



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



Le mot du président

Nous avons finis l'année 2000, par le week-end à Surgères. L'association aura fait une belle démonstration de l'Amiga à un public nombreux, une connection gratuite internet sur une ligne numéris nous a permis de tester l'Amiga face au PC et notre chère machine s'en sort avec les honneurs. L'OS 3.9 sortira dans le courant du mois de décembre. Pour Noël n'oubliez pas de demander le médiateur PCI, une carte de son Respulse, ou un OS3.9.

Bon clic...

EDITORIAL

Bonjour. Vous tenez entre les mains un nouveau fanzine ou, tout au moins, un fanzine dans une nouvelle présentation. C'est pour vous montrer le but du sondage, on peut toujours changer la présentation et essayer de rendre notre journal plus plaisant. Dans ce numéro, certaines choses ont changé, d'autres ont disparu et il y a une nouvelle rubrique qui ne parle plus forcément d'informatique, la rubrique «LOISIRS DIVERS». Pour aujourd'hui il s'agit de littérature mais vous pouvez me faire parvenir d'autres articles comme sur le cinéma ou la vidéo par exemple, la liste n'est pas exhaustive. Il est bien entendu que cette nouveauté n'est qu'à titre d'exemple, tout peut encore évoluer et cela dans le sens que vous voulez, il ne tient qu'à vous de le demander tout en sachant que c'est, bien sur, le goût de la majorité qui l'emportera.

Parmis les rubriques qui disparaissent, la cote de l'occasion et surtout, «les nouvelles du 4a». Cette dernière faisait, en effet, double emploi avec l'édito et, en plus, il n'y a pas si souvent que cela des nouvelles neuves aussi, seul l'éditorial restera désormais. Les renseignements sur l'associations

LE GRELE 7/13

Maintenant, excusez-moi si cet édito est un peu long, c'est le fait de la nouveauté, les autres pourront être plus court, ce sera selon les nouvelles qui tomberont. A part cela, rien de bien neuf dans notre association si ce n'est que vous avez les dates de réunions pour les sept premiers mois du XXIème siècle, j'ai nommé 2001. J'allais quand même oublier, je cherche un max de photos ayant trait à l'informatique ou non pour illustrer le journal et le rendre moins austère, ces photos doivent être libre de droits ou nous devons avoir l'autorisation des auteurs pour pouvoir les publier (je pense surtout à celles récupérées sur internet ou scannées sur les journaux). Toutes ne paraîtront peut être pas car elles seront choisies en fonction de leur aptitude à illustrer les articles. Je l'ai déjà dit mais il est bon de le répéter, les dessins humoristiques ou non sont aussi les bienvenus, ceux qui ont du talent peuvent commencer à cogiter et à affûter leurs crayons, merci d'avance à ceux qui voudront bien se lancer dans l'aventure.

Enfin, pour terminer, vous avez un article sur ComputerGraphics 2.B01 et sur PageStream version 4.07 avec laquelle ce journal a été entièrement fait (ou presque).

Voilà, c'est fini pour aujourd'hui, bonne lecture et rendez-vous au prochain numéro.

sont maintenant regroupés sur une même page, je pense que c'est plus logique que de tout mélanger.

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

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



[Edito- Article suivant](#)

Je me suis baladé sur le net et je vous ai ramené quelques nouvelles, enfin, si ceux qui surfent ne les connaissent pas déjà. J'ai trouvé un site (il y en a d'autres d'ailleurs) qui offre une galerie d'images et des explications sur des cartes Commodores jamais commercialisées. ce sont des cartes pour tester certaines choses comme les ports souris ou manettes de jeu, les cartes son et bien d'autres choses. Certaines peuvent recevoir des processeurs Motorola, d'autres étaient destinées au 4000T enfin, il y a beaucoup de vrac et nombres de ces cartes ne sont même pas terminées. On peut y voir, aussi, un prototype (jamais fini) d'un lecteur de CD externe à brancher sur le port PCMCIA du 1200. Ce lecteur ressemble furieusement à une console CD32 coupée en deux pour ne conserver que la partie lecteur et en diminuer les dimensions mais, malheureusement, on a l'impression de ne voir qu'une coque vide car si la photo de l'arrière de la bête laisse voir de nombreuses possibilités de branchements, aucune prise n'est présente, seules les découpes peuvent être admirées. Pour voir tout ça: www.amigazone.com/images/merlancia/ryan2/index1.html.

Le 7 Août 2000, SoftLogic, le créateur de PageStream, a été racheté par... SoftLogik. Enfin ce serai plutôt par GrassHopper LLC mais en fait, il s'agit d'une restructuration de la boîte avec les même membres qu'avant, c'est donc la continuité dans le changement (source ADFI, ma version 4.07 étant du 25 Mai 2000, elle est toujours marquée SoftLogik).

La carte Predator est en marche, sur le site officiel on en parle et elle pourrait sortir début 2001. Cette carte existera en plusieurs version, d'abord une pour le 1200 qui aura 3 ports PCI, 1 AGP. Ensuite, pour le 4000 «Desktop» en version bridée mais moins chère, la Predator-SE et une version Predator-plus qui elle sera complète. Elle disposera de 2 ports PCI, 1 AGP, la possibilité de lui mettre un G3 ou un G4 et de la SDRAM. Ces deux dernières fonctions ne seront pas accessibles sur la version bridée mais un débridage sera possible (contre monnaie sonnante et rébuchante, bien sur). Plus tard sortira une version pour les Amiga 4000T. Si j'ai bien compris (mais c'est pas sur, c'était tout en anglais) il faudra une carte PPC installée. Il n'y a pas encore de prix d'avancé. (Pour plus d'info, voir le site: <http://www.eyetech.co.uk/>).

Pour l'anecdote, Figurez-vous que Microsoft a été piraté, qui l'eut cru? Une nouvelle moins réjouissante, même si tout le monde est aujourd'hui au courant, c'est fini pour ATEO CONCEPT, ils ont fermé les portes. C'est un développeur Amiga français qui disparaît, c'est aussi un revendeur qui ne vendra plus, que nous reste-t-il aujourd'hui? De moins en moins, ADFI, APS et peut-être deux ou trois autres sont les derniers qui restent fidèles au poste (pour l'histoire, ADFI vient de fêter ses 7 ans d'existence), il est bien loin le temps où tout le monde voulait vendre de l'Amiga. Dans cet ordre d'idées, il y a quand même de l'espoir avec l'Amiga One qui, même si certains pense qu'il ne s'agira que d'un PC, laisse place pour un renouveau de l'Amiga, c'est déjà ça, espérons pour le futur de notre machine bien aimée d'autant plus que les premières machines de ce type seront sous forme de cartes qui utiliseront les cartes mères actuelles pour pouvoir continuer à utiliser les anciens programmes.

Voilà, terminé pour ce numéro en ce qui concerne les nouvelles. Je vous en donne quand même une dernière, malheureusement c'est seulement pour ceux qui ont internet, allez sur le site de «multimania.com», dans la recherche vous tapez le mot «amiga», cliquez OK et vous voilà devant une liste de 41 sites parlant de notre machine hébergé par

Multimania, le problème? Je suis allé sur quelques sites et je n'y ai pas vu l'amiga!!! Bon surf malgré tout.

[Edito- Article suivant](#)

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



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

PARTICIPER AU QUATRA...

Tel Lancelot et Galaad en quête du Saint Graal ou tel Le Gremlins en quête de Puces Informatiques (je sais, cette comparaison inspire beaucoup moins, surtout pour ceux qui connaissent Le Gremlins, n'est-ce-pas Murphy...) (pour les personnes intéressées par les Légendes du Moyen-Age, n'hésitez pas à contacter le Gremlins par l'intermédiaire de l'association 4A) Je pars (après ces apartés) en croisade, pour faire participer les lecteurs : vous avez sûrement quelque chose à dire, alors n'hésitez pas à nous envoyer vos articles, même s'ils ne parlent pas de l'Amiga ou d'informatique. Alors pourquoi pas VOUS ???

Un article ? Oui, mais sur quoi ?

Vous voulez tapoter un p'tit texte? Le sujet est LIBRE, dans les limites de la décence. A propos de censure, nous ne coupons rien du tout dans vos articles, vous êtes RESPONSABLES de ce que vous écrivez, comme des grands.

Comment écrire un article, quelles sont les règles ?

Les "règles du jeu" ont quelque peu changé. Si vous voulez que le Quatra **SORTE PLUS SOUVENT**, vous serez gentils de bien vouloir respecter ces consignes. Les personnes qui s'occupent du Quatra sont des **BENEVOLES**, nous ne sommes absolument pas payés pour remettre en page et corriger vos textes. Respecter ces règles va nous faciliter la tâche et surtout nous permettre de sortir le Quatra à une cadence plus rapide (au moins 4 fois par an, sans compter les Hors Séries...).

Pour écrire ces articles, je vous demande juste de respecter ces quelques règles :

- Le format du texte doit être (au minimum) en ASCII Amiga. Cela signifie que vous pouvez utiliser les caractères accentués (et c'est même fortement conseillé). Pour ceux qui s'y connaissent, veillez à ne pas utiliser les caractères dont le code ASCII est inférieur à 32. Evitez LES TABULATIONS, donc.

- Faites attention à l'orthographe ! En général, la plupart de nos collaborateurs ne font pratiquement pas de fautes, heureusement pour nous ! Les correcteurs grammaticaux existent sur Amiga (ou même sur PC), n'hésitez pas à vous en servir. On n'est pas chez Pivot, mais un article bien orthographié est bien plus plaisant à lire qu'un torchon écrit comme un sagouin ! De toute façon, notre **GRAND ET VENERE REDACTEUR EN CHEF** se charge de faire la guerre aux nombreuses PHOTES....

- Si vous voulez écrire un gros article, coupez-le en plusieurs parties (C'est une règle que, personnellement, - c'est-à-dire le Gremlins ou Sekken - j'ai beaucoup de mal à appliquer, et me fais chaque fois METTRE DEDANS par notre GRAND ET VENERE REDACTEUR EN CHEF)...

