur la double flèche sur la ligne «Interface utilisateur», ce qui vous amène dans la liste des «EX» de Scala où vous pouvez contrôler la prise en compte de ces nouvelles extensions.

Il ne reste plus qu'à essayer à charger une image de fond en GIF.

Attention, il est fort probable, si vous ne disposez que de la mémoire Chip de base, qu'il y ait un message disant qu'il manque de la mémoire. Ces formats d'images sont souvent très gourmands en kilo-octets et si quelqu'un connaît l'astuce pour faire utiliser la mémoire fast pour le fonctionnement de Scala, je suis preneur.

Si vous connaissez quelques astuces, faites-nous profiter de votre expérience.

José

Mini Bottin des revendeurs

APS: 15bis rue Louis Maurel
13006 Marseille
Tél: 04 31 00 30 44
Fax: 04 31 00 30 43

SERELE 28 RN 113
33190 Le Bourg Lamothe
Landerron
Tel: 06 56 61 76 70
serele@wanadoo.fr

SLD 22 route du Gal Degaulle
67300 Schiltigheim
Tél: 03 88 62 20 94
Fax: 03 88 33 16 53

ATEO Le Plessis
44220 Le Coueron
Tél: 02 40 85 30 85
Fax: 02 91 00 30 43
info@ateo-concepts.com

ADFI 47 rue de la Libération
63000 Clermont Ferrand
Tél: 04 73 34 34 34
http://www.sdli.net

Bureautique et Amiga

par José

Les SIGNETS

L'utilisation des signets est très simple et à la portée de tous.

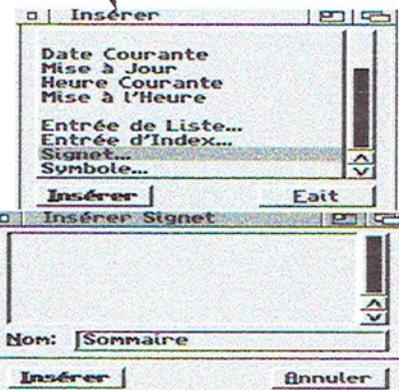
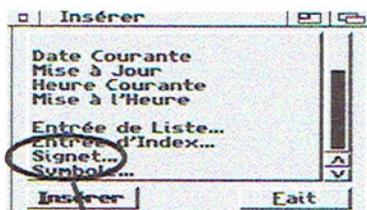
Leur rôle est très simple, il sert à installer un (ou des) «code invisible» qui permettront de retrouver rapidement tel chapitre qui est sur telle page du document sur lequel vous travaillez.

Mode d'emploi

Chargez WordWorth et activez le menu [Edition - Insérer]. Puis sélectionnez Signet. Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous propose de nommer le premier Signet. Par exemple écrivez "Début", ce sera votre repère pour le début de cette page. Si au fur et à mesure de l'écriture du document certains endroits peuvent être appelés à être utilisés régulièrement il peut alors être nécessaire de pouvoir y accéder rapidement et c'est chose possible avec les Signets. Ils

Les SIGNETS

Cet article s'adresse à tout le monde et en particulier à ceux qui frappent des documents comportant plusieurs pages comme certains fanzines ou autres mémoires. Il est toujours plus pratique de trouver rapidement tel chapitre sans avoir à faire avancer les pages les unes après les autres. Et donc Wordworth fourni quelques outils souvent méconnus ou laissés de côté, mais qui peuvent améliorer considérablement la vie.



peuvent être insérés n'importe où sur une page et à leur appel, le curseur sera automatiquement positionné à l'endroit voulu et pour ce faire il faut, après avoir défini tous les signets, activer le menu: [Edition - aller à...] et aussitôt la liste des signets est présentée à l'écran, il ne reste plus qu'à choisir celui que l'on désire et l'on se retrouve à l'endroit choisi.

Je ne peut pas faire plus compliqué comme explication pour cette fonction.

Pour l'essayer, cherchez un texte comportant plusieurs pages et installez vos signets un peu partout, vous verrez c'est tout simplement génial.

Réalisez une jaquette pour cassette vidéo

Les travaux pratiques, rien de tel pour apprendre à utiliser un logiciel; et pour cette fois ci nous allons réaliser une jaquette pour cassette vidéo.

Si vous mesurez une jaquette vous verrez que son format tient sur une page A4, c'est à dire 25,8 x 19,5. Ces dimensions sont idéales pour ceux qui dispose d'une imprimante du type HP500 car celle ci demande souvent une marge basse d'au moins 1,5cm.

Format du document

Donc pour commencer il faut formater le document, c'est à dire positionner les marges d'impression. Activer le menu [Format - Document] et dans «Marges» inscrivez les dimensions suivantes:

Gauche: 6,3 mm
Droite: 8,7 mm

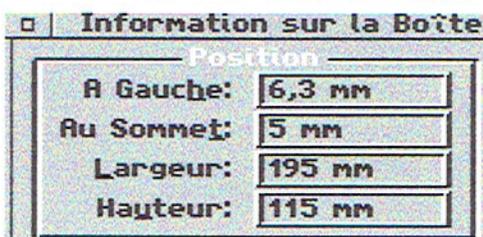
Haut: 5 mm
Bas: 17 mm

Ces dimensions sont idéales pour une Canon, pour les autres marques d'imprimantes faites des essais.

Format de la jaquette

Le plus facile pour positionner les différentes parties de la jaquette est d'utiliser l'outil dessin rectangle.

Tracez un rectangle depuis le coin gauche puis double-cliquez ce rectangle. Dans la fenêtre «information sur la boîte» inscrivez ces dimensions et validez à chaque



fois. Vous verrez votre boîte se positionner selon vos désirs. Evidemment vous pouvez en profiter pour lui donner une couleur ou attendre en lui donnant la transparence.

A l'aide du très célèbre copier/coller ou du menu [Objet - dupliquer] vous effectuez maintenant un double de cette boîte qui sera positionné au bas de la page (dimension «au sommet»: 150 mm).

Il ne reste donc que la partie de la tranche de la jaquette qui fait 30mm et qui peut aussi être encadrée.

Pour récapituler, nous avons en haut la couverture, au milieu la tranche et en bas l'arrière de la jaquette.

Maintenant le plus difficile reste à faire, le positionnement des textes.

Mais avant d'en arriver là prenez 30 secondes et sauvez ce début de document.

Comme il faut un exemple pour continuer cet article je pense que l'on peut commencer avec un titre simple comme:

WeekEnd Informatique 2000
dont la cassette immortalisera ce nouveau week-end et à mettre dans les annales de notre association..

On pose le texte

Dans les outils de dessin sélectionnez l'icône [Fx] pour activer les effets de texte. A la souris, bouton gauche enfoncé dessinez une boite ou sera contenu le texte et relâchez. Les mots «Digita Wordworth» s'inscrivent dans votre boite. Double cliquez la et une fenêtre d'information s'ouvre. Commencez à inscrire le texte dans la case marquée «Contenu».

et surtout si l'imprimante prend correctement les réglages du document.

Si vous ne désirez pas les traits des rectangles qui ont servi de gabarit, effacez les avant l'impression, mais il est toujours possible de faire dessiner les traits en 0,5 points, c'est à dire très fin et vous garderez ainsi une petite trace pour découper la jaquette aux bonnes dimensions.

En réalisant cet exemple vous avez donc utilisé la fonction d'effets de texte, les réglages d'objets et réglages du document.

L'idée de cet exemple peut être utilisé pour des jaquettes de CDROM ou de cassettes audio.

