



iPomme Mag

Le magazine Mac gratuit francophone avec actualité, tests, pas à pas...

Snow Leopard

Ce qui est
attendu
chez le
prochain
félin



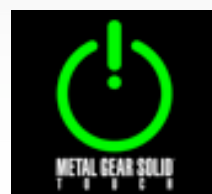
[Tests]

- SnapFlow
- Sticky Windows



[iPhone]

- Metal Gear Solid
- Pirates
- PocketGod



[Pratique]

- Cloner son disque II
- The Gimp : tutoriel II

Sommaire

04. Actualité

09. Snow Leopard

Équipe

14. Histoire Apple

22. Tests

34. Pratique



Rédacteur en chef

Theo13

theo13@ipomme.info



Rédacteur en chef adjoint

iMat

imat@ipomme.info



Rédacteur

Alain

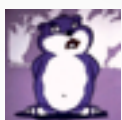
alain@ipomme.info



Rédacteur

jft

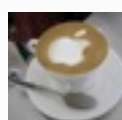
jft@ipomme.info



Rédacteur

La Marmotte

la_marmotte@ipomme.info



Rédacteur

Dionysos

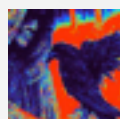
louisderrac@ipomme.info



Rédacteur

Calam

calam@ipomme.info



Correcteur

TheBert

thebert@ipomme.info

Mentions légales

Ce magazine est protégé par la licence Creative Commons. Il ne peut être vendu ou modifié. Pour en savoir plus sur Creative Commons, visitez cette page :

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/>

Si vous voulez des informations supplémentaires, consultez notre site (<http://ipomme.info>).



Editorial

Les mystères de la WWDC 2009

Du 8 au 12 juin prochains se tiendra la traditionnelle « Apple Worldwide Developers Conference 2009 », couramment désignée sous l'acronyme « WWDC '09 ». Cet événement, réservé avant tout aux développeurs, proposera comme à l'accoutumée une grande variété [d'ateliers](#) dédiés à la programmation Mac et iPhone. Nombre de mac users, cependant, attendent la conférence pour une toute autre raison. En effet, que serait-elle sans sa keynote inaugurale ? Alors que certains prévoient déjà une apparition surprise de [Steve Jobs](#) sur scène (histoire de lancer un petit « one more thing » avant la fin), il n'est pas exagéré d'affirmer que c'est [Phil Schiller](#) qui devrait officier cette messe des passionnés de la Pomme. Et le programme s'annonce chargé !

Tout d'abord, comment ne pas évoquer la troisième génération d'iPhone, qui a fait l'objet de moult rumeurs ces derniers mois. [Nouvelle coque](#), [nouveau cadre](#), et d'aucuns pronostiquent même l'arrivée d'une [pomme illuminée](#), ce qui a le don de laisser perplexe (flash intégré ?). Mais quelles que soient les modifications du hardware de l'appareil, la partie logicielle ne sera pas en reste. Rappelons que l'iPhone OS 3 et son lot de nouvelles fonctionnalités (voir

iPomme Mag n°19) ont été annoncés pour juin lors du *special event* de mars dernier. Pour ce qui est du Mac, on devrait en apprendre d'avantage sur Snow Leopard, le dernier félin dans les cartons de Cupertino. Après tout, [l'avancement](#) de ce nouveau système d'exploitation est dans les temps; si s'attendre à une commercialisation en juin est sans doute un brin optimiste, cette dernière ne devrait pas dépasser l'automne 2009. Enfin, il n'est pas anodin de noter que les *builds* du fauve distribuées aux développeurs n'ont sans doute pas révélé toutes les nouveautés prévues par Apple. Quelques *secret features* (comprenez fonctionnalités secrètes) pourraient bien être présentées lors de la WWDC '09. Il faut souligner, toutefois, que Snow Leopard a toujours été décrit par Cupertino comme une mue de Mac OS X 10.5 Leopard, une épuration de ses fondations (et non comme une mouture riche en nouvelles fonctionnalités et en refonte graphique, même si des retouches auront bien lieu à ce niveau). Reste à connaître le prix qui, au pire, devrait être identique à celui de Leopard (129 €).

Il reste bien d'autres [rumeurs](#) concernant la WWDC. On pourrait même imaginer un rafraîchissement de la gamme des MacBook Unibody, après que le modèle blanc d'entrée de gamme ait été discrètement [mis à jour](#). Mais quoi qu'il en soit, cette conférence devrait marquer un moment important dans l'histoire du développement des plate-formes Apple, qu'elles soient mobiles ou fixes. Les paris sont ouverts !

par **iMat**

HADOPI a été adoptée !

C'est fait ! Après avoir été adoptée par les députés de l'Assemblée nationale, la houleuse loi « Création et Internet », plus communément appelée loi HADOPI, a été largement approuvée le lendemain par le Sénat (189 voix pour, 14 contre).

Les vaillants défenseurs des droits des internautes gardent espoir, le texte devant encore passer devant le conseil constitutionnel et le parlement européen qui considère la loi comme illégale au regard du droit communautaire.

Rappel des étapes de la riposte graduée :

- courrier d'avertissement par email ;
- courrier d'avertissement par lettre recommandée ;
- suspension de l'abonnement à Internet (entre 3 mois et 1 ans).

Vous trouverez plus d'informations à ce sujet sur notre site internet. - **Louis**



HADOPI
=
BLACK-OUT
DE L'INTERNET
EN FRANCE

Actualité

Une victime de l'HADOPI avant l'heure

Si les peines encourues dans le cadre de la loi HADOPI étaient déjà connues, personne n'aurait pu se douter que la perte d'emploi en fasse partie ! Comme le raconte le quotidien [Libération](#), Jérôme Bourreau-Guggenheim, responsable du pôle innovation web de TF1, en a fait la triste expérience en voulant faire part de son désaccord concernant le projet HADOPI.

Mr Bourreau-Guggenheim aurait transmis en février un mail à titre privé à sa députée du 17^e arrondissement de Paris, Françoise de Panafieu. Il y exprimait les raisons de son avis défavorable à cette loi. Ce mail aurait été réexpédié directement au ministère de la Culture, auprès de l'équipe de Christine Albanel qui l'a elle-même transféré au président de TF1.

De ce fait, Mr Bourreau-Guggenheim se trouve convoqué par Arnaud Bosom, président de eTF1. Suite à une lecture détaillée de son mail et quelques explications de vive voix, l'employé finit par se faire licencier en avril. Motif: avoir une opinion divergeant avec la stratégie de TF1, dans laquelle la loi HADOPI est un enjeu important. Christine Albanel, lors d'une [interview](#), se dit ahurie par cette affaire et annonce vouloir suspendre de ses fonctions pendant un mois le collaborateur ayant transmis le mail à TF1. Comme nous le mentionnions le mois dernier (iPomme Mag n°20), « on est aussi en droit de se demander si derrière cette agitation ne se dissimulent pas des pressions politiques et économiques ». Inutile de se le demander d'avantage, le jeu et ses participants sont très clairs.

Class action MagSafe

Une class action (plainte collective) a été déposée au sujet de MagSafe. Sorti il y a maintenant 3 ans, le connecteur d'alimentation des portables Apple fut présenté comme révolutionnaire : en effet, grâce à un système d'aimants, le câble se décroche de lui-même dès lors que l'utilisateur tire dessus (accidentellement ou non). Ainsi, nombre de maladresses qui auraient pu résulter en un drame ont fini sans conséquence.

Les plaignants de la class action dénoncent une mauvaise conception du câble du MagSafe ; ce dernier aurait la fâcheuse tendance de s'enrouler dans sa gaine dès les premières utilisations, ce qui peut rapidement le dénuder ou le faire fondre (provoquant au mieux des dysfonctionnements de charge, au pire des risques de brûlure ou d'incendie).

Apple s'était prononcée il y a bientôt 1 an au sujet de cette fragilité (comme l'avait signalé [MacBidouille](#)) ; une note sur son [support](#) mentionnait « qu'Apple remplace tout magsafe défectueux même hors garantie ». Une autre [note](#) recommandait de « réduire la tension exercée sur les câbles ». Pour les plus bricoleurs une [astuce](#) est mentionnée, toujours sur le site de Macbidouille. - **Calam**

Actualité

Apple et Google : frères ennemis ?

Apple et Google sont-ils trop proches ? La FTC (Federal Trade Commission), soit l'équivalent américain de notre autorité de la concurrence, le soupçonne. Sa principale source d'inquiétude ? La présence d'Éric Schmidt — rien de moins que le PDG actuel de Google — dans le conseil d'administration d'Apple, ainsi que celle d'Arthur Levinson (codirecteur de la firme pommée) dans le conseil de Google.

Le problème provient de la loi américaine qui interdit à deux sociétés concurrentes de siéger dans leurs conseils d'administration respectifs, afin de ne pas entraver la sacro-sainte libre concurrence.

Or, depuis l'arrivée de Google Chrome et d'Android sur le marché américain, les deux entreprises sont en concurrence sur le marché des navigateurs et celui des OS mobiles.

Par ailleurs, les deux groupes américains ont également des activités liées à la vidéo (YouTube pour l'un, iTunes pour l'autre).

Autre point épineux, la présence importante de Google dans l'OS de l'iPhone, avec de nombreuses applications dédiées (Maps, Google mobile, etc.).

La FTC a donc averti les deux groupes du démarrage de son investigation. Cette dernière coïncide d'ailleurs avec la nomination d'Éric Schmidt à la tête du conseil de Barack Obama sur la science et les technologies. Apple et Google n'ont pas (encore) souhaité commenter l'affaire. - **Louis**

Offre « Ideo »

Bouygues Telecom, troisième opérateur de téléphonie mobile, vient de dévoiler un forfait quadruple-play destiné au grand public. Nom de code : « Ideo ». Ideo (dont les tarifs vont de 44,90€ à 75,90€ en passant par 55,90€ et 65,90€) fusionne une offre ADSL (internet, téléphonie fixe et télévision) grâce au service de la Bbox, ainsi qu'un forfait mobile parmi les 4 proposés. Olivier Roussat (directeur général de Bouygues Telecom) affirme que la facture d'un foyer pourrait s'en trouver réduite de 384 € par an (maximum).

Les 4 forfaits mobiles proposés dans l'offre Ideo sont compatibles iPhone, incluant tous 2 heures de communication vers tous les opérateurs, avec SMS/MMS en illimité, mail, web et TV 3G+ en illimité. Seule différence notable : une plage horaire d'appels illimités qui débute à 20 h, 19 h et 18 h pour les forfaits à 55,90 €, 65,90 € et 75,90 €. Bouygues Telecom se dit vouloir à travers cette offre innover sur le marché du fixe, où il débarque depuis peu. Reste néanmoins que l'arrivée d'une quatrième licence 3G pouvant être accordée à un [FAI](#) comme Free a certainement pu être un facteur déclencheur de cette réaction. Bouygues Telecom propose aussi un dédommagement à hauteur de 50 € pour les frais de résiliation du contrat de votre précédent F.A.I., et s'engage à activer son service en moins de 24 h. - **Calam**

Actualité

Kindle DX

Amazon, qui a su en trois ans s'imposer comme le leader de la vente de livres électroniques, vient de dévoiler à New York son nouveau Kindle baptisé « Kindle DX ». Sorti seulement 3 mois après son prédécesseur, ce modèle (qui n'est pas encore disponible en Europe) est doté d'un plus grand écran de 9,7 pouces et d'une capacité de stockage étendue à 3,3 Go effectifs (environ 3500 livres). Côté fonctionnalités, le Kindle DX reçoit un accéléromètre permettant l'affichage en mode portrait et paysage, supporte les formats PDF, TXT, HTML, DOC, RTF, MP3, JPEG, GIF et PNG et se synchronise même avec l'iPhone/iPod Touch grâce à l'application [Stanza](#). Le Kindle DX a une autonomie annoncée de 2 semaines sans la 3G (4 jours si activée), ce qui peut s'expliquer par l'écran et ses 16 niveaux de gris (peu gourmand en énergie). Amazon (qui ne propose pas moins de 275000 ouvrages pour Kindle) espère désormais révolutionner la presse papier et le manuel universitaire en proposant un programme pilote. Cinq universités et trois quotidiens américains y participeront. Finalement, seul le prix pourrait représenter un obstacle à l'adoption de ce nouveau Kindle : il sera commercialisé 489 \$, connexion 3G incluse et illimitée.

Concept de Notebook

Vous êtes nombreux à souhaiter la sortie d'un Netbook orné d'une pomme. Il est même possible d'identifier deux catégories de personnes, dont les avis sont partagés sur la forme que prendrait ce Netbook ; certains voudraient y voir un MacBook mini, d'autres un modèle ressemblant à un grand iPhone. Les voies de Cupertino étant impénétrables, il ne reste donc plus qu'à s'adonner aux rumeurs ou se prendre au jeu du concept en attendant la WWDC '09. [MacFormat](#), par exemple, nous présente un concept original de Netbook qui prend la forme d'un grand iPhone avec son système d'exploitation. Une connexion permanente en 3G permettrait à Mobile Me de jouer le rôle de stockage distant. Le dock servant de support et de chargeur est doté de prises USB, FireWire et d'un Mini DisplayPort. La possibilité d'avoir en option un casque et un clavier bluetooth muni d'un trackpad à sa droite peut s'avérer plus confortable pour la saisie de long texte. Voilà qui a de quoi faire rêver, et pourquoi pas concurrencer certains lecteurs d'ebooks comme le [Kindle](#), tout en embarquant beaucoup plus de possibilités. Si vous êtes friand de ce genre de concepts, vous pouvez en trouver un autre [ici](#) (en gardant à l'esprit que les chances de voir ces machines commercialisées sont très minces, pour ne pas dire nulles). Il est toutefois intéressant de noter le look Unibody généralement retenu pour tous ces concepts.



Publicité



Besoin d'un espace de stockage en ligne pour vos fichiers ? Avec Archive-Host vous pouvez héberger tout vos fichiers, images, musiques, vidéos.

Vous disposez d'une interface pour gérer vos documents vous permettant ensuite de les partager sans difficulté avec vos contacts dans le monde entier.

De nombreux services vous sont proposés pour gérer et partager efficacement vos fichiers : partage de répertoire, playlist de musique, galerie d'images, diaporama, lecteur vidéo, édition d'images et de documents en ligne, compteur de téléchargement, accès FTP, etc.

Que ce soit pour une utilisation personnelle ou professionnelle, vous pourrez héberger, partager et stocker vos documents rapidement et en toute simplicité.

Trafic illimité, serveurs dédiés hautes performances, débit rapide, support technique et commercial prioritaire, vous bénéficiez d'une haute qualité de prestation.



Nos solutions payantes vous propose un espace de stockage de 1 à 250 Go, la taille de vos fichiers est limité jusqu'à 2 Go via notre interface ou illimité en FTP.

Stockage de vos données en RAID 5 (sécurité et performance), serveurs puissants, connexion réseau rapide et prioritaire, support de qualité, nombreux services, avec Archive-Host nous privilégions la qualité et le rapport client pour vous offrir des solutions dédiés à vos besoins.

Découvrez vite nos solutions payantes sur <http://www.archive-host.com>, à partir de 1 euros par mois pour 1 Go d'espace.

En couverture

Snow Leopard

Ce qui est attendu chez le prochain félin

La World Wide Developer Conference (WWDC) approche à grand pas. Elle se déroulera du 8 au 12 juin, inaugurée par l'habituelle keynote d'ouverture. Cependant, n'en déplaise aux fans de Steve Jobs, Phil Schiller devrait être le chef d'orchestre de l'événement pommé. Comme précisé dans l'édito, Snow Leopard sera sans doute l'une des vedettes de la WWDC, avant d'être commercialisé vers la fin de l'année. L'objet de ce dossier est donc de récapituler toutes les infor-

mations fiables et quelques rumeurs circulant sur le nouveau système d'exploitation made in Apple.



Dossier

Comme l'annonce Apple sur son [site web](#), Snow Leopard ne sera pas centré sur l'innovation mais sur l'optimisation. Cela permettra de rendre le système plus stable, moins gourmand, et de repartir sur des bases encore plus solides pour la suite. Il ne sera pas compatible avec les machines [PowerPC](#), et la plupart des applications seront réécrites en [cocoa](#) (et non en [carbon](#)), ce qui dénote une volonté de la part d'Apple de se tourner vers l'avenir aussi bien au niveau du matériel que du logiciel.

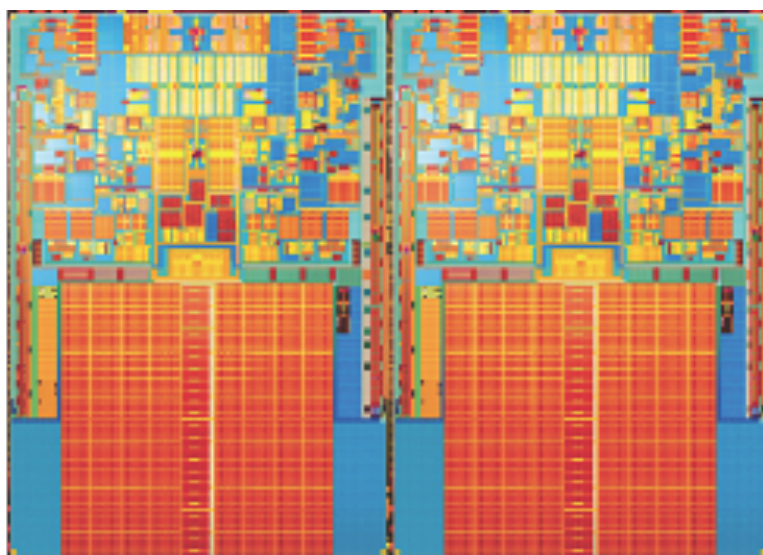
Mail, iCal et le Carnet d'Adresses supporteront nativement le service Microsoft Exchange. Comme ce dernier est également proposé sur iPhone, la synchronisation du service n'en sera que plus simple : on peut y voir la volonté d'Apple de s'intégrer de plus en plus en entreprise, domaine dans lequel elle est restée très discrète.

Grand Central est une autre amélioration considérable de Mac OS X, bien que peu visible pour l'utilisateur final. Cette technologie permet à Snow Leopard d'attribuer

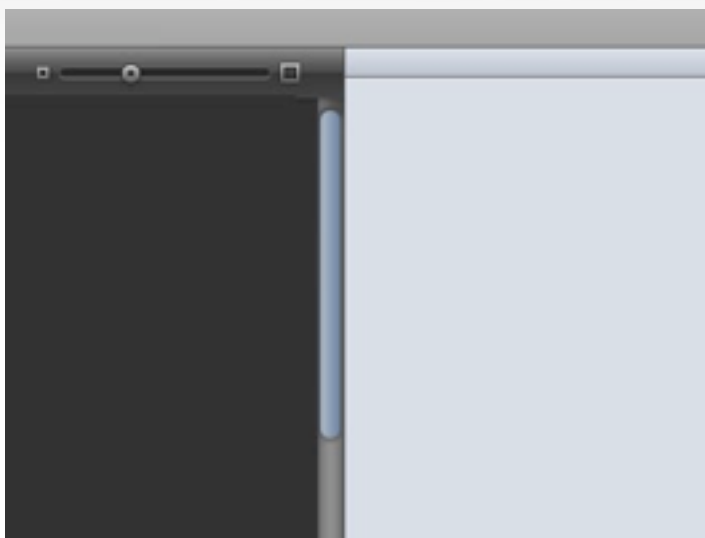
les tâches aux différents cœurs du processeur de l'ordinateur, pour que le multicœur devienne réellement profitable (à l'heure actuelle, l'optimisation de ce matériel reste très rudimentaire).

OpenCL (Open Compute Library) est le nom de la deuxième technologie phare du système. Elle permet de profiter de la puissance du processeur graphique (le GPU). L'encodage vidéo, principalement, bénéficiera de cette amélioration. Il ne faut aucun doute que ces deux technologies réunies rendront les machines un peu plus puissantes sans pour autant changer de matériel (excepté pour les Mac PowerPC, cela va de soit).

On note aussi des progrès du côté de la gestion du [64 bits](#) ; Mac OS peut désormais supporter jusqu'à 16 To de RAM, ce qui reste très anecdotique (les Mac Pro actuels ne supportent que 32 Go de RAM au maximum, ce qui est déjà énorme).



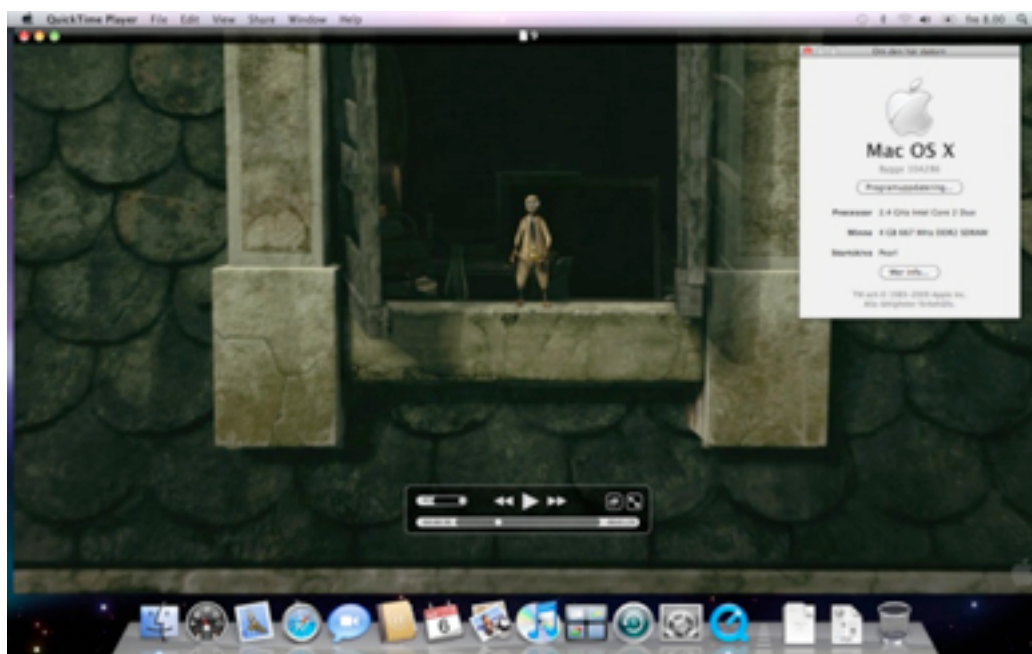
Dossier



L'interface pourrait elle-aussi connaître un coup de jeune (après tout, [Aqua](#) commence quelque peu à s'essouffler, et la cohérence entre applications n'est pas toujours au rendez-vous). Pour avoir un aperçu de la prétendue interface de Snow Leopard, imaginez une généralisation du style d'iTunes, d'iLife et d'iWork '09 dans tout le système ! La rumeur prétend même avoir le nom de code de cette nouveauté: *Marble* (marbre en français). On ne peut qu'espé-

rer que Phil Schiller confirme cette évolution, même si le [doute](#) subsiste fortement.

QuickTime, à l'occasion de Snow Leopard, se refait aussi une beauté. Renommé QuickTime X, le logiciel revêt un aspect plus sombre et embarque une fenêtre allégée au maximum : elle ne contient désormais plus que le film, et quelques commandes de lecture qui apparaissent si on les sollicite. Il sera possible pour l'utilisateur de capturer directement ce qui se passe à l'écran de manière somme toute basique, avec une petite palette pour stopper l'enregistrement. Les poids-lourds du secteur tels que SnapFlow n'ont donc rien à craindre : le public n'est pas le même. L'envoi de vidéos vers YouTube sera également possible, ainsi que leur synchronisation avec MobileMe, l'iPhone et l'AppleTV. Certains parlent même d'une suppression de QuickTime Pro (ses fonctionnalités deviendraient gratuites), mais il s'agit d'une information à prendre avec des pincettes.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Dossier

Mac OS X 10.6 offre un support étendu du multi-touch, qui est désormais compatible avec une gamme de machines plus large ; les premiers MacBook Pro de début 2008 bénéficieront ainsi de toutes les *gestures* multi-touch, de 2 à 4 doigts (elles seront configurables comme sur les dernier MacBook et MacBook Pro Unibody).

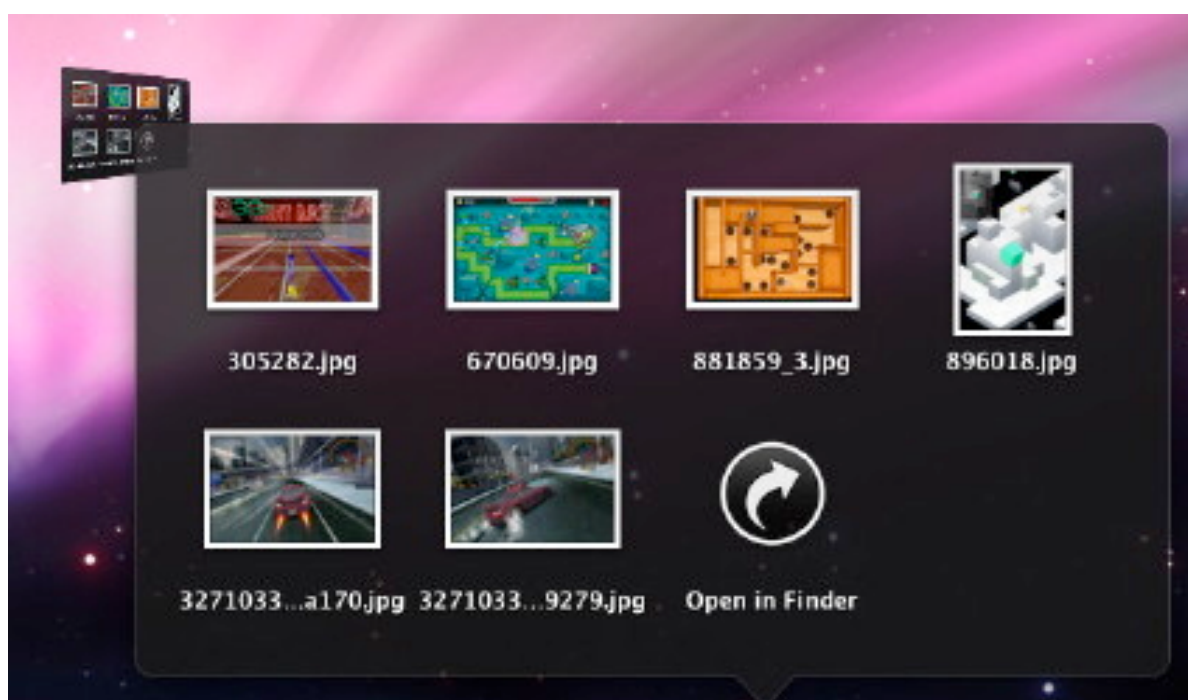
Mais la nouvelle version de Mac OS X apportera une autre fonctionnalité significative que nombre d'utilisateurs attendent avec impatience : le support du [ZFS](#), en lecture et en écriture ! Toutefois, il ne sera peut-être pas possible de démarrer sur une partition embarquant ce système de fichiers, ce qui est regrettable.

