

Fanzine précédent- Article suivant



Le mot du président

Nous avons de très bonnes nouvelles concernant les nouvelles cartes d'accélération à base de G3 et bientôt G4 pour tout Amiga 1200, 2000, 3000 et 4000. Malheureusement aucune nouvelle du futur OS 3.5 mis à part l'article de ce journal (extrait d'Anews web). Bientôt une grosse surprise pour l'association, je vous en reparlerai à la prochaine réunion.
Bon clic...

EDITORIAL

Voilà le sixième numéro de notre fanzine et quelques changements sont intervenus depuis le précédent. En ce qui concerne le 4A, je vous laisse lire l'article que vous avez à droite. Une nouvelle rubrique, due à NUTS, voit le jour, une série sur LIGHTWAVE, pour mon compte elle est la bien venue car ce logiciel n'a pas un abord évident et cette initiative manquait à notre journal. En parlant de rubriques importantes, d'autres aussi, manquent à l'appel comme une sur la musique (des logiciels comme Octamed, par exemple et pour ne citer que lui), sur d'autres logiciels d'image de synthèse (je pense à Imagine, entre autres), il y a, aussi de la place pour une série sur la retouche d'image avec IMAGEFX ou PHOTOGENICS. Pour la PAO, j'avais moi même commencé une série interactive avec SCALA mais un problème de disque dur me l'a fait abandonner, aussi, j'ai en projet une série sur PAGESTREAM dans le fanzine, peut-être le premier épisode dans le numéro 7, on verra, j'ai encore quelques mois pour étudier tout ça. Enfin tout ça pour vous dire qu'il y a du travail sur la planche pour tous ceux qui voudraient s'y mettre, d'autant plus que la liste n'étant pas exhaustive, toutes les idées sont les bien venues. Vous pouvez tout aussi bien aider les autres comme raconter votre aventure face à l'Amiga, tout est permis dans le limite de la descendance, bien entendu. Voilà, l'édito est bouclé, les bonnes volontés sont attendues avec impatience et je dois ajouter: n'ayez pas peur de votre orthographe, ne craignez pas de ne pas savoir écrire, de toutes façons tout est revu, corrigé et remis dans le bon ordre avant impression alors à vos claviers.

LES NOUVELLES DU 4A

Le show 99 à été, pour moi, un demi succès. Il nous a montré que l'on pouvait faire mieux qu'avant mais nous pouvons encore améliorer les choses. Nous avons eu un peu de monde, un peu plus aurait été mieux mais pas trop afin de pouvoir consacrer du temps aux personnes intéressées (et il y en a eu) pour répondre à leurs questions quelques fois très pointues, bref, c'était bien quand même. Les mois et les années ne se ressemblent pas, nous étions 21 membres il y a peu puis 16, mais nous venons d'en gagner un autre, tous les espoirs nous sont donc permis. Il y a un projet d'autocollant en route et nous avons besoin de votre avis, lisez l'article à ce propos et répondez-nous en masse afin de lancer le projet ou non (vous pouvez, aussi donner votre avis sur l'autocollant lui-même, ce n'est pas interdit)

Le Grélé 7/13

Fanzine précédent- Article suivant

DES IDEES EN VEUT-TU EN VOILA

Il y a un certain temps que l'idées fait son chemin, l'association doit évoluer et se faire connaître, je vous livre quelques idées en vrac, à vous de suivre ou pas mais il est important, à mon sens, d'y réfléchir sérieusement.

Comme je le disais en page deux, nous pouvons certainement améliorer notre image extérieure et faire connaître notre association un peu plus largement, ce qui ne serait pas un mal, je pense sincèrement que l'avenir du 4A en dépend fortement, nous ne devons rester replié sur nous même, cela serait dangereux. Le départ de certains de nos membres le montre, il ne faut pas laisser l'hémorragie s'étendre davantage. Comment faire pour attirer du monde ?

La première chose, nous l'avons faite, il faut plus de publicité pour nos shows annuels. Il nous faut faire d'autres actions en mettant à profit certaines de nos réunions mensuelles. Enfin, il faut qu'un maximum de personne entende parler de l'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis.

Voici quelques idées pour cela :

>Je connais un journaliste de "SUD OUEST" qui, s'il tient sa parole, pense faire un article sur notre association (je ne peux malheureusement pas dire quand), il connaît notre fanzine et il m'a même proposé de mettre dans son journal les dates de nos shows le moment venu c'est déjà ça à voir.

>Fabienne, membre du 4A, m'a donné numéro de "RADIO FRANCE LA ROCHELLE" qui permet de passer ; entre 12 h et 13 h, n'importe quelle annonce. >Dans le sondage, quelqu'un à émis l'idée de participer à des actions caritatives, cela nous permettrait de faire une bonne action et de nous faire connaître par la même occasion.

>Enfin, j'ai travaillé sur un autocollant sur l'association que nous pourrions distribuer ou vendre, c'est à voir. Pour cette dernière idée, il y a un hic, le prix. Sur papier autocollant normal, cela revient à 2 fr par exemplaire, le problème vien que ce n'est que du papier et qu'il est hors de question de le coller sur une voiture, par exemple, il ne peut être collé que sur la machine. Une autre solution consiste a les faire faire en numérique mais le prix est différent, 405 fr HT pour 50 HT pour 100. Cela revient alors à 9,77 fr TTC pièce dans le premier cas et à 6,15 fr TTC dans le cas suivant... Pour ce dernier point, lire plus loin.

