

REDACTION

AUBERT Patrick
Avec la collaboration de
MEIER J-Louis

RUNSTRAD

MENSUEL
MARS 1990

NUMERO 17

GRATUIT

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle
TELEPHONE : 46.67.58.89

GRATUIT



Sommaire numéro 17

Page 1 : EDITO / PUBLICITE
Page 2 : LOGITEST
Page 3 : DES DEMOS DE DEMOS
Page 4 : SOUNDISSIMO
Page 5 : LE COIN PRO

Page 6 : LE COIN DES LECTEURS
Page 7 : DOSSIER PAGEMAKER (FIN)
Page 8 : TRUCASTUCES
Page 9 : COURRIER/BIDOUILLE EXPRESS
Page 10 : DOSSIER OCP ART STUDIO

Page 11 : DIVERS / Pt. ANNONCES



L'éditorial est le domaine réservé du rédacteur en chef. A titre exceptionnel je lui ai demandé de me laisser son stylo pour ce numéro. Il a accepté sans savoir quel en serait le contenu. Dur pour lui.

Alors je profite de la liberté d'écriture qui m'est donnée pour vous présenter un ami que je n'ai jamais rencontré mais avec lequel j'entretiens une correspondance régulière depuis longtemps.

Parisien d'origine mais Rochelais d'adoption, il roule en moto, lit San-Antonio et des livres de Science Fiction, a dépassé la quarantaine et se défend de porter des lunettes. Fervent admirateur d'Alain PROST et de formule 1, il ne quitte son Amstrad que pour veiller toute une nuit afin de suivre en direct le Grand Prix du Japon. Vous pouvez l'appeler Papy qu'il ne vous dira rien. Avec un coeur gros comme ça il vous rendra toujours service, sans compter de son temps. Sachez le lire ou l'écouter et vous pénétrerez dans son second univers: l'informatique. Au téléphone ou par courrier il vous fera partager cette passion dévorante (attention virus !) et vous renseignera avec patience, compétence et gentillesse.

Je lui connais trois défauts. Il boit trop de café, fume trop de gauloise et il est un peu menteur. (Il n'a pas de cacatoes, contrairement à ce qu'il écrivait un jour dans ce journal). Vous l'avez compris, cet ami s'appelle Patrick AUBERT, il est le créateur de RUNSTRAD.

Je lui rends son stylo en espérant qu'il ne me coupera pas lors de la mise en page. Salut Papy, merci. Jean-Louis MEIER

Merci de me rendre la plume Jean-Louis. Je dois dire que lorsque j'ai accepté de te laisser écrire l'édito, je me doutais pas une seconde de ce que tu avais derrière la tête. Mais chose promise... Quoi qu'il en soit, merci, c'est sympa tout plein. Du coup, j'ai plus beaucoup de place pour ce que j'avais à vous dire, alors nous verrons cela le mois prochain, les mauvaises nouvelles, ça peut attendre...

PUBLICITE

SOFT MAG



Ce mois-ci j'ai l'honneur de vous présenter un très bon fanzine. SOFT MAG. J'ai sous les yeux les trois premiers numéros, et ils sont bons, et lorsque vous les aurez vous aussi devant vous, vous allez être surpris par la qualité. Pas de graphismes hypers sophistiqués, mais des dessins attrayants et très jolis. De nombreuses rubriques, bien rédigées, vous trouverez des programmes, (petits mais bons), Le soft du mois, (très sobre mais objectif et efficace) Help, Help (toujours utile), un Top Soft, un Preview Une rubrique Info concernant la vie du fanzine, qui dispose d'une BAL, même qu'il s'agit du 36.15 RTEL nom de BAL: SOFT MAG.

Les rédacteurs de ce fanzine qui ne fait que trois pages, hélas, mais je préfère trois bonnes pages à 333 pages d'une qualité douteuse, sont: NICOLAS et OLIVIER DESSAGNE. Pour avoir ce fanzine, qui je vous le dis en-co-re une fois, est très bien. Ecrivez à l'adresse suivante: Allée des glaiuels 48160 - PARENTIS EN BORN. Et en plus, il paraît qu'ils sont très sympas, alors écrivez vite pour recevoir SOFT MAG contre 1 timbre à 2,30.



3 POUCES MAG EN FREEMARE

Ce fanzine n'est pas encore très connu, mais cela ne saurait tarder car il est sympa. Bien réalisé pour le fond, il demande encore un effort pour la forme pour être extra. Il n'a que cinq numéros

à son actif, et je n'ai que le 5, difficile de vous en dire beaucoup plus. Il a cependant toutes les rubriques habituelles. Même un test sur les fanzines. Demandez-le: 3 POUCE MAG, 4 rue du Cdt LHERMINIER 33600 - PESSAC. Tel: 56.45.33.96 (week-end)

LOGITEST



DEFENDER OF THE CROWN n'est plus réservé aux Atari, Amiga, et autres 16/32 bits. Cinemaware vient d'adapter ce superbe jeu sur CPC, et Ubi Soft est chargé de la

distribution. Ce qui retient l'attention en premier c'est le graphisme. Des images en mode 8, (je n'aime pas et j'utilise pratiquement jamais) mais là, je suis bien obligé de reconnaître que c'est beau. Les couleurs sont bien choisies, bref, du rarement vu sur CPC.

L'histoire se déroule en Angleterre au temps de la Chevalerie, le vaillant Roi Richard a été assassiné. Le trône est vide et les Saxons livrent une guerre sans merci aux Normands. Il faut un roi. Parviendrez-vous à monter sur le trône ? Serez-vous le futur roi que toute l'Angleterre attend ? Peut-être! Mais pour y parvenir il vous faudra beaucoup d'astuce. Seul un homme de prestige peut revendiquer la couronne. Les joutes, si vous en sortez vainqueur, vous donneront le prestige, le respect, et la gloire. Mais la ruse sera nécessaire pour vaincre vos adversaires et vous approprier les terres, domaines, qui feront votre fortune, ce qui vous permettra de lever une puissante armée pour combattre vos ennemis, et ils sont nombreux, fourbes, et rusés.

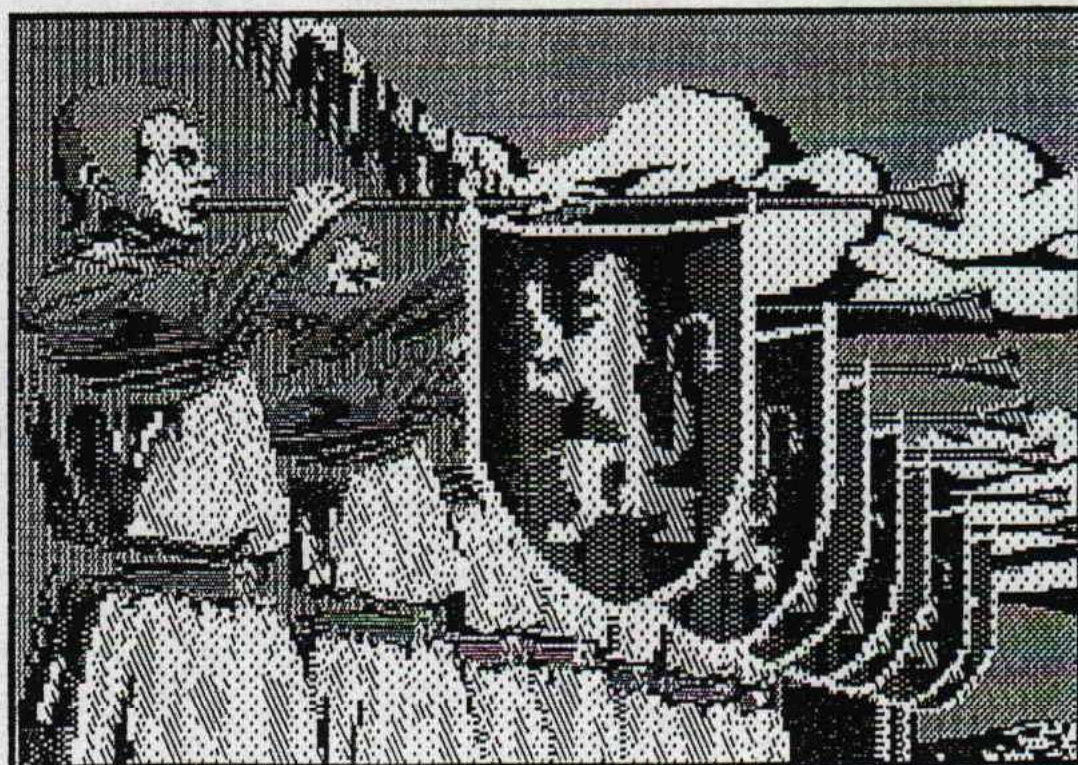
Participez aux tournois, aux joutes, levez une armée, partez à la conquête de vastes territoires, lancez des raids chez vos ennemis, assiégez les châteaux forts,

battez-vous, mais n'oubliez pas, plus vous aurez de richesses, de terres, de châteaux, plus dure sera votre tâche, car il faut ouvrir l'oeil, protéger vos possessions. Une carte vous aidera. Elle vous indiquera les terres en votre possession mais aussi l'état des possessions de vos adversaires. Si vous êtes en difficulté, allez du côté de la forêt de Sherwood, Robin c'est engagé à vous aider par trois fois, si nécessaire.

Toutes les commandes sont par menus déroulants, les séquences d'arcade (tournois, raids) ne sont pas d'une difficulté extrême, et c'est bien. La musique est très bonne, bien adaptée au style du jeu. Une grande réussite, la meilleure depuis de longs mois.

Defender Of The Crown - Cinemaware/Ubi Soft

Cpc 6128,664,464 - prix 200/220 Fr



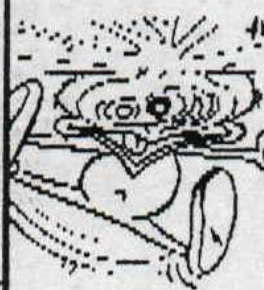
DES DEMOS DE DEMOS EN DEMO

Vous connaissez pour la plupart les démos de Logon, Fefesse, pour ne citer que les meilleurs. Mais connaissez-vous ces démos venues du froid pour réchauffer vos CPC adorés ?

De nombreux lecteurs me demandent des copies de démos. Je ne les garde pas, une fois regardées elles sont formatées par manque de place. C'est comme ça et j'en suis désolé... Cependant, un lecteur résident en Belgique, vient de m'en faire parvenir. Elles sont très bonnes et aussi, assez différentes de celles que vous avez maintenant l'habitude de voir. Ceci n'est pas une comparaison avec nos démos bien de chez nous, car les petits français n'ont rien à envier de personne, ils ont prouvé de quoi ils étaient capables. Si vous voulez une copie, je ferais une exception à la règle et je ne formaterais tout de suite. Comme d'habitude, vous penserez à joindre à votre disquette un joli timbre à 3,80 Fr pour le retour.



HANNOVER MESSE
CeBIT '89
Welt-Zentrum für Euro-Information • Telefonnummern
8.-15. März 1989
GREETINGS to all who come to the CeBIT '89:
ACS, MCS, Section Jaguar, KMS, CISE, MERLYN, SoMa, CILE, Clouseau, GREL, MTL, Hurri, Tonclio, RCA, A.M.I.T., The Cool, Omega, Madrik, The Virus, TSG, Thriller, OCTO, Hoboels, S.K. SCS, Equalizer, CCF, Yoda Cooperation, Ton & Jerry, Terra Tronic, Playboy.



ETIENNE		DADO
PRODUIT PAR COCO		LOLO ET MAD
FANATIC		
MENU		
① EDITO		② BLOQUILLES
③ CONCOURS GRAPHIQUE		④ BUSINARD
⑤ RECHERCHE MISS X...		⑥ LE NUMERO 2
		⑦ DIVERS

ESC KKB DEMO

ESC KKB DEMO: Beaucoup d'overscan dans cette démo, pas mal de couleurs bien utilisées. C'est de loin la meilleure question technique de programmation. Coté présentation aussi d'ailleurs. Scrollings à volonté, mais simples, pas trop rapides, et lisibles. Excellente démo.

68000 KILLER - de MANIMU INC: Démo riche en scrollings. Dans tous les sens, diagonal, serpent, gauche, droite. Bonne présentation, mais courte. Pas mal.

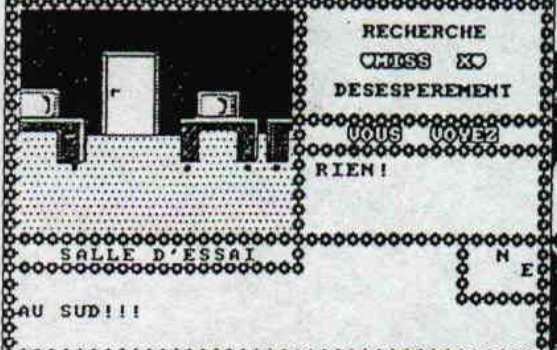
MERLIN DEMO: Démo haute en couleurs, c'est extra. 13420 couleurs en mode 1. Qui dit mieux? Bon, je plaisante, vous l'aviez compris, mais essayez comme moi de compter les couleurs sur un même écran... J'ai abandonné. Très bonne.

REMIX I de N.W.C: Démo à scrollings multi-directionnels. Sans compter la page finale avec un scrolling de barres verticales en overscan horizontal de droite à gauche sans le moindre scintillement à l'écran, ça glisse... C'est bô, vous en oubliez de lire le message qui défile dans le même sens, mais plus rapidement. Les spécialistes apprécieront.

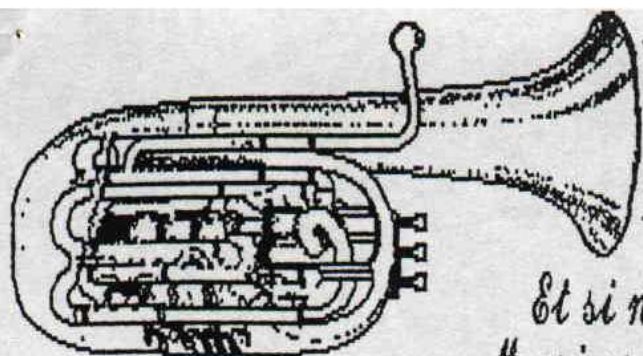
THE WIZARD'S ULTRA DEMO par TYRONESOFI: Une présentation soignée, très agréable à regarder. Du travail de pro. Courte, mais bonne, très bonne.