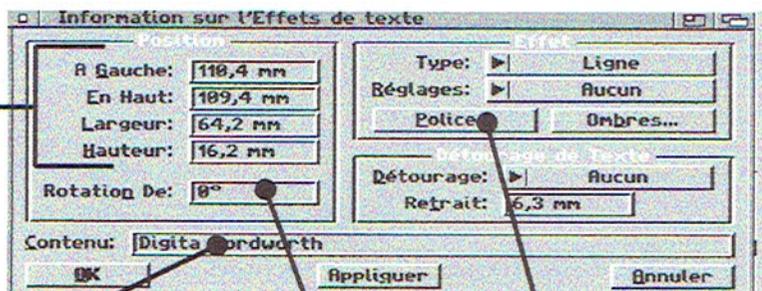
Quelques idées

Pour avoir des images dans un angles particulier (par exemple à 90° ou inversée) il n'y a pas de telle option dans Wordworth (ou alors elle est bien cachée), mais on peut préparer l'image à l'aide d'un logiciel de dessin en transformant l'image en question en brosse et en lui faisant subir les rotations ou déformations. Il suffira ensuite de l'importer dans votre document édité sous wordworth.

Copier/Coller

Si vous désirez utiliser des éléments de texte d'un autre document WordWorth vous pouvez utiliser le Copier/Coller. Charger le document par dessus celui qui est en cours de rédaction. Réduisez la dimension de la fenêtre afin de voir les deux documents à l'écran (c'est plus confortable) et il ne reste plus qu'à copier sur l'un et coller sur l'autre, mais attention chaque document a sa propre barre d'icônes alors ne vous tromper pas. Ceci fonctionne également avec les objets, les images et les boites de textes.

Position et dimension du cadre de texte



Ici est inscrit le texte

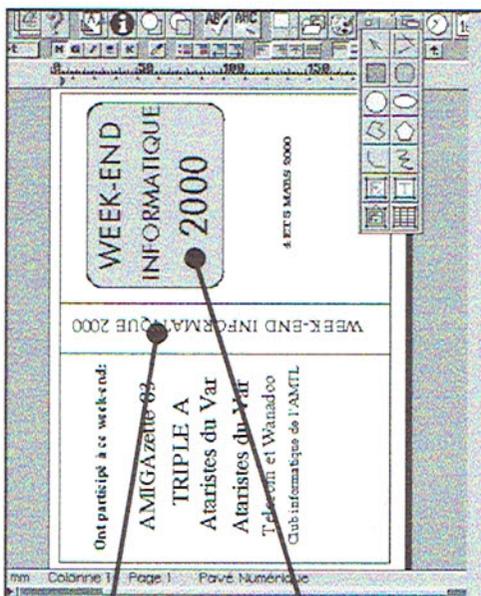
Ici on inscrit l'angle de rotation

Choix de la police de caractère

Puis il faut donner un angle de rotation à la boite. Inscrivez 270°. Petit problème, le texte est devenu tout petit, saisissez un des coins de la boite et ramenez la boite aux dimensions du texte et ensuite étirez cette boite jusqu'à ce que le texte atteigne la taille désirée. Afin d'avoir un titre assez gros je l'ai écrit sur 3 lignes, c'est à dire dans 3 boites d'effet de texte. Vous pouvez l'agrémenter d'un simple encadrement. Petit inconvénient avec Wordworth6.0, on ne peut pas effectuer de rotation à une image (ou alors je n'ai pas trouvé l'astuce) sauf si on la prépare avec un logiciel de dessin tel que PPaint.

Le titre qui figurera sur la tranche devra être mis à l'envers (tête en bas) en donnant un angle de rotation de 180°.

Il ne reste plus qu'à essayer une impression afin de contrôler le bon positionnement de tous les éléments



Titre à 180° Titre à 270°

Voici à quoi devrait ressembler votre jaquette selon mon exemple

Nota: les dimensions utilisées sont en accord avec des boitiers vides achetés en supermarché.

Et voilà, ce sera tout pour cette fois!



Nous recherchons des utilisateurs du dernier traitement de textes en vogue:

AMIGA WRITER

afin d'en connaître les appréciations, les bons et mauvais côtés et peut-être arriver à une nouvelle rubrique dans la série Bureautique.



La Rubrique Fanzine du 1^{er} fanzine Belge

Par J.F Horvath

AMIMAG: 13, RUE DE LA SOIERIE
BTE 6 1190
BRUXELLES, BELGIQUE.

Cette rubrique est également
suivie dans AMIMAG GT,
Obligation, Alli@nceMicro.

AMIMAG 29

nouvelle génération

Comme vous avez pu le lire dans l'édito, AMIMAG continu son fanzine, mais orienté fantastique et tout ce qui touche à la fiction et au surnaturel. Dans le fanzine papier vous trouverez une nouvelle «race de Fans», ceux qui suivent de près les aventures de Mulder et Scully, en passant par StarTrek, mais sans oublier tous les héros de dessins animés comme Ulysse qui fait la couverture du fanzine. Mais au milieu de toute cette fiction on peut encore trouver quelques articles parlant d'informatique avec quelques jeux, la rubrique Labo HTML avec une approche au multimédia. Ca fait peu pour l'Amiga, et c'est pour cette raison qu'il faut absolument aller voir le fichier HTML qui se trouve sur la disquette. Utilisez votre décompacteur préféré pour désarchiver le fichier.lzx et lancez IBrowse (ou un autre qui fait la même chose) afin de voir le nouvel AMIMAG électronique.

L'avantage de ce nouveau support est de pouvoir facilement afficher des images en couleur. Vous y retrouverez toutes les rubriques habituelles, dont voici le sommaire.

L'ensemble est en HTML avec une présentation assez simple et très lisible. Je pense que Jean François mérite un soutien massif, tout comme les autres fanzines et associations qui font d'énormes efforts et je souhaite qu'il retrouve une place chez ANEWSpour cette rubrique

José

EDITO AMIMAG GT N°29

Hello et bonne année 2000 !

Les articles 100 % Amiga sont désormais regroupés sous le format HTML sur la D7 offerte avec votre fanzine favori. J'espère que cette petite nouveauté va vous plaire. Avec l'HTML, nous aurons la possibilité de vous offrir un zine en évolution constante, et ainsi les illustrations sont en couleurs ! De nouvelles surprises viendront dans les numéros suivants. Au niveau del'Amiga par contre, les news ne sont pas terribles. L'Amiga NG ne devrait pas se faire, pas chez Amiga en tout cas (un comble !). Cette annonce est assez catastrophique pour nous. Amiga veut vendre des licences, mais de quoi et à qui ?

C'est un peu comme si Apple aurait proposé la fabrication de son iMac à 'autres compagnies...

L'année 2000 s'annonce, une fois de plus, comme une année de doutes. Pour y voir un peu plus clair, lisez les articles qui suivent.

Gardez néanmoins courage, car Amimag poursuivra la lutte, tant que vous, lecteurs, vous nous soutiendrez.

Obligation 17

Le zinedisk continue sur sa lancée, malgré l'abandon du navire par certains membres du team. Au sommaire: des news, l'actu de WOA de Londres, l'interview de Thierry Sillis, le prétest de TDB '99, un point sur la 1ère connexion au Net, du DP, ma rubrique zines,...

Obligation 18

Obligation 18: Toujours des news, l'interview de mon pote Meuh alias Alex Rey, (ici sur la photo) les tests de TurboPrint 7, de T-Zero (de moi !) de Wasted Dreams. Sans oublier un point sur l'actualité cinéma, les petites annonces,...

L'actualité de la petite presse sera de retour dès le prochain numéro. Soyez ready pour de nouvelles découvertes !

Obligation
Christian Julia et David Brunet
16 rue sur le Val 21121 Fontaine les Dijons
BOING Attack
Lot. Les Aurores 26800 Porte Lès Valence
Alli@nce Micro
<http://www.mygale.fr/10/Alliance>

Sommaire de la disquette AMIMAG 29 GT

Quoi, qui, comment ?
Pour nous contacter
Edito
News
Le point sur...
Les tests du Black Tiger
L'index
La Pin-Up
Histoires Vécues
Labo Amos
Le zinescope
Labo Arexx
CD-Review
Bon à savoir
Le contactoscope
Les adresses

Et en Bonus

HTML Less pour
convertir des fichier
HTML e'n texte
et un cours d'ARexx en
Amigaguide



Deux formules d'abonnement à Amimag:

- 1) six mois pour trois numéros + disk (360FB / 60FF)
- 2) un an pour six numéros + disk (720FB / 120FF)

Par chèque à l'ordre de :Horvath Jean-François

Par virement au compte n° 001-1545294-63

Pour la France et les autres pays: virement postal à mon nom, virement bancaire en francs belges ou Eurochèque (mini 100FF ou équivalent)

SVP: PAS DE CHEQUES FRANCAIS OU AUTRES.