Nous en parlons dans le numéro 19 (page 4) : VoiceOver sait désormais prononcer les titres de chansons en 14 langues différentes. On peut se demander si cet outil très pratique sera enfin localisé,

car il n'est actuellement disponible que pour les anglophones, et ce depuis plus de 20 ans ! En effet, le premier Macintosh de 1984 savait déjà parler anglais.

La navigation dans les *stacks* (piles) sera elle aussi améliorée : cliquer sur un dossier ne l'ouvre plus dans le Finder, mais directement dans le Stack, ce qui permet notamment un gain de temps appréciable.

La gestion du texte et notamment des substitutions a été améliorée. Par exemple, si l'utilisateur tape (c) puis espace, un © le remplace. Pages permet déjà la même chose, mais Snow Leopard permettra de démocratiser la fonction au reste des applications. Imaginez le gain de temps : « tjrs » remplacé « toujours », « bcp » par « beaucoup » et ainsi de suite. Pratique pour les prises de notes effrénées ou les habitués du téléphone portable.

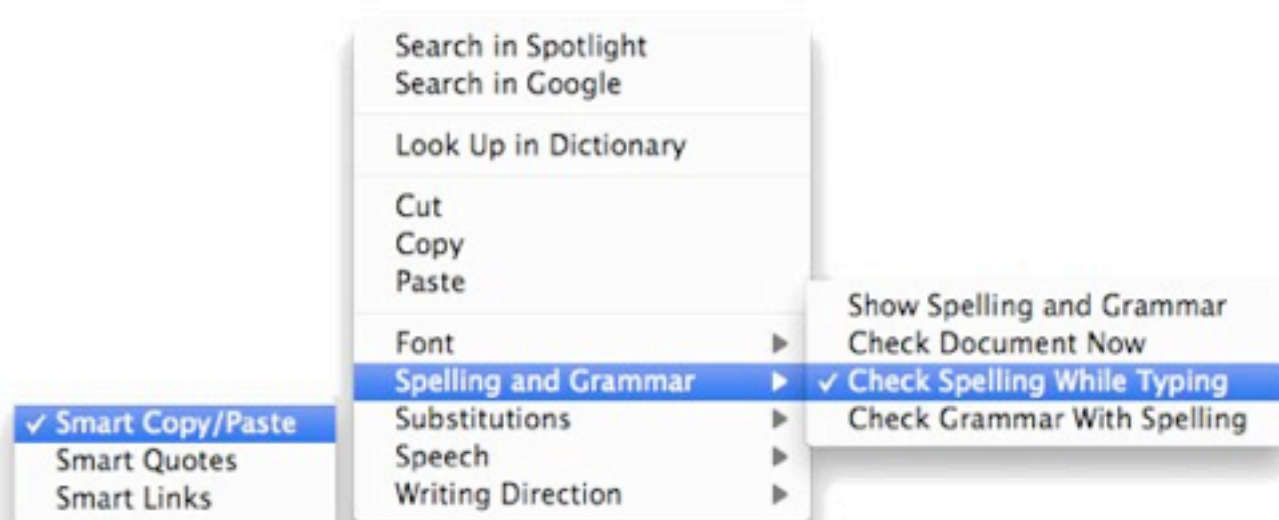


Dossier

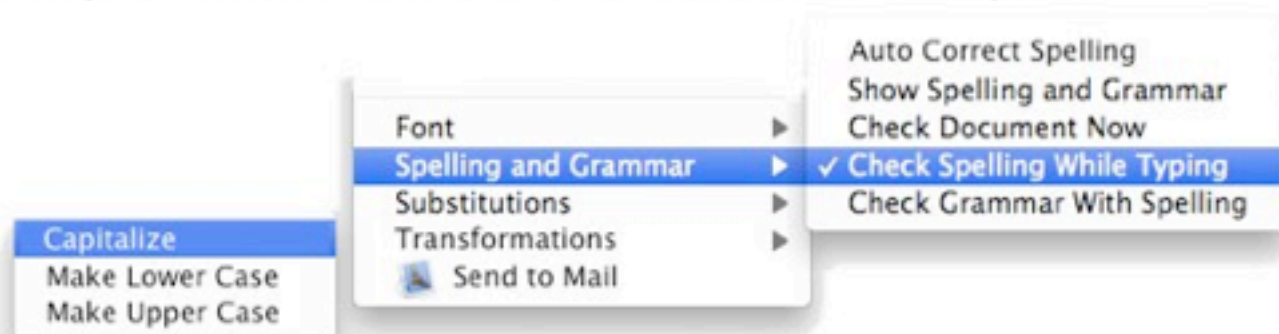
Enfin, il sera possible de lire une vidéo ou un fichier MP3 à partir de son icône (la vidéo défile automatiquement dans l'icône). Quick Look semble rendre cette fonction inutile, mais il faudra une expérience pratique pour le confirmer.

Voilà donc des améliorations de bonne augure ! Pour revenir sur la conclusion de l'édition, Steve Jobs a lui-même annoncé que les versions bêta ne seraient pas complètes, autrement dit que quelques fonctionnalités feraient leur apparition au dernier moment. La question principale reste donc le prix de cette nouvelle évolution majeure de Mac OS X...

Existing text features of Mac OS X



Mockup of new text features in Snow Leopard



L'histoire d'Apple, 1997-2000

Le 9 juillet 1997, Gil Amelio est renvoyé par le conseil d'administration avec environ 50 millions de dollars en poche. Steve Jobs devient donc beaucoup plus libre d'agir au sein d'Apple, en dépit du fait qu'il refuse le poste de CEO (PDG). En effet, ses pouvoirs sont suffisants pour réaliser ce qu'il veut. Pour les fans d'Apple, il est (encore aujourd'hui) une véritable icône, mais reste un parfait inconnu pour le grand public.

Une anecdote amusante circule d'ailleurs à ce sujet : à la MacWorld Expo de New York, en juillet 1997, un garde l'empêche de rentrer dans la salle de conférence. Le public se met à protester, et quelques personnes proposent même de prêter leur badge à Jobs, ce que le garde refuse. Steve Jobs devra donc repartir chercher son badge oublié !

Lors de cette même MacWorld, Apple présente Mac OS 8, qui n'apporte que peu de changements. Pourtant, ce système d'exploitation représentera l'un des plus gros succès d'Apple : 3 millions de copies écoulées en 6 mois. Il propose principalement une interface revue et la copie en tâche de fond.

À la MacWorld de Boston, un mois plus tard, Steve Jobs annonce un remaniement du conseil d'administration, ainsi qu'une coopération des plus étonnantes. En effet, Apple a négocié un accord avec une grande compagnie informatique. La réponse surprend tout le monde : c'est avec Microsoft, l'«ennemi» juré d'Apple que l'accord a été conclu ! Le visage de Bill Gates apparaît soudain sur l'écran géant derrière Steve Jobs, accueilli par quelques sifflements et des regards interloqués.



Dossier

Le CEO de Microsoft annonce alors le rachat de 6 % du capital d'Apple, pour la modique somme de 150 millions de dollars. En contrepartie, Apple accorde à Microsoft l'utilisation de toute la technologie brevetée par la Pomme pour les 5 années à venir !

Microsoft Office Mac est d'ailleurs annoncé au même moment. La nouvelle fait la une de plusieurs journaux, parfois dans un style alarmiste et aguicheur : « Microsoft rachète Apple ». Même le Times y consacre sa couverture, faisant ainsi progresser l'action Apple de 30 % pour atteindre 26 \$.

Les licences de Mac OS pour les cloneurs de Macintosh ne portent que jusqu'au système 7. Mac OS 8 les force donc à en racheter, mais le prix finit par décourager toutes

les compagnies excepté Umax. Apple rachète au même moment PowerComputing, une chaîne de vente bien implantée aux États-Unis. Elle lance aussi un site internet de vente en ligne de Mac : l'Apple Store. Peu de temps après, c'est au tour de la fameuse campagne de pub « Think Different », qui envahit de nombreuses villes américaines.

La publicité télévisée (en noir et blanc) présente différentes personnalités célèbres du XXe siècle, telles que Einstein, Gandhi ou Picasso, accompagnés d'une phrase qui marquera les esprits : « The people who are crazy enough to think they can change the world, are the ones who do » (« Seuls ceux qui sont assez fous pour penser qu'ils peuvent changer le monde y parviennent »).



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Dossier

Le nouveau système révolutionnaire promis par Apple se nomme finalement Mac OS X au lieu de Rhapsody. Il est supporté par tous les G3. Une déclinaison serveur est également prévue.

En mai 1998, Apple présente un ordinateur révolutionnaire : l'iMac. Celui-ci demeure encore aujourd'hui l'ordinateur le plus emblématique de Cupertino. Il comporte un design incomparable pour l'époque, avec sa coque bleue translucide (fruit des équipes de Jonathan Ive), un écran 15 pouces, l'abandon du lecteur de disquettes au profit du lecteur CD 24x, et deux ports USB.

Apple est d'ailleurs le premier constructeur à miser sur cette connectique. Sa souris ronde, très peu ergonomique, fera couler beaucoup d'encre. L'iMac est présent partout et se vend comme des petits pains,

dès de sa commercialisation fin août 1998, avec Mac OS 8.5. Sherlock fait une entrée remarquée : il s'agit de l'ancêtre de l'actuel Spotlight, qui permet de rechercher des fichiers simultanément sur le disque dur et sur Internet.

Cette année-là, la MacWorld est riche en nouveautés. Les PowerMac s'inspirent du design des iMac et deviennent translucides, avec un nouveau processeur PowerPC G3 de 300 à 400 MHz et un lecteur de DVD. Les iMac possèdent de nouvelles couleurs : mandarine, myrtille, raisin, citron vert, fraise. Plusieurs grands jeux Mac sont annoncés : Tomb Raider 3, Age Of Empires, entre autres.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Dossier

La MacWorld de New York (organisée en juillet) est l'occasion de présenter l'iBook, le premier portable grand public de la Pomme. Son design évoque lui aussi les iMac. Embarquant un processeur G3 à 300 MHz et un disque dur de 3,2 Go, il est disponible en bleu et en orange. C'est aussi l'occasion pour Apple de présenter AirPort, soit le Wi-Fi que vous connaissez tous. Steve Jobs se déplace avec l'iBook sur toute la scène en naviguant sur le net en même temps, sous les applaudissements du public ! Peu après est présenté QuickTime TV, qui permet aux internautes de profiter de plusieurs chaînes en qualité tout à fait correcte : BBC, ABC News, Fox Sports, Disney...

L'action AAPL atteint les 60 dollars, ce qui n'était pas arrivé depuis 1993. Apple en profite pour racheter ses propres actions pour 500 millions de dollars.

En août, au Seyblod 99, Steve Jobs présente les PowerMac G4 et l'Altivec (Velocity Engine). Ils reprennent le design du PowerMac G3, sauf quelques modifications esthétiques et un coloris différent. Mais le

plus important se passe à l'intérieur de la bête. Le processeur G4 est plus rapide que le Pentium III, fierté d'Intel. Si rapide que le gouvernement américain interdit leur vente dans les pays considérés ennemis tels que l'Iran... En même temps, Apple présente l'Apple Cinema Display, écran plat de 16/9 et 22 pouces. Il représente le parfait compagnon du PowerMac, puisqu'étant de la même bonne facture.



Dossier

Début octobre, Apple présente de nouveaux iMac, équipés de Mac OS 9, qui lui-même intègre Sherlock 2. Cette nouvelle version offre un lecteur DVD, un mange CD, 10 Go de disque dur, 64 Mo de RAM... Les prix vont de 999 \$ à 1499 \$. La campagne publicitaire de ces nouveaux iMac est basée sur l'édition de vidéos avec iMovie.

Puis intervient un tragique tremblement de terre à Taiwan, ce qui casse la chaîne de production d'Apple. Les usines sont détruites, et la demande trop importante... Cela entraîne une hausse des prix.

En janvier 2000, Apple annonce que Mac OS X arborera une toute nouvelle interface : Aqua. Alors que les fans s'attendaient à une simple évolution, c'est une révolution qui se profile ! Le site d'Apple mue lui aussi

en conséquence, avec de nouveaux services : sites web, iCards, adresse e-mail, stockage de données... Steve Jobs accepte le poste de CEO d'Apple. Il ne gagne qu'un dollar symbolique par an, mais aussi 10 millions en actions Apple, ainsi qu'un jet privé de 40 millions de dollars, pris en charge par la compagnie.

En février se déroule la MacWorld de Tokyo. Le PowerBook, encore équipé d'un G3, atteint les 500 MHz, sans autre nouveauté rutilante qu'une carte AirPort. Un iBook Special Édition de couleur graphite y est annoncé. Il embarque un processeur cadencé à 366 MHz et est proposé à un tarif 300\$ plus cher qu'un iBook classique, que de faibles différences de configuration n'arrivent pas à totalement justifier.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Dossier

En mai 2000, à la WWDC, plusieurs chiffres intéressants sont divulgués : 3,5 millions d'iMac ont été vendus en 20 mois, et le site d'Apple est le plus visité dans le domaine des bande-annonces (10 millions de visiteurs par semaine). WebObject, un outil de développement pour serveurs web, passe de 50 000 à 699\$. iMovie devient téléchargeable gratuitement pour n'importe quel possesseur de Macintosh, et la sortie de Mac OS X est repoussée. Les développeurs repartent cependant avec une version bêta.

