

# Vous et Votre Mac

*faites le plein de solutions!*

N° 23 mars 2007

Faites tourner les applications et les jeux conçus pour

## Mac OS 9 et Windows

Toutes les solutions Mac Intel  
pour bien utiliser vos logiciels

### ▷ Windows XP et Vista

Boot Camp, Parallels Desktop,  
VMware Fusion, CrossOver...

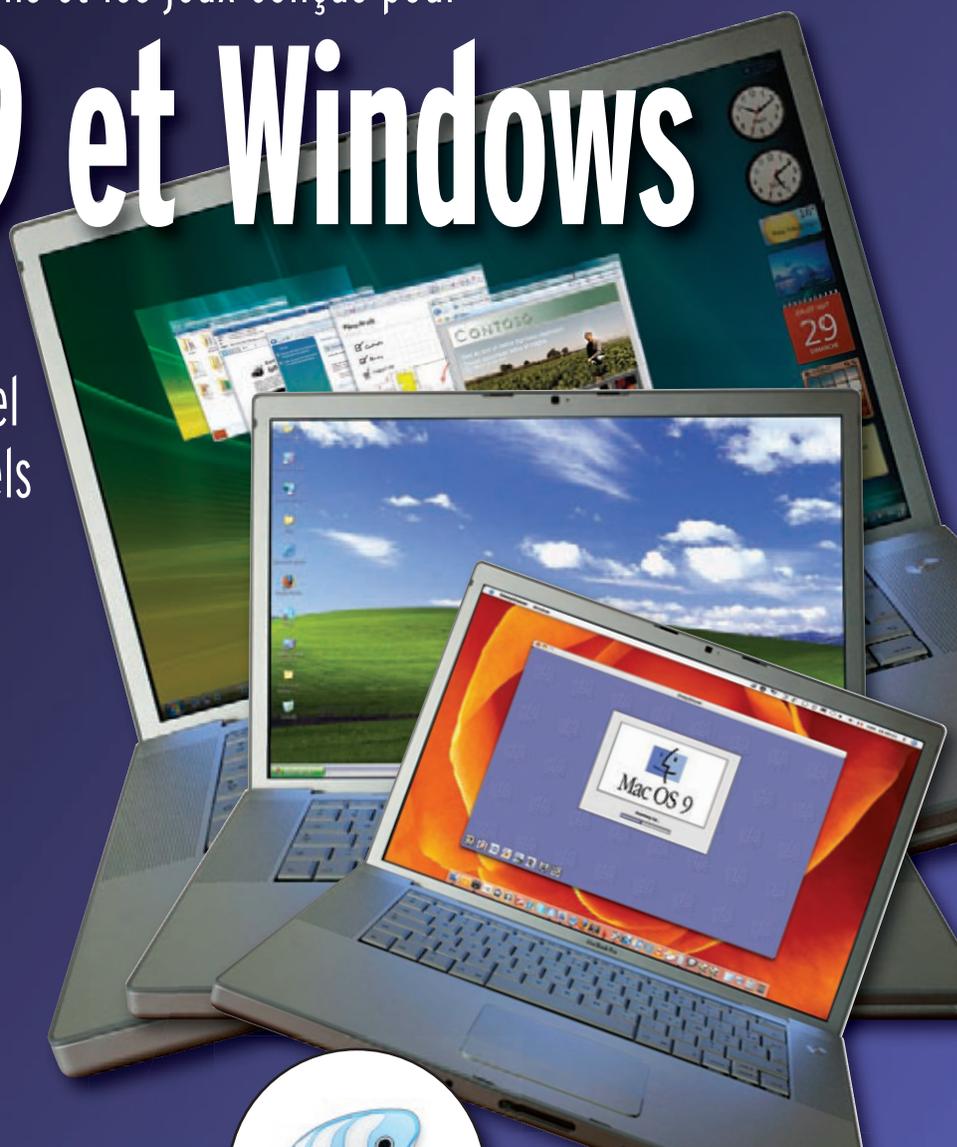
### ▷ Mac OