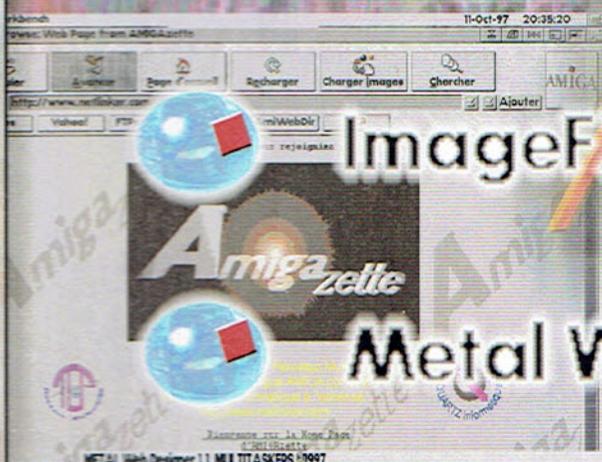


Amigazette

Email: amigazette@toulon.pacwan.net
http://www.netlinker.com/amigazette



ImageFX 3.0



ImageFX 2.6 Fr

Metal WEB 1.1

powered by



AMIGA

METAL Web Designer 1.1 MULTITASKERS 1997 23-Dec-97 17:00:12

Configurez AHI

MULTITASKERS

3D DigiBoOstEr 2.17

OUR PROGRAMS

ATO HOMEPAGE

AMIGAZette encore plus beau!



AMIGAZette 83 est une Association déclarée Loi 1901.

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

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

Président: José Grillierre

Trésorier, Secrétaire: Hervé Blancho

Rédacteur en Chef: Olivier Ferrer (**OFS**)

Relations Publiques: Patrick Mallard

Maquettiste, Graphiste: Tony Pascoal

Conseiller Informatique: Philippe Cierp

Siège Social:

AMIGAZette 83
9 Rue Ste Elisabeth
83200 Toulon
04.94.24.59.64 (José)
04.94.61.14.43 (OFS)

Ont participé à ce numéro:

José Grillierre
Tony Pascoal (To.P)
Jérôme Chesnot (L'Ours)
Lubamir Djordjevic
Mathias Parnaudeau (Cyanure)
Pixel-Art
Yoan Sidaner (Leviathan)
Frédéric Fressel
Raphael Thunus (Nr_18)
Pierre-Olivier Rakotondrabe (Majddar)
Olivier Ferrer (OFS)

Remerciements:

Alexandre Lollini - Roland Florac
Pierre Rivasseau - Yves Lecolier

Matériel et Logiciels:

A2000 - A1200 - Pagestream3.3fr
ImageFX2.6fr - PPaint7.1 - WGrab
Impression réalisée sur Macintosh Chez
Espace Lollini (Nice) par Alexandre sur:
Imprimante Postscript AGFA Fiery XJ CLC
700-800

Internet:

Email: amigazette@toulon.pacwan.net

Web: <http://www.netlinker.com/amigazette>

Amiga.Inc: www.amiga.de

Ce numéro est dédié à **Xtine** pour sa patience.

Only Amiga & ToP made it possible...

Read Amigazette More

Meilleurs **Voeux**

P 1	Sommaire
P 2	InfoGazette Turbocalc 5 - Village Noname
P 3	InfoGazette Myst
P 4	ImageFX 2.6fr
P 7	Internet sur Amiga
P 8	Datatypes
P 9	IconAct 1.5
P 10	Fonctionnement Disquette AMIGAZette
P 11	MétalWeb 1.1
P 12	HTML Images Réactives
P 13	Ouèbe Liste
P 14	Password - Souris
P 15	DigiBooster 2.17
P 16	Protracker Sampling
P 17	Virus
P 18	HDBackup
P 19	Photogenics
P 20	AHI 4.16
P 21	Wordworth 6
P 22	Documnetation Pagestream
P 23	Arexx - Genlock GVP
P 24	Programmation E
P 25	Programmation Blitz
P 26	Disquette N°23
P 27	Page CAPA

Milles Excuses pour ce facheux retard. La raison ? Et bien, vous l'avez devant les yeux !

AMIGAZette a entièrement revu sa PAO, son Design. Inutile de vous énumérer ici, tous les problèmes que nous avons rencontré (aussi par mal chance:()). Merci de votre patience et votre soutien. Nous vous attendons nombreux au weekend AMIGAZette qui aura lieu les **21 & 22 Février** prochains à **Toulon** (*Maison du Quartier, av du XV^{ème} Corps, Pont du Las Toulon Ouest*). Renseignements auprès de l'association. En attendant de vous voir, savourez ce numéro..

La couv a été réalisée par To.P à l'aide d'ImageFX2.6 Fr ainsi que tous les autres travaux graphiques de fond...

OFS

Edito par José

Me voilà de retour pour ce numéro 23, après la maçonnerie, la peinture et la tapisserie je reprends possession de mon clavier, Ouf !.

Avez vous remarqué un petit changement dans ce n°23. Et oui, pour Noël, nous vous offrons une couv' tout en couleur, une PAO sur PageStream réalisée par notre nouveau maquettiste ToP, et une impression Laser réalisée par Alexandre à Nice. Ca bouge un max chez AMIGAZette. Sachez, pour Info, que le contenu de cette Gazette représente environ 300Mo de données graphiques. Merci de nous donner votre avis.

Et pour continuer dans ces nouveautés, début 1998 AMIGAZette 83 changera d'adresse et de téléphone. Vous pouvez déjà prendre note de la future adresse:

67 Rue Messenger - 83200 Toulon
Tél: 04.94.89.50.97

Encore un petit truc

Nombreux d'entre vous me font souvent part de petits problèmes du style: le fichier texte ne trouve pas Multiview, ou autre éditeur de texte ou d'images. En fait la solution au problème est dans l'icône dans laquelle est inscrit le chemin d'accès à l'éditeur concerné (dans outil par défaut).

Pour éviter à avoir à ouvrir chaque icône pour y modifier son outil par défaut, j'ai trouvé plus simple de copier amigaguide un peu partout où l'on pourrait l'y chercher. Je l'ai donc mis dans le C (*Workbench:C/...*), et dans le répertoire Utilities (*Workbench:Utilities/...*).

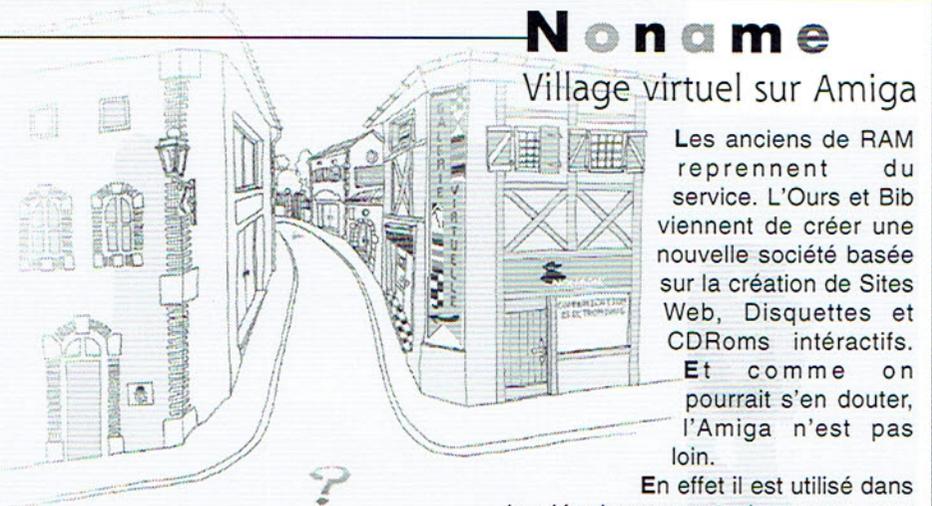
En Kickstart 2.0, Multiview ne fonctionne pas, sauf certaines versions créées par quelques programmeurs (Disquette N°21), alors pour tromper mon 2000 lorsqu'il se voit demandé Multiview pour afficher un fichier en amigaguide, j'ai dupliqué amigaguide en le renommant Multiview.

Si vous aussi, vous avez trouvé quelques astuces pour améliorer votre habitat informatique, faites en part, peut-être que quelqu'un, quelque part, pourrait être intéressé.

José

Une Déclaration d'Amiga.Inc est prévue pour Mi-Février. On parle d'un portage de l'AmigaDos sur DecAlpha.

Plusieurs DP sont sortis pour vous permettre de jouer à Doom sur votre: Adoom, AmigaDoom pour les plus célèbres. Il vous suffit de récupérer un Wad de Doom pour le faire fonctionner. Ca tourne au poil :)



Noname

Village virtuel sur Amiga

Les anciens de RAM reprennent du service. L'Ours et Bib viennent de créer une nouvelle société basée sur la création de Sites Web, Disquettes et CDROMs interactifs. Et comme on pourrait s'en douter, l'Amiga n'est pas loin.

En effet il est utilisé dans le développement de toutes ces créations. Un PéCul portable est utilisé pour visualiser le résultat sur Intel.

<http://www.noname.fr>

La dernière trouvaille de nos amis, est la création d'un village virtuel sur Internet (Web). Je m'explique. Après vous être connecté à leur URL (adresse Internet), vous accédez à une image qui représente l'entrée du Village. Là vous pouvez avancer dans les rues, visualiser un plan et vous rendre exactement où vous le souhaitez. Comme tout bon village qui se respecte, chaque maison possède un numéro, et propose d'accéder au site Internet de celui qui a loué la Maison. Il suffit d'ouvrir la porte (cliquer sur la maison).

Internet est une énorme ville. Pour s'y retrouver, il faut souvent lancer des recherches sur ce qui vous intéresse. Avec ce système, vous louez un emplacement dans un village connu, plutôt que d'avoir un site perdu parmi tant d'autres. L'intérêt est de faire visiter des sites que les utilisateurs n'ont pas prévu, ou qu'ils ne connaissent tout simplement pas, grâce à une promenade virtuelle. Les images représentant le village sont en niveau de gris. Cette méthode a été choisie afin de ne pas empiéter sur les chartes graphiques des sites hébergés.

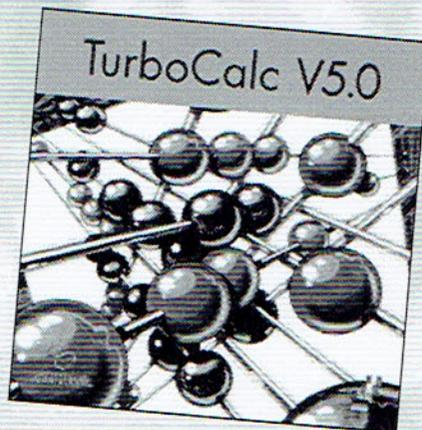
Pour créer ce village virtuel, Noname utilise l'Amiga bien sûr. Les logiciels sont ImageFX & PPaint pour la retouche, et la sauvegarde GIF.

A noter qu'AMIGAZette vient d'aménager dans le village de Noname. Vous pourrez l'y trouver au numéro 13 m'a-t-on dit :)

TurboCalc 5

Un Tableur sachant calculer

Ca bouge du côté des logiciels. Turbocalc, le meilleur Tableur sur Amiga revient dans une 5ème version. Et pour ce retour il nous propose pas mal de nouvelles fonctions. Parmi les plus importantes:



- \ Importation de fichiers Excell 5/7 (PéCul)
- \ Exportation de fichiers HTML (Langage Internet pour les pages Web)
- \ Clipboard (Copier-Coller)
- \ Impression Postscript (Standard Imprimerie)

Turbocalc 5 est disponible sur CDROM et en Français (S'il vous plait!!!) auprès de Phoenix DP pour 699Frs environ.

OFS

OFS

OFS



NONAME

Remerciements: L'Ours & Bib
<http://www.noname.fr>

Myst

Le Jeu d'aventure **MAC & PC** le plus vendu débarque sur Amiga

Enfin..... Depuis le temps qu'on attendait son portage sur notre plateforme préférée, et bien c'est fait. **Myst** arrive donc en **CDRom**, et en **version 680XX** sur Amiga. Le jeu entièrement en Anglais peut tourner sous **CyberGraph'X** en 24 Bits 16 millions de couleurs. Une mise à jour vers **PowerPC** sera disponible d'ici quelques semaines sur Aminet.

Le CDRom contient 14 minutes d'animations au format **QuickTime** sur la fabrication du jeu. **Myst** utilise le système sonore **AHI** de Martin Blom (Voir article de ToP dans ce numéro).

1 Caractéristiques Principales

- 100 % compatible Amiga OS
- Multitâche
- Ecran de 640x400, 256 couleurs minimum.

Vous pouvez choisir votre méthode d'installation du CD. Plus vous installerez de choses, et plus le jeu tournera vite (Lancement direct du Disque Dur), surtout si vous disposez d'un CD 4 ou 8X.

- \ 5 Mo: Installation du code et de AHI
- \ 40 Mo: Installation de tous les Sons
- \ 270 Mo: Installation de toutes les Images
- \ 310 Mo: Installation de toutes les Images, et de tous les Sons

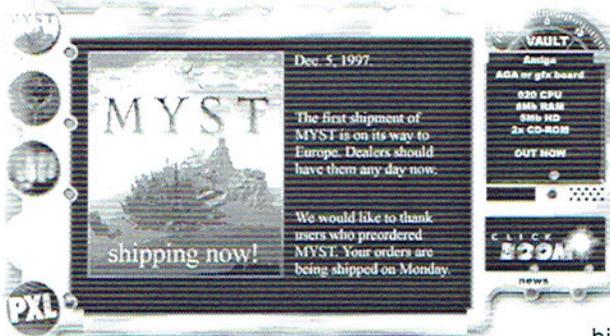
1 Configuration Requite

Amiga **AGA**, **68020**, **CD-ROM 2X**, **8Mo** de RAM, **5Mo** de libre sur le Disque Dur.

1 Configuration Optimale

68040 ou **68060**, **CD-ROM 12X**, **16 Mo** de RAM, **100 Mo** de libre sur le Disque Dur. **Carte Graphique** sous **CyberGraph'X**.

Myst est disponible chez **Pics Informatique** depuis le 12 Décembre au prix de **349 Frs** environ. Amateurs de jeux d'aventures, il va de soi que nous vous le conseillons **FORTEMENT** :)



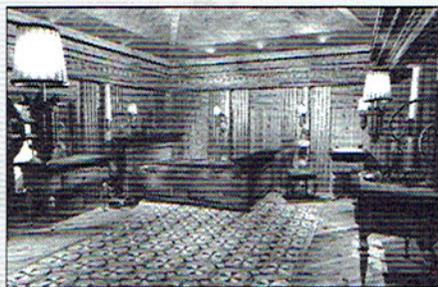
OFS



Pas de Nouveautés Amiga pour Noël. En tout cas pas du côté d'Amiga Inc. Ca tombe bien, il n'avait rien promis de toutes façons;

Par contre ça bouge du côté des logiciels. Nouvelle version de **Turbocalc**, **ImageFX 3.0** pour bientôt, et **Wordworth 7** devrait se concrétiser prochainement. Histoire de montrer que l'Amiga sait aussi faire de la Bureautique, et qu'il n'a pas eu à attendre l'arrivée d'ArtEffect 2 pour traiter des images aussi bien que sur Mac (Sûrement mieux d'ailleurs, Article **ridicule** dans Dream N°45).

Sinon, la Tendance actuelle, vous la connaissez, c'est bien entendu le **PowerPC** qui petit à petit se fait une place chaude auprès de nos Migas. De nombreux Amigaïstes ont passé le cap, et d'ici peu **AMIGAZette** devrait s'équiper également de Cartes PPC. Pourquoi? Tout simplement parce-que le nouveau **standard** sur Amiga pointe son **Nez**.



De nombreux **logiciels** sont **développés** et donc **optimisés** pour ce processeur (Lightwave, Imagine, IFX, MétalWeb, PPaint, Pagestream, ArtEffect...), et je vous passe la liste des jeux. Les routines graphiques **CyberGraphx** ont été écrites en code **natifs** PowerPC, et sont d'ores et

déjà disponibles. Sur **Aminet**, on trouve de nombreux **Sharewares PPC**, et tous les outils de programmation sont prêts pour faciliter le travail des développeurs. Si vous prévoyez l'achat d'une 060, stoppez-tout, et investissez plutôt vers une "puissance de feu", qui je vous l'assure vous le rendra bien vite.



Petit Message personnel pour finir. Si si j'insiste. On a bossé comme des fous sur cette nouvelle formule. On aimerait bien savoir ce que vous en pensez, si vous voyez ce que je veux dire. **Merci d'avance** :)

OFS

ImageFX

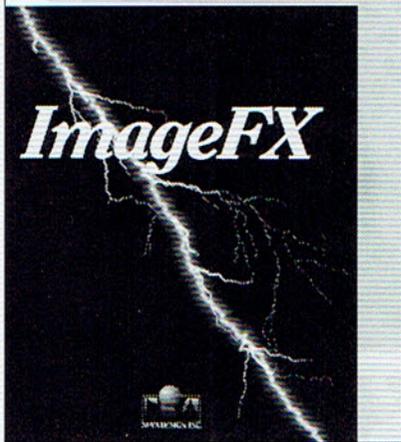
Ode au meilleur logiciel graphique



To.P

Étant utilisateur Enregistré d'ImageFX 2.X depuis près de 2 ans, et l'utilisant régulièrement, il m'a paru intéressant de vous parler de la philosophie de ce fabuleux logiciel.

A4
Image FX est édité par la société NovaDesign, qui est l'une des plus importantes sur Amiga. Cette



société Américaine créé en 1992 se situe à Richmond (USA).

Où se procurer ImageFX 2.6 (la dernière version) ;

Soit directement chez l'auteur :

Nova Design Inc
1910 Byrd Ave., Suite 204
Richmond, VA 23230 USA
& : (804) 282-5868
Fax : (804) 282-3768

Soit chez votre revendeur préféré...



ImageFX2.6 est vendu aux Etats Unis aux environs de 80 \$ pour une mise à jour (si l'on possède une vieille version < à la 2.6)n.

Si vous voulez acheter ImageFX, il vous coûtera environ 800 Frs. Il faut savoir que si vous commandez ImageFX aux USA, la douane vous demandera des comptes... :(Mieux vaut passer par un revendeur honnête...

Une fois acheté ImageFX vous recevrez une boîte noire (d'environ 3 cm d'épaisseur et 3/4 de format A4). La documentation bien qu'en Anglais est très bien faite.