En juillet a lieu la MacWorld de New York. Le PowerMac G4 « Cube » est présenté : il s'agit d'un cube de 30 cm de haut, vraiment compact en comparaison de son grand frère. Même en 2009, le design réussi de cette petite machine est encore très acclamé. Le Cube embarque un processeur de 450 ou 500 MHz, 64 Mo de RAM, 20 Go de disque dur, un lecteur DVD, un port USB, un port FireWire... Un bel ordinateur, mais très onéreux : 1800 \$. Apple présente à la même occasion un PowerMac équipé de deux processeurs. Petite comparaison : le Cube atteint les 3,5 milliards d'opérations par seconde, le PowerMac réussit le double, tandis que le Pentium III à 1 GHz (une fréquence d'horloge deux fois plus élevée que les G4) n'atteint pas le milliard !

Les nouveaux iMac, cadencés de 350 à 500 MHz, sont livrés avec une nouvelle souris ayant une forme commune et bien plus utilisable. Un nouveau clavier avec 108 touches est également intégré. Enfin, de nouveaux écrans font leur apparition : un

15 pouces plat, et un cathodique de 16 pouces.

À l'Apple Expo de septembre 2000, Steve Jobs présente 3 nouveaux iBook aux nouvelles couleurs : Indigo, Key Lime et Graphite. La Public Beta de Mac OS X est lancée et les stands dévalisés en un rien de temps. Cette version d'OS X se révèle assez stable, hormis quelques problèmes de localisation.



iPhone : 3 opérateurs, quel bilan ?

La décision de la cour d'appel de refuser le pourvoi d'Orange a été synonyme de bouffée d'air pour les deux opérateurs SFR et Bouygues télécom, qui trépignaient d'impatience de pouvoir offrir eux aussi l'iPhone à leurs clients.

Si l'on aurait pu espérer des baisses de prix conséquentes en vertu de la concurrence, l'entente tarifaire entre les trois opérateurs a vite remis les pendules à l'heure. Cependant, il ne coûte rien d'étudier de plus près leurs offres respectives.

Prix de l'iPhone :

	Orange	SFR	Bouygues Telecom
Prix minimum de l'iPhone avec forfait	99€ / 199€	99€ / 199€	89€ / 189€
Prix iPhone 8GO avec forfait bloqué	/	349€	319€

Les différents forfaits iPhone

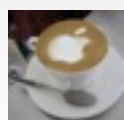
Les tarifs des différents forfaits sont globalement identiques, chaque opérateur ayant une gamme étoffée pour répondre à un maximum d'utilisateurs. On note un avantage chez SFR et Bouygues Télécom pour les petits utilisateurs avec un forfait bloqué pas cher (ce qui sera compensé par un iPhone plus cher à l'achat).

Orange :

Forfait	Origami Zen	Origami Star	Origami First	Origami Jet
Prix	39€ (1h) à 62€ (4h)	42€ (1h+1h) à 95€ (6h)	57€ (3h) à 127€ (10h)	159€ (15h) à 299€ (30h)
Services	internet, mails illimités	Internet, mails illimités	Internet, mails illimités	Internet, mails illimités
Bonus	3 numéros orange 24/7 illimités + 10 SMS	SMS illimités soir et WE. Etudiants : SMS illimités 24/7	Appels illimités vers Orange de 8h à 18h	Appels illimités 24/24 vers fixes
Engagement	24 mois	24 mois	24 mois	24 mois

SFR :

Forfait	Série limitée forfait bloqué	Forfait Illimithics	Forfait Illimithics 3G+ Full Internet
Prix	29,90€ (1h) (iPhone 349€)	41,90€ (1h+1h) à 73,90€ (4h)	De 41,90€ (1h) à 123,90€ (10h)
Services	SMS, internet, mails illimités	SMS, internet, mails illimités	SMS, internet, mails illimités
Bonus	/	3 numéros SFR 24/7 illimités	3 numéros illimités ou 2 fois plus de temps les soir/WE
Engagement	24 mois	24 mois	24 mois



iPhone : 3 opérateurs, quel bilan ?

Bouygues Telecom :

Forfaits	Forfait bloqué Universal Mobile	Forfait pour iPhone 2h d'appels	Forfait pour iPhone 2h d'appels + illimité de 21h30 à 6h
Prix	24€ (1h30) (iPhone 319€)	37€ (2h) (iPhone 139€)	44€(2h) à 76€ (4h)
Services	SMS, internet, mails illimités	SMS, internet, mails illimités	SMS, internet, mails illimités
Bonus	/	/	Illimité de 21h30 à 6h
Engagement	24 mois	24 mois	24 mois

Les services offerts

Orange :

- Couverture Wi-Fi illimitée aux hotspots orange
- Applications iPhone : Liveradio, TV orange, etc
- Internet, mails illimités



Bouygues Telecom

SFR :

- SMS illimités pour tous les forfaits
- Couvertures Wi-fi illimitée aux hotspots SFR

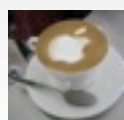
Bouygues Télécom :

- 4 forfaits avec appels illimités tous opérateurs
- SMS illimités 24h/24
- Web & Mail pour iPhone illimité 24h/24

Conclusion

Orange dispose d'un avantage non négligeable sur ses concurrents : sa forte position sur le marché, ses applications dédiées, et ses nombreuses déclinaisons de forfaits. Au niveau des services données, SFR est de loin le meilleur choix, chaque forfait offrant SMS, e-mails, internet, et connexion aux hotspots de manière illimitée.

Bouygues Telecom propose quant à lui un forfait bloqué très attrayant (24€90), mais il faut compter un surcoût conséquent du téléphone.



SnapFlow

Réaliser une copie d'écran lors de la lecture d'une vidéo n'est guère compliqué. Il est possible d'utiliser un lecteur comme QuickTime ou VLC et d'effectuer la capture pendant une pause. Cependant, l'image risque d'être de piètre qualité.

Dans iMovie, à condition bien sûr que le format du film soit supporté par le logiciel, il suffit de choisir « créer une image fixe ». Néanmoins, si l'on désire extraire plusieurs images d'un film, la tâche répétitive de l'enregistrement individuel de chaque fichier peut décourager l'utilisateur.

Aquafadas, l'entreprise Montpelliéraine à qui nous devons les renommés PulpMotion et BannerZest, a créé une nouvelle application, SnapFlow, dont vous pouvez télécharger une version d'essai à [cette adresse](#).



SnapFlow dispose de cinq menus complémentaires. Ceux-ci permettent de regarder des films et d'en extraire des images afin de les utiliser dans d'autres applications. Tous les formats vidéo de QuickTime sont acceptés, ainsi que des formats MPEG non supportés nativement par QuickTime tels que le MPEG2, HDV et AVCHD.

Projet

Via ce menu central, il est permis d'importer les vidéos, de visualiser les photos, de leur donner une note (système d'iPhoto, aux cinq étoiles) et enfin de les exporter. Il faut noter que lors de l'importation des vidéos, c'est leur date de création qui sert de référence, non celle de leur importation. Cette fonctionnalité pourrait en dérouter plus d'un.

Les images peuvent être rangées dans des albums classiques ou « intelligents », c'est-à-dire qui ont la possibilité de recueillir des images ayant des points communs (ex: issues de la même vidéo, créées à une date définie, possédant une note ou un nom identique). Une même image peut ainsi atterrir dans plusieurs albums.

Les noms par défaut des captures de vidéos sont fort astucieux: il s'agit du nom du film dont l'image est tirée, suivi d'un numéro correspondant à l'image du film.



Tests

On peut appliquer des filtres à ces images, tout en conservant les originales. Ces filtres permettent de renforcer la luminosité, rendre le masque flou, contrôler les couleurs, ajuster l'exposition ou le gamma et donner une couleur monochrome, voire sépia.

Les photos obtenues sont exportables en l'état, mais peuvent également être mises en forme avec du texte ou subir un recadrage. C'est justement l'un des intérêts de ce logiciel, celui de réaliser très facilement une jaquette complète de DVD en utilisant des gabarits. Il devient ainsi très aisé de choisir la photo illustrant la couverture de présentation du film et d'y ajouter un titre. Le dos de la jaquette pourra contenir des photos de la vidéo ainsi qu'un texte explicatif. On pourra même ajouter le titre sur la tranche.

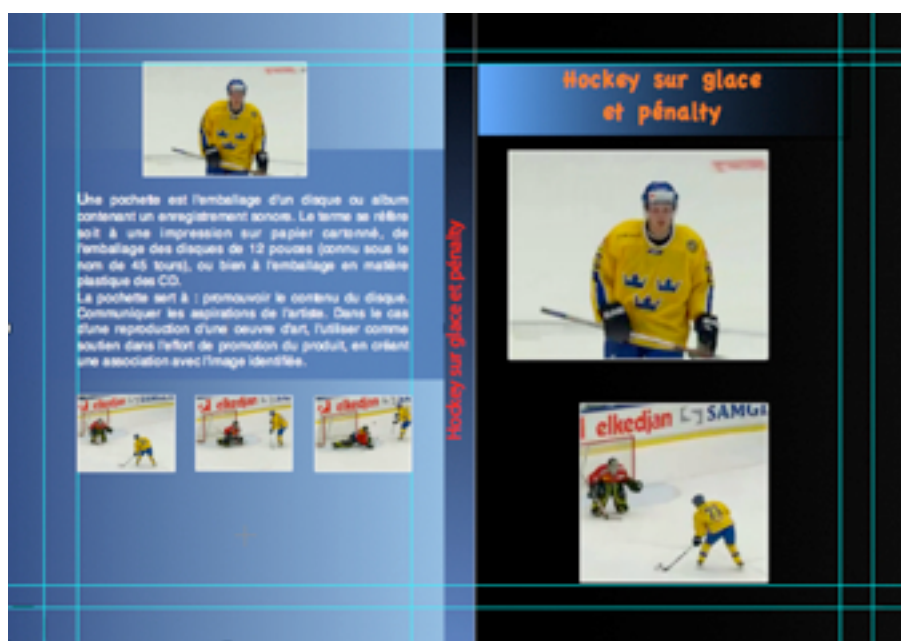
Cependant, avant de pouvoir utiliser les photos, il est important de savoir comment

les exporter. SnapFlow propose deux méthodes, l'une automatique (menu Mosaïque), l'autre manuelle (menu Lecteur).

Lecteur

Après avoir sélectionné une vidéo dans ce menu, il suffit de cliquer sur la flèche traditionnelle pour commencer la lecture du film. Pour sélectionner une image, rien de plus simple : un appui sur pause et un clic sur la touche en forme de cible. L'image est enregistrée, visible dans la fenêtre inférieure.

En cas d'erreur, on peut éliminer l'image. On peut également l'agrandir ou même la remplacer par une autre en jouant sur le lecteur image par image proposé. Un bug empêche toutefois de rechercher l'image suivante, alors que la recherche sur les images antérieures est possible.



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Tests

Mosaïque

Voici un outil intéressant qui scanne l'ensemble du film et tire une image de chaque plan. Il suffit à l'utilisateur de changer éventuellement la photo choisie par une autre de la même scène. Une option utile si l'on ne veut pas regarder l'ensemble du film, mais qui, sur certaines vidéos, peut engendrer un nombre considérable de photos à trier.

Visualiser

Ce menu offre peu d'options. Il porte bien son nom puisque son intérêt est de pouvoir regarder les photos déjà extraites, sans pouvoir intervenir sur leur composition. La seule option intéressante reste le zoom, limité lui aussi.

Comparer

Contrairement au menu précédent, la comparaison offre un énorme intérêt, celui de pouvoir chercher la meilleure image entre deux photos proches. Le passage par ce menu est obligatoire après le menu « Mosaïque » et recommandé dans tous les cas, car il affiche l'ensemble des images qui composent le film. Heureusement, la comparaison n'est pas limitée à deux images, car il est possible d'afficher jusqu'à quatre images différentes d'un même film.

Nous avons aimé :

- L'obtention facile d'images issues de vidéos, ainsi que leur qualité
- La possibilité de réaliser simplement des jaquettes de DVD

Nous aurions aimé :

- Une documentation en français (non disponible en ligne début mai)
- Des infobulles affichant une aide pour chaque bouton du logiciel
- Voir moins de fautes d'orthographe dans un logiciel distribué par une entreprise française (par exemple : « Pas de clichés dans la vidéo courrante »)
- Pouvoir utiliser « en avant », la touche permettant de passer image par image, en mode vidéo et lecture d'images choisies
- Subir moins de plantages du système liés à l'utilisation du logiciel (2 crashes complets contraignant à un redémarrage sur cinq essais)

En un mot :

- Une excellente idée de donner les moyens de se passer d'un appareil photo si on possède un caméscope
- La réalisation d'une jaquette DVD d'aspect professionnel en quelques clics
- Quelques petits oublis ou erreurs qu'Aquafadas corrigera sûrement très rapidement, la version testée étant la 1.0
- Un logiciel au prix un peu élevé pour une utilisation familiale (89 euros HT).



Sticky Windows

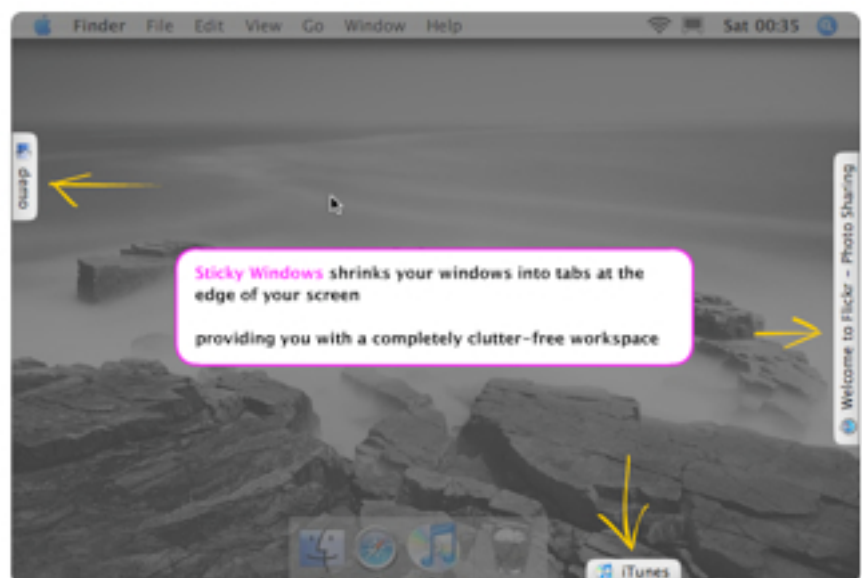
Sticky Windows est un utilitaire permettant d'organiser ses fenêtres sur les côtés de l'écran. Il s'agit d'une sorte d'équivalent à la barre des tâches de Windows, en plus flexible et adapté à l'univers Mac. Une fois le logiciel installé, il suffit de glisser les fenêtres sur les côtés de l'écran pour créer des onglets (déplacables à volonté). En cliquant sur un onglet, la fenêtre correspondante apparaît (répétez l'opération pour la refermer). Cela peut se révéler plus pratique qu'Exposé, notamment lorsqu'un très grand nombre de fenêtres squatte l'écran (et qu'il faut trouver la bonne). A propos d'Exposé, sachez que ce dernier ne supporte pas Sticky Windows : impossible donc d'avoir une vue d'ensemble des fenêtres et des onglets. Si l'écran s'en trouvera clarifié, l'utilisateur aura plus de mal à obtenir un aperçu de toutes ses activités. Sticky Windows étant une alternative à la réduction des fenêtres, le Dock bénéficiera lui aussi d'un désengorgement appréciable (les applications et les stacks occupant déjà une place raisonnable).

Par défaut, lorsque vous ouvrez un onglet, puis un autre sans avoir refermé le premier, le logiciel s'en charge pour vous. Ce comportement peut être modifié dans les préférences, ou en cliquant sur l'icône de l'application dans l'onglet. Un panneau automatique/manuel ap-

paraît alors. On remarque que le glisser-déposer fonctionne au sein de Sticky Windows. Vous pouvez glisser une image de Safari vers le Finder via les onglets. Pour supprimer un onglet, il suffit de le retirer d'un coup de souris, comme vous le feriez pour une icône du Dock.

Les préférences de l'application se trouvent dans le panneau des Préférences Système de Mac OS X. On peut y changer le type d'onglet par défaut, la couleur de fond des effets de transition, ainsi que les côtés d'écran alloués à Sticky Windows (haut, bas, gauche, droite). La vidéo de présentation du logiciel (qui fait office de tutoriel) est également accessible via les préférences.

Sticky Windows est un shareware facturé 19,95 \$, disponible à [cette adresse](#).



Tests iPhone

Metal Gear Solid iPhone

Disponible depuis peu sur l'AppStore pour 5,99 €, Metal Gear Solid Touch reprend le scénario du jeu original Metal Gear Solid 4 pour aboutir à un FPS tactile fort réussi.

Petite piqure de rappel : Metal Gear Solid 4 est un jeu PS3 de Konami Digital Entertainment qui s'est écoulé à plus de 26 millions d'exemplaires dans le monde.

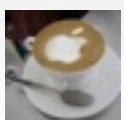
Le principe est simple: vous incarnez le fameux Solid Snake. Les adeptes de la série Metal Gear Solid sur PS3 ne seront pas déboussolés, et l'histoire en elle-même est expliquée au fur et à mesure de la progression du joueur.

Le gameplay est semblable à celui des autres FPS sur iPhone; il s'agit de viser et

tirer en remuant l'appareil et en touchant l'écran du doigt. On peut noter que dans les premières missions, Snake s'abrite derrière des murs et n'est vulnérable que lorsqu'il tire; au fur et à mesure de l'avancement du jeu, cette protection disparaît.

Les développeurs ont également ajouté quelques fonctions assez sympathiques (sans doute pour se différencier des jeux gratuits).

En effectuant un *pinch* (pincement) des doigts sur l'écran de l'iPhone, on peut effectivement passer de la mitraillette de base au sniper. Cette arme est évidemment plus précise, et assez bien réalisée (le viseur bouge au rythme de la respiration et des tremblements de Snake, par exemple).



Dionysos

Rédacteur

louisderrac@ipomme.info

Tests iPhone

Un cercle coloré autour du viseur indique quand l'ennemi est prêt à tirer (et donc à quel moment il faut se mettre à couvert). Le cercle blanc indique quant à lui la vie restante du soldat.

Une deuxième arme est fournie lors des missions impliquant des Gekko (véhicules bio-mécaniques aux longues jambes). Un tir de roquette n'est en effet jamais de trop pour les neutraliser. Le lance-roquette sert aussi contre d'autres monstres rencontrés au cours des missions avancées.

Il existe d'autres armes acquises au fur et à mesure de la progression de Snake, mais ne gâchons pas tout le suspense !

Le jeu offre aussi quelques surprises : des héros ennemis, des hélicoptères, etc. Il existe même une boutique où l'on peut acquérir 50 fonds d'écrans exclusifs du jeu avec des points « Drebin » gagnés en terminant les missions.

La difficulté est bien dosée, car si au début la réussite des missions ne pose aucun problème, cela change quand les niveaux avancés se profilent.

La durée de vie est bonne, avec 20 niveaux successifs, ce qui laisse au joueur la possibilité de refaire certaines missions une fois le jeu terminé.

Par ailleurs, à la fin de chaque mission, le joueur est affublé de

noms de codes basés sur sa performance au cours de la mission (vie restante, temps mis à gagner la mission, et degré de précision des tirs). On peut donc refaire les niveaux pour obtenir le plus haut titre du jeu : FOX !

Nous avons aimé

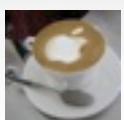
- La version lite gratuite disponible sur l'AppStore
- Les niveaux de difficulté croissante
- La durée de vie importante

Nous aurions aimé

- Des missions un peu moins ressemblantes

En un mot

Ce jeu est sans doute le meilleur FPS sur l'AppStore actuellement. Heureusement, car il est payant ! On appréciera sa version lite qui donne un excellent aperçu du jeu. À essayer avant d'acheter !



Dionysos

Rédacteur

louisderrac@ipomme.info

Tests iPhone

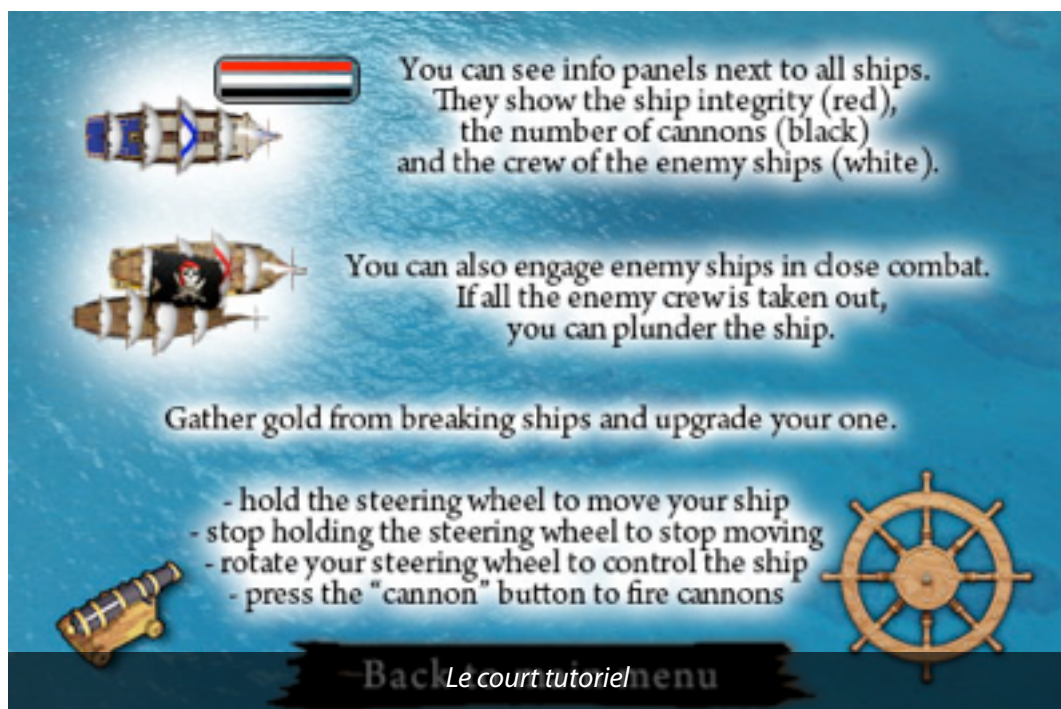
Pirates : Sea Battle 2

Il est une catégorie de jeux qui se révèlent assez addictifs malgré un gameplay simple et un déroulement linéaire ; [Pirates : Sea Battle 2](#) en fait sans aucun doute partie. L'application de [Skywardsgames](#), disponible sur l'App Store pour 0,79€, vous met aux commandes d'un bateau pirate qui aura pour seule mission de se débarrasser des navires ennemis, sans manquer de récupérer quelques richesses au passage.

L'application ne s'encombre pas de fioritures, puisque son menu ne comporte que trois choix : « New Game », « Continue game » et « How to play ». Cette dernière option vous donne accès à une page d'explications, ce qui est largement suffisant, étant donné la faible complexité de *Pirates*.

Si vous n'avez pas de partie existante, le seul choix restant est bien entendu « New Game ». Les premiers niveaux ne devraient pas poser de problème particulier : déplacez votre navire avec la barre à droite (si vous la lâchez, vous cessez de bouger) et faites feu avec les canons quand l'angle de tir devient avantageux. Si vous touchez votre cible, sa barre d'intégrité structurelle (en rouge) diminue.

La barre noire indique le niveau de munitions (elles se rechargent automatiquement, mais cela prend un peu de temps). La barre blanche, quant à elle, reflète le nombre de membres d'équipage restants ; les coups de canon n'ont aucun effet sur elle, contrairement à **l'abordage**.



Tests iPhone

L'abordage consiste à entrer en contact avec un navire ennemi (volontairement ou non), ce qui déclenche une bataille entre les deux équipages. Si vous gagnez, le bateau ennemi entre en votre possession (libre à vous de le vendre ou l'utiliser). Bien sûr, en cas de défaite, le game over est assuré (en général, il n'est pas prudent de faire plus d'un abordage par niveau, à moins d'avoir un équipage conséquent) !

Quand vous détruisez un navire, ce dernier perd un peu d'argent qu'il faut prendre soin de récupérer avant sa disparition (les courants l'emportent vers le bas de l'écran). Ce n'est pas à prendre à la légère, puisque cet argent vous permet d'augmenter les capacités de votre navire entre chaque niveau !

Parmi les améliorations possibles, on retrouve, dans l'ordre : une coque plus résistante, des déplacements plus rapides, une augmentation des dégâts, des canons et enfin de l'équipage. Tout comme le nombre d'ennemis augmente au fur et à mesure de votre progression, le prix d'une amélioration dépend de son niveau (un équipage de niveau 3 coûtera fatalement plus cher que des canons de niveau 1). Il est cependant peu probable que vous optimisiez votre navire au maximum de ses capacités, étant donné le faible

nombre de niveaux ; tout dépendra de votre stratégie !

Nous avons aimé

- Le concept simple mais addictif
- La réalisation sympathique
- Le système d'améliorations

Nous aurions aimé

- Une barre un peu plus souple (diriger le navire n'est pas aisé au début)
- Un meilleur dosage de la difficulté (le jeu devient répétitif quand la même stratégie fonctionne toujours)
- Une durée de vie plus conséquente

En un mot

Si il ne révolutionnera pas le genre, *Pirates : Sea Battle 2* est à peu près certain de vous distraire lors de vos brefs moments d'ennui. En dépit de ses quelques défauts irritants, le jeu bénéficie d'un rapport qualité prix tout à fait correct.



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

Tests iPhone

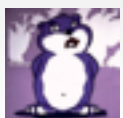
Pocket God

Edité par [Bolt Creative](#), [Pocket God](#) propose une expérience utilisateur unique en son genre. Il n'existe aucun équivalent à ce jour au sein de l'AppStore. Les plus curieux s'impatientent... Mais de quoi peut-il donc bien s'agir ? Cette application place directement le joueur en tant que dieu d'une tribu d'aborigènes perdus sur une île en plein milieu de l'Océan Pacifique.

L'ambiance de Pocket God se veut très cartoon, avec des graphismes parfois simplistes mais particulièrement soignés et efficaces. L'interface est d'ailleurs relativement dépouillée pour ne laisser que deux boutons situés en haut à gauche de l'écran: un premier « + » permettant l'invitation de nouveaux insulaires (non limités en nombre) et le second offrant l'accès à différentes options et rubriques d'aide. La musique

est quant à elle en parfaite adéquation avec le style de l'application, sans pour autant devenir lassante.

Une fois les aborigènes arrivés sur l'île, le nombre de possibilités offertes est plus qu'impressionnant. Selon l'humeur du jour, vous pouvez incliner votre iPhone pour faire glisser les aborigènes d'un côté puis de l'autre de l'île, proposer un croque monsieur au dinosaure du coin, envoyer un insulaire dans le volcan (trois à la suite engendrent une éruption volcanique), provoquer les fourmis présentes sur l'île... Mais également faire danser ces petits personnages au rythme du tapotement de votre écran, leur fournir une canne à pêche ou une noix de coco pour se nourrir... La liste est encore très longue et s'accroît à chaque mise à jour de l'application.