FileMaster 1.2

J'ai omis un article dans le numéro 35, c'est celui qui devait vous apporter quelques explications dans l'utilisation de FileMaster. J'ai donc repris mon clavier pour vous écrire ces quelques mots.

José

Introduction

Tout d'abord FileMaster fait parti de ces petits programmes qui permettent d'éditer les lignes de codes d'un fichier informatique. On peut avoir recours à un tel programme pour modifier des préférences d'un jeu et se rajouter des vies ou modifier certains paramètres, modifier les textes d'un logiciel en langue étrangère et le rendre plus français etc... Evidemment n'essayez pas sur un original, faites d'abord une copie, c'est plus prudent.

Chargeons FileMaster

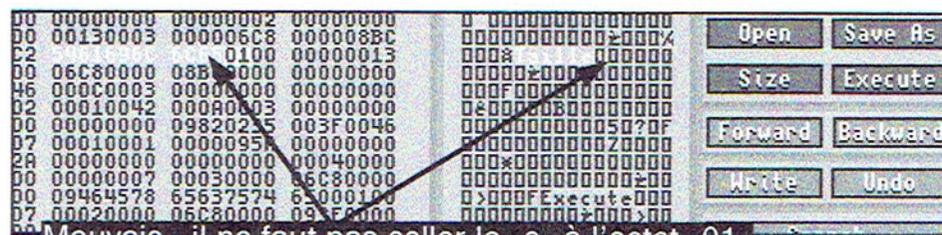
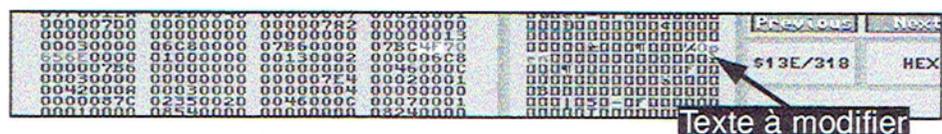
L'interface de FileMaster est assez simple, mais en anglais, alors pourquoi ne pas commencer par la franciser.

Cliquez sur Open et recherchez le programme FileMaster1.2. Cliquez sur Edit in Ram. Et voici les lignes de code de votre logiciel à l'écran. Mais attention ce n'est pas la version qui est en train de fonctionner. Vous ne verrez pas les modifications en temps réel.

Cliquez sur «Search». Inscrivez le nom du bouton à modifier, par exemple "Open" puis validez en cliquant [Search ASCII].

Si la chaîne de caractère est trouvée elle est présentée à l'écran en surimpression. Inscrivez Charg à la place de Open et faites [Write]. Votre modification est prise en compte. Comme vous pouvez le constater je n'ai pas écrit le "e" de Charge, simplement parce que cela fait trop de lettre dans le format de base du programme et qu'il ne faut pas que le dernier caractère vienne coller l'octet "01" qui se trouve juste après car celui ci est un code qui indique la fin de la chaîne de caractère. Pour contrôler ce premier changement il faut quitter FileMaster et charger la version modifiée et voyez le résultat. On ne peut pas vraiment tout traduire à cause de la dimension des mots mais on peu abrégé.

Quelques exemples de traduction



des boutons:
 [About] [Quit] [Execute] peuvent rester inchangés
 [Open] = [Charg]
 [Save As] = [Sauver]
 [Size] = [Taille]
 [Forward] = [Avancer]
 [Backward] = [Reculer]
 [Write] = [Ecrire]
 [Undo] = [Refai]
 [Search] = [Cherche]
 [Previous] = [Precedent]
 [Next] = [Suite]
 sauvez cette configuration et chargez la pour contrôler le bon fonctionnement. (Save As")

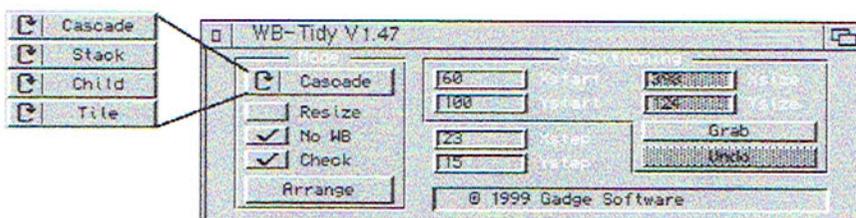
Comme vous pouvez le constater ce n'est pas bien difficile, sauf qu'il faut quelque fois trouver des mots adaptés à l'espace proposé. Il existe d'autres utilitaires de ce genre, mais souvent avec des interfaces moins pratiques, moi je trouve celle ci très simple et

conviviale. Pour ceux qui sont plutôt jeux, il est toujours possible de trouver des astuces pour modifier certains paramètres qui sont souvent mémorisés dans des fichiers particuliers, mais aussi intégrés aux logiciels. Pour les anciens jeux il faut faire des recherches dans d'anciens magazines. Les chanceux qui ont Internet peuvent aller à la recherche de sites spécialisés dans ce genre ou peut-être sur les sites des éditeurs et il y a aussi le bouche à oreille et les bidouilleurs toujours à l'affût du «cheat Mode» (triche). Faites nous profiter de vos trouvailles.
ATTENTION:
 on peut s'amuser à modifier un programme pour sois-même mais on ne peut pas distribuer un logiciel francisé ou modifié sans l'autorisation de son auteur (même en libre distribution).

WB-TIDY

Un écran workbench bien rangé

C'est un petit programme qui va vous permettre d'arranger à votre guise toutes les fenêtres ouvertes à l'écran. Il est évident qu'il arrive toujours un moment où l'on se trouve obligé d'aller chercher quelque chose au fin fond d'une partition et à partir de ce moment l'écran devient vite saturé en fenêtres ouvertes n'importe comment et n'importe où. Avec WB-Tidy tout sera redimensionné et affiché selon l'ordre que vous aurez défini.



WB-Tydi fonctionnera à partir de l'OS 2.0 et nécessitera quelques fenêtres ouvertes à l'écran, sinon aucun intérêt.

Installation

Son installation est très simple, vous copiez le programme où vous voulez, à condition de savoir le retrouver pour le lancer.

Réglages et Options

Il y a plusieurs modes qui sont activables à l'aide d'un bouton cyclique:

TILE:

Cette première option arrangera les fenêtres en "carrelage"

CASCADE:

met les fenêtres les unes sur les autres en les décalant en X et en Y

STACK:

idem Cascade mais en décalant que les Y

CHILD:

met les fenêtres les unes sur les autres sans les décaler mais par ordre d'ouverture

Un tootype "MODE" peut être activé au moment du lancement du programme:

MODE = 0 [TILE]
MODE = 1 [CASCADE]
MODE = 2 [STACK]
MODE = 3 [CHILD]

Ensuite on trouve des cases à cocher:

RESIZE (redimensionne) :

si coché, les fenêtres auront les dimensions indiquées dans les cases Xsize et Ysize

Tooltype RESIZE = 1 [coché]

RESIZE = 0 [non coché]

NO WB:

si coché la fenêtre du Workbench n'est pas affectée; aucune action si la fenêtre du workbench est en "backdrop"

Tooltype NO WB = 1 [coché]

NO WB = 0 [non coché]

CHECK:

si coché contrôle deux fois si les fenêtres sont bien positionnées et dimensionnées.

Tooltype CHECK = 1 [coché]

CHECK = 0 [non coché]

et le bouton ARRANGE pour activer le rangement des fenêtres selon les réglages.

La deuxième partie des réglages nommée "Positioning" permet de donner des valeurs de réglages.

