

BLAZZ

RIEZ AVEC MOTOROLA

Numéro 11 - Lundi 15 Avril 1996
Bimensuel - Uniquement par Abonnement



EDITO

orsque certains utilisateurs ont des doutes sur l'avenir de l'Amiga, il est des choses qui font mal au coeur : je prendrais comme exemple le lamentable article de "Monsieur" Éric Laffont sur les vertus d'un Macintosh et Internet dans le dernier Amiga News. Au lieu d'assassiner l'Amiga et les collègues qui ont essayé de faire quelque chose (@NET, par exemple), "Monsieur" Laffont ferait mieux d'écrire des articles de fond sur une configuration TCP/IP pour notre machine (et si Monsieur Éric Laffont est convaincu de l'efficacité d'un Mac, qu'il en achète un et qu'il écrive des articles pour S.V.M Mac !). Car pour le prix d'un Package complet pour Shape Shifter (carte graphique et barrette de 16 Mo comprises), l'utilisateur pourra acheter AmiTCP en version commerciale, s'enregistrer auprès de Holger Kruse pour son PPP Device (15 \$) et donc supporter notre machine et ses programmeurs. Avec ces deux programmes et d'autres comme AWeb, Voodoo ou YAM, l'installation devient alors aussi facile que sur un Mac (et multîtche !), j'en parle en connaissance de cause (pas vrai Kamel). D'ailleurs, je ne suis pas arriver à me connecter sous Shape Shifter. Je dois être un peu trop Amig-actif. Pas comme certains.

ALADDIN 4D

Nova Design, la société d'édition d'Image FX, vient de faire l'acquisition d'Aladdin 4D, le logiciel de création et d'animation d'images de synthèse créée par Adspec Programming. Avant de le distribuer, Nova Design compte réactualiser le logiciel (re-lookage de l'interface, ré-écriture du manuel et quelques surprises...). Aladdin 4D version 5.0 sera disponible fin 1996, un prix spécial sera proposé aux utilisateurs enregistrés. Alors que certaines sociétés abandonnent l'Amiga, Nova Design réaffirme son soutien à notre machine.

Renseignements : Nova Design - 1910 Byrd Avenue - Suite 214
Richmond VA 23230 - USA
Site Web : <http://www.portal.com/~kermit>

TWIN APIW

J'aimerais vous présenter quelque chose qui va faire du bruit dans les couloirs de Micromou : Twin Apiw. Un projet en court de développement permettant d'utiliser des applications Windoze sur n'importe quelle plate-forme ! Le tout gratuitement ! Actuellement pré-compilé pour OS/2, Macintosh, NetWare et Unix, nous leur avons posé la question au sujet de l'Amiga, voici la réponse : -"Nous n'avons rien prévu de notre côté, mais nous sommes prêts à soutenir tous programmeurs qui voudraient se lancer dans l'aventure !". Willows APIW Cross-Platform Development Kit est un pack d'outils et de Librairies défini de trois composants majeurs : 1) Librairies Willows, 2) Drivers Willows et 3) Interface Binaire Willows. Les applications compatibles Windoze dialoguent avec la Librairie Willows de la même manière que sous l'environnement de Billou (Gates) : appel de fonctions API, réception des messages, chargement des ressources et lancement d'autres applications Windoze. Reconnaissance d'objets Intel comme les DLLs, contrôles Visual Basic (VBX), Drivers (DRV) et contrôles spécifiques, sans modification. Tout ceci peut vous paraître compliqué mais sera parfaitement transparent pour l'utilisateur. À suivre...

Informations (Web) : <http://www.willows.com/>
E-Mail : info@willows.com

WCS V2

Sous ce nom barbare se cache le concurrent le plus sérieux de Vista Pro, Scenery Animator et autre Panorama, logiciels de créations de paysages virtuels. La liste des nouveautés de la version 2.0 est telle qu'il me faudrait le journal entier pour les lister ! Notez quelques exclusivités : interface MUI, création de nuages 3D, gestion de vagues et réflexions sur l'eau avec plages naturelles et gestion des marées, gestion de scènes et objets LightWave, gestion du soleil et de la lune... Une pré-version de World Construction Set est actuellement disponible, la mise à jour de la version finale sera gratuite.