Bon, quittons les démos pour jeter un oeil sur un journal sur disquette. Je m'abstiens d'utiliser le terme Fanzine, car cela sous-entend Freeware, donc gratuit, or ce n'est pas le cas. Pour vous le procurer, il faudra ouvrir d'abord votre portefeuille pour en sortir 15 fr, ce qui n'est pas la mer à boire.

Inférieur à Croconew, qui lui était en free, ce journal est pas mal. Bonne présentation, articles intéressants et diversifiés, 7 pages pour le numéro 1, et, bonne surprise, un jeu d'aventure sur la face B. "A la recherche de miss X." S'il s'agit de miss X d'Amstrad 100%, vous risquez de chercher longtemps, enfin bref, le jeu est bon, avec de beaux graphismes, mais vous en aurez vite fait le tour.



FANATIC - 19 rue Schuman - 91200 ATHIS-MONS (15 FR)



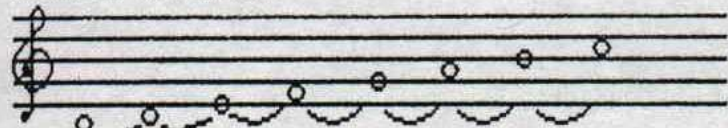
SOUNDISSIMO

*Et si nous faisons un peu d'initiation à la musique ?
Monsieur Macron G. qui est musicien a bien voulu se joindre
à nous pour nous donner quelques conseils de bon aloi*

Que faire lorsque l'on est pas musicien et que l'on veut programmer rapidement un air musical. Je suis néophyte en programmation, mais je suis musicien. J'ai retrouvé dans mes archives un mini programme avec un sous programme qui permettent de composer et ceci par n'importe qui.

Au fur et à mesure des explications de programmation (je vous ai fait aussi à la fin un mini-programme sur la chanson "l'Eau Vive") je vais vous expliquer quelques notions de musique (nécessaire uniquement aux non musiciens). Conservez sur une disquette "utilitaire" le sous-programme 50000.

Tout d'abord le S-P 50000 permet de composer sur 3 octaves "ne confondez pas déjà octaves, et voies, c'est pas la même chose" (note du rédacteur). 1 grave, 1 médium, 1 aigu. Une octave est une suite de notes du DO (bas) au DO (juste au dessus). Une octave se compose de TONS et de 1/2 TONS. Voici 1 OCTAVE (médium). Regardez le dessin ci-dessous.



1TON 1TON 1/2TON 1TON 1TON 1TON 1/2TON
DO RE MI FA SOL LA SI DO

Vous remarquerez que les 1/2 TONS se trouvent toujours entre MI - FA et SI - DO. Avec les notes il y a aussi des silences qui permettent de séparer 2 notes de même nom et de même hauteur (au lieu quelle double de durée). Pour programmer l'air, il suffit de remplacer les notes par des valeurs numériques et ranger ces valeurs dans des DATAS. Le premier chiffre est la NOTE, le deuxième, la DUREE de cette note. DATA NOTE, DUREE, NOTE, DUREE, NOTE, DUREE etc... Vous trouverez la correspondance des NOTES/VALEUR dans le tableau 1.

Prenons un ex: 12=SI, 60=NOIRE (durée) ou 5=MI, 30=UNE CROCHE (durée).

Vous remarquerez que pour les TONS les chiffres ont un intervalle de 2 unités et que pour les 1/2 TONS, les intervalles ne sont plus que 1 unité. Pour les silences, prévoyez 0 comme valeur de note (note inaudible par l'oreille humaine) et sa durée, 5, ce qui donne DATA 0,5,...

TABLEAU 1 : VALEUR DES NOTES.

	1er OCTAVE	2ème OCTAVE	3ème OCTAVE
SI	12	24	36
LA	10	22	34
SOL	8	20	32
FA	6	18	30
MI	5	17	29
RE	3	15	27
DO	1	13	25

TABLEAU 2 : DUREES DES NOTES

NOMS	REPRESENTATION	DUREE	NB DE NOTES DANS 1 TEMPS
RONDE	○	240	1
BLANCHE	◐	120	2
NOIRE	●	60	4
CROCHE	◑	30	8
DBLE CROCHE	◒	15	16

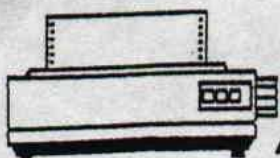
Dans une mesure de 4/4, il y aura soit 1 ronde, ou 2 banches, ou 4 noires ou 8 croches etc... (vous doublez à chaque fois). Une note peut être altérée, c'est à dire ne pas avoir son SON réel. Pour cela, on utilise le # (dièse) qui élève d'un 1/2 TON le son de la note, ou de b (bémol) qui abaisse d'un 1/2 TON le son de la note. Si cela se produit dans le morceau que vous composez, il faut modifier les valeurs du tableau 1. Et cela est très facile: s'il y a un # (dièse) sur une note Ex: (2ème octave) RE=15 mais RE#=16 - Exception faite pour MI et SI (entre MI-FA 1/2 TON) et (SI-DO 1/2 TON) donc MI#=18 qui en vérité est égal à FA. Même chose pour SI# qui prend la valeur de DO, ou 25 si vous préférez.

Pour les notes avec b (bémol) idem mais prendre le chiffre inférieur pour référence. Exception là encore de FAb et de DOb.

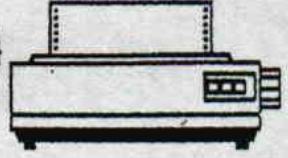
Je pense que vous avez tout compris, maintenant voyez le listing qui suit. Suivez bien le REM de la ligne 80, c'est ce chiffre qui indiquera au programme le nombre de notes de la partition. Maintenant, à vous les Chopin et plus de fausses notes.

Vous trouverez le programme "Eau vive" page suivante.

MACRON Gaston.



LE COIN PRO



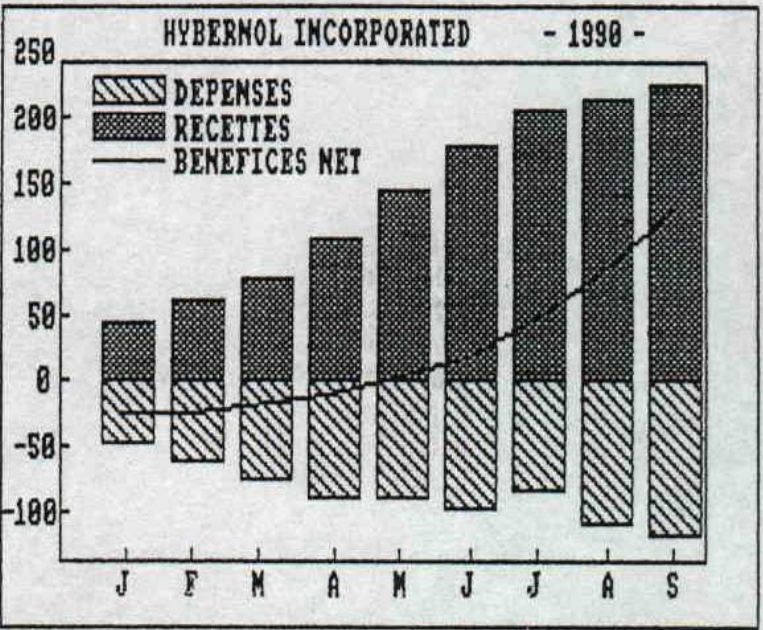
DR GRAPH LE COMPLEMENT IDEAL ET INDISPENSABLE DE VOTRE TABLEUR

D'usage professionnel, DR Graph est un utilitaire de visualisation graphique de données. Hyper puissant, son utilisation dépasse le cadre même de l'Amstrad mais peut s'avérer un outil indispensable même si un utilisateur "moyen" n'utilise à peine que 40% de ses possibilités.

DR Graph est développé sous CP/M PLUS par Digital Research, les créateurs de CP/M. La nécessité impérative de "booter" le système avec CP/M PLUS le limite donc aux utilisateurs des CPC 6128, ou des 664 et 464 équipés de lecteurs de disquettes pourvus d'une extension de mémoire de 64 ko compatible CP/M PLUS. Le programme est livré avec un épais manuel (relié) et en français. N'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde avant l'utilisation, le logiciel n'est pas protégé et c'est un bon point pour Digital Research. Comme le fait justement remarquer la notice, un graphique bien réalisé a toujours été plus "parlant" qu'une longue série de chiffres ou un beau tableau. DR Graph va vous donner les moyens de visualiser efficacement vos données sous forme de camemberts, histogrammes, courbes, etc...

La puissance du logiciel, outre sa facilité à imprimer des données, permet de sortir des graphiques très lisibles, utilisables tels quels dans un rapport de stage ou un conseil d'administration. La qualité d'impression peut même aller jusqu'à des représentations en couleurs. Malheureusement peu d'Amstrad sont équipés de "Ploters" (tables traçante couleurs assez coûteuses)... mais c'est possible.

Avec une configuration normale Amstrad 6128 + imprimante standard (DMP ou compatible Epson), DR Graph est capable de vous sortir des documents de travail parfaits sous forme de camemberts et histogrammes (hardcopy) avec des tramés du plus bel effet en guise de couleur. En noir et blanc, les graphiques ainsi constitués sont parfaitement exploitables. Bien entendu vous aurez tout loisir de fixer les échelles, titres, commentaires, repérages sur les graphiques. En fait, au niveau de l'utilisation, les possibilités du logiciel sont quasiment illimitées. DR Graph se situe bien dans la tranche "Pro" de la création logicielle. Très vite après avoir pris en main le programme, vous vous apercevrez qu'une des seules limites de ce logiciel est votre configuration. Malgré des restrictions liées à votre configuration (CPC 6128/DMP 2000 ou 2160) DR Graph est un outil indispensable à ceux qui utilisent fréquemment des tableurs et qui recherchent des logiciels performants. DR Graph fait partie de cette catégorie et répondra plus largement à tous leurs besoins.



Il ne vous sera pas facile de vous procurer ce programme, sauf peut-être pour les parisiens. Commandez-le auprès de votre revendeur. A titre indicatif, son prix ne devrait pas être supérieur à 450 francs.

SUITE SOUNDISSIMO page 3

adaptation et réalisation de L.G. MACRON

```

10 REM ***** L'EAU VIVE (avec notes codées) *****
20 GOSUB 50000
30 DATA 17,90,13,30,17,90,13,30,17,90,13,30,15,120,0,5
40 DATA 15,60,17,30,18,30,15,60,17,60,13,120,15,120
50 DATA 17,90,13,30,17,90,13,30,17,90,13,30,15,120,0,5
60 DATA 15,60,17,30,18,30,15,60,17,60,13,240
70 RESTORE 20
80 FOR I=1 TO 29:READ N,D:REM 29=NOMBRE DE NOTES
90 SOUND 1,NOTE(N),D,15:NEXT I
100 END
50000 REM ***** NOTE DE LA GAMME *****
50010 DATA 3822
50020 DATA 956,902,851,804,758,716,676,638,602,568,536,506
50030 DATA 478,451,426,402,379,358,338,319,301,284,268,253
50040 DATA 239,225,213,201,190,179,169,159,150,142,134,127
50050 DIM NOTE(36):RESTORE 50010
50060 FOR I=0 TO 36:READ NOTE(I):NEXT:RETURN

```


Le Coin Des Lecteurs



ET VOICI LE MEILLEUR
dessin envoyé à la rédaction.

Et tenez-vous bien les gars, c'est une fille qui l'a réalisé. Et oui, vous êtes dans le vent, comme qui dirait, non?

Il serait temps de réagir, parce que là c'est franchement la honte messieurs!

Eh! Tournez pas la page si vite, regardez-le bien ce dessin. Il est super non?

Il mérite bien un prix d'excellence!
BRAVO à Sandrine CHASTAGNIER qui recevra un jeu sur disquette comme récompense

Et sachez que tout les mois, un jeu super sera attribué au meilleur dessin envoyé à la rédaction, alors feu à volonté...

Et pour participer, une seule condition être abonné(e) à RUNSTRAD

Voici une suite de petits listings sonores. C'est un envoi de cette chère Billie. A vos claviers...

```
FOR I=1 TO 3:FOR I=15 TO 8 STEP -2:SOUND 1,100,10,I:  
SOUND 2,250,10,I:NEXT I,T □  
ENV 1,10,3,1:ENT 1,100,-4,2:SOUND 4,1000,300,15,1,1,1 □  
ENV 1,10,-1,8,5,-1,4:ENT 1,80,10,1,20,2,1:SOUND 4,100,0,  
15,1,1,12 □  
ENV 1,1,12,1:ENT 1,100,-50,2:FOR I=30 TO 1 STEP -1:FOR  
T=1 TO 50:NEXT:SOUND 4,200+I*6,I/2,15,1,1,1:NEXT □  
ENV 1,100,-2,2:ENT 1,200,-2,2:SOUND 4,50,0,15,1,1,31 □  
FOR I=1 TO 20 STEP 2:ENV 1,10,-1,2:ENT 1,10,-2,10:SOUND  
4,20,20,15,1,1,1:NEXT □  
FOR I=1 TO 30 STEP 2:ENV 1,2,7,5,2,-5,8,5,-1,4:SOUND 4,0,  
0,0,1,,I:NEXT (ATTENTION, DOUBLE VIRGULE) □  
ENV 1,2,5,5,5-1,8,5,-1,40:ENT 1,10,7,1,70,-2,1,200,-2,1:  
SOUND 4,400,0,3,1,1 □  
ENV 1,15,-1,1,5,,1,1:ENT 1,10,5,1,10,15,1:SOUND 4,20,20  
15,1,1 □  
FOR I=100 TO 30 STEP -1:SOUND 4,I,1,15:SOUND 4,I,*2  
,1,15:NEXT □  
ENT 1,100,-100,1:SOUND 4,1500,100,12,,1 □  
ENT 1,60,20,1:SOUND 4,100,70,12,,1 □  
ENV 1,100,5,1,1,10,5,15,-10,2:ENT 1,10,-30,5,10,10,1:  
SOUND 4,200,0,0,1,1 □
```