Après avoir installé ImageFX dans votre Disque Dur, une assign est faite : (assign ImageFX2: chemin où se trouve votre répertoire ImageFX2/) La fenêtre du répertoire ImageFX2 doit ressembler à la fenêtre ci

dessous...Vous trouverez tous les détails de chaque icônes et leurs fonctions dans la doc' d'origine. Globalement, vous avez une icône pour ouvrir ImageFX sur son propre écran ex: HAM8 haute résolution (et prévisualisation 256 couleurs), une pour l'ouvrir sous Workbench (et prévisualisation, une pour l'ouvrir sous Workbench en 256 couleurs, etc...

Lorsque vous achetez ImageFX, vous achetez l'ensemble logiciel le plus complet pour le travail graphique fixe et animé.

L'ensemble IFX est constitué d'ImageFX2.6 pour la retouche d'images (ou serie d'images),

AutoFX pour les traitements Automatisé d'un groupe d'images en série (ex: application automatique d'effets sur toutes les images d'une animation que vous avez fait...), **Cinemorph** (le meilleur logiciel de Morphing sur Amiga), **IMP** (pour le traitement automatisé d'images calculées par d'autres logiciels au fur et à mesure qu'elles apparaissent dans le disque dur)... C'est le complément d'AutoFX) et

Browser un visualiseur d'image et d'animations qui comme tous les autres sait travailler en parallèle avec ImageFX grâce à l'AREXX. IFX sait travailler avec Toutes les cartes graphiques, et toutes les cartes vidéo.

Côté Philosophie IFX n'a rien à voir avec Photogenics, ArtEffect (trés inspirés de l'esprit Photoshop), ni même ADPRO. IFX ouvre plusieurs écrans ou fenêtres (une pour son interface boutons et une pour la prévisualisation de l'image courante)... Vous n'avez par exemple aucun menu (classique) en haut de l'écran, vous n'avez

seulement que des boutons en face de vous qui appellent d'autres boutons et leurs fonctions... Je pense qu'au début, cette approche peu paraître assez Extraterrestre, Mais en fait c'est un logiciel purement Amiga...

Il fonctionne comme Brillance, DPaint et PersonalPaint, Scala, Photon Paint, DigiPaint et bien d'autres que vous connaissez certainement. Utilisation de plusieurs écrans de résolutions différentes les uns sur les autres, ce qui est impossible sur les autres ordinateurs, et qui est parfois tellement pratique...

Au bout, de quelques heures d'utilisation vous allez commencer à comprendre à quel point IFX est efficace, puissant et

productif. Le fait de n'avoir à cliquer que sur des boutons pratiquement toujours sous la souris ou au clavier, augmente votre productivité de manière significative...

Tous les raccourcis claviers sont modifiables, personnalisables à volonté, il suffit d'éditer le fichier texte:

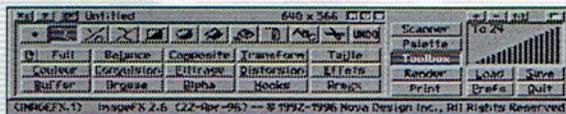
Default.toolbox.

Toutes les résolutions pour créer des buffers (des pages ex: A4 200 DPI, A4 400 DPI) sont modifiables aussi et l'on peut en rajouter... Très pratique pour ceux qui



travaillent avec des imprimeurs sur des formats peu courants... La langue du logiciel est entièrement modifiable aussi par traduction de certains fichiers (Actuellement l'interface d'ImageFX n'existe qu'en Anglais et Français, d'autres langues Européennes devraient arriver in the futur :).

En fait, IFX est d'une souplesse incroyable vous pouvez tout



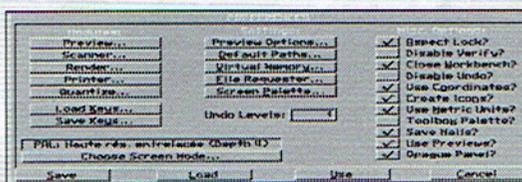
personnaliser si vous en sentez la nécessité. ImageFX sait travailler agréablement sur des images plus grosses que votre mémoire RAM...

Comme beaucoup de logiciels de traitement d'images, on peut régler la mémoire Maximum que l'on veut qu'il utilise, le buffer (cache) du disque dur et régler la partition de travail pour les fichiers temporaires (différents Undo de vos images. Un habile réglage entre le buffer du disque de travail et la RAM limitée à utiliser, vous permettra de travailler sur des images beaucoup plus grandes que la mémoire sans trop de désagrément de lenteur...

Une bonne solution est de mettre environ 1/6 de la RAM allouée à ImageFX (ex: 21 Mo) pour le buffer disque c'à d environ 7 Mo... Mais cela est très variable... C'est du filing... IFX n'est pas limité en nombres d'Undo (défaire action) sur les effets appliqués sur une image. Tout est paramétrable... Lorsque vous faites

un effet sur une image, les préférences de l'effet sont sauvegardées automatiquement, pour ne pas avoir à

re taper les valeurs si nécessaires...(on peut également sur beaucoup d'effets sauvegarder ses préférences avec le nom que l'on veut

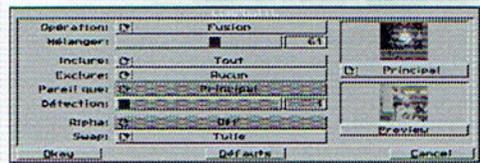


un effet sur une image, les préférences de l'effet sont sauvegardées automatiquement, pour ne pas avoir à re taper les valeurs si nécessaires...(on peut également sur beaucoup d'effets sauvegarder ses préférences avec le nom que l'on veut

pour pouvoir les rappeler plus tard...) Pour ce qui est du support logiciel il faut aller sur : <http://www.novadesign.com/> le site de NovaDesign où se trouve toutes les informations comment s'abonner à la Mailing List (très important pour discuter avec les autres utilisateurs du monde entier). Il faut savoir que

prévisualisation de chaque image) Cette méthode est beaucoup plus pratique, car elles sont déjà en partie en mémoire. Ainsi, on prépare toutes les images (ou une bonne partie) avant de commencer à construire votre document image.

visualisation indépendantes des couches CMJN pour une éventuelle retouche sur une couche particulière).



Pour chaque effet, vous avez une prévisualisation de celui-ci avant application sur l'image (Main Buffer), mais parfois la préview d'une grande image sur une petite icône n'est pas trop



toute la communauté des PROs de la vidéo et de l'image surtout aus USA utilisent ImageFX pour sa puissance et sa fiabilité...

parlante c'est pour cela qu'il vaut mieux sélectionner une petite zone de l'image dans une boîte (BOX) est d'appliquer ou de visualiser la préview de votre effet dessus, car ce sera beaucoup plus parlant (avant d'appliquer un effet sur l'image entière un peu à l'aveugle...).

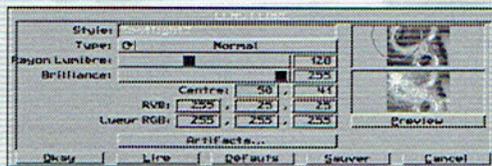
TIFF CMJN pour l'impression en Quadri Chromie en PAO ImageFX est le complément idéal du particulier ou du Professionnel travaillant en PAO sur Amiga par exemple avec PageStream, TypeSmith, DrawStudio

Quand vous effectuez des effets ou modifications vous le faites sur le Tampon Principal «Main buffer»(celui que l'on voit, celui qui est en avant), derrière (caché) il y a le tampon d'échange (le tampon arrière «swap buffer») et vous pouvez donc switcher entre les deux comme bon vous semble. Si par



exemple vous mélangez les 2 images par différentes techniques de composition il faut utiliser l'outil (HOOK) Composite qui est fait pour mélanger 2 images entre elles avec beaucoup d'effets...

notamment pour tout ce qui est brosse (si l'on a pas de carte graphique). Pour créer du texte et l'appliquer sur des images, IFX utilise les fontes



et autres outils dédiés à la PAO. IFX a la possibilité d'imprimer en PostScript ou de créer un fichier PostScript en passant par les drivers du Workbench, ou par ses propres drivers Postscript (encore pratique pour ceux qui font de la PAO). Au niveau scanner, ImageFX est livré d'origine avec les drivers pour les

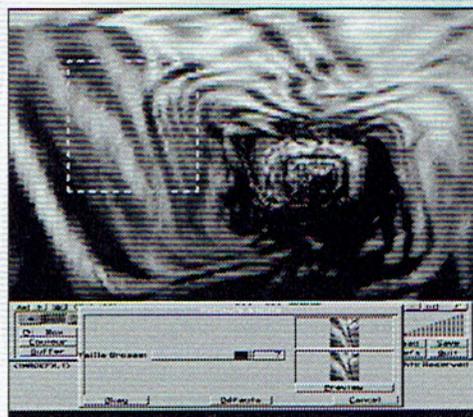
Vous pouvez mélanger ces 2

Intellifonts Postscript (.type) du répertoire Fonts_bullet_outlines/

Pour un grand choix de fontes, vous devez créer installer plein de familles de fontes (polices de caractères) avec beaucoup de tailles différentes en points (si vous voulez une certaine taille, ImageFX vous la calcule et vous crée la police sans que vous soyez obligé d'avoir prédéfini la taille avec Intellifont) Pour l'utilisation et la création de tailles de fontes avec Intellifont référez vous aux manuels d'utilisation du Workbench...



scanners H P , EPSON et SHARP, a i n s i qu'avec les drivers p o u r digitaliser avec les différents digitaliseurs vidéo du marché...

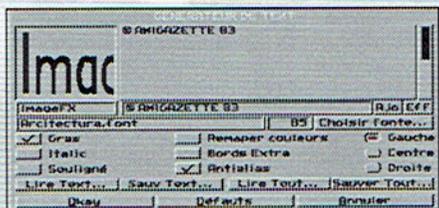


images totalement où partiellement en définissant des couches ALPHA (dans l'Alpha channel). La couleur blanche de la couche Alpha fera apparaître l'image d'en dessous du Swap Buffer dans l'image du dessus Main Buffer. (les images dans la couche Alpha sont des image en 256 nuances de gris). Vous avez aussi la possibilité d'avoir beaucoup d'images en mémoires (c'est le tampon Magic «MagicBuffer»), vous lisez une à une vos images et l'une après l'autre vous les placez dans ce buffer (qui garde une icône de

Au niveau limite, IFX vous permet d'écrire des textes Antialisés de 400 à 600 pts et parfois même un peu plus... Le texte ainsi créé devient une brosse que vous appliquez avec l'effet désiré... Tout est possible et en plus flexible puisque vous manipulez une brosse avant application et à laquelle vous lui spécifiez un effet. Avec *Magic cisor*, quand on découpe une brosse, la couleur de fond (l'aplatissement de couleur dominant de la brosse) devient transparent... Fonction très pratique aussi pour faire du logo par exemple...

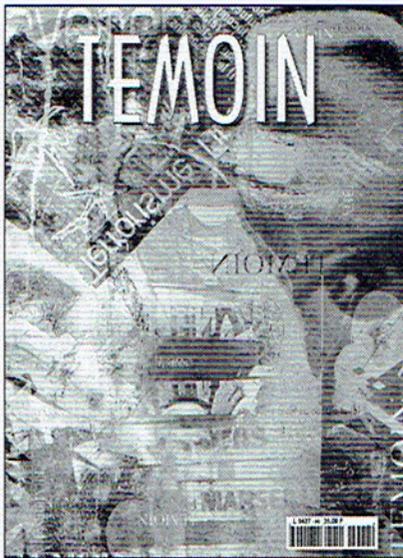
Lorsque l'on scanne avec ImageFX, la qualité des scans est bonne (courbe d'image bonne). IFX scanne plus vite que tout autre logiciel que j'ai vu sur les autres machines.

Pour les drivers TWAIN, ensemble de drivers pour PC et MAC... Idéalement, la compatibilité devrait se trouver au niveau Hardware des scanners, mais en réalité, les compagnies qui font les drivers pour ces scanners utilisent un driver logiciel pour transcrire le



ImageFX est spécialiste des Effet spéciaux, vous pouvez créer de l'eau, des bulles animées, du feu, des éclairs, des lens-flares fabuleux (vous faites vos flares et pouvez sauvegarder les réglages). Les lens-flares Style Photoshop font peines à côté des possibilités que l'on a dans ImageFX ;-) Pour ce qui est du traitement des couleurs, ImageFX a tout ce qu'il faut (sauf la possibilité de





langage véritable du scanner en langage compatible TWAIN, ainsi chaque application avec son driver TWAIN peut accéder aux spécificités du scanner.

Sur ImageFX cela voudrait dire, créer un driver TWAIN spécifique

pour chaque scanner. D'autres drivers de scanners et autres digitaliseurs veront le jour dans les mois à venir, peut être à l'arrivée d'IFX3.0 qui devrait sortir d'ici quelques semaines, quelques mois maximum. Il gèrera les multi layers (multi couches superposables) comme ArtEffect, Photoshop et TVpaint... est aura une nouvelle interface graphique améliorée. On pourra valider avec la touche entrée au lieu à chaque fois cliquer sur Ok. De nouveaux modules pour lire et sauver les images apparaîtront optimisées pour 060 et PowerPC (Actuellement FastIFXmodules supportent la 060). IFXBrowser sera agrémenté d'options supplémentaires: renommer (images), Créer un répertoire pour stocker l'image à sauver, sélectionner toutes les images, peut être une fonction drag & drop pour



faire le ménage dans les répertoires d'images (prendre une image ou



faire le ménage dans les répertoires d'images (prendre une image ou

plusieurs et les glisser dans un répertoire), jeter une image dans la fenêtre de IFXBrowser..., une sélection multiple comme dans un requester Reqttools avec définition du pattern de sélection (ex: sélectionner toutes les images .jpeg), une option pour lire les fichiers texte en assignant Multiview par exemple pour ce type de fichiers. Les problèmes de sauvegarde des Thumbnails (icônes de prévisualisation) rencontrés sur des fichiers contenant des espaces seront résolus.

Au niveau composition, on va retrouver une composition Alpha channel à la ADPRO, (car actuellement les buffers aussi bien que l'Alpha de composition doivent être obligatoirement de la même taille) (si ce n'est pas le cas, IFX en interne les rends de même taille....) La méthode de composition actuelle sera simplifiée dans le style de ce que l'on trouve dans ADPRO et Kai PowerTools pour Photoshop...

On pourra ainsi composer n'importe quelle image de n'importe quelle taille à n'importe quel Offset X Y dans le Buffer Principal. Bien sûr, on peut

faire ce que l'on veut actuellement, mais tout ce fera beaucoup. Le rafraîchissement sera asynchrone, les «previews» seront plus grosses, on pourra se déplacer et zoomer dedans. On aura aussi la possibilité de créer des sous menus «childs menus» où l'on y mettra les opérations souvent utilisées. On pourra facilement ouvrir la même image sur plusieurs fenêtres, plusieurs fois sur le même écran.

De nouveaux formats dont le Vidéo Toaster/ Flyer et les documents multicouches Photoshop seront bien supportés.

Pour améliorer la spécialité d'ImageFX dans les effets spéciaux «style Hollywood» de nouveaux modules seront disponibles dont: un générateur de nuages/Plasmas animables dans le temps et même sur un plans 3D avec palettes customs.

Scatter pourra transformer une image en morceaux petits comme des pixels et les organiser suivant des patterns (motifs).

Splash utilisera le raytracing et bump de

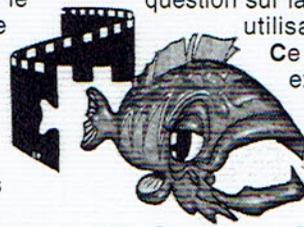
mapping pour simuler les déformations de l'eau de pluie, du ski nautique...Animable aussi.

FXforge pourra déformer les images suivant des formules mathématiques un peu comme (le Plug in Photoshop Filter Factory) mais avec d'autres possibilités, la création d'équations maisons,



l'animation et la création de nouveaux effets de transitions pour la vidéo :)

IFX permet de tout faire souvent à l'aide d'Arexx et si vous rencontrez un problème, il sera résolu en posant la question sur la Mailing List, les autres utilisateurs vous aideront.



Ce support technique est excellent ! Tous les jours on apprend sur ImageFX, on en a jamais fait le tour tellement il y a de fonction et de possibilité

Les Films du Sarran

reportages films audio vidéo

s. Je ne connais aucun autre logiciel de traitements où l'on puisse dire cela...



Il est sûr qu'ImageFX3.0 ne va pas pomper les logiciels de traitements d'images qui sont sur PC et sur Macs, mais au contraire de beaucoup d'autres logiciels Amiga, il va faire beaucoup mieux

dans la voie qu'il a pris... :)



On est pas prêt de voir ImageFX3.0 sur les autres plateformes, Na! :)

Configuration minimale: Configuration Conseillée

A1200/A4000
68020+FPU (Copro)
Ram 16Mo

A1200/A4000
68040+FPU
Ram 32Mo
Carte Graphique

INTERNET sur AMIGA

Avant de se connecter

Nous avons eu beaucoup de questions sur Internet, et notamment sur la marche à suivre pour se connecter avec son Amiga. Petits rappels essentiels avant de surfer sur le Web.

Avant de se connecter à Internet, il convient d'avoir une machine qui ne souffre pas de sa configuration.

Disque Dur,
4 Mo de

Ram,
AGA ou
Carte
graphique

e pour
apprécier
les
images
trouvées
sur
le Web, sont

les **minimums**

requis pour profiter de votre connection. Si vous n'avez pas tout ça, cassez votre tirelire et faites évoluer votre machine.

Un **modem** est également nécessaire. Pour "schématiser" un peu, c'est lui qui va transformer les signaux sortis de votre ordinateur en signaux téléphoniques. Nous recommandons des marques comme **USRobotics** (Leader Mondial des modems) ou **Olitec** (Marque Française). Aujourd'hui on trouve des modems **33.6** et **57.6** à des prix raisonnables (un peu plus de **1000Frs**).

Vous devez maintenant trouver un **Provider** Internet afin de souscrire un abonnement (environ **100 Frs** par mois). Un **Provider** est un fournisseur d'accès, c'est lui qui moyennant sous-sous va vous

autoriser à vous connecter à Internet. Pour ce faire, il dispose d'un routeur, et d'un bataillon de modems pour relier ses clients au réseau.

Je vous conseille d'acheter la revue **Planète Internet** qui recense tous les mois, la liste des providers existants. Le but du jeu est de trouver un **Provider** qui se situe le plus proche de chez vous, car vous allez payer la communication téléphonique entre lui et votre maison. Si il se situe dans votre ville, vous resterez dans le **tarif local**, l'unité (environ **74cts**) durera plus longtemps (environ **5mns** après **20h30**). Si j'habite Marseille, je n'ai surtout pas intérêt à prendre un abonnement auprès d'un provider Parisien. Surtout pas!

J'ai déjà fait un survol du phénomène dans le numéro **12** d'AMIGAZette. Je vous invite à vous y replonger. Quelques rappels cependant:

Internet est un **réseau mondial** qui relie des **millions** d'ordinateurs entre eux, et par cela des **millions** d'humains. Ce réseau planétaire propose de nombreux **services** aux utilisateurs. Pour se connecter à Internet à partir d'un Amiga, il convient d'utiliser une couche **TCP/IP** (Protocole Internet). Cette couche peut-être générée par **AmiTCP** ou **Miami**. Je conseille **FORTEMENT** aux novices l'utilisation de **Miami**. C'est lui qui appellera votre provider, vous identifiera et vous connectera au réseau. Top Simplicité !

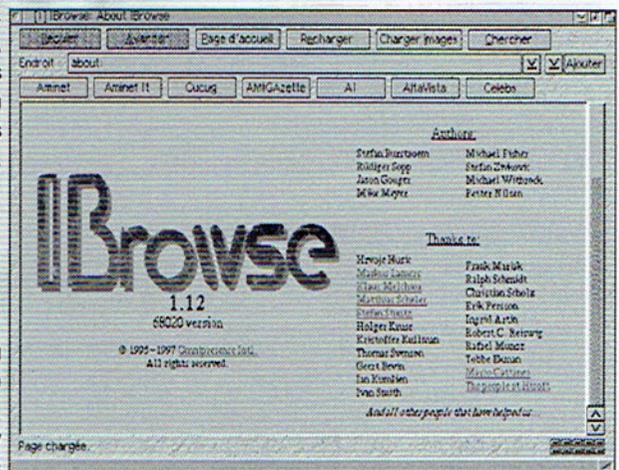
Le **World Wide Web** représente la **vitrine** d'Internet (les adresses Web sont écrites sous la forme **http://www.philips.com**). C'est celle qu'on voit à la TV. Chez nous, le logiciel le plus adapté à afficher des pages Web, est pour l'instant **IBrowse**.



OFS

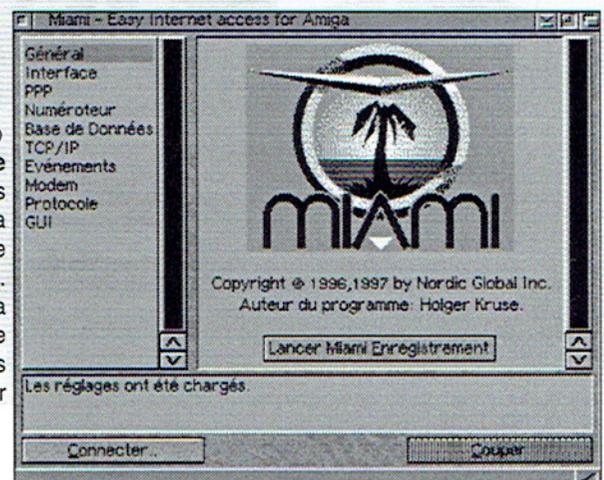
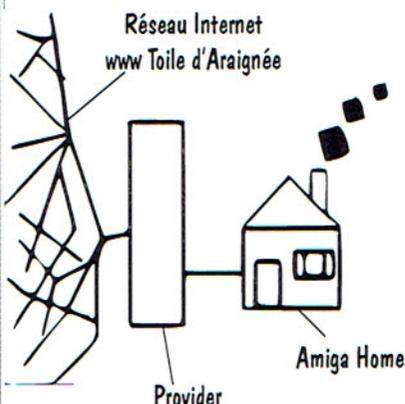
C'est la **Boite aux lettres** électroniques. Une adresse électronique est de la forme **ofs@netlinker.com** caractérisée par le fameux **@**. **YAM** est le meilleur logiciel pour cette tâche.

C'est la **conversation** en temps réel (Voir l'article sur **#Artbas**, dans AMIGAZette N°21). Le logiciel pour l'IRC se nomme **AmIrc**.



C'est le **téléchargement** de fichier via Internet. Je vais sur un site **FTP (Aminet)**, et je choisis les fichiers que je veux prendre. **AmFTP** est le meilleur.

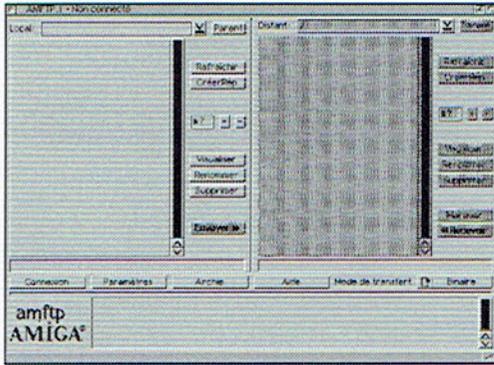
Voilà pour les principaux services que proposent Internet, les plus utilisés en tout cas. On parlera des autres (**Newsgroup...**) dans un prochain numéro.



Datatypes

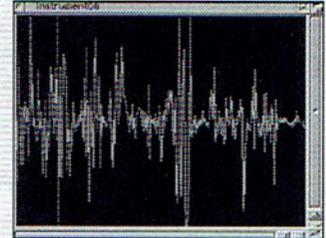
Transformez l'Amiga en Machine à tout voir

OFS



Les Datatypes sont devenus indispensables sur Amiga, et apportent jour après jour, une plus grande compatibilité avec les autres machines qui nous entourent.

Multiview est souvent associé aux Datatypes. Tout simplement, parce-que c'est celui qui en tire le plus profit. Savez-vous qu'avec Multiview, vous pouvez vous balader dans votre Disque Dur, visualiser une anim



Les Datatypes sont apparus sur Amiga avec la mise en place du système 3.0. Ils se situent dans vos tiroirs Sys: Devs/ Datatypes & Sys: Classes: Datatypes du

Workbench. Ils permettent d'indiquer au programme, la consistance exacte du fichier que vous lui donnez. Plus

simplement, il va dire au logiciel: "Bèn, voilà c'est un fichier JPG qui a telle forme. A toi de le traiter en conséquence". J'ai simplifié là, non? ;-)

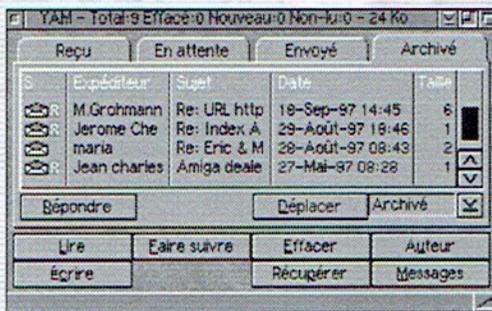
Les Datatypes ne représentent pas uniquement des formats d'image, il en existe sur l'audio

(Wav, MacSnd, Protacker, Aiff...), les anims (MpegVideo, Cdxl, anim...), ou bien encore d'autres bien utiles (Font, Newlcon, Html, Cli...).

Mpeg, ou bien lire vos pages HTML? Ca vous en bouche un coin!

Et oui, certains d'entre vous sont déjà au courant, mais sachez-le Multiview peut tout voir à condition que le Datatype adéquat soit installé correctement. Je ne vais pas vous énumérer tout ce que vous pouvez tirer de ce fichu icône, mais je vais plutôt m'étendre sur 2 Datatypes qui méritent selon moi un petit détour.

Donc, en résumé pour me connecter à Internet, il me faut un Amiga légèrement boosté, un modem de grande marque pour m'éviter des problèmes d'incompatibilité, un Provider qui habite pas loin de chez moi, Miami pour faire la liaison avec mon provider, ainsi qu'IBrowse pour voir les pages Web, Yam pour lire et écrire du courrier, Amlrc pour discuter avec mes potes sur le canal #Artbas et AmFTP pour télécharger des fichiers sur une passerelle Aminet.

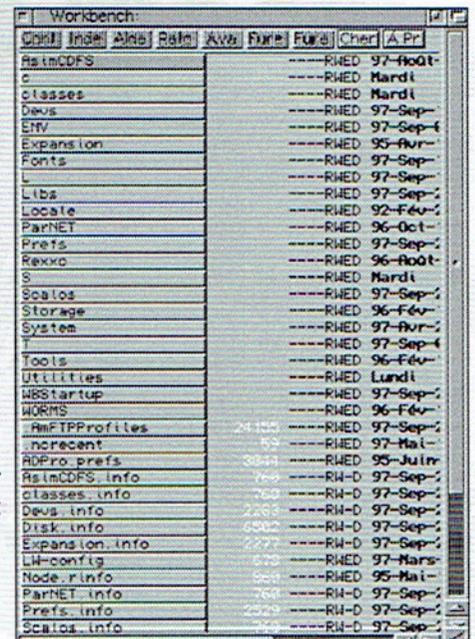


Quand le Workbench 3.0 est sorti, le format d'image PNG, n'existait pas. Cependant, par leur système de Datatypes, les ingénieurs de Commodore avait fait en sorte que tous les nouveaux types de fichiers puissent être compris par l'Amiga, à condition qu'un programmeur se penche sur le problème et qu'il ponde un Datatype de ce type. Une sorte de Carte d'identité de fichier.

De nombreux logiciels utilisent les Datatypes. Citons en vrac PPaint, ADPro, ImageFX, etc... Cela permet de jongler avec de nombreux formats et de pouvoir se vanter à ce jour, d'être sur une plateforme qui a la possibilité d'afficher tous les formats de fichiers qui existent (BMP, TIFF, WAV, MPEG, et j'en passe...).

A noter que pour les logiciels qui ne comprennent que l'IFF (DPaint), un DP est sorti (Happy DT), et permet à ceux-ci de pouvoir charger n'importe quel format en passant par les Datatypes. Délire! :)

Ce Datatype va relooker votre fenêtre Amigaguide, lui ajoutant des boutons supplémentaires, comme celui de recherche (A la manière de SearchGuide. Uniquement dans la version enregistrée). Avec lui vous pouvez ouvrir une partition, ou un tiroir avec Multiview. Vous allez avoir tout le contenu de votre partition, et vous allez pouvoir vous balader dans votre arborescence, comme vous le feriez avec g par exemple. Avec l'avantage dans ce cas, de pouvoir



C'est tout? Bèn, c'est pas si compliqué, bon je me connecte alors! Et vous? ;^)



afficher une image en cliquant simplement dessus. Bèh, oui, on vient de vous le dire, on est sous Multiview! Forcément c'est lui qui va afficher l'image et vous redonner la main quand vous cliquerez sur le bouton retour.

Le Datatype **HTML** est tout récent. Il permet de visualiser le contenu d'une page Web sans passer par un **Browser**. Certes, il ne fait pas le poids face à **IBrowse**, mais il est suffisant quand on veut regarder une Doc' dans ce format. A noter, que vous pouvez naviguer à l'aide des boutons **hypertextes**, comme vous le feriez avec votre **Browser**, ou sous **Amigaguide**.

Voilà, bien sûr il y en a bien d'autres. Signalons au passage, le nouveau **Sound.datatype** qui affiche la courbe du sample (configurable) plutôt qu'un vulgaire **HP** dans la fenêtre **Multiview**.

Le **Font.Datatype** qui comme son nom l'indique vous permet de voir une police de caractère. Ainsi que le **decompressor.datatype** qui affiche le contenu d'une archive sans avoir besoin de la décompresser. Vous le voyez **Multiview** & les **Datatypes** n'ont pas finis de nous étonner, et de nous faciliter la vie. Pensez-donc à mettre à jour les vôtres.

A ce sujet, nous avons répertorié tous les **Datatypes** existants, dans leurs dernières versions, et nous vous les proposons en **Pack** de 3 Disquettes auprès d'**AMIGAZette DP**. Attention, tous les **Datatypes** sont compressés en **Lzx**. Prévoir de quoi désarchiver, donc! Mais bon, ça va, vous êtes au **TOPE** maintenant ;-)

Remerciements: L'Ours

IconACT 1.5

L'APPIcon MultiUsage **ToP** simplicité

Pas mal de retour concernant l'article sur **Aview** du dernier numéro. Des retours négatifs en général! Beaucoup d'entre vous le trouve trop compliqué à

configurer. Avec **IconAct** on retrouve la philosophie de **ClassAction** et la fonctionnalité d'**Aview**, la configuration **Light** en plus.

IconAct est une **AppIcon** qui vous permet d'affecter une

tâche à chaque type de fichiers. Il a été créé en **Blitz Basic** par **Pierre Rivasseau** de la **LifeTeam**.

Pour configurer cet utilitaire, vous disposez d'un outil de configuration appelé **FileClassPrefs**. Celui-ci est fourni avec votre archive de la Disquette 23 d'**AMIGAZette**.

Pour fonctionner **IconAct** a besoin de l'**OS2.0** et de la **Reqtools.library**.

IconAct réagit quand vous déposez une icône dessus. Il vous affiche alors un menu configurable dans lequel vous choisissez l'action à faire sur le fichier (**Copier**, **Voir**, **effacer**, **HappyDT** etc...). Mais vous l'aurez compris, ce genre d'utilitaire n'est indispensable que quand sa configuration est **TiP ToP** au Poil!

Pour info, il a été intégré à la Disquette, car les réglages sur les types de fichier les plus reconnus sont déjà fait. Vous n'avez qu'à les rediriger vers vos viewers favoris. Merci à **Pierre** d'avoir mâcher le travail ;)

Elle se fait par l'intermédiaire du programme **FileClassPrefs**. Quand vous cliquez dessus, une fenêtre s'ouvre et vous

propose à **Gauche** les types de fichiers, et à **Droite** les **Actions** à effectuer.

De nombreux types de fichiers ont été rentrés. Ce sont les plus important. En tout cas pour celui qui ne veut pas se prendre la tête. Si ce n'est pas votre cas, penchez-vous plutôt du côté de **ClassAction**.

Cliquez sur un type de fichier à gauche. Pour le 1er exemple, je prendrai **Amigaguide Document**. Vous disposez à droite d'un choix de 2 Actions (**5** Maximums). Dans l'encart **Nom**, vous définissez le nom de l'action. Dans l'encart **Commande**, vous indiquez le programme ou la commande **Shell** à effectuer quand vous choisirez l'Action dans le menu.

Exemple 1:

Type de fichier:
Amigaguide Document

Action:
Nom: Je veux voir **Commande:** Sys:utilities/multiview
Nom: Editer **Commande:** ed
Nom: Effacer **Commande:** delete [f]

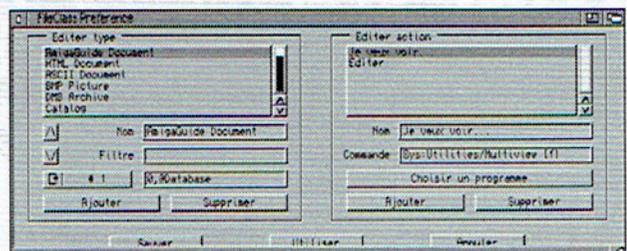
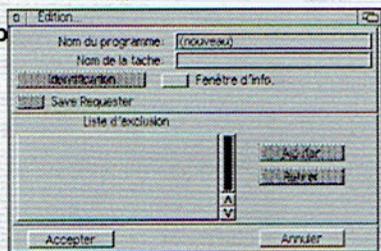
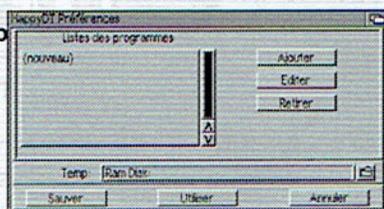
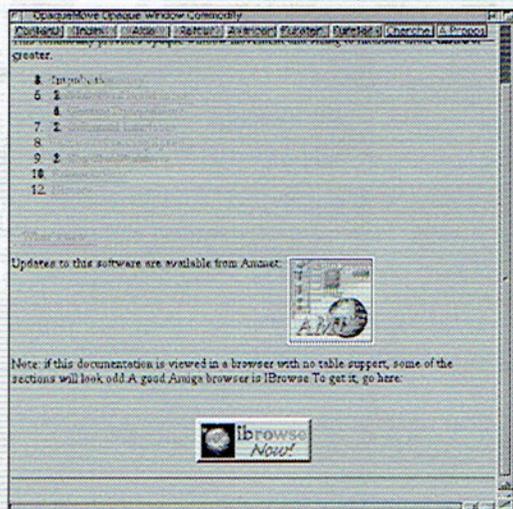
Exemple 2:

Type de fichier:
Image JPEG
Action:
Nom: Voir **Commande:** Work/Viewers/Visage/visage (Chemin où se trouve Visage)

Exemple 3:

Type de fichier:
Archive Lzx
Action:
Nom: Décompresser **Commande:** c: lzx x [f] [REQP] (On vous demandera le tiroir destination).

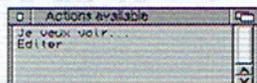
Vous disposez bien entendu, de **gadgets** pour supprimer ou ajouter de nouveaux types de fichier, ou de nouvelles actions. Une fois votre configuration effectuée. Cliquez sur



Disquette Fonctionnement

AMIGAZette

Sauvez. Cliquez sur IconAct, et amusez vous à jeter des fichiers (IFF, Lha, Jpeg, etc...) sur votre Applcon pour en tester le fonctionnement. Vous pouvez à tout moment relancer FileClassPrefs si vous avez aperçu des bugs dans votre config'. Rechargez simplement la configuration en double-cliquant



sur IconAct, puis cliquez sur **Reload prefs file**.

IconAct est **gratuit**, pensez à vous **enregistrez**:

Pierre Rivasseau
22 Impasse Eugène Delacroix
03410 Domerat

PS: Searcher 3.2 (le plus rapide outil de recherche de fichiers sur DDur, et je vous dit pas sous AFS :) est disponible pour **100Fr** à la même adresse.

Merci à Pierre d'avoir concocté IconAct pour les lecteurs d'AMIGAZette ;-)

OFS

Amiga International Intéressé

Encore des nouveautés sur la page Web d'AMIGAZette. Nous avons créé une rubrique **Petites Annonces**. Je ne vous explique pas à quoi elle sert ;)

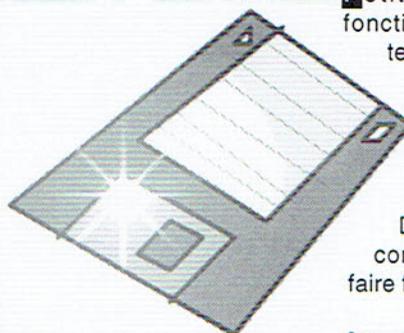


Elle permettra en tout cas de toucher un plus grand nombre de personnes, pour vos achats ou ventes prochaines. Nous avons également créé une rubrique **"On Recherche"**. Cette rubrique que je qualifierai de fourre-tout nous permettra de vous poser des questions, ou de vous proposer l'écriture de certains articles. Actuellement, nous cherchons à faire un petit cours de **SnoopDos**, et nous serions intéressé par **MUI**, et **l'Arexx**.

