



iPomme Mag

Votre magazine mensuel sur l'univers Apple : actualité, tests, tutoriels...



Accessibilité numérique

Mac OS X s'adapte-t-il bien aux utilisateurs ?

[Actualité]

- Valve porte
Steam pour Mac



[iPhone]

- Final Fantasy I et II
- Rayman 2
- Labyrinth 2
- Touch Mouse



[Pas à pas]

- The Gimp :
passer au
noir et
blanc

Sommaire



05. Actualité

08. Accessibilité

Équipe

19. Final Fantasy

23. Rayman 2

33. Pas à pas



Rédacteur en chef

Theo13

theo13@ipomme.info



Rédacteur en chef adjoint

iMat

imat@ipomme.info



Rédacteur

Alain

alain@ipomme.info



Rédacteur

Calam

calam@ipomme.info



Rédacteur

iNabil

inab@ipomme.info



Correctrice

iJulie

ijulie@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

Mac OS X, outil d'apprentissage

Il n'y a pas de profession plus ingrate que système d'exploitation. Outre les horaires qui peuvent vite s'avérer éreintantes, imaginez un instant devoir exécuter sans broncher la moindre commande d'un utilisateur pressé, qui ne tolérera aucun sablier, aucune roue colorée ou aucun écran bleu. Et quand bien même vous accompliriez un travail digne de l'employé de l'année, ne vous attendez surtout pas à recevoir le moindre remerciement. Pour votre employeur, ces résultats coulent de source.

Si cette humanisation de programmes informatique peut prêter à sourire, la vérité qui se cache derrière est plutôt triste à entendre : nous remarquons plus facilement les points faibles d'un système que ses points forts. Prenons le cas de la gestion des langues sous Mac OS X : il n'est pas rare de croiser des utilisateurs qui souhaitent purger leur ordinateur des dialectes obscurs dont ils n'ont pas l'utilité (ce qui se défend). il existe même des [utilitaires](#) qui remplissent cette seule fonction. Mais d'un autre côté, qu'est-ce qu'il peut être appréciable d'avoir accès à une grande variété de langages dès l'installation du système ! La capacité du Mac à fonctionner immédiatement "out of the box", que certains [spots publicitaires](#) mettent malicieusement en valeur, est loin d'appartenir à la légende.

Pour remettre les choses en contexte, j'ai récemment décidé de me replonger à plein temps dans l'apprentissage du japonais (cf les tests de iKana et iKanji Touch, iPomme Mag n°17 & n°20). Ayant opté pour une technique immersive (les curieux peuvent bien sûr me contacter par [mail](#) pour de plus amples informations), je me suis empressé en premier lieu de changer la langue de Mac OS X. Cette opération, qui se résume à un court passage

par les Préférences Système et un redémarrage de la session, aurait été impossible pour la plupart des déclinaisons européennes de Windows. Il m'aurait alors fallu me procurer une version japonaise de l'OS de Redmond et procéder à une réinstallation, ce qui se serait avéré pour le moins contraignant. La même facilité est de mise lorsqu'il s'agit de passer du mode de saisie français à un mode étranger : un passage par les préférences pour ajouter le langage en question à la barre des menus, et le tour est joué ! Et sous Windows ? Ne pensez pas vous en tirer sans activer diverses options, explorer divers sous-menus, voire insérer le CD d'installation (du moins, en ce qui concerne les langues orientales).

C'est cette facilité d'utilisation qui fait de Mac OS X un système idéal pour les étudiants en langues, et les autres. Il y a un peu plus d'une décennie, Steve Jobs [reprochait](#) aux produits Microsoft de négliger l'aspect culturel, sans peut-être imaginer que ses paroles sonneraient toujours aussi juste des années plus tard. Il ne s'agit pas ici de diaboliser Windows (le créneau est déjà saturé), mais simplement de souligner que le mariage heureux entre le Mac et le monde éducatif n'est probablement pas le fruit du hasard. Un étudiant en lettres n'a pas nécessairement envie de se plonger dans les rouages bien huilés d'un système UNIX. Il *peut* s'y essayer, mais le *doit-il* ?

Difficile, en fin de compte, de ne pas en revenir à l'iPad et sa plate-forme fermée, intuitive et concrète, qui propose aux utilisateurs les moins chevronnés un ticket d'entrée (presque) gratuit dans l'univers informatique. Finie, la longue et fastidieuse phase d'apprentissage ! Le système devient presque invisible, et l'utilisateur peut se consacrer pleinement à ses activités habituelles, sans réfléchir à la nature de l'outil qu'il utilise. Gageons que le secteur éducatif ne restera pas longtemps indifférent à l'iPad, surtout une fois que le catalogue « Enseignement » de l'App Store aura été optimisé pour tirer parti de son plein potentiel.



SAVE THE DATE
NEWS PERSO LIVE
PERSOLIVE.COM/PRESS 23.03.2010

Publicité

Actualité

Steam débarque sur Mac

Grande nouvelle pour tous les Macs Users frustrés par le manque de jeux sur Mac, l'éditeur Valve à annoncé le portage de sa plate-forme de téléchargement de jeux en ligne **Steam** sur nos machines !

Steam, pour l'instant accessible uniquement sous Windows, est un logiciel très réputé qui permet d'acheter des jeux de Valve mais aussi d'autres éditeurs comme **EA, Activision, 2K Games, Ubisoft, THQ, Sega, Capcom** pour n'en citer que quelques uns. Il accueille plus d'un millier de jeux et à dépassé les 25 millions de comptes utilisateurs en janvier.

Pour accompagner l'arrivée de Steam, ce ne sont pas moins de **13 hits** de Valve qui seront portés :

- Counter-Strike : Source
- Half-Life
- Half-Life 2
- Half-Life 2 : Episode One
- Half-Life 2 : Episode Two
- Half-Life 2 : Episode Three
- Tram Fortress 2
- Portal
- Portal 2
- Left 4 Dead
- Left 4 Dead : Crash Course
- Left 4 Dead 2 : The Passing
- Left 4 Dead 2



Actualité

Steam débarque sur Mac

Les performances des jeux ne devraient pas varier, que ce soit sous OS X ou windows, grâce à une étroite collaboration avec les équipes de développement d'Apple sur le portage du moteur de rendu **Source Engine** (utilisé par tous les jeux cités précédemment). Ce dernier utilise désormais des technologies multi-plateforme comme WebKit ou encore OpenGL. Une fois le moteur porté, les spécificités mineures des jeux qui s'appuient dessus deviennent beaucoup plus simples à adapter.

Mais Valve va plus loin et annonce que **les joueurs PC et Mac pourront passer d'un support à l'autre sans frais supplémentaires**. Ils pourront même commencer une partie sur PC pour la poursuivre plus tard sur Mac sans perdre leur progression. Enfin, Valve nous informe que les nouveautés ainsi que les mises à jour seront proposées en même temps sur Mac et PC.

Tout cela encouragera sûrement nombre d'éditeurs à s'intéresser davantage à nos machines à l'avenir : le Mac bénéficiera de la plus grande plate-forme de téléchargement de jeux et le moteur Source Engine permettra de grandement faciliter les portages natifs.

Certains éditeurs ont d'ores et déjà réagi à cette annonce. Le studio DICE (filiale d'EA) a notamment indiqué étudier la possibilité de rendre **Battlefield : Bad Company 2** disponible sur Mac alors que jusqu'ici, en dehors de Blizzard, peu d'éditeurs se sont aventurés sous OS X. - **iNabil**



iPomme recrute !

Vous souhaitez écrire pour iPomme ? N'hésitez pas, nous avons actuellement besoin de nouveaux rédacteurs motivés pour écrire dans notre magazine. Actualités, tests, aussi bien pour Mac que pour iPhone / iPod, ou matériels, pas à pas, dossiers... Si vous avez une bonne orthographe, une bonne connaissance de l'informatique et du monde Apple, et surtout si vous êtes motivés, n'hésitez pas, nous vous prendrons immédiatement à l'essai ! Pour les candidatures, envoyez vos mails à : theo13@ipomme.info. Peut-être à bientôt au sein de nos troupes ! - **Theo13**

Actualité

Numéricable propose le triple-play à moins de 10 €

Le premier ministre François Fillon avait récemment demandé aux fournisseurs d'accès internet d'étudier la mise en place d'un forfait «social» triple-Play (TV, téléphone, Internet), pour un coût idéal d'environ 20 € par mois. Le but de cette offre ? Faire d'internet un outil accessible à tous, même aux moins fortunés (autrement dit, réduire la fameuse [fracture numérique](#)).

Numéricable a été le premier FAI à répondre, avec un forfait qui dépasse de loin les espérances du premier ministre. Plafonnée à 9,99 euros par mois, cette offre triple-Play « Internet social » pourrait faire son apparition dès l'été prochain. Le PDG de la Numericable, Pierre Danon, a toutefois précisé que deux conditions devront être réunies pour bénéficier de cette offre : « être allocataire du RSA ou de l'allocation adulte handicapé (AAH), et habiter dans un logement bénéficiant du service unique de Numericable ».

Vu le potentiel que représente ce segment de marché, il ne fait aucun doute que l'on verra rapidement émerger d'autres offres de ce type. Il nous tarde de voir ces forfaits inédits en place, pour savoir s'ils déclencheront en même temps une nouvelle bataille tarifaire sur les offres ADSL actuelles, dont le prix n'a guère évolué ces derniers temps. - **Calam**

Apple souhaite attirer davantage les développeurs Mac OS



Apple a baissé le prix de l'abonnement exigé pour devenir développeur officiel sur Mac. Il est passé de 499\$ à 99\$. Rappelons que cet abonnement inclus l'accès à une assistance technique, des forums spécialisés, des tutoriels d'initiation et une place à la conférence de la WWDC qui se déroule chaque été (rappelons qu'en plus de cette inscription, les développeurs souhaitant participer à cet évènement doivent aussi payer leur place).

D'après Apple, cette baisse de prix permet d'être en accord avec le prix de l'abonnement d'un développeur iPhone et d'encourager ces derniers à créer des applications Mac. Il est vrai qu'au vu du très grand nombre de développeurs iPhone, il aurait été étrange que la Pomme n'essaie pas d'en appâter quelques uns.

Mais cela montre aussi autre chose : les développeurs qui avaient un compte ADC pouvaient évidemment télécharger les bêtas de Snow Leopard, mais aussi la version Golden Master (finale) de cet OS, gratuitement. Ce qui laisse supposer que les prochaines versions de Mac OS coûteront moins de 99 euros... - **iNabil**

Dossier



En couverture

Accessibilité numérique

Mac OS X s'adapte-t-il bien aux besoins des utilisateurs ?

Depuis la sortie de Snow Leopard, les médias se sont surtout intéressés aux innovations technologiques (considérables bien que peu visibles) que le nouveau félin apporte, à savoir principalement Grand central, OpenCL et la gestion du 64 bits.

Une fois n'est pas coutume, plutôt que de m'attarder sur ces *features* maintes fois disséquées, je souhaite vous faire (re)découvrir des fonctions souvent oubliées ou ignorées de Mac OS X, mais aussi de l'informatique en général. Des fonctionnalités pourtant extrêmement importantes, qui peu-

vent toutes un jour nous concerner : je veux bien sûr parler de l'accessibilité numérique pour les personnes handicapées.

Ce dossier n'a pas non plus pour vocation de rentrer dans les détails techniques, mais plutôt de vous faire découvrir les diverses possibilités offertes par Mac OS X en termes d'accessibilité numérique. Ces dernières devraient améliorer l'expérience utilisateur des handicapés, bien qu'une partie de ces améliorations ne soit accessible que par le biais de Snow Leopard et de matériel informatique récent.



Calam

Rédacteur

calam@ipomme.info

Dossier

Ne souffrant d'aucun handicap, mais étant complètement converti à l'informatique voire presque dépendant, ce dossier est donc avant tout une réflexion personnelle : pourrais-je continuer à utiliser mon Mac, malgré un handicap (physique ou autre) ? Je dois avouer qu'il m'a été très difficile de répondre à cette question. Mais cela a été l'occasion de découvrir beaucoup de possibilités que j'ignorais encore jusqu'à ce jour, venant pallier de très nombreuses déficiences, tout en étant profitables à l'expérience utilisateur quotidienne de personnes valides.

Il existe également une multitude d'applications et de matériels consacrés à l'assistance des personnes handicapées, auxquels on pourrait consacrer des pages entières. Mais pour limiter la taille de ce dossier, je vais surtout, en plus des diverses possibilités offertes par Mac OS X, vous présenter les applications [Infovox iVox](#), [GhostReader](#) et [MacSpeech Dictate International](#), ces dernières se montrant presque incontournables.

Qui est directement concerné ?

Pour pouvoir répondre à cette question, il m'a fallu établir une liste de tous les handicaps possibles, et des problèmes qu'ils soulèvent. Elle est non exhaustive et divisée en quatre grandes catégories :

- Les déficiences visuelles : Cette catégorie correspond aux mal et non-voyants, mais aussi aux personnes atteintes de [dyschromatopsie](#) (plus connue sous le

nom de daltonisme). Les personnes malvoyantes ont besoin d'outils matériel ou logiciel qui leurs permettent de grossir le contenu de l'écran en fonction de leur degré de handicap ; pour la dyschromatopsie en revanche, le problème est différent : les daltoniens voient très bien ce qui se passe à l'écran, mais sont susceptibles de mal discerner les couleurs qu'il faudra modifier avec une aide logicielle.

- Les déficiences auditives : Cette catégorie englobe les sourds et malentendants. Bien que ces derniers risquent de ne pas rencontrer de difficultés majeures pour utiliser la plupart des fonctionnalités de leur ordinateur au quotidien, il subsiste le problème des contenus audio (ex : les podcasts), ou vidéo à partir du moment où ils sont non sous-titrés et non signés. Les malentendants peuvent certes avoir recours à un appareillage auditif, mais encore faut-il être au courant de sa déficience auditive, ce qui n'est pas toujours le cas. Une webcam pourra être utile pour communiquer gestuellement.

- Les déficiences physiques et motrices : Ce type de handicap est très vaste, j'ai même peur de ne pas avoir pris en compte toutes les pathologies existantes, mais je fais ici allusion aux problèmes de contrôle musculaire, de paralysie, de coordination, de [troubles musculo-squelettiques](#) (en forte hausse ces dernières années). Le problème majeur est l'utilisation du clavier et de la souris : heureusement, des recours matériels et logiciels sont là pour subvenir aux besoins d'écriture.



Dossier

- Les déficiences intellectuelles et cognitives : là encore, ce type de handicap est très vaste et peut-être, suivant le degré de déficience, difficile à pallier par une aide technique. On peut tout de même mentionner la dyslexie et la dysorthographe qui peuvent être atténués par une aide logicielle de type synthèse vocale et correcteur (orthographique, grammatical, et de conjugaison), ainsi qu'un système d'exploitation et des applications simplifiés.

Voici quelques statistiques, afin de bien prendre conscience des enjeux de l'accessibilité numérique pour les acteurs du secteur (développeurs, fabricants de matériel, FAI, gouvernement (voir article « offre sociale par Numéricable »)) et les personnes handicapées :

Chiffres provisoires de l'INSEE pour 2008 (63,7 millions d'habitants) :

- nombre de non-voyants en France : 65.000

- nombres de malvoyants (profonds et moyens) en France : 1.200.000

Les estimations établies en 2000 font part de 50 millions d'aveugles et de 135 millions de malvoyants dans le monde.

En France métropolitaine, études et résultat N° 589 • août 2007 :

- 5182 000 personnes ont un handicap auditif, dont 303 000 souffrent d'une déficience auditive profonde ou totale.

En France, 1,1 million de personnes déclarent une déficience motrice d'origine accidentelle.

Mais le plus impressionnant reste la dyslexie qui, selon l'Organisation mondiale de la santé, touche 8 à 12 % de la population mondiale.

Mac OS X est-il à la hauteur ?

En résumant un peu, nous avons besoin d'un plate-forme la plus simple d'utilisation possible, multipliant les accès à la navigation et à l'écriture, ayant en plus une assistance linguistique, mais aussi des fonctions d'agrandissement d'écran, de synthèse vocale, de sous-titrage, capable de permuter les couleurs, mais aussi de gérer divers périphériques.

Alors, Mac OS X se montre-t-il à la hauteur de ces besoins ? Pour répondre à cette question, je vous donne rendez-vous dans la section **Accès universel** de Mac OS X, qui se trouve dans les **Préférences Système** du menu pomme (ou du Dock).

Vous remarquez d'emblée que le panneau d'accès universel regroupe quatre catégories : **Vue, Audition, Clavier, Souris et trackpad**.

La catégorie **Vue** est sous-divisée en trois catégories : **VoiceOver, Zoom, Afficher**. On y trouve également une case que je vous recommande de cocher, si ce n'est déjà fait : **activer l'accès pour les périphériques d'aide**.



Dossier

Cette action n'aura aucun effet immédiat sur votre système, mais pourra s'avérer utile pour de nombreux utilitaires (ce que nous verrons un peu plus loin).

VoiceOver est une application intégrée au système qui permet de lire les éléments qui s'affichent sur votre écran grâce à la synthèse vocale. La section « Parole » (également dans les **Préférences Système**) permet quant à elle de lire du texte sélectionné, de faire parler l'horloge ou encore de prévenir l'utilisateur par des alertes vocales. Mais VoiceOver va plus loin, et vous permet d'interagir avec les éléments suivants de votre système : les boutons, les menus, les barres d'outils, les fenêtres, les zones de dialogue, etc, mais aussi ce que vous allez écrire, le tout pouvant être commandé depuis le clavier, la souris ou le trackpad.

Pour schématiser, grâce à VoiceOver, l'utilisateur se déplace dans le contenu de l'écran un peu comme dans un tableur type Excel, de case en case, avec la possibilité d'entendre le contenu et de pouvoir interagir à l'intérieur. Malheureusement les voix de synthèse intégrées au système sont pour l'heure exclusivement américaines. Heureusement, Apple autorise l'ajout de voix supplémentaires développées par d'autres compagnies, comme par exemple **Acapela Group**, que l'on abordera par la suite.

On peut aussi finement régler VoiceOver et l'adapter à ses besoins grâce à **VoiceOver Utility**, qui permet de modifier le

comportement de la verbosité, la parole, la navigation à l'écran, la navigation sur le Web, les effets sonores, les effets visuels, les commandes associées au pavé numérique, et le braille.

En plus de tous ces outils, il faut savoir que Snow Leopard comporte des pilotes intégrés, pour prendre en charge une quarantaine d'afficheurs braille, y compris des modèles Bluetooth dès leur sortie d'emballage.

Dans la sous-catégorie **Zoom**, on peut activer une fonction d'agrandissement d'écran sur le pointeur de la souris, depuis un raccourci clavier ou la molette de la souris (qui pourra même intéresser les utilisateurs sans handicap visuel). Cette dernière est associée à la fonction d'enregistrement d'écran de QuickTime x. Particulièrement pratique pour profiter d'une fonction de zoom rudimentaire pour l'édition d'un screencast.

La dernière sous-catégorie **Afficher** offre la possibilité de passer le contenu de l'écran en noir sur blanc ou blanc sur noir, ainsi que de jouer avec les niveaux de gris, fonction très utile pour les personnes souffrant de dyschromatopsie.

La catégorie **Audition** permet de faire clignoter l'écran dès lors qu'un signal d'alerte requiert l'attention de l'utilisateur, et de lire les sons stéréo en mono.

La catégorie **Clavier** offre la possibilité d'auto maintenir des touches du clavier.



Calam

Rédacteur

calam@ipomme.info

Dossier

Cela permet de limiter les manipulations fastidieuses, avec en plus des réglages relatifs à la vitesse de répétition et à certains effets sonores.

Enfin, la catégorie **Souris et trackpad** permet de désactiver le clavier physique pour n'utiliser que la souris et le clavier numérique. Une option permettant de désactiver le trackpad lorsque l'on branche une souris est également proposée.

Conclusion

Finalement, après ce petit tour d'**Accès universel**, on pourrait presque dire que Mac OS X offre bien peu d'options avec une marge de réglage limitée. Mais dans les faits, il faut approfondir un peu plus, car Mac OS X a bâti sa réputation non seulement grâce à sa stabilité, mais aussi grâce à toutes les applications intégrées au système, réputées pour leur qualité, leur simplicité et leur expérience utilisateur.

Prenons quelques exemples comme l'application **Dictionnaire**, qui concentre plusieurs sources (voir iPomme n°16 pour apprendre à rajouter des dictionnaires) linguistiques et analogiques avec en plus un vérificateur d'orthographe et grammatical fonctionnant de concert avec toutes les applications du Mac : un réel atout pour les dyslexiques. Autre exemple, le support des sous-titres par **QuickTime X** et **Lecteur DVD**, ainsi que la vidéoconférence rendue possible par **iChat** et **l'iSight** : les malentendants apprécieront.

Mais il y a aussi le Dock et son effet génie, Quick Look, et tant d'autres. Il est aussi intéressant d'aller voir dans les préférences de chaque application, afin de les adapter à son handicap. Par exemple, Safari offre la possibilité de choisir la police d'affichage minimum souhaité aux pages Web que l'on charge.

N'oublions pas que les possibilités offertes par les technologies Apple comme le trackpad Multi-Touch ou la Magic Mouse peuvent éventuellement soulager certaines déficiences physiques et motrices.

Vous l'aurez compris, beaucoup de possibilités s'offrent aux utilisateurs désireux de personnaliser leur Mac en fonction de leur handicap, je ne peux tous les citer tellement elles sont nombreuses. Restons toutefois réalistes, car aucun système d'exploitation à ce jour ne peut se vanter d'être totalement adapté à toutes les déficiences, surtout si elles sont sévères. Heureusement, des développeurs et fabricants spécialisés proposent de nombreuses solutions adaptées.

