

# AMSTRAD

**COURRIER**

Numéro 809  
Decembre 1998

LIVE

**ACTUS :  
C'est Noël !**

01100010  
00111000  
01010111  
00010101

Ecoute, Madram, t'es  
gentil comme garçon,  
mais je comprends rien  
à ce que tu me dis...

**INITIATION :  
Les nombres  
signés**

**TRUCS &  
ASTUCES**



**INEDIT :  
Faites de la 3D !**

**PREVIEW :  
Claudia BMP  
Converter**

**INTERVIEW EXCLUSIVE CE SOIR :  
CJC from CCC**

Bulletin publié par l'AFC - Efigna Afagnagna un fougnon

## EDITO

Une bonne année...

Vous allez dire, c'est pas hyper original, comme phrase pour commencer un édito du dernier numéro... de l'année. Ouais, bon... Ben on fera mieux dans un an... Car on espère vraiment être encore là dans 365 petits jours, ou bien dans 8760 petites heures, 525600 minuscules minutes, 31536000 ridicules secondes ou bien encore 3153600000 misérables centièmes de secondes (une paille !).

C'est vrai qu'on vous avait promis 11 numéros en un an. On en a fait 9, c'est pas si mal. Et puis bon, l'essentiel, c'est que cette année ait été bénéfique au monde du CPC, et en me retournant (ben oui, ça m'arrive !), que vois-je... Plein de meetings, de nouvelles démos, et même des jeux. Des nouveaux sur la scène, des anciens qui reviennent et pleins de projets qui avancent... ben... plus ou moins vite.

Et nous.

Nous sommes là, bien à notre poste (à propos, le premier qui me reparle de cette histoire de surtaxe de la Poste pour le numéro 7 se prend un shoot dans la tronche !). Permettez-moi donc de vous souhaiter un joyeux Noël et une excellente année. Qu'elle vous soit profitable, que vous ayez plein de petits CPC, plein de petites démos... Plein de bonnes choses sur notre machine préférée :

# LE CPC

(Qui a dit "Le Commodore 64 ?")  
La Rédac'

←

**LE N°10 PARAITRA FIN  
JANVIER / DEBUT FEVRIER...  
ET BONNE ANNEE  
DERECHEF !**

Edito	02
3D	03
Lectorat, on t'aime !	06
Trucs & Astuces	09
Fanzines	0B
Actus	0C
Royaume-Uni	0E
Multiplication	10
Lecteur B Deux	12
Claudia BMP Conv'	14
Interview	15

→

Amstrad Live - N°9 -  
Rédac'chef : Yves GEREY -  
Rédaction : Thomas  
BARDENAT, Yves GEREY -  
Ont participé à ce numéro :  
Roy EVERETT, Jacques DE  
LAMAR, Olivier FLOQUET -  
Mickeytiste : Thomas  
BARDENAT - Ecrans : CPE,  
Arnold, MTM - Imprimerie :  
Espace Repro, 87 route de  
Narbonne, Toulouse. -  
Amstrad Live est publié par  
l'AFC (association loi 1901) -  
Président : Florian  
BRICOGNE - Trésorier :  
Emmanuel ROUSSIN -  
Contact AFC /  
Abonnements / Articles :  
Yves GEREY, Les Pataudes,  
87220 BOISSEUIL -  
e-mail Amslive :  
[amslive@mail.dotcom.fr](mailto:amslive@mail.dotcom.fr) -  
Site Web : [http://www.  
multimania.com/amslive](http://www.multimania.com/amslive) -  
Illustrations et Couverture :  
Randy Glasbergen, publiés  
avec autorisation spéciale.  
[www.glasbergen.com](http://www.glasbergen.com) -

## 3D

Holà, on va croire que nous copions Quasar. Nenni, mes braves, nenni. Mais il est toujours bon d'avoir plusieurs points de vue. Si vous connaissez la caractéristique de la vision en relief (sinon, lire l'article !), vous goûterez toute la cocasserie de cette remarque.

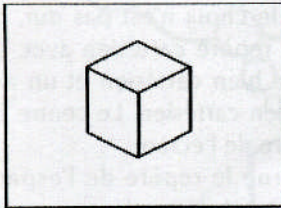
Notre objectif (photographique ! Ouarrfff ! Bon, ok, j'arrête) sera d'afficher des scènes 3D en tenant compte des effets de lumière. Tout doux ! On va commencer par des objets simples en "fil de fer". Les faces cachées, le mapping, etc, ça viendra au fur et à mesure.

### RELIEF OU PERSPECTIVE ?

Ce n'est pas la même chose. La vision en relief est due au décalage entre nos deux yeux. L'un ne voit pas du même point de vue que l'autre. Fermez un oeil et visez un objet avec un doigt, puis changez d'oeil : le doigt n'est plus "en face" de l'objet.

Le cerveau recoupe les informations pour donner l'image en relief ; ce n'est plus une question d'optique. (NDSNN : Donc vous n'avez plus besoin d'Eliot, je suppose. Je peux vous l'emprunter ?)

La perspective est l'art de représenter les objets en 3 dimensions sur un support 2D, tels qu'on les verrait en réalité.

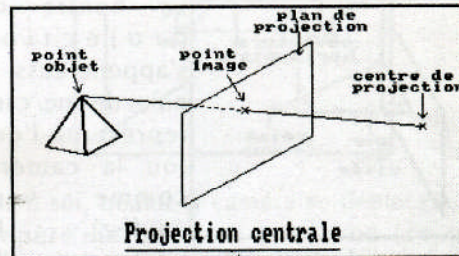


Dans cette figure, vous êtes plus tentés de voir un cube que 3 parallélogrammes côte à côte.

### 3D A 2D

Pour passer de l'espace 3D (appelé

espace objet) à l'espace 2D (espace image), on va utiliser la méthode de la projection centrale.



Un point objet émet des rayons lumineux dans toutes les directions. Seul celui qui passe par le centre de projection nous intéresse. Dans la vie réelle, une telle projection, idéale, est irréalisable (peut-être est-elle irréalisable parce qu'idéale ? Je vous laisse méditer sur cette question philosophique).

Mais le but du cristallin (entre autres) de l'oeil ou de la lentille d'un objectif photographique est le même : qu'à un point objet corresponde un seul point image. Quand ce n'est pas le cas, l'image est floue !

### TOUT UN CINEMA

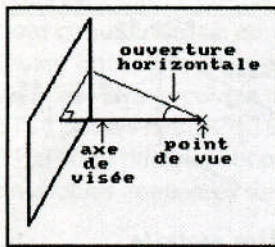
Un plan mathématique est "infini". Notre écran de projection (qui est reporté sur l'écran du CPC), lui, est une surface finie. Un rectangle, mettons. La droite qui joint le milieu du rectangle au centre de projection (l'axe de visée) doit être perpendiculaire au plan contenant le rectangle.

Sinon, ça reviendrait un peu à incliner un écran de cinéma (hello Nicky ! Si tu veux prendre la relève pour cette série d'articles...) : l'image serait déformée.

Pour ceux qui veulent tout savoir, décentrer l'écran de projection (dans le cas de la 3D) revient en fait à prendre un écran plus grand et n'en afficher qu'une partie. La

déformation ressentie provient du fait que l'axe de visée ne passe pas par le milieu de l'écran.

Passons.

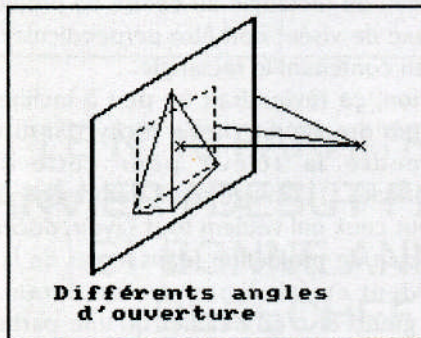


Le centre de projection s'appelle aussi le point de vue, car il représente l'oeil (ou la caméra, comme vous voulez). La

direction du "regard" est déterminée, elle, par l'axe susdit. Il faudra définir un autre paramètre (l'angle de DEVERS) pour faire tourner la caméra autour de son axe de visée, autrement dit pour la pencher, comme dans un simulateur de vol.

La dernière chose qui compte est l'angle qui va délimiter le champ de vision. On choisit, arbitrairement, celui entre l'axe de visée et la droite joignant le centre de projection au milieu d'un côté latéral de l'écran. C'est l'angle d'ouverture "horizontale". Les autres angles dépendent de cette valeur. Par exemple, si l'écran est deux fois moins haut que large, l'ouverture "verticale" est 2 fois moindre que celle horizontale.

En modifiant cette valeur, on effectue un zoom optique. La partie délimitée en pointillés sera affichée sur tout l'écran (normal, puisque c'est la représentation de l'écran !!). Elle paraîtra donc plus grande.



Différents angles d'ouverture

Mais ce n'est pas comme si on

s'approchait (ou s'éloignait), même si c'est l'impression que ça donne ! Non, c'est plutôt comme si la scène grossissait (ou rapetissait, respectivement).

### MON OEIL

Pour information, l'angle de vue de l'oeil varie, par rapport à l'axe, de 60 degrés à plus de 100 du côté temporal (oui oui, un peu "derrière" l'oeil). Mais attention, cette vision périphérique (à partir de 20 degrés) est peu performante, elle repère surtout les mouvements. Essayez un peu de lire la colonne suivante en fixant celle-ci ! Pourtant, vous la voyez. Autre expérience : placez votre main à 45 degrés par rapport à votre regard. Vous ne pouvez pas décompter le nombre de doigts, mais vous les voyez bouger.

En infographie, les valeurs d'angle les plus utilisées sont :

15 : téléobjectif

30 : objectif normal

60 : objectif grand angle

Bof, de toutes façons, ça pourra toujours se régler de visu, en sachant que plus le champ est petit, moins il y a d'aberrations.

### REPERE

Le point (3 ; 10 ; 0), ça vous dit quelque chose ? Non ? Normal ! Avant tout, il faut choisir un repère dans l'espace 3D, et un repère dans l'espace 2D.

Pour ce dernier, le choix n'est pas dur, on travaille dans un repère cartésien avec un axe des abscisses bien cartésien et un axe des ordonnées bien cartésien. Le centre du repère est le centre de l'écran.

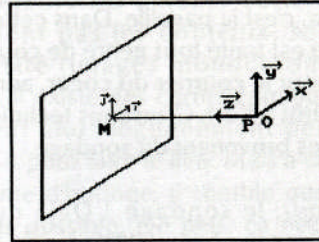
En ce qui concerne le repère de l'espace 3D, il est tout naturel de garder un repère cartésien en introduisant une nouvelle coordonnée : la profondeur. Dans la plupart des cas, construire des objets n'est alors pas très dur, on peut les découper en plans

et travailler en 2D sur chacun des plans. Mais il faut savoir qu'il existe d'autres types de repère, comme le repère sphérique, dans lequel la position d'un point est déterminée par sa distance par rapport à l'origine, et deux angles (AZIMUT et SITE).

A propos d'origine, où placer la nôtre ? Ça pourrait être un des points d'un objet. On peut choisir n'importe quoi ! D'ailleurs, soit dit en passant, en vous choisissant comme origine d'un repère, vous pouvez tout à fait affirmer que :

- Le soleil tourne autour de vous.
  - La terre ne tourne pas.
  - Quand vous marchez, ce n'est pas vous qui avancez, mais le monde qui recule.
- Fin de la parenthèse. Bon, on va fixer le repère de façon à simplifier nos calculs. Le point de vue sera origine, et les axes x et y seront orientés de façons à être parallèles (on parle de vecteurs colinéaires) à ceux de l'écran.

ils ont comme coordonnées (0 ; 0 ; 0) et (0 ; 0 ; p).



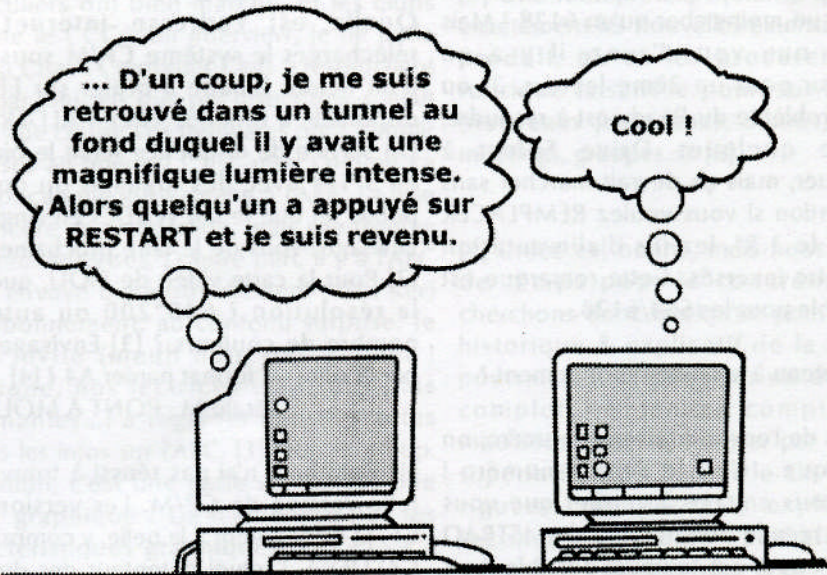
Bien sûr, quand la caméra se déplacera, le repère ne bougera pas avec (ce qui obligerait à recalculer les coordonnées de tous les objets) ! Mais du coup, P ne sera plus confondu avec l'origine.

**CONCLUSION**

Voilà, beaucoup de théorie, mais dès la prochaine fois, un petit programme BASIC, et qui sait, son équivalent en assembleur ou en PASCAL.

Madram

Le point P est le point de vue, et M est le centre de l'écran. Dans cette simplification,



## LECTORAT, ON T'AIME !

Fouchtra, c'est la pagaille. Dans cette rubrique est traité tout genre de courrier (heu... pour le courrier du coeur, adressez-vous plutôt à Ker). Questions techniques ou pas, idées provenant du sondage.

Tiens, oui, le sondage ! Déjà quelques chiffres sont tombés : 100% de nos lectrices sont des femmes. 63% des lecteurs ont voyagé dernièrement. 1% ne regarde que les images.

Allons-y pour les réponses, surtout que les deux premières questions m'ont été posées à plusieurs reprises.

Peut-on brancher un 3.5" sur un 464 ?

Pas directement ! Il manque au 464 toute l'électronique de gestion de lecteurs de disquettes (FDC, ...) et la partie logicielle pour exploiter ces lecteurs : le DOS. Il faut donc de toutes façons récupérer un DDI-1, qui regroupe tout ça avec un 3" et son alim. C'est assez rare, et c'est pas dit que vous en trouverez un moins cher qu'un 6128 ! Mais une fois que vous l'avez, il y a un connecteur pour un 2ème lecteur, 3" ou 3.5". Le problème du Ready est à résoudre, peut-être quelques Drive Select à déconnecter, mais ça devrait marcher sans mal. Attention si vous voulez REMPLACER le 3" par le 3.5", les fils d'alimentation doivent être inversés. Cette remarque est aussi valable pour les 664/6128.

Est-on prévenu à la fin de l'abonnement ?

Oui ! Lors de l'envoi du dernier numéro, on prévient que... c'est le dernier numéro ! Mais je vous engage à vérifier que vous avez bien reçu le bon nombre d'AMSTRAD LIVE, une erreur est toujours possible. Lors d'une participation, le numéro concerné

est offert : l'abonnement est repoussé d'autant.

Qu'est-ce que le CRTC ?

"GASTON" via CNX

Bonne question ! Le CRTC (Cathode Ray Tube Controler, Contrôleur du tube (à rayon) cathodique) est le composant qui s'occupe du "format" de l'écran (hauteur, largeur, fréquence de rafraîchissement...). AMSTRAD a employé plusieurs clones du MOTOROLA d'origine. En utilisation normale, où la plupart des paramètres sont fixés une fois pour toute au RESET, il n'y a pas de problème. Mais les différences interviennent quand sa programmation est plus poussée. Dans les démos par exemple, les paramètres sont changés constamment pour simuler la gestion de plusieurs écrans indépendants. C'est pourquoi certains programmes ne fonctionnent pas sur tous les CPCs.

Quelle est l'adresse internet pour télécharger le système CP/M sous forme d'un fichier binaire à brûler sur EPROM, disponible à l'époque chez CALDERA ? [1] Un service de disquettes serait le bienvenu en 3"1/2 avec des logiciels du domaine public tel que le fait WACCI en Angleterre. Envisagez-vous de le faire prochainement ? [2] Pour la carte vidéo de SIOU, quelle est la résolution ? 640\*200 ou autres, le nombre de couleurs ? [3] Envisagez-vous par la suite un format papier A4 ? [4]

Gérald M., PONT A MOUSSON

[1] Rahhh, je n'ai pas réussi à trouver une telle version de CP/M. Les versions Z80 CP/M se dégotent à la pelle, y compris chez CALDERA, l'actuel détenteur des droits du CP/M ([www.caldera.com](http://www.caldera.com)), mais ça ne

veut pas dire qu'elles marcheront sur CPC, et encore moins en ROM. Mais Emmanuel Roussin est sur le coup pour dénicher ça. Un petit mot sur le CP/M, c'est un système d'exploitation très intéressant. Cependant, il est assez peu utilisé par les CPCistes. Pourquoi ? Peut-être parce que les applications y sont souvent austères (mode texte) : c'est plus un DOS qu'un OS générique. Mais surtout parce qu'il était en partie sur disc : sans disc dur, on doit jongler entre les discs de travail et le disc CP/M pour les commandes non-résidentes. Les commandes résidentes sont autant de RAM non disponible. La version ROM résoudre ces problèmes et ouvre les portes vers un monde nouveau, aux applications puissantes. Des tas de logiciels nous attendent, y compris certains programmés sur d'autres ordinateurs que le CPC (à base de Z80A ou 8080A). [2] En Angleterre, il y a toujours eu des logithèques de ce type. Une sélection de discs, le plus souvent remplis par thèmes, qu'on obtient moyennant finances. En France, les échanges (swapping) entre particuliers ont bien marché, et les clubs comme le CCC (voir interview, je ne parle pas du Chaos Computer Club !) résonnaient plus par logiciels que par disquettes. C'était à vous de choisir vos freewares pour remplir les discs au mieux ! C'est aussi comme ça que fonctionne le swapping à l'AFC. La liste est encore en élaboration, mais elle réserve quelques surprises. D'autre part, il y a l'AFC Disc, envoyé bimensuellement (dixit Ker) par abonnement, au contenu surprise. Je vous invite (meuh non, pas à dîner ! Quoique, nos lectrices étant des plus charmantes...) à regarder dans les actus toutes les infos sur l'AFC. [3] Hop hop hop. Attention, c'est une carte vidéo, pas une carte graphique ! Ça n'améliore pas les caractéristiques graphiques du CPC. Ça acquiert des images provenant d'une

source vidéo. Ce n'est pas parce que vous digitalisez la télé que vous aurez une infinité de couleurs ! D'ailleurs cette carte ne décode pas les couleurs, seulement l'intensité (images monochromes). Par contre, il existe des cartes graphiques ISA ! On peut alors légitimement penser à la CPC-ISA pour faire le lien. Mais à cause d'un problème d'horloge, il semble que cela ne soit pas possible. De plus, ça nécessiterait un nouveau moniteur, VGA ou SVGA, tout en gardant l'ancien pour tous les logiciels non dédiés. Mais après tout, ça serait assez classe, 2 moniteurs, un de travail et l'autre de visualisation. La station de travail CPCienne ! [4] Non, ça compliquerait la maquette. Et puis, c'est pratique, un format A5, non ?

#### LA BOITE A IDEES

Faites une rubrique sur les principaux effets de démo, ceux qui ont marqué le plus le CPC, les plus impressionnants. [1] Une rubrique donnant des conseils pour faire de bons graphismes pour les pas doués comme moi ! [2] Les dessins sont trop gros. [3] Une rubrique expliquant à quoi servent exactement les nouvelles extensions, qui les produit, où se les procurer. [4] Une rubrique faisant le point sur l'année 98 (nouveaux jeux, fanzs, démos, utilitaires, meetings, groupes...). [5]

"TOM'S"

[1] L'idée est bonne, mais nous manquons de temps pour la concrétiser. Nous cherchons donc quelqu'un pour rédiger un historique & explicatif de la démo. On pourrait même imaginer un dossier plus complet en tenant compte d'autres machines, pour démontrer par exemple la supériorité du CPC sur le C64 ! [2] A la rigueur, on pourrait expliquer des techniques comme l'anti-aliasing, ou quelques astuces pour OCP (bien que la

plupart des graphistes n'utilisent que la loupe...). Quant au talent, rien ne vaut l'entraînement pour l'acquérir. [3] Il n'est pas évident de remplir pile-poil une page, surtout quand l'article est rédigé sur CPC avant d'être maqueté sur PC. Et puis d'abord, je ne suis pas d'accord ; sur les derniers numéros, les dessins de RG n'occupent pas un grand pourcentage global. Si tu veux parler des schémas, bizarrement, malgré la différence de résolution entre une page de travail sur CPC et une page d'AMSTRAD LIVE, il ne faut pas trop les réduire faute de les défigurer. [4] Voeu exaucé, puisqu'il y a un tel article dans ce numéro (ou dans le prochain, allez savoir !). [5] Il suffit de regarder les actus de votre collection d'AMSLIVE, non ? Peut-être y'aura-t'il une rubrique de ce genre dans DRACULA FANZ 6, tout comme il y en avait dans le numéro 5.

**Bis repetita : Si quelqu'un voulait bien dessiner... [1] Elle est où la rubrique sur les pseudos, bordel ! [2] Trop d'humour ! Nous ne sommes pas à Fluide Glacial ! En plus, je déteste l'humour ! [3] Un concours pour gagner une nuit de folie avec Eliot qui a un corps dégageant une sensualité torride !!! [4] Je "regrette le plus dans AMSLIVE" le manque de rubrique "X". [5]**

**"KER"**

[1] Ben, on attend toujours. [2] Elle arrive. Dès qu'on a assez de pseudos, on publie. [3] Ou ça de l'humour ? Ca devait être involontaire, on n'est pas ici pour plaisanter. [4] Tiens oui, non seulement vous pouvez participer aux concours, mais vous pouvez aussi proposer des lots. Reste à savoir si l'intéressé est... intéressé. (NDSNN : Mais que ne ferait-il pas pour un abat-jour ?) [5] Ah, pour ça, il faut se tourner vers Quasar.

Une autre question nous a été posée par

Ker, le nouveau président de l'AFC :

**Comptez-vous continuer à être mensuel ou bien passer à un autre rythme... moins soutenu ?**

La réponse du SNN de service : "En fait, tout l'intérêt d'Amstrad Live est d'être mensuel. Si nous devons paraître tous les 2 ou 3 mois, nous ferions aussi bien de mettre la clé sous la porte : D'autres fanzines, tels Quasar pour ne citer que lui, font le même travail que nous, mais moins souvent. Paraître tous les mois, malgré les problèmes que cela nous pose, c'est coller plus à l'actualité, c'est stimuler régulièrement la scène - tel un pace-maker - en montrant que le voisin fait quelque chose, c'est aussi rapprocher les derniers CPCistes isolés qui voient malheureusement leur BAL se remplir plus de relevés de banque que de jolies enveloppes bedonnantes, entourées de scotch et dont le contenu enchanteur (une disquette !) ne manquera point de les éblouir, dès les premiers tours du moteur de leur lecteur de disquette. Mais sus à la poésie ! Pour répondre à notre bien-aimé "nouveau président" : OUI ! Nous continuons. Et en tant que mensuel de surcroît. Pour vous donner une idée de notre détermination, je dois partir pendant toutes les vacances de Noël (chez Mickey), donc je maquette ce numéro de Décembre à toute blinde pour qu'il paraisse à l'heure. J'ai fait bosser Madram comme un malade, aussi. Il est en dépression actuellement. Et si vous trouvez que la qualité de ce numéro n'est pas celle des précédents exemplaires, dites-vous qu'on a fait tout notre possible pour paraître en Décembre... Pas en Février. Allez, on attend aussi vos suggestions. Et désolés d'avoir pris 3 pages pour cette rubrique.

La Rédac'



## TRUCS & ASTUCES

Vous retrouverez cette rubrique de temps en temps, en fait quand on aura assez de trucs pour de nouveau remplir une page ! A vos enveloppes...

### DEMONIAQUE

L'intro de DEMONIAK 6 sous un autre angle ? Pour mieux comprendre comment elle marche, tapez avant de la lancer :  
OUT &BC00,0:OUT &BD00,666/10.4

### ENCORE DES OUTS

Pour ne plus rien afficher (en fait pour afficher du border sur tout l'écran), utilisez :  
OUT &BC00,6:OUT &BD00,0  
N'utilisez surtout ni le registre 1 (OUT &BC00,1), ni le registre 8, car ça ne passe pas sur tous les CRTCs.

### JOY sans STICK

Peut-être saviez-vous que le clavier est une matrice d'interrupteurs. Peut-être saviez-vous que par conséquent, des interférences peuvent se produire. Peut-être saviez-vous que le 2ème joystick réutilise des touches du clavier (G, R, T, 5 & 6). Mais ce que vous ne saviez sans doute pas, c'est qu'en appuyant simultanément sur DEL, V et une

des touches sus-citées, vous obtenez la manoeuvre du joystick 1 correspondante. Pratique pour tester un jeu qui ne réagit qu'au joystick alors qu'il n'y en a pas de branché. DEL, V, G, et hop, ça fait FEU. Ce truc a été fourni par RAM7. Merci !

### ENVELOPPES HARD SOUS BASIC

La commande ENV du BASIC permet de moduler le volume des sons. C'est fait par le système. Mais le PSG peut faire ça matériellement. Pour programmer ces enveloppes hard, le manuel de l'utilisateur indique qu'il faut mettre 2 paramètres, en plus du numéro de l'enveloppe, au lieu de n \* 3. Mais ça marche pôôôô.

La syntaxe correcte est :

ENV <numéro d'enveloppe > , = < type d'enveloppe > , <période>

Le numéro d'enveloppe varie de 1 à 15. Le type d'enveloppe, lui, va de 0 à 15 (détails dans QUASAR 10). La période est codée sur 16 bits, de 0 à 65535 donc. Amusons nous :

ENV 1,=14,3000:SOUND 1,464,2000,,1  
(y'a bien 2 virgules à la suite, ça veut dire qu'on n'entre pas le volume car de

toutes façons les env hard modulent de 0 à 15). Si la

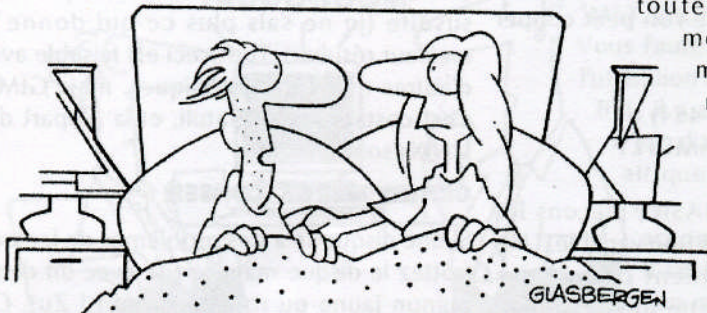
modulation est assez rapide, elle produit un son à elle toute seule :

ENV 1,=14,30:SOUND 1,0,2000,,1

Pour obtenir les fameux sons hard, on "mixe" deux fréquences légèrement différentes :

ENV 1,=14,30:SOUND 1,479,2000,,1

Wahoo, le BASIC plus



**Essayons de nous lever toutes les nuits à 2 heures pour nourrir le chat. Si c'est agréable, nous envisagerons d'avoir un enfant.**

puissant que le SOUNDTRACKER ! Par contre, on ne peut pas utiliser 2 enveloppes hard différentes en même temps (restriction du PSG).

Ce truc a été déposé sur le newsgroup COMP.SYS.AMSTRAD.8BIT par Antoine Pitrou.

### **C'EST SAM, OUVRES-MOI !**

Que vous ouvriez un fichier "ASCII" avec RUN ou LOAD, ou un autre type de fichier avec OPENIN, même sentence : File type error. Pourtant, dans les deux cas, le fichier est bien ouvert ! Vous pouvez le lire avec LINE INPUT #9.

### **COMPLETEMENT PLEIN**

La manière la plus rapide de dessiner un rectangle plein en BASIC est d'ouvrir une fenêtre : WINDOW #1,2,10,3,13:PAPER #1,3:CLS #1

va remplir un rectangle de la colonne 2 à la colonne 10, de la ligne 3 à la ligne 13, avec l'encre 3. Ca peut aussi servir pour effacer une zone pour une animation.

### **PRENEZ DES COULEURS**

Le système du CPC est bien foutu. Le rafraîchissement des encres se fait par une interruption logicielle, que l'on peut couper par un petit :

```
LD HL,#B7F9 ;(B1FE sur 464)
JP #BCDD ;KL DEL FRAME FLY
```

Pour envoyer ça sous BASIC, plaçons les codes hexa en ASCII dans une variable. Une deuxième variable contient ces mêmes codes octet par octet cette fois. B\$ aurait pu être directement défini, mais on aurait eu du mal à imprimer les caractères graphiques ésotériques du CPC.

Puis utilisons le pointeur de variable (@ ou à sur AZERTY) pour savoir où est stockée la chaîne, c'est à dire notre code exécutable !

```
10 A$="21F9B7C3DDBC":FOR N=0 TO
5:B$=B$+CHR$(VAL("&"MID$(A$,N*2+1,
2))):NEXT:adr=PEEK(@B$+1)+PEEK(@B$+2)*
256:CALL adr
```

Ce truc a été testé sur 6128, mais il est dédié au PLUS pour profiter pleinement des couleurs ASIC sans avoir à les installer sous interruption. Attention cependant, une commande MODE remplacera les couleurs "système". Vous n'avez qu'à patcher le vecteur #BC0E !!

### **MADRAM PREND... NON ! PERD DES COULEURS**

Pour les transferts d'images vers CPC normal, voici une méthode pour le logiciel GIMP, sous UNIX : créez une palette dont les composantes RVB sont à 0, 128 ou 255. Ca vous fait 27 cas possibles (tiens, tiens, comme c'est étrange). Puis convertissez l'image d'après cette palette. Ca vous donnera rapidement un aperçu du résultat sur CPC.

Si jamais il reste plus de 16 couleurs utilisées, il faut convertir en image 16 couleurs, avant ou après la manipulation susdite (je ne sais plus ce qui donne le meilleur résultat). Tout ceci est faisable avec d'autres utilitaires graphiques, mais GIMP, c'est costaud, c'est gratuit, et la plupart des UNIXs sont gratuits.

### **GRAND-MERE'S CONSEIL**

Si une disquette a des problèmes de lecture, frottez le disque magnétique avec un demi-oignon jaune ou rouge. Ah non ! Zut. Ca, c'est le truc pour dérouiller un sécateur.

Madram

# FANZINES

Non, ça arrive qu'on ait pas assez de place pour parler de tout ce qu'on voudrait... Alors aujourd'hui, dans la joie, on parle de Demoniak 6. Na !

## DEMONIAK 6, ...6, ...6

Deux ans après le numéro 5, retour fanzinal de l'équipe française ARKOS. Pour la peine, 2 disc bourrés de textes en anglais.

C'est vraiment un bel effort digne de l'esprit européen et même mondial qui devrait animer chacun de nos coeurs. Mais là où je ne suis plus d'accord, c'est qu'il n'y a pas les versions françaises !!! Ca n'aurait pas demandé beaucoup aux rédacteurs de mettre les "versions originales". Pourquoi négliger tous ceux qui ne parlent pas la langue de Churchill, et compliquer les initiations avec un anglais approximatif ? Passons.

Le fanzine est dit "disc-mag", c'est à dire avec une interface unique, et non pas avec

une présentation différente à chaque rubrique comme dans les anciens numéros ou dans BOXON. Cette interface est d'ailleurs assez rudimentaire. Pas d'attributs de texte (double hauteur, caractères gras...)

à part le soulignement, pas de graphisme incrusté. Elle est par ailleurs mal centrée (vous saurez pourquoi en lisant le fanz), et comme on est en plein écran, 2 colonnes de textes sont

bouffées ! Mais le point fort de Demoniak, c'est les textes. 42 articles ! Beaucoup d'initiations, plus ou moins poussées pour contenter tout le monde, mais aussi des interviews très intéressantes, des textes plus généraux (les fameux coups de gueule d'Arkos, comme un commentaire à la polémique Antitec/Roy Everett), des charts, la liste des instructions Z80 avec leurs durées CPC (dommage qu'elles soient un peu erronées)...

Allez, je ne résiste pas au plaisir de vous énumérer mes rubriques préférées : Le test de Turbo Assembleur, les comptes-rendus de meetings (y'en a 4), les interview (idem), "Telestarisation", "MSX, le cousin oublié ?".

Vous l'aurez compris, si au niveau de l'utilisation ce ne vaut pas Bad Mag ou BTL, il y a vraiment beaucoup à lire. C'est d'ailleurs dommage qu'il n'y ait que 4 musiques, très bonnes au demeurant, pour accompagner cette lecture.

Il fallait bien que je termine par un mauvais point, on ne cultive assez jamais la modestie des autres !



**A défaut de faire aller mon assembleur plus vite, j'ai mis des sons qui donnent l'impression qu'il compile hyper vite !**

Madram

## LES ACTUS

Encore "seulement" 2 pages d'actus ce mois ci, mais vous avez vu comme elle sont serrées ? Et il faut dire que peu de temps s'est écoulé depuis le dernier numéro.

Thomas m'a annoncé que c'était bientôt Noël. Tiens ! Oui ! La période des cadeaux, du chocalot, de la hausse du taux de suicide. Alors, quand vous croisez une personne qui a du vague à l'âme, pensez qu'un sourire ne coûte rien. Si c'est un SDF que vous rencontrez, un geste simple peut apaiser ses souffrances. Achevez-le. Rien ne vaut la satisfaction d'avoir accompli une bonne action.

### **KANEDA QU'UN**

Boulette (de feu ?) : ce n'est pas Kaneda Kun, le "dormeur" de chez DBT, qui a fondé un groupe de jeu de rôle, mais Kaneda, l'ex dormeur de chez Mortel. D'ailleurs, il n'est plus que tout seul et recherche d'autres joueurs de rôle sur CPC. Le fanz est tout de même maintenu.

LECOUVEZ Arnaud  
28 rue Anne Godeau  
51000 CHALONS EN CHAMPAGNE

### **SIOU**

Il a réaménagé son site. La partie CPC n'a pas été réactualisée, mais, mais, il y a maintenant le schéma de sa carte vidéo, et diverses docs (Soundblaster, ...) pour ceux qui envisagent de développer avec la CPC-ISA. Et si vous voulez partir en expédition en Himalayah avec SIOU, il y a tout les détails. Ses différentes cartes sont en attente pour cause de problèmes techniques. A propos, si quelqu'un a de la doc sur les lecteurs de CD-ROMs...

### **CNX**

Il m'énerve ce serveur, mais il m'énerve !! Toutes les nuits, il part se coucher, sans préavis de déconnexion. Vaut mieux pas

taper ses messages trop tard...

### **ANNONCE**

Le métalleux IRON recherche une multiface II,

Amaury Durand  
20 r de la 59e division anglaise  
14220 THURY HARCOURT

### **AFC**

Du changement dans le secrétariat de l'AFC. Nicolas étant en fait légalement trop jeune pour assumer ce rôle, Jérôme Bleton, Philippe Dhaille et Nicolas Ader se sont proposés pour le remplacer.

Heu... pour l'instant, vous pouvez toujours contacter :

Florian Bricogne  
13 rue Georges Ohnet  
31200 TOULOUSE.

### **FANZINES**

Another World 2 est sorti. 8 pages cette fois. Au programme, des infos sur le (futur) jeu ALIENS 2, quelques NEWS, un sujet de débat (bonne idée !), des tests, un listing assembleur concernant les interruptions...

Pour commander AW, c'est 5 francs pour le numéro 1, 6 francs pour les autres (en timbres). Le port est inclus.

THOMASSETTE Franck et David  
26 rue des Maisonnettes  
54300 LUNEVILLE

Amstrad Survivor en est à son numéro 3.

Boxon 4 devrait paraître début 99, avec des textes en français ! (Merci Nicky !)

Chute de Roller : "Kiki" arrête ROLLER MAG. Peut-être finira-t-il le numéro 4 comme numéro d'adieu. La raison invoquée est la démotivation.

Le QUASAR nouveau est arrivé. Mais pas

dans ma boîte aux lettres ! Pas de détails pour cette fois. Mais qu'importe ! Comme d'habitude, vous pouvez le commander les yeux fermés (Timbres : 3\*3fr pour les photocopies, 6f70 pour le port) à :

RIMAURO Gilles et Philippe  
8, ch des Maillos  
09200 SAINT-GIRONS

#### **DOCS**

Tim Riemann (alias Octoate) scanne tout le manuel officiel "Amstrad Service Manual" afin de le mettre sur le net. Pour la petite histoire, toutes les pages sont compressées avec DJVU, une nouvelle méthode de chez AT&T, apparamment 10 fois meilleure que les GIFs et JPEGs. Comment ça, "ça n'a rien à voir avec le CPC" ? Ben si, tout ce qui concerne les données elles-mêmes concerne tous les ordinateurs.

#### **CP/M**

Emmanuel Roussin m'a envoyé 2 fichiers, de 16 kilos chacun curieusement (cf courrier des lecteurs). Bientôt dans AMSLIVE un article sur le sujet.

#### **WACCO**

La plupart des programmes disponibles chez WACCO (dont Protex) sous forme de fichiers image de ROMs pour émulateurs, sont maintenant gratuits, alors que ce n'est pas le cas pour les utilisateurs de vrais CPCs. D'après Brian Watson, cette différence s'explique par le fait que dans le premier cas, il n'y a pas de frais (pour la ROM elle-même, la doc et le port). Mais alors, pourquoi diable n'a-t-on pas le droit de brûler le dit fichier image dans une EPROM (ou le charger dans une RAMCARD) ? Le temps que j'enfile ma cagoule, et je repars enquêter.

#### **FILMEMACHER**

Stefan Stumpferrl, alias FutureOS, annonce son visualiseur/confectionneur de vidéo (sans interface) pour la fin 98. Contrairement à ce que ce filou avait laissé

entendre, il n'y a pas besoin de FUTURE OS pour la visualisation (bien que sous ce dernier, il y a quelques avantages comme des chargements plus rapides).

#### **OUTRE 2EME MANCHE**

Les anglais ne sont pas en reste côté périphériques. Ainsi se préparent des interfaces pour utiliser les lecteurs 3.5" en haute densité (1.44 Mo disponibles), et pour connecter un lecteur ZIP. Ca c'est cool ! Un lecteur ZIP est plus rapide que nécessaire pour un CPC. Les versions externes, bien qu'un peu plus chères, conviennent particulièrement au CPC. Les cartouches s'échangent facilement. Il faut juste faire attention à ce qu'elles ne claquent pas dans le lecteur !

#### **MIA**

Quasar CPC et l'AFC seront réunis autour d'un même stand. Mais SIOU ne pourra pas y faire ses essais on-line : une ligne téléphonique est facturée 700 fr !

#### **AFC DISK**

Le numéro 4 est sorti. Au menu : Stricker. Il n'y a que le premier level (c'est une version démo pour le magazine AMSTRAD ACTION). SMART+. Logiciel de dessin uniquement mais spécialement pour les plus. Overscan et palette de 4096 couleurs sont au programme. TUT's pyramid. Un SORCERY like, beaucoup moins bon cependant. Battle sphere. Un p'tit jeu pour 2 joueurs. Très bonne présentation générale. OK. Vieille démo, mais relativement peu connue. Il faut attendre une éternité (vraiment !) pour voir le cyborg bouger (pas vraiment !). WIRE. Crée un objet de révolution d'après un "patron". L'intérêt est limité car on ne peut rien importer ni exporter, mais comme c'est du BASIC, on peut facilement voir comment ça marche. Pour recevoir l'AFC DISK (par abonnement), contactez l'AFC. (Simple !)

La Rédac'

## LE ROYAUME UNI : QUI EST QUI ET QUI FAIT QUOI ?

Nous avons demandé à Roy Everett, le prolifique éditeur de "AMSTRAD TECHNICAL MAGAZINE" de nous faire un petit topo sur la scène de l'United Kingdom.

### FANZS PAPIER

WACCI John Bowley, 97 Turrington, Bretton, Peterborough, PE3 9XT  
jebowler@wacci.demon.co.uk

8BIT Brian Watson, Harrowden, 39, High Street, Sutton-in-the-Isle, ELY, Cambridgeshire, CB6 2RA  
brian@spheroid.demon.co.uk

CPC USER Martyn Sherwood, 13 Rodney Close, Bilton, Rugby, CV22 7HJ

CPC SOUTHWEST Dave Stitson, 4 Connaught Avenue, Mutley, Plymouth, PL4 7BX

### FANZS DISC

EuroWACCI Philip DiRichleau, 32 Arboretum Avenue, Monks Road, Lincoln, LN2 5JE

ATM R.Everett, 2 Coldnailhurst Avenue, Braintree, Essex CM7 2SJ

OTTO Nichola Campbell, 24 Ballyinstragh Road, Killinchy, Newtownards, Co.Down, NI BT29 6RE

BTL Tea Cottage, Bottom Lane, Bisbrooke, Rutland, LE15 9EJ

### FANZINES

WACCI est mensuel, 8BIT est en à son dernier numéro (il sortira un jour ou l'autre car BEAUCOUP de personnes ont payé d'avance), CPC USER sort un mois sur deux (Martyn édite PD POWER pour Spectrum

alternativement), CPC SouthWest sort quand Dave

y pense (Je rigole !). Non, il a tout à faire pour réaliser un numéro. EuroWACCI était censé sortir chaque mois, mais des problèmes de santé ont changé cette politique. ATM devrait voir le jour tout les 6 mois. Nich dit qu'OTTO #6 est en préparation - je n'en sais pas plus pour l'instant. BTL #5 sera le dernier numéro - je n'ai pas la moindre idée sur sa date de sortie.

### CLUBS

Il y a trois groupes d'utilisateurs - WACCI, CPC SouthWest et United Amstrad User Group (CPC USER). Tout trois proposent leurs anciens numéros et tiennent une logithèque (PD library) et une bibliothèque. WACCI possède un peu de matériel et des périphériques que les membres peuvent louer. Tous tiennent une assistance téléphonique sur les logiciels, les roms, le hardware, etc., ainsi les membres ayant besoin d'aide peuvent contacter les membres offrant de régler leurs problèmes. Les magazines contiennent des pages lecteurs où vous pouvez poser vos questions et qui incluent les petites annonces d'utilisateurs et de revendeurs.

### QUI FAIT QUOI ?

Nous autres éditeurs sommes obligés d'en savoir beaucoup. En fait, la base d'utilisateurs est très bavarde, et les rumeurs se répandent comme des traînées de poudre. Donc, nous restons au courant pour que des événements comme l'affaire Dwerryhouse ne dégénèrent pas. Cette dispute a failli causer l'arrêt de WACCI.

Il y en a aussi qui, n'aimant pas quelque chose dans un mag, ne le disent pas à

TITRE TROP LONG  
DE MADRAM

l'éditeur de ce magazine mais à un autre éditeur, par téléphone ou courrier. Par moments, les gens lisent dans les articles seulement ce qu'ils veulent voir et de stupides et étranges disputes naissent. En vérifiant les commentaires nous espérons arrêter de tels incidents.

NDMadram : Suivait normalement une explication sur le cas Jonty Jones. Comme je n'ai pas trouvé le personnage très intéressant, cette mise au point sera faite dans ATM #4 (surtout que les anglais sont plus concernés par ce "douloureux" problème...). Roy m'a juste demandé de préciser que Jonty, suivant ses propres mots, a quitté la "scène" pour de bon, donc les CPCistes n'ont pas à s'embêter à le contacter. Passons à la suite, plus pratique. Vous connaissez COMSOFT à Glasgow si vous avez WACCI. (NDR : pour ce qui concerne COMSOFT donc PROTEXT, écrivez à Brian Watson).

Vous avez aussi :

O.J. Software, 273 Mossy Lea Road, Wrighton, Nr.Wigan, Lancs. WN6 9RN.  
*Software, hardware, périphériques. Catalogue disponible. Cartes de crédit acceptées.*

SD MICROSYSTEMS, PO Box 24, Attleborough, Norfolk NR17 1HL.  
*Software, périphériques. Catalogue disponible. Cartes de crédit acceptées.*

Alan Cresswell, 18 West Street, Geddington, Northants. N14 1BD.  
*Software. Catalogue disponible. (Outre-mer envoyez un IRC).*

Carpi Marketing, Capri House, 9 Dean Street, Marlow, Bucks. SL7 3AA.  
*Cheap software. Catalogue disponible. Cartes de crédit acceptées.*

Trading Post, Victoria Road, Shifnal, Salup. TF11 8AF.

*Software, hardware, périphériques. Catalogue disponible.*

*(Très utile pour des réparer des cartes mères CPC)*

Me

*Lecteurs 3.5" pour CPC et courroies pour lecteurs 3".*

A.Cook, Brympton Cottage, Brunswick Road, Worthing, West Sussex BN11 3NQ.

*PD library, software d'occasion, hardware, périphériques.*

Il devrait y avoir quelques autres magasins informatiques (il y en a un à Colchester que j'irai voir si je passe par là-bas) qui stockent des trucs pour CPC.

Les programmeurs sérieux qui continuent encore sont Richard Fairhurst (CRTC) et Simon Crump (FREQUENCY), bien que Simon écrive pour WACCI, ainsi que les Philip. Rob Scott (HANGMAN) and Paul Fairman (BARNEY RUBBLE) sont maintenant dans la fabrication et la vente de PC à Leatherhead, ayant quitté la scène. WILD THANG, Richard Wildey, a aussi laissé tombé puisqu'il programme maintenant des softs pour un banquier d'affaires. Kevin Thacker est aussi parti, je pense. Joe Moulding (PALM CODING) a arrêté, et pour Robin Tanner je n'en sais rien. Je pense que personne, à part Nicholas Campbell, travaille en Ireland. (Note : Je parle des programmeurs, pas des utilisateurs).

La base des utilisateurs est principalement d'âge mûr, il y a très peu de moins de 21 ans intéressés par le CPC, bien que ça change doucement.

Roy Everett

## MULTIPLICATION SIGNEE A MORT

Cet article n'est pas dédié à ma mère, parce que franchement, elle n'en a rien à faire, mais à ceux qui se demandent pourquoi  $0xFFFF$  donne -1 alors que  $0xFFFF = \text{HEX}\$ (65535)$ , à ceux qui cherchent la routine de multiplication la plus rapide jamais publiée et à ceux qui lisent AMSTRAD LIVE de fond en comble sans rien comprendre.

Je ne sais pas si vous vous en êtes rendu compte, mais toutes les informations traitées par votre CPC, ce ne sont que des nombres. Certes, un même nombre peut représenter un caractère (ASCII ou autre), un volume pour le processeur sonore, ou des encres de pixels pour le VGA...

Mais pour le Z80, c'est un bête nombre dont la manipulation obéit à certaines lois arithmétiques. On a déjà vu ça.

### NOMBRE ET LUMIERE

Oui oui, on a vu que les 256 valeurs que prend un registre 8 bits pouvaient correspondre à un intervalle 0 ; 255, mais aussi 0 ; 510 (avec un pas de 2), 0 ; 2550 (pas de 10), 0 ; 0.255 (pas de 0.001), etc. Bref, tout intervalle voulu, du moment qu'on respecte la proportionnalité.

On sait donc obtenir tout nombre positif décimal. Mais pour les nombres négatifs, comment qu'on fait ?

Il existe plusieurs méthodes différentes pour les coder, mais je trouve la plupart inintéressantes. Je n'en parlerai même pas. Non, on va plutôt essayer d'en retrouver une suivant une logique mathématique belle et rigoureuse.

### POMME ET BANANE

Pourquoi ne pourrait-on pas additionner des pommes avec des bananes ? On obtiendrait un nombre de fruits (NDSNN : Ou une compote Andros). Mais ceci n'a rien à

voir avec le sujet qui nous préoccupe.

En math, la soustraction et les nombres négatifs ne sont pas apparus d'un coup de baguette magique. On part de ce que l'on a déjà : les nombres positifs et l'addition.

Soit  $A \geq B$ , le nombre  $C = A - B$  est le nombre tel que  $B + C = A$ . Bon, je ne vais pas vous démontrer pourquoi C existe forcément, mais ça y est, on a défini la soustraction.

Prenez un nombre positif X (mais non, pas forcément 69 ! Et pis, le coup de baguette magique, ce n'était pas ce que vous croyiez). L'opposé de X, noté -X est tel que  $X + (-X) = 0$  (Remarque : ce moins n'est pas le même que celui de tout à l'heure. Le premier désignait une opération, comme SUB en assembleur, le deuxième est juste un signe, un symbole, un chiffre en quelque sorte).

Seul 0 vaut son opposé. L'opposé de -X est X.

A partir de l'ensemble des nombres strictement positifs (tous les nombres positifs sauf 0), on construit l'ensemble des nombres strictement négatifs. Bon, je ne vais pas vous démontrer pourquoi ces 2 ensembles sont disjoints !

### Z COMME ZERO

Notre héros de la nuit signe d'un Z qui veut dire Z80.

Avec un registre, suivons le même raisonnement : si on décrémente A alors qu'il vaut 0, on doit obtenir -1. Essayons ! XOR A puis DEC A. On se retrouve avec la valeur 255 (FF en hexa).

Qu'est-ce à dire ? Et bien une même valeur peut avoir 2 représentations différentes : ici 255 ou -1. Pareillement, on peut voir 254 comme -2, mais aussi 1 comme -255, 2 comme -254...



Si on considère la valeur positive on parle de binaire naturel ou binaire pur. Quand on veut du positif ET du négatif, comment faire ? Là, à vous de choisir vos bornes, par exemple -12 ; 243. Mais regardons ce qu'il se passe dans ce cas là :

11110011:243 binaire pur  $\Leftrightarrow$  243 pour nous.  
 11110100:244 binaire pur  $\Leftrightarrow$  -12 pour nous.  
 ...  
 11111111:255 binaire pur  $\Leftrightarrow$  -1 pour nous.

A première vue, rien ne distingue un nombre négatif d'un positif, il faut comparer avec la borne justement. Ce n'est pas très pratique. D'autre part, la valeur des poids change d'une représentation à l'autre. Pour résoudre ces deux problèmes, il faudrait que la notion de signe soit incluse dans les poids. Bref, un (ou plusieurs ? on ne peut pas encore l'affirmer) bit signé.

Notez que dans tous les cas, le nombre négatif est égal au nombre en binaire pur - 256.

#### BIT SIGNE

Les masochistes peuvent se rendormir, je n'ai jamais dit "bite saignée". (NDSNN : Ben non, pourquoi y'a marqué NDSNN... J'ai rien à dire, moi... Fermons la parenthèse !)  
 Le but est de pouvoir coder des nombres positifs et négatifs, avec des poids constants.

#### 1er raisonnement :

Prenons -1 et 1, ils s'écriront 11111111 et 00000001 de toutes façons. Dans ce dernier cas, quelques soient les poids des bits 1 à 7, ils sont multipliés par 0. Le poids du bit 0 est donc +1, ok ? Une règle simple : en ajoutant un nombre à lui même, on le multiplie par 2. Or, 00000001 + 00000001 = 00000010. On en déduit que le poids du bit 1 est +2. Ainsi de suite, tant "qu'on

veut du positif". Eh oui ! On peut s'arrêter à au bit 5 (+32) : on a de quoi coder de 0 à 63, et on réserve le reste aux nombres négatifs (de -192 à -1). On a remarqué plus haut qu'en rajoutant 256, on passe d'un nombre négatif en son codage en binaire pur. D'où :

-192 = 01000000  
 -128 = 10000000

On se rend compte que 11000000 = -320. Ce n'est pas gênant, car -320 = -256 + (-64). Donc, modulo 256, on a bien -64, le résultat escompté.

Avec un tel codage, un nombre est négatif si le bit 6 OU le bit 7 est à 1. Pour une division par 2, 4 cas se présentent :

Bit 7 Bit 6

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 0 | 0 | Pas de problème. On décale les bits vers la droite.   |
| 0 | 1 | Le bit 6 vaut -256 + 64. Le poids, après décalage, devrait être de -128 + 32. Or, le poids du bit 5 est 32. Il manque -128. Pour combler ça, on met le bit 7 à 1. |
| 1 | 0 | Le bit 7 vaut -128. Après décalage, on obtient -256 + 64 au lieu de -64. Il manque 128. Même solution !   |
| 1 | 1 | Le poids global est de -64. On obtient -256 + 64 + 32 au lieu de -32. Vous devinez la suite.  |

Constatation : lors de la division, quand un nombre est négatif, il faut injecter 1 dans le bit 7 (le bit de poids fort d'une manière générale).

Ca serait vraiment pratique s'il n'y avait qu'un bit négatif. Adjugé vendu ! Le bit 7 vaudra -128 et le bit 6 +64. Et finalement, l'ensemble [-128;+127] est plus utile que n'importe quel autre.

[A suivre]

Madram

## LECTEUR B DEUX : LE RETOUR

Salut à tous CÉPÉCIENS ! Me voici promu au grade de vice-sous-aide-rédacteur-adjoint à la demande de Yves, que j'ai eu la joie de rencontrer au CAMEMBERT MEETING. J'en profite pour saluer tous les participants car c'était une première pour moi et j'ai trouvé l'ambiance des plus sympathiques. Je remercie tout particulièrement l'organisateur qui a dû se défoncer pour orchestrer ce week-end à la perfection.

Pour ceux qui ricanent à la lecture du titre en pensant: "Qu'est-ce qu'il vient nous bouffer les pages d'Amslive celui-là avec son schéma archi-connu!...", je prends la voix suave de J.M. Bigard et je leur lance: "T'en connais beaucoup des mini-tours sur CPC ? Connard ?"

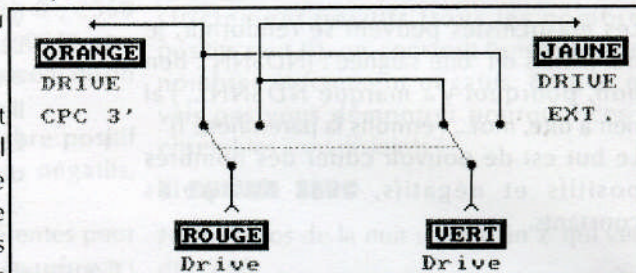
Après cette entrée en matière à classer dans la catégorie humour, (je ne tiens pas à me faire descendre en flèche par un quelconque rédacteur se sentant visé), je vais attaquer dans le vif du sujet : la diversité qui règne sur CPC au niveau des lecteurs externes.

Ces lecteurs externes sont devenus indispensables et il serait temps de standardiser le système en regroupant une bonne fois pour toutes les schémas et les informations les concernant. C'est l'objet de cet article où je propose de relier un lecteur 3,5' et un lecteur 5,25, sans avoir à débrancher une nappe pour en brancher une autre à chaque fois, jusqu'au jour où l'opération se révèle fatale au circuit imprimé du CPC...

Et j'en ai vu de toutes les sortes depuis quelques années et je dois dire qu'il y a plus de montages volants que de boîtiers

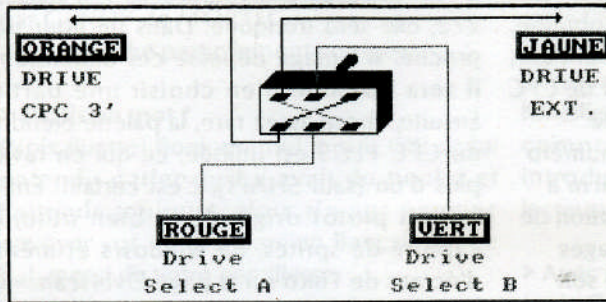
figurés. Il y a même ceux dont les alimentations sont éventrées sur la table mais bien sûr, l'essentiel est que ça marche... Et puis il y a SIOU dont la station et les périphériques atteignent le mètre carré et dont les circuits imprimés ont tellement de boutons qu'on pourrait croire qu'ils ont contracté la rubéole. J'étais éberlué par l'ampleur de ses réalisations et pour rester plus modeste, je reviens à la mini-tour.

Avant toute chose il me paraît bon de rappeler un peu de théorie concernant le bouton inverseur à brancher sur le CPC. Je sais, là aussi le schéma a été largement diffusé, mais quand tu te penches vraiment dessus, tu te rends compte qu'il y a de grandes chances de faire une erreur, tout ça à cause du manque de détails et d'explications... Donc le SCHEMA 1 qui est archi simple à comprendre explique comment se réalisent les permutations entre lecteur du CPC et lecteur externe.



Le CPC génère deux signaux DRIVE SELECT A et DRIVE SELECT B qui sont commutés à l'aide de l'inverseur double, ce qui a pour effet de rendre B le lecteur du CPC et A le lecteur externe, l'autre position rétablissant la normale c'est à dire : lecteur du CPC est A et lecteur externe est B. Le SCHEMA 2 donne la même chose mais en réel, c'est le schéma de câblage et si j'ai donné à chaque fil une couleur, c'est encore une fois

pour éviter les erreurs. Pas la peine de te taper 30 bornes pour trouver 50 cm de fil

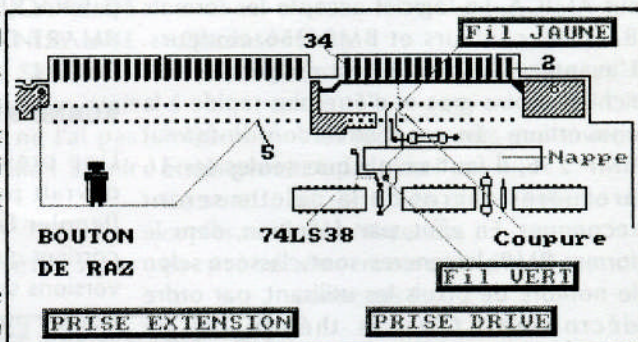


vert si tu en as 10 m de violet ! Il s'agit donc d'un double inverseur à 2 positions, ce qui implique qu'il possède 6 broches en dessous où tu peux d'ores et déjà souder les 4 fils en n'oubliant pas les deux shunt croisés. Une longueur de 30 cm me paraît suffisante pour chacun des fils, l'essentiel étant d'utiliser du fil fin et très souple pour ne pas apporter de contrainte au circuit imprimé du CPC qui est très fragile. Il est temps pour toi de rassembler le matos et d'ouvrir ton CPC...

Reste encore à se repérer sur le circuit imprimé, une fois ton CPC désossé... C'est le rôle du SCHEMA 3 que j'ai réalisé de la manière la plus précise possible sur OCP... Je préfère de loin utiliser OXFORD pour ce genre de chose mais ça aurait posé des problèmes de transfert à Yves. (NDSNN : T'inquiète pas ! Ca m'en pose aussi, des problèmes ! Grrrrr !) Il est important de bien observer ce dessin et de compter le nombre de pastilles. Le fil jaune est à souder sur la sixième pastille en partant de la gauche, ou la douzième en partant de la droite. C'est cette pastille qui est reliée sous le circuit imprimé à la broche 23 de la prise de drive B.

Ne pas omettre de couper en grattant avec un cutter la piste qui part de cette pastille à l'endroit indiqué et qui est le plus accessible. Le second fil (vert) se soude à l'autre bout de cette piste coupée et le plus facile est de le faire juste en dessous de la nappe du drive 3', sur la pastille qui paraît toute seule mais qui en fait est reliée sous le circuit à la patte supérieure droite du circuit intégré 74LS38 (piste en pointillé). Ces

deux fils sont les plus difficiles à relier et il est nécessaire de bien savoir souder et surtout d'utiliser un petit fer à souder d'environ 20 Watts maxi. Si tu as un fer plus puissant, il est possible de le débrancher une fois chaud et d'attendre une



cinquantaine de secondes avant de réaliser tes soudures...

Tu as sûrement remarqué au passage la possibilité d'installer un poussoir de reset en te branchant sur la cinquième pastille en partant de la droite et sur la rangée du bas. L'autre fil est à relier à la masse et le tour est joué. Il te reste seulement 2 fils à brancher et tu pourras refermer ton CPC. Nous verrons la marche à suivre la prochaine fois.

E/J

## CLAUDIA BMP CONVERTER (PREVIEW)

SNN, préférant visiblement les lazer-shows du Shangai Express (12 rue de la pomme, 31000 TOULOUSE) à la lueur pourtant tout aussi éblouissante de son moniteur de CPC PLUS, m'a confié comme mission de remplir les derniers espaces de ce numéro de façon à le boucler avant Noel... Il m'a donc proposé de faire une présentation de CLAUDIA, mon convertisseur d'images BMP sur CPC, avant que celui-ci ne soit testé dans 60 Millions de Consommateurs.

### BMP? CEKOIDONC?

Sans entrer dans les détails, .BMP est un format d'image (pixel à pixel) souvent non-compressé très répandu sur PC mais également géré par les logiciels de dessin sur AMIGA. Le logiciel accepte les formats BMP 16 couleurs et BMP 256 couleurs. L'avantage du premier est de générer des fichiers moins gros et d'être plus rapide à la conversion... En cas d'utilisation du format BMP 256, il faut savoir que seules les 16 premières encres de la palette seront reconnues. En effet, par définition, dans le format BMP, les encres sont classées selon le nombre de pixels les utilisant, par ordre décroissant. C'est la théorie car en pratique... hum, hum! (Merci tout de même à Golio Junior pour ces précisions.) Donc si vous utilisez le format BMP 256, il sera nécessaire de faire une réduction à 16 couleurs (REDUCE) puis ordonner la palette (ZAP UNUSED).

### CLAUDIA? QUI C'EST CELLE-LA?

Un convertisseur d'images de plus sur CPC! Oui, mais... Tant qu'à faire un utilitaire autant innover, non? Tout d'abord, pour la première fois sur CPC (à ma connaissance), un tel logiciel gère l'Overscan (200 \* 272 pixels). CLAUDIA n'effectue pour l'instant aucun travail de RESIZE, ce qui signifie

que si l'image d'origine dépasse les 200 \* 272, elle sera tronquée. Dans un futur très proche, si l'image dépasse ces dimensions, il sera possible d'en choisir une partie. Ensuite, chose assez rare, la palette étendue du CPC PLUS est utilisée, ce qui en ravira plus d'un (sauf SHAP?), c'est certain! Enfin, option plutôt originale et bien utile, la capture de sprites, de windows et même d'écrans de 16Ko sur la page Overscan.

### ELIOT, ELEVEUR, CONSEILLE PAL.

A partir d'un BMP, vous pourrez donc générer 4 windows (.WIN) pour l'Overscan, des écrans de 16 Ko (.SCR), des fichiers Overscan pour SMART + (.SC1 et .SC2), des sprites, des palettes OCP (.PAL), des palettes KIT 4096 (.KIT) et des palettes pour SMART PLUS (.PAL également). Que de formats...

### BONNE ANNEE, BONNE SANTE!

Une première version de CLAUDIA ne devrait pas tarder à sortir, le temps de figoler la capture d'écrans 16 Ko et de corriger quelques bugs. Par la suite, d'autres versions sortiront car j'ai encore pas mal de boulot pour atteindre les objectifs fixés, d'autant plus que l'on me suggère régulièrement des idées intéressantes... Voilà, l'essentiel a été dit! Moi, j'y retourne (pas au Shangai Express mais au coding !!!).

Eliot

(qui n'est pas roux, merci!)

### COMPLEMENT D'INFOS :

- 1/ C'est pas le Shangai Express, c'est le Shangai Club !
- 2/ Dans le test, on vous montrera ce que peut faire CLAUDIA avec une image d'abat-jour.

## INTERVIEW : CJC (CCC)

par CANDY de MORTEL  
(Orthographe partiellement corrigée)

> Tu dis un mot ?

(Voix fluette) Bonjour, moi je suis CJC et j'ai entendu parler qu'il y avait du poulet et j'attends toujours, alors si vous pouviez envoyer vos dons à Damien Bancal, 36 rue [...], merci de votre gentillesse.

> Pourquoi avoir quitté le CPC ?

Parce que maintenant je suis un grand garçon qu'on appelle étudiant, et pis heu, parce que je travaille à l'école pour devenir journaliste et en plus je travaille à côté. D'ailleurs je suis journaliste pour Europe 2, et **ECOUTEZ MOI TOUS LES JOURS DE 18H30 A 19H30, OU J'ORGANISE UNE EMISSION QUI S'APPELLE "AU SECOURS A LA TOUZE"**. Voilà, mon message était clair, mais... le CPC j'adore, je ne l'ai pas quitté, mais je pense d'abord à mon avenir avant l'amusement.

> Comment gères-tu les 50 lettres par

mois ? Surtout avec DISCOLOGY !

Ben, ma petite femme elle est là, alors, comme elle a pas beaucoup de l'intelligence mais elle a 10 doigts, et bin elle comprend comment ça marche pour introduire les disquettes dans différents lecteurs.

> Avec DISCOLOGY !?

Mais DISCOLOGY est très bien ! Surtout que j'y ai passé pratiquement toute mon enfance. J'ai appris à lire dessus, j'ai appris à compter, j'ai appris... ben pas grand chose en fait, mais DISCOLOGY je veux pas changer parce que je sais me servir que de celui-là, alors !

> Quels sont les...

Le cul, le cinéma et la musique.

> Quels sont les gros paquets que tu reçois et qui gênent ta factrice ?

Ce sont..., ce sont... ce qu'on appelle des copies sur Super Nintendo, ça prend énormément de discs ces conneries !

### CAMEMBERT MEETING 4



**J'ai l'impression qu'Eliot veut qu'on soit plus productifs : il a remplacé le café par du Gatorade !**

> Tu n'as pas faim ?

Putain j'crève la dalle ! J'voudrais des poulets et des pâtes ! S'il vous plaît !

> Comment comptes-tu les copies [...] pour fournir des statistiques aux fanzines ?

Quand tu vois que Drapeau Noir c'est des photocopies qui ont été distribuées,

sans exagérer, plus de 6000 fois, ça c'est certain. Tous numéros confondus. Les

fanzines comme Pot de Call, comme le mien, comme Crack'n'rom, ont dépassé les 3000, en comptant tout les numéros, sur 3 ans.

> Tu fais des batonnets sur papier ?

Non, du tout, non. C'est par rapport au nombre de contacts, c'est des pourcentages. Tu vois, ce sont des fanzines qui, sur 10 lettres, sont demandés au moins 4 fois. C'est des proportions que je me suis faites.

> Ok, des calculs de probabilités. Superbe.

C'est ce que m'a dit mon prof de math au bac, quand j'ai eu 1 : "superbe". Mais j'ai eu une mention A Bien, quand même, j'ai fait ce que j'ai pu, hein.

[...]

Au revoir.

Au revoir.

Bon je vais répondre, plus ou moins sérieusement à tes questions.

MonoM : Bancal

Prénom : Damien

Age : 26 ans

Profession : Journaliste pour Europe 2 Dunkerque, Pigiste pour une quinzaine de canards, dont Le Virus Informatique, Pirates Mag.

Hé ! Hé ! Pourquoi Cjc ? La question fatale. C'est aussi con que Cocoon. C pour contre, J pour jeu et C pour Con. En gros, Cjc voulait dire, contre les jeux cons. L'une des thèses de la création du CCC, qui souhaitait faire rencontrer les codeurs de l'hexagone, fusionner les talents et les passions. Ma passion pour l'informatique a débuté avec un TO7, sans rire. Puis j'ai débuté le Cpc, un beau jour de juin 1989.

Pourquoi ai-je repris le CCC (NDR : Croco Computer Club, créé par FEFESSE et

SSM) ? Stéphane Saint-Martin, un pôte que je vois au moins une fois par semaine, souhaitait se lancer dans les jeux vidéos avec Fefesse. Ils ont sorti entre autre Xyphoes Fantasy. Il m'a demandé si je ne voulais pas reprendre la main. Du coup j'ai repris le bras...

Parler de l'ambiance des meetings Cocoon ? Difficile de conter l'ambiance, on n'était pas beaucoup, la plupart du temps on était une petite dizaine, même moins. Il y avait Lbc, Cobra, Two-Mag... Plus deux, trois autres. Le but ce n'était pas de se prendre la tête, ce qui est malheureusement trop souvent le cas aujourd'hui. Les meetings Cocoon, c'était coder un peu pour rire, et rire beaucoup en codant. Le pire que l'on ait pu faire, c'est une attaque dans la cave de LBC à coup de bombe insecticide, LBC, Two-Mag et Moi. Je peux te dire, que l'on ne sentait pas bon. Je te passe le reste, massacre dans une pizzeria et concours à la con, style manger des 5 petits Lu le plus rapidement possible. Sans boire. Le premier ça va, le second ça commence à coller, le troisième ça commence à coincer, le 4 tu t'étouffes et le 5 t'es mort.

L'ambiance Cocoon il fallait la vivre pour comprendre.

L'histoire de Cocoon est simple. Déjà le nom. Pourquoi Cocoon ? L'ami LBC, a un jour atterri dans mes W-C, il y avait des déodorants Cocoon partout, et c'est à partir de ce moment là que nous avons décidé de nous appeler Cocoon. Mon chien Caramel s'en souvient encore, pauvre bête, quand j'y pense (rire). Ensuite, Cocoon a sorti une dizaine de démos je crois, des fanzines, le CCC, et pis, je crois que c'est tout.

A l'apogée de la gloire du CCC, combien de membre ? En actif, 6456, un chiffre qui me marquera longtemps. En membre pour faire beau, entre 1200 et 1300. Le plus drôle c'est que je reçois encore du courrier chez mes parents au nom du CCC. Pitié

arrêtez. Je suis un traître, je suis toujours sur TO7, heu ! Non, sur AMIGA et PC.

Pourquoi j'ai stoppé le Cpc ? A cause du boulot, l'école, plus des piges que j'effectuais dans certains canards. Il me fallait une bécane compatible avec celles des rédacteurs en chef pour qui je bossais.

Comment suis-je entré dans la rédaction de Pirates Mag ? Bin, mon boulot c'est d'être journaliste, j'ai proposé des sujets, et on m'a dit oui. J'ai, avant Pirates Mag et Virus, bossé pour CPC info, Amstrad 100%, Tilt, AMIGA Concept, C.D. concept, et pis plein d'autres Mag non informatique.

Pourquoi pleins de pseudos différents dans Pirates Mag ? Heu ! J'écris trop certainement. Donc du coup je signe, Bancal, Damien Bancal, DB, Wolnik, Cjc, Cocoon, Spown...

Comment je vois l'informatique en général ? Houlà, voici une question qui me met le blouse. Mal, très mal. Y a déjà quelques temps que je n'apprécie plus le milieu.

Côté demomaker, c'est des gamins qui se prennent la tête.

Côté cracker, des dealers sans plus grand respect.

Côté meeting, no comment.

Côté grand public, c'est vendre, vendre, vendre, vendre et encore vendre. Il n'y a plus de saveur à découvrir un

10 PRINT "Yahoo":CALL &BB18:GOTO 10

Non moi je suis très déçu, car on donne de l'informatique à des gens qui n'en demandaient pas. Peut-être que c'est bien... Pour le moment les vendeurs à la con des grands magasins ne m'ont pas convaincu.

Nostalgie du CPC ? Non ! Mais la nostalgie des ambiances que m'a offertes le CPC, oui !

Des relations avec d'anciens Cpcistes ? Heu ! Des relations, tu entends quoi par là. Pas de Monica chez moi (rire) mais plus sérieusement, oui je vois SSM, plus un ou deux autres zouaves anglais ou polonais.

Mes projets professionnels ? Heu ! Tu proposes quoi ? Fais gaffe, je suis cher ;0). Je suis journaliste 24h/24 et je tiens un site magazine sur le net traitant de l'underground informatique, pirates, virus... <http://members.tripod.com/~hackito/taz.html>

Aujourd'hui, accepterais-je de venir dans un meeting ? Hé ! Hé ! Y a même des fois que je m'invite comme le cousin d'un participant. Que même souvent je fais le blaireau, celui qui ne connaît rien, et que l'on me regarde de haut... C'est plutôt drôle à vivre... Sinon, je me tape au moins un meeting une fois par mois, quand je peux et surtout quand y en a.

Maintenant si tu n'as pas 4000 participants ça va pas, et rares sont les party qui arrivent à faire le plein... C'est de plus en plus gavant. Tu ne peux plus regarder, ni poser de question sans que tu donnes l'impression de faire de l'espionnage industriel. Le mapping, il n'est pas que dans la 3D, les mecs aussi sont de plus en plus mappés. La mode des cigarettes qui font rire certainement. Jamais eu besoin de ça pour rire moi...

La question de la mort. Suis-je caleçon ou slip (rire) ? Ca dépend ! Si la fille veut enlever ce bout de tissu avec les dents, un caleçon, ça glisse mieux ;o)

Tu me laisses le mot de la fin. T'es fou, si je commence je n'arrête plus ;O)

Bin pour conclure, bravo aux survivants du CPC, j'ai vu pas mal de démos qui me font bien délirer aujourd'hui. Quand je pense qu'à l'époque on était tout fier de mettre de la musique AMIGA sur CPC. J'espère aussi que je n'aurai blessé personne par mes propos, mais vous savez, on me changera jamais. Sinon, que la force soit avec vous, et faites gaffe au côté obscur.

## UTILITAIRE

Palette CPC+

"Claudia" BMP Converter  
Juste une preview...



BMP Original (256 couleurs)



Palette CPC

---

## LA PHOTO DU MOIS

Noodles

Dénonçons la zoophilie dans les meetings CPC !