De nouvelles **photos** sur la page d'**Artbas** (Canal #Artbas sous Amlrc), avec ceux qui tous les jours rejoignent ce canal IRC (AMIGAZette N°21), pour des discussions Amigatesques.

Enfin, et pour finir, la page Web d'AMIGAZette a reçu l'honneur de figurer sur la **Web' liste d'Amiga International**. Merci à toi **Petro** ;-)

Remerciements Sincères à **AOLM** pour le lien accordé sur leur page.



Petit Rappel concernant le fonctionnement de votre chère et tendre Disquette. D'abord, sachez qu'il est bon de **lire** la Gazette avant d'utiliser la Disquette. En effet, vous trouverez dans la Revue, une **page** rappelant le **contenu** de la Disquette, ainsi que les configurations obligatoires pour faire fonctionner tel ou tel programme.

Avant de lancer un programme, je **regarde** si je dispose de tous les éléments pour le faire fonctionner sur ma machine.

Ceci fait, je prend ma Disquette et je l'insère dans le lecteur. Je double-clique (Clic-Clic) sur l'icône principale. Une fenêtre s'ouvre me montrant le contenu. Oh un Fichier **Lisez-moi!** Pensez **TOUJOURS** à lire ce fichier. Il rappelle le **fonctionnement** de la Disquette, et en plus il contient des informations qui n'ont pu être écrites sur la Gazette, faute de temps.

Dans chaque Tiroir se trouvent les programmes cités sur la page de la Disquette. Si un programme vous intéresse, vous double-cliquez sur son icône, et un **Décompactage automatique** se fait. L'Amiga copie votre programme dans le **RamDisk** (Tiroir en Haut à Gauche). Une fois fait, vous n'avez plus qu'à ouvrir votre RamDisk pour utiliser votre programme.

ATTENTION

- Pensez **TOUJOURS** à lire les Documentations (Elles contiennent des éléments précieux au fonctionnement)
- Pour afficher une image, il faut utiliser un Viewer ou Visualiseur (Visage, Fastview, Viewtek, Multiview...)
- Pour lire un Module (Fichier Musical), il faut utiliser un player (Délitracker, Hippoplayer...)
- Pour lire un sample (Son), il faut utiliser un player comme Multiview, ou Play16
- Pour lire une anim IFF, il faut utiliser Viewtek.

Voilà pour l'essentiel. Si vous rencontrez un problème appelez-moi (0.494.611.443).

OFS

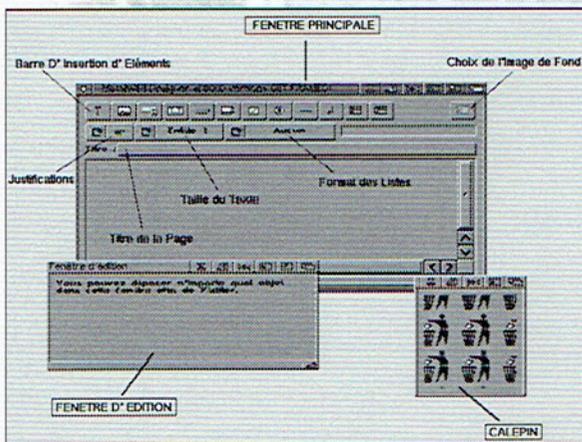
Metal Web 1.1

L'édition HTML est à votre portée!

Il y a quelques temps, j'avais téléchargé la version Démo de ce Shareware sur Aminet. Epoustouffé par son efficacité, nous avons décidé de nous enregistrer auprès de son Auteur. A ce sujet, je fais une petite parenthèse concernant l'enregistrement des Sharewares à l'étranger. Nous devrions d'ici peu vous proposer un article sur toutes les méthodes pour pouvoir s'offrir ces merveilles venues d'ailleurs, qui bien souvent coûtent quelques malheureux francs, et qui, il faut bien l'avouer, nous rendent d'immenses services.



MétalWeb est un logiciel Espagnol qui permet de concevoir des pages au format HTML (Hyper Texte Markup Language. Voir AMIGAZette N°17 p19). Ces pages pourront être envoyées sur votre page Web (Internet), ou bien à vos amis qui pourront les lire grâce à un Browser (IBrowse, Voyager...), ou bien grâce à Multiview par l'intermédiaire du Datatype HTML (Disquette N°22). A noter que ce



langage tend à faire disparaître Amigaguide, dans la création des Documentations de logiciels (ou DP's).

L'HTML, c'est donc une succession de codes de formatage qui permettent de transformer un vulgaire texte ASCII en présentation de type PAO. C'est une rapide définition, je vous l'accorde, mais elle a le mérite de montrer que pour faire de l'HTML, il faut maîtriser un système de codage. A moins... A moins que vous n'utilisiez **MétalWeb**. En effet, celui-ci va tout simplement vous tenir la main et vous guider pas à pas dans votre création. Il est tout simplement EXCELLENT.

Après avoir envoyé 25\$ ou 3000pts, vous recevez par Email votre version enregistrée du logiciel (Possibilité de le recevoir également par La Poste). Pour fonctionner, celui-ci a besoin de l'OS 3.0, de MUI 3.8, et des Datatypes puisque celui-ci les utilise pour afficher vos images. L'Installer est fourni. L'installation se fait donc sans soucis. Un catalogue Français est présent, mais la Documentation est dans la langue de Shakespeare. Elle ne se révèle pas trop indispensable, tant sa facilité d'utilisation est déconcertante.

Vous disposez d'une fenêtre principale, dans laquelle se dessine au fur et à mesure de sa conception votre page au format HTML. Le logiciel se présente un peu comme un Traitement de texte. Vous trouvez en effet tous les **gadgets d'alignements** (Justifications), et

d'insertion (Texte, Image, Lignes, Puces, Champs, Listes, Boutons, Frames, etc...).

Quand vous cliquez sur un gadget (ou dans le Menu), une fenêtre s'affiche pour vous proposer de nouvelles options.

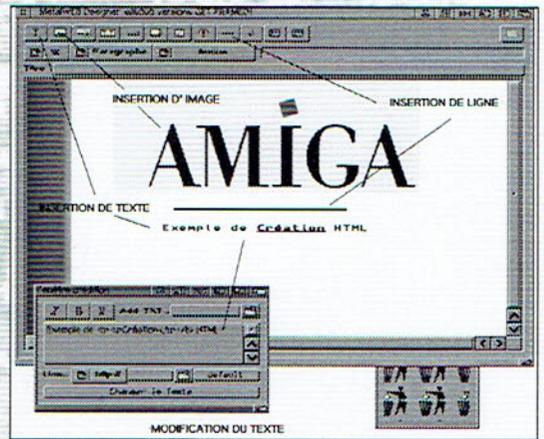
Ainsi pour le gadget texte, on pourra insérer des lignes déjà tapées, et même le définir comme lien (HTTP = page Web, FTP = Téléchargement, MAILTO = Lien vers EMail). Pour modifier son texte, il suffit de le colorier avec la Souris (Passer en Surbrillance), et de cliquer sur le Gadget Gras, Italique, ou Souligné. Le programme se charge lui même d'intégrer les codes HTML. Une fois les modifs faites, on clique sur "Changer le Texte", et Hop c'est fait automatiquement. **Magiiiiiiiiique!**

Il en est de même pour tous les autres gadgets d'Insertion (Images, Boutons, Lignes...). Vous pouvez ainsi mettre en page votre création, comme vous le feriez avec un logiciel de PAO, et c'est là le plus amusant, **sans rien comprendre à l'HTML.**



MetalWEB
OFS

Quand votre page est terminée, vous la sauvez (CQFD). Ainsi vous pouvez créer des **liens Hypertextes** (Le texte renvoie à une autre page) sur toutes vos pages, pour



permettre à celui qui y navigue de revenir sur ce qu'il vient de lire. Un conseil quand même, la création de documents HTML requiert de nombreuses pages. Pensez-donc à tout ranger (Textes, Images, etc...) dans un tiroir approprié sur votre disque dur.

MétalWeb adopte le système Drag' And Drop, ou **Glisser Déplacer**, cher à MUI. Vous pouvez à loisir modifier votre assemblage, en prenant les éléments et en les intervertissant entre-eux. Vous voyez ce que vous faites, vous connaissez le résultat final. On croit rêver.

Une fenêtre d'édition permet de modifier les éléments rentrés, en y glissant simplement dessus celui concerné. Il apparaît alors les options de texte, s'il s'agit de texte, etc...

L'Auteur a même poussé le vice jusqu'à créer un **Calepin** (Sorte de poubelle virtuelle) pour déposer un élément que vous utiliserez plus tard, ou que vous utiliserez sur une prochaine page. A noter que vous pouvez vider le Calepin à tout moment.

- Quelques bugs quand on souhaite modifier des entrées. Les fenêtres de modifs sont capricieuses à apparaître.
- Plantages réguliers.
- Impossibilité de modifier la couleur du Texte.
- Impossibilité de supprimer simplement des éléments intégrés (Je cherche toujours à enlever les

Frames).

- Impossibilité de mettre plusieurs éléments dans le Calepin.

H T M L
Just call me 18...

Nr18

C'est clair quand on a touché à MétalWeb, on ne peut plus s'en passer. Très simple d'emploi, on obtient rapidement un résultat concret et correct. MétalWeb est de ces logiciels qui font dire de notre machine qu'elle est vraiment formidable, et qu'elle n'a pas fini de nous épater.

Malgré cela, on espère rapidement une nouvelle version corrigeant ses légers Bugs, que je qualifierai de.....Facheux :(

Il faut dire que le pari était ambitieux tout de même.

MétalWeb a été créé par Pedro Luis Mieza & Josep Rubiralta Ferrer.

Contact Pedro:

Email: multitask@earthcorp.com

Web:

<http://www.EarthCorp.com/multitask>

IRC nick: multitask

Contact Josep:

Email: pep-multitask@redestb.es

Web:

<http://www.redestb.es/personal/multitaskers>

IRC nick: metalgear

Enregistrement:

25 \$US ou 3000 Pts en liquide dans votre Lettre. Ou bien Virement Bancaire de 25\$ sur son compte:

Porteur: Pedro-Luis Mieza Suarez

Banque: Caixa de Manresa

Code Banque: 2041 0119 88

Numéro de Compte: 000.000174.9

Indiquez Nom, Prénom, Adresse, Pays, Email, Configuration et écrivez à:

Pedro Luis Mieza

Passeig Pere III, 45, 8, 3

08240 Manresa

Barcelona

SPAIN

L'HTML dans AMIGAZette:

- Présentation du langage HTML, Codes principaux, et effets sur le texte (AMIGAZette N°17)
- Affichage de lignes et d'images (AMIGAZette N°18)
- Ecrire en couleur. Afficher une image de fond (AMIGAZette N°20)
- Affichage d'Images, Liens, Listes (AMIGAZette N°22)

- Strip HTML: Convertisseur HTML -> ASCII (Disquette N°20)
- Datatype HTML (Disquette N°22)

Un titre ridicule j'en conviens, mais je signerai dorénavant mes articles par mon nick: Nr_18...

Bien, le mois passé, je vous avais donné quelques conseils à propos de la conception d'une page WEB. Ce mois-ci, nous allons nous attarder sur les images réactives.

Mais que sont-ce encore que ces images réactives?

Très simple, ce sont des images sur lesquelles vous pouvez cliquer dans plusieurs zones, ces zones étant reliées chacunes à une page déterminée. Imaginons une seule image représentant graphiquement 1 Avion, 1 Voiture et 1 moto. Quand vous cliquerez sur l'Avion, l'image vous renverra vers la page traitant des avions, et ainsi de suite.

Dans le monde PC, il existe des utilitaires qui font cela pour nous. Sur Amiga, je ne connais qu'un seul programme appelé **HTML MapMaker** (que vous pouvez trouver sur <http://www.geocities.com/siliconvalley/way/7340/>). Malheureusement, il n'utilise actuellement que le format lff et ne peut générer que des zones rectangulaires. On va donc prendre notre courage à deux mains et faire tout cela à la main.

Une image réactive peut contenir plusieurs types de zones:

- des **Zones Rectangulaires**,
- des **Zones Polygônales**,
- des **Zones Circulaires**,

Les coordonnées de ces différentes zones doivent être contenues dans une **table** que nous allons construire pas à pas. Pour ce faire, nous prendrons une image d'exemple toute simple, juste pour illustrer cet article. Cette image est au format Gif, aussi nous utiliserons PPaint pour travailler dessus.

Ce sont les plus simples à définir. Il faut tout d'abord utiliser les coordonnées sous PPaint et choisir les **coordonnées 0:0**. Ensuite, regardez les positions du coin supérieur gauche et du coin inférieur droit du rectangle. Utilisez la loupe pour faire cela, c'est plus facile. Il faut **noter les coordonnées** dans cet ordre: **x,y**. Dans notre exemple, on obtient donc les coordonnées **188,48** pour le coin supérieur gauche et **464,125** pour le coin inférieur droit.

Attention, ça se complique. Dans ce cas, vous devez noter les **coordonnées du centre du cercle** (toujours dans l'ordre x,y) et y ajouter la **longueur du rayon** (vous soustrayez la valeur y de la verticale du centre et la valeur y du centre lui-même). Ici, on a les coordonnées **89,126,72**.

Ici, il faut noter les coordonnées x,y des **tous les coins** de votre polygône. Attention à ne pas en louper un, sinon vous allez perdre une partie de la zone. Dans notre exemple, on obtient les **coordonnées** : **131,256,213,167,271,220,278,292,248,351,146,329**. Vous suivez toujours??? Attention, y a interro à la fin ;-))

Bon, bèn il faut mettre tout ça en musique. Mettons que cercle mène à la page "cercle.html" et ainsi de suite pour plus de facilité. Il faut **construire une table qui va contenir toutes les coordonnées** définies et qui va indiquer quelle page charger lorsque l'on clique sur l'une des zones. OK? On y va!

```
<MAP NAME="nom_de_carte">
<AREA SHAPE=RECT
COORDS="188,48,464,125"
HREF="rectangle.html">
<AREA SHAPE=POLY
COORDS="131,256,213,167,271,220,278,292,248,351,146,329"
HREF="polygone.html">
<AREA SHAPE=CIRCLE
COORDS="89,126,72"
HREF="cercle.html">
</MAP>
```

Explicatures:

- Ligne 1: On définit le nom de la carte (il sera utilisé plus loin)
- Ligne 2: Ici, on s'occupe du rectangle. Toutes les définitions de formes commencent par <AREA SHAPE="x">
- Ligne 3: Voilà la commande pour le polygône.
- Ligne 4: La commande des...des ??? CERCLES !!! Bien, 5 points pour le p'tit gars du fond de la classe.
- Ligne 5: On termine la table par la fonction classique en HTML : </MAP>

Et une fois qu'on a cette table, il ne reste plus qu'à l'utiliser! (sinon, je me demande ce que je fais ici ;). On fait

cela par cette fonction

```
<IMG SRC="nom_de_l'image" ALT="ce_qu'on_veut"
USEMAP="#nom_de_carte">
```

USEMAP contient le nom de la carte définie dans la Ligne 1 de la carte.

Bien, j'ai repris toutes les données dans un fichier HTML pour que tout soit plus clair:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un exemple d'image réactive</TITLE>
</HEAD>

<BODY BACKGROUND COLOR="#000000"
TEXT="FFFFFF">

<MAP NAME="Carte">
<AREA SHAPE=RECT COORDS="188,48,464,125"
HREF="rectangle.html">
< A R E A           S H A P E = P O L Y
COORDS="131,256,213,167,271,220,278,292,248,351,146
,329" HREF="polygone.html">
<AREA SHAPE=CIRCLE COORDS="89,123,72"
HREF="cercle.html">
</MAP>
```

```
<IMG SRC="exemple.gif" ALT="Un ch'ti exemple"
USEMAP="#Carte" BORDER="0">
```

```
<!-- la fonction BORDER="0" sert à empêcher qu'un cadre
correspondant à la couleur -->
<!-- d'un lien n'apparaisse autour de l'image... -->
<!-- -->
<!-- Ces lignes étranges sont des remarques et ne sont
pas affichées par le browser -->
```