MINI CONCOURS

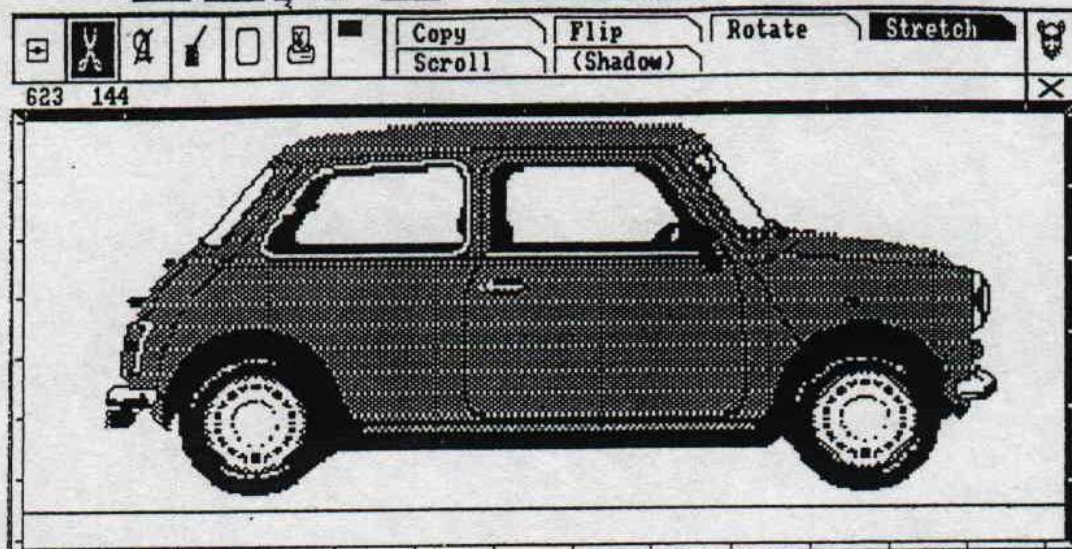
Le premier qui n'écrit en ne disant avec exactitude de quelle publicité télévisée est issue cette digitalisation, gagne au choix, un utilitaire (The Music System) ou un jeu (Defender Of The Crown).

Envoyez vite vos réponses à la rédaction
Date limite du concours: 31 Mars 1998.

ET SURTOUT N'OUBLIEZ PAS, cette page est à vous! Envoyez vos créations, elle seront publiées. Mais attention, s'il reste de la place, c'est pour moi. Alors n'attendez plus, je suis impatient de voir ce que vous savez faire!

SUITE DOSSIER

L
A
-
C
A
P
S



P
A
G
E
M
A
K
E
R

Ce mois-ci, nous allons faire un petit tour d'horizon sur ce que nous avons déjà vu. D'après le courrier et le téléphone, peut-être bientôt le minitel, si je me décide enfin à moderniser la rédaction, il semblerait que certaines fonctions ou plutôt, certaines possibilités du logiciel, aient été mal comprises ou mal interprétées par quelques uns. Non, je ne cite pas de nom.

Et tout d'abord, le problème qui semble revenir le plus souvent sur le tapis, la notion place/texte. Il n'est pas possible sans effectuer des calculs astronomiques, de connaître avec exactitude la place qu'occupera un texte donné sur votre feuille de travail. Les raisons sont simples et multiples. La fonte utilisée, la taille de la fenêtre devant recevoir le texte, les espaces entre les lettres, le type de formatage du texte. Lorsque vous aurez un nombre d'heures de vol suffisantes, l'expérience vous permettra du premier coup d'oeil de savoir si votre texte peut ou non être contenu dans la fenêtre que vous avez définie. Rassurez-vous, cette expérience est vite acquise! C'est pas si difficile. N'hésitez pas, faites des essais. Je parle là, de textes tapés à l'aide d'un traitement de texte, bien sûr, si vous tapez un texte relativement court "en direct", le problème ne se pose pas. Je pense que cette partie a bien été comprise maintenant? Si parmi vous, un surdoué avait trouvé le moyen de résoudre cette équation espace/texte sans utiliser formules complexes à huit décimales, il serait gentil de se manifester, mais ça m'étonnerait beaucoup. Et s'il y en a, le premier qui se manifeste avec une solution relativement simple, il gagne un jeu. Et il aura le droit de le choisir.

Un autre petit truc concernant les fenêtres. Oui, il est possible d'ouvrir jusqu'à deux fenêtres simultanément. Mais à condition qu'il s'agisse d'une fenêtre graphique, et d'une fenêtre texte. La taille n'entre pas en ligne de compte, la fenêtre texte peut faire toute la feuille de travail. Quant à la fenêtre graphique, sa taille ne peut en aucun cas être supérieure à l'écran.

Pour répondre à Annie, non, il n'est pas possible d'afficher des cutouts à l'écran sans charger Pagemaker. J'ai bien essayé de reprendre la routine pour la bricoler, car Pagemaker est constitué de divers modules ou sous-programmes, et chaque fonction est gérée par un sous-prg particulier. Hélas, cela n'a rien donné, je me suis planté. Mais j'ai pas encore abandonné, et si j'arrive à quelque chose, tu seras la première informée, patience.

Bon, pour charger les images d'écran en provenance d'autres logiciels, (DAO, PAO, écrans de présentations de jeux etc...) les fonctions sont: LOAD pour toute image en mode 2. Mode 8 et Mode 1 se passent de commentaires. STRETCH dans l'option CUTOUT, permet de remplir l'écran avec un cutout quelle que soit sa taille. Si le cutout utilisé est relativement petit, des déformations importantes en résultent, parfois le résultat est amusant. Oui il est possible d'utiliser Pagemaker avec deux lecteurs de disquettes. Il suffit d'en acheter un, de valider la fonction Drive(B) dans n'importe quelle fonction, une fois validé Drive(B) devient et reste actif avec toutes les fonctions. Le gain de temps est important, car les manipulations sont réduites, et vous n'aurez plus le message "Insere SYSTEM disque".

Oui, le logiciel n'est pas parfait et il est possible de le planter. Bien que cela arrive très très rarement. Essayez de définir une fenêtre texte de deux pixels de haut sur une longueur quelconque pour voir!... Ce n'est pas un défaut à proprement parler car il serait de toute façon impossible d'y mettre le moindre texte, c'est simplement un oubli, les concepteurs du soft n'ont pas prévu cette éventualité. Quoi qu'il en soit, vous aurez moins de plantage avec Pagemaker qu'avec Oxford PAO par exemple. Mais pensez toujours à faire une sauvegarde de sécurité de votre travail. 3 minutes peuvent vous faire économiser 3 heures de travail. Pensez à la fameuse coupure de courant. Celle-ci ne se produira jamais lorsque vous ne faites rien d'important.

TRUCASTUCES

Vu que dans le numéro 16 cette rubrique avait été enlevée
Vu que vous êtes un bon paquet à avoir demandé Magic Screen
Vu que cet excellent programme n'a pas de mode d'utilisation, eh!
Vu que j'ai pitié de vos âmes, voici donc un petit mode d'emploi, eh!

Bref rappel des événements: Pour ceux qui arrivent en retard, ce programme a été présenté dans le No 15 de janvier. Il est disponible en permanence à la rédaction contre l'envoi d'un disque, et d'un timbre à 3,80 pour les frais. Si les résultats obtenus avec ce logiciel sont assez spectaculaires, son utilisation reste toutefois assez hermétique pour des non initiés, et même que... bon je dis rien pour cette fois, mais je connais des "épées" qui cherchent encore comment le faire tourner correctement. Salut Michel, ça va?