Xstart: position de la fenêtre mesurée en pixels depuis le côté gauche de l'écran

Ystart: position de la fenêtre mesurée en pixels depuis le haut de l'écran

Xsize: largeur de la fenêtre en pixels

Ysize: hauteur de la fenêtre en pixels

Xstep: décalage X entre les fenêtres

Ystep: décalage Y entre les fenêtres

Ces valeurs peuvent être saisies au clavier ou alors avec le bouton GRAB qui mémorisera les coordonnées de la première fenêtre qui a été ouverte.

Cet utilitaire fonctionne aussi avec toute autre fenêtre ouverte sur le workbench, par exemple plusieurs fichiers ouverts avec ED pourront être manipulés avec WB-Tidy.

WhichAmiga

bien connaître son Amiga

WhichAmiga est un nouvel outil du genre "ShowConfig", sauf qu'il est plus sophistiqué et est en plus capable de vous dire quel est le type de votre Amiga.

Son installation est on ne peut plus simple. Copiez le n'importe où (toujours avec la même recommandation de vous rappeler où!).

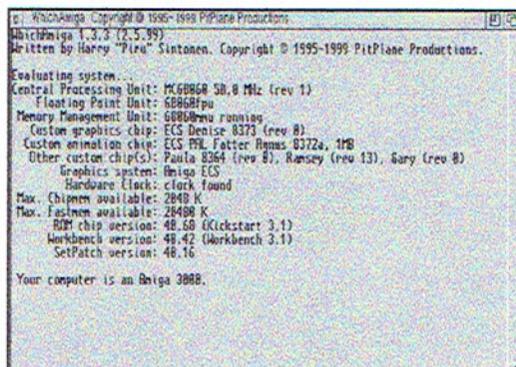
Il peut reconnaître toutes les sortes de modèles d'Amiga et les dérivés comme le DraCo. Il reconnaît également un Amiga émulé sur PC via UAE. Et bien entendu toute la gamme des processeurs Motorola que l'on peut rencontrer dans l'Amiga et de leur fréquence d'horloge. Les PPC n'ont pas été oubliés, du 602 au 604e.

Les FPU et MMU sont complètement reconnus, aussi bien en circuit externes qu'en interne pour les 040 et 060.

Et pour continuer cet inventaire vous saurez tout sur votre mode

graphique, votre carte graphique, votre carte son etc...

en bref vous saurez tout (ou presque) sur votre machine.



XOPA

*Vous connaissiez sans aucun doute ARTM
(pour Amiga Real Time Monitor)
et bien voici XOPA qui prend la relève
et nous aidez à contrôler les tâches de l'ordinateur.*



Mise en garde

Il est évident que ce genre de programme doit être utilisé avec quelques connaissances, sinon c'est le crash assuré. Il permet d'afficher toutes les informations internes de l'Amiga avec la possibilité d'intervenir sur ces opérations.

Infos

Pour fonctionner il faut un Amiga, et au minimum l'OS 2.0. Pour s'afficher il utilisera sans problèmes la police de caractères de votre workbench (Font-sensitive en anglais); XOPA est distribué en ShareWare, c'est à dire si vous utilisez régulièrement ce logiciel et désirez obtenir une version complète et accéder aux nouvelles fonctions vous devrez envoyer une demande d'enregistrement à l'auteur (adresse dans XOPA.guide) accompagné de 20 DM.

Ceux qui ont déjà utilisé ARTM ou un autre programme de ce type y retrouveront pratiquement toutes les fonctions habituelles mais avec son interface utilisateur et le mode structure il apporte des nouvelles fonctions intéressantes.

Encore une installation simple,

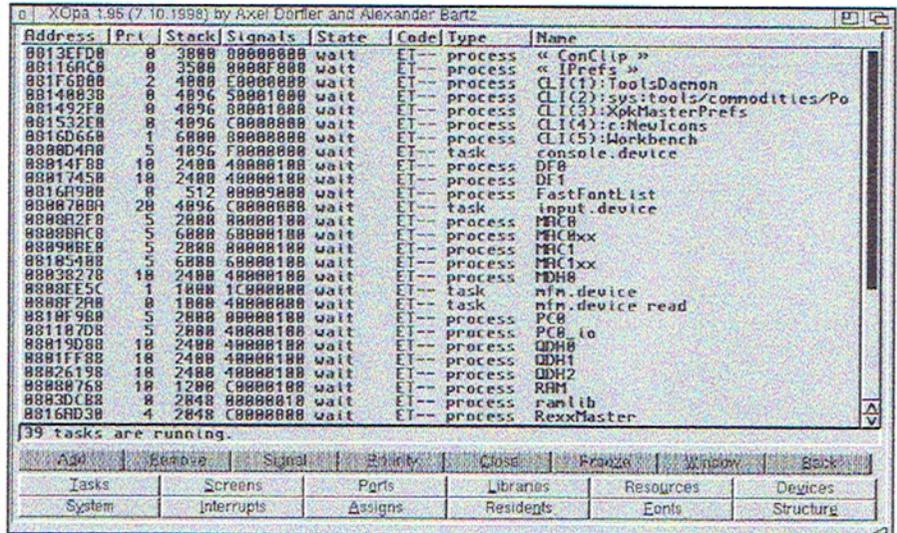
Installation

cliquez XOPA-Installation et l'installer fera le reste. Vous pouvez également effectuer l'installation manuellement en copiant XOPA, XOPA.guide et XOPA.structs dans un répertoire.

Si vous ne la possédez pas encore, copier également la "Identify.library" dans votre tiroir Libs.

C'est tout.

Petit problème de langage, je n'ai pu tout traduire et donc ne comprendre qu'une partie des explications du guide qui comporte des textes en allemand, langue que je ne maîtrise pas du tout. Je vais tout de même essayer d'apporter quelques explications.



Utilisation

Lancez XOPA. Dans la barre de menu se trouvent toutes sortes de commandes supplémentaires à celles qui sont fournies par les boutons.

Le menu [Project]:

lconfy: maintient le programme actif sous la forme d'une Applcon permettant de réactiver XOPA rapidement

About: c'est l'à propos qui donne des informations sur le programme

Quit: pour quitter

Le menu [Options]

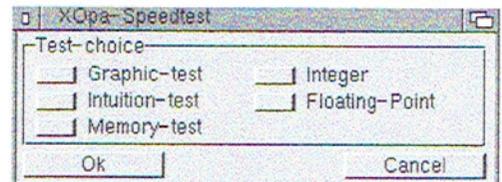
FlushMemory: remettre de l'ordre dans les mémoires

PrintCurrentList: imprimer ce qui est à l'écran

SaveList: sauver ce qui est à l'écran

SpeedTest: ouvre une boîte de requête qui propose des tests de votre système. Les autres menus présentent moins d'intérêts si l'on n'est pas enregistré et si l'on ne comprend pas l'allemand (Help) sauf List qui apporte des options supplémentaires.

Les boutons qui peuvent apporter un certain intérêt sont Tasks (les tâches en cours), Libraries (montre toutes les bibliothèques actives), Assigns (montre toutes les assignations en cours), Fonts (montre les police de



caractères activées). Les autres fonctions et boutons sont plus spécialisées et demande une connaissance approfondie du système Amiga.

Exemple d'utilisation

A notre niveau de connaissance il faut commencer avec des notions simples et pratiques.

Activez le bouton assign et repérer une assignation qui ne risque pas de perturber votre système. par exemple l'assignation du clipboard du Ramdisk. Cliquez cette ligne et constater que certains boutons de la première ligne qui étaient jusqu'à présent inactifs sont accessibles.

Cliquez sur REMOVE, un message vous demande de confirmer, faites OK.

La ligne est automatiquement effacée, ce qui veut dire que l'assignation n'existe plus. Vous pouvez contrôler dans un Shell en lançant la commande Assign.

Et inversement avec ADD (ajouter) qui propose une boîte de saisie pour ajouter une nouvelle assignation.

StripHTML

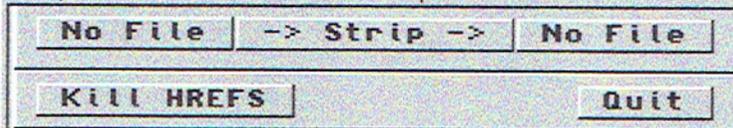
Qu'est ce donc?

Si vous vous êtes déjà intéressé à l'Internet vous n'êtes pas sans savoir que les pages de textes sont créées en HTML. Tant que vous les visionnez avec des logiciels appropriés pas de problèmes pour les lire mais si vous désirez récupérer ces textes pour les utiliser en PAO ou sur traitement de texte cela demande une conversion de ces fichiers en ASCII. C'est justement ce que nous apporte ce petit programme bien sympathique. Evidemment toutes les illustrations, images et animations ne seront pas interprétés.

Lancez HTML à partir du shell ou plus facile à partir du workbench en

Un petit utilitaire simple pour une utilisation simplifiée

StripHTML v1.0 ©1995 Valkyr



Utilisation

cliquant son icône.

Vous avez alors une petite interface toute simple à l'écran.

Tout d'abord voyons ce que fait le bouton Kill HREFS. Dans un texte HTML il y a de codes appelés HREFS qui établissent des liens entre les images ou d'autres pages et ils sont placés entre des < > et donc devraient être effacés par StripHTML et si ce bouton est activé ces codes sont automatiquement effacés.

Cliquez sur le bouton "No File" de gauche: une requête vous demande

alors d'indiquer le fichier HTML concerné.

Ensuite cliquez sur le bouton "No File" de droite: re-requête, mais pour demander le nom du fichier ASCII et où doit-il être sauvé.

Il ne reste plus qu'à cliquer sur "Strip" et la conversion est effectuée et sauvegardée..

StripHTML est Freeware donc il peut être distribué et utilisé sans restriction, mais rien ne vous empêche de contacter l'auteur, cela lui fera toujours plaisir.

X-Panel

Que fait-il?

- Il montre en temps réel les statuts du micro-processeur
- Il donne toutes les informations sur l'état de la mémoire
- Il peut activer/désactiver la FastRam
- Il peut effectuer la commutation PAL/NTSC (50Hz / 60Hz)
- Il peut nettoyer la mémoire

Que ne fait-il pas?

- Il n'utilise pas MUI ou BGUI
- Il ne prend pas beaucoup de mémoire
- Il n'utilise pas de bibliothèques particulières

Que lui faut-il?

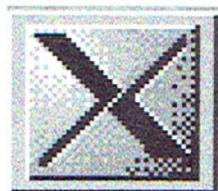
- Un Amiga
- Un 68000 au minimum
- L'OS 2.04 minimum

Installation?

Il faut le mettre dans la WB-Startup et redémarrer (ou simplement le double cliquer).

Si vous possédez un 68020 ou plus, prenez plutôt le programme qui se trouve dans le tiroir "68020 +

Encore un petit utilitaire bien sympathique et qui apporte quelques nouvelles options utiles au workbench



Utilisation?

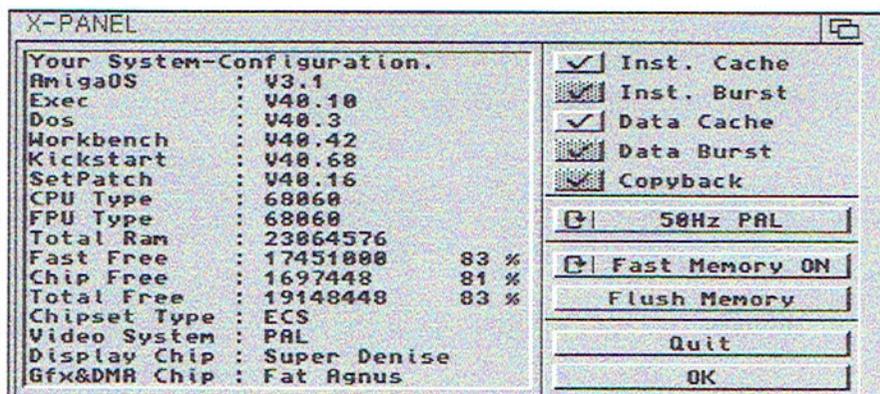
Une fois lancé rien ne se passe - c'est normal. Allez voir dans le menu Outils du Workbench, c'est là qu'il se trouve et activez le.

Une fenêtre s'ouvre et vous pouvez y lire votre configuration actuelle et en temps réel. Si vous effectuez quelques opérations (ouverture de fenêtre etc...) vous verrez la mémoire se modifier.

La fonction la plus utiles est le

"Flush Memory" qui, d'après l'auteur est meilleur que l'Avail Flush du workbench.

Le bouton OK quitte la fenêtre mais ne quitte pas complètement le programme, il peut être rappelé depuis le menu. Sinon faites Quit et une requête vous demande de confirmer votre demande.



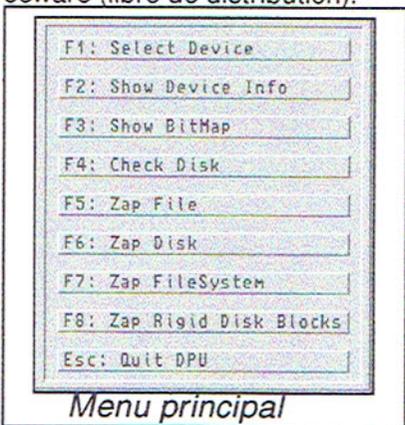
DPU V1.5

Disk Peek and Update

CPU ou "Disk Peek and Update" n'est pas nouveau. Il avait été élaboré en 92 par Frans Zuydwijk et distribué en Freeware. J'ai trouvé que ce programme disposait de fonctions intéressantes et c'est ce que je vais essayer de vous démontrer.

DPU est un programme qui va vous permettre d'obtenir des informations sur le contenu physique de votre disque dur.

Comme je le disais plus haut ce n'est pas un programme mis dans le domaine public mais totalement Feeware (libre de distribution).



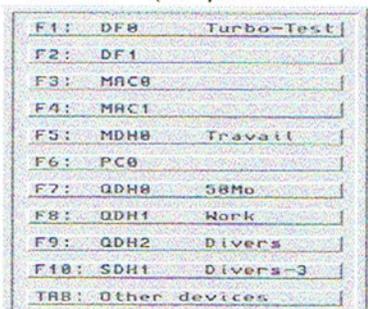
Menu principal

Avec DPU vous pourrez avoir toutes les caractéristiques de vos disques, partitions, bootblock, fichiers, mais aussi la possibilité d'y faire des modifications directement, d'en le même genre que FileMaster. Pour accéder à la fonction d'écriture l'auteur a pensé qu'il fallait mettre un verrou afin de ne pas faire de mauvaise manipulation et perdre un disque complet, pour forcer l'écriture il faut appuyer sur la touche "shift" (majuscule) en même temps.

L'écran utilisé par DPU est 640x256 non entrelacé.

L'interface est assez simple, mais efficace. Vous avez tout d'abord le menu principal qui vous propose toutes ses options.

La première action sera de désigner le "Device" (la partition ou le

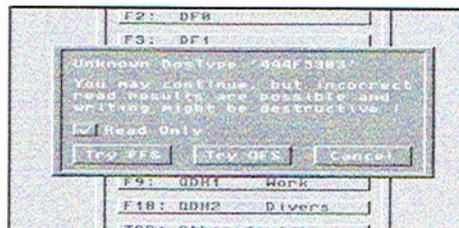


volumen) en cliquant sur le premier bouton.

REMARQUE: tous les boutons sont associés aux touches F1 à F10.

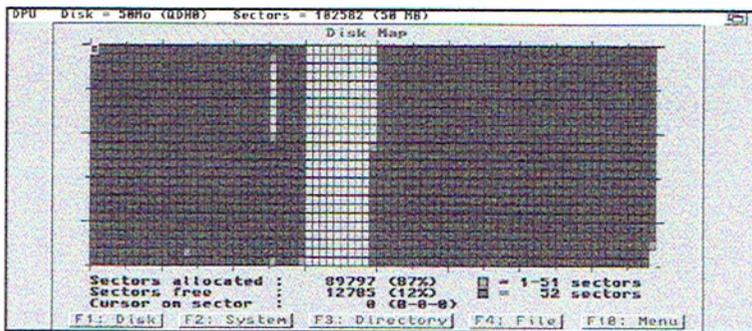
Cliquez donc sur "Select Device" et aussitôt tous les volumes disponibles sont affichés, et si celui qui vous intéresse n'y est pas cliquez sur "Other Devices" puis dès la sélection effectuée vous êtes à nouveau dans le menu principal. Maintenant vous pouvez partir à l'exploration de votre disque. Cliquez par exemple sur le deuxième bouton et voila les caractéristiques.

CheckDisk va faire un contrôle du disque et vous dira en final s'il y a des secteurs abimés. Cette opération peut prendre un certain temps et vous avez alors la



possibilité de quitter à tout moment.

Zap File est une fonction similaire à FileMaster pour agir directement sur les codes d'un fichier.



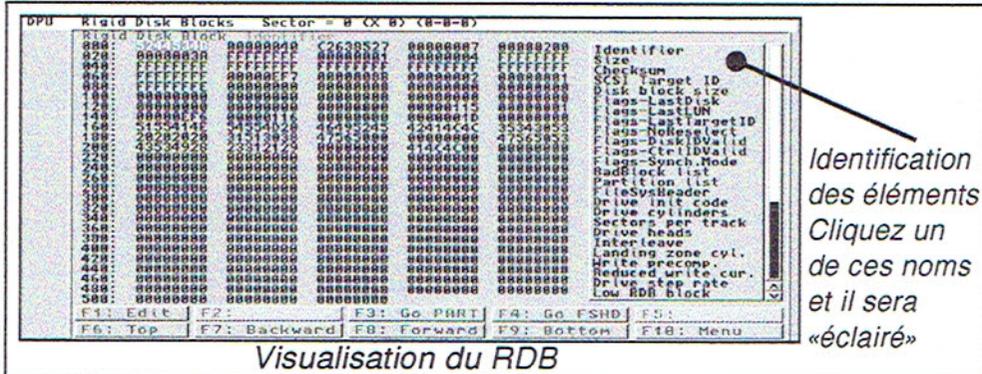
Tout le disque système des répertoires des fichiers retour au menu

Show BitMap montre l'occupation de votre disque. Utile pour constater la fragmentation du disque.

Dans cette version ont été rajoutés des options qui permettent de voir l'occupation de différents éléments sur le disque. Cliquez par exemple sur F4 ou le bouton File et vous pourrez voir où se trouve le fichier sur la carte du disque.

Lorsque vous avez sélectionné un disque vous avez dû apercevoir une case à cocher «Read Only». si elle est cochée cela bloquera toute écriture d'octets. Si vous désirez apporter des modifications il faudra alors la décocher.

Les plus téméraires trouveront peut-être là un nouvel outil (malgré son âge) à ajouter à leur collection



Identification des éléments Cliquez un de ces noms et il sera «éclairé»

LOCATE V3.1

L'outil pour une recherche rapide

Avec LOCATE v3 vous ne faites pas que de la recherche ultra-rapide mais vous pouvez aussi lancer un programme, voir une image, écouter un son et éditer un fichier.

par José

Que faut-il?

Un Amiga, un disque dur et un kickstart égal ou supérieur à 2.0.

Installation

Désarchivez les fichiers et mettez les dans leurs répertoires respectifs. LOCATE pourra être mis où vous voulez.

IMPORTANT:

il faudra absolument créer un tiroir appelé "FindDB" et lui faire une assignation qui sera inscrite dans votre User-Startup:

ex: assign FindDB: Work:FindDB

si le répertoire a été créé dans Work:

Utilisation

Avant tout démarrage il faudra effectuer une petite modif dans le fichier "locate.prefs" (dans le s:) et y inscrire les noms de vos partitions afin que vos recherches se fassent dans tout le disque:

ex: DH0: DH1: DH3: ...etc

Chaque nom de volume doit être séparé par un espace.

Au premier lancement de LOCATE il vous sera demandé de désigner une base de données. N'inscrivez rien et cliquez sur OK. Une nouvelle base de données sera automatiquement créée en fonction du fichier locate.prefs. Une fois que cette base sera créée vous pourrez modifier ces "prefs par défaut" et indiquer de nouvelles options. si vous désirez créer une nouvelle base de données sachez qu'il risque d'y avoir une petite attente, le temps de l'enregistrement..

Dès que la nouvelle base de données est terminée il suffit de la sauvegarder avec un nom qui vous permettra de la reconnaître.

Le principe de LOCATE est de créer un fichier (assez conséquent selon les capacités des unités à contrôler) qui sera en fait le contenu de vos partitions, c'est ce qui va donner un turbo au moteur de recherche qui,

Modification des prefs

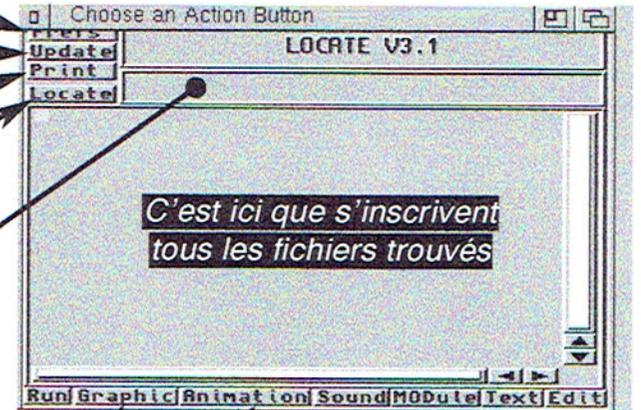
Mise à jour de la base de données

Impression

Lancement du moteur de recherche

Ici on inscrit le nom recherché

Lancement du programme

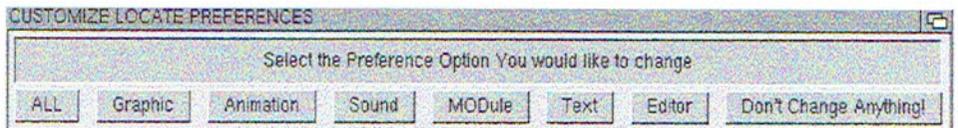
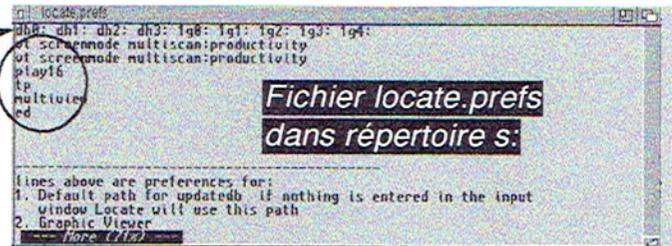


C'est ici que s'inscrivent tous les fichiers trouvés

Run Graphic Animation Sound Module Text Edit

Voir image Voir animation Ecouter son Ecouter module Voir et éditer du texte

Inscrivez ici les noms de vos partitions programmes et utilitaires qui serviront à visionner les fichiers



Option pour modifier les préférences
Cette fenêtre est activée en cliquant le bouton Prefs

contrairement à d'autres programmes de recherche, n'aura pas à lire tout le disque.mais seulement le contenu de la base de données.

Si vous rajoutez des éléments dans votre disque il faudra alors réactualiser la base en cliquant sur le bouton UpDate, l'enregistrement

Les préférences

peut durer plusieurs minutes. Le réglages des préférences peut être réalisé à partir du fichier locate.prefs qui donne les réglages par défaut ou alors à partir du bouton Prefs. Une fenêtre s'ouvre et présente des boutons correspondants à ceux qui se trouve au bas

de l'interface de Locate. Ils permettent de redéfinir à la souris les programmes qui seront activés

Exemple

pour effectuer les actions. Après avoir initialisé la base, inscrivez dans la case prévue à cet effet le nom d'une image que vous connaissez. Cliquez sur le bouton Locate et dans la grande fenêtre s'afficheront tous les fichiers et répertoires contenant ce nom. Sélectionnez donc votre image et cliquez sur Graphic et si tout se passe bien vous devez avoir votre image à l'écran.