```
</BODY>
</HTML>
```

Voilà, je vais essayer de demander au Rédac' chef d'inclure sur la Disquette l'image Gif, ainsi que le fichier HTML qu'il ne vous restera qu'à charger en fichier local par votre browser favori, et tester le tout. Je l'ai fait, ça marche! (encore bien pour moi ;-).

Amusez vous bien avec ces images réactives. Ça ajoute un certain cachet à votre page web, et c'est pas sorcier à faire.

Allez, à Tschüß!

Nr 18

e-mail : insanity@ping.be

Homepage : www.ping.be/insanity/

Alexandre Lollini L'imprimeur de la Gazette !!! :)

Espace Lollini est une entreprise qui vend par correspondance des documents philatéliques du thème de l'Espace et des Sciences.
Pour cela elle édite des catalogues et une brochure mensuelle qui est distribuée à ses 1200 abonnés.
© 04 93 81 08 69

eMail: alollini@teleriviera.fr

W W ou e b e ZadrèsSes pOur ta OuEB List (boudiou qu'ça tourne !! :)

HAVAS ON LINE
<http://www.hol.fr/>
 Abonnement local dans toute la france pour 65 Frs/mois et ça boOste !!

HISOFT
<http://www.hisoft.co.uk/>
 IBrowser et TermiteTCP

Amiga Web Directory
<http://www.cucug.org/amiga.html>
 Le site du monde Amiga

Build with Amiga

<http://www.ami-a.u-net.com/BuiltWithAmiga/home.html>

Honorable Mention

<http://www.rust.net/~mignash/honorablemention.html>

IBrowse "Plugins" & MiNE support

<http://www.ziplink.net/~wingell/ibrowse/>
<http://home.eznet.net/~wingell/ibrowse/>
<http://www.canit.se/~dadream/ibrowse/>

HappyDT

<http://altern.org/cfc/HappyDT/>

NovaDesign

<http://www.novadesign.com/>
 Le site d'ImageFX

Softlogik

<http://www.softlogik.com/>
 Le site de PageStream

Amiga Printer Drivers

<http://www.blizzard.u-net.com/index.html>

AHI

[http://www.lysator.liu.se/\(nobj\)/~lcs/ahi.html](http://www.lysator.liu.se/(nobj)/~lcs/ahi.html)
 toutes les infos sur le système de son AHI et les cartes sons

Amorel Techno/Gabber/hardtrance midi and Amiga music artist!!!!

<http://www.worldaccess.nl/~amorel21/>

ATO Amiga Translator Organisation

http://home3.inet.tele.dk/ole_f/ato.html
 L'organisation mondiale des traducteurs de logiciels Amiga

Amiga Demo Scene

<http://www.cucug.org/amiscene.html>

Vapor MUI MagicWB

<http://www.vapor.com/>
 coOIUtils——> MUI, MagicWB

PassWord

Sortez couvert!

Les mots de passe, c'est très contraignant, même pour son utilisateur, mais pour protéger son ordinateur cela devient vite indispensable, mais comment rendre le système de protection le plus fiable possible??!!

Il est très facile de contourner un mot de passe qui est installé au démarrage de l'ordinateur (Exécution de la startup-sequence). Il suffit simplement de démarrer en appuyant les 2 boutons de la souris, et de prendre le contrôle de l'ordinateur au clavier, par le CLI: édition de la startup-sequence, neutralisation du lancement du mot de passe, sauvegarde de la startup-sequence et on relance.

Le premier problème est de pouvoir camoufler le lancement du mot de passe en lui donnant un nom neutre, et passe-partout qui ne dénote pas sa fonction principale. Ensuite il faut pouvoir protéger la startup-sequence. J'ai donc recherché un moyen simple et efficace, mais pas étanche à 100% contre tous les bidouilleurs, surtout ceux qui liront cet article ;-)

Installez votre programme de protection (mot de passe), puis ouvrez un Shell. Editez la startup-sequence, et écrivez y la ligne de lancement du programme.

Une fois ces opérations effectuées, relancez la machine, et testez votre mot de passe.

Maintenant nous allons protéger notre Startup-sequence contre tout accès.

Ouvrez le Shell, et lancez la commande suivante:

Protect s:startup-sequence HR.
H(Hide) permet de cacher le fichier, alors que R(Read) autorise sa lecture. Ce qui aura pour tâche de protéger le script contre toute sauvegarde, et à partir de ce moment là, on ne pourra plus modifier ce fichier, à moins de le déprotéger par:

Protect s:startup-sequence REWD

On peut ainsi bloquer la commande qui permet de lancer le mot de passe, en mettant un point-virgule devant.

Pour résumer tout cela, lorsque l'on veut protéger son ordinateur avec un mot de passe, qui sera demandé à un certain moment lors de l'initialisation, il faut pouvoir empêché au maximum que ce soit de pouvoir le contourner en protégeant la startup-sequence de tout accès illégal.

José

M^ouse Costaud

Petits problèmes avec votre souris, ce petit rongeur qui permet de causer avec votre Miga préféré.

1\ Le déplacement du pointeur est saccadé ou présente des anomalies de déplacement:

Retournez la souris et ouvrez la petite trappe qui retient la boule. Enlevez la boule et regardez à l'intérieur. Vous y verrez 3 petites roulettes, 2 sur bâti fixe et une sur ressort. Les 2 roulettes "fixes" servent à envoyer les informations de directions, et la troisième sert à maintenir la boule dans son logement d'où le ressort. Regardez maintenant la bande de roulement de chacune des roulettes, elles doivent présenter des traces de salissures. Pour les nettoyer utilisez un coton tige imbibé d'alcool, mais ne noyez par la souris ;-)

Après cette maintenance prenez la petite boule et lavez là à l'eau et au savon. Séchez la bien, remettez la dans son logement et refermez la trappe. Normalement tout devrait fonctionner comme à ses premiers jours. Profitez de ce ménage pour nettoyez votre tapis de souris à l'eau et au savon, il retrouvera ses couleurs et surtout sa fonction principale.

2\ Les boutons fonctionnent de moins en moins bien ce qui oblige à appuyer plus que la normale.

Là l'intervention est un peu plus technique, mais vous connaissez certainement un virtuose du fer à souder. Si vous disposez déjà de l'outillage il vous en coûtera environ 8 à 10 frs par bouton, que vous pourrez vous procurer chez un revendeur de composants électroniques. C'est tout de même moins cher qu'une Souris neuve. Il faut ouvrir délicatement la souris et repérer les 2 micro-rupteurs. Dessoudez en un comme modèle pour présenter à votre revendeur. N'essayez pas de "bidouiller" un truc qui y ressemblerait, vous aurez certainement beaucoup de mal à refermer le boîtier au risque de tout casser.

José

DébugGons le Bugg

Une anomalie s'est produite lors de la copie de votre Disquette n°22. De nombreux fichiers sont manquants suite à une cause inconnue :-/ La Disquette était remplie à 95% et la copie s'est retrouvée pleine à 68%... Les mystères de l'informatique restent impénétrables ;-)

Que tous ceux qui désirent retrouver une Disquette normalement constituée, nous la retourne, et nous vous la renverrons avec votre prochain AMIGAZette.

Encore désolé pour ce flop.

José

Erratum

Milles excuses à Daniel Blanc. Je me suis en effet trompé dans le dernier numéro d'AMIGAZette (p12). Je ne voulais pas parler de lui, mais des courriers de Jean Blond. Justice est faite ;)

OFS



DigiBooster

the eLectrOnic Music Maker

To.P

Le CD-Rom **TECHNODATABASE 98** est une mine d'or dédiée au mouvement TECHNO. Outre une présentation interactive des différents aspects de cette culture, **TECHNODATABASE 98** propose également des sites WEB pour les non-connectés, des outils de création graphique et musicale, et plein de choses à voir, à lire et à écouter.

Compatible PC/AMIGA/MAC.



L'Ours

mode Stéréo, règle le panoramique du Delay). Ces effets existent sous 2 formes: les instruments realtimeFX où l'on peut régler différentes enveloppes, (celle du volume, panoramique, boost, filtre et pitch), et les realtime globalFX où ce trouve le réglage des effets DSP.

L'édition des samples est assez classique et claire, style Protracker avec 2 ou 3 petits trucs en plus, l'échantillonnage se fait avec HardDiskRecorder placé dans le c:.

Globalement DigiBooster est truffé de raccourcis claviers. La présentation des commandes est claire. DB est idéal pour la création de la musique électronique.

Leviathan devrait y jeter un oeil ;-)

L'enregistrement à cet excellent tracker vous coutera 50 DM ou 30 US\$.

Vous recevrez la dernière version enregistrée personnelle soit dans votre Email, soit par la poste sous forme d'une simple disquette :)

E-mail: Waldek@zakus.ita.pwr.wroc.pl

Les auteurs:

**Tomasz & Waldemar
Piasta Om
Poprzeczna 66/6
51-167 Wroclaw
Poland**

Config Minimum require :

Amiga 68020 ou supérieur
AmigaDOS 2.0 ou supérieur
AHI.device (Aminet:
dev/misc/ahi.lha)
ASL.library + Iffparse.library
Reqtools.library

Il y a actuellement 2 Grands trackers sur Amiga, qui sont des trackers Professionnels: **DigiBooster & OctamedSoundStudioPro.**

Le résultat de votre travail pouvant être en 16 bits 44, 48 et jusqu'à 96 Khz...

Avec une telle qualité les modules, où les échantillons créés peuvent facilement être retravaillés, exportés et gravés directement sur CD.

Ainsi vous pouvez, avec un ensemble de logiciels bien choisis en complément de ces trackers, avoir un studio à la maison (en Anglich on dit HOME STUDIO:)

Présentation

Si on voulait le comparer à un équivalent sur PC, **DigiBooster** pourrait être comparé à **FastTracker**. Il a été fait dans la philosophie de **Protracker** mais avec de nombreuses améliorations, notamment l'utilisation de **AHI** et énormément de nouveaux effets applicables sur un nombre de voie pouvant atteindre théoriquement 128 pistes.

DigiBooster est plus puissant que **FastTracker** car il contient plus d'effets, mais il est beaucoup plus jeune que celui-ci... DigiBooster se fortifie de mois en mois et gagne en sûreté et productivité. De nouvelles fonctions sont prévues pour bientôt (Evolution vers PowerPC).

Prise en main

Elle se fait exactement comme sous **Protracker**, la présentation de l'ensemble est très sobre (vous avez 2 modes de présentation: un Clair et un autre Sombre).

Vous pouvez ouvrir l'écran de **DBpro** sous le mode d'écran de votre choix, il est **ScreenMode** donc parfaitement compatible avec les cartes graphiques.

Les requesters (requêtes de Lecture et de sauvegarde des fichiers) sont **Reqtools**. Soit vous reprenez un ancien modules **Protacker** 4 voies, soit vous reprenez un module au format (.XM, .SSmod...) de votre choix, soit comme sous **Protracker** vous importez vos samples les uns après les autres pour commencer à composer vos rythmes, et mélodies dans les pistes.

Spécificités

Les formats d'échantillons reconnus en importation sont (.iff8svx (8 bits iff), .aiff (8 et 16 bits), wave (8 et 16 bits).

- 100% en code Assembleur
- Export en fichiers *.MOD MOD.* (4-32 voies)
- Jusqu'à 128 voies (4/6/8/10/.../128)
- Gestion jusqu'à 7 octaves
- Samples de taille 16MB maximum
- Support AHI (support de Paula, ainsi que de toutes les cartes sons existantes et avenir)
- Max 256 samples
- 1024 patterns max
- 1024 positions max
- 2 commandes différentes par ligne et en même temps. Par exemple: commande sample offset 9xx and vibrato 4xx
- 8 et 16 bit modes audio

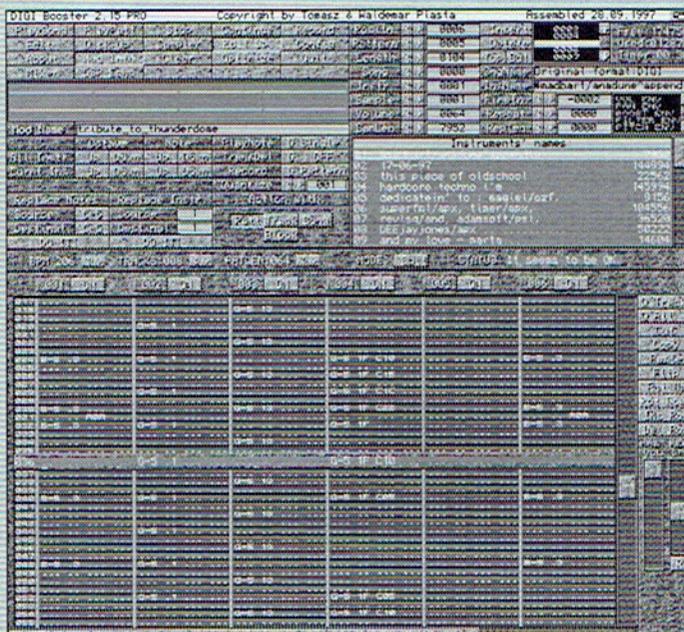
Formats supportés: IFF8SVX, IFF16SV, RIFFWAV 8BIT, RIFFWAV 16BIT. AIFF 8/16BIT - STEREO/MONO.

Formats Supportés

-S3M (Screamtracker3 / PC), XM (Extended module / Fasttracker2 / PC), Octamed (MMD0,MMD1-MMD3 / Amiga), MOD (Protracker 3.15-4.0B / 4-32Channels / Amiga) . Digi (DigiBooster 1.x / Amiga), Oktalyzer (4-8 channels / Amiga)

Effets

Près de 52 effets (tous ceux de **Protracker**), et une petite poignée d'Octets dont **Echo FeedBack** (un des effets d'apparition du Delay), **Echo Mix** (Mixe le signal normal du sample avec le signal Delay), **Echo Cross** (seulement en



Protracker

Special Sampling Edition

Leviathan

De retour back again from la mission du fils du retour de la vengeance 20 ans après...

Leviathan est là pour ce number 5IVE du Protracker Masterizing édition spéciale "Own Music" dédié aux Do-It-Yourselfes, avec présence imposante de DSS pour ce numéro. Here We Go !

Pour commencer cet article, le bien que tout bon sampleur se doit de posséder en 12 exemplaires quelque part près de sa souris et doit vénérer 48 heures par jour:

// La Table Des Fréquences

Elle permet entre autres de savoir qu'elle note devra être jouée par le Tracker pour obtenir exactement le même son.

- B-3 31574
- A#3 29802
- A-3 28130
- G#3 26551
- G-3 25061
- F#3 23654
- F-3 22327
- E-3 21073
- D#3 19891
- D-3 18874
- C#3 17721
- C-3 16726

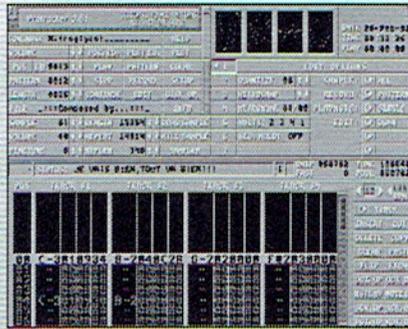
- B-2 15787
- A#2 14901
- A-2 14065
- G#2 13275
- G-2 12530
- F#2 11827
- F-2 11163
- E-2 10537
- D#2 9945
- D-2 9387
- C#2 8860
- C-2 8363

- B-1 7894
- A#1 7451
- A-1 7032
- G#1 6638
- G-1 6265
- F#1 5914
- F-1 5582
- E-1 5268
- D#1 4973
- D-1 4694
- C#1 4430
- C-1 4182

La fréquence 16726, correspondant au C-3 est normalement utilisée pour la majorité des Samples. Vous pouvez évidemment passer au-

dessus si vous êtes limité par la taille, ou passer au-dessus si votre sample à une fréquence trop élevée, ou encore parce que votre touche "A" ne marche plus, mais bon là, c'est un cas extrême...

Il est à savoir que sur Protracker, dans le menu "Sampler" se trouve un bouton Sample dont la valeur est modifiable de C-1 à B-3. Une fois cette valeur fixée, en cliquant sur "Sample", vous obtenez un oscilloscope censé représenter le signal arrivant dans votre digitaliseur.



Attention: Si votre source sonore est un signal pur (C'est à dire non réglable, ou ne passant pas par un amplificateur), ça risque d'annoncer la saturation... Mais ça craint rien (Sauf peut-être pour vos oreilles, mais on peut faire de la très bonne zike avec un son comme ça...). D'où l'utilité de passer par un programme comme DSS (mais oui, c'est un exemple...) qui gère le volume de la source.

Donc, une fois ce signal reçu, cliquez sur le bouton **droit** pour commencer le sampling (j'espère que vous n'avez pas peur du noir...) ou alors le bouton gauche si pour une raison quelconque (son pourri, mauvais branchement, arrivée de la grand-mère ou envie de satisfaire un besoin pressant) vous décidez d'annuler l'enregistrement.

Le sampling de Protracker stoppe automatiquement au bout de **65536 octets**, ce qui réduit la marge de travail, mais bon, c'est aussi la taille max' d'un sample utilisable dans un module.

Et ici arrive l'utilité de la Table des Fréquences si vous n'avez ni DSS, ni **Octamed** (Ah, ouais, il fallait que je fasse un article dessus...). Si vous avez un son quelconque issu par exemple d'un CD (cédé suxx) qui fait "BoumeuTchikabDoumeuTchikabDoumeuh" et qui mesure 3s. environ, vous divisez 65536 par 3 et vous obtenez **21845**.

La valeur approchée supérieure dans le tableau est **22327**, et vous savez qu'il faudra sampler avec la note **F-3** pour avoir le moins de perte de qualité sonore possible (Mais votre sample fait 64Ko!).

Revenons à DSS (Ouais, je sais, c'est une rubrique Protracker, mais bon, c'est un article spécial Sampling). Si vous voulez créer un boy's band à la "Toubifri"

ou faire mouver la seupla avec votre self-made rap cut-killing c'est d'la bal, sachez que le sampling de la **voix humaine** peut se faire avec une bonne qualité (mais oui madame!) à **19891 Hz**.

Par contre, si DJ Robert est en scratch online sur les platines fonky-hipope, montez le sampleur à 25061 Hz facile... Enfin, si Farinelli et La Callas sont vos idoles (j'ai l'impression d'écrire ça pour trois pélerins qui vont tomber sur mon article par hasard...), vous pouvez monter à 31574 Hz, mais il est possible que la machine ne suive plus (68000 rulezzz...). Ensuite, exit les modules, vous pouvez encore monter jusqu'à 52160 Hz (CD: 44100 Hz) mais ça sert vraiment qu'à se la jouer devant les PC limités à 44000 Hz, même en 16-32 bit !!

Mais que tout cela ne vous empêche pas de faire du 4182 Hz qualité pourrave option "j'dois faire une chip" (sacré Hamlet) ou "j'ai plus assez de place sur mon dur"...

Il ne vous reste plus qu'à annoncer la thune si vous n'avez pas de Sampleur, (totalement par exemple DSS) et pour les autres de griller le port parallèle...

Message Personnel: Un poutou à Hamlet qui fout rien à Montpellier ;-b Un Hopla à Pulp et un Bouh à Maf.

Voilou.
lvthpure@dali.lagare.fr

Live The
Y o u p i
Feeling.



Une recherche
Amiga sur Internet ?

Pas de Problème, y'a
Agnès:
<http://www.cucug.org/agnes.html>