Voilà, c'est tout... A partir de maintenant c'est à VOUS de vous occuper de vos articles. Ca nous permettra de sortir plusieurs Quatra par an, sans que ça empiète trop sur notre temps libre (on n'est que bénévoles, et beaucoup de notre temps libre passe dans la réalisation du Quatra - et ceci personnellement, entre les articles et les Hors Séries)...

MAIS Y A PAS QUE LES ARTICLES QUI NOUS INTERESSENT !

Vous pouvez également nous envoyer vos productions (jeux, utils,

démos, etc...) qui seront testées et diffusées grâce au Quatra. Vous pouvez nous dessiner des logos, des dessins humoristiques.....

N'oubliez pas l'Association «4A», du moins pour ceux qui ont suffisamment de minutes de connexion. Mais c'est à vous de le faire vivre : n'hésitez pas à y déposer vos commentaires, suggestions, critiques, etc...

Nous espérons recevoir vos participations très bientôt !!

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

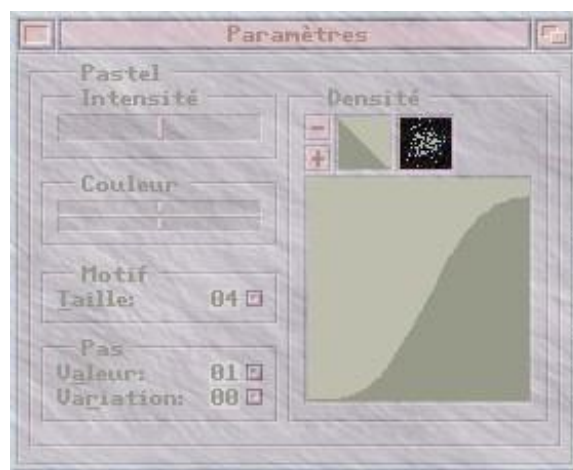
<http://perso.wanadoo.fr/4.A>



Article précédent- Article suivant Après bien des déboires et des vicissitudes, j'ai, depuis quelques temps la version 2.B01 de Computer Graphics (que je nommerai désormais CGX pour plus de simplicité). Depuis la version 2.0, l'évolution est très importante d'autant que la version d'origine, de l'aveu même de la SDLI, posait quelques problèmes à certains utilisateurs. Il y eut une version de transition, la 2.A, mais c'est de la dernière en date dont il va s'agir ici.



CGX est un logiciel de dessin 2D fait par des infographistes et venant du monde Atari. Son but est le même, en apparence, que les logiciels connus comme DeluxePaint, PersonalPaint, TVPaint et autres programmes du même type. Il intègre, autant que possible, les caractéristiques de tous en un seul, tout en améliorant les performances et en les poussant plus loin dans la puissance. C'est du moins ce qu'il essaye de faire et d'autres versions à venir amélioreront certainement les quelques manques qui existent encore. Mais faisons un tour du propriétaire.



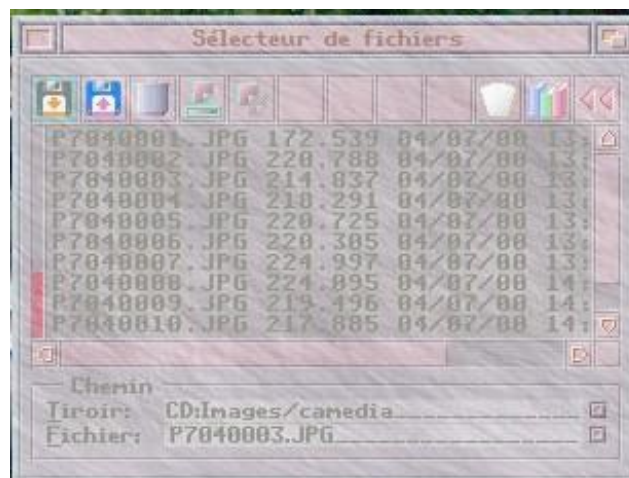
Pour commencer, il faut, comme pour tout logiciel, l'installer, c'est la moindre des choses, pas de problème, l'icône "Install" est là pour automatiser tout ça. Lorsque c'est fait, vous pouvez d'ores et déjà personnaliser CGX à la main car c'est en partie dans les ToolTypes que cela se passe. Par défaut, le ToolType est réglé sur "Requête" qui vous demande de choisir un format d'écran. Vous pouvez changer ça en tapant: "Ecran= PicassoII 800x600 TRUE" pour démarrer dans ce mode en 16 millions de couleurs (ici c'est mon réglage, vous pouvez taper HICOLOR à la place de TRUE pour 65000 couleurs mais cela dépend aussi de l'Amiga que vous possédez car CGX est fait pour tourner sur n'importe quelle machine). Si vous possédez un 68040 ou un 68060, pensez à mettre oui dans le ToolType "FPU", cela améliorera les performances de CGX. Enfin, vous pouvez choisir une texture d'interface parmi celles qui vous sont proposées. Ne changez rien d'autre, le reste concerne votre nom et votre numéro de licence comme quoi vous avez bien acheté ce produit et que c'est une version complète. Maintenant, on lance le programme.



Vous avez, devant vos yeux, un écran noir bordé de la texture choisie et, chose nouvelle, il y a une palette d'icônes sur votre gauche et une palette d'aide en bas de l'écran. Pour terminer, une fenêtre appelée "Les outils de l'artiste" affiche les crayons dont vous allez avoir besoin. À partir de là vous allez pouvoir commencer à dessiner. Vous baladez la souris en appuyant sur le bouton gauche et rien ne se passe, normal. Quand je critiquais FXPaint et la profusion de fenêtres pouvant être affichées (et gênantes) en même temps, ici, cela n'a pas lieu d'être car vous devez fermer les fenêtres avant de pouvoir dessiner et cela vous laisse donc le champ largement libre. Si votre dessin ou une photo chargée est trop grande pour être vu en entier, l'écran va scroller automatiquement, ça marche. Les outils proposés sont: la craie, le pastel, le feutre, l'eau, deux pinceaux huile, adoucir, mixeur, mélangeur et aérographe. Des outils déjà connus mais présentant de nombreux réglages parfois originaux comme, pour ne donner qu'un exemple, le réglage de l'usure du feutre. Un point regrettable, on ne voit le nom de l'outil qu'après avoir cliqué sur le bouton "Paramètres". Sous ce bouton, nous trouvons "Tablette graphique" qui, activé, active à son tour le bouton "Réglage de la tablette" qui lui, surprise, n'ouvre rien (car non fonctionnel sur ma tablette). Rassurez-vous, ma tablette Wacom fonctionne cependant très bien avec CGX, les autres aussi, c'est plus que probable.



Après ce premier tour d'horizon, voyons un peu plus loin. Dans tout logiciel il y a des menus et là encore des icônes : nous y retrouvons ceux de la barre de droite de l'écran ou ceux du navigateur obtenu en cliquant sur le bouton droit de la souris. Pour ceux qui n'aimeraient pas, le réglage dans le menu "Réglages/Divers/Interface" permet de remettre du texte. Vous pouvez y choisir, aussi, une nouvelle texture et vous sauvegarderez le tout sous le nom "Prefs.prj" (il s'agit effectivement d'un projet). Un regret, il manque la possibilité de choisir sa propre texture (comme dans Birdie). Celles de CGX étant propriétaires, le programme n'accepte que les siennes, du moins pour le moment, adieu le JPEG, le GIF ou autres (pour l'interface seulement, bien sûr). Les icônes sont jolies, colorées et parfois rigolotes mais pas toujours explicites. Je donnerai deux exemples : celles qui représentent les fonctions "ET", "OU", "OU EXCLUSIF", etc. et l'icône "Cyclage" des couleurs qui, au lieu d'être logiquement de plusieurs couleurs, restent désespérément sous la forme d'une roue verte (en différents tons quand même). Des petites bulles à la MUI seraient les bienvenues, car s'il est certain qu'au bout d'un peu de temps on s'habitue et que l'on retient les fonctions, cela rend le logiciel un petit peu moins intuitif. Trois nouvelles icônes ont fait leur apparition, un Metteur en scène à lunettes et cigare Hollywood permet l'affichage plein écran, un Pacman rigolard sert de touche "Undo/Redo" et un petit Fantôme efface l'écran, c'est une bonne chose. La barre des tâches du bas de l'écran est l'une des 5 possibles : la barre espace fait apparaître un petit navigateur qui permet de choisir celle que l'on veut. À noter dans ces barres la loupe permanente qui montre le dessin présent juste sous votre curseur, comme dans PhotoGenics.



Mis à part les outils, de quoi disposons-nous pour travailler? Pour faire un dessin, il faut du papier, c'est la base de tout. Ici, notre papier c'est l'écran et comme souvent l'artiste a besoin d'un cahier : vous pouvez ouvrir autant de pages que vous le souhaitez mais ne soyez pas gourmands, n'oubliez pas que la mémoire de votre machine n'est pas

extensible à l'infini, sa taille sera la seule limite au nombre de feuilles disponibles. Vous avez aussi accès aux calques, vous pouvez les permuter, les copier, bref une bonne dose de possibilités. Enfin, lorsque vous avez une bonne quantité de dessins, vous aimerez peut-être les relier ensemble et vous créer un album, CGX vous y aide avec sa fonction "Album", justement. Bon, tout dessinateur aime faire des effets sur son oeuvre, pour cela il peut utiliser ce qu'on appelle une "Estompe" entre autres outils. Ici on vous en offre aussi une bonne quantité mais, bien sûr, adaptés à l'informatique. Le menu traitement vous donne accès à des filtres de convolution comme: Tramage, Lissage, Estompage, Laplace, Gaussien, etc. Si je sais encore compter, il doit y en avoir 63. Tous ces filtres sont, évidemment paramétrables sinon où serait l'intérêt? Nous avons accès à l'impression (son absence serait grave!), à la numérisation (CGX peut gérer un scanner), mais (je pourrais dire hélas) pas de possibilité de graber un écran, et, il y a la gestion des dégradés par interpolation.