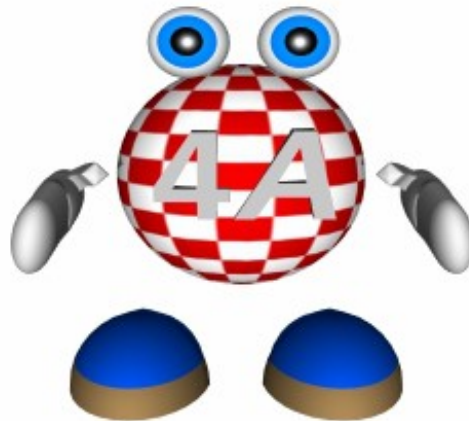
Voilà, ce ne sont que quelques idées, il y en a d'autres, à vous de voir. Le Grélé 7/13

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

LA VOILA, ELLE EST ENFIN LA....

How the mascotte was born.

Après la forte demande éprouvée pour une mascotte BIP (pour le prêt de sa bécane et la création des textures) et moi-même (pour les objets et la mise en place) avons décidés de céder aux pressions exercées. Tout commença un mardi assez humide où poussés par l'ennui, nous avons décidés de nous ateler à cette dure tâche qu'a été la création de cette mascotte (je profite de cet article pour lancer un appel au secours à tous les membres pour trouver un nom à cette mascotte). D'un magistral double clic de souris je lançais lightwave pour élaborer une silhouette (pas trop diforme) et assez marrante afin de rendre ce personnage le plus sympathique possible mais aussi capable de ravir les plus sceptiques d'entre nous (surtout le secrétaire). Cette lourde tâche achevée nous nous sommes attaqués à la modélisation des mains (la partie la plus périlleuse) tout en trufant le disque dur de notre président de versions plus ou moins semblables avant d'arriver à ce résultat. Ensuite, nous avons décidé de modeler les pieds (vous trouverez sûrement cette manière de procéder peu commune quoi qu'assez efficace dans notre cas). Nous sommes donc partis d'une simple boule puis nous l'avons retravaillé afin de lui donner la forme dont nous rêvions.



Suite à cela nous avons effectué plusieurs calculs d'images pour admirer le résultat et bien qu'ayant modifié quelques détails nous avons une impression de vide. Quelle partie avions-nous pu oublier ? D'un éclair de génie nous trouvions l'erreur : LES YEUX. C'est ainsi que nous reprenions la souris en main afin de combler ce trou. Là aussi, nous sommes partis d'une boule que nous avons multiplié (afin que ce ne soit point un cyclope). Une fois ce travail achevé BIP (toujours notre cher président) me posa la question fatidique : Mais comment faire ses pupilles ? C'est de quelques gestes souples de la main, que je sélectionnais des polygones, et leur appliquais des couleurs. (car à l'heure tardive où j'écris la mascotte n'a pas de nom). Ensuite quelques prises de vues ont été calculées, afin de soumettre le personnage aux grandes critiques de l'association. Dans l'ensemble, toutes les personnes l'ayant vu, le trouve assez amusant.

NUTS

QUATOON

C'est son nom, par 10 voix contre 6 plus un original, le nom de QUATOON a été adopté par les membres de l'association présents au show 99 d'avril. Disons donc ensemble:

Bienvenu QUATOON

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

RUBRIQUE LIGHTWAVE

LightWave Partie (1).

Introduction:

LightWave est, comme tout le monde le sait, un logiciel d'images de synthèse très puissant car il est souvent utilisé pour réaliser les trucages de grands films (ex: Babylon5, StarTrek, GoldenEye, Seaquest etc...) et de nombreux jeux.

Inconvénients:

- C'est un logiciel en deux parties:
> le modeler (pour créer ses objets) et LightWave proprement dit (pour mettre en place ses objets ainsi que sa vue et ses lumières mais aussi pour créer des mouvements).
- Absence de version en français (à ma connaissance, ce qui est regrettable vu la complexité de ses paramètres).
- Très gourmand en mémoire.

Atouts:

- + Interface très conviviale.
- + Très grande précision des échelles (du nanomètre au gigamètre).
- + Contrôle complet de la déformation et de l'animation des objets. + Possibilité d'utilisation de macros et de plug-ins.
- + Utilisation de 10 calques (pour le modeler).

Présentation du modeler:

(voir grab d'écran)

- En haut à droite, on peut distinguer de tout petits boutons: ceux sont les calques.
- Pour en actionner un, il suffit de cliquer sur celui de votre choix (sur la ligne du haut). La ligne en dessous sert à faire apparaître deux calc en même temps (ce qui sert plus qu'on ne le croît).
- Tout en bas de l'écran se trouve:
 - Un premier carré noir indiquant la Grid: c'est à dire l'échelle de vos carreaux et l'unité.
 - Le second carré indique la position dans l'espace de votre pointeur. > X: Largeur de l'objet. > Y: Hauteur de l'objet. > Z: Profondeur de l'objet.
 - Le bouton nommé "Point" indique que ce que vous sélectionnez en maintenant le bouton de droite de votre souris sera compté comme des points (quand il sera sélectionné). - Le bouton nommé "Polygon" à quasiment la même

fonction que son prédécesseur au détail près que vous sélectionnez des polygones (ou aussi appelés faces).

- Le bouton nommé "Volume".

- Les boutons placés horizontalement, en haut à gauche, sont les différents menus auxquels nous avons accès et que nous allons détailler sommairement dans un premier temps.

Menu Objects:

- About: Indique la version, la mémoire disponible, ainsi que le copyright.

- New: Création d'un nouveau projet (ou communément appelé un objet dans cette situation).

- Load: Chargement d'un objet créé auparavant.

Save: Sauvegarde du calque activé, avec une requête de nom si ce n'est pas un objet qui a été chargé.

- Save As: Même chose que "Save" mais là, on est obligé de spécifier un nom à l'objet.

- Import: Sera vu ultérieurement.

- Export: Sera vu ultérieurement.

- Macro (pour la version 3.5) et Custom (pour la version 5.0 et +): Sert à configurer la liste des macros.

- Configure List: Ouvre un panneau de configuration pour créer, charger et sauver une liste de macros.

- Macro List: Définit le nom et le chemin de la macro liste, avec les options "Load", "Save" (définit au dessus) et "Clear" (Nettoie la macro liste et permet d'en créer une personnalisée).

- Line Entry: Affiche un menu déroulant indiquant le nom donné à chaque macro dans le menu "Macro".

- Name: Permet de spécifier le nom de la commande macro courante dans le menu "Macro".

- Command: Indique le chemin et le véritable nom de la commande macro courante.

Ce menu dispose de trois boutons:

- Change: Rentre dans le menu des macros la(es)modification(s) effectuée(s) sur l'une des commandes de la liste.

- Create: Rentre dans le menu des macros une nouvelle commande avec tout les attributs que vous aurez entrés.

- Delete: Efface la commande courante du menu des macros.

- Startup Macro: Permet de spécifier le chemin et le nom d'une commande macro à exécuter au démarrage du modeler. (à suivre)

NUTS

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

LES IMAGES VIRTUELLES

Après les images de synthèse, voici un petit article sur les images virtuelles. La technologie actuelle utilise les images dont nous venons de parler pour créer des monde en images dont nous parlons ici.

Introduction

Les images virtuelles sont conçues par ordinateur. Elles ouvrent les portes d'un nouveau monde, le cybermonde, où le vrai et le faux se mêlent, et où l'on ne peut plus croire ce que l'on voit.

C'est une conception en trois dimensions qui leur donne leur réalisme. On calcule le mouvement, soit en reproduisant les mouvements d'un personnage réel par copie des gestes, soit en faisant fonctionner des muscles avec les conséquences que nous connaissons dans la réalité. L'épaisseur, les reflets, la texture ont aujourd'hui leur traduction informatique.

Bienvenu dans le Cybermonde

Le monde Cyber est magique : un univers imaginaire où l'on peut se permettre toutes les fantaisies, et être ce que l'on veut. Ainsi, la chaîne de télévision Canal + prépare un jeu de réseau sur Internet auquel on pourra participer partout dans le monde. Il se déroulera dans un Paris reconstitué sur ordinateur. Les joueurs choisiront leur sexe, leurs vêtements, la couleur de leurs yeux et de leurs cheveux, et seront représentés par un clone (copie conforme de l'individu). Les images virtuelles proposent un développement vertigineux pour les jeux de rôles.

D'abord le militaire

C'est la recherche militaire qui a été pionnière en matière d'images virtuelles. Ainsi, les soldats de demain seront équipés de casques avec une lunette pour voir le terrain au-delà des obstacles, et d'une caméra qui montrera, sur les ordinateurs de la base, ce qui se passe sur le terrain. Les astronautes peuvent commander des robots pour réparer navettes et satellite : grâce à une reproduction fidèle de l'extérieur, ils miment les mouvements que le robot reproduit en temps réel.

Hyperréalisme...

Aujourd'hui, grâce à leur hyperréalisme, les images virtuelles sont utilisées dans tous les domaines. Des chirurgiens les utilisent pour "réviser" ou pour réaliser la simulation d'une opération délicate dans les conditions du réel. Des commerçants Japonais font visiter à leurs clients des cuisines virtuelles, conçues en fonction des dimensions de la pièce qu'ils veulent équiper. Des producteurs de cinéma utilisent les images virtuelles : un troupeau de Bisons virtuel est bien moins difficile à manoeuvrer qu'un vrai, une île du Pacifique virtuelle coûte bien moins chère que de déplacer toute une équipe de tournage, corriger un éclairage par ordinateur évite de tourner à nouveau une scène... Aujourd'hui, on peut tout faire avec des images numériques.

... Et imaginaire

Les images virtuelles servent également à représenter ce qui n'existe pas, elles sont donc extrêmement utiles pour tout ce que le cinéma appelle les effets spéciaux. Les animaux préhistoriques de Jurassic Park ou les Martiens de Mars Attack en sont de parfaits exemples.

Le data-glove

L'univers électronique est aussi appelé Cyberspace. Le data-glove est un gant relié à l'ordinateur qui complète l'équipement du voyageur du Cyberspace. Les lunettes lui permettent de se repérer. Avec sa main gantée, il fait le mouvement de prendre un objet, et, sur l'écran, il voit le double qui le représente dans le monde virtuel prendre cet

objet. Dans certains cas; le gant lui envoie la sensation de poids et de toucher.

Jusqu'où ?