Virus sur le BoOtBlOck

La Galère du Mois de Meuahh

NOS ENNEMIS LES VIRUS :

OFS

Il y a quelques temps, nous avons tous connu (Même Yves, c'est dire :) quelques problèmes avec le Virus Happy New Year 96. J'en connais certains qui ne s'en sont pas totalement débarrassés (Virus ZII arme absolue!), n'est-ce-pas Salvator ;-)-> + de 2000 virus :) **RECORD A BATTRE !!!**

La Galère d'aujourd'hui est toute autre, et nous allons voir le moyen unique pour l'annihiler.

/ Retour vers le Passé

AMIGAZette 22 sorti, je m'attalais comme d'habitude à profiter des quelques jours de répis pour parfaire mon système. Et c'est là que tout a commencé. **Plantages réguliers, problèmes au boot, Revalidation de Partitions.** Bref que du bon.

C'était clair, un Virus me voulait la peau, et celle de la Gazette par la même occasion. Qu'à cela ne tienne, je m'armais de tout mon courage, et je lançais Virus ZII dans sa dernière version. Scan des partitions et Niet, rien, que dalle! Pas de Virus, rien d'anormal. Pas possible. J'ouvrais le tiroir Anti-Virus sur Aminet, et un par un, je lançais la contre-attaque pour sauver mon système. En vain...

Dans mon malheur, Chipset et ToP sont venus me donner un coup de main. On a tourné longtemps autour du problème. Préparation de disquette Auto-boot, avec les anti-virus, et démarrage sans Startup. Rien n'y faisait, le boot de la Disquette étant même pété par le virus :-/ A noter, pure Rigolade, que le Salaud (Excusez-moi je m'emporte ;) avait même patché le message du Guru.

Nous avons essayé de booter sur un autre Disque Dur. Cela a permis de péter celui de Chipset, mais pas celui de ToP. Pourquoi me direz-vous? Tout simplement grâce à AFS. En effet, ToP, notre nouvelle recrue au sein

d'AMIGAZette a installé AFS sur son Disque Dur. Mais attention, pas n'importe quelle version d'AFS que vous avez vu peut-être trainer sur un CD douteux, non la Version Enregistrée auprès de l'Auteur, et je puis vous dire que son efficacité est excellente. Preuve nous en a été donnée, en empêchant tout simplement le Virus d'accéder au DD de Tony (ToP). Mais revenons à ma Galère :(

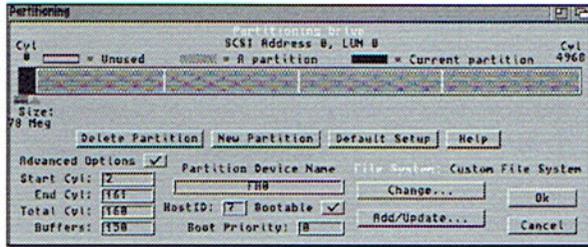
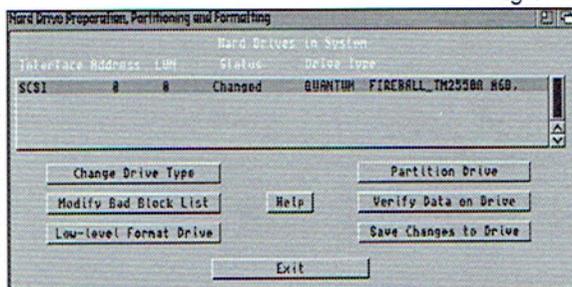
Mais revenons à ma Galère :(



/ Jean le Sauveur

Il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions. Qui dit Blème sur Miga dit forcément Jean de Mig Informatique à Marseille. Rapide Coup de fil. Diagnostic virtuel. C'est clair, pour lui, le virus est le sur le boot de démarrage du dur, et il n'y a qu'un moyen pour l'enlever: **HDDToolBox.**

Fig 1



/ Recette

Fig 2

La seule façon d'effacer le bootblock d'un disque Amiga est de s'amuser avec HDDToolBox. S'amuser avec précaution bien sûr ;) Aussi, vous voudrez bien noter la méthode qui suit, mais prenez garde à ce que vous faites. Si vous avez un doute appelez-nous.

- Créez tout d'abord une disquette de démarrage sur laquelle, il y aura HDDToolBox, ainsi qu'un anti-virus et ses librairies.
- Lancez HDDToolBox (Fig 1)
- Cliquez sur Partition Drive (Fig 2)
- Cliquez sur Advanced Options (Fig 3) - Notez pour chaque partition sur une feuille de papier toutes les caractéristiques de chaque partition (**Nom, Start Cyl, End Cyl, Total cyl, buffer**).
- Une fois fait, cliquez sur **Défaut Setup**. HDDToolBox vous affiche votre disque dur sous forme de 2 partitions exactes. C'est Normal. En faisant cela, HDDToolBox va réécrire le BootBlock, et donc par la même occasion, effacer le vérolé. (Fig 4)
- Cliquez sur OK
- HDDToolBox vous signale que les caractéristiques de votre Disque Dur ont changé (Barre du Haut grisée: Changed). (Fig 1)
- C'est parfait cliquez sur Save Changes to Drive
- Cliquez sur Exit

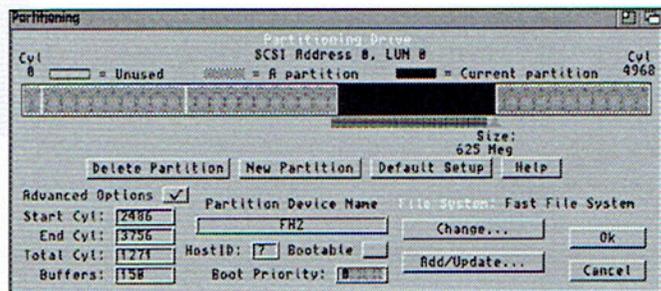
Votre Amiga reboote. Stoppez-le et attendez une petite minute. Comme aucune partition ne dispose d'un système, la machine va vous demander une disquette au prochain redémarrage. Munissez vous de celle que nous avons préparé auparavant, introduisez-là et démarrez votre machine. Le Workbench installé, vous voyez 2 partitions apparaître sur votre plan de travail. Pas de panique! Rien n'est perdu.

- Lancez HDDToolBox depuis la disquette - Cliquez sur Partition Drive - Cliquez sur **Advanced**

Options -

Rentrez une par une chacune de vos anciennes partitions (Nom, Start Cyl, End Cyl, Total cyl, buffer). (Fig 3) - Cliquez sur OK

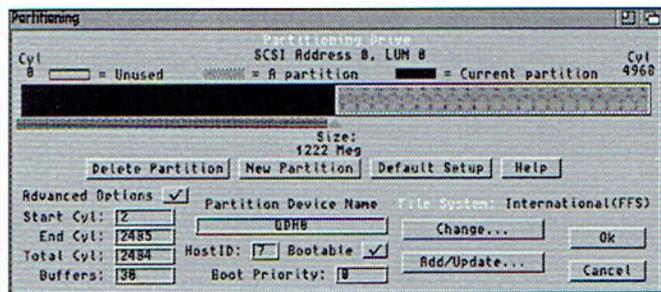
- Cliquez sur Save Changes to Drive
Voilà c'est fini, votre Amiga reboote, enlevez votre Disquette. La séquence de démarrage terminée, vous retrouvez votre Miga comme avant, le virus en moins. Profitez-en pour passer un coup d'Anti-Virus sur toutes vos partitions, on ne sait



jamais.

Fig 3

Pour Info, après avoir sauvé mon système, j'ai reformaté toutes mes partitions en AFS, et je ne m'en porte pas plus mal depuis. Certains ont dit avoir rencontré des problèmes avec ce FileSystem. ToP l'utilise depuis 2 Ans avec succès. De toutes façons, s'il m'arrive quoi



que ce soit je l'étrangle ;-)

Fig 4

Quelles conclusions tirer de cette expérience? Que la Sortie d'un numéro d'AMIGAZette entraine des problèmes (Déjà 3 fois coup sur coup, 2 pour José, 1 pour moi), que vos amis ou Internet y sont peut-être pour quelque chose. En fait, on ne peut rien affirmer. Ce qui est sûr, et c'est **ce qu'il faut retenir** à mon avis, c'est que rien n'est perdu sur votre Disque Dur tant que vous n'avez pas effectué de **REFORMATAGE!** C'est compris? ;-)

Spécial Thanks Jean.

- Sélection des fichiers: Includ/Exclud
- BIT d'archivage: Avec/Sans
- Datation de l'archive
- Taille des fichiers à compacter
- Fichiers sélectionnés
- Taille de sélection
- Taille de l'archive

HDBackUp

Sauvegardez à l'aide du Workbench

José

Il est toujours tentant de vouloir faire comme le petit copain mais on n'a pas toujours les mêmes éléments pour y arriver.. je m'explique... Un abonné m'a fait remarquer qu'il aimerait effectuer des backups (sauvegardes) d'éléments importants de son disque dur comme beaucoup d'entre-nous, mais il se trouve confronté à un dur problème. La langue Anglaise est communément utilisée dans la plupart des logiciels

qui ne sont pas localisés (francisés à l'aide de fichiers se trouvant dans le répertoire LOCALE). Je lui ai donc répondu qu'il existait le fameux Quarterback dont la dernière version doit être la 7.21, je lui ai alors dit que le Workbench fournissait ce genre de programme -> répertoire Sys:Tools/HDBackup. Seul problème cet utilitaire est toujours en Anglais, et son utilisation est assez complexe pour le néophite. En avant pour une petite prise en main regroupant les fonctions principales.

NOTA: avant de décider un "backup" pensez à préparer vos disquettes. Présentation

Tout d'abord, démarrez votre ordinateur et lancez le programme. Il va ouvrir un écran (fig 1), et vous proposer à gauche, des boutons, à droite une fenêtre d'affichage réhaussée de trois boutons et en haut une barre de menus activable à la souris. Sélectionnez le menu projet/Backup. On vous propose alors de sélectionner le volume ou un répertoire. Dès lors, votre AMIGA va lire et afficher le contenu de votre choix. Vous avez maintenant à l'écran la liste des répertoires et des fichiers contenus dans le volume choisi. Double-cliquez sur un fichier et vous

en obtenez les informations. A gauche, en haut, deux boutons: **INCLUDE** et **EXCLUDE**. Ils permettent une sélection générale de tous les fichiers présents à l'écran (INCLUDE) ou le contraire (EXCLUDE).

Les boutons en haut de la fenêtre d'affichage vont servir à revenir en arrière par rapport à votre "navigation" au travers des répertoires. ROOT (racine) permet de revenir au répertoire ou volume d'origine alors que PARENT va permettre de revenir en arrière pas à pas.

Principaux menus

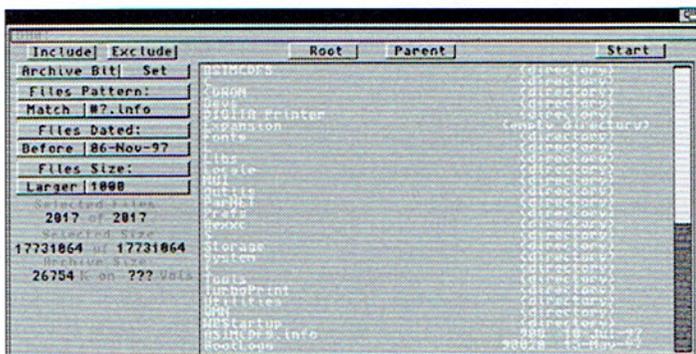
PROJET BACKUP: active l'opération de sauvegarde
RESTORE: active l'opération de restauration de la sauvegarde

DISPLAY SORTING
LIST DIRECTORIES FIRST: affiche d'abord les répertoires
SORT BY NAME: tri par nom
SORT BY DATE: tri par date
SORT BY SIZE: tri par taille
SORT BY ARCHIVE BIT: tri par bit d'archivage

OPTIONS
SET ARCHIVE BITS: Active le bit d'archivage - c'est un indicateur qui permettra à l'AMIGA de savoir que le fichier est une archive.

Compactage

Je pense que le plus simple pour comprendre le fonctionnement d'un programme c'est de s'y laisser conduire, alors accrochez-vous à votre souris, préparez quelques disquettes, on va backupper le répertoire libs (pourquoi pas!). Démarrez HDBackup et sélectionnez le menu: **PROJECT -> BACKUP** Comme sur la figure 2 le programme vous propose les volumes



PhOtOGenics

Traitement d'image

Pixel Art vient à son tour apporter une brique à la construction de votre Fanzine préféré, et cela nous fait bien plaisir. Un "En Pratique" sur Photogenics, ça vous dit?

Pour cette première approche de Photogenics, nous allons transformer un emballage d'eau, très connu, en "logo". Photogenics permet en fait d'utiliser un effet sur toute, ou une partie de l'image et ceci par le biais de l'effet COMPOSE.

Exemple:

Scanner la photo en 24 bits (taille 320x256) Fig 0



Lancer Photogenics version 2.0
Charger l'image
Dans le menu MODE: choisissez SHIFRGB

Appliquer l'effet sur toute l'image (carre blanc en bas)
FIXER Fig 1



Menu MODE:
Choisissez DisplaceMap, Charger une Pattern (Open As.... Pattern) Taille 320x256 - Scale 2, Placer la Pattern dans le secondaire (touche 2 du pavé numérique), Sélectionner votre image (celle de l'orange bleue !!), bouton Prefs (à droite de MODE) - x = 5, y = 1, Appliquer là aussi l'effet sur toute l'image, FIXER, Fermer la pattern (elle devient inutile !!!)

Placer votre image dans le secondaire (touche 2 du pavé numérique), Charger l'image d'origine (la photo de l'orange !!!), Menu COMPOSE (Amiga K), Peigner uniquement l'orange (elle reprend sa couleur orange et sa forme !!!), OK
C'est fini

Fig 3



Ce traitement a été réalisé sous A1200 avec un 68030 à 50Mhz 10Mo de RAM par Pixel Art.

<http://www.creaweb.fr/pixel-art>

disponibles. Cliquez sur celui qui correspond à votre Workbench et validez. Tout le contenu de votre partition va être lu et affiché à l'écran.

Une fois terminé, par défaut, HDBackup sélectionne tout le contenu (bouton INCLUDE), mais du fait que l'on ne désire archiver que le répertoire LIBS, sélectionnez

le bouton EXCLUDE ce qui a pour effet de tout désélectionner. vous pouvez constater ce changement d'état par les infos de gauche qui passent à 0 (SELECTED FILES).

Recherchez maintenant votre répertoire LIBS et double-cliquez le. Vous avez à l'écran tout le contenu du répertoire. Cliquez sur INCLUDE -> sélection du contenu de libs.

Voyez maintenant les informations sur votre sélection qui indiquent le nombre de fichiers, la taille totale et la taille de l'archive.

Cliquez sur START et c'est parti. L'AMIGA vous dit alors que le contenu de DF0: va être effacé. Faites OK et l'opération d'archivage commence par demander la première disquette, puis la deuxième etc...

Project ->Restore. HDBackup vous demandera le BRUshell logfile, le fichier qui contient toutes les informations de votre archivage ce qui permet de contrôler ce que l'on va "restore". Sélectionnez-le et validez. Vos disquettes sont prêtes? Alors appuyez sur Start. nouvelle requête du système: votre miga veut savoir où il doit mettre tout cela,

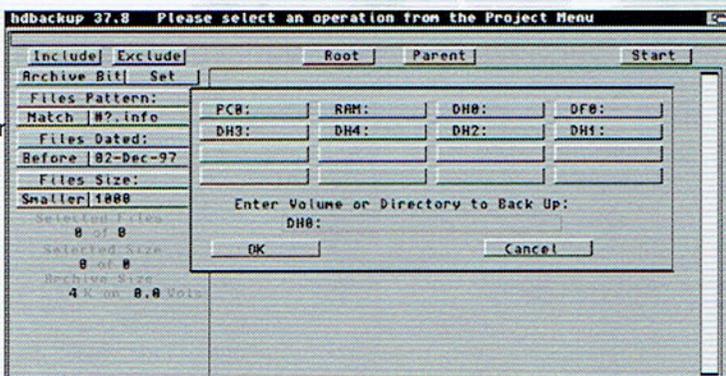


Fig 2 Choix du Volume ou du répertoire sélection, validation.

Normalement, maintenant il devrait vous demander la première disquette de l'archive concernée. Voilà, c'est fait.

Vu comme cela, l'utilisation de HDBackup peut paraître compliquée, mais avec un peu de pratique il peut devenir un bon outil.

Evidemment il existe des logiciels commerciaux bien plus adaptés, Quarterback dans sa petite mesure, Diavolo dans son statut de meilleur

logiciel de Backup sur Amiga (Article Bientôt).

La prochaine fois nous verrons de plus près l'utilisation des "commodity" toujours

dans votre répertoire Tools en espérant que cette formule de découverte de l'Amiga vous apporte un peu plus de connaissances de votre environnement.

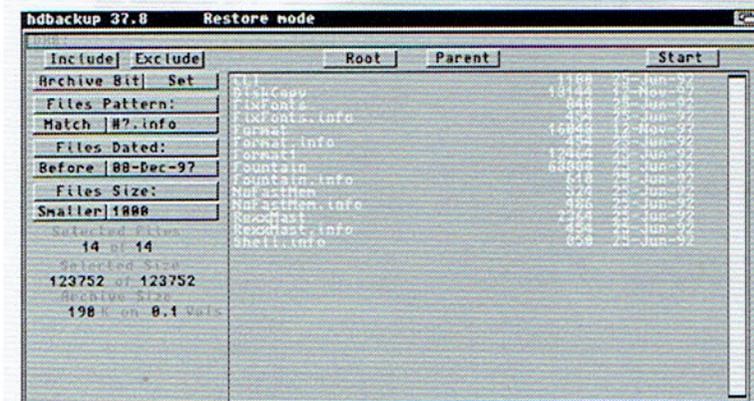


Fig 3 Le mode Restore après la sélection du BRU Shell Log File

En final HDBackup fabrique un fichier appelé "BRUshell logfile" dont le nom de sauvegarde sera par

défaut la date du jour. Il vous faudra le sauver en un endroit où vous saurez le retrouver.

Décompactage

Pour décompacter l'archive vous utiliserez maintenant le menu:





audiO Hyper inOui :)

AHI Retargetable Audio for AmigaOS

To.P

AHI est un ensemble de drivers pour jouer le son interne de l'Amiga (Paula), et le son des différentes cartes sons.

AHI est le standard son de l'Amiga, au même titre que CyberGraphX est le standard Graphique de l'Amiga.

Aujourd'hui n'importe quelle application utilisant le son utilise le système AHI (Audio Hardware Independant).

Ainsi le son peut être joué par exemple sur un Amiga de base avec de la Fast RAM, en 14 bits mixé et sur un Amiga possédant une carte son, en 16 bits. AHI est d'une grande facilité d'installation, il suffit de télécharger sur Aminet: /mus/... ou dans le site de AHI: le fichier AHUser.lha qui est la dernière version.

Après avoir décompacté l'archive AHUser.lha, il suffit de cliquer sur l'icône d'installation et tout s'installe très facilement avec l'installateur AMIGA.

Sont installés dans `devs:AHI/` les drivers sons, dans `devs:AudioModes/` les différents modes audio des drivers..., dans `sys:Prefs/AHIprefs` le programme de réglage général de AHI, dans `devs:dosdrivers/Audio`, dans `L:AHI-handler` et dans `sys:Locale/HELP` la documentation et dans `sys:locale/Catalogs/` les fichiers catalogue des langages pour AHIprefs.

Celui-ci est très facile d'emploi car utilisant MUI. Il est très intuitif et très clair. Nous allons donc détailler une configuration qui vous permettra d'avoir un son de très bonne qualité pour une utilisation de votre processeur 680X0 de moyenne 50 % (on ne peut pas mieux faire rapport Qualité Son/ temps CPU occupé...

Configuration:

AHIprefs se trouve donc après installation dans le répertoire de préférences du système `sys:prefs/`

Dans unité musicale:

driver: Paula 14 bits Stéréo Fast Calibrated ++
Régler la fréquence à 24 Khz
nombre de voies: de 8 (pour un 020) à 32 (pour une 060) pour être large.
Debuggage du son: Aucun
Surround: Aucun
Temps CPU: 99 %

Dans unité musicale 0 :

Driver: Paula 14 bits Stéréo Fast Calibrated ++

Fréquence 24 Khz
nombre de voies: de 8 (pour un 020) à 32 (pour une 060) pour être large.
Debuggage du son: Aucun
Surround: Aucun
Temps CPU: 99 %

Dans la fenêtre ci-dessous apparaît: une courbe, c'est la courbe de réponse du son que votre Miga sort vers vos enceintes.

Réglez le son de vos enceintes aux environs des 3/4 du volume jusqu'à se que vous entendiez clairement le souffle de vos enceintes. Vous pouvez voir qu'il y a une ligne verticale quelque part sur cette courbe.

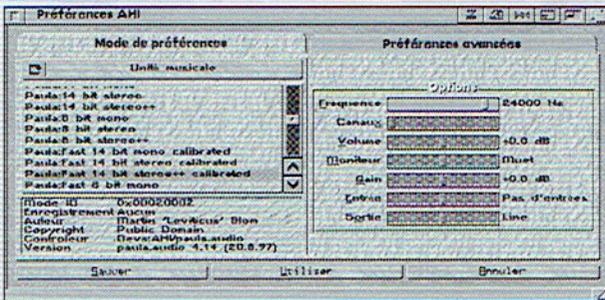
A l'aide des flèches de déplacement droite/gauche du clavier vous pouvez vous déplacer sur cette courbe à l'allure sinueuse... Arrêtez vous quelque part sur la courbe, et cette fois ci ne déplacez que les touches haut/bas, vous remarquez que le point supérieur de la courbe se déplace vers le haut ou vers le bas.

En déplaçant, ce point verticalement vers les extrémités vous entendez un sifflement plus ou moins accentué

suivant où vous êtes positionné. Le but du jeu est de ne plus entendre ce sifflement qui apparait quand vous allez vers le bas et vers le haut, le but est donc de trouver un juste milieu (plus de sifflement).

Donc en vous promenant point par point sur cette courbe, vous ne réglez que les points qui sifflent.

Une fois tous les points réglés votre Miga sera calibré à vos enceintes !! Vous pouvez régler autant de paramètres avec le AHI en passant par les fonctions "cachées"...



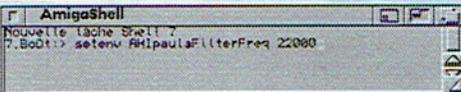
Une fois les réglages généraux effectués ouvrez un shell et tapez les lignes suivantes en validant à chaque fin de lignes:

```
1 > setenv AHIpaulaFilterFreq 22000
```

Ici on règle la fréquence d'activation du filtre passe haut à 22000 Khz...

C à d toute fréquence supérieure à 22000 Khz sera filtrée par l'algorithme de filtrage de AHI.

```
1>setenv AHIpaulaBufferLength 256
```



On règle le buffer de AHI à 256 samples (échantillons) par seconde.

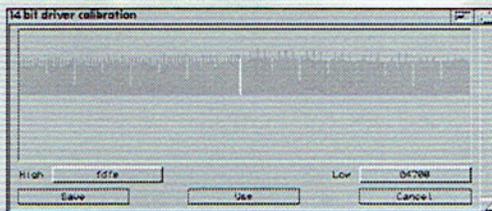
```
1>setenv AHIpaulaSwapChannel 0
```

AHI permutera les voies de droite et de gauche comme il le voudra et quand il le voudra.

Tous ces paramètres ont été créés dans votre répertoire `sys:prefs/env-archive` qui correspond en fait à `envarc`:

Maintenant nous avons presque tout réglé. Il ne reste plus qu'à calibrer votre Miga à votre sortie son (vaut mieux brancher le Miga à la chaîne HI-FI ;-)

Pour cela, il faut se procurer `CyberSound.lha` qui se trouve sur le site de AHI ou sur `Aminet/mus/edit/` Une fois décompacté et installé le répertoire de `Cybersound` dans votre répertoire de `music`, vous lancez l'exécutable `CyberSound...`



Votre AHI et la calibration du son AHI de votre Amiga étant bien réglés, vous devriez avoir un super son en sortie de votre bébé :)

Wordworth 6

Continuons le cOmbat (2^{ème} assAut)

Cyanure

¶ Elle ne l'est pas déjà, la création sur Amiga devrait être un pléonasme. C'est vrai, l'Amiga, même le plus modeste, assistera votre imagination avec brio, et avec les conseils d'AMIGAZette (relisez le dossier d'OFS dans le numéro 20). Pour illustrer ces propos, nous verrons la cohabitation entre ARexx, Turbo Calc, ImageStudio, Word (il est fou), Excel (!) et Wordworth. Mais si c'est possible !

Pour ce numéro, nous nous limiterons aux possibilités de dialogues entre Wordworth 6 et les autres traitements de textes grâce aux fichiers RTF (Rich Text Format), et dans un autre ordre d'idée nous aborderons par la pratique le monde mystérieux d'ARexx. Appel aux lecteurs: Que ceux qui ont compris la différence entre les **Macros** et les **Magiciens** sous Ww6 me préviennent!

! Réutilise Tes Fichiers!

Wordworth est très ouvert, et tout d'abord en matière de texte. Il s'est chargé de nostalgie en conservant des filtres pour WordPerfect ou Word pour DOS, mais plus important, il a su se doter d'un bon support du format RTF (Rich Text Format) qui lui accorde une compatibilité plus qu'honorable avec d'autres traitements de texte. Pour faire transiter des fichiers textes d'une plate-forme à l'autre, abandonner l'ASCII qui ne retient que les caractères (dans le bon ordre quand même:-).

Le RTF conserve:

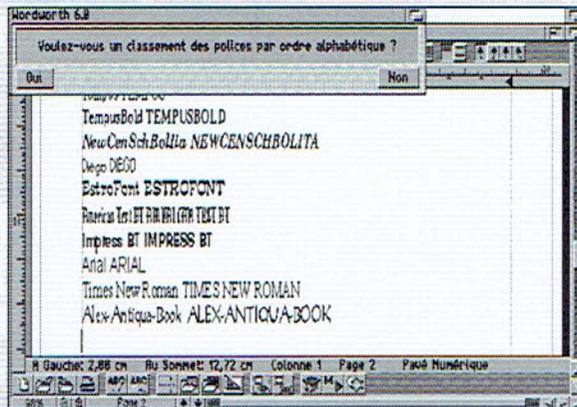
- Les polices et la taille des caractères
- Les exposants et indices
- Les aspects gras, italiques, soulignés
- L'alignement

Note:

Je me suis aperçu en important 15 pages from PC, que les **apostrophes** étaient supprimées au passage! Elles n'ont pas l'air d'être reconnues, alors un conseil: avant la sauvegarde, **remplacez** (avec la fonction du même nom, pas à la main) les apostrophes par des **étoiles**, ou un signe non présent dans le document. Ensuite chargez votre fichier sur Amiga et

faites l'opération inverse (dans mon exemple, "chercher "*" et "remplacer par ").

Il n'y a donc plus le problème des différents types d'ASCII et de la reconnaissance des retours chariot capricieux. **ATTENTION!** Lors du passage d'un document en RTF, les **graphiques sont perdus**. A jamais.



Si vous récupérez un fichier en RTF venant d'un **Mac** ou **PC** ou autre, vous avez deux alternatives pour qu'il s'affiche avec les bonnes polices :

- Soit vous **installez** ces dernières sur votre Amiga (à moins que vous ne les ayez déjà :-). A condition qu'elles soient de types **Compugraphic**, **True Type**, ou **Adobe PostScript**. Ca vous laisse peu de chances d'échouer. Je ne parle pas des polices **Bitmap** qui sont franchement à **éviter** en PAO et apparentés.

- Soit vous jugez être déjà assez encombrés de polices qui se ressemblent souvent fortement, et vous désirez apprendre à Wordworth à reconnaître une police étrangère, et à en afficher une proche déjà en votre possession. Exemple type: **au lieu d'ajouter** la la "Times New Roman" sur votre disque dur, dites à Wordworth d'utiliser à la place la "CGTimes" qui vous est fidèle.

Pour cela, un court script suffit. Créons un fichier texte (ASCII) que l'on nommera 'FontMapOpen' dans le répertoire 'WwFiles/' de votre dossier Wordworth.

! Que fait la police?

Puisqu'on en parle, faisons le point sur celles disponibles par notre système et regardons la tête de chacune. Pour nous aider, l'ami ARexx arrive toujours au bon moment. Je vous ai donc concocté un script ARexx (présent sur la disquette sans les commentaires sous le nom 'Catalogue_Les_Polices.rexx') qui va vous permettre de voir sur papier comment sont vos polices. Avouez que c'est quand même plus pratique. **Copiez** ce fichier

dans le tiroir 'WwRexx'. Notez qu'une macro possédant la même fonction existe déjà mais:

- L'idée m'est venue avant de la découvrir, et les deux listings n'ont rien à voir.

- Celle fournie avec Wordworth est incompréhensible (jetez-y un oeil), et le source est moitié plus long.

- Le but de cet article est de vous montrer ce qu'on peut par exemple

faire avec les macros, et d'initier les débutants en ARexx et les encourager à essayer.

Ce qui suit doit être assez clair (les commentaires se trouvent entre les signes /* et */, obligatoires en début de script, je vous le rappelle). La démarche consiste à utiliser le fichier 'FontList' qui contient les noms de toutes les polices de Wordworth, et à afficher ceux-ci avec leur propre police. Une autre

solution aurait pu être la lecture directe des répertoires contenant les polices (bof!).

/* Catalogue des polices utilisées par Wordworth, avec possibilité d'impression

Macro écrite le 12/07/97, révisée le 14-15/09/97, par Cyanure */

```
OPTIONS RESULTS
NEW
ADDRESS VALUE RESULT
```

/* Valeur de la taille des polices par défaut : Ajouter une requête */
Taille = 14

/* On récupère le chemin du répertoire des polices qui se trouve en mémoire */

```
IF Open('fichier',
'ENV:Wordworth/WwFonts', R) THEN
DO
```

```
Repertoire = ReadLn('fichier')
```

```
/* On peut aussi écrire :
```

```
Call ReadLn('fichier')
```

```
Repertoire
```

```
= Result */
```

```
Call Close('fichier')
```

```
END
```

```
FichierListe =
Repertoire || '/UFST/FontList'
```

/* On recopie le fichier FontList dans un fichier temporaire de nom connu car la fonction Open

PageStream3.3

Une Doc à la Française

Voici maintenant quelques temps que nous avons reçu notre documentation Française de PageStream3. Celle-ci a été entièrement réalisée par ADFI.

Ce livret au format A5 reliée, comprend 215 pages d'explications sur le fonctionnement du meilleur logiciel de PAO au monde.

Cette documentation est très bien faite, claire et aide à une prise en main rapide du logiciel. Tous les aspects et les possibilités de PageStream3 y sont traités de manière didactique. Je n'ai même pas besoin de vous dire qu'elle a été faite sur Pagestream. Vous devez vous en douter ;)

On connaissait déjà les possibilités de ce logiciel en version Anglaise. Avec l'arrivée de cette documentation made in Molière, vous disposez de l'outil nécessaire à la compréhension du logiciel. A vous la PAO digne d'un Professionnel. Vous n'avez qu'à regarder le résultat avec cette nouvelle formule d'AMIGAZette ;)

Félicitations donc aux Editions ADFI pour le travail accompli. Pagestream est disponible auprès d'ADFI pour 1690 Frs environ.

```
n'accepterait pas : Open ('liste',
FichierListe, R) ; il lui faut le chemin
complet, pas une
variable contenant le chemin */
ADDRESS COMMAND 'Copy'
FichierListe 'Ram:FontListeCopie'

Open('liste', 'ram:FontListeCopie', R)
Police = ReadLn('liste')
DO WHILE ~EOF('liste')
/* Dans le fichier FontList, on trouve à
chaque ligne :
- le nom de la Police
- une virgule
- son nom de fichier
- une virgule
- un chiffre : 0, 1, ou 2 suivant le
type de police
Donc on cherche à quel
caractère se trouve la première
virgule, comme ça tous les
caractères qui sont avant sont le
nom de la police */
LongueurNomPolice =
Index(Police, ',')
Police = Left(Police,
LongueurNomPolice-1)
/* On indique à Wordworth la
police à utiliser ... */
Font NAME Police SIZE taille PLAIN
/* Pour afficher le nom de cette
même police, normalement et en
majuscules */
Text Police Upper(Police)
NewParagraph
Police = ReadLn('liste')
END
```

```
Call Close('liste')
ADDRESS COMMAND 'Delete'
Ram:FontListeCopie'
```

```
/* On propose un classement par
ordre alphabétique, toujours en laisser
faire
```

```
le boulot à Wordworth */
RequestResponse 'Voulez-vous un
classement des polices par ordre
alphabétique ?'
IF (RC > 0) THEN Exit
ELSE DO
SelectAll
SortAscending
END
```

```
/* C'est fini, il ne reste plus qu'à
imprimer si on le souhaite, mais c'est
quand même
```

```
le but du programme ! */
RequestResponse 'Voulez-vous
imprimer cette liste de polices ?'
IF (RC > 0) THEN Exit
Print
```

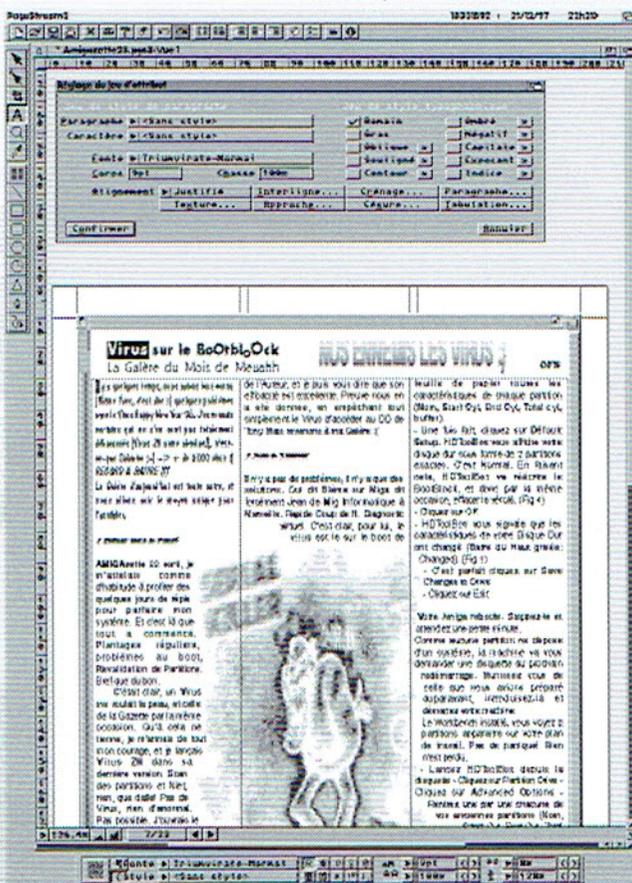
```
/* Fin du programme */
```

Un index montré du doigt

Ceux qui suivent cette rubrique doivent avoir Wordworth 6 (CQFD), et ont dû s'apercevoir que la recherche d'une information précise dans le manuel n'est pas aisée. Et pour cause, il ne possède pas d'index. Et un sommaire ne le remplace pas tout à fait. J'ai donc créé un index en respectant la mise en page du manuel où j'espère qu'il sera du plus bel effet. Vous le trouverez normalement sur la Disquette, sous le nom 'WwIndex.ww6'. Vous n'avez plus qu'à l'imprimer (quand même ;-).

Une bonne correction!

C'est sans doute ce que je mérite pour avoir dit des bêtises la dernière fois. Sans blaguer, le problème des polices True Type venait bien de l'installation et celui des points puce n'en est plus un. Choisissez votre type de puce par le menu ('Format/Point Puce'), saisissez les paragraphes à traiter, et cliquez sur l'icône 'Point Puce' dans la règle (la barre qui affiche la police, la taille, l'alignement, etc.). Tout devrait rentrer dans l'ordre.



TOP

ScAnnErs à plat

Pilotage par **AREXX**

L'utilisation de scanner à plat sur Amiga est devenu relativement facile.

On trouve actuellement les types:
Mustek / Plustek / Paragon (avec le logiciel Scanquix version 3)
/ Hewlett Packard SCSI (sous ImageFx 2.1a et ADpro)
/ Epson SCSI / Parallèle (Imagefx 2.1a et ADpro)

Malheureusement, ils sont dépendants du logiciel de numérisation et donc de leur interface. Or il n'est pas rare de "scanner" et ensuite de retoucher avec Photogenics, Brilliance, etc.... L'Arexx peut vous aider. Ce langage va permettre "d'appeler" le programme de numérisation et de renvoyer l'image vers le programme appelant (de dessin généralement !!!).

Procédure

- 1 - Lancer **Photogenics** par exemple
- 2 - Lancer le programme **Arexx** de numérisation (10 lignes de codes !!!)
- 3 - Après quelques réglages, lancer le "scan"
- 4 - L'Arexx va stocker l'image et la renvoyer vers Photogenics

Il ne vous reste plus qu'à travailler et corriger l'image.

LE GRAND plus, est qu'il est possible d'adapter ce programme Arexx pour tous les logiciels qui sont Arexx (beaucoup !!)
Ainsi, nous l'avons reproduit 3 fois pour les logiciels suivants, et ceci n'a pris que quelques minutes pour chaque adaptation:

```
/ Photogenics
/ Pagestream 3 (la version 2 n'est pas Arexx)
/ Personal Paint 7.1 (là aussi)
```

Mais à quoi sert ce genre de programme Arexx?

- Automatisation de manipulation (risque d'erreur = 0.0001)
- Pas de soucis de nom de fichier et de place sur le disque dur (les fichiers sont en Ram)
- Vous n'avez pas à lancer 3 logiciels pour travailler (une interface suffit !)
- On peut l'adapter pour plusieurs

AMIGA
PIXEL ART

logiciels (2 lignes à changer sur 10)

Voilà pourquoi, l'Arexx est de plus en plus utilisé, même si vous ne le savez pas (voir PPaint 7.1)

Lignes de codes

```
.....
/.....
...../
/* ADPro / Epson To Disk loader for Final Writer */
/* Scans an image */
/* © 1997 by Pixel Art / Martin Wolf */
/* $VER: Final Writer Loader for ADPro 2.5 / Epson-To-Disk*/
.....
...../
```

OPTIONS RESULTS

```
if ~ show('L', "rexxsupport.library") then do
```

```
/* loading REXXSupport.library (for SHOWDIR) */
```

```
addlib('rexxsupport.library',0,-30,0)
end
```

```
pragma('directory','Ram:')
```

```
ram = showdir('Ram:','f')
```

```
address command `hd1:arts/adpro-2/Epson_To_Disk'
(Epson-to_disk = programme de numerisation)
```

```
ram2 = showdir('Ram:','f')
```

```
fichier = delstr(ram2,length(ram2)-length(ram))
```

```
fichier = insert('Ram:',fichier)
```

```
INSERTIMAGE fichier POSITION 1 2.0
2.0 10.0 8.0
```

```
REDRAW
```

```
SCREENFRONT
```

```
address command `delete >NIL:
'fichier
```

```
EXIT
```

G-Lock de GVP

Le "fantastique et merveilleux" genlock de GVP: le **G-Lock**, qui entre autre possède et exige son propre logiciel pour fonctionner, vous propose aujourd' hui son **enième problème** de fonctionnement. En effet, il a beaucoup de difficultés à s'entendre avec les 1200 dont les révisions sont:

1.D (1.D4 est très fréquent)
g (on en trouve beaucoup !!!)

Ces dernières, avec le G-Lock, vous propose un arc-en-ciel de gurus, avec de superbes pointeurs de souris bloqués.

Après avoir demandé à l'importateur français des produits GVP (on le ne citera plus.....encore) celui-ci nous a répondu: "Quelque soit le problème, on vous envoie, en 5 pages, un TRUC sur le G-Lock !!!!!, (ils n'ont rien d'autre)". C'est ainsi que nous avons obtenu le schéma de modification des 1200 pour s'accorder avec le G-Lock.

Il faut ajouter une **Résistance** de 470 ohms 5% de tolérance (Code: jaune - violet - noir - bague or), à souder entre la broche 1 du port vidéo RGB de l'Amiga et un point de soudure sur la carte mère: **E262C**

ATTENTION !!!

Ce changement ne peut être effectué que par un centre technique certifié par ex-Commodore, ex-Escm, ex....., enfin par l'importateur, (environ 360 Frs H.T. l'heure de main d'oeuvre sans les pièces (10 centimes) !!!!).

Nous l'avons déjà effectué, ça marche! Pour les plus réticents, nous pouvons vous le faire.

Internet: <http://www.creaweb.fr/pixel-art>



PrOGrAMmatiOn E



Frédéric

On retrouve notre rubrique E commencée dans le dernier numéro.

Pour ce premier cours, nous allons créer 2 petites fonctions qui peuvent vous être utiles.

La première se nomme `separeSTR()`. Celle-ci traite une chaîne de caractère afin de copier dans deux variables, la partie droite et la partie gauche du caractère séparateur inclus dans la chaîne. (par exemple: 'essai.1er' sera transformé en 'essai' '1er'). La 2ème fonction se nomme `getSize()`. Elle détermine la taille d'un répertoire (comme dans Directory Opus). Ceci va nous permettre de voir comment utiliser des fonctions relatives aux fichiers, manipuler des chaînes de caractères et découvrir la récursivité.

/ MISE EN OEUVRE

Pour cela nos 2 fonctions vont être incluses dans un module appelé `modAZETTE1.m`. (Les modules sont similaire aux includes du C).

1: Compiler le programme n°1 (EC ram:modAZETTE1) il en résulte un fichier: ram:AZETTE1.m (.m signifie que ce fichier est un module du langage E). Copiez ce fichier dans le répertoire modules.

2: Compiler le programme n°2 et exécuter le pour admirer le résultat.

/ UN PEU DE TECHNIQUE

Tout d'abord il faut savoir que toutes les variables contenant du texte seront définis de la manière suivante:

```
DEF var[dimension]:STRING,
dimension représente le nombre de
caractère maximum, ou bien: DEF
var:PTR TO CHAR;
var:=String(dimension).
```

/ La Fonction `separeSTR()`

'separeSTR()' a besoin de 2 arguments pour fonctionner; la chaîne de caractère et le caractère séparateur.

'long' contient la longueur de la chaîne. A l'intérieur de la boucle 'FOR/NEXT' On cherche le caractère séparateur dans la chaîne

courante. A partir de la 'MidStr' copie la partie de la chaîne qui se trouve à gauche du caractère séparateur dans la variable `ch1`, et celle de droite dans la variable `ch2`.

/ La Fonction `getSize()`

Cette fonction est très compacte et très performante. ceci est dû à l'utilisation de la récursivité.

/ Définitions

```
=> fic_ptr:=AllocMem(SIZEOF
fileinfoblock, MEMF_PUBLIC OR
MEMF_CLEAR); Alloue de la mémoire
pour la structure FileInfoBlock.
```

```
=> verrou=Lock(nom de fichier, mode);
verrouille un fichier afin qu'aucune tâche
ne modifie son contenu SHARED_LOCK
ou même ne puisse le lire
EXCLUSIVE_LOCK. verrou pointe sur
une structure FileLock.
```

```
=> resultat=Examine(verrou, fib_ptr);
Permet d'obtenir des informations sur un
fichier. Fib_ptr pointe sur une structure
FileInfoBlock.
```

/ Examine() & ExNext()

Un répertoire, ou un périphérique peuvent contenir plusieurs fichiers et/ou plusieurs (sous-)répertoires. Si vous voulez examiner non seulement un fichier ou un répertoire, mais tous les fichiers ou

répertoires d'un répertoire ou d'un périphérique, la fonction `Examine()` ne suffit pas.

Vous devez utiliser la fonction `ExNext()`, qui travaille en collaboration avec la fonction `Examine()`.

Pour examiner un répertoire ou un périphérique, vous devez d'abord appeler la fonction `Examine()`. Pour examiner le contenu de ce répertoire ou de ce périphérique, vous devez ensuite appeler la fonction `ExNext()` plusieurs fois, jusqu'à obtenir une erreur. Cette erreur est en général un message "fin de répertoire", ce qui signifie que vous avez examiné toutes les entrées du répertoire ou du périphérique.

/ ALGO

Le programme boucle indéfiniment jusqu'à ce que l'instruction 'ExNext' renvoie une erreur qui sera causée lorsqu'on aura examiné tout le répertoire en cour. Ainsi le répertoire entré comme argument est examiné. Si l'objet examiné est un fichier on additionne sa taille à un compteur. si l'objet est un répertoire, on rappelle la fonction avec comme argument, le répertoire trouvé (Voir Schéma n°1). Voilà, la prochaine fois nous verrons les `AppMenuItems`, et les `AppIcons`.

/ ANNEXE

* La Structure `FileLock`:

```
BPTR fl_Link Pointeur sur le Prochain Lock.
LONG fl_Key Nombre de block sur le disque.
LONG fl_Acess Verrou Exclusive ou Shared.
Struct MsgPort fl_Task Handler sur le port de tâche.
BPTR fl_Volume Pointeur sur l'entrée DosList.
```

* La Structure `FileInfoBlock`:

```
LONG fib_DiskKey Numéro de disquette.
LONG fib_DirEntryType <0 si Fichier et >0 si Répertoire.
CHAR fib_FileName[108] Nom du Fichier ou Répertoire.
LONG fib_Protection Bit de Protection.
LONG fib_EntryType Type d'entrée.
LONG fib_Size Taille du Fichier en Octets.
LONG fib_NumBlocks Taille du Fichier en Nombre de Block sur
le disque.
Struct DateStamp fib_Date Date de la dernière modification.
CHAR fib_Comment[108] Commentaire associé au Fichier.
```

Blitz Basic II

Effet de Flamme



Majddar

Pour ce premier article que je vous propose sur le BlitzBasic2, nous allons nous attaquer à un petit effet que l'on retrouve souvent dans les démos: Les Flammes.

Commençons par un peu de théorie. Cet effet est assez simple mais demande une bonne dose de calcul, il faudra donc limiter la taille de nos flammes (Dans notre cas, j'ai choisi une flamme faisant 16x21 pixels). Il faut aussi placer un foyer à cette flamme, il se trouve aux 2 dernières lignes de celle-ci. Chaque pixel de la flamme devra être alors testé pour animer le tout comme montré dans l'illustration. Les tests 1 et 2 devront être exécutés aléatoirement sur chaque ligne de pixel. Les informations couleurs des pixels seront contenues dans le tableau point(16,21) et de nouveaux foyers seront créés aléatoirement pour donner vie à la flamme.

Programme

Ce listing demande un AMIGA AGA

WBStartup ; Autorise le lancement à partir du Workbench

SetErr ; Quitte
End ; en cas
End SetErr ; d'erreur

BitMap 0,320,256,8 ; Ouvre les
BitMap 1,320,256,8 ; 2 bitmaps

InitPalette 0,16

AGAPaIRGB 0,0,0,0,0:AGAPaIRGB
0,15,255,255,0 ;

AGAPaIRGB
0,1,32,0,0:AGAPaIRGB 0,2,64,0,0 ;

AGAPaIRGB
0,3,96,0,0:AGAPaIRGB 0,4,127,0,0 ;

AGAPaIRGB
0,5,158,0,0:AGAPaIRGB
0,6,190,0,0 ; la

AGAPaIRGB
0,7,222,0,0:AGAPaIRGB
0,7,255,0,0 ; palette

AGAPaIRGB
0,9,255,36,0:AGAPaIRGB
0,10,255,72,0 ;

AGAPaIRGB
0,11,255,108,0:AGAPaIRGB
0,12,255,143,0 ;

AGAPaIRGB
0,13,255,179,0:AGAPaIRGB
0,14,255,215,0 ;

Dim poin.b(16,21) ; Initialise le tableau contenant les infos-couleurs

InitCopList 0,44,256,\$10008,8,256,0 ;
Met en place votre affichage

BLITZ ; Vous met en mode Hard
CreateDisplay 0 ; Créé votre affichage
DisplayPalette 0,0 ; affiche la palette 0
DisplayBitMap 0,0 ; affiche le bitmap 0
Use BitMap 0 ; utilise le bitmap 0
BitMapOutput 0 ; Initialise le bitmap 0 en bitmap de sortie

Repeat ; début de boucle principale
VWait ; Synchro avec l'affichage
DisplayBitMap 0,db ; Un
db=1-db ; magnifique
Use BitMap db ; double
BitMapOutput db ; buffering

poin(Rnd(15),20)=16 ;
poin(Rnd(15),19)=16 ; Ces lignes mettent

poin(Rnd(15),20)=16
aléatoirement
poin(Rnd(15),19)=16
des foyers

poin(Rnd(15),20)=
16 ; sur les 2
poin(Rnd(15),19)=
6 ; dernières
lignes de pixels
poin(Rnd(15),
20)=16 ;

For j=0 To

18 ;
début de
la boucle de
test 1 et d'affichage
sur Y

If Rnd(100)>50 Then dd=1 Else
dd=-1 ; choisit au hasard quel pixel est testé

For i=1 To 15 ; début de boucle de test 1 et d'affichage sur X

ad=poin(i,j)+poin(i+dd,j+1)+poin(i,j+1)
; Fait la moyenne
poin(i,j)=ad/3 ;
des points testés

Plot i+131,j+86,poin(i,j)
; affiche la résultante

Next ; Fin de boucle
Next ; Fin de boucle

For j=19 To 20 ; début de boucle de

test 2 sur Y

If Rnd(100)>50 Then dd=1 Else
dd=-1 ;

For i=1 To 15 ; Même test

ad=poin(i,j)+poin(i+dd,j+1)+poin(i,j+1)
; que le test 1

If ad>0 Then ad=ad+4
; mais ici la résultante

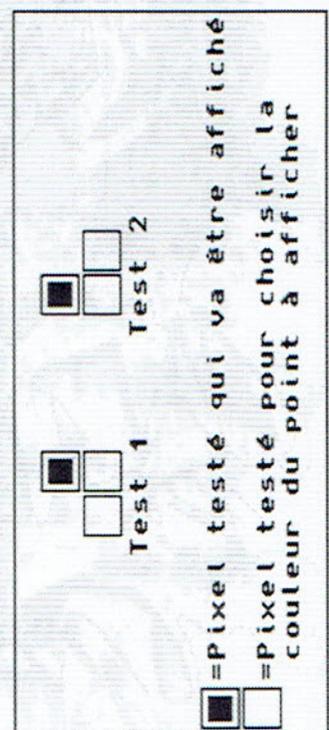
poin(i,j)=ad/3
; n'est pas affichée

Next ; Fin de boucle

Next ; Fin de boucle

Until RawStatus(\$45) ; Fin de boucle principale

End ; Fin du listing



Disquette 23

UTILS

AHlusr 4.16: Version Utilisateur du Driver AHI. (OS3.0 & 68020 minimum).

AHI NotePlayer:

Player pour Delitracker. Utilisation du Système AHI. (OS3.0 & 68020 minimum).

AHI Sound DT: Datatype AHI (OS3.0 minimum).

CyberSound: Permet de calibrer le son de l'Amiga à sa sortie sonore (AHI).

Mline Deliplayer: Player de modules au format mline à glisser dans Delitracker/Deliplayer (Delitracker).

Conjuguer: Conjugaison automatique des tous les verbes de la langue Française à tous les temps (OS2.0 minimum, Bgui.library). Remerciements *Roland Florac*.

IconAct 1.5: Applcon de lancement de tâches. Explications dans ce numéro (OS2.0 minimum & Reqtools.Library). Remerciements *Pierre Rivasseau*.

PowerWB: Rajoute 2 Gadgets à vos fenêtres WB. Voir tous les fichiers & Afficher par nom. (OS3.0 minimum).

PaswordGUI: Protéger votre Amiga à l'aide d'un mot de passe (OS2.04 minimum).

Driver HP670C: Driver pour Imprimante HP670C (Bèn faut avoir une HP670C Pardi! ;-)

UnArj: Commande Shell pour dépacker sur Amiga les archives .arj venant du monde PéCul. (Tout Amiga).

COURS

Arex Scanner: Le programme Arexx pour piloter les Scanners.

E: Sources E pour votre exercice.

Amos: Programmez un chronomètre.

HTML: L'image réactive et le script HTML.

Utils Wordworth: L'index et le Script Arexx concoctés par Cyanure.

AMIGAzette

AMIGAzette.JPG: La Photo de Cybernet97.

Au dernier Rang, une bonne partie de l'équipe.

Au premier, Jean & Thierry de Mig Informatique ainsi que des abonnés.

Humour 95: Rigolons autour de Windows 95 :)

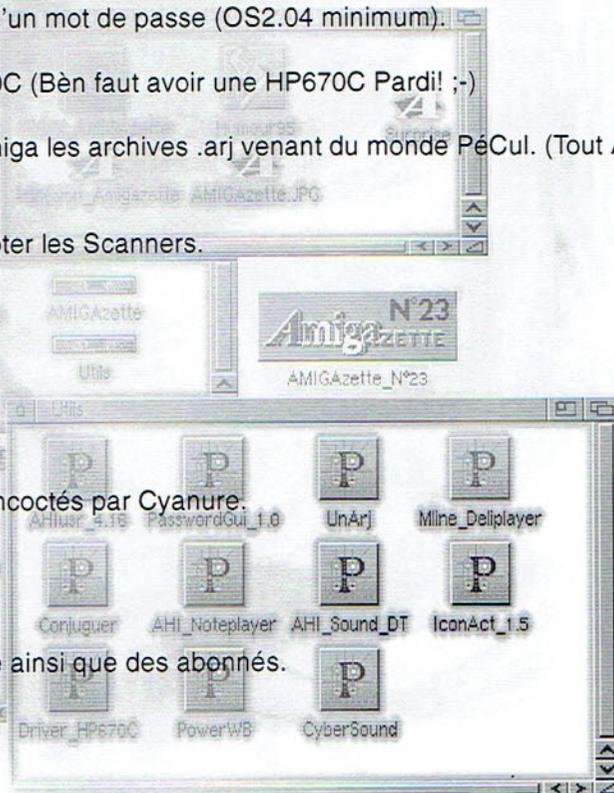
Surprise: Clic-clic ;-)

Pfou la que d'Utils sur cette Disquette ;-)

Avec s'il vous plaît, rien moins que tout le nécessaire pour configurer votre système AHI. Le nouveau standard sonore de l'Amiga qui se passe de votre matériel. Je vous rappelle que ToP vous explique de A à Z, dans ce numéro la méthode pour optimiser votre système sonore.

Pour vos Cours AMIGAzette, tous les exemples et programmes se trouvent dans le tiroir du même nom.

Ca vous plaît ??? C'est moi qui l'ai fait! ;-)))



AMIGAzette DP:

Nouveaux:

F005 Fontes RSTUVWZ
J003 Jeu ForestFight
J004 Jeu Buzzy
U009 - U021 Pack Library (12 Disquettes)

F001 Fontes ABC
F002 Fontes DEF
F003 Fontes GHIJKL
F004 Fontes MNOP
D001 Présentation A83
D002 Icônes (Icônes + Iconian 2.98)
D003 Fichiers Midi
I001 - I002 Images X-Files
I003 à I006 Images Babylon 5
I007 Images-Fonds pour Scala
I008 Images-Fonds et brosses pour Scala
I009 ClipArts dessins animés
I010 - I011 ClipArts divers
I012 Images 3D (Imagine4)
U001 Réparation (Réorg et Disksalv)
U002 Réparation Boot 2.1 (compatible 3.0)
U003 Réparation Boot 1.3
U004 Réparation/Parnet 1.3
U005 Réparation/Parnet 2.1 (compatible 3.0)
U006 Pack Datatypes 1/3
U007 Pack Datatypes 2/3
U008 Pack Datatypes 3/3
J001 Galleons
J002 Fire Wall

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

Une Disquette: 10 Frs
10 Disquettes: 90 Frs

Les Frais de ports sont compris

Paiement à l'ordre d'AMIGAzette83

Formule Découverte:

15 Frs le Fanzine
23 Frs le Fanzine et sa Disquette

Formule Fidélité:

90 Frs 6 Fanzines
138 Frs 6 Fanzines & 6 Disquettes

design

PARRAINAGE:

Vous êtes abonné à AMIGAzette. Parrainez alors votre, ou vos amis pour un abonnement annuel. Vous bénéficierez ainsi d'un fanzine gratuit. Demandez lui simplement de s'abonner de votre part.

A VENDRE

Amiga 4040
RAM 16Mo, HD 80Mo + 840Mo
Carte Retina, Vlab
Genlock Vtek
Moniteur Amiga
PRIX: 10 000Frs
Tel: 04.94.89.09.98

A VENDRE

2 boîtiers permutateurs port parallèle (permet de connecter 2 périphériques sur le port parallèle);
PRIX: 50 Frs l'un
José Grillierre:
04.94.89.50.97

ABONNEMENT:

AMIGAzette 83 vous propose 4 formules:
Les frais d'envoi sont compris.
Paiement par chèque à l'ordre d'AMIGAzette 83

PARRAINAGE:

LA