Un autre menu vous donne accès à l'utilisation des marques, symboles (j'avoue que, personnellement je ne vois pas l'intérêt des symboles mais chacun aura son opinion là-dessus), et un autre au remplissage qui permet onze types de dégradations différentes dont vous pouvez régler l'orientation, les couleurs, les limites etc.



Les brosses sont gérées par une nouveauté, le "Coffre à Blocs". Vous pouvez découper vos brosses de nombreuses façons, de la simple sélection rectangulaire jusqu'à la limite de couleur, et le coffre à blocs permet de les travailler et de les déformer comme vous le voulez. Vous avez la gestion des courbes, des droites, enfin, tous les outils dont vous pouvez rêver sont là. Côté innovations, je ne donnerai qu'un exemple mais il montre les possibilités de CGX. La gestion des lignes est assez nouvelle et je ne l'avais encore jamais vue ailleurs dans un logiciel de ce type. Vous tracez des droites, bien sûr mais en choix vous trouvez: "normal" qui trace une ligne comme tous les autres logiciels, "normal extrémité" trace une première ligne et la seconde commencera là où finit la première et ainsi de suite, "normal milieu" est identique mais le départ des lignes suivantes sera le centre de celle qui précède, "normal divers" trace une première ligne puis montre un point qui la parcourt quand vous bougez la souris.



Quand le point se trouve où vous le souhaitez, la ligne que vous allez tracer partira de là. Les autres fonctions parlent d'elles même ce sont: "perpendiculaire extrémité", "perpendiculaire milieu", "perpendiculaire divers", "concentrique" (ici, juste une remarque, toutes les lignes partent du même point pour donner des rayons et le nom "lignes radiales" eût été plus approprié car la concentricité s'applique plus à des cercles dont le centre se trouve sur un même point mais, déformation professionnelle oblige, c'est le contrôleur en construction mécanique qui parle) et "parallèle". Ceci n'est qu'un exemple des fonctions originales de CGX. Pour les courbes déjà citées, il y a les rectangulaires et les courbes de Béziérs. Les figures géométriques sont les ellipses (et cercles bien entendu) et les polygones de trois à vingt côtés. Ces figures se comportent comme des brosses : vous cliquez avec le bouton de gauche, tracez la figure et la dimensionnez; un deuxième clic vous permet de figer votre figure telle une brosse attachée au pointeur; vous n'avez plus qu'à la placer où vous le désirez. Je dois aussi signaler une loupe comme dans la plus part des logiciels qui permet de dessiner plus finement. Elle est différente de celle de la barre de tâches qui, elle, ne fait que montrer en gros l'endroit où se trouve votre pointeur mais vous ne dessinez pas directement dans cette fenêtre. Je pourrais continuer comme cela assez longtemps car il faudrait parler des effets comme "Tornade", "Loupe convergente" ou "divergente", etc. mais si la mémoire de la machine n'est pas extensible à l'infini, les pages de ce journal non plus et il va falloir que je rende les armes bientôt. Je signale quand même que CGX est loin d'avoir oublié le texte et que le travail sur les polices est aussi possible et ceci de nombreuses manières avec des remplissages, déformations ou autres gâteries du même style. Je suis désolé de devoir un peu abrégé mais je voulais vous parler des formats d'images. Vous pouvez charger tout type d'image dont vous possédez le datatype, CGX l'acceptera sans histoire mais, dans la version 2.B01, vous ne pourrez sauvegarder qu'en trois formats: l'IFF ILBM, le TARGA et le format IFF ANIM car oui, vous pouvez aussi faire de l'animation avec CGX, ça non plus n'a pas été oublié.



Conclusion: CGX 2.B01 est un logiciel de dessin puissant qui possède la plupart (mais pas toutes) des fonctions de ses concurrents déjà anciens ou même plus récents, sa vitesse de travail est grande (avec un FPU, un effet qui prenait 68 s avant ne prend plus que 18 s avec 10 fois plus de finesse selon les données ADFI), son ergonomie a été repensée et cela explique la disparition de certains boutons (dommage pour les boutons "A savoir" qui donnaient des petits trucs utiles). Beaucoup de bonnes choses, quelques regrets mais Computer Graphics évoluera encore, n'en doutons pas. Ceux qui ne l'ont pas et qui voudraient se faire une idée, je signale à toutes fins utiles qu'il est téléchargeable en version démo gratuite sur le site www.sdli.net ou auprès d'ADFI sur CDROM pour 50 FRF remboursables si achat ultérieur du logiciel en version complète et enregistrée.

DERNIÈRE MINUTE:

L'article (hélas incomplet) que vous venez de lire concerne la version que je possède avec ses quelques manques. Divers contacts avec la SDLI me permettent de dire que la prochaine version (qui sera peut-être disponible quand vous lirez ces lignes) proposera quelques changements importants. Les bulles d'aide à la MUI (qui seront paramétrables) pour les icônes, l'aide en ligne accessible à partir de la touche "Help" et qui chargera l'aide de l'outil ou de la fonction en cours, l'amélioration de la gestion des formats en chargement et en sauvegarde qui permettra de gérer (entre autres) le MPEG et par-là même les formats vidéo comme le Y/C ou le RVB, etc. Je vous l'avais bien dit, Computer Graphics évolue et le fera encore, soyons en certains.

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

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

Dans le dernier numéro du Quatra, nous avons fait paraître un sondage car il était grand temps de changer certaines choses dans notre fanzine. Je commençais à désespérer car aucune réponse ne m'était parvenue jusqu'à ce mardi 26 décembre 2000. Afin de remercier ce lecteur, je vais commenter ce qu'il dit et ses critiques.

Pour commencer, il était bien entendu que ce sondage était anonyme, je ne connais donc pas le nom de l'envoyeur, tout ce que je sais c'est que la lettre a été postée à Portes Les Valences dans la Drôme mais venons en au fait. A la première question sur la mise en page, notre ami la trouve très moyenne surtout avec PageStream, il a raison et c'était justement le but du sondage, faire les critiques qui s'imposent car un journal doit évoluer, ce fut d'ailleurs le cas quand j'en ai pris les rennes, les premiers numéros étaient à revoir (excuses moi Sekken) cela ne veut pas dire que la suite était parfaite. Aujourd'hui ce numéro est entièrement nouveau, espérons qu'il apporte satisfaction à notre lecteur. A la question sur la qualité rédactionnelle, je vais rougir s'il persiste car sa réponse est: «Excellente, une franchise sans égal !»(sic). Bon, c'est sympa, on essaye de faire ce qu'on peut, si cela plait, tant mieux, après tout c'est le but recherché.

Notre ami trouve le design très amateur mais il aime, d'accord avec lui, c'est même très amateur, je m'explique. Il faut savoir que, tout petit déjà, je n'étais pas très bon en rédaction et ma voie professionnelle ne s'est pas vraiment dirigée vers les belles lettres mais, avec l'âge, l'écrit m'a plu de plus en plus et m'occuper du fanzine me plait beaucoup. Cependant, mon métier est dans la construction mécanique et mes connaissances dans l'édition et la mise en page est très récente, en plus, j'ai appris seul, on fait forcément des erreurs, cela concerne aussi la question de la mise en page. Nous sommes tous des amateurs dans ceux qui écrivent les articles mais si ça plait, pourquoi ne pas continuer ainsi? Pour le contenu général, notre lecteur anonyme dit: «très bien» et en profite pour donner une note de 16/20 qui fait toujours plaisir, je n'en avais pas de si bonnes à l'école il y a de cela hoouuuu, pas mal de temps. Si notre interlocuteur trouve, comme qualités, sa «franchise et son réalisme» (merci encore) il n'aime pas toujours sa pagination. Je sais, mais, comme il est dit dans l'ours de ce fanzine, tout auteur est responsable de ce qu'il écrit et certains me demandent de ne rien changer dans leur mise en page et demandent même que leur article ne soit que sur deux colonnes, c'est leur choix. Si j'essaye de corriger au mieux fautes d'orthographe ou de français, je ne peux pas les trahir en changeant trop de choses, ceci pouvant peut-être expliquer cela. Son souhait suivant serait un fanzine format A5, bonne idée, nous avons pensé faire un journal sur A3 replié pour en faire un journal sans agrafes sur les bords (il nous le reproche un peu plus loin) mais pourquoi pas un plus petit, l'idée est à creuser mais cela ne se fera sans doute pas tout de suite (mais sait-on jamais?). Il nous faudra peut-être y penser car pour un même prix de revient, cela permettrait de faire plus de pages. Son regret est qu'il manque de tests de jeux, avis aux amateurs qui voudraient s'y coller. Je passerais sur ses sujets de prédilections mais il aimerait que certains tests soient plus approfondis comme sur FXPaint, PhotoGenics ou Computer Graphics, il va falloir que j'y réfléchisse un peu car il se peut que je sois obligé de faire cela sur plusieurs numéros et que d'autres que moi s'investissent un peu mais c'est à voir. Il aimerait un hors série sur l'histoire de l'Amiga. Il va falloir y penser et, en attendant, je lui propose (s'il accepte de ne plus être anonyme et s'il me donne son adresse) de lui envoyer celui (bien modeste) que j'ai écrit sur l'histoire de l'informatique (j'y parle de l'Amiga, bien sur), je me ferai un plaisir de le lui envoyer gratuitement pour le remercier de son envoi. (je te rappelles mon adresse: M. Patrick Faucher 9 rue de La Trompette 17000 La Rochelle mais peut-être l'as-tu conservée). A la question, Remarques et suggestions sur le Quatra, sa réflexion: «Juste embellir un poil le journal et c'est tout, le reste est très bien» trouvera peut-être sa réponse dans la nouvelle présentation. J'aimerai, pour l'embellir encore plus que les auteurs des différents articles me fournissent plus d'images sur le sujet abordé. C'est ce que j'ai essayé de faire dans ce numéro mais il y a encore beaucoup de texte sans illustration.