Des chercheurs travaillent à donner une vie autonome aux

Sekken

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

L'AUTOCOLLANT

Comme je l'annonçait dans la rubrique «Des idées en veux-tu en voilà», j'ai donc eu l'idée de faire un autocollant pour l'Association. Plusieurs solutions de réalisation se présentent mais le premier point d'achoppement s'en trouve être le prix. Comme vous l'avez déjà lu, le plus intéressant est le transfert numérique avec une quantité d'un minimum de 100 exemplaires ce qui reviendrait à 6.15 Fr l'unité. Le problème est que l'association n'est pas prête à déboursier une somme de 615 Fr vu ses faibles cotisation. Je vous propose une solution qui pourrait fonctionner à la condition expresse que tout le monde soit d'accord.



Au cinéma, il existe une solution qui consiste à vendre les place pour aller voir un film avant que celui-ci ne soit tourné, l'argent récolté ; permet de financer le tournage mais les acheteur des places prennent le risque d'avoir, en fin de compte un mauvais film. Nous vous proposons donc de faire la même démarche en demandant aux membres de l'association s'ils seraient d'accord pour acheter, chacun, un certain nombre d'autocollants afin d'en financer la fabrication.

Cette demande n'est pas dépourvue d'intérêt car elle permettrait de faire de la publicité pour notre Association sur les pare-brises de nos voitures, les exemplaires papier ne l'autorisant pas. Voilà, le problème est posé, aidez-nous à en trouver la solution.

Par ailleurs, chacun est libre de donner son opinion afin de l'améliorer et d'en faire quelque chose qui représente parfaitement le 4A et qui plaise à tout le monde. Sa dimension peut varier ainsi que sa présentation. Nous attendons vos suggestions

Le Grélé 7/13

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

L'OS NOUVEAU EST ARRIVE (nouvelle de l'OS 3.5)

Pour ceux qui ne peuvent pas surfer sur internet, BIP nous offre un extrait de la version NET d'AmigaNews à propos de l'OS 3.5. Je vous livre le texte tel quel, à vous de juger.

«Amiganews France - Everything about AmigaOS 3.5

Tout sur l'AmigaOS 3.5

Réunion AUGS des 17/18 avril

Voici en quelques mots ce que l'on a pu apprendre de Haage&Partner. Il est évident que l'OS 3.5 apporte aussi d'autres choses que l'on peut trouver sur le site de Amiga (<http://www.amiga.com>) mais nous n'avons pas voulu nous répéter, le mieux est donc de lire en premier nos articles du numéro sur Cologne...

Ce que l'OS 3.5 contiendra

Voyons tout d'abord les différents ajouts et améliorations par rapport à l'OS 3.1. Certaines parties ont été directement ajoutées par H&P et sont externes, parfois dans une version standard parfois dans une version développée spécialement pour Amiga Inc (qui désormais est réuni avec Amiga Intl et s'appelle tout simplement Amiga).

- Miami
 - Browser web : AWeb de Yvon Rozjin (version spéciale)
 - Icônes : Glow Icons (version modifiée)
 - Interface graphique : Standard avec de nouveaux gadgets BOOPSI
- Le tout sera basé sur une bibliothèque sous forme de ressource.
- Un éditeur WYSIWYG de gadgets du GUI
 - Support CD-ROMs : Rockridge, Joliet, Format Mac
 - CD-ROMs toujours : Multisession supportée
 - Ils ont complètement revu les drivers pour l'impression et les dernières imprimantes seront supportées
 - Documentation très complète en HTML (anglais ou allemand)
 - Accélération Workbench (Mais pas plus multitâche car tout le concept serait à revoir sous peine de prendre des risques au niveau sécurité)
 - Support des disques de plus de 4GB, grâce à une nouvelle version du file-system. Quelques fonctions du système concernant le file-system ont été revues, mais pas de multi-utilisateurs.
 - Les drivers seront indépendant du matériel donc le système sera facile à étendre...

Les projets

Après l'AmigaOS 3.5 il sera possible de passer au 3.6, 3.7... Et le 4.0 sera tout de même peut-être en partie basé sur le 3.5. Il comprendra un nouveau Kickstart (le 3.5 garde les ROMs 3.1) et supportera encore mieux le PowerPC. La démo : (Eh oui, une véritable démo sur une machine tournant sous AmigaOS 3.5 !)

On nous a fait remarquer que les icônes étaient désormais translucides lorsqu'on les déplace dans le Workbench, et de nombreuses fonctions ont été modifiées comme par exemple la fonction Info (Amiga-I), des outils de recherche d'un fichier permettent ensuite directement de l'exécuter, on peut désormais contrôler le Workbench depuis d'autres

programmes, par exemple en ouvrant une fenêtre.

Il y a aussi de nombreuses nouvelles façons de sélectionner les icônes, notamment l'inversion, l'ajout et/ou la suppression. Les fenêtres sont maintenant si on le désire des informations supplémentaires, par exemple le pourcentage plein du disque.

L'installer a enfin un bouton "Retour" pour revenir au choix précédent. Comme pour les préférences de couleur, on peut désormais voir les changements avant de les effectuer (preview) aussi dans "Fonts"...

Impression: tout est nouveau (mais ressemble pas mal quand même ;-). Impression dans un spooler/queue...

On voit visuellement la forme de la page etc...

Le programme de création d'interfaces graphiques ci-dessus s'appelle Reactor et il permet simplement de créer des GUI de manière simple et WYSIWYG. Il sera gratuit pour les développeurs...

Le prix sera de 99.50 DM =

Date de sortie et interview de M. Haage

Ils pensent avoir fini l'OS pour la prochaine expo (en Angleterre), en juillet et Jurgen Haage de H&P a confié à AmigaNews qu'ils étaient relativement sûrs d'eux. Il nous a ensuite expliqué que construire le CD-ROM et l'installation serait terminée début Août et que Amiga OS 3.5 serait en vente avant la fin du mois, donc courant Août.