NOTA: On ne peut pas utiliser les caractères joker mais on n'est pas obligé d'écrire les mots en entier.

Untar V1.1

Un désarchivateur de fichier.TAR
NDLR: ce texte est tiré de Untar.guide

Une production Madget Brothers © Décembre 1999

Par Jérôme SENAY alias GLAMES

Préface

Depuis quelque temps, JAVA apparaît comme LE langage de programmation de l'avenir. Désireux de développer des applets et autres applications, j'ai recherché un JDK (Java Development Kit) sur Amiga. Qui dit recherche dit internet et donc forcément aminet : j'ai donc lancé une recherche sur le mot clé "JAVA" ... J'ai constaté avec soulagement que la Javamania n'avait pas épargné l'Amiga : j'ai trouvé les classes de Sun, Kaffe, Jikes... au format lha. J'ai donc décompressé ces archives et là, surprise, je découvre des fichiers avec l'extension .TAR. N'ayant jamais vu de tels fichiers, j'ai lancé de nouveau une recherche sur Aminet : j'ai trouvé notamment les logiciels TAR (archivage et désarchivage) et UNTAR (désarchivage). J'ai essayé en vain de désarchiver mes fichiers .TAR. J'ai commencé à désespérer et puis j'ai vu que le logiciel UNTAR était accompagné de ses sources. J'ai pris mon courage à deux mains: c'est ainsi qu'est né UNTAR V1.1 le 23 Décembre 1999.

Untar est un Cardware : si vous l'appréciez et que vous l'utilisez régulièrement, envoyez-moi simplement une carte postale à l'adresse suivante :

SENAY Jérôme
12, rue Jenner 44100 Nantes

Merci de m'indiquer vos nom, prénom et config (Type et OS) ...

Installation

- Copiez le fichier ixemul.library (disponible sur aminet) dans LIBS:
- Copiez le fichier Untar dans C:.

Utilisation

Untar est un logiciel qui se lance à partir de l'Amiga Shell.

Syntaxe

Untar <chemin d'accès et nom du fichier .Tar> [<répertoire destination>]

Le répertoire de destination est optionnel : s'il n'est pas précisé, le désarchivage se fait dans le répertoire courant.

Voici quelques exemples :

Untar Work:kaffe-0.7.1-bin.tar ram:
Untar Work:kaffe-0.7.1-bin.tar ram:T/

Production des Madget Brothers

- Deluxe Map V2.1

- Quoi ? Editeur de niveaux, décors de fonds, à intégrer dans vos programmes.
Qui ? Pour les développeurs.
Config ? Tout amiga.
Quand ? Disponible immédiatement.

- EcoCité

- Quoi ? Jeu où vous devez gérer le développement d'une ville.
Qui ? Pour les joueurs.
Config ? Tout amiga.
Quand ? en cours de dévelop-

Evolutions

pement.

Si vous trouvez des bugs, n'hésitez pas à nous le signaler.
Si vous désirez faire évoluer le logiciel, envoyez-nous vos demandes...

N'hésitez pas également à nous contacter sur le Web :
glames@free.fr

Infos techniques

- Untar 1.1 a été développé en C (GNU) sur un A1200 030 18 Mo (OS 3.5).
- Untar V1.1 est normalement compatible avec n'importe quel Amiga.
- Untar a été testé sur : A1200 68030 18 Mo Workbench 3.5

Qui sont les Madget Brothers

- Pierre Rineau alias pounard:
graphismes, test
- Jean-Christophe Rineau: programmation, graphismes, musiques
- Antoine Bernard: programmation
- Mickaël Leray: musique
- Jérôme Senay alias Glames: programmation, graphismes, test

A propos du Workbench 3.5

J'ai récemment acquis le Workbench 3.5 (430 F chez Atéo Concepts, frais de port compris) : c'est de la bombe bébé !

- Un Workbench relooké et TRES beau, mais aussi :
- AWeb 3.3SE (Très bien).
 - Miami (pour le protocole TCP/IP) en version démo mais utilisable.
 - Un gestionnaire de mails auquel on préférera Yam :-)
 - La gestion du CD-ROM (version démo limitée à 1H environ).
 - et plein d'autres choses ...

Bref, ça fait plaisir de voir qu'Amiga International et Haage & Partner ne se sont pas moqués de nous, ce qu'on aurait pu croire après la sortie du Workbench 3.1 qui a apporté autant de nouveautés qu'Anelka a apporté de buts au Real Madrid ;*)
Achetez-le sans crainte : vous ferez une bonne affaire.

Rappelez-vous :
tant que la flamme sera en vous, personne ne pourra tuer l'Amiga. :-)))

Si vous voulez faire un premier geste pour votre Amiga, achetez le Workbench 3.5

Est ce vraiment une galère?

par Michel

Ca y est, je suis tombé dedans (mais non pas quand j'étais petit..) mais aujourd'hui, à mon âge...) Au fait, il faudrait peut-être que je vous dise dans quoi je suis tombé.

Hé! bien, dans le Pécul, et croyez-moi, lorsque vous tombez là-dedans, il en faut beaucoup de pécul pour s'en sortir... Quelle horreur, ça commence bien!...

Je suis amateur de civilisation égyptienne, de peinture, de tout ce qui touche au cinéma etc... Je sais qu'il existe bon nombre de CD Rom qui traitent de ces choses, mais hélas pas pour AMIGA. (Du moins à ma connaissance...). Mon fils dont c'est le boulot de travailler sur PC en possédait un. Un jour qu'il avait bricolé à l'intérieur, ayant oublié de refermer un cache à l'arrière, il eut la surprise quelques jours plus tard de se retrouver devant un PC qui ne fonctionnait plus (si, si ça arrive...). Après enquête (son installation étant dans une pièce du sous-sol), il trouva à l'intérieur de la bête, les dégâts d'autres bêtes - des souris - Oui, les vraies, pas celles que vous caressez avec la main devant votre Miga - celles qui n'ont pas de fil à la patte... Grignotages, pipi, caca ... je vous laisse augurer des dégâts. Belle occasion (n'est-ce pas Bruno...) pour acquérir un nouveau PC, un peu plus évolué que le précédent. Quand tout récemment je lui demandais de me trouver un PC d'occas (c'est pas difficile à trouver, tous les 3 mois, ils sont obsolètes... merci Bill...). C'est là qu'il me proposa son ancien en L.V.D.I. (location vente à durée indéterminée). Puisqu'entre temps il avait réussi à le réparer. Quelques conseils de mise en route et me voilà reparti avec un PC sous le bras (c'est une image). N'ayant pas encore d'endroit pour l'installer, (il y a déjà 2x1200 dans ce qui me sert de bureau). J'ai tout raccordé sur la table de la salle à manger, (non, ma charmante épouse n'a rien dit... Na!). Le deuxième soir alors que l'on m'appelle pour la soupe, je clique sur "DEMARRER" (faut le faire tout de même... enfin !) pour arrêter la bestiole, et voilà qu'il me fait un coup de "calcaire", il me dit de patienter avant de l'arrêter définitivement - je patiente (tant pis pour la soupe, elle va refroidir), et toujours rien... Ah! mon gaillard, tu n'es pas pressé, et bien moi non plus, et je laisse tout en l'état... Une 1/2 heure plus tard, rien ne s'est passé; c'est alors que j'ai une idée (les Amigaïstes en ont beaucoup), je clique sur "ESCAP", Oh! pardon sur le Pécul, c'est écrit en Français "ECHAP", et tout rentre dans l'ordre (j'ai pas dit dans les ordres...). Je suis fier, j'ai dompté la bête... Depuis, il me l'a refait et j'ai employé la même méthode. Je me suis aperçu qu'il fait ce coup là si à un moment donné, lors de l'utilisation vous faites une manip. qu'il ne digère pas. (la prochaine fois j'essaie le Maalox). Galère : la première fois que j'ai mis une disquette dans le lecteur, j'ai cherché longtemps l'icône sur mon écran; de même pour un CDrom.