Tests iPhone

C'est d'ailleurs là l'un des véritables intérêts de Pocket God. A chaque semaine est associée une mise à jour, et ce depuis le lancement de l'application, le 09/01/2009. Chacune possède son lot de nouveautés en terme de décors et de possibilités d'interactions avec les insulaires. En guise de teaser, le nom de la prochaine mise à jour («Surf's Up!» au moment de la sortie de ce numéro), est également indiqué pour laisser libre à court à l'imagination de chacun quant aux améliorations apportées. Il s'agit donc là d'une véritable série, où chacun peut décider, selon son humeur du moment, de l'issue de l'épisode.

Nous avons aimé

- Le concept
- Les graphismes

- L'interactivité
- Les nombreuses possibilités
- Les mises à jour régulières

Nous aurions aimé

- Une meilleure durée de vie

En un mot

Pocket God demeure une application inclassable. Une rumeur circulant sur internet prétend même qu'elle pourrait être retirée de l'App Store compte tenu de son petit côté « sadique ». Alors faut-il l'acheter pour autant ? Il n'existe pas une réponse unique. Il s'agit d'une application particulièrement prometteuse en terme d'interactivité, qui mérite très largement son prix de 0,79 €. A vous de voir si vous souhaitez incarner un dieu bienveillant ou maléfique !



La Marmotte

Rédacteur

la_marmotte@ipomme.info

Tests iPhone

Who Has The Biggest Brain ?

Qui a le plus gros cerveau ? Sous cette question se cache une application développée par [playfish](#) qui a fait sa première apparition sur Facebook, le fameux réseau social. Face au succès du jeu, la société n'a pas manqué d'en faire profiter les possesseurs d'iPhone ; *Who Has The Biggest Brain?* est en effet disponible sur l'[App Store](#) (0,79€) depuis quelques mois déjà.

Autant prévenir les anglophobes immédiatement: à l'instar d'un bon nombre d'applications sur le Store, *Biggest Brain* est dépourvu de localisation française. Cela ne devrait pas représenter un obstacle majeur à l'accessibilité du jeu, mais il vaudrait mieux que vous ayez quelques notions de la langue shakespearienne.

Au lancement du jeu (qui se pratique en format panoramique), le traditionnel menu

vous accueille. Quatre choix sont possibles : « Play », « Practice », « Profile » et « Friends ». Vous ne pourrez pas tirer partie de la dernière fonctionnalité sans compte Facebook, ce qui est un peu dommage (en règle générale, *Biggest Brain* est très orienté vers l'usage de ce réseau, sans toutefois que cela nuise au plaisir de jeu).

En cliquant sur « Play », vous déclenchez en fait une série de quatre mini-jeux organisés en autant de catégories (logique, calcul, mémoire, traitement des données visuelles). Il existe trois jeux par catégorie (soit douze au total), la répartition est donc aléatoire (et pas forcément à votre avantage). Avant chaque mini-jeu, la « mascotte » de l'application vous explique les règles (en anglais, bien entendu) avant de vous laisser vous débrouiller.



Tests iPhone

Une fois la série des quatre jeux achevée, l'application additionne leurs scores et vous attribue une note finale (elle prend la forme d'un nombre de centimètres cube correspondant à la capacité de votre cerveau. Il s'agit bien sûr d'une représentation graphique de votre résultat, sans grande véracité scientifique).

Il est possible que, lors des premières parties, vous obteniez un score correspondant à un cerveau de chèvre (ou autre animal). Pas d'inquiétude ! Avec un peu d'entraînement et de rapidité, votre score augmentera radicalement. La fonction « Practice » du menu se révèle d'ailleurs très utile si vous souhaitez vous perfectionner sur un exercice en particulier (et non subir une série de quatre en espérant tomber sur celui qui vous intéresse). Votre « Profile », quant à lui, reprend vos high scores (général et par mini-jeu), vos trophées (il s'agit

de récompenses débloquées par certains scores ou certains événements) et votre progression (générale et par mini-jeu, encore une fois) illustrée par des courbes.

Nous avons aimé

- L'aspect général du jeu, coloré et lisse
- Les 12 mini-jeux, les diverses options
- La connectivité Facebook

Nous aurions aimé

- Un jeu un peu plus réactif (la version Facebook est bien plus véloce)
- Pouvoir choisir l'enchaînement des mini-jeux en mode « Play »

En un mot

Si vous êtes féru des jeux d'entraînement cérébral, vous pouvez foncer sans risque ! Bien que le jeu soit perfectible et un brin lassant au bout d'un temps, on ne regrette en aucun cas son investissement.



Cloner son disque système

Partie II : Deploy Studio Server

Prenons le cas d'une entreprise d'infographie. Celle-ci vient de commander et recevoir 15 iMac 24 pouces et 4 MacPro. Il vous est demandé d'installer ces 19 postes et toutes les applications utilisées en, au plus, une journée... Ceci est réalisable avec Deploy Studio Server (DSS) !

DSS est un outil de création de clones et de déploiement simultané de ceux-ci sur plusieurs postes. Il est développé par un ingénieur de chez Apple France sur son temps libre et est proposé gratuitement à [cette adresse](#). Il est semblable à Copy Carbon Cloner (CCC - cf. iPomme n°20), mais reste un outil à part dans le clonage dans la mesure où il sert essentiellement au déploiement en masse de masters, c'est-à-dire d'une image disque originale, un peu comme les masters servant à la création des CDs commercialisés.

Avec Mac OS X Leopard, ainsi qu'avec Tiger à partir de la version 10.4.5, l'utilisateur est dispensé des problèmes de compatibilité liés au processeur, car à part quelques applications qui n'existent que pour une plate-forme (NeoOffice ou OpenOffice par exemple), le système de base est universel. Par conséquent, que ce soit sur de nouveaux ou sur d'anciens Mac, il est possible en un minimum de temps de restaurer l'image d'un système, ou de tout autre volume.

DSS est un logiciel modulaire s'appuyant sur 5 éléments :

- le « repository » (ou dépôt) : c'est un dossier local ou un point de partage sur un poste en réseau où DSS stocke et accède à des images disques, des paquets, des scripts, des logs et les bases de données concernant les ordinateurs et les flux de travail.
- le « daemon » : ou service, rendant possible l'accès pour le client à cloner aux applications de DSS comme Deploy Admin ou le runtime. Il gère également la restauration multicast.
- Deploy assistant : c'est un outil qui sert à configurer le service DSS. Il sert également à créer les éléments du boot en réseau, ou netboot, basés sur le système sur lequel l'assistant est lancé.
- Deploy admin : cet outil est le centre névralgique de l'utilisateur de DSS car il permet de tout gérer ou presque, et principalement les scénarios de création d'image (ou master) et de restauration.
- Deploy runtime : outil d'exécution qui permet d'appliquer les scénarios créés avec Deploy admin.

Ces cinq composants peuvent être installés sur la même machine ou sur plusieurs en réseau, ce qui lui permet d'être « scalable » (ou « extensible ») et répondre ainsi facilement à une montée en charge.



Pratique

Les configurations de DSS

Quatre configurations sont possibles :

La première repose sur un environnement local où l'idée de réseau est absente. Nous avons un client, la machine où le clone doit être descendu, via le runtime ; nous avons l'ensemble de tous les autres éléments, réunis sur un seul support : un disque externe ou un autre Mac utilisant le mode cible pour cloner. En effet, DSS ne peut pas réaliser de clone « à chaud », à la différence de Copy Carbon Cloner. Par contre, DSS est capable de restaurer une image disque créée avec CCC. Prévoyez un peu d'espace sur le disque si vous devez y stocker plusieurs images de grandes tailles. Rappelons qu'une machine à base de processeur PPC ne pourra démarrer que sur un disque externe firewire, à la différence d'un Mac Intel qui se satisfera tout autant du firewire que de l'USB. Ces contraintes n'existent pas avec le mode cible.

La deuxième fait appel à un environnement mixte : un boot local, via un support connecté en USB ou firewire (ou avec le mode cible), ainsi qu'un dépôt réseau, sur un xserve ou iMac, par exemple. C'est utile si plusieurs personnes ont à effectuer des déploiements, car les clones existent en un seul exemplaire. Cela évite donc les mises à jour fastidieuses entre plusieurs dépôts et de se demander à chaque fois si l'image que l'on restaure est bien la plus récente... Nous reparlerons de ces deux configurations en détail un peu plus loin. Les deux dernières font appel à des éléments de démarrage d'un OS minimal à travers le ré-

seau et nécessitent une infrastructure particulière pour pouvoir être utilisées : serveurs de netboot, DHCP et DNS. Elles n'ont d'utilité que dans les cas où le nombre de Mac à cloner est conséquent et où plus d'une personne exécute DSS. Nous n'en parlerons pas ici.

L'installation

DSS ne pouvant cloner à chaud un volume système monté sur lequel il est installé, vous devez utiliser un disque externe pour démarrer votre Mac et y installer un autre Mac OS et DSS. Ou vous pouvez utiliser un deuxième Mac : le premier pour y installer DSS, et l'autre, à cloner, relié par un câble firewire, en mode cible.

Vous n'avez qu'à cliquer sur suivant tout le temps, l'installation proposée par défaut convenant très bien. Tous les éléments nécessaires au fonctionnement de DSS seront regroupés sur un seul Mac. Cette installation type convient aux deux premières configurations de DSS, à une petite exception près, que nous allons aborder plus loin.

Plusieurs éléments ont été créés suite à cette installation :

- Dans les « préférences système », une icône « Deploy Studio Server » vous permet de lancer ou d'arrêter le service.
- Dans Applications : Utilitaires, vous trouverez DeployStudio Admin, Assistant et le Runtime.



Pratique

À la fin de l'installation, lancez l'assistant afin de vous aider à paramétrer les différents éléments de DSS :

- le lancement automatique du service DSS qui vous sera proposé au démarrage dudit assistant
- la configuration à proprement parler du service.

Les trois derniers éléments ne seront pas vus dans ce tutoriel, car ils concernent une utilisation réseau de DSS, ils sont cités pour information seulement :

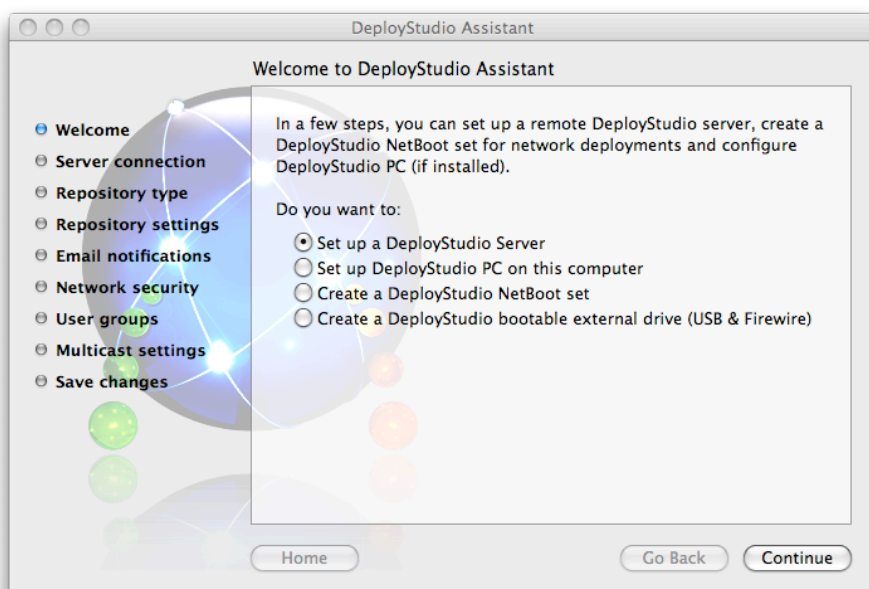
- le boot en réseau de PCs
- la création des éléments de netboot pour Mac OS
- la création d'un support bootable externe, firewire ou USB pour accéder à un serveur Deploy et un dépôt partagé sur le réseau.

Le paramétrage

La seule chose à faire dans le cas d'une configuration locale de DSS est de lancer « Set up a DeployStudio Server » :

Le champ « server address » se remplit automatiquement si le daemon est lancé. Mais il vaut mieux changer l'éventuel nom DNS par 127.0.0.1, ça marchera beaucoup mieux surtout si vous n'avez pas de serveur DNS. En ce qui concerne les champs username et password, remplissez-les avec n'importe quel utilisateur de votre Mac. L'important est qu'il ait accès au dépôt en lecture et en écriture.

Choisissez ensuite la destination du dépôt : local ou en réseau. Il sera local, dans la première configuration type de DSS. Indiquez sa localisation dans l'arborescence, après avoir créé un dossier « dss » (par exemple) à la racine de votre disque externe ou sur le Mac « maître » en mode cible.



Pratique

Vous pouvez ensuite activer ou non les alertes par mail en cas d'échec/réussite du déploiement. Le logiciel vous laisse le choix entre le protocole http et le https pour les échanges entre les éléments de DSS. Vu qu'il s'agit ici de décrire le cas d'une configuration entièrement localisée (c'est à dire en dehors de tout réseau), ce choix n'a ici aucune importance; vous pouvez d'ailleurs laisser http, cela convient très bien.

Dans la fenêtre suivante, il est possible de définir des groupes et donc de définir des autorisations pour certains utilisateurs à accéder à tel ou tel élément de DSS. Vous pouvez vous en passer dans un premier temps.

Le multicast n'est intéressant que dans une configuration « réseau », où l'on peut être amené à restaurer plusieurs machines

en même temps. Ceci afin d'augmenter la vitesse de restauration et à condition de posséder des commutateurs mangeables. Les choix par défaut peuvent être validés sans problème. Pour terminer, confirmez votre configuration comme demandé par l'assistant.