C'est en prenant en compte tous ces éléments que je pense pouvoir répondre sans trop me tromper qu'il est possible, malgré un handicap, d'utiliser un Mac et d'accéder aux principales sources d'informations numériques. Et que la véritable difficulté reste l'envie et la force de surmonter son handicap.

Maintenant que nous avons étudié les possibilités du Mac en termes d'accessibili-



Dossier

té numérique, voici quelques applications indispensables qui viennent la prolonger encore d'avantage.

Infovox iVox 2.0 (Universal Binary, Mac OS X 10.4 ou plus)

[Infovox iVox](#) est une application qui propose des voix de synthèse de haute qualité en pas moins de [22 langues différentes](#) ! Après installation, les langages choisis viennent s'ajouter aux langages intégrés, de sorte que le système puisse aisément les utiliser.

Chaque kit de langage propose plusieurs voix masculines et/ou féminines qui fonctionnent sans problème avec **Voice Over** et **Parole**, mais aussi avec **GhostReader** que nous allons aborder un peu plus bas.

Infovox iVox installe deux icônes dans le dossier applications. La première, **Infovox iVox**, sert simplement à enregistrer sa licence ou à désinstaller proprement les fichiers installés. La seconde est un éditeur de prononciation, une fonction inévitable pour corriger la prononciation d'un mot dont la langue ne correspond pas à celle de la voix installée. Le processus de correction est très simple, et se résume à deux champs de texte : dans le premier, il suffit de taper le mot d'origine mal prononcé. Le second champ permet de rentrer la nouvelle prononciation en écriture phonétique. Par exemple : **iPomme** (qui sera lu « i » pomme) que l'on corrigera dans l'éditeur de prononciation en écrivant **ailpomme**.

Nous avons aimé

- La qualité
- Les nombreuses langues et voix disponibles
- La possibilité d'acheter Infovox iVox couplé avec GhostReader à prix réduit
- La réactivité du service contact.

Nous aurions aimé

- Un prix moins élevé (99 € HT (une langue) plus 49,5 € HT pour un kit de langues supplémentaires (hors Scandinaves) ou 109 € HT en kit avec GhostReader et une langue (hors Scandinaves)).

En un mot

Infovox iVox vient combler un manque important à Mac OS X, ce qui en fait un outil incontournable et de qualité pour les non-anglophones, les dyslexiques ou les malvoyants.

GhostReader 1.6.5 (Universal Binary, Mac OS X 10.4 ou plus)

[GhostReader](#) une application de lecture qui utilise aussi les voix de synthèse proposées par [Acapela Group](#). Elle est toutefois incapable de remplacer ou d'être utilisée avec les diverses fonctions de synthèse vocale de Mac OS X. **GhostReader** a d'avantage un rôle de complément, et tire son épingle du jeu avec des possibilités beaucoup plus poussées et riches que celles de l'application **Parole**. Il est notamment possible de mettre en pause la lecture d'un



Dossier

document sans perdre la position au moment de la reprise, ou de faire un retour/avance rapide, un saut de phrase et un saut de paragraphe.

Afin de mieux apprécier la lecture et de la rapprocher le plus possible d'un timbre de voix naturel, GhostReader inclut un éditeur de lecture plus poussé autorisant l'insertion de balises dans le texte. Concrètement, cela consiste à définir ponctuellement des variations de débit et/ou de volume en cours de lecture, mais aussi à insérer des silences courts, moyens ou longs.



L'application comprend bien entendu un éditeur de prononciation identique à celui d'**Infovox iVox**, et afin de limiter les doubles manipulations il est possible d'accéder et d'utiliser l'éditeur de prononciation d'Infovox iVox directement depuis GhostReader (si tant est qu'on en possède une licence). De la même manière, si l'on possède des voix Infovox iVox il sera alors inutile de les réinstaller, GhostReader saura les intégrer.

GhostReader est bien entendu à même de lire du texte sous le curseur (en cochant la case **Activer l'accès pour les périphériques d'aide**) ou une sélection de texte. Il est également possible d'ouvrir directement pour lecture plusieurs types de fichiers (PDF, DOC, RTF, HTML). Mais la fonctionnalité la plus innovante et intéressante est sans doute la possibilité d'exporter du texte directement vers iTunes pour l'emporter partout. Une fonctionnalité tellement incroyable et pratique que l'on ne peut s'empêcher de se demander pourquoi Apple ne l'a pas intégré à son système.

L'interface minimaliste de GhostReader, avec son unique palette flottante, regroupe diverses commandes permettant de remettre l'application au premier plan, d'accéder aux préférences, d'ouvrir pour lecture, de lire une sélection, d'exporter vers iTunes, mais aussi d'accéder aux diverses voix disponibles.



Dossier

Nous avons aimé

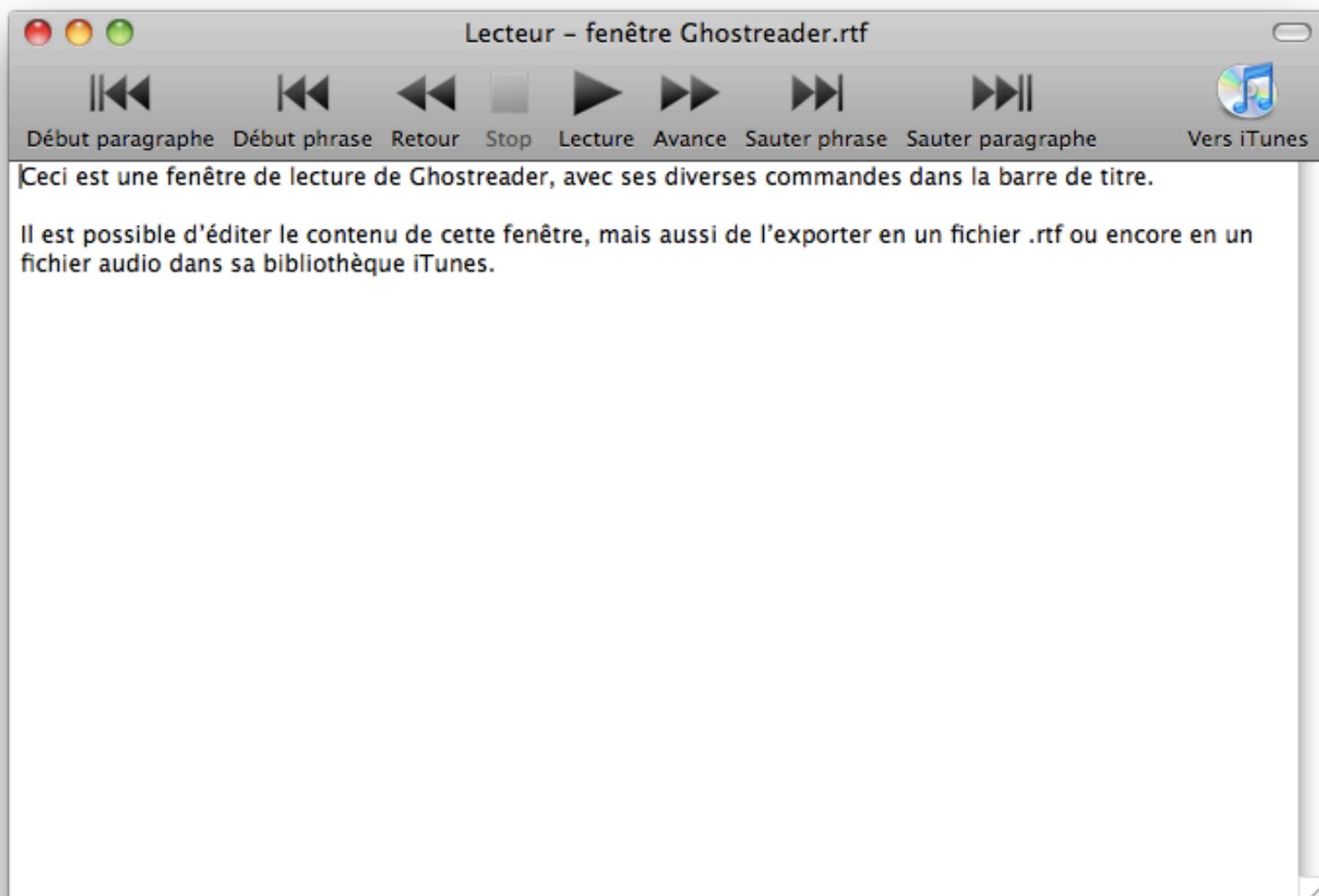
- Les fonctions de lecture et d'édition avancée
- L'exportation vers iTunes
- L'intégration avec Infovox iVox
- Le prix (39,95 € HT + 24,95 € HT le kit de langues supplémentaires (hors Scandinaves), ou 109 €/HT en kit avec Infovox iVox et une langue (hors Scandinaves))

Nous aurions aimé

- Ouvrir pour lecture des fichiers comportant des images.

En un mot

GhostReader ne pourra pas remplacer Infovox iVox couplé avec Voice Over, ou même Parole. Il reste néanmoins incontournable, pour ceux qui veulent aller plus loin dans les possibilités d'édition, de lecture et d'exportation.



Calam

Rédacteur

calam@ipomme.info

Dossier

MacSpeech Dictate International 1.5.8 (10.5.6 ou plus, processeur Intel)

[MacSpeech Dictate International](#) est une application qui va pouvoir doter votre Mac de capacités de reconnaissance vocale en français, anglais, allemand et italien, venant ainsi combler un très gros manque d'OS X. Un comble lorsque l'on sait que la plupart des téléphones portables actuels embarquent telle fonction, au moins pour aller chercher un contact dans son répertoire.

Installation

Bien que MacSpeech ait choisi un mode de distribution physique pour son application, l'installation ne diffère en rien de ce que l'on a l'habitude de voir. Hormis le fait qu'après avoir effectué un glisser-déposer de l'application stockée sur le premier CD,



l'installateur demande d'insérer le deuxième CD, qui contient toutes les données propres à chaque langue. Quelques minutes seront donc nécessaires pour charger les 2,29 GO de données.

Il faut ensuite effectuer la mise à jour de l'application, qui se lancera dès la première ouverture, en même temps que l'enregistrement de la licence. C'est pourquoi je recommande fortement de disposer d'une connexion internet au moment de l'installation, sous peine de ne pouvoir utiliser pleinement l'application.

Prise en main

Après environ une demi-heure d'installation et de mise à jour, il faut encore se créer un profil avant de pouvoir commencer à dicter. Une étape importante, extrêmement bluffante de rapidité, qui consiste simplement de lire à haute voix un texte prédéfini affiché à l'écran, permettant à l'application d'enregistrer et d'analyser votre voix. Mais pour ce faire, le micro intégré à l'iSight n'étant pas compatible avec MacSpeech dictate, il est nécessaire de brancher le casque fourni avec l'application, sans oublier de vérifier que la case **activer l'accès pour les périphériques d'aide** (que nous avons abordée un peu plus tôt) est bien cochée.