NDLR: ça y est, Michel a découvert qu'il existait un autre monde.

Boudiou, que l'AMIGA a un côté pratique pour gérer tout ça... Merci l'AMI GARS ...

Voilà je termine pour aujourd'hui, mais je pense (encore ?) que mes aventures ne sont pas terminées et que ça durera au moins aussi longtemps que DALLAS. Et surtout n'allez pas croire que j'ai retourné ma veste (ni mon pantalon d'ailleurs), je reste toujours aussi fidèle à mon AMIGA chéri, qui me le rend bien... A une autre fois.

Amigalement vôtre...

Puisque l'on parle du PC, je n'ai pas pu résister à vous faire apprécier une petite démo logique parue chez nos amis de "BOING Attack", parce que je sais que tout le monde ne les lis pas (c'est bien dommage). J'ai trouvé cette démonstration mathématique "SUPER".

A vous d'en juger..

LOGIQUE

J'entends souvent des possesseurs de PC dire:

"Ouais, le PC est bien supérieur à l'AMIGA et l'AMIGA, c'est une grosse daube".

Analysons mathématiquement cette phrase.

Nous obtenons les deux équations suivantes

$$PC > AMIGA$$

$$AMIGA = \text{grosse daube}$$

Dans la première équation, on peut remplacer "AMIGA" par "grosse daube"

Nous obtenons donc:

$$PC > \text{grosse daube}$$

Ce qui signifie simplement que si l'AMIGA est une grosse daube, alors le PC est une

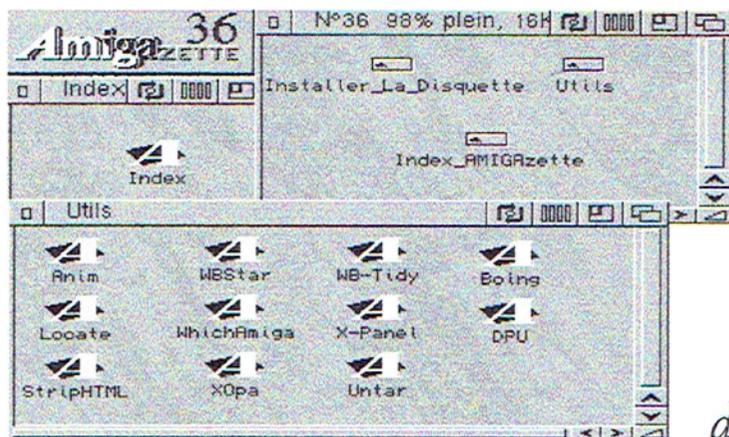
TRES TRES GROSSE DAUBE. Logique, non!

CONCLUSION

Quand on ne sait pas, on se tait !

Hé! oui, dans le n° 35 de votre Gazette préférée, on pressentait bien le départ imminent de notre pigiste LUDO pour une courte carrière chez les "bidasses". En effet, aux pages 28 et 29, qu'est-ce qu'il a pu nous parler des "FAYOS"...

*La soupe et le boeuf et les fayots...
(Air connu).*



Contenu de la disquette 36

Cours d'animation

(voir page 10 et 11)

Dans ce tiroir se trouve tout le nécessaire pour réaliser l'animation décrite dans le cours de Christian.

Locate V3.1

(voir page 24)

Locate est l'utilitaire de recherche qu'il faut avoir sous la main. D'un usage facile, il est une aide de recherche rapide.

XOpa

(voir page 21)

Vous connaissiez peut-être ARTM et bien XOpa fait la même chose, mais en mieux.

UnTAR v1.1

(voir page 25)

Un déarchiveur simple d'emploi pour les fichier.tar
Une nouvelle production des Madgets Brothers.

StripHTML

(voir page 22)

Ne restez plus perplexe devant un fichier.html, transformez le en texte ascii, c'est plus facile à lire et à exploiter

WBStar2.0

Juste pour le «fun» faites tomber la neige sur votre écran Workbench.

WB-Tidy

(voir page 20)

Faites le ménage sur votre écran workbench avec des fenêtre bien rangées

BOING

Encore pour le «fun», une petite anim toute simple bien sympathique qui rappelle celle qui a lancée l'Amiga.

Au lancement, si vous avez toujours l'écran du Workbench allez voir derrière elle doit s'y trouver. La vitesse est réglable avec les boutons de la souris et pour quitter, normalement il faut cliquer vers le haut à droite.

WhichAmiga

(voir page 20)

Etes vous sûre de connaître la configuration de votre Amiga, WhichAmiga vous donnera tous les renseignements utiles et en plus il vous dira quel est le type de votre Amiga.

X-Panel

(voir page 22)

Encore un nouvel utilitaire de workbench que l'on peut retrouver à tout moment dans le menu outils du workbench.

DPU

(voir page 23)

C'est à la fois un éditeur de secteur, un contrôleur de disque et peut aussi montrer toutes sortes d'infos sur le(s) disque(s) de votre ordinateur: l'occupation des données, le RDB, le gestionnaire etc... A utiliser avec précautions

LA DISQUETTE N° 36

*Pour ne pas changer nos habitudes
voici une nouvelle disquette pleine
de bonnes choses à essayer et à adopter*



*Le CDROM n°1 d'AMIGAZette est disponible
pour l'acquérir il faut être adhérent à l'association
Son prix est fixé à 90 Frs frais de port compris.*

*Pour le commander, faites un courrier
accompagné de votre titre de paiement
à l'ordre d'AMIGAZette 83:*

AMIGAZette 83
67 rue Messenger
83200 Toulon

Compile de 5 années de l'association AMIGAZette 83

Commandes
Adhésion
Petites
Annonces

PETITES ANNONCES

CHERCHE

Anciens numéros d'Anews:

1 à 22 - 25 à 38 - 40 à 46 - 49 à 50

52 - 55 à 58 - 60 - 62 - 64 à 65

Tél: 06 15 60 13 27 - M. Massot

E-Mail: massot.michel

A VENDRE

• 2 lecteurs 880Ko externes - 150 Frs les 2

• joysticks divers - 50 Frs chaque

• 1 Squirrel SCSI avec rallonge pour 1200 monté en tour - 200 Frs

• 4 souris Amiga - 50 Frs chacune

• 1 A500 OS2.04 extension 2Mo - 200 Frs

• 4 coques d'A1200 + claviers

Frais de port en fonction du matériel

Tél: 04 94 89 50 97

A VENDRE : Jeux CD32

• HUMANS 1 et 2 (avec doc)

• CASTLES II Aventure moyenâgeuse (doc langue anglaise)

• MICROCOSM

Prix: 50Frs chacun ou 135Frs les 3

Frais de port: 12Frs (par CD)

Tél: 04 94 89 50 97

4 et 5 mars

Week-End
Informatique **2000**

organisé

par l'association AMIGAZette 83

Maison de quartier

du Pont du Las

56 rue Flix Mayol

83200 Toulon

(Tél: 04 94 62 13 59)

Renseignements au 04 94 89 50 97

ADHESION

AMIGAZette 83 vous propose

La formule découverte:

1 Fanzine et sa disquette : 18Frs

+ Adhésion : 5Frs

soit un total de : 23Frs

sa formule annuelle:

6 fanzines et 6 disquettes : 108Frs

+ Adhésion : 30Frs

soit un total de : 138Frs

Frais de port compris

sa formule Adhésion simple

Adhésion annuelle : 30 Frs

Anciens fanzines : 18Frs l'un

(disquette et frais de port compris)

Le CD_AMIGAZETTE_1 : 90Frs

(frais de port compris)

NOTA:

Par notre ststut associatif loi 1901 nous ne pouvons pas proposer de prestations en dehors du cercle associatif -

LE COURRIER

Pour toute correspondance simple nécessitant une réponse joindre une enveloppe auto-adressée et timbrée au tarif en vigueur



Merci

*Les annonces sont gratuites
envoyez nous le texte avec
tous les renseignements utiles*