Vérifiez que celle-ci est bonne en allant dans les Préférences Système. Le panneau DSS doit indiquer l'adresse locale de votre machine, le chemin du dépôt, et le statut, « ready ».

Si ce n'est pas le cas, arrêtez puis relancez le service DSS en appuyant sur « off » puis sur « on ». Si cette manipulation ne change rien, il faut reprendre le processus de configuration à partir du début en relançant l'assistant.



Pratique

L'outil d'administration

Une fois DSS paramétré, vous pouvez lancer la console d'administration, Deploy Admin dans « Applications: Utilitaires ». Puis « server », « connect to server » ; dans le champ « Server address », il faut saisir <http://127.0.0.1:60080>, puis le nom et le mot de passe de l'utilisateur renseignés dans le paramétrage préalable de DSS. Il pourra s'agir d'un compte spécial, créé pour l'occasion, ou de tout autre utilisateur. À titre de rappel, il devra simplement avoir accès au dépôt à la racine de votre disque externe ou de votre Mac « maître » en mode cible, en lecture et en écriture.

Dans cette console, il sera possible de configurer les scénarios de masterisation ou de déploiement sur les machines clientes. Nous reviendrons sur la notion de scénario un peu plus loin.

Une fois authentifié, vous arrivez à une fenêtre divisée en deux parties principales : À gauche, la liste des opérations disponibles. À droite, le détail de ces opérations :

Dans la partie gauche :

- « Activity » ; vous pouvez y voir :

- le statut des scénarios en cours
- l'indication de la progression de la transformation des sparseimages en dmg
- les adresses Mac des postes où le runtime s'exécute
- les logs et les informations sur la réussite ou l'échec des scénarios

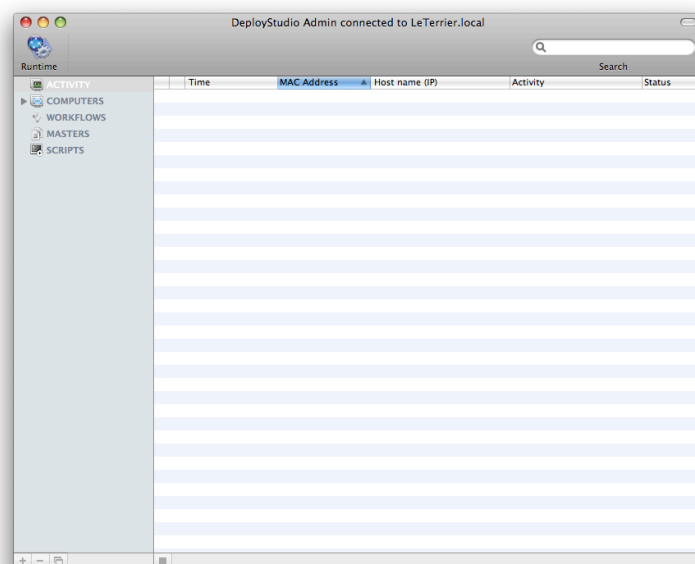
- « Computers » : les ordinateurs concernés par DSS, ceux clonés ou masterisés. De façon rapide, vous pouvez ici définir des groupes d'ordinateurs et

leur attribuer une configuration particulière. Par exemple, définir pour tel groupe de clones la création après la restauration d'un utilisateur administrateur caché pour l'administration distante, ou définir une configuration réseau particulière.

- « Workflows » (scénarios ou flux de travail) : le plus important. Il s'agit des scénarios de masterisation ou de clonage. Avec entre autres : cloner uniquement, restaurer uniquement, partitionner le disque avant le clonage, de façon automatisée ou non... Ils sont appelés et utilisés par le runtime.

- « Masters » : la liste des masters présents dans le dépôt

- « Scripts » : comme son nom l'indique, il s'agit de la liste des scripts utilisables avec DSS qui peuvent être lancés avant ou après la restauration du clone. Il est possible de configurer le réseau sur le clone, ajouter une application, supprimer une application PPC sur un clone destiné à un Mac Intel en interrogeant l'architecture matérielle du Mac...



Pratique

Les scénarios

Il s'agit d'un ensemble de tâches que vous assemblez et qui sont exécutées par le runtime DSS, en liaison avec le service et le dépôt. Il y en a 4 en exemple :

- créer un master à partir d'un volume
- installer un package
- restaurer un master sur un volume
- restaurer 3 systèmes sur un volume : Linux, Mac OS et Windows

Vous pouvez bien sûr les utiliser tels quels ou vous en inspirer pour en créer de nouveaux. Il s'agit d'une opération relativement simple.

Il faut cliquer sur le « + » en bas de la fenêtre, ce qui crée un nouveau scénario accompagné d'un numéro. S'il y en a 4 en exemple, le scénario nouvellement créé

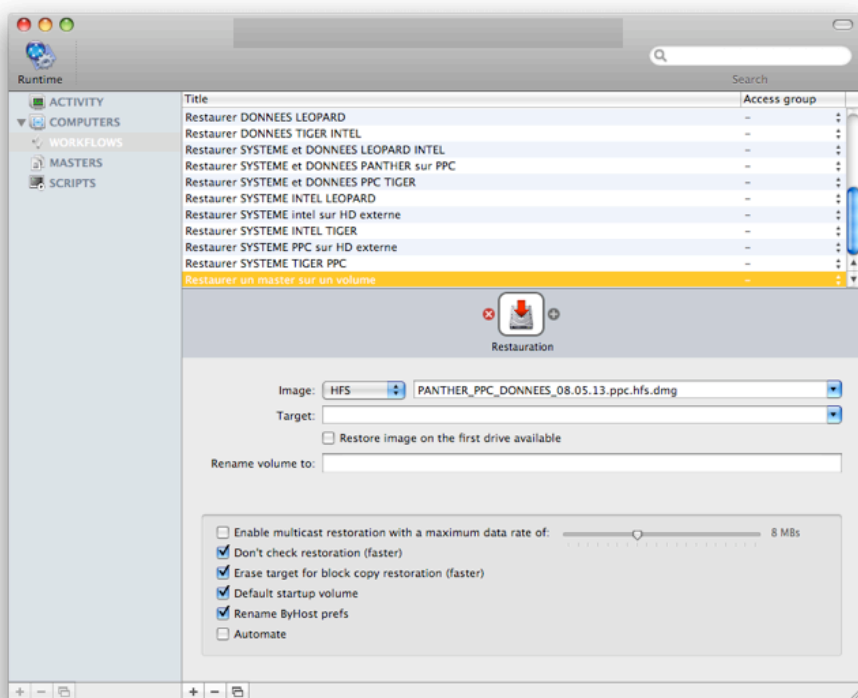
prendra le numéro 5 et sera vide. Pour lui donner des tâches à réaliser, il faut cliquer sur le « + » qui se trouve à droite de « Drop tasks here ». Un panneau latéral apparaît. Vous pouvez alors choisir entre plusieurs tâches : cloner, restaurer un clone, partitionner un disque, lancer un script, netbooter de façon régulière afin de restaurer une image sur un poste, protéger le firmware avec un mot de passe...

Pour créer un master, vous pouvez glisser et déposer « image à volume » sur « Drop tasks here ». Vous indiquez alors le nom du volume à cloner ou vous le choisissez via le menu déroulant.

Afin d'économiser de la place, il est conseillé de conserver par défaut le type « compressé ». Laissez le format à « autodetect », cela fonctionne très bien. Vous pouvez

choisir des mots clés afin de taguer vos masters. L'option « à propos du NTFS » ne concerne que les volumes sous Windows. Vous pouvez automatiser le lancement de cette tâche, une fois le scénario démarré, en cochant « automate ». Vous devez recréer une tâche différente pour chaque volume à cloner. La sauvegarde des options est automatique à condition de veiller à ne pas sortir de Deploy Admin avant d'avoir cliqué sur un autre item.

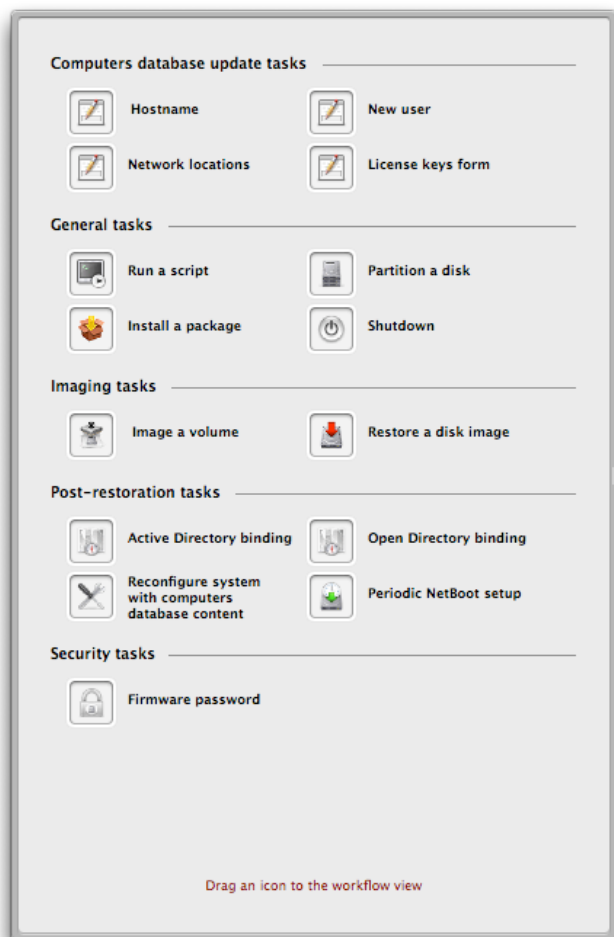
Chaque master ainsi créé sera ensuite disponible pour une restauration et visible dans la partie « Masters » de Deploy Admin.



Pratique

Vous pouvez voir la liste des masters également via le Finder en allant dans Macintosh HD/nom_du_dépôt/Masters. Veillez bien à ce que la partition à cloner n'abrite pas votre dépôt, car si pour une raison ou pour une autre vous avez mis celui-ci sur le même volume, il s'ensuivra une erreur. Vous pouvez dupliquer un scénario en cliquant sur l'icône qui représente deux rectangles qui se chevauchent, en bas de la fenêtre de DSS.

Pour restaurer une image, vous devez créer un nouveau scénario en cliquant sur le « + » en bas de la fenêtre de Deploy Admin ou utiliser celui qui est fourni en exemple, « Restore a master on a volume ».



Il suffit alors de choisir le type de système de fichiers : HFS pour Mac OS puis le nom du master à restaurer, que vous pouvez voir dans la partie « masters ». En dessous, vous devrez indiquer le nom du volume destiné à recevoir le master. Il ne faudra pas cocher « Restore image on the first disk available » pour éviter les ennuis. Ne pas non plus renommer le volume, ne pas utiliser le multicast, ne pas tester la restauration (cela peut s'avérer excessivement long !) ; par contre, effacer préalablement le volume de destination peut singulièrement augmenter la vitesse de clonage en lançant une copie en mode bloc (cf. tutoriel du numéro 20 sur Copy Carbon Cloner). Laissez « Default startup volume » si vous voulez pouvoir démarrer automatiquement sur votre partition Mac OS X. Enfin, laissez coché "Rename by-host preferences" et éventuellement « automate » pour une installation en mode non interactif.

Le Runtime

Il est accessible dans le dossier «Utilitaires» des Applications. Il est à lancer dès que la configuration des scénarios est terminée. Il faut avoir lancé un autre Mac OS disponible sur disque externe ou avoir connecté le Mac à cloner en mode cible en appuyant sur la touche «T» au démarrage. Une fois que le Mac à cloner est en mode «passif», lancez le runtime. Choisissez ensuite un scénario que vous avez créé, soit pour une création de master soit pour une restauration d'image. Cliquez ensuite sur la touche «Play» et laissez-vous guider.



Pratique

Par défaut, tous les champs sont remplis par les informations que vous avez renseignées dans les différents scénarios que vous avez créés. Vous pouvez voir que dans le cas d'une création de master, le volume système sur lequel vous avez démarré n'est pas disponible (pas de clone à chaud). Vous pouvez encore faire quelques modifications, comme choisir des mots clés ou sélectionner un volume pour stocker les données temporaires de DSS. Une fois que tout est prêt, cliquez sur la touche «Play» et veuillez attendre la fin du processus. Cela peut être long. Cloner 10 Go prend sur un iMac 17 pouces un peu moins d'une heure avec un dépôt sur un disque dur 3,5 pouces en USB 2 et un format d'image compressé.

Une fois le volume cloné, vous pouvez le restaurer en suivant le même type de procédure : A savoir, démarrage sur un support externe ou utilisation du mode cible, lancement du runtime, connexion au dépôt local ou en réseau, sélection du scénario adéquat, vérifications de la source et de la destination, attente et redémarrage.