Une fois cette analyse (qui ne devrait pas dépasser les cinq minutes) terminée, l'application est entièrement opérationnelle. Pour preuve, il ne m'a pas fallu plus de temps que cela pour dicter la totalité du

Dossier

dossier et des articles présents dans ce numéro d'iPomme, avec en prime un gain de temps considérable aussi bien sur le temps passé à écrire que sur le temps passé à la correction.

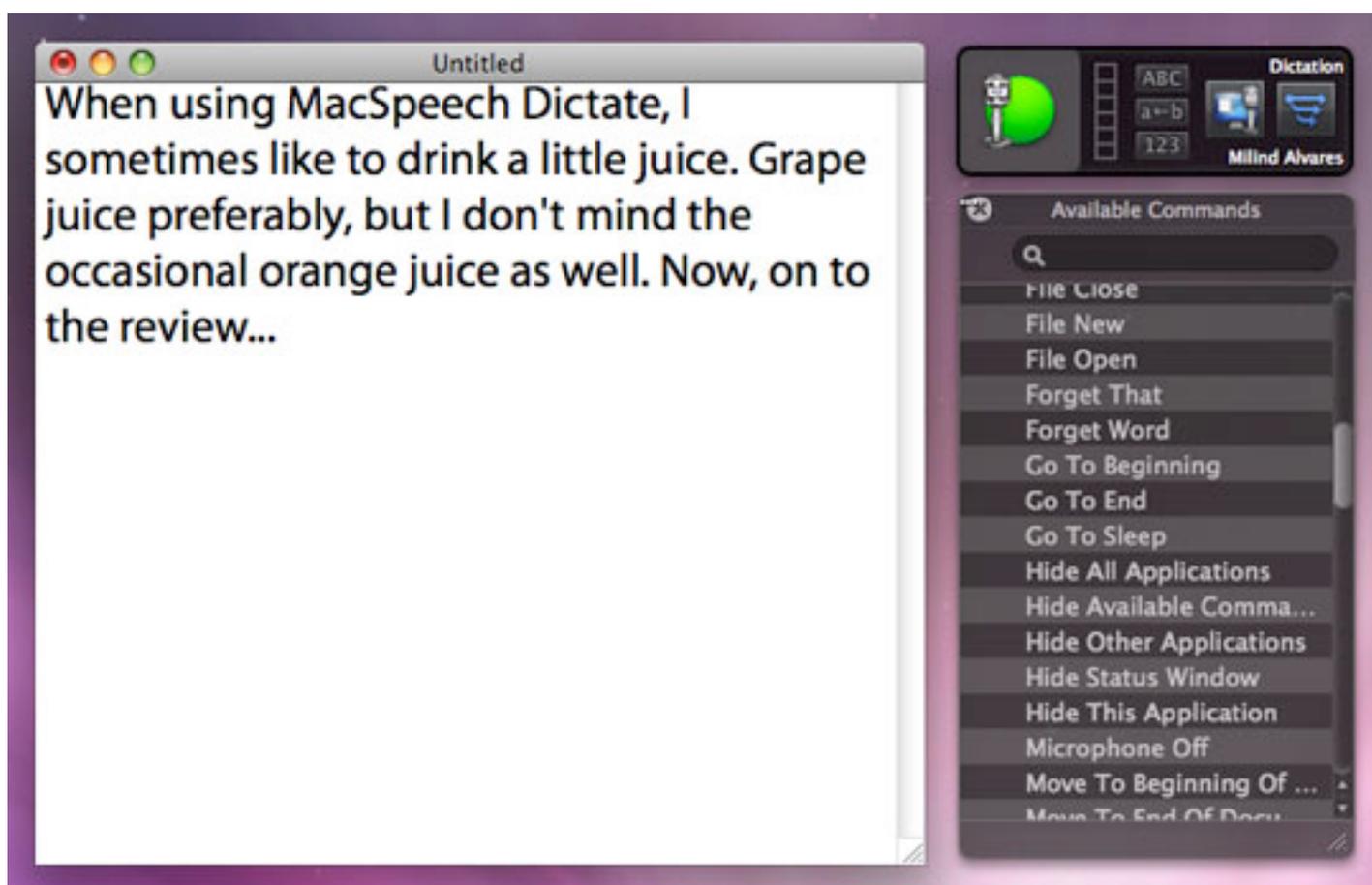
En très peu de temps, on se rend compte que MacSpeech Dictate international est très bien intégré au système et à toutes les applications ayant un champ de texte (iChat, TextEdit, Finder, Mail, etc.). Mais l'application ne s'arrête pas à la simple diction de texte : il est aussi possible de naviguer et d'utiliser le Mac avec ses applications (Finder, Safari, carnet d'adresses, iCal, etc.) grâce à diverses commandes vocales.

Les divers modes d'utilisation

MacSpeech Dictate international comporte trois modes d'utilisation :

- Le mode **dictée**, utilisé pour dicter votre texte mot à mot. Il peut aussi servir à utiliser les raccourcis vocaux pour piloter le Mac et ses applications, en prenant soin de laisser un espace entre le raccourci vocal et le texte que l'on dicte, sous peine d'écrire le raccourci vocal au lieu de le déclencher.

La diction de texte est impressionnante et se fait quasi-instantanément au fil des mots, ne se trompant que rarement aussi bien dans les accords, la conjugaison et



Dossier

l'orthographe. Malgré tout, n'espérez pas remplacer une secrétaire, car il n'est pas difficile de l'induire en erreur. Par exemple si je dicte « la **mère** était affolée, après avoir perdu ses petits » l'application ne pouvant comprendre le sens de la phrase va écrire « la **mer** était affolée, après avoir perdu ses petits ».

- Le mode **épeler** sert tout simplement à écrire un mot en l'épelant, très pratique pour les abréviations et les mots qui ne sont pas dans le vocabulaire de l'application. A noter, il est aussi possible d'ajouter des mots au vocabulaire de MacSpeech Dictate en passant par l'éditeur de vocabulaire intégré qui fonctionne sur le même principe que l'éditeur de prononciation d'Infovox iVox. Par exemple pour rajouter le mot iPomme qui est inconnu au lexique : il suffit d'ouvrir l'éditeur de vocabulaire, cliquer sur ajouter, écrire « iPomme » dans le premier champ et dans le second sa prononciation phonétique « ailpomme ».

- Le mode **commande**, spécialement dédié au pilotage du Mac et de ses applications par la voix (sans aucune fonction d'écriture). Sachez qu'il est tout à fait possible de rajouter des commandes vocales personnalisées si nécessaire, mais attention à ne pas vous noyer sous une quantité impressionnante de commandes vocales dont la courbe d'apprentissage est déjà ardue, rendant le pilotage parfois très difficile.

Nous avons aimé

- La qualité
- La simplicité d'emploi
- La possibilité de créer plusieurs profils
- Le mode d'emploi en français

Nous aurions aimé

- Un prix un peu moins élevé (229€/TTC)
- Que l'application charge plus rapidement
- Utiliser le micro intégré à l'iSight,
- Que le mode commande soit un peu moins dur à maîtriser
- Que les passants ne fassent pas une tête bizarre lorsque l'on dicte en public (d'accord, MacSpeech n'y est pour rien)

En un mot

Pour une première version, MacSpeech Dictate international, avec son mode de diction basé sur le moteur de Dragon NaturallySpeaking, se montre à la hauteur des attentes. Le plus difficile reste d'apprendre les nombreuses commandes vocales, utiles aux personnes ayant des déficiences physiques et motrices.



Calam

Rédacteur

calam@ipomme.info

Final Fantasy I et II *La fantaisie continue*

En 1987, la société japonaise Square (devenue Square Enix en 2003) est au bord de la faillite. Ses jeux ne connaissent pas le succès escompté ; Hironobu Sakaguchi décide alors de sortir un dernier jeu vidéo, avant de mettre la clé sous la porte : Final Fantasy (dernière fantaisie). Le jeu s'inspire largement de Dragon Quest, sorti par le concurrent Enix en 1986. 23 ans plus tard, le succès du jeu se passe de commentaires.

Le 25 février dernier, l'iPhone a accueilli une énième réédition des populaires Final Fantasy I et II. Tiennent-ils la comparaison avec leurs prédécesseurs, ou ne représentent-ils qu'une exploitation facile de la licence ? La réponse tout de suite ! Rappelons tout d'abord que Final Fantasy est un jeu de rôle prenant place dans un univers

fantastique. Les déplacements sont assez libres, mais des monstres se mettent fréquemment en travers de votre chemin. Il faut donc les battre et gagner de l'expérience pour développer les caractéristiques de votre personnage. Le but est de réussir une quête principale grâce à de nombreuses autres quêtes accessibles suite à l'évolution des personnages.

Voici l'histoire de Final Fantasy I, selon [Wikipedia](#) :

«*Final Fantasy prend place dans un monde fantaisiste non nommé divisé en trois continents. Les pouvoirs élémentaux sont gouvernés par quatre cristaux ("orbs" dans la version nord américaine originale): terre, feu, eau, et vent.*



TOUCH THE SCREEN

© 1987, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Tests iPhone

Durant les siècles précédant le jeu, des orages violents coulent le palais qui servait de centre à une civilisation océanique, la mer s'épuise, et le cristal de l'eau devient noir. Durant approximativement la même période, les Lefeinish, qui avaient utilisé le pouvoir du cristal du vent pour construire des stations spatiales géantes (les "forteresses volantes") et des vaisseaux, ont regardé leur pays aller vers sa perte alors que le vent s'essouffle après que le cristal de vent est devenu noir. Le cristal de la terre et le cristal du feu deviennent noirs, attaquant le monde avec des feux dévastateurs et rendant le village agricole de Melmond infertile car la terre se meurt. Pourtant, les hommes sont convaincus qu'une prophétie se réalisera, la prophétie de Lu-

kahn : « Devant les ténèbres, quatre guerriers de lumière se dresseront. »

Le jeu commence avec l'apparition des quatre jeunes guerriers de la lumière, les protagonistes de l'histoire. Les guerriers de la lumière portent chacun l'un des cristaux noirs. Ils arrivent à Cornélia, un puissant royaume qui vient de se faire enlever sa princesse, Sarah, par un ancien chevalier du roi, Garland. Les guerriers de la lumière voyagent vers le temple du chaos ruiné au nord-ouest de Cornélia, ils tuent Garland, et ils remportent la princesse chez elle. Le roi en gage de sa gratitude fait reconstruire le pont permettant aux guerriers de la lumière de poursuivre leur route vers les terres du Nord.»