Renseignements : Questar Productions - 1058 Weld County Road 23.5
Brighton, CO 80601 - USA
E-Mail : wcsinfo@arcticus.burner.com
Site Web : <http://www.dimensional.com/~questar>



AMIGA

Voici, pour ceux que cela intéresse, la liste du "staff" d'Amiga Technologies, par ordre alphabétique :

Bourdin, Gilles(ber) : Grand Mandarom, mais aussi Directeur Commercial.
Domeyer, Stefan : Président.
Doose, Michaela : Assistante de Stefan Domeyer.
Ebeling, Geerd-Ulrich : Directeur Financier.
Gülicher, Christoph : Directeur des Produits Logiciels.
Haas, Stefan Manager : Directeur des Ventes.
Herschelmann, Udo : Directeur du Marketing.
Hohmann, Michael-W. : Support, Développement.
Dr. Kittel, Peter : Documentation, Développement.
Küpper, Mitradevi : Technique de Vente, Études de Marchés.
Meinecke, Rüdiger : Support technique et Développement.
Metz, Michael : Directeur des produits Amiga.
Rieger, Markus : Support technique.
"Tonton" Tyschtschenko, Petro : Président
Weiß-Schmidt, Petra : Assistante de "Tonton" Petro Tyschtschenko
Renseignements (Web) : <http://amiga.de/gb/Index.html>

GNR

GNR pour Groupe Neuchâtois de Robotique, créée en juin 95 par François Conti et Thierry Scheider, quelques semaines après avoir remporté le concours de robotique de l'EPFL avec Golem, un robot chasseur de lumière capable d'éviter des obstacles disposés sur le sol. Le but du groupe est de réunir les gens intéressés par la Robotique afin de pouvoir concrétiser des projets ensemble, rassembler du savoir et échanger des idées. Ils organisent aujourd'hui leurs propres concours, dans un but purement didactique, vous propose aussi des tuyaux, des plans pour fabriquer une carte Hardware de contrôle pour votre Amiga, appelée Banditos. Si vous êtes frontalier à la Suisse ou si ce domaine fabuleux vous intéresse, n'hésitez pas à les contacter, ils sont très ouverts.

Inscriptions et Renseignements : Thierry Schneider
19, Chemin de Chênes - 2072 Saint Blaise, SUISSE
E-Mail : thierry@alphanet.ch ou thierry.schneider@csemne.ch

AMIGA JOKER

Le magazine allemand orienté jeux "Amiga Joker" vient de réaliser une enquête auprès de ses lecteurs, près de 10 000 y ont répondu ! Voici une partie des résultats : La majeure partie des Ami-gars ont des A1200 (54%, 12% possède le modèle d'Amiga Technologies), 43% ont un A500(+) ou un A600, 9% un A2000 et 10% un A4000. Seulement 5% d'entre eux sont intéressés par l'achat d'un 1200, par contre 35% pensent acheter un Walker, et 23% l'ont envisager. Seulement 7% ont un PCul. 67% ont leur Miga depuis plus d'un an, 33% l'ont récemment acheté. 46% pensent être des utilisateurs avancés, 38% expérimentés et 16% novices. 54% prétendent avoir au moins 30 logiciels originaux, 28% une vingtaine, le restant entre 5 et 10. 42% ont un CDROM (le plus souvent double vitesse), 26% pensent en acheter un bientôt. 86% ont un Disque Dur, 4% l'envisagent. 9% ont une carte graphique, 5% l'envisagent. 16% ont un lecteur Haute Densité, 18% seraient intéressés et 4% l'envisagent. 35% ont un Joypad (CD 32). 82% ont étendu leur mémoire, 7% y songent. 42% ont une Carte Accélétratrice (030 en majeure partie, 50% avec 4 Mo, 30% plus de 4 Mo), et 7% l'envisagent bientôt. 88% ont un deuxième lecteur de Disquette. 96% avouent acheter leurs jeux suite au jugement de leur revue favorite, 33% pensent être influencés par les Publicités, 42% par le bouche à oreille. À ce propos, voici le TOP 10 des jeux vendus en Allemagne : 1) SWOS 96. 2) Obsession. 3) Gloom Deluxe (020 requis). 3) Breathless (AGA requis). 5) Worms (2 Mo de chip recommandés). 6) Soccer Stars. 7) XTReme Racing (AGA requis). 8) Super Tennis Champs. 9) Flight of the Amazon Queen. 10) Black Viper. Peut-être que ces chiffres vont changer les mentalités des éditeurs et leur faire adapter des jeux aux configurations actuelles (4 Mo de fast, Disque Dur, souvent un 030).