Magic Screen ne travaille qu'en mode B. Chargez le programme. Ensuite Option C pour un catalogue. Donnez le nom de l'image d'écran (image en mode B.). Ensuite, choisir l'option F (colorier). Vous devez avoir un petit rectangle en haut à gauche de l'image, c'est le curseur. C'est maintenant qu'il va falloir donner les couleurs de la façon suivante:

Entrez un premier chiffre, c'est le pen ou le stylo si vous préférez. Tapez une virgule, et donnez un deuxième chiffre, c'est la couleur de l'encre. Ensuite appuyez sur RETURN. Attention, au début, vous ne verrez pas les chiffres car l'encre du fond et du stylo sont identiques. Le reste est tapé de la même façon. Pour un dessin en 16 couleurs il faut donner les 16 pens et les encres correspondantes. Lorsque vous avez terminé la saisie des couleurs, vous tapez -2,-2 pour revenir au menu. Ensuite vous pouvez choisir une des diverses options, à savoir: M pour une déformation linéaire des axes X et Y, là il s'agit de modifier une fonction du type DEF en modifiant les variables X et Y. Il faut faire quelques essais pour avoir une idée des possibilités.

Vous allez tester la fonction M (nouveau tableau) en appuyant sur M et ensuite sur X, et vous tapez RETURN sans modifier les valeurs de X ou Y, c'est juste pour amorcer la fonction avec les valeurs présentes sur la ligne 680. Par la suite, vous pourrez mettre dans X et Y les valeurs que vous voulez.

ENTER (pour OK). Une courbe va se dessiner, elle représente la déformation que devra subir le dessin. Ensuite l'option B pour admirer l'oeuvre.

Vous pouvez aussi choisir les effets spéciaux, mais c'est plus long pour l'affichage, car il doit y avoir beaucoup de calculs. Là, l'affichage se fait

directement sans passer par l'option B. Le reste est assez simple: Choisir l'option S pour donner un nom de sauvegarde. Et alors là, ne rigolez pas, pour sauvegarder, vous revenez sur l'option F et vous tapez -1,-1 et c'est fini.

Bien entendu, vous pouvez reprendre vos dessins dans des programmes Basic, ou avec un logiciel de DAO qui accepte les dessins au format standard de 17Ko. Celui qui a dit que des DAO qui n'acceptent pas les images d'écran au standard de 17Ko ça n'existe pas m'écrira 2000 fois "je suis le roi" car ça existe figurez-vous! Et si parmi vous, il y a des "têtes" qui ont planché durement et qui ont fini par trouver des nouveaux trucs que je n'ai pas trouvés moi-même, ils sont priés de se faire connaître immédiatement!...

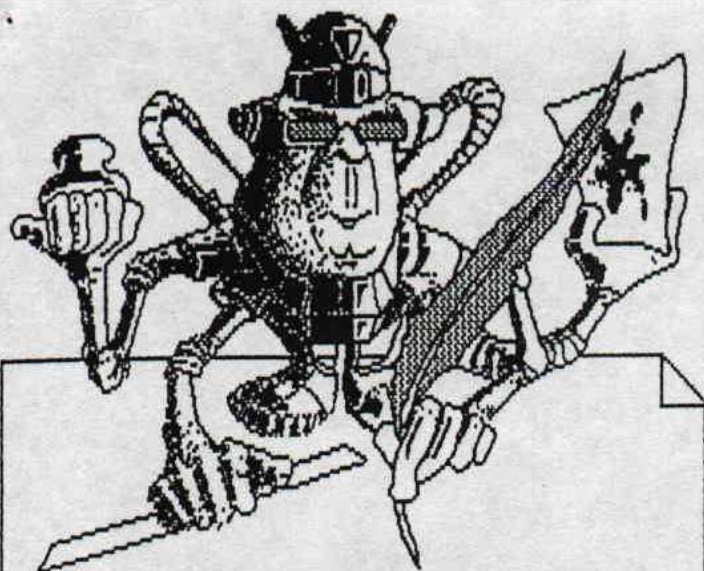
Test de Discology 6.0

Pas d'affolement, rien de bien extraordinaire dans cette nouvelle version. 3 nouvelles options dans le menu COPIEUR et c'est tout. C'est pas que je vais pleurer mes 100 balles, mais je vous dis tout de suite que les softs récalcitrants à la version 5.8 le sont toujours autant avec la 6.8

Voyons maintenant en quoi consistent ces nouveautés:

- 1)- LONGUEUR DE PISTE doit vous permettre de placer un nombre variable d'octets sur une piste.
- 2)- GAIN: permet de gagner de la place sur les secteurs lors de l'écriture
- 3)- SECURITE: vous disposez de 3 paramètres qui vous permettront d'effectuer diverses vérifications lors de la copie

Voilà, c'était pas trop long, même si c'est très cher pour si peu de choses.



COURRIER DES LECTEURS

Réponse à Jean Michel F. de NANTES.

Oui, il serait possible de faire des collages dans Runstrad, mais il n'en sera jamais question!

J'estime qu'un fanzine qui est dédié à un ordinateur, comme c'est le cas de Runstrad avec le CPC 6128, doit être réalisé avec l'ordinateur en question. Le fanzine est en quelque sorte un miroir dans lequel doivent se refléter les capacités de la machine utilisée, montrer de quoi il est capable. Mais pour cela, celui qui réalise le fanzine doit être lui aussi capable d'utiliser les ressources de l'ordinateur et des logiciels pour donner une bonne image de ce dernier. C'est bien joli de déclarer à tout vents que le CPC peut faire ceci et cela, mais le mieux, c'est encore de le montrer, et d'en apporter la preuve, c'est aussi plus crédible, car découper des articles et des photos dans les magazines et les coller sur une feuille de papier, c'est à la portée du premier rigolo de service, et n'importe qui peut en faire autant. Quelle crédibilité peut avoir le rédacteur d'un tel fanzine auprès de ses lecteurs, en admettant qu'il ai des lecteurs? Aucune bien entendu, et c'est logique! Pour parler d'un ordinateur, faudrait d'abord prouver qu'on est capable de l'utiliser soi-même non? Tu vois, avec ta question, t'as presque réussi à me mettre en colère. Sans rancune. Lorsque tu voudras critiquer Runstrad, faudra faire en sorte d'être un peu plus constructif, d'accord?

Réponse à Alain L. de PARIS.

Si tu avais mis ton adresse complète, t'aurais eu la réponse depuis un moment. Bon, en résumé, c'est oui! Il est possible de stocker n'importe quoi sur une disquette 3' et 5'1/4 sans passer par C/PM. Salut.

Réponse à Claude Bassaud de Lyon.

Pas de problème, envoie la disquette à la redac, je m'en occupe de suite. Attention, 1 timbre à 3,80 pour le retour. Ici, on s'occupe vraiment des lecteurs. Pas comme certains, t'as pas eu de chance.

BIDUILLE EXPRESS

Et grâce à MLD, qui ne reste jamais inactive, voici une petite bidouille trouvée sur minitel: Elle intéressera les propriétaires de DPM 2160 et du Scanner DART.