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Tests iPhone

Et celle du deuxième opus, toujours selon [la même source](#) :

«L'ambition humaine peut parfois être considérée comme surnaturelle. Lorsque l'on souhaite acquérir le pouvoir divin et contrôler les populations, il est impossible d'atteindre ses objectifs autrement qu'en pactisant avec le démon. Palmécia est l'empereur malsain et destructeur de l'empire du même nom. Ce tyran a offert son âme au diable pour revivre et ainsi semer le chaos et la destruction, son but étant d'asservir le peuple humain. Mais quatre jeunes orphelins — Firion, Maria, Guy et Léon — refusent de se voir imposer une do-

mination aussi soudaine que malfaisante, rongés par la haine depuis l'assassinat de leurs parents par les légions de l'empereur. Voyant leur insoumission, Palmécia se met en tête de poursuivre les quatre survivants et de leur infliger une mort aussi violente que douloureuse. Grâce à l'aide de la princesse Hilda et du vieux sage Minnwu, ils parviendront à s'échapper. L'heure de la vengeance a sonné... Tout semble impossible et pourtant nos quatre orphelins vont réussir à soulever une rébellion contre l'empire, à laquelle viendra s'ajouter l'aide précieuse de personnalités expérimentées, tel que Paul, Gordon, Joseph, Richard, Cid ou encore le vénérable Minnwu.»



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Tests iPhone

Sous iPhone OS, les déplacements s'effectuent avec une flèche qui se superpose sur la carte. Aucune difficulté de ce côté là : tout s'effectue le plus naturellement possible. Pour effectuer une action près d'un objet ou d'une personne, il suffit de toucher l'écran. Au niveau graphique, on a droit à la version remasterisée, qui est assez agréable à l'œil comparée à la version originale. Le jeu n'a pas à pâlir face à la plupart des jeux mobiles de plate-forme récents. Il est possible de reprendre à tout moment sa partie sans avoir à sauvegarder, ce qui s'avère inestimable sous iPhone. Cependant, il reste impossible d'écouter sa musique pendant le jeu... Ce qui ne devrait pas gêner les fans : Nobuo Uematsu, compositeur des musiques de Final Fantasy, est largement apprécié parmi la communauté. Les moins accros à la bande originale déploreront ce manque malgré tout. Autre point négatif, pas de version française. Un manque d'autant plus incompréhensible que la langue de Molière a déjà bénéficié d'une localisation sur la [version Game Boy Advance](#).

Reste un problème majeur : à partir d'un certain moment, dans Final Fantasy II, le jeu passe en japonais, ce qui rend la progression difficile. Pour régler ce bug, il faut passer la langue de l'iPhone ou iPod en anglais. Un problème de finition pas

très sérieux de la part d'une grosse société comme Square Enix...

Nous avons aimé

- Un remake assez bien adapté à l'iPhone.

Nous aurions aimé

- Un prix un peu moins élevé pour un jeu vieux de 23 ans ?
- Pouvoir écouter de la musique en jouant
- Une version française, éventuellement.

En un mot :

À 6,99 € chacun, ces Final Fantasy se destinent avant tout aux fans qui cherchent à revivre des quêtes nostalgiques sur leur périphérique tactile. Télécharger [Final Fantasy I](#) et [Final Fantasy II](#) sur l'AppStore.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Rayman 2

Une épopée nostalgique

Voici venu le temps des remakes ! Après Square Enix et les deux premiers Final Fantasy, voici que débarque [Rayman 2: The Great Escape](#) de GameLoft (donc Ubisoft). Sorti en 1999, sur Nintendo 64 et PC, puis en 2000 sur Dreamcast, PlayStation 1 et 2, ce jeu de plate-forme a connu un succès mondial. Voici le synopsis de [Wikipedia](#) :

« Panique à la cour des Ptizêtres et au Concile des Fées : une horde de robots-pirates, redoutables et originaires des confins de l'espace, vient de débarquer, bien décidée à réduire le monde à sa merci. L'heure est au combat. La résistance s'organise. Les volontaires forment de petites équipes et s'élancent

à l'assaut de l'agresseur. Piliers de la résistance, Rayman et son ami Globox gagnent l'orée de la Grande Forêt, où les pirates sont les plus nombreux. Malheureusement la chance ne sourit plus pour Rayman et ses amis : les pirates ont brisé le Cœur du Monde. L'énergie s'est dispersée et à part Clark, tous les combattants ont été capturés...

Sous le choc de ce déséquilibre, Rayman se laisse surprendre par un robot gigantesque qui le saisit entre ses pinces. Il tente de former au creux de son poing une nouvelle sphère d'énergie. En vain, l'explosion du Cœur du Monde vient de lui retirer tous ses pouvoirs.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Tests iPhone

Un rire mauvais retentit. Rayman se retourne... et découvre l'amiral Barbe-Tranchante, le chef des pirates. Rayman essaie de se dégager, mais les pinces du robot se resserrent autour de son corps. Il jette un regard noir à Barbe-Tranchante et lui lance, sur un ton plein de défi :

"N'y compte pas trop, pirate ! Je trouverai le moyen de m'échapper et je te ferai regretter d'avoir posé le pied sur mon monde !" »

Rappelons tout de même le principe de ce jeu de plate-forme : Rayman passe de niveau en niveau pour libérer les prisonniers des Pirates. Sur son chemin, il récupère également des « lums » de différentes

couleurs ayant chacun des attributs magiques spéciaux.

Premier détail énervant : les temps de chargements, qui s'avèrent fréquents, longs, et fastidieux. Au niveau gameplay, Gameloft a fait du très bon travail, et les caméras se déplacent la plupart du temps très bien. Rayman se dirige avec un stick virtuel à gauche et peut réaliser deux actions avec les boutons à droite : attaquer et sauter.

Lorsque Rayman est sous l'eau, par exemple, un autre bouton apparaît pour nager vers la surface. Le jeu est fluide, il n'y a pas ou peu de ralentissements. La qualité



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Tests iPhone

graphique est la même que sur PS1 : il est toujours impressionnant de voir le catalogue des consoles de salon porté sur un si petit appareil ! Un gros défaut cependant : il n'est pas possible de sauvegarder à la volée. Si vous quittez Rayman 2 pour envoyer un mail en urgence par exemple, vous devrez recommencer au début du niveau... Plutôt agaçant si vous devez fréquemment consulter d'autres applications sur votre iPod.

Nous avons aimé

- Un très bon gameplay
- Le jeu original complet et bien adapté

Nous aurions aimé

- Des temps de chargement plus courts
- Que le jeu reprenne au même endroit lorsque l'on relance l'application

En un mot :

Rayman 2 : The Great Escape est une très bonne adaptation. Fans du jeu original ou des jeux de plateforme, lancez-vous, vous allez tout simplement adorer cette petite perle vidéoludique ! [5,49 €](#).



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Tests iPhone

Labyrinth 2 *Encore plus tortueux*

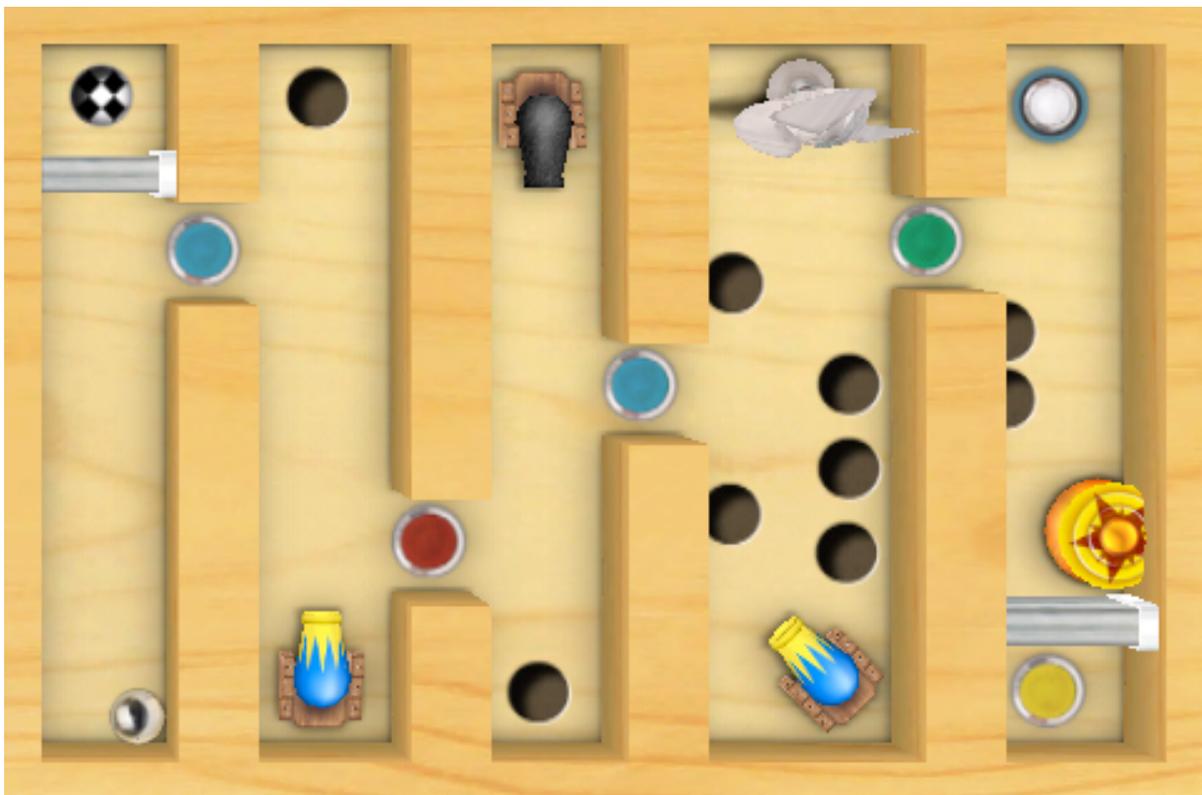
La première version de [Labyrinth](#) avait été largement plébiscitée par le public lors de sa sortie. Le concept est simple, mais prenant : une bille, un plateau, une destination. Il faut envoyer la bille dans le trou en se servant avec doigté des capacités de l'accéléromètre. Par la suite, le jeu s'était même vu gratifié de graphismes 3D pour un effet encore plus réaliste. Mais que vaut donc la [version 2](#) de ce grand classique ?

Pour commencer, la nouveauté la plus remarquable est l'interface. Elle est incomparablement plus colorée, attirante et soignée que dans la version précédente. Un

menu s'affiche avec trois grosses options : **Single Player**, **Multi-player**, et **Download levels**. Commençons par aller dans **Single Player**.

Différents packs de niveaux officiels s'affichent, classés par difficultés. Ils s'organisent également en fonction de votre progression (terminés, en cours ou non commencés).