Pour terminer, voici textuellement ce que notre ami répond à la question «avez-vous autre chose à dire?»:

«Bravo pour votre activité vis-à-vis de l'Amiga (Shows, Salons,...). Il se pourrait que vous soyiez (avec Triple A :-)) l'association la plus active du pays et ça fait vraiment plaisir à voir. L'association Amigazette va mettre en place un CDROM inter-associations, le 4A doit y figurer en bonne place. Pouvez-vous leur envoyer (entre autres) le document

HTML relatif aux contes et légendes médiévaux. N'hésitez pas à les contacter (grigri83@aol.com). Bonne continuation à vous !

Merci à toi et excuses-moi mais je manquais de place pour répondre.

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

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



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

Ca y est la nouvelle mouture de PageStream est arrivée avec son lot de changements. Pleins mais je ne vous dirai pas tout).

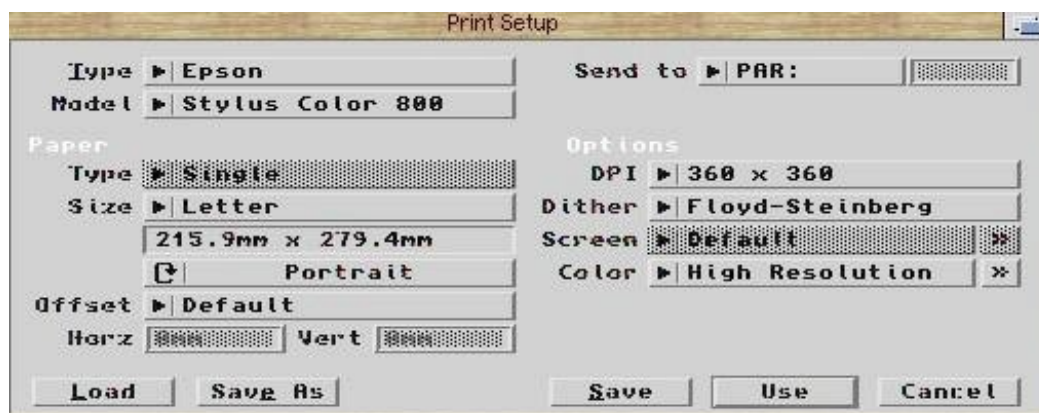
Pour la première fois PageStream est sur CDROM, très bien. L'installation se fait normalement, comme toutes les installations et on retrouve son bon vieux PageStream de derrière les fagots, la même interface en prime, pas de lézard, tout le monde retrouve ses petits. Eeeet pourtant, dans notre beau navigateur habituel, il y a bien un ou deux petits trucs nouveaux. Le premier: «Mais où est passé le français dans tout ça? Hein?» Beee, heeeuuu, il est pas là, excusez moi Monsieur. Non, la version que je viens d'installer est américaine mais ça, même si je ne l'avais pas encore dit, je le savais, ADFI m'avait prévenu (il n'avait peut-être pas prévenu que moi d'ailleurs), dorénavant et à partir de pas plus tard que maintenant, ils pourront livrer les mises à jour en américain dès la sortie et proposer la traduction française de 1 à 2 mois plus tard et ce, gratuitement (la traduction bien sur, pas le logiciel, faut pas rêver, quand même) selon un mail du même ADFI daté du 29 Septembre 2000 à 14 h 48 (d'ailleurs, un autre mail propose déjà la version 4.8 en français pour 300 Fr, stabilisation, traduction et accélération en prime). Une deuxième chose a changé, la version 3.3a a disparue, elle a été remplacée par version 4.07 du 5/25/00 (ne soyez pas bornés, la date est en américain aussi). Bon restons sérieux et faisons le tour du propriétaire.

A première vue, rien n'a changé, une pointe de déception se fait alors sentir, à peine, mais quand même, mon Amiga pousse le vice jusqu'à planter exactement au même endroit que dans la version 3.3a, le réglage des préférences écran. Allez savoir pourquoi, quand je demande un écran public Picasso en 800x600 en 65000 et quelques couleurs, et que je clique sur «SAVE» (et ben oui, c'est toujours de l'américain), ça fait ZIP, PAOW, PLOP, WIZZZZ (comme disait Birkin à moins que cela ne fut Bardot) et ma machine plante, gurute à fond la caisse, reboote (moi je préfère l'écrire en français) en quatrième vitesse et je me retrouve, comme qui rigole, avec un PageStream dans la résolution choisie, la sauvegarde s'est faite quand même, étonnant non? D'autant plus étonnant que c'est le seul et unique logiciel qui me fait rire de cette façon. Bon, quand les réglages sont fait, quand on est passé par toutes les prefs possibles et imaginables, on ouvre quelque chose et bien sur, pour vérifier la compatibilité, on ouvre un fichier déjà créé avec la version d'avant, cette blague. Et là, surprise, y a des phrases qui sortent de leurs boîtes, qu'est-ce que c'est que cette affaire là? Je vous le donne Emile (merci Coluche), j'ai tout simplement oublié de remettre les fontes que j'utilisais avant. PS 4.07 (j'utiliserais son diminutif dans la suite) vient avec un nombre appréciable de polices mais, bien sur, il a fallu que j'en rajoute des tonnes (j'ai installé 259 fontes) et si je ne les remet pas en place, quelque chose n'ira pas, c'est normal. Aussi tôt dit aussitôt fait, tout est remis en ordre et mon fanzine (car c'est avec lui que j'ai fait l'essai) est de nouveau comme je l'avais voulu au départ.

Bon, vous allez me dire, y a rien de nouveau dans tout ça!!! Attendez, ne soyez pas si pressés, je vous jure que ça vient mais je fais rien qu'à vous embêter, moi ça m'amuse. Allez, on a tout retrouvé de ses affaires, tout va bien, avançons un peu. Je vous préviens tout de suite, je n'ai pas la nouvelle version depuis longtemps et elle est si riche que j'aurai du mal à tout vous expliquer. Dans les outils, il y en a un nouveau, au niveau du menu flèche, un lasso a fait son apparition mais je ne sais pas comment il marche (lire la conclusion mais lisez le reste avant)mais ça viendra. La petite pipette (qui sert à prendre une couleur dans les logiciels de dessin) a l'air de fonctionner à l'envers mais c'est pas grave quand on sait comment ça marche. Prenons un exemple, si je tape un texte et que je fais un paragraphe en italique, un autre normal, un autre en gras, quelque fois ça fait désordre alors si, on veut tout passer en italique, par exemple, c'est simple, je prend la pipette, je clique sur la partie en italique et si, avec cette même pipette je clique sur un autre

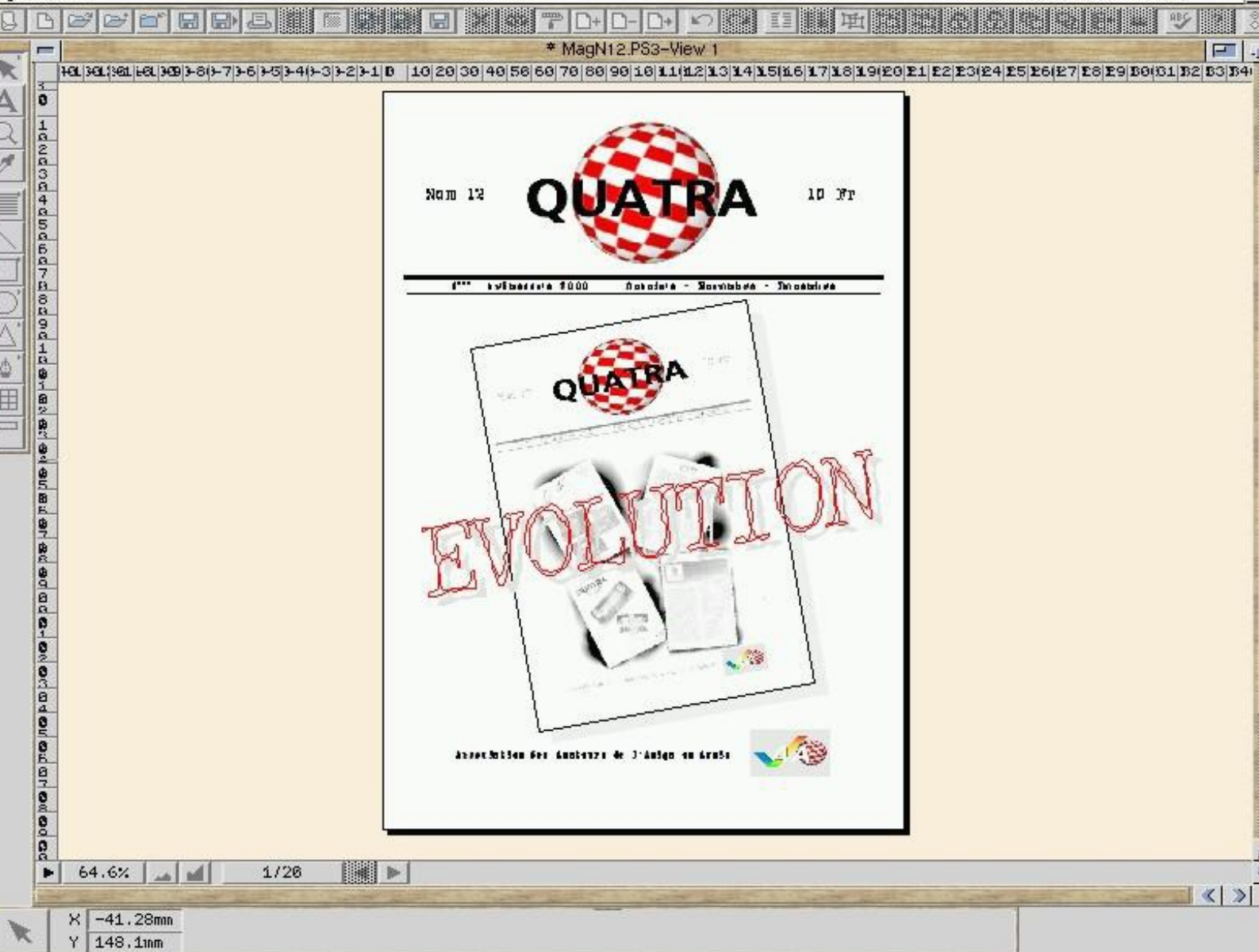
paragraphe, celui-ci passe en italique aussi, c'est-y pas beau? Quelle autre utilisation a cet outil, je ne l'ai pas encore découvert mais j'enquête là dessus, vous pouvez me faire confiance, je trouverai d'autres applications.

A l'autopsie, on remarque que dans le premier menu (File dans le cas présent), nous avons deux commandes que nous n'avions pas avant: «Save as PDF...» et «Collect for output...» la première, je comprend mais la seconde ouvre une requête «Save document», moi pas trop comprendre mais moi pas tout savoir non plus. Dans le menu «Edit», rien de bien nouveau, si ce n'est une bonne surprise, deux nouvelles entrées: «Check spelling» et «Lookup Word». J'en avais rêvé et SoftLogik l'a fait, il y a enfin un dictionnaire orthographique qui corrige les fautes (y manquerait plus qu'y fasse le contraire) et peut apprendre les mots qu'il ne connaît pas. La seconde entrée fonctionne pareille sauf que le requester attend que vous lui désigniez un mot et que vous lui demandiez de «looker» pour qu'il looke et vous réponde «correct» si le mot l'est, bien sur, sinon il vous fait une proposition (honnête cela va de soi) et, tenez-vous bien ou asseyez-vous si vous ne voulez pas tomber, tout ça en français, si, si, pas cons les ricains. En fait le dico parle 12 langues (il pourrait même faire colleur de timbres avec tout ça) je vous les cite dans la même langue que PS4: American, Deutsch, Español, Français, Italiano, Magyar, Nederlands, Norsk, Slovenian, Srpski (à vos souhaits), Suomi et Svenska. Vous avez compris qu'il y en a un, il faudra que je retourne à l'école pour savoir de quoi donc est-ce qu'il s'agit, en tout cas, c'est une bonne surprise. Enfin, l'impression a pris aussi un coup de jeune, il y existe de nouveaux réglages (il va falloir que je m'attelle à les comprendre, il y a aussi une floppée de nouveaux pilotes dont une quantité appréciable de flasheuses, des marques que je ne connais pas du tout surtout dans le tiroir des imprimantes EPS mais j'espère que vous n'avez pas de Lexmark car je n'ai trouvé aucun pilote pour cette marque (à moins qu'elle ne fonctionne avec un pilote Epson?). Enfin, PS4.07 refuse toujours d'imprimer correctement en couleurs avec le pilote préférences sous TurboPrint, du moins sur ma machine, si quelqu'un sait comment faire, j'aimerais bien le savoir (d'après la doc, PS4 préfère Studio II, c'est, du moins, ce qu'il conseillent dans l'aide HTML).



Les formats texte reconnus sont les même qu'avant sauf qu'il y en a d'autres et le HTML fait son entrée à l'exportation. En effet, si vous exportez une partie de votre texte, vous pouvez le faire en HTML et il sera relu par votre navigateur préféré. N'espérez pas créer un site complet, il n'exporte que le texte dans ce format mais c'est déjà pas si mal. Hélas, à l'import, il ne reconnaît le HTML que comme de l'ASCII et vous charge tout, même les commandes.

Les images ont plus de chance, le filtre jpeg est enfin intégré et vous pouvez charger ce format sans avoir à acheter le filtre en supplément. En parlant de filtres, TextFX est toujours à mettre en plus quand au moteur True Type, excellente surprise, il est là lui aussi en standard, génial. Avec la version 3.3a il fallait rajouter un moteur mais dans cette version, dans le tiroir «Engines», il y a un moteur «TTF.font» alors là, bravo, d'autant plus que j'ai un CD avec plus de 600 fonts de ce format, ce serait dommage de s'en priver.



Il y a encore, dans les scripts, une commande Arexx nommée «FWCalendar» qui, comme son nom l'indique, permet de fabriquer de beaux calendriers, cette commande est compatible FinalWriter et PageStream. Elle doit être installée avant de l'utiliser, je ne l'ai pas encore fait alors on en restera là pour cette fonction, j'en reparlerai peut-être un jour.



Conclusion:

PageStream a toujours été, pour moi, LE logiciel sur Amiga, puissant, convivial. Sa puissance fait, d'ailleurs, que même si je le pratique depuis longtemps (j'ai commencé avec sa première mouture j'ai nommé «Publishing Partner Master» en version 2 qui est devenu, ensuite, PageStream 3.0), je suis loin, très loin même, d'en avoir fait le tour il faut dire que l'édition n'est pas du tout mon métier. Presqu'à chaque fois que je change de version je découvre quelque chose même si cela existait déjà dans la version précédente et je ne sais pas encore tout faire fonctionner. Ce que je sais c'est que comme la version 3.3a Birdie est actif sur les fenêtres, c'est joli et MagicMenu que j'utilise beaucoup a toujours parfaitement marché avec PageStream toutes versions confondues (erreur, je n'avais pas MagicMenu avec la version 2).

Tout est-il bleu, blanc, rose pour autant? Non, bien sur, la première chose que je dirai c'est que le programme HHV qui est un lecteur HTML servant à lire la doc et le manuel n'est pas très beau et pas très pratique, pas grave, j'utilise IBrowse et là, ça va, c'est beau que dis-je? C'est superbe. Deuxième chose, c'est une mauvaise surprise, tous les grab d'écrans sont des grabs de MAC (à part un ou deux quand même), cela revient au même mais on aurait bien aimé avoir plus de grabs d'Amiga, quand même, un p'tit peu, quelque part, somewhere. Troisième chose (vous allez me dire que c'est normal, c'est la version américaine mais même dans la version française 3.3a, c'était la même chose) tout est bien sur en anglais (je veux parler du manuel). J'ai l'habitude mais bon... Quatrièmement, enfin, si la version du logiciel est la 4.07, celle du manuel m'a l'air d'être celle de la version 4.0. En effet, certaines explications manquent, par exemple, s'il y a bien une explication sur la «pipette» (lire plus haut), il n'y a rien sur la fonction lasso. Bon, ne soyons pas plus royaliste que le roi et estimons nous heureux d'avoir un tel logiciel sur notre machine, c'est vraiment un programme professionnel que nous avons.

Merci Monsieur SoftLogik ou doit on dire GrassHopper LLC?

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

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



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

Scandoubler/Flickerfixer

J'avais avec mon 1200 un joli moniteur 14' le M1438S (multisynchrone -son stéréo). Quand il a commencé à déconner (il fallait appuyer fortement sur la coque au dessus du moniteur pour que l'image apparaisse et se stabilise) je me suis dit, il va te lâcher. Il a tenu 1 an comme ça. A force de le matraquer ce qui devait arriver, arriva "...a plus video..." Je pense que c'est une soudure qui a foiré, mais trop fainéant pour réparer. Bon et maintenant on fait quoi? J'ai emprunté un 1942 (moniteur multisynchrone - accepte le 15KHz de la sortie video du 1200), oui encore un 14' mais c'est mieux que rien, + un adaptateur 23/15 (ben forcément ce moniteur a un connecteur VGA 15 broches) Je n'ai pas trouvé de moniteur récent qui puisse descendre à 15KHz (ou bien alors il fallait taper dans le très haut de gamme). Le M1764 (17' Amiga Technologies - voir test dans AmigaNews numéro 93 de Septembre 1996 page 17) n'est plus fabriqué et rare en occasion. Je suis allé voir sur le site de Microvitec (fabricant du moniteur) il ne l'ont plus en catalogue. Sur "Amiga.com" il y est, mais comment l'obtenir? J'ai résisté 1 mois, avant d'acheter un Goldstar 17' (SVGA 15 broches). Petit soucis, pas moyen d'afficher le PAL, ou une autre résolution en dessous de 31KHz, donc mode Multiscan Productivity en 640x480 (imaginez des icônes grosses comme ça), non, franchement, c'est pas beau (pour être poli) surtout sur un 17'. Donc j'ai acheté un scandoubler/flickerfixer externe ACT modèle MV1200 (je sais les internes sont mieux), mais avec cette solution, j'ai l'avantage de pouvoir revenir en arrière. C'est un boîtier (L=11cm l=5,5cm h=2cm) avec 1 connecteur à chaque bout et 2 leds sur le dessus, une mini vis de réglage et 2 cavaliers côté VGA 1 connecteur 23 broches à mettre côté Amiga 1 connecteur 15 broches pour relier le moniteur 1 led rouge pour indiquer la plage de fréquences horizontales en entrée (24KHz-31KHz ou 15KHz) 1 led verte pour indiquer si le flickerfixer est actif ou non les cavaliers sont prévus pour les réglages éventuels la vis de réglage est utilisée pour ajuster le signal vidéo du scandoubler/flickerfixer

```
|-----|
|\ ..... / . . 0 |
|\ ..... / . . |
|-----|
```

```
^ p e vis
| | h n ajustement
| | a a
| | s b
e l
```

connecteur VGA e

A moi le 800x600 ou alors le 1024x768 voir même le 1280x1024.

Voici ce que dit le manuel (1 feuille A4 recto-verso) en résumé:

Le modèle externe est prévu pour tout les Amiga.

Conversion des modes 15KHz en 31,5KHz (standard VGA).

Pas besoin d'ouvrir et de modifier l'Amiga.

Supporte le 24bits (16 millions de couleurs) dans les modes non 15KHz.

Circuit PLL de haute précision, compatible Amiga ECS ou AGA, PAL ou NTSC.

Dans le mode SuperHires, seules les lignes paires sont affichées.

Votre moniteur ne peut pas afficher correctement les modes suivant :

Super72 (fréquence horizontale = 24KHz).

DblNTSC (fréquence horizontale = 29,5KHz).

DblPAL (fréquence horizontale = 29,5KHz).

Euro72 et Multiscan sans execution de l'outil VGAonly.

Notez que seul les modes 15KHz interlacés sont désentrelacés (plus d'images sautillantes qui fatiguent les yeux).

Les résolutions 24KHz ou 31KHz interlacés restent interlacés.

Assurez-vous que VGAonly s'exécute avant le pilote de votre moniteur, afin que Multiscan et Euro72 puissent fonctionner. Ceux qui ont le scandoubler seul, peuvent mettre à jour vers la version avec flickerfixer en achetant le kit plus tard (puce à ajouter) Nouveau problème, pas de 800x600 (Super72 super haute résolution entrelacée). Le scandoubler/flickerfixer ne double que le 15KHz donc, pour ma configuration : PAL 640x512. Léger défaut d'affichage (léger dédoublement du pointeur lorsqu'on le déplace). Je retrouve mes marques (plus besoin de jongler avec les fenêtres). Seul autre problème, affichage des images qui sont dans un autre mode que le PAL mmais bon, il faut faire avec, et j'en suis plutôt satisfait. PS: (pour le rédacteur en chef du fanzine) je ne sais pas si on peut citer un revendeur et le tarif si oui :

SL Diffusion (www.sl-diffusion.com)

13, rue des Jardins

67550 Vendenheim

tel : 03.88.59.42.82

commandé le Mardi 8 aout 2000 par téléphone

reçu le Samedi 12 aout 2000

pour 689 Francs

frais de port et contre-remboursement = 85 FF

donc un total de 774 FF

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

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



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

Suite à une conversation téléphonique entre Bip et un anonyme, voici le mail envoyé par ce dernier à notre président:

Salut

Suite à notre conversation téléphonique d'hier soir, quelques réflexions me sont venues. Les voici : ta position concernant l'Amiga était la mienne du temps où j'utilisais mon Amiga. Oui c'est vrai l'Amiga c'est le Workbench et ses copros. Mais il faut se souvenir que Commodore lui-même avait compris le danger d'un hardware complètement propriétaire. Ils voulaient le RTG et le RTA pour l'AmigaOS 4.0. Certes il y aurait eu une machine Amiga RISC avec des copros intégrés. Mais ceux-ci l'auraient été sur une carte fille. Le bus PCI était également intégré aux plans de Commodore car ils jugeaient avec justesse qu'il valait mieux intégrer dans l'Amiga un standard de l'industrie plutôt que de développer un hardware propriétaire. La seule chose qui devait rester propriétaire c'était l'AmigaOS lui-même. Tu utilises une Picasso IV qui n'est autre qu'une puce graphique issue du monde PC. Si tu utilises une carte son qui se connecte sur la PicassoIV, tu utilises aussi une puce sonore PC. En réalité dans ton Amiga il y a déjà du hardware PC. Tu parles de console de jeux qui ont un hardware du type de l'Amiga. Mais il ne faut pas oublier que développer des copros spécifiques représente un investissement qu'aucun des racheteurs successifs de l'Amiga ne pouvaient se permettre. De plus les consoles (toutes marques confondues) n'ont jamais connu de faillite. Donc le public connaît leur nom depuis toujours. L'Amiga à la fin avait déjà une image obsolète auprès du public et la faillite l'a fait oublier. Sony avec sa Playstation II a du mal à obtenir des jeux qui exploitent les capacités de sa nouvelle puce graphique. Les acheteurs sont déçus de ne pas obtenir ce qu'ils attendaient. Les jeux commenceront à être au niveau dans un an minimum, le temps que les développeurs apprennent à programmer la puce. C'est ce qui s'est passé sur l'Amiga au début. Mais Sony est connu des professionnels et du public donc ils peuvent se permettre cela. Ce que les développeurs acceptent de faire pour Sony, ils ne le feront pas pour une machine du passé (je n'ai pas dit dépassée). C'est pourquoi il faut leur donner une machine proche de ce qui se fait actuellement sur le marché avec des technologies connues, c'est l'unique moyen pour que Amiga inc engrange des bénéfices qui pourront lui permettre dans l'avenir de développer la machine de tes rêves.

Pour l'heure l'AmigaOS 3.5 est déjà un premier pas. Tu dis qu'il ne s'est pas bien vendu, c'est faux. Il ne s'est pas vendu comme il l'aurait du, mais il s'est suffisamment vendu pour entraîner la création du 3.9. Amiga inc a annoncé que le 4.0 verrait le jour si les ventes du 3.9 étaient suffisantes. Avec un discours comme le tien, il ne se vendra pas et alors tu pourras vraiment dire adieu à ton workbench que tu aimes tant et encore plus à une machine du type Amiga dans l'avenir.

L'amigaONE est une réponse élégante au problème d'un nouvel Amiga. Certes il n'a pas de copros dédiés. Mais actuellement et pour un marché aussi restreint c'est la SEULE solution viable. Il faut sauver l'OS avant la machine. Il ne faut pas oublier que la console la moins vendue a un public qui se compte en millions. Je ne parle même pas de Sony qui vend sa console par dizaine de millions. Oui ces gens ont les moyens financiers de développer leur propre hardware et oui ce hardware est toujours mieux qu'un hardware généraliste comme sur PC, mais ACTUELLEMENT c'est irréalisable sur Amiga. Le marché de l'Amiga est plus proche du millier que du million et à l'échelle du monde c'est quasi inexistant. Rappelle-toi d'Amiganews qui n'a même pas été capable de trouver 2000 lecteurs français!!!. Donc ne demande pas Amiga inc de développer des copros spécifiques pour un marché aussi restreint. De plus cela prend du temps et le marché se réduit de jour en jour. Avec un AmigaONE PPC1200 tu auras une carte mère moderne,

certes classique mais avec tout ce que l'industrie informatique actuelle connaît et utilise. Par ailleurs tu pourras brancher une carte mère d'Amiga 1200 pour utiliser ses copros. Puisque tu utilises une carte graphique, donne moi une application que tu utilises qui nécessite obligatoirement les copros pour fonctionner? J'avais un 1200 AGA et je peux te dire que le jour où j'ai enfin pu utiliser winUAE avec picasso96 sur une carte 4MO AGP sur PC j'ai tout de suite vu que l'AGA était obsolète. Cette carte graphique était une carte PC standard à 200 FR et elle était bien meilleures qu'une carte PicassoIV à 2000 FR, CQFD. Avec une architecture standard tu obtiens une config très correcte pour beaucoup moins cher qu'avec un hardware spécifique. Et actuellement c'est ce qu'il faut à l'Amiga. Je n'ai pas dit que c'est ce que tous les utilisateurs souhaitent mais c'est LA solution pour assurer un avenir à l'Amiga. Quand au Workbench je suis certain que Amiga inc sait que c'est l'atout majeur de l'Amiga. Celui qui conçoit la future interface graphique de l'AmigaDE n'est autre que l'auteur de Birdie. Je suppose que tu connais ce patch pour le workbench. Ça me surprendrais beaucoup que ce type qui a conçu un des patches les plus sympa pour le workbench aille développer un truc qui sera à l'opposé du look n feel du workbench. Oui ce ne sera pas une recompilation du workbench 68000 en PPC. Mais crois bien que le workbench 4.0 que commodore aurait développé n'aurait pas été cela non plus. Regarde le workbench 1.3 et le 3.0, ils n'ont en commun que le look n feel. Pourtant tu adores ton workbench et tu n'as pas crié au scandale quand tu es passé du 1.3 au 3.0.

Ta crainte de voir linux sous le workbench n'est pas tout à fait fondée. En réalité l'AmigaDE utilise Linux et windows comme base parce que c'est actuellement les seuls systèmes disponibles et connus par les développeurs. Ils ne servent qu'à fournir des drivers pour les différentes cartes graphique/son. Dès que des drivers spécifiques AmigaDE seront disponibles tu pourras installer l'AmigaDE tout SEUL. Tu auras alors un système qui tient sur une disquette et qui peut tourner sur presque tous les processeurs connus. Ce qu'il faut c'est montrer au développeurs PC qu'il y a un marché à prendre et ce n'est pas en restant enfermé sur une architecture ancienne (certes révolutionnaire à l'époque) que cela sera possible. Toutes les petites sociétés (phase5 et autres) qui ont essayé de sortir une machine propriétaire se sont cassées les dents parce que le marché n'existe plus pour l'instant ou alors est bien trop restreint. Il faut d'abord imposer l'OS auprès des développeurs et de l'industrie pour ensuite pouvoir proposer une nouvelle machine propriétaire. L'époque où l'Amiga était connu et respecté est révolue. Pour l'industrie l'Amiga c'est du passé et si même les utilisateurs qui restent résonnent ainsi ce n'est pas bon. Moi aussi à l'époque où j'en voulais à tout le monde d'avoir massacré la machine la plus novatrice qui ait vu le jour j'avais le même raisonnement que toi. Mais le hardware n'est pas le principal. Ce que je veux c'est mon workbench et mon OS. L'architecture du PC n'est pas terrible c'est vrai, mais ce n'est pas le vrai problème. Le vrai problème c'est windows. Sous linux un PC tourne déjà un peu mieux. Linux n'est pas parfait mais c'est déjà mieux que windows. Imagines la puissance de calcul et d'affichage d'un PC actuel ou même d'un Mac si tu préfères le PPC s'ils tournaient sur AmigaOS ! Je suis certain que jamais tu ne reconnaîtrais un PC. Plus tard, quand l'industrie et les développeurs seront revenus sur AmigaOS alors il sera temps de demander une machine dédiée qui pourra avoir tous les copros que tu veux. Mais l'urgence c'est de sauver l'OS et si on doit passer par un PC alors va pour le PC.

Ton raisonnement de dire si l'Amiga ne peut pas le faire alors je m'en passe n'est pas le raisonnement de la majorité des gens. Si l'Amiga ne peut pas le faire par manque de puissance hardware alors je passe sur autre chose. Certes ce sera moins bien mais je pourrais faire ce que j'ai ENVIE de faire. Maintenant si l'Amiga natif ne peut pas le faire par manque de hardware et que si tu passes sur PC et que tu as le choix entre faire ce que tu as ENVIE avec windows ou la version RTG et RTA de l'AmigaOS pour PC, tu choisis quoi ? Tu vas me dire je reste sur Amiga classic. Résultat Amiga inc ne fait pas de bénéfice, les développeurs ne reviennent pas, le public oublie (si ce n'est pas déjà fait) l'Amiga et au finish plus personne ne sort de nouveauté sur Amiga car le marché n'est pas rentable. Au bout du compte tu passeras tôt ou tard sur PC ou MAC sous leur propre système parce que ton Amiga tombera en panne et que tu ne pourras pas le réparer. Il te faudra peut-être quelques années avant ça mais tu y passeras, ce sera inévitable. Tout ça parce que tu n'auras pas voulu passer par une architecture PC pendant quelques temps avant d'avoir une architecture Amiga. En plus si tu es totalement opposé au PC, je rappelle que l'AmigaONE est plus proche du powermac que du PC. Rien ne prouve que l'AmigaOS 4.0 ne sera pas entièrement compilé PPC avec un portage du workbench que tu connais en PPC. Je maintiens que l'interface graphique du nouveau AmigaOS ne pourra de toute façon pas être radicalement différent du workbench voir même devra lui ressembler. Amiga inc sait que la majorité des utilisateurs Amiga sont très attachés au Workbench, bien plus qu'au hardware. Ils ne sont pas fous et me paraissent même à

l'écoute du marché. En tout cas bien plus que ceux qui les ont précédés. L'AmigaOS 3.5 c'est bien eux qui l'ont initié et ils ont permis le 3.9 et envisagent un 4.0 alors qu'initialement ils avaient dit que le 3.9 serait le dernier. Je ne comprends pas que pour une fois que quelqu'un semble enfin s'intéresser au sort de l'Amiga ils soient si peu encouragés.

Il y a autre chose à prendre en compte. Le marché informatique n'est plus le même aujourd'hui qu'il l'était à l'époque du 1000, 500 et 2000. Actuellement il y a un monopole de Microsoft® qui empêche à toute concurrence d'exister. Or Amiga inc propose un moyen élégant et novateur de sortir de ce monopole. L'AmigaDE est un système multiplateformes. L'OS est totalement indépendant d'un hardware quelconque. C'est une avancée majeure dans le monde informatique. Tu pourras acheter un soft et l'utiliser sur la machine que tu voudras et le soft tirera profit des spécificités de la machine sur laquelle elle tourne. Rappelle-toi que c'était l'objectif à long terme de Commodore: le RTG et RTA. Commodore voulait laisser l'utilisateur libre de choisir la machine sur laquelle il voulait faire tourner l'OS. Commodore avait compris qu'il ne pourrait pas suivre l'évolution technologique et proposer une nouvelle machine tous les ans. C'est pour cela qu'il s'orientait vers le RTG, RTA pour laisser des sociétés tierces proposer des cartes filles avec les dernières puces graphiques, sonores et DSP. Grâce à un driver l'OS les aurait vu comme une puce propriétaire intégrée à l'Amiga dès l'origine. Je ne comprends pas que tu sois réticent à cela, c'est exactement ce que tu fais avec Picasso96 et ta PicassoIV. Pourtant ton workbench tourne dessus et sûrement mieux que sur ECS ou AGA. C'est exactement ce que Amiga inc te propose pour l'AmigaONE et l'AmigaDE. L'interface graphique sera le workbench 4.0 ou 5.0 mais ce sera LE workbench avec plein de nouvelles fonctions. Ce qui est important c'est que l'on puisse dire que l'Amiga innove. A la sortie du 1000, Byte avait titré en couverture " 10 ans d'avances ", il faut que cette image de pionnier colle à nouveau à l'Amiga. C'est pourquoi je pense que l'AmigaDE, un OS totalement indépendant du hardware à cet esprit pionnier. Actuellement il n'existe pas d'OS comme cela pour le grand public. C'est la voie de l'avenir et un bon moyen de se débarrasser définitivement de windows ou du moins de stopper son avance. L'Amiga a apporté à l'informatique des technologies et un concept révolutionnaire qui ont inspirés les différents bus PCI, AGP ou les consoles type Playstation que l'on connaît actuellement. L'AmigaDE doit faire de même et imposer une conception nouvelle de l'informatique ou le plus important doit être l'OS et ce qu'il peut faire. Le hardware évolue bien plus vite que l'OS, c'est pourquoi un OS indépendant du hardware est ce qu'il faut. Comme je te le répète c'était la voie choisie par Commodore pour le long terme. Il faut résonner au long terme. Comment crois-tu que Microsoft® est arrivé là où il est ? Il a eut une stratégie à long terme et c'est ce qu'il faut à l'Amiga. Quand l'AmigaDE sera un système mondialement reconnu à l'instar de Linux, les gens verront la convivialité du worbench et demanderont qu'on leur développe des machines dédiées en plus des machines généralistes. Le marché sera alors suffisamment important pour qu'une société prenne le risque de produire ce micro.

Pour revenir au 2000, pourquoi commodore a-t-il mis des slots d'extension? Parce qu'il savait que ses puces graphiques et sonores, aussi bonne soient-elles deviendraient obsolètes et que l'utilisateur voudrait pouvoir utiliser quelque chose de plus performant. C'est ce que tu as fait, comme la majorité des utilisateurs d'Amiga. L'architecture en kit du PC est cette idée poussée à son extrême. L'AmigaONE sera donc une carte mère vide sur laquelle tu brancheras le hardware que tu voudras et que tu pourras upgrader selon tes besoins. Sur cet hardware tu pourras utiliser l'AmigaDE (avec une interface graphique probablement proche du workbench) ainsi qu'émuler un 68060 à 200 mhz et utiliser tous tes logiciels Amiga sous le workbench d'origine. Donc tu y gagnes sur les deux tableaux.

Enfin pour conclure, je dirais qu'il faut avoir conscience de la situation de l'informatique actuelle et des contraintes financières pour une petite société comme Amiga inc. Ils ne peuvent raisonnablement pas proposer une nouvelle machine. Si de toute façon elle sortait avec des copros spécifiques, etc etc... elle serait déjà obsolète à sa sortie. De plus il faudrait convaincre les développeurs d'apprendre à la programmer (même Sony a du mal avec sa Playstation II alors imagine Amiga inc). Ensuite il faudrait sortir des softs (jeux et autres) qui soient originaux par rapport à la concurrence. Mais il faudrait aussi que le public retrouve les jeux et utilitaires qu'il connaît sur PC ou Consoles. Je ne te cacherai pas que c'est quasi impossible de convaincre des développeurs PC et Consoles. Ils acceptent avec difficultés d'accorder les licences de leurs anciens jeux pour un portage sur Amiga par des sociétés tierces. Chaque portage est de toutes façons moins bon que l'original puisque les spécifications techniques sont bien inférieures à la plus petite config concurrente. Donc Amiga inc a fait le choix le plus raisonnable: se concentrer sur une nouvelle

version de l'OS. Un OS qui pourra tourner sur n'importe quelle machine disponible actuellement. La deuxième chose intéressante est que non seulement il est capable de tourner SEUL mais également par-dessus linux et windows. Pour les développeurs qui hésitent encore à développer des jeux pour linux c'est une opportunité. Ils n'auront qu'à développer une version AmigaDE unique et le jeu tournera sur AmigaDE (natif), Linux et windows avec la même version. Certes il faut que les développeurs acceptent de soutenir Amiga inc, mais ce projet a déjà plus de chance de réussir qu'un OS fermé à une seule machine vendu à quelques milliers d'exemplaires. Selon moi c'est la direction vers laquelle il fallait aller. L'autre chose qu'il faut réclamer, lorsque l'Amiga OS 68000 sera abandonné est de mettre les sources en licence GNU comme linux. Alors il sera temps de porter le Workbench original sur PPC ou X86. Mais encore une fois je ne vois pas pourquoi Amiga inc ne reprendrais pas le look n feel du workbench sur AmigaDE. Et une bonne fois pour toutes CE NE SERA PAS LINUX DEGUISE. Le workbench est le label Amiga alors ce serait idiot de s'en passer. N'ai-je pas dit que c'est l'auteur de Birdie qui conçoit le nouveau workbench? C'est pour moi un gage de respect du look n feel workbench. D'ailleurs j'ai lu un compte rendu d'un des premiers utilisateurs du SDK et il s'est étonné de ne pas voir la GUI du workbench auprès d'Amiga inc. Ceux ci ont répondu que l'interface graphique n'était pas prête, comme d'autres parties graphiques et sons mais qu'une petite équipe d'anciens de l'Amiga travaillait dessus. Amiga inc sait bien que tout le monde attend le Workbench et pas quelque chose d'autre. Donc il faut avoir confiance en eux, n'ont ils pas donné à l'Amiga le 3.5 et le 3.9 en moins d'un an? Si ce n'est pas être à l'écoute de la communauté Amiga je me demande ce qu'il te faut.

Cites moi ce qu'ont fait les autres avant : RIEN. Alors de grâce soutenez cette équipe c'est LA seule solution pour que l'Amiga ait un avenir, sinon l'Amiga ne reviendra JAMAIS sur le devant de la scène. Un ajout de dernière minute, l'AmigaDE sera à l'Amiga ce qu'étaient les cartes passerelles et le Sidecar PC 8086 et 80286 à l'époque. Tu auras ton système natif sur lequel tu feras ce que tu veux. Ce que tu ne pourras pas faire sur ton système par manque de soft, tu pourras le faire sur un autre système d'une manière transparente sans changer de machine. C'était ce que voulait Commodore dès le début la machine ultime capable de concilier tous les autres systèmes.