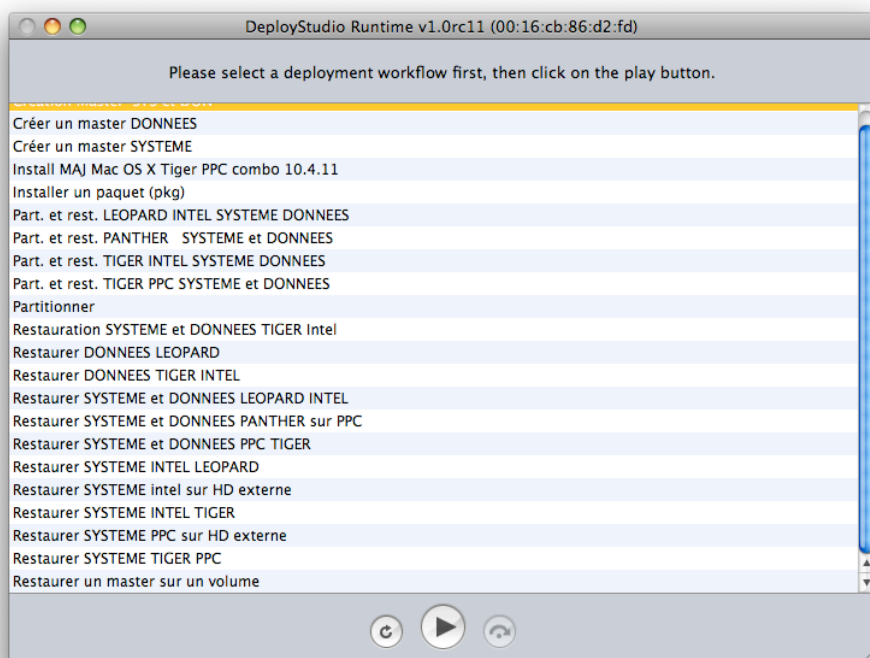
Attention, pour restaurer une image NTFS d'un volume Windows sous BootCamp, il faut utiliser une partition d'une taille égale à celle de la partition clonée. Si vous restaurez l'image sur une partition plus petite, cela ne fonctionnera pas. Sur une plus grande, de la place sera perdue. Pour remédier à ces problèmes, vous pouvez utiliser Winclone :

<http://twocanoes.com/winclone/>

Configuration mixte

Vous pouvez modifier la configuration de DSS en modifiant l'endroit où se trouvent les images disques créées (les masters). Si d'aventure vous êtes amené à cloner plusieurs Mac en même temps, il est pratique de n'avoir qu'un seul dépôt pour les masters. Vous pouvez choisir par commodité de n'en avoir qu'un, en réseau, dans un partage afp ou cifs. DSS s'y connecte pour y chercher le(s) image(s) à déployer.

Il y a peu de choses qui changent en fait par rapport à la configuration précédente. Il faut, sur un Mac connecté au réseau, créer un dossier partagé en afp ou cifs/smb ainsi qu'un utilisateur ayant accès à ce dossier en lecture et en écriture. Qu'il soit administrateur ou pas n'a pas d'importance. Vous pouvez en créer un spécialement pour ça, par exemple, « dssmaster ».



Pratique

Ensuite il faut configurer DSS de la même façon que précédemment. Vous n'avez pas besoin de le réinstaller pour ça, relancer l'assistant suffit. A une exception près : le dépôt doit être non pas local, mais partagé via « a network sharepoint » en précisant dans la fenêtre adéquate la configuration suivante :

- URL, c'est-à-dire l'adresse du partage, de la forme
afp://nom_du_mac/répertoirepartagé ou
cifs://nom_du_mac/répertoirepartagé en fonction du protocole employé
- le nom et le mot de passe de l'utilisateur autorisé à accéder au partage (dssmaster). Les paramètres avancés n'ont pas besoin d'être renseignés. La suite est identique à la configuration "tout local".

À partir de là, vous pourrez accéder au dépôt en réseau, quel que soit le nombre de Mac démarrés via un disque externe. La restauration et la création de masters sera juste un peu plus longue (cela dépend de votre réseau). Mais si votre parc est d'une taille significative, cette perte-là est largement compensée par la souplesse permise par ce logiciel (gratuit, il faut le rappeler).

Utilisation d'une configuration « réseau »

Ce qu'ajoute DSS en mode « tout réseau » est important dans le cadre d'un parc de centaines de machines, comme dans une université, par exemple. Il faut pouvoir y cloner des dizaines de postes rapidement. Malgré tout, il est possible de se servir de DSS dans une PME ou une TPE. Même chez soi, l'utilisation de DSS n'est pas irraisonnée : en effet, une famille de 4 utilisateurs Mac peut

très bien avoir à utiliser DSS afin de conserver plusieurs masters des différents postes de la famille sur un seul Mac ou un NAS. Ainsi, elle n'aura pas à acheter un disque externe par machine, mais un seul, de capacité large : les coûts d'échelle feront qu'il sera plus économique d'investir dans un NAS de 1 à 2 To (ou un disque externe partagé via un mac « serveur » de dépôt) plutôt que dans plusieurs petits disques sous-utilisés.

Nous verrons la prochaine fois, en guise de conclusion, les autres solutions qui existent pour cloner votre Mac, que ce soit par interface graphique ou par ligne de commande, avec un mot sur Time Machine.

La configuration et l'utilisation de DSS permettent de réaliser beaucoup de choses. Il n'est pas possible de tout aborder dans ce tutoriel, voici donc quelques éléments pour aller plus loin :

- Un guide en anglais est disponible à cette adresse et schématise les architectures possibles avec DSS :
http://www.deploystudio.com/Doc/Entries/2007/6/6_Architecture_files/DSS.architecture.20080114.pdf
- Un guide complet en anglais détaillant la quasi-totalité des fonctions de DSS :
http://web.me.com/driley/iWeb/Dual-boot_Lab_files/DeployStudio_Guide.pdf
- un wiki, en anglais :
<http://deploystudio.wikispaces.com/>
- un guide complet en français, avec la configuration préalable de Mac OS Leopard Serveur :
<http://www.responsable.info/serveur/index.php/Accueil>



The Gimp : le tutoriel

Partie II : De nouveaux outils, la sélection

Parmi les outils indispensables à la création d'images ou la retouche photographique, le plus important est la **loupe** :



Une fois la loupe sélectionnée, il faut cliquer pour agrandir l'image sur la zone choisie. On peut ainsi agrandir une portion d'image jusqu'à 25 600 %, avec des pixels bien visibles.

Pour dézoomer, un appui sur la touche « ctrl » lors du clic permet de diminuer l'affichage jusqu'à 1 %.

Il est possible d'utiliser le clavier pour modifier l'affichage avec les touches « + » (ne pas oublier shift dans certains cas) ou « — ».

Dans le menu « Affichage », au-dessus de l'image se présente une option « Zoom » qui offre la possibilité de choisir directement le zoom souhaité, mais aussi d'ajuster l'image à la fenêtre.

Pour ajouter du **texte**, l'icône avec un A majuscule est explicite :



On a parfois l'impression d'utiliser un logiciel de traitement de texte, car de nombreuses options permettent de changer la police de caractères :

- la couleur
- la taille (qu'il est possible de définir en points, mais aussi en millimètres)
- la justification (alignement à gauche ou à droite, centré et justifié)
- le retrait de ligne
- l'espacement entre les lignes
- l'espacement entre les caractères

L'outil de **dégradé** est assez simple à utiliser. En quelques clics, il se révèle très impressionnant.



Après avoir vérifié les couleurs PP et AP (voir iPomme N° 20, page 46), il suffit de cliquer sur sa feuille et de tracer une droite. Le point de départ aura l'opacité complète de la couleur PP, celui d'arrivée de la couleur AP. Entre les deux, un dégradé s'effectue automatiquement.

Il est conseillé de tester l'ensemble des formes proposées, avec une préférence pour les options « radial » et « spirale », alors que la forme « linéaire » est la première proposée.



Pratique

En choisissant un « mode » différent, il est possible d'éclaircir une image existante avec un dégradé, de l'assombrir, mais aussi de jouer sur les teintes, la saturation et la couleur. Dans ce cas, il ne faut pas oublier de régler l'opacité dans une valeur inférieure à 100 %.

Pour terminer cette revue des principaux outils à connaître rapidement, en voici deux qui sont utiles pour corriger une image : le **doigt** est un outil qui permet de barbouiller une portion d'image.



Son utilisation est très simple à comprendre : en passant le doigt sur de la peinture fraîche, on mélange les couleurs proches. Il est possible, comme sur la plupart des outils, de varier l'opacité, mais aussi la forme et la taille du doigt. L'**outil d'éclaircissement ou d'assombrissement** peut être très utile pour retoucher une partie d'image.



En mode normal, la brosse assombrit l'image. Pour l'éclaircir, un appui sur la touche « ctrl » est nécessaire. On peut choisir dans les préférences entre « éclaircir » et « assombrir », si on ne veut pas être contraint de garder cette touche appuyée. La forme et la taille de la brosse sont également ajustables.

La sélection

Sous The Gimp, la sélection peut être graphique, donc issue d'une forme, ou liée à une couleur.

Sélections graphiques : les tailles des sélections graphiques peuvent être très facilement redimensionnées en cliquant dans les angles ou sur les côtés. La sélection la plus courante dans les logiciels de retouche d'images est le **rectangle**.



Dans les options existantes, il en est une particulièrement intéressante pour les amateurs de photographie puisque des lignes « guide » peuvent être affichées lors de la sélection. Vous pouvez ainsi travailler avec les médianes affichées, mais de manière plus professionnelle, avec la fameuse « règle des tiers » ou même la « section d'or ». Une sélection **elliptique**, voire circulaire, est également proposée :



Cette méthode de sélection présente deux intérêts principaux : elle permet de disposer d'éléments situés dans un espace circulaire et elliptique afin de les retravailler. Elle permet également la possibilité de copier une partie d'image (avec, comme précédemment les mêmes options, dont la règle des tiers) afin de réaliser une image circulaire de style rétro avec une bordure noire (l'usage du pot de peinture, vu le mois dernier, dans les parties transparentes, à damiers, est recommandé).



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Pratique

Pour obtenir un cercle bien régulier et non une ellipse, il suffit de le créer, ou le modifier, en appuyant sur la touche « Shift ». Cette remarque est valable également pour obtenir un carré avec l'option rectangle.

La méthode la plus simple pour sélectionner une forme ni rectangulaire ni elliptique est le **lasso** :



Il suffit de cliquer et de faire le tour de la figure à main levée pour sélectionner ce que l'on souhaite. Cette méthode est parfaite sur le papier. Cependant, à l'usage, elle est extrêmement difficile, à moins d'être très habile avec la souris et de réussir sa sélection en une fois. Heureusement, The Gimp a prévu que la sélection effectuée puisse s'ajouter ou se soustraire à la sélection courante, voire sélectionner l'intersection avec la sélection antérieure. Ce choix s'opère dans la partie « Mode » :



Il existe un raccourci clavier très intéressant : un appui sur Shift permet d'ajouter la nouvelle sélection à la précédente. Pour retirer de la matière à la sélection, il suffit de cliquer sur « ctrl ».

Pour opérer une sélection à main levée, il existe un autre outil puissant : les **ciseaux intelligents**.



Leur utilisation est complètement différente de celle du lasso puisqu'il s'agit de créer une sélection point par point. Cette fonction « intelligente » va jusqu'à proposer une sélection que l'on peut accepter en cliquant à l'intérieur de la figure fermée. Mais auparavant, il est possible de corriger la sélection proposée en déplaçant les points effectués par chaque clic.

Le dernier outil utilisé ce mois-ci, la **baguette magique**, qui est surtout « magique », car elle reconnaît les couleurs similaires sur une image.



Il est conseillé d'effectuer des tests selon les images pour déterminer le « seuil » à donner pour le choix des couleurs. Plus le seuil est élevé, plus la sélection contient de couleurs différentes. Il vaut mieux commencer par une sélection faible (autour de 10) puis augmenter progressivement pour sélectionner la zone voulue.

Il existe une autre solution, parfois un peu longue, mais sûre : avec un seuil relativement faible et le choix « ajouter dans la sélection courante » dans « mode », on arrive au bout de plusieurs clics à effectuer une sélection correcte, sans magie toutefois.

Il est en outre possible de cumuler tous les modes de sélection.

Le mois prochain, troisième partie du tutoriel avec comme sujet central : les calques.



Partenaires

Chaque publication d'iPomme est une véritable aventure dans laquelle toute l'équipe investit beaucoup de ses forces. Néanmoins, sans le concours de sites partenaires ou amis, cette entreprise serait encore plus éprouvante. C'est pour cette raison que la rédaction a le plaisir d'inaugurer cette page. Tous ceux qui, d'une façon ou d'une autre, apportent régulièrement leur pierre à l'édifice y sont rassemblés. Encore merci à eux !

AppleNews MQCD

AppleNews MQCD est le premier digg-like francophone autour du monde Apple. Il comporte également un annuaire et un forum regroupant les passionnés du Mac. Ils nous soutiennent depuis le premier numéro et nous vous encourageons à les visiter.

Mac-Gratuit

Mac-Gratuit est une mine d'or si vous êtes en quête de logiciels gratuits, ou freewares. Le site est divisé en plusieurs sections (Bureautique, développement, réseaux, multimédia, utilitaires, jeux, widgets, iPhone) : de quoi trouver la perle rare sans jamais risquer de devoir la payer.

MacQuebec

MacQuebec est un site d'actualité incontournable pour tous les Québécois. Il constitue un bon relais des événements Mac des environs (et d'ailleurs !).

RefurbMe

RefurbMe se propose de vous aider à bondir sur les meilleures offres du Refurb Store. Ce dernier, rappelons-le, rend disponible à la vente des produits reconditionnés Apple, pour un prix plus bas qui ne sacrifie en rien la qualité. Un widget, des alarmes Growl et une newsletter sont disponibles en complément du site RefurbMe lui-même.

PersoLive

Le site PersoLive propose un système d'exploitation en ligne, accessible via n'importe quel navigateur (et n'importe quel OS). Pour 32,90€ par an, vous obtenez 10 Go d'espace de stockage assortis d'un service très complet.

Un grand merci également à ceux qui nous diffusent tous les mois : **LogicielMac** et **MacGeneration** !

Source des news : MacGeneration, Mac4Ever, LogicielMac.





www.ipomme.info