Le **i** à droite des packs vous permet d'obtenir un aperçu des niveaux disponibles et de poster vos meilleurs scores via Twitter, Facebook ou e-mail.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

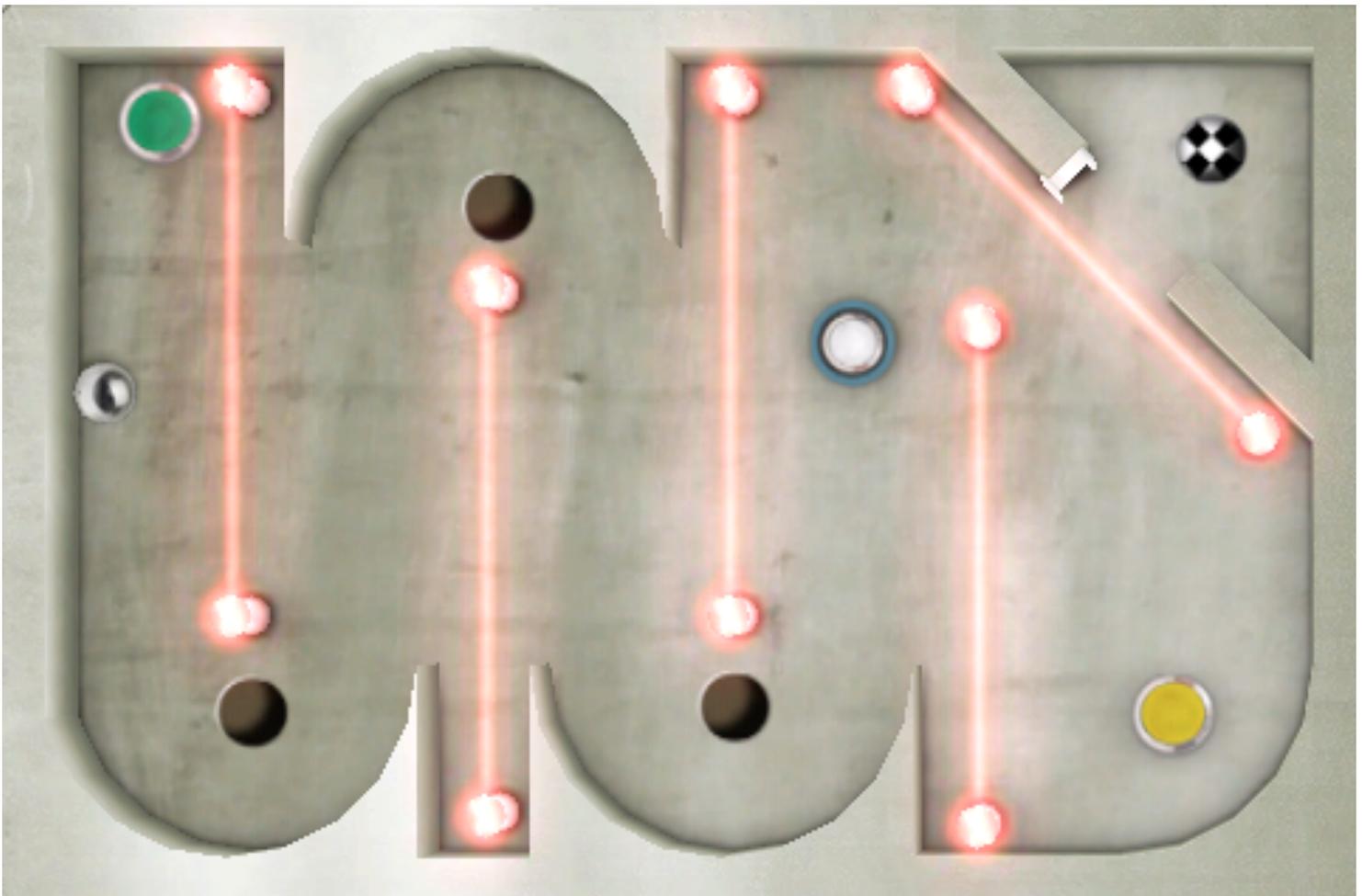
Tests iPhone

Les niveaux téléchargés sont classés à part, et vous pouvez les noter ou leur attribuer une difficulté. Un top 25 des niveaux les plus populaires est disponible dans la section **Download levels** pour faciliter le choix du joueur. Par ailleurs, un [nouvel éditeur de niveaux](#) en ligne vous permet de créer vos propres parcours de A à Z. Cette fonctionnalité est très simple d'utilisation, et il suffit de suivre les instructions affichées sur votre iPhone (section **Create**) pour en bénéficier. Nous n'avons malheureusement pas pu tester la fonction multijoueur, qui nécessite deux, trois ou quatre appareils connectés en WiFi. Cerise sur le gâteau, le jeu se charge de répertorier vos

exploits grâce à un système de récompenses (exemple : « 50 niveaux sans tomber dans un trou », « Terminer 10 packs en mode facile », etc). Excellent pour se fixer des objectifs !

Mais plus concrètement, quelles sont donc les améliorations du labyrinthe lui-même ?

Eh bien elles sont nombreuses ! Entre les obstacles de flipper, qui cherchent à vous faire tomber dans le mauvais trou, les portes reliées à des boutons, les tourniquets, les canons (qui au mieux poussent votre bille, au pire la pulvérisent), les check-



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Tests iPhone

points, les dédoubleurs (et les réducteurs) de billes, les aimants, les ventilateurs, les rayons lasers... Autant dire que les possibilités sont presque infinies ! Vous pouvez par exemple dédoubler la bille, en miniaturiser une, lui faire activer le bouton relié à la porte, tandis que l'autre bille se dirige vers la sortie (si un canon ne l'abat pas avant)... Le mieux reste encore d'y jouer !

Nous avons aimé

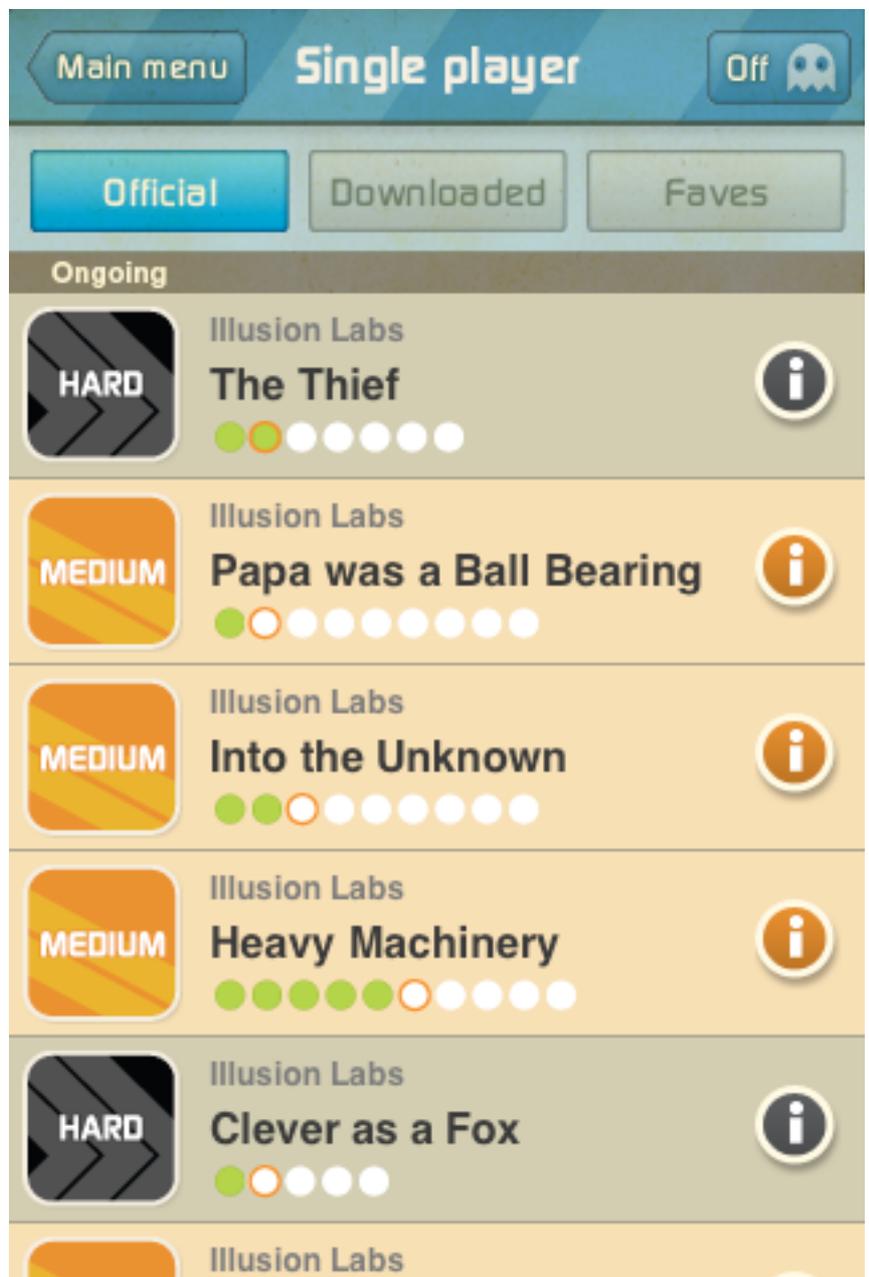
- Les nombreux éléments supplémentaires
- La création de niveaux, toujours aussi simple
- Le système de trophées
- Le multi-joueur à quatre

Nous aurions aimé

- ?

En un mot

Le concept de la première version a été revu et considérablement amélioré. Labyrinth 2 se présente comme un titre incontournable et un nouveau classique de l'iPhone ! Et si le tarif de [3,99 €](#) vous refroidit, une [version lite](#) très correcte est disponible sur l'App Store.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Touch Mouse

Quand l'iPhone devient trackpad

Comment diriger son Mac à distance avec son iPod Touch ou son iPhone, le tout gratuitement, sans télécommande Apple Remote ?

A condition de posséder un iPhone ou un iPod Touch et de travailler sous le même réseau Wi-Fi, la solution est proposée gratuitement par Logitech sous le nom évocateur de Touch Mouse.

Première étape, [télécharger](#) l'application à utiliser sur le Mac (qui existe également sur PC, non testée ici) et l'installer.

Sur l'iPod Touch, [récupérer l'application Touch Mouse](#). Avant de la lancer, il est préférable d'ouvrir sur son Mac le logiciel adéquat.

Après une recherche rapide, l'application trouve le réseau Wi-Fi de l'ordinateur sur lequel tourne le logiciel **iTouch-server**. Un « appui » sur l'ordinateur en question et la connexion s'établit.

On découvre alors sur le haut de l'écran d'iPod deux boutons de souris, qui peuvent être étendus à trois (avec bouton central). La partie inférieure permet de naviguer sur l'écran du Mac très facilement, à la façon d'un trackpad. La réactivité en Wi-Fi est très bonne, aucune lenteur n'a été à signaler lors de nos essais. On peut également noter une précision

de pointage assez surprenante.

Cerise sur le gâteau, il est possible de faire apparaître le clavier virtuel et taper du texte et des chiffres sur l'écran de son ordinateur, à distance.



Pas à pas

Parmi les options (malheureusement en anglais), outre le troisième bouton, on trouve le choix du bouton principal à gauche ou à droite, la possibilité de défiler avec deux doigts, et surtout la désactivation de la mise en veille.

Un petit bémol à apporter à cette application : sa facilité de connexion peut devenir un problème. Imaginez, sur un même réseau Wi-Fi, deux iPhone ou iPod touch connectés et un ordinateur tournant avec le logiciel Touchmouse. Une belle pagaille en perspective, comme si deux souris étaient branchées sur un même ordinateur et dirigées par deux personnes différentes...

Nous avons aimé

- La facilité de connexion entre les deux appareils
- La réactivité
- La possibilité d'utiliser le clavier virtuel

Nous aurions aimé

- Une localisation francophone
- Une connexion sécurisée entre ordinateur et périphérique

En un mot

Une application incontournable, bien que perfectible. Pour 0€, vous pouvez vous faire une idée sans trop de risque !



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

L'application du mois

Il n'est pas toujours évident de suivre l'actualité de près. Oubli, manque de temps, manque de motivation... Les raisons et autres excuses ne manquent pas.

Bien heureusement, il existe une application iPhone très sérieuse qui saura vous rendre incollable sur les dernières news, j'ai nommé [Hangman RSS](#) !

Hangman, ou Pendu RSS, est peut-être la meilleure invention depuis le [pain coupé en tranches](#). A première vue, l'application n'est qu'un énième jeu de pendu, que vous connaissez sans doute si vous avez un jour eu à supporter un ennuyeux cours de maths (ou autre, choisissez votre matière). Mais en y regardant de plus près, Hangman relève les dernières news d'un flux RSS et s'en sert pour vous coller !

Petit exemple : vous lancez une partie, et vous voyez s'afficher « *Education ----- : grève et manifestations contre...* » et il vous faut deviner le mot manquant, à savoir « *Nationale* ».

Vous avez saisi tout le génie de cette application : si l'on vous accuse de perdre votre temps à



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

Tests

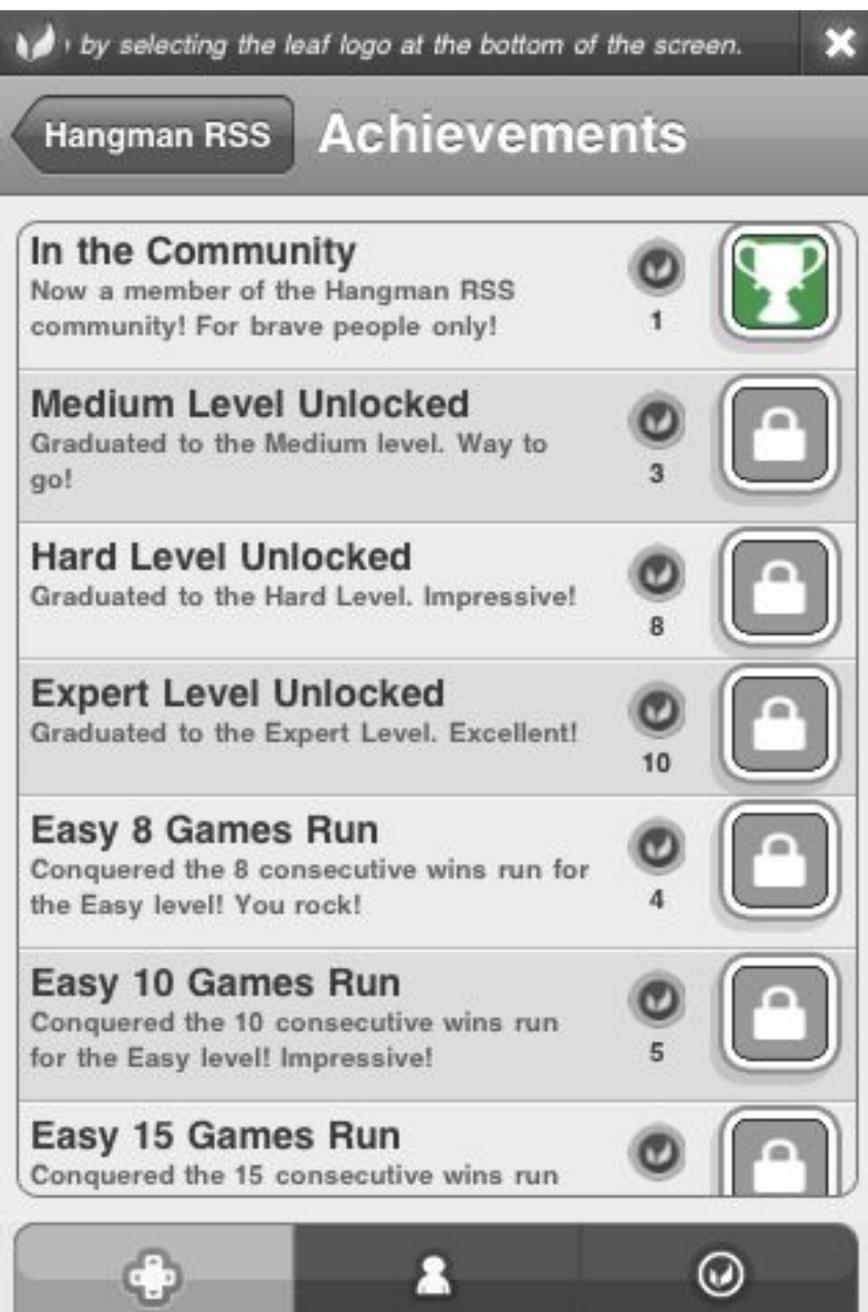
jouer au pendu, vous n'aurez qu'à répondre que vous étiez en train de vous informer de l'actualité nationale. Et réciproquement, si vous vous moquez éperdument de ce qui se passe dehors, le pendu vous forcera à vous en enquérir.

Bien que Hangman ne propose pas d'interface localisée en français (contrairement à ce que mentionne sa page iTunes), il est tout à fait possible de jouer avec l'actualité francophone (**Options >>> choose country >>> France**).

Le réseau [OpenFeint](#) (sorte de mélange entre le Xbox Live et Facebook à la sauce iPhone) est également supporté, ce qui vous donnera l'occasion d'admirer vos trophées ou interagir avec vos amis en ligne. Pour accéder à OpenFeint (anglais), il suffit de toucher son icône sur la partie basse de l'écran d'accueil de Hangman.

Notez qu'il vous faudra jouer quelques parties en mode facile avant de pouvoir débloquent le mode de difficulté suivant (qui se traduit par plusieurs mots manquants à deviner), et ainsi de suite. La fonction **Dig** du menu principal vous laissera même lire l'intégralité des brèves qui ont servi à vos parties !

L'application a certes un prix, [0,79 €](#), mais au vu de son potentiel, on lui pardonnera aisément. Une version lite (fatalement beaucoup plus limitée et encombrée par la pub) est également [disponible](#). Bon jeu !



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@pomme.info

The Gimp : le tutoriel *Partie IX : Passer au noir et blanc*

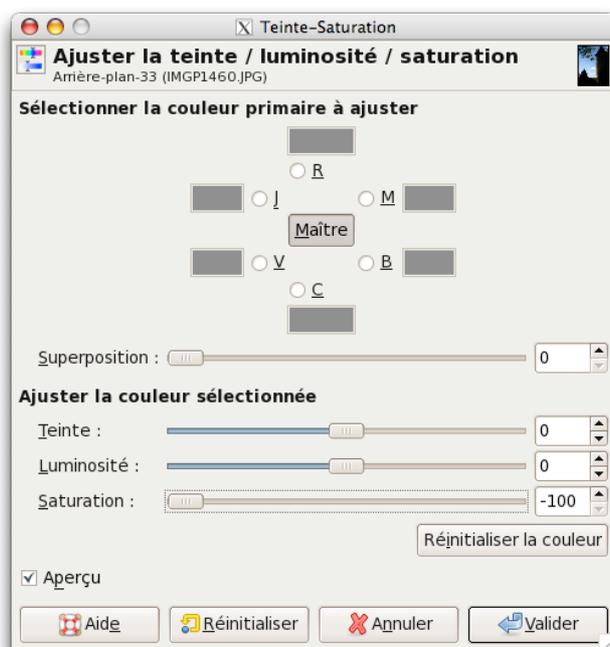
[Robert Doisneau](#), vous connaissez ? L'un des plus grands photographes français a travaillé la plupart de ses clichés en noir et blanc. Abandonner la couleur pour les teintes de gris vous permettra de redécouvrir vos photos sous un angle complètement différent !

Plusieurs façons pour transformer un cliché couleurs en noir et blanc

Comme exemple, j'ai choisi une photo de la cité de Carcassonne présentant un très joli contre-jour.



1. Commençons par la méthode la plus simple qui n'est malheureusement pas la meilleure : dans The Gimp, choisissez **Couleurs** puis **Teinte-Saturation**. Réglez la **Saturation** au plus bas. Votre image est bien transformée en noir et blanc, mais sans aucune possibilité de réglage en monochrome.



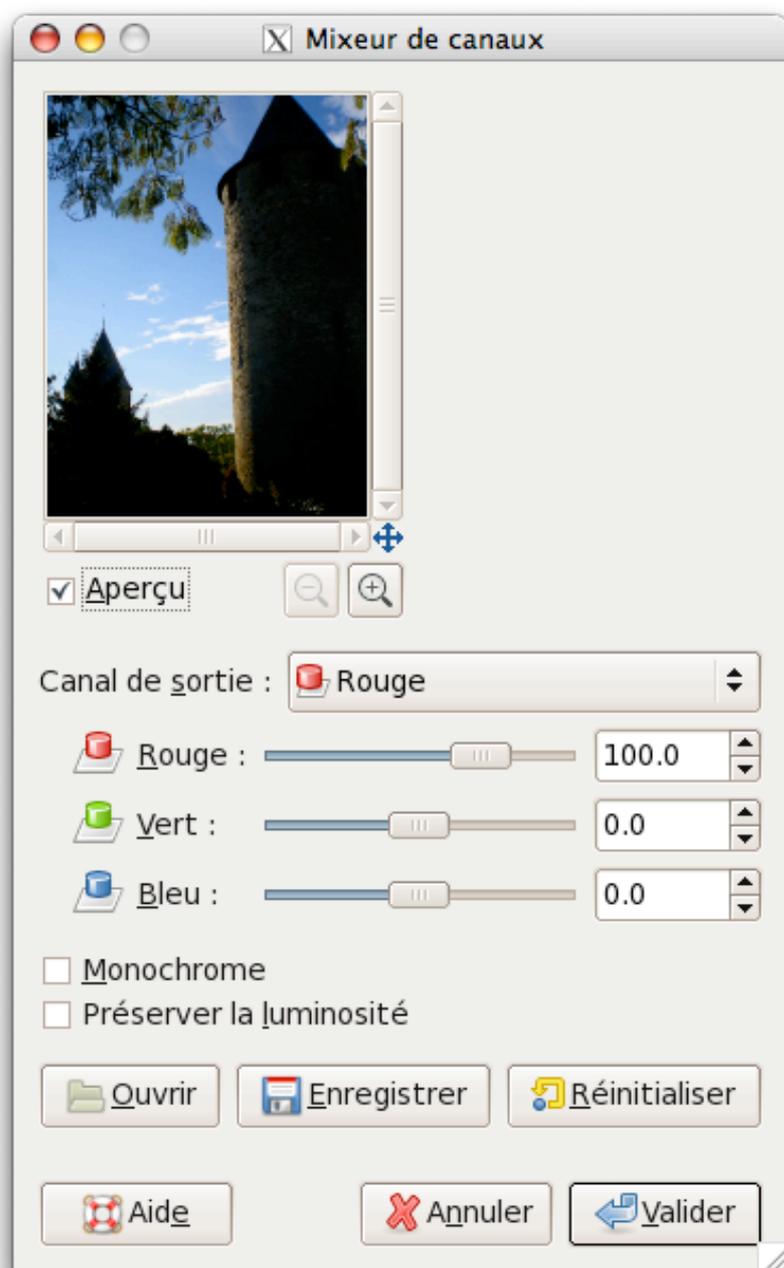
Par contre, même si nous sortons du sujet, je vous invite, avant de baisser la **Saturation** au minimum, à tester les deux autres curseurs, l'un après l'autre, en laissant les deux autres dans la position intermédiaire. En jouant sur la **Teinte**, vous pourrez voir les parties claires (le ciel dans ma photo) prendre des teintes allant du jaune au pourpre en passant par divers tons de verts, d'orangés et de bleus.