Anews>

Vous avez dit que l'email serait directement inclus dans le nouvel OS : Y aura-t-il une vraie config gérant le mail en arrière-plan comme sendmail, par exemple ?

J Haage>

Non, il s'agira simplement d'un programme comme YAM qui sera inclus dans la distribution, et vous pourrez l'utiliser ou non...

Anews>

You spoke about multiuser... Will the new file-system or OS support it ?

JH>

No, it's only included into the Miami part, for ftp or web servers, for example. Nothing more than what you may already have...

Anews>

How much copies do you hope or expect to sell ?

JH>

Environ 20'000 copies cette année.

Anews>

Rien que pour cette année ?

JH>

Oui

Le meetings AUGS

Ca n'était bien-sûr pas la foule, mais on peut dire qu'au moins 50 personnes ont assistés à la présentation de H&P et il y avait au moins une quarataine de machines ammenées pour le week-end par des participants...

Donc cela tenait plus de la réunion en Amigaïstes que de l'expo, mais c'était très sympathique et très positif:-)>>

Le Grélé 7/13

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

P COMME PUCE....

Introduction

Insecte sauteur, ayant donné son nom aux circuits intégrés électroniques, ainsi qualifiés en raison de leur petite taille. Les puces sont présentes à l'intérieur des ordinateurs, mais aussi des téléphones, des voitures, des cartes de crédit ou des machines à laver. Une puce peut contenir plusieurs millions de transistors miniaturisés.

Un circuit intégré

Une puce est une lamelle de silicium (matériau semi-conducteur) intégrant des composants électroniques (transistors, diodes, résistances...) miniaturisés et assemblés entre eux.

Il existe plusieurs types de puces : simples circuits électroniques, mémoires (ROM, RAM, DRAM...), microprocesseurs...

Le Royaume de la Miniaturisation

Les premières puces ont vu le jour en 1959. Depuis, elles ne cessent de se perfectionner. De la taille d'un ongle ou d'un timbre-poste, elles contiennent toujours plus de composants. Dans un téléphone mobile, une seule puce suffit à assurer quasiment toutes les fonctions, le boîtier ne sert qu'à manipuler l'appareil.

L'invasion des puces

Avec le développement de l'électronique, les puces envahissent notre quotidien. Elles permettent de stocker des informations (numéros de comptes bancaires, unités téléphoniques...) et de programmer des appareils, tels que les téléviseurs, chaînes hi-fi, magnétoscopes, fours électriques ou répondeurs.

La Loi de Moore

En 1965, le physicien Gordon Moore prédit que le nombre de transistors dans une puce doublerait chaque année, tandis que le prix baisserait de moitié. Même si la période est passée à 18 mois, cette Loi s'est toujours vérifiée. Elle devrait se confirmer pendant encore au moins 10 ans.

Sekken

2300 : c'était le nombre de transistors compris dans le premier microprocesseur de l'informatique, le 4004 d'Intel, inventé en 1971, capable d'exécuter 60 000 opérations par seconde.

5,5 millions : c'est le nombre de transistors miniaturisés dans un microprocesseur Pentium Pro capable d'exécuter 500 millions d'opération par seconde.

AN 2000 LA TRIPLE COINCIDENCE

Poser la question de savoir pourquoi l'an 2000 sera bissextile peut sembler incongru. Tout le monde s'attend à ce qu'il en soit ainsi ; les millénaires multiples de 4 sont bissextils. D'ailleurs les calendriers l'affirment : il y aura bien un 29 Février 2000.

En fait, cette années bissextilité de l'an 2000 résulte d'une triple coïncidence.

La cause des années bissextils tient toute entière dans la durée de l'année tropique (l'intervalle de temps qui sépare deux équinoxes de printemps successives) qui contient un nombre non entier de jours solaires moyens. Ce nombre, déterminé très précisément par les astronomes, est de 365,2422 jours.

Ce la explique que, dès l'Antiquité, Jules César (45 avant JC) adopte comme durée "ordinaire" de l'année le nombre de 365 jours, et que, tout les 4 ans, on ajoute un jour à l'année en cours dite alors année bissextile. On rattrape le retard accumulé au cours des 4 années écoulés, ce qui permet aux équinoxes et aux solstices (donc aux 4 saisons) de garder la même date dans le calendrier.

L'idée est excellente puisqu'elle s'applique toujours au mois de Février, choisi par Jules César pour ajouter un jour ; dans le calendrier romain, c'était le 6ème jour bis avant les calendes de Mars, soit en latin "bis-sexteo ante kalendas martia".

MAIS cette durée de 365,25 n'est qu'une approximation, puisque la durée réelle est de 365,2422. Le calendrier Julien porte donc en lui une cause d'erreur par excès égal à 0,0078 jours. Insignifiant, mais, au fil des siècles, le printemps s'est écalé . En 1582, le printemps tombait le 11 Mars (au lieu du 21). La Pape Grégoire XIII a donc décidé à la fois de rattraper les 10 jours manquants (en recalant arbitrairement le calendrier de l'époque) et de mettre en place un dispositif complémentaire à la "bissextilité" : tous les 100 ans (les millésimes "séculaires multiples de 100), on enlève un jour à l'année bissextile habituelle : les années séculaires 1700, 1800, 1900 n'ont ainsi que 365 jours .

Comme cette correction est trop forte (0,01 jours au lieu de 0,1178), on corrige cet excès en ajoutant 0,0025 jours, soit un jour tous les 400 ans. L'astuce papale a été de rajouté de ce jour précisément à une année séculaire sur 4, multiple de 400, qui, de ce fait, redevient bissextile. C'est simple finalement...

Le Pape ayant moins d'autorité que Jules César, les pays d'Europe Occidentales ont mis plus d'un siècle et demi à l'adopter; l'Angleterre l'adopte en 1752 et l'URSS en 1923 (la Révolution d'Octobre 1917 en commémoré en Novembre)...

Beaucoup de complications pour rien... Le millésime 2000 est multiple de 400, donc à la fois de 4 et de 100 : il peut demeurer bissextile... Ce phénomène calendaire est toutefois assez rare pour mériter d'être souligné.

Cette périodicité originale ne résulte que d'une pure convention scientifique ; elle fournit un rythme singulier, intermédiaire entre le siècle et le millénaire.

2000 ; le chef de l'Etat sera, sauf imprévu, Jacques Chirac

1600 : Henri IV se marie avec Marie de Médicis.

1200 : Philippe II, Philippe Auguste, reconquiert le domaine royal

800 : couronnement de Charlemagne, 0 Rome, par le Pape Léon III.

400 : La gaule est divisé entre les Francs et les Romains.

Nous voici à l'an 0. Problème : il n'y a pas d'année 0... On passe de l'an -1 à l'an 2... Et il n'y a pas de siècle 0, pas plus qu'il n'y a de jour 0.

Par conséquent, remonter 400 ans nous place en l'an 1 avant J.C.... Tibère gouverne l'Empire Romain...

En l'an 401 avant J.C., on ne connaît ni chef d'Etat en Gaule, ni même Nation...

Pour conclure : le 1er siècle après J.C. Ayant commencé en l'an 1 et s'est terminé en l'an 100. L'an 2000 marquera

donc la dernière année du XXème siècle, et non la première du XXIème siècle. Le premier jour du XXIème siècle sera le 1er Janvier 2001...

Maintenant, les membres de l'Association 4A seront plus conscient de cette nuance, qui tient simplement en des conventions proposés puis imposés par les autorités au fil des siècles...

LES 10 COMMANDEMENTS POUR TUER UNE ASSOCIATION

"tiré du livre de Jean JOHO, "Guide pratique des associations, loi du 1er Juillet 1901"

- 1) N'allez pas aux réunions ; si vous y allez, arrivez en retard... ;
- 2) Critiquez systématiquement le travail des dirigeants et des membres ;
- 3) N'acceptez surtout jamais de responsabilité : il est plus facile de critiquer que de réaliser ;
- 4) Fâchez-vous si vous n'êtes pas membre du bureau ;
si vous en faite partie, ne venez pas aux réunions ;
si vous y venez, ne faites aucune proposition ;
- 5) Si on vous demande une opinion sur un sujet, répondez que vous n'avez rien à dire, et rien à faire ;
- 6) Après la réunion, dites à tout le monde :
- Vous n'avez rien appris ;
- Dites comment les choses auraient dû se faire ;
- 7) Ne faites que ce qui est absolument nécessaire, mais quand les autres retroussent leurs manches, plaignez-vous que l'Association est dirigée par une clique d'incapables ;
- 8) Payez votre cotisation le plus tard possible ;
- 9) Ne vous souciez pas d'amener de nouveaux adhérents ;
- 10) Plaignez-vous qu'on ne publie jamais rien sur ce qui vous intéresse, mais surtout n'envoyez jamais d'articles, ne faites jamais de propositions, ne faites jamais de suggestions, ne recherchez pas l'amélioration ; pratiquez au contraire la critique facile, gratuite et ironique.

Actuellement quelques uns de ces points sont bien respectés par nos membres...Lorsque la totalité des 10 Commandements sera respectée, on pourra dire que l'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis (4A) sera morte... Et n'oubliez pas que c'est VOTRE Association, et non celle de quelques Farfadets à la recherche d'une surcharge de travail pondérale...

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

RESULTAT DU SONDAGE

ASSOCIATION DES AMATEURS DE L'AMIGA EN AUNIS 4A

Association Loi de 1901

RESULTATS DU SONDAGE

A méditer pour tout le monde, responsables comme adhérents...

Un point sur lequel tout le monde est d'accord : un défaut de communication a été remarqué dans l'Association.

Des Shows à gogo...

Un point est également souhaité majoritairement, beaucoup aimeraient que plus de shows soient organisés :

- Un par trimestre
- Ils s'ouvriraient à l'informatique alternative
- Création d'un projet commun
- Gravage d'un CD-ROM rassemblant les créations de l'Association.

Des WorkBench...

Beaucoup de membres demandent aussi la mise en place d'ateliers sur des thèmes spécifiques.

Les ateliers les plus demandés sont (par ordre de préférence demandés par les membres) :

- La découverte du WorkBench
- La DAO
- La retouche (imagerie)
- Les jeux
- Traitement de texte
- La PAO
- La CAO
- La MAO
- La programmation
- L'image de synthèse
- Autres, dont vidéo.

Certains demandent une réunion toutes les semaines, afin de participer à un de ces ateliers.

Des suggestions par-rapport au Fanzine...

- Glossaire des termes informatiques anglais, Français...)
- Une Rubrique "Question/Réponse"
- Une rubrique DP pour les logiciels les plus utilisés
- Une rubrique découverte d'un logiciel.