Voilà j'arrête là. Je n'ai pas encore de nouvelle de mon ami pour savoir si nous ferons une visite en fin d'année. Je te tiendrai informé.

Amigalement.

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

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



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

LES FORMATS GRAPHIQUES

La création graphique est un des champs d'application les plus anciens sur micro-ordinateur. Avant 1980, les premières machines familiales (Amiga, Atari, voire Amstrad) montraient des capacités reconnues à la création et à la retouche graphique. L'avènement de la PAO, à la fin des années 1980, voit l'arrivée de logiciels professionnels et à la naissance de fichiers particuliers pour les imprimeries et les flasheurs...

Cette histoire ancienne se traduit par une avalanche d'options et de formats : BMP, GIF, FPX, JPEG, PCX, PICT, TGA, IFF, TIFF... Il existe aujourd'hui plus de 15 formats différents !! La raison en est simple : on n'attend pas la même chose d'une image suivant qu'on veut l'imprimer, l'insérer dans un logiciel de traitement de texte, l'afficher sur un site Web, la transmettre par modem attaché à un courrier électronique... Pour être imprimé, l'image doit avoir une bonne résolution ; pour voyager, elle doit "peser" le moins "lourd" possible... Chaque format de fichier graphique a des avantages et des inconvénients.

BMP (Bitmap)

C'est actuellement l'un des formats les plus répandus. Il permet d'enregistrer des images de 64 000 x 64 000 points avec 16,7 millions de couleurs. Mais ces fichiers pèsent très lourds, et tiennent rarement, sinon jamais, sur une disquette de 1,44 Mo (qui est encore la référence).

GIF (Graphic Interchange Format)

C'est le format inventé par CompuServe. Il comprime systématiquement les images en limitant leur nombre de couleurs à 256. Il offre des avantages pour les concepteurs de pages Web, comme d'enregistrer plusieurs images dans un seul fichier GIF (GIF animé). La version 89a permet de créer un arrière-plan transparent.

TIFF (Tagged Image File Format)

Un format qui a une longue histoire : il a été mis au point par Aldus, affiné par Microsoft, modifié par les fabricants de scanners, c'est le format standard pour les professionnels de l'impression. Le format TIFF enregistre les images avec 16,8 millions de couleurs sur le modèle Cyan, Magenta, Jaune, Noir (CMJN, CMYK) nécessaire à la séparation des couleurs pour l'impression en quadrichromie. Le format TIFF permet d'enregistrer un canal alpha pour rendre transparente certaines zones. En option, il offre différents procédés de compression... Car le fichier TIFF est souvent volumineux, souvent impossible à enregistrer sur disquette.

JPEG (Joined Photographic Experts Group)

Le JPEG enregistre les fichiers en 16,8 millions de couleurs ; les dégradés sont représentés correctement. Mais le JPEG dissimule, en fait, une image TIFF, dont la taille est réduite grâce à un algorithme de compression : plus on comprime, moins le fichier pèse, plus la qualité se détériore.... Le format JPEG continue d'évoluer : les nouveaux procédés mathématiques devraient permettre de comprimer un peu plus les fichiers JPEG, tout en conservant la qualité

des images.

ATTENTION !!!

Le Virus Help Team Danemark met en garde contre un nouveau trojan. Celui-ci efface votre SYS: si vous l'exécutez. Aucun anti-virus n'étant encore capable de le détecter, soyez donc prudent.

Ce trojan est donc un fichier intitulé "4KIntro.exe", de taille 4096 octets (compressé avec StoneCracker 4.04) ou 6072 octets (décompressé).

Sgt MURPHY

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

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



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

LITTERATURE

Espionnage sur la toile, Kidd est peintre, pêcheur mais aussi informaticien et même un bon. Bien des gros bonnets ont besoin de ses services pour des services pas toujours très nets ni très légaux mais ça paye bien. Justement, on lui offre deux millions de dollars pour accomplir un mission, un million pour essayer de saper une grosse entreprise aéronautique et un de plus s'il réussit. Pour ce faire, il engage un ami, ancien journaliste pas net non plus, une cambrioleuse de haut niveau et un expert des lignes téléphoniques qu'il n'a jamais vu de sa vie mais avec qui il correspond par ordinateur interposé. A la fin, notre héros aura une grosse surprise mais je n'en dirai pas plus.

C'est le thème du livre "TRAJECTOIRE DE FOU" écrit par John CAMP, traduit de l'américain par Stéphane CARN et paru aux éditions Albin MICHEL. L'histoire tient en 290 pages exactement et pas un instant d'ennui ne vient troubler la lecture (je l'ai lu d'une traite en une après midi), les explications informatiques sont plausibles et expliquées de façon claire, sans terme trop technique, c'est à la porté de tout un chacun même non versé dans la chose qui nous intéresse.

Mais justement, allez-vous me dire, qu'est-ce qui nous intéresse nous, dans ce livre. Disons, pour commencer qu'il a été écrit en 1989 et qu'il est paru en France en 1991. Cependant, un très court extrait vous en dira plus sur ce que je veux dire:

"Je passe le plus clair de mon temps dans mon atelier ou dans mon bureau, surplombé par trois murs de livres où s'entasse tout un arsenal de micro-ordinateurs. J'ai un IBM-AT- ces derniers temps, il m'a surtout servi à ramasser de la poussière; un IBM PS/2S, un MAC II et mon favori, un gros AMIGA 2000. Sous la table, j'ai entreposé un LEE DATA cassé, à côté d'un MAC des premières générations. Dans un coin s'empilent quelques vétérans de chez Commodore, Radio Shack et Apple dans leurs cartons respectifs, avec leurs câbles enroulés autour de leurs lecteurs de disquettes. [...] Je lançai mon Amiga, chargeai un logiciel de communication et entrai le numéro de Robert Duchamps, à Saint Louis est. [...] Il s'est spécialisé dans les bases de données. Il se promène comme chez lui dans l'Arpanet, le Milnet, le BNeT et une douzaine d'autres réseaux de transmission de données internationaux et intercontinentaux."

Je vous l'avais bien dit, c'est certes un peu désuet (Internet à, depuis, remplacé l'Arpanet) mais oui, le héros de l'histoire utilise bien un Amiga 2000 mais aussi, des portables ou autres machines. Il y a, dans ce livre, du suspens, de l'action, une petite histoire d'amour, bien entendu, et l'on ne s'ennuie pas un seul instant. On peut le trouver, pour ceux qui y ont accès, à la médiathèque de La Rochelle sous la référence "POL" "CAMP 813.2".

Je vous en souhaite bonne lecture si vous arrivez à le trouver.

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

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



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

A quoi sert un Amiga ?

Ou l'Amiga peut-il remplacer la machine à faire le café - Et, éventuellement, la machine à laver le linge

Eh oui, pour votre plus grand malheur (à vous et à moi), Le Gremlins est de retour, avec une question essentielle que se pose des centaines de milliards d'êtres à travers la Galaxie (une question mis à l'ordre du jour dans le Conseil Consultatif et Représentatif de la Station Spatiale Babylone 5) (moins une personne, nommé B..l G...s), auprès de laquelle la question du Mystère de Dieu et des Lois Transcendentes Trigono-Spatio-Temporelles ne sont qu'une brouille : à quoi peut donc servir un Amiga ?

Après des heures d'un brain storming forcé (tempête de cerveau, et non pas tempête de désert, quoiqu'une tempête de cerveau dans un crâne vide donne la même chose qu'une tempête de sable dans un désert perdu), brain storming qui a, tout de même, menacé l'existence des deux derniers et irréductibles neurones, Le Gremlins n'a pu trouver une réponse. Ou plutôt n'a pas su trouver une réponse.

En effet, récapétons depuis le bédut. Dans un précédent article (s'il a été publié ; s'il ne l'a pas été, je fusillerais de mes propres pieds le Rédacteur en Chef qui, entre-temps, ce sera enfui au Paraguay - Pourquoi le Paraguay ? Parce que La France n'a pas signé d'accord d'extradition avec ce pays), l'Amiga est une chose Alienne, abandonné par ceux-ci qui avaient fumé du gazon fraîchement coupé dans un village d'autochtones dénommé Surgères, et récupéré par un Grand Gourou, qui décida, de sa propre autorité, et surtout de sa propre intuition (l'intelligence intervient-elle sur l'intuition ? Participez à ce grand référendum cosmique ; lors du tirage, vous pourrez gagner une chose innommable que vous n'oserez, de honte, montrer à vos amis), d'en faire une espèce de machine pouvant servir à toute sorte de chose : infographie, bureautique, musique.... Tout en ayant oublié quelques importantes fonctions, fonctions indispensables pour beaucoup d'entre vous : fabriquer le café, et, surtout, laver le linge...

Alors, à quoi sert cette machine si elle n'est pas capable d'accomplir ces deux tâches d'un labeur sans égal? A quoi peut donc servir cette chose, si ce n'est amuser quelques Gremlins, le soir d'un 32 Août, autour d'un feu de méthane, sur la planète Pluton, à raconter de mauvaises blagues à quelques Pakmaras ?

Notons qu'une chose importante s'est accompli, et je tiens à souligner cet évènement... En effet, les constructeurs (c'est-à-dire les Aliens) ont compris la nécessité, pour les humains, de disposer de leur gobelet de café (ou autre boisson, y compris l'alcool à 90° - uniquement pour les accros -...). Aussi ils ont créé un porte-gobelet rétractable, qui permet de disposer de leur boisson indispensable à volonté... Aussi, aujourd'hui, ce porte-gobelet rétractable est monté en série... Comme quoi...

Peut-on alors espérer voir un jour un Amiga laver le linge ?

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

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