Pas à pas

En poussant la **Luminosité** au maximum, vous verrez des tâches de lumière colorées très vives apparaître sur la photo.

2. Voyons maintenant la méthode préconisée : cliquez sur le menu **Couleurs** et choisissez **Mixeur de canaux** afin de voir apparaître cette fenêtre :



Le premier travail à accomplir est excessivement simple : cocher la case **Monochrome**. Ensuite, les trois curseurs **Rouge**, **Vert** et **Bleu** sont modifiables à loisir afin de transformer l'apport de chaque couleur dans l'image finale.

A noter qu'il est possible de zoomer (avec la **Loupe** si **Aperçu** est bien coché) sur une partie de la photo (ce qui permet de constater que l'affichage reste en couleur avant d'être transformé en noir et blanc).

Sur l'image montrée en exemple, les différences sont minimales car la couleur majoritaire est le bleu. Sur une image plus diverse en couleurs, les résultats sont plus voyants.

Un conseil : pour éviter une sous ou sur-exposition, il est recommandé d'appliquer un réglage totalisant 100 (par exemple : Rouge = 40, Vert = 25 et Bleu = 35).

Améliorer l'image

Là aussi, plusieurs actions sont envisageables, certaines plus simples à utiliser que d'autres. Nous allons en aborder deux.

1. Toujours dans le menu **Couleurs**, choisissez **Courbes**. Une fenêtre s'affiche avec une courbe croissant en ligne droite. Nous allons, tout en surveillant les effets immédiats sur notre image, opérer deux changements afin de lui donner une courbure en "S".



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Pas à pas

Voici le résultat sur notre exemple :



Les pierres de la tour du premier plan deviennent apparentes, ainsi que les créneaux. Les feuillages semblent plus nets. La tour au troisième plan paraît noyée dans la brume malgré un ensoleillement apparent.

2. Pour transformer son image, on peut également choisir d'intervenir sur certaines zones afin de les éclaircir ou les assombrir. Il faudra procéder à des essais avant de trouver le bon réglage. N'hésitez donc pas à employer un calque différent ou travailler sur des images dupliquées afin de ne pas perdre l'image d'origine.

L'outil que nous allons utiliser fonctionne comme un pinceau avec les mêmes réglages (**Opacité**, **Brosse** et **Etirer** et **rétrécir** principalement).

Cet outil porte le nom d'**Eclaircir-Assombrir**. Il se trouve avec les autres outils de peinture comme le pinceau et la gomme.

Sinon, on peut le trouver dans le menu **Outils** puis **Outils de peinture (Maj + D)**.



Son utilisation est simple : pour éclaircir, on passe l'outil sur les portions souhaitées. Tant que l'on garde le clic gauche de la souris appuyé, on peut repasser sans crainte sur un endroit déjà éclairci. Pour rendre une portion encore plus claire, il suffit donc de multiplier les passages en arrêtant de cliquer un instant.

Pour assombrir, le même outil est utilisé en appuyant en même temps sur la touche **Ctrl**. On peut également choisir cette option dans le menu qui s'affiche dans **Type**.



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Pas à pas

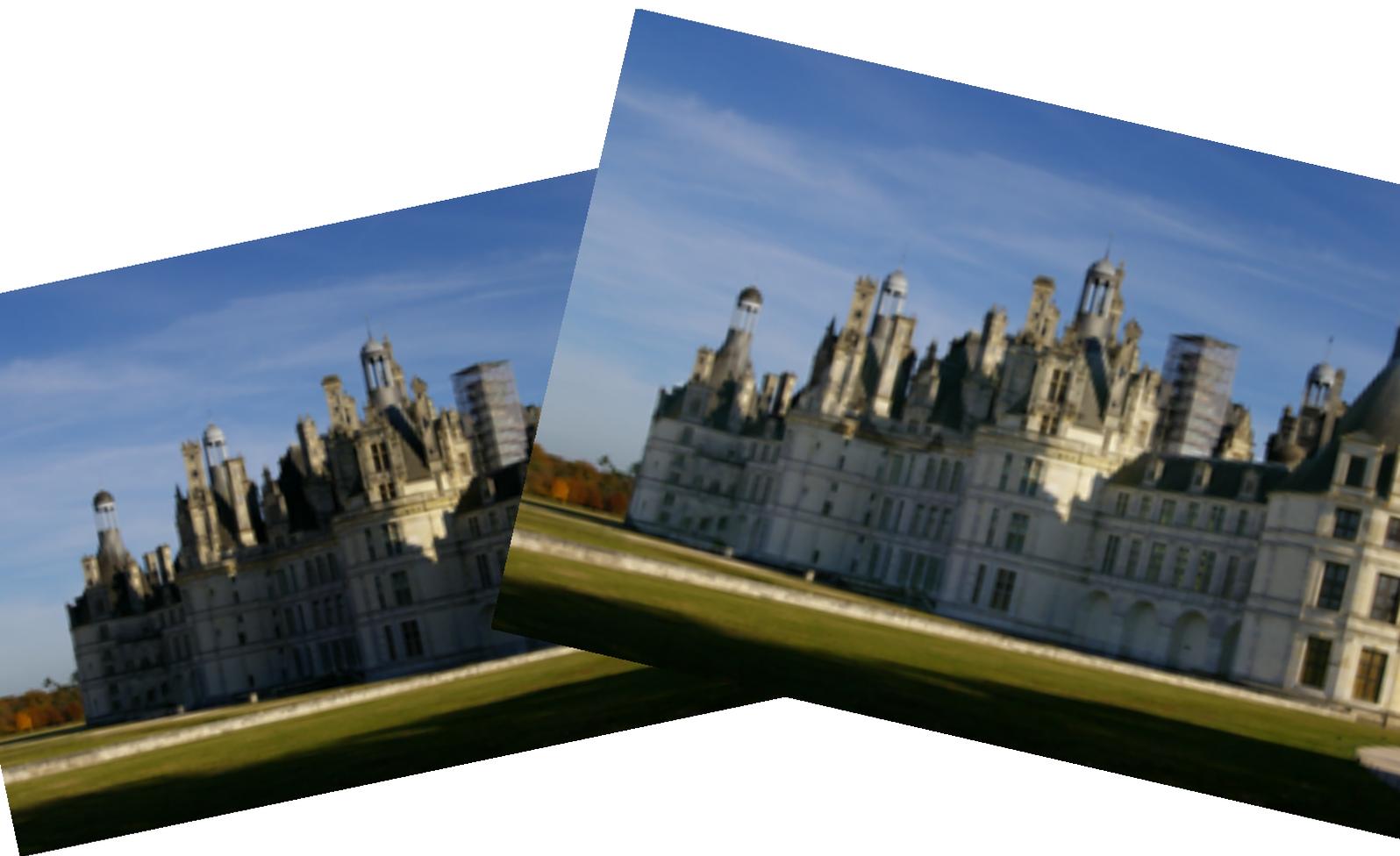
L'image est plus douce que dans l'exemple précédent. Le ciel et le feuillage n'ont pas été touchés. La tour du fond a été éclaircie une fois, celle du premier plan deux fois.

Pour finir, revenons vers la couleur tout en conservant la fonction **Eclaircir-Assombrir** qui peut être très utile.

Par exemple, si vous avez pris une photo du château de Chambord en fin de journée comme moi, la façade principale paraît terne car en léger contre-jour. Un seul passage de l'outil **Eclaircir-Assombrir** redonne

de la lumière et de l'éclat à ce magnifique château.

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci ! Pour adoucir *l'insupportable* attente du numéro 30, vous pouvez cependant envoyer vos questions ou idées de sujets à alain@ipomme.info.



Dans les anciens numéros...

Qui a dit que les anciens numéros étaient obsolètes ? Voici une petite sélection d'articles toujours d'actualité à découvrir ou redécouvrir, minutieusement sélectionnée !

Pour télécharger les anciens numéros, allez sur [cette page](#) et faites défiler les magazines avec la barre de défilement possédant une flèche !

Test de **PersoLive 2** - L'alternative à MobileMe
Numéro 18, pages 12 à 15 - mars 2009

Une **OCR gratuite** en ligne - Reconnaissance de caractères
Numéro 18, pages 28 à 30 - mars 2009

Test de **ShoveBox** - Le logiciel « fourre-tout »
Numéro 18, pages 31 et 32 - mars 2009

Test de **Todos** - Un lanceur gratuit pour tous vos logiciels
Numéro 19, pages 18 et 19 - avril 2009.

Test de **iMagePhone** - Adaptez vos images pour votre iPhone
Numéro 19, page 22 - avril 2009.

Dossier sur la **personnalisation** - Quelques trucs et astuces
Numéro 20, pages 11 à 14 - mai 2009.

Test de **Hugin** - Des diaporamas, simplement
Numéro 20, pages 19 à 21 - mai 2009.

Flight Control pour iPhone - Prenez le contrôle aérien
Numéro 20, pages 24 et 25 - mai 2009.

Test de **Hotfield** - Un shoot'em'up pour iPhone
Numéro 20, pages 26 et 27 - mai 2009.

Cloner son disque système - Un pas à pas complet

- *Partie 1 : Carbon Copy Cloner et l'utilitaire de disque*
Numéro 20, pages 35 à 43 - mai 2009.
- *Partie 2 : Deploy Studio Server*
Numéro 21, pages 34 à 42 - juin 2009
- *Partie 3 : Quelques autres logiciels*
Numéro 22, pages 34 à 41 - juillet-août 2009



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

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 !

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 !).

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





ipomme.info



[Facebook](#)



[Twitter](#)