CDROM

Titre : Aminet CD 11
Éditeur : Stephan Ossowskis Schatztruhe
Compatibilité : Tout Amiga.
Nbre de CD : 1
Date : Aujourd'hui !
Langage(s) : Anglais / Allemand
Prix : 79 FF

Contenu (Après décompression) : 670 Mo de nouveaux Domaines Publiques (500 modules, 200 utilitaires, 200 programmes de communication et 800 programmes divers), 150 Mo de cartes couvrant la majeure partie du monde (plus de 700 au format Jpeg !), 80 Mo de programmes les plus téléchargés et 20 Mo de logiciels commerciaux : XiPaint 3.2 en version complète ! Vraiment, faut pas se priver au prix proposé !

CDROM GUIDE

Anders Bakkevoid n'est pas fainnant : il rescence tous les CDROMs qui sortent sur Amiga. On y trouve les principales informations telles que le prix, le contenu, l'éditeur, 145 ont même un test plus complet. La dernière version disponible sur Aminet est la 1.5 (PUB:docs/hyper/ACDgv15.lha), 680 Ko du pure information, 314 CDROMs. Une version HTML est aussi disponible sur le Web.

Contact (E-Mail) : andersb@intercom.no
Site Web : <http://www.intercom.no/~andersb/acdg/MAN.html>

ALMA

Alma diffusion est un distributeur de Domaines Publiques, mais aussi de produits commerciaux. On notera dans leur dernier catalogue la version 2.1 du célèbre langage de programmation Blitz Basic enfin en français à 420 FF et la distribution d'un nouveau logiciel de musique (Tracker), également en français, Stone Tracker au prix de 190 FF (4 ou 8 voies, jusqu'à 255 échantillons (Samples) sans limitation de taille, 10 formats reconnus...). Une version Démo est disponible sur deux Disquettes.

Renseignements : Alma Diffusion - BP 8575 - 64185 Bayonne Cedex
Tél : 59 25 61 20

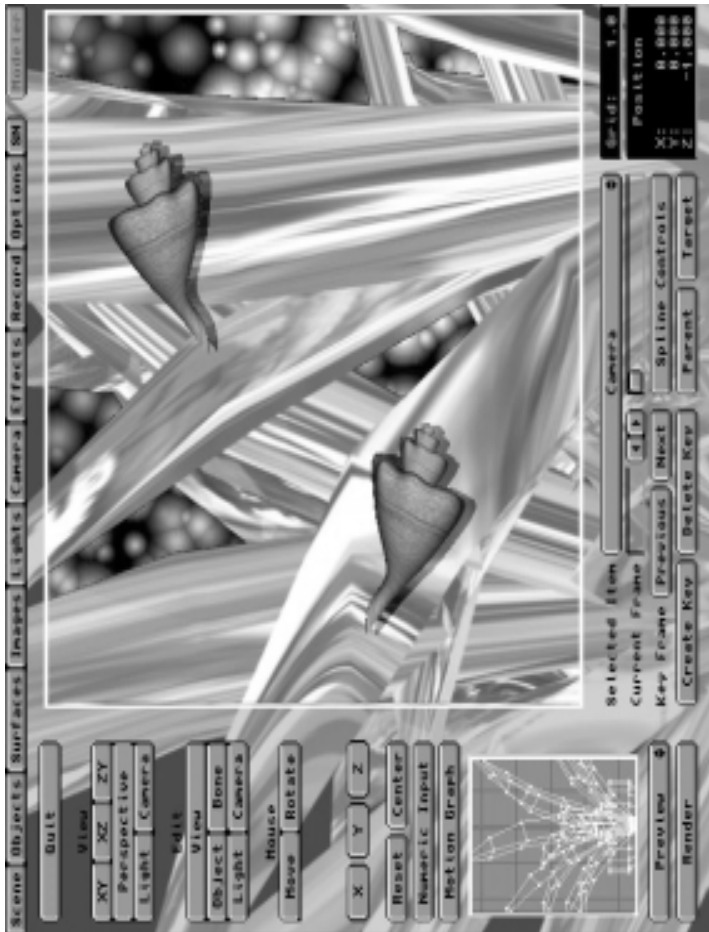
TURBO

Amiga Format, le magazine anglais, vient de réaliser un Top 5 orienté jeux des cartes accélératrices. En voici le résultat et ses commentaires : 1ere (90 %) : Falcon 040. 68040 à 25 Mhz, environ 4000 FF. La carte la plus balaise (ils n'ont sûrement pas testé la Blizzard 1260, pas vrai Jean-Phi ;-). Si Coala avait été programmé en pensant à elle, les véhicules seraient certainement en 3D mappée. Le rêve du joueur sur Amiga. 2eme (90 %) : Apollo 1220. 68020 à 28 Mhz et Copro 68881, environ 800 FF. Probablement la moins chère des cartes testées. Meilleur rapport qualité / prix. 3eme (88 %) : Blizzard A1230-II. 68030 à 40 Mhz, environ 1960 FF ou 2650 FF à 50 Mhz. La vitesse est double par rapport à un 4000/030. Permettrait de jouer à une version de F1 GP en 3D mappée. Qu'en pensez-vous m'sieur Geoff Crammond ? 4eme (87 %) : Apollo 1230 Turbo. 68030 à 50 Mhz, environ 2350 FF. Cette carte transforme votre A1200 en une formidable machine à jouer. Alien Breed 3D peut devenir "un mangeur de Doom". 5eme (Non testée) : Power A500. 68020 à 28 Mhz, environ 800 FF. Cette carte accélérera vos jeux comme F1 GP, Stunt Car Racer, Knights of the Sky, et vous permettra de jouer à Coala. Hourra !

Amiga Format (Site Web) : <http://www.futurenet.co.uk/computing/amigaformat>

CONCOURS

Les Éditions La Chaise organisent un concours permanent de programmation et de créations infographiques ou musicales. Serait bienvenu un Viewer MPEG digne de ce nom, un Player Real Audio pour Internet... Nous pouvons vous aider dans la recherche de documentations. Des abonnements, disquettes de D.P sont à gagner. Pour tout renseignement, contacter la rédaction au 61 90 16 66 ou 61 97 55 74.

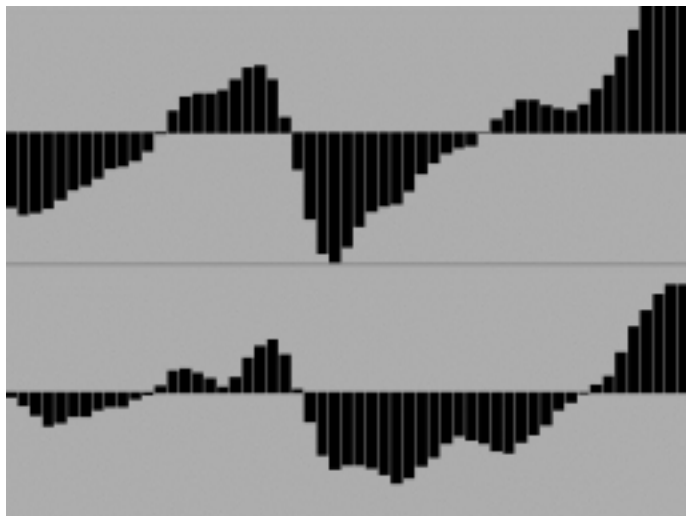




AMIGA ET SON NUMÉRIQUE POURQUOI LE NUMÉRIQUE ?

A des fins de qualité - outre le débat sur la finesse, la rondeur du son numérique, (vous le comprendrez rapidement, je suis pour le son numérisé et retravaillé en numérique !). La dynamique du signal numérique est de 96 décibels à comparer avec les 50 dB d'un disque vinyle...

- À des fins professionnelles ; Actuellement les supports sont : Le CD Audio, Le DAT (Digital Audio Tape ou cassette audio numérique). Si vous n'avez pas encore l'un d'eux dans votre laboratoire musical, vous pouvez combler ce retard sans trop d'investissement (le moindre lecteur de CDRom permet de lire les CD Audio à un prix concurrentiel ; actuellement un lecteur double vitesse se trouve aux environs de 500 FF dans les bonnes charcuteries... (préférez un lecteur à la norme SCSI plutôt qu'IDE si vous le pouvez, nous verrons pourquoi par la suite). Il existe également les formats Mini Disc de Sony (74 minutes) et DCC de Phillips, mais ils ont l'inconvénient de compresser le son. Vous pouvez également utiliser le format compressé (avec pertes) MPEG Audio qui est sur 14 Bits, ce sera le sujet d'un prochain article.



Comment ?

La suite logique d'une numérisation est un enregistrement analogique (que celui qui a accès à un micro numérique - cela existe - se taise : il l'a facile...) avec une conversion analogique digitale à ce niveau (les instruments sont encore pour la plupart analogiques, quelques synthétiseurs disposent de sorties numériques). Ensuite on effectue des traitements sur le signal ainsi introduit dans le milieu informatique (il n'y a pas que la techno qui est retravaillée sur ordinateur, regardez Pat Metheny (guitariste jazz rock pour ceux n'ont pas encore écouté ce chevelu...) Enfin le signal est reconverti en analogique en vue d'une écoute ou directement masterisé sur un CD Audio ou un DAT.

Les sources :

- Les sources analogiques :

De la cassette au disque vinyle en passant par les prises de son en direct avec un micro (on peut toujours chanter devant son amiga, mais pas sous la douche...)

- Les sources numériques :

Le CD Audio (attention aux Copyrights !), le DAT mais aussi votre Amiga avec ses milliers de modules disponibles sur Aminet (répertoire mods...) il existe d'autres sources moins courantes : platine CD Vidéo, Synthétiseur, micro numérique (à sortie numérique), générateur de signal... Vous pouvez aussi récupérer des échantillons venant du monde PCul ou Mac (formats WAVE, VOC, AU, AIFF...) à l'aide de convertisseurs du Domaine Publique (SoundMachine 1.5, AmiSOX...). Il existe même des DataTypes pour Multiview !



Les Entrées :

- pour faire entrer du son dans la machine il nous faut un digitaliseur. Les ancêtres : les digitaliseurs 8 Bits sur port parallèle PerfectSound, MegaloSound, TechnoSound Turbo II, DSS 3... Ils nous permettent d'agrémenter nos modules de quelques Rifs de guitare très personnels, ou de sampler avec une qualité raisonnable des bruitages afin de customiser notre workbench. Le bon à tout faire et de qualité est le lecteur de CDRom SCSI II (SCSI car contrairement à l'IDE, seule cette norme permet l'échantillonnage directement du CD (avec AsimCDFs), n'est-ce pas Jérôme :=(). Les digitaliseurs 16 Bits ne sont pas légion sur notre machine : carte ADC 16, Clarity16 et Toccata. Un plus pour la carte ADC 516 qui est numérique/analogique et fournie avec un logiciel permettant un montage audio parfait (multipiste, Direct To Disk bien géré) un must pour très cher (je ne connais pas le prix actuel de cette carte). J'omets volontairement les cartes 12 Bits (Aura, sur port PCMCIA...) car je n'en connais pas de correcte face au 16 Bits actuelles, en rapport qualité/prix. La meilleure qualité étant obtenue par une carte d'acquisition style MaestroPro liée à un



DAT ou un CD Audio à Entrées/Sorties numériques. Actuellement certains magasins de HIFI parisiens ont vendu des DAT de salon aux environs de 3500 FF...

Les traitements !

- On essaiera de les faire le mieux possible, car au niveau du son, tout s'entend (en opposition à l'image animée qui permet un léger flou - artistique -) La moindre disharmonie ou ronflement (pour ceux qui dorment déjà) peut être audible et tout de suite agaçant !

- Si l'on veut masteriser sur CD grand public, il faudra faire une balance et un mixage précis afin de réduire (un peu) la bande passante de votre morceau, de manière à la rendre écoutable sur un baladeur d'épaule... Le choix de certains groupes, notamment en techno est de ne pas filtrer mais "réduire" leur signal car beaucoup d'informations sont contenues dans les extrêmes graves ou aiguës.

- Les logiciels de traitement numériques ne sont pas encore évolués : certains travaillent en temporel et vous permettront de mixer vos signaux ; d'autres en fréquentiel (via une FFT - transformée de Fourier rapide -) et la vous pourrez filtrer, éliminer des fréquences indésirables. Les Samplers 8 Bits cités ci-dessus sont accompagnés de logiciels permettant un traitement de base. Les répertoires "mus/edit", "mus/misc" et "mus/play" d'Aminet ou de notre Local regorgent d'utilitaires de conversion et de traitement.

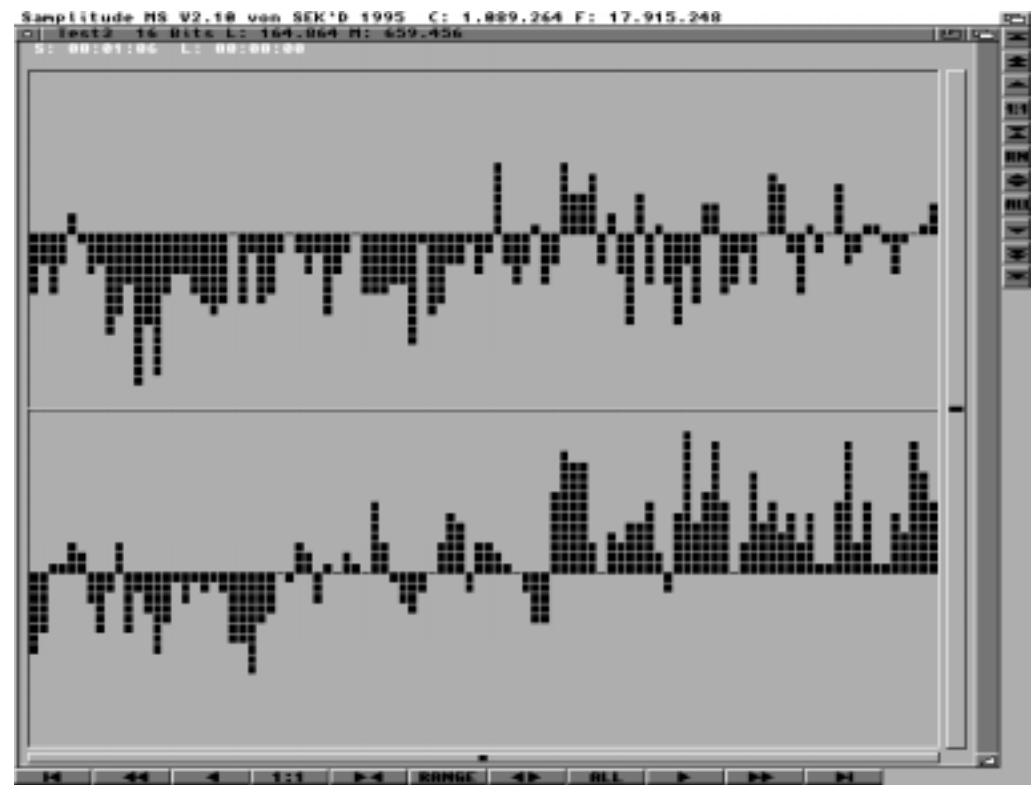


Le mixage numérique:

- La seule solution professionnelle que j'ai vue est le logiciel de la carte AD 516, une merveille en la matière (vraiment).

Les compressions:

- Le son est une donnée difficilement compressible que seuls des compresseurs fractals ou le module SQSH de la Librairie XPK dédié aux échantillons (ou Modules) permettent d'obtenir des résultats approchant les 40 % sans pertes (toujours disponibles sur aminet). A des fins de téléphonie on peu utiliser de la compression avec pertes style G721 permettant des



compression allant jusqu'à 95 %. Mais en sortie la bande passante est de 300 Hz - 3 kHz ! La qualité sera minimale, mais sachez que même s'il y a perte en fin de chaîne, il est nécessaire de partir d'un signal le plus dynamique possible.

L'enregistrement :

- Joué par l'amiga en 14 Bits linéaire (merci Paula et Play16 d'Aminet) ou renvoyé en numérique via une carte vers un DAT ou même encore directement gravé sur un CDDA par l'amiga (demander à la rédaction d'Amiga News pour un gravage sur CD). Vos oeuvres peuvent être extraites de la machine afin d'être envoyées chez SONY Music pour un petit essai...

Que les IntroMakers ne me lapident pas tout de suite : je n'ai pas parlé de synthétiseurs ou de MIDI car ce n'est pas mon domaine et même si MI&!%# de MEO!' a racheté Bars & Pipes cela ne nous empêche pas de l'utiliser de manière très efficace.

Bon Samples.

Pascal Rielland - mohic@club-internet.fr

(N'hésitez pas à nous faire passer vos créations !)

Abonnement avec Disquette uniquement

- > **2 Mois** : 4 Numéros et 4 D7 = 80 FF Port Compris
- > **6 Mois** : 12 Numéros et 12 D7 = 228 FF **(-5 % !)**
- > **1 An** : 24 Numéros et 24 D7 = 432 FF **(-10 % !)**

Paiement par Chèque à :
Les Éditions La Chaise
Place de la Mairie
31 160 ARBAS - FRANCE
(+33) 61 90 16 66 / 61 97 55 74
E-Mail : jchesnot@pratique.fr