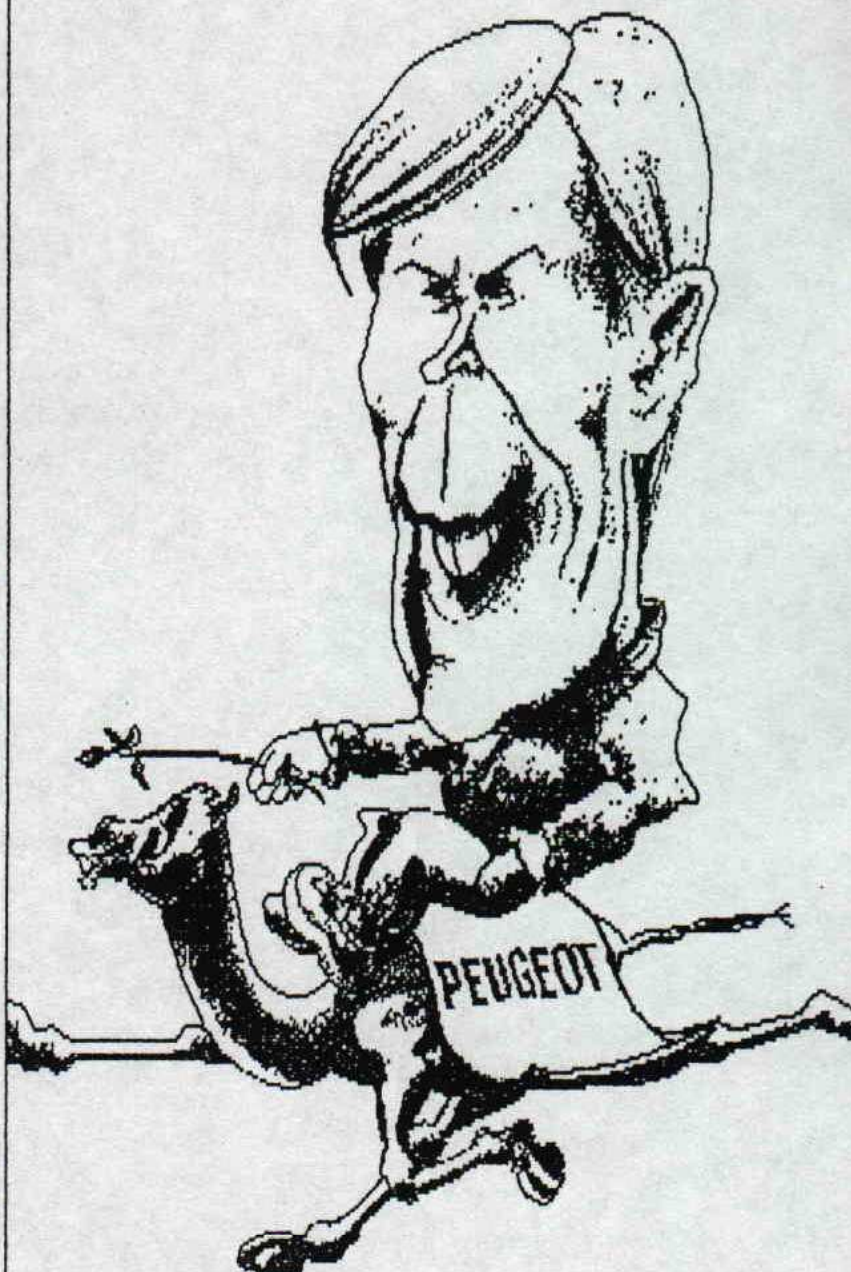
Il s'agit simplement de remettre les pendules à l'heure et de rendre le scanner compatible avec la DMP 2160. Effectivement, celle-ci est trop rapide par rapport à la 2000, ce qui donnait une déformation du dessin en largeur. (dessin moins large que l'original d'environ 1/3). Fini tout ça. Merci MLD.

Voici la bidouille:

Rajouter une ligne 1891 FOR F=0 TO 12 : NEXT

Remplacer la valeur 160 de la ligne 1700 par 107

Ca marche, j'ai essayé. Le dessin ci-dessous en est la preuve! Regardez...





DOSSIER SPECIAL THE ADVANCED OCP ART STUDIO

Le petit dossier sur Pagemaker touche à sa fin, il est grand temps de le remplacer, et c'est ce que je vais faire immédiatement, car vous êtes nombreux à m'écrire au sujet d'OCP. Beaucoup d'entre vous ne doivent pas avoir le mode d'emploi ou alors, il n'ont que la notice anglaise.

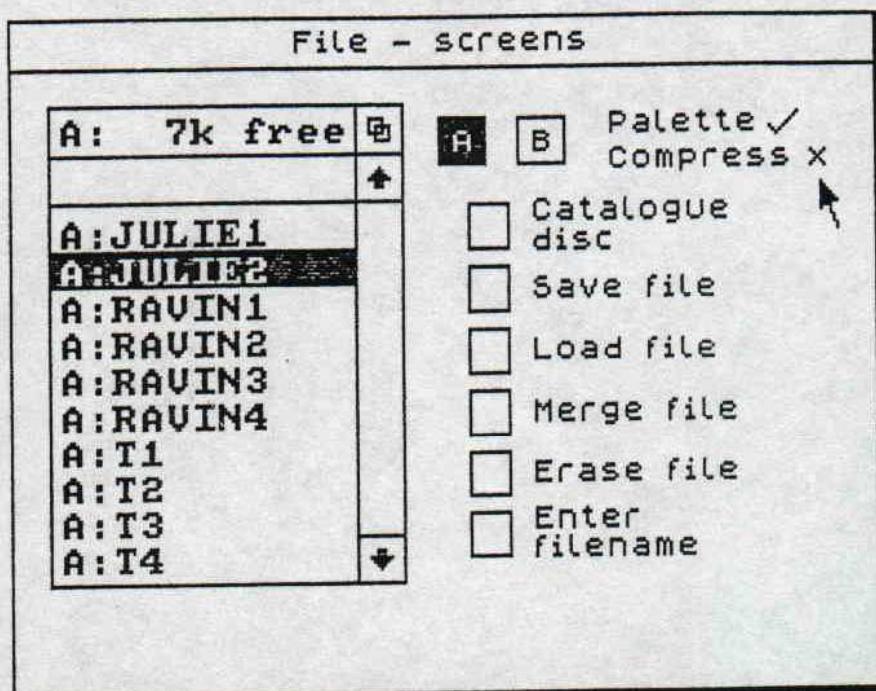
Pour commencer, nous allons voir toute de suite les possibilités du logiciel en ce qui concerne les

fichiers. Cela revient souvent dans vos lettres. Il semble donc que cette fonction et les options qu'elle offre sont assez mal comprises par un grand nombre.

FILE-SCREENS: cette fonction donne accès aux options de gestion des images d'écran sur disc, (voir figure).