Beaucoup demandent une créativité plus grande, un projet commun.

Pour la réunion mensuelle...

Il est demandé d'établir un ordre du jour.

Ensuite, ce serait une sorte de forum, où chacun exposerait les problèmes qu'il rencontre, et recueillerait les suggestions des autres membres.

La communication vers l'extérieur...

Il est vrai que certains déplorent le manque de communication vers l'extérieur.

Beaucoup demandent des actions anti-PC, mais... La communication agressive ne nous apportera pas grand chose.

- Journaux gratuits
- Passage à Radio-Hélène
- Tracts, posters, autocollants.

Enfin, certains reprochent le fait que le Président et le Trésorier soient un peu trop despotiques, peu à l'écoute des membres.

Mais cette rubrique est toujours ouverte, et, lors des réunions mensuelles, toutes les suggestions (constructives) sont les bienvenues...

Alors, ne soyez pas timides....

Le Bureau

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

ANEWS LE RETOUR

Pour tous ceux qui ne surfent pas sur internet, voici un large extrait de l'annonce du retour en version papier de notre regretté journal préféré. Je pense que la rédaction d'ANEWS ne m'en voudra pas de retranscrire ici la plus grande partie de leur annonce, sortie prévue en Septembre.

«ANEWS est de retour en kiosque !

Depuis presque un an, vous avez pu continuer à lire ANEWS via le Web grâce une équipe dynamique, sous la direction de Fabrice MANSAT, mais cette solution ne nous satisfaisait pas et vous non plus. Un CD-ROM, pour rappel, édité par PHOENIX-DP permettait aussi de recevoir pour une somme modique l'édition Internet copie conforme du site Amiganews.com. En effet, il est difficile d'emmener son ordinateur sous le bras pour lire ANEWS pendant la pause déjeuner ou dans le métro pour les Parisiens. De plus, tout le monde n'est pas connecté à l'Internet et une lecture à l'écran n'est pas une solution idéale quoiqu'en disent les adeptes du tout électronique. L'Amiga tient encore une grande place dans la vie de nombre d'entre nous, pour ses qualités, sa communauté toujours aussi active, et il est impensable que nous soyons le seul pays d'Europe sans une revue à la hauteur de notre machine préférée. Nous pensons tous que l'Amiga "Classic" tel qu'il a été défini par GATEWAY/Amiga Inc. a encore de beaux jours devant lui. Il suffit de regarder les annonces récentes concernant le changement de processeur 68k par un PowerPC, les cartes graphiques 3D, l'OS 3.5, l'annonce de nouveaux développements etc, voire d'une nouvelle carte mère, la Boxer, pour s'en convaincre. Les projets d'envergure annoncés par GATEWAY en faveur de l'Amiga, viennent confirmer le potentiel extraordinaire de cette machine:

Nouvel OS, nouveau hardware, nouveau(x) processeur(s), nouvelle gamme Amiga, déclinée du terminal TV à la station informatique haut de gamme, en passant par l'ordinateur personnel, supports développeurs, nouveaux programmes et adaptations de logiciels connus sur d'autres machines ou OS, diffusion intensifiée avec large campagne publicitaire etc... Lorsque le temps sera venu, ANEWS s'adaptera pour la nouvelle ère, mais soyez rassurés, nous serons toujours là pour la gamme actuelle, aussi longtemps que vous le souhaitez.

LES CLES DE LA REUSSITE : Une équipe rédactionnelle qui dispose d'une remarquable expérience au sein de la revue anciennement dirigée par Bruce LEPPER, et de nouvelles têtes issues de diverses revues ou fanzines qui apporteront leurs concours pour ce nouveau départ.

Une détermination sans faille et beaucoup de motivation nous animent, ce qui nous amènera à tout faire pour être au plus près de vos besoins. D'ailleurs, dans le premier numéro vous aurez l'occasion de donner votre avis concernant les articles et rubriques que vous souhaiteriez voir traitées ou celles qui selon vous devraient disparaître. Mais c'est surtout grâce à vous, qu'ANEWS pourra continuer ou disparaître. Ne voyez pas là un quelconque chantage, mais une réalité économique au devant de laquelle toute notre bonne volonté ne pourra faire face. Aussi, essayez de vous abonner. Abonnez vos amis, les membres de votre famille, vos voisins, surtout celui qui vous nargue avec son PC "multimédia" et pourquoi pas vos ennemis, pour les faire rager (stop ! n'abonnez plus Bill Gates nous avons déjà 12 abonnements le concernant !). Bref, vous l'aurez compris, le nombre d'abonnements sera déterminant pour le retour d'ANEWS version papier et sa pérennité.

A noter qu'un cadeau sera offert au premier et au millième abonné. Serez vous l'un des gagnants ? -) La disponibilité en kiosque est aussi l'un de nos arguments pour continuer à faire connaître l'Amiga, le faire découvrir. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, de nouveaux utilisateurs sont apparus récemment et manquent cruellement d'informations. Ils viennent pour la plupart du monde PC (des déçus) ou ont découvert l'Amiga grâce à UAE. D'autres, grâce à vous, se sont acheté une machine de base, et essayent de la faire évoluer au fil du temps, mais voudraient en savoir plus. Le caractère informatif de proximité d'une revue est donc essentiel à toutes ces personnes que nous n'oublierons pas.

Utilisateurs, programmeurs, graphistes, musiciens, vidéastes, joueurs, éditeurs, constructeurs, magasins, ... (j'en oublie ? :-)) ensemble nous allons reconstruire l'image et le devenir de l'Amiga. Aussi, n'hésitez pas à nous faire suivre vos créations, vos informations, vos produits, vos idées, vos projets ... nous avons aussi besoin de vous !

Salutations de toute l'équipe d'ANEWS

Le Directeur de la publication Thierry SILLIS

ANEWS en quelques chiffres ...

Prix : 39 frs avec un CD ROM

Tirage : 15000 ex au minimum (pour le premier mois)

Diffusion: France, pays francophones et étranger sur abonnement

Distribution : MLP

Nb de pages : 64, dont 32 en couleurs, et 32 en noir et blanc

Couverture : quadrichromie

Papier : 80g

Format : 21x27

Périodicité : Mensuelle avec un numéro double pour les mois de juillet/août

Divers : CD-ROM ISO 9660, prêt à l'emploi.

Vous connaissez tous ANEWS, mais pour rappel voici un petit aperçu des rubriques qui seront proposées :

Partie professionnelle :

Tests utilitaires et hardware, dessin 2D et 3D, vidéo, son, domaine public, programmation, utilitaires en pratiques, partie ludique, actualité, preview, tests de jeux, guides pratiques et astuces.

Informations générales :

Communiquée de presse et news, revue de presse étrangère, dossiers, L'Amiga et vous, internet et BBS.

ANEWS et ses informations :

Si vous organisez un salon, voulez faire connaître une manifestation liée à l'Amiga (party etc..), si voulez faire connaître un logiciel que vous avez créé ou signaler une mise à jour, si vous avez des réalisations à faire connaître (dessins, musique,..), si vous êtes à la recherche d'un programmeur, d'un graphiste, d'un musicien,... pour un projet, si vous voulez joindre le club Amiga le plus proche de chez vous, si vous désirez contacter des programmeurs, des graphistes, des musiciens etc.. :

... une seule adresse : presse@amiganews.com et nous diffuserons l'information, contacterons les personnes concernées ou vous mettrons en relation avec elles.

Si vous pensez avoir des talents de rédacteurs, si vous pensez maîtriser un sujet mais estimez avoir besoin de l'aide d'un rédacteur, si un sujet vous tient à coeur et que vous aimeriez qu'il soit traité

...une seule adresse : Redaction@amiganews.com»

C'est chouette, notre journal préféré revient et, ce qui ne gêne rien, avec un CD comme pour les revues Pécé ou MAC, ça va être le pied. Bon, j'ai mis, en début, qu'il devait sortir en Septembre, dans le n° 120 de Avril / Mai sur le net, ils ne se prononcent pas pour une date véritablement arrêtée mais certifient que le journal est bien sur la bonne voie, c'est déjà ça de pris. Personnellement je me suis pré-abonné par l'intermédiaire des éditions ADFI qui reste fidèle au poste et après un mail à ANEWS, j'ai reçu un message de remerciement de la part de Denis Bucher, rédacteur au journal, c'est sympa, enfin, nous allons, de nouveau, avoir une revue digne de ce nom sur notre Amiga préféré car c'est pas pour dire mais l'ex DREAM alias le nouveau LOGIN: ne fait pas vraiment mon bonheur mais bon, on avait plus que lui qui nous restait alors.....

Votre rédac'chef préféré

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

[Article précédent](#)- [Fanzine suivant](#)

LA PAGE HUMOUR

Les ragots de la concierge

Dans la série "j'aime pas le sport" voici la rubrique "j'ai quand même le droit d'avoir mon opinion".

L'aut'e jour je regardais la télé et y avait un match de football, américain même qu'ils l'appelaient ce match. Y prendraient pas les gens pour des bécasses, par hasard? Y jouaient tous avec les mains, moi j'appelle ça du rugby, voilà. Alors Jérôme, le fils de la dame du 2ème, m'a dit que le football américain c'était comme du rugby qu'aurait pas les même règles, attendez voir, je me suis renseigné auprès du professeur du 7ème, Mr Truchon, Foot en anglais ça veut dire pied et ball, ça veut dire balle, bon, alors pourquoi qu'y jouent avec les mains, hein? Alors que rugby, ça je comprend, ça veut dire rugby, en bon français. Et v'là t'y pas que ce p'tit crétin de Christophe Chaber me sort que football en américain ça se dit soccer, et le professeur me rétorque que rugby c'est anglais et même que c'est le nom d'une ville de là bas, là où c'est qu'il a été inventé, vous y comprenez quelque chose, vous? Je résume pour les ceusse qu'ont pas suivi:

Le football américain ça se joue comme le rugby français qu'à été inventé en Angleterre comme son nom l'indique et qui se dit pareil dans les deux langues, ça se joue avec les mains mais le football français dont le nom est anglais ça s'appelle soccer qu'est un mot américain et ça se joue avec les pieds dans les deux langues et y a pire, le football, ça se prononce bol à la fin, comme le bol dans lequel on boit le café le matin parce que c'est anglais mais le handball, ça se prononce balle parceque c'est un mot allemand (alors que hand ça veut dire main en anglais, d'après monsieur Truchon) mais peut-être que les allemands ne savent pas dans quoi on boit le café, non plus.

Ben, après tout ça, j'vais vous dire, j'vais aller regarder un épisode de "Côte ouest", là, au moins, on se fatigue pas l'esprit.

La concierge du journal

[Article précédent](#)- [Fanzine suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>