CATALOGUE DISC: et tout d'abord voyons comment cela fonctionne. OCP utilise un catalogue sélectif dans le sens où, seulement les dessins avec l'extension .SCR sont affichés. Si, sur votre disc, vous avez une image d'écran nommée DESSIN.BIN ou DESSIN.SCM, celle-ci ne sera pas affichée par l'option Catalogue. Si vous voulez charger un tel fichier, il vous faudra utiliser l'option **LOAD FILE**, et ensuite, l'option **ENTER FILENAME** en donnant le nom et l'extension du dessin à charger. Ce point étant précisé, voyons ce qui se passe lorsque vous choisissez la fonction **CATALOGUE**. Ceux qui possèdent deux lecteurs de disquettes peuvent demander l'affichage du catalogue du lecteur A ou B. La vidéo inverse indique si une option est activée ou pas. La lettre A ou B sera affichée devant le nom du dessin selon que ce dernier se trouve sur le lecteur A ou B, (A:DESSIN.SCR ou B:DESSIN.SCR). Revenons à la configuration la plus courante, un seul lecteur. Une fois l'option catalogue sélectionnée, les noms des fichiers apparaissent dans la fenêtre réservée à cet effet. Sélectionnez le fichier que vous voulez. Une fois ce fichier en vidéo inverse, vous pouvez soit, le charger (load), l'effacer (erase), ou sauvegarder (save). L'option Merge File étant d'un emploi plus délicat, nous la détaillerons dans un prochain numéro.

LA SAUVEGARDE: OCP utilise deux modes différents pour la sauvegarde des dessins. Le premier, c'est le mode normal, fichier de 17Ko récupérable par tous les utilitaires,



enfin presque. Vous pouvez aussi le recharger sous Basic par `LOAD "NOM.SCR", &C000`. Le deuxième mode, c'est le mode compressé. L'image de 17 Ko est alors traitée par une routine interne chargée de la comprimer. La taille du fichier qui en résulte est alors liée à la complexité du dessin lui-même. Une image très chargée comme une digitalisation par exemple, produira un fichier réduit à 14 ou 15 Ko, ce qui est peu. Pour utiliser le mode Compressé, il faut valider la fonction en cliquant sur l'option **COMPRESS**. Si l'option n'est pas activée, vous avez une croix juste après, sinon vous avez un V, mais regardez le dessin de cette page, la fonction **Palette** est activée, et **Compress** ne l'est pas. Avant que Nullos Cracker ne s'occupe de ce problème, il était impossible de récupérer une image compressée sans passer par OCP. Bon, maintenant c'est possible, grâce à un petit programme que je vous donnerais avec plaisir si cela vous intéresse. L'option **PALETTE:** Validée, cette option permet de sauvegarder en même temps que le dessin, les encres (couleurs) et le mode (0,1, ou 2) qui ont été utilisés lors de la création du dessin. Vous aurez deux fichiers pour un seul dessin. Un fichier .SCR pour le dessin, et un fichier .PAL pour la palette. La aussi, il est possible de récupérer ce fichier PAL sous Basic, moyennant un petit programme, ce qui simplifie bien les choses.

En attendant la suite, qui sera dans le prochain numéro, vous pouvez écrire à la rédaction pour poser toutes sortes de questions, les réponses seront données dans le cadre de cette rubrique. Si vous avez des dessins que vous avez réalisés avec ce logiciel, envoyez-les à la rédaction ils serviront pour illustrer la rubrique.

A bientôt...

LE CROCOTIER DISPARAIT

C'est un coup dur pour ses lecteurs. Le Crocotier disparaît pour passer sur une autre bécane?! dommage, j'aimais bien ce fanzine. Adieu donc Le Crocotier, et bonne chance à toute la rédaction.

ET UNE BAURE, UNE

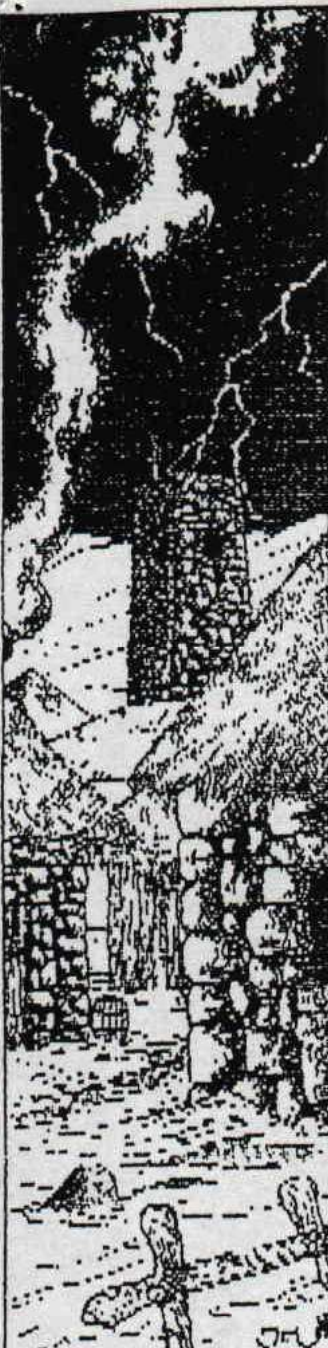
Dans le No 15 du journal, j'ai publié un programme "SUPERZAP" sans donner le nom de l'auteur. Il s'agit de en l'occurrence de Daniel MARTIN. Voilà...

VENDS JEUX ORIGINAUX SUR DISK A DES PRIX INTERESSANTS
 SHUFFLE PUCK CAFE, BARBARIAN II
 CRAZY CARS 2, ROBOCOP, DRAGON NINJA
 JE RECHERCHE AUSSI U-DOS
 CONTACTEZ GAUTIER BOHAIN
 118, RESIDENCE DLE DE FRANCE
 59600 - MAUBEUGE

RECHERCHE UN CLAVIER (UNIQUEMENT)
 DE CPC 6128 ALLANT AVEC L'ECRAN
 CTM 644 COULEUR (120)
 ECRIRE A ERIC CHAULEY
 42, RUE DE LA FRATERNITE
 94500 - CHAMPIGNY SUR MARNE

ETIQUETTES AUTOCOLLANTES BLANCHE POUR DISC 3' LA FEUILLE DE 12 CONTRE 1 TIMBRE A 5 FR A ENVOYER A LA REDACTION

A VENDRE DISQUETTES VIERGES
 AMSOFT 3'
 MAXELL 3'
 17,00 L'UNITE
 TEL: 16.1.48.48.02.75 APRES 19H



ATTENTION... ATTENTION... A partir de maintenant, pour recevoir RUNSTRAD, il faudra impérativement un timbre à 3,80. Pour tous ceux qui avaient réglé l'abonnement avant l'augmentation des tarifs postaux, rien de changé. Tout demande d'abonnement devra être accompagnée des timbres au tarif en vigueur. Faites passer.....

VENTE & ECHANGE
 Demandez la liste
 à la rédaction du
 journal
 ORIGINAUX
 exclusivement
 CPC 6128 DISK

Affaire d'Or

REGLEMENT PAR MANDAT LETTRE UNIQUEMENT

DISCOLGY 6.0

A VENDRE ORIGINAL 200,00 Fr.

CONTACTEZ AU PLUS VITE LA REDACTION

Runstrad est réalisé avec Pagenaker, Ocp Art Studio, Seaword, Traneur, Dart Scanner, Digitaliseur ARA 2 CPC 6128, 2 DMP, Bref, que du matériel ANSTRAD



LA REDACTION
 46.67.58.89
 ENTRE 21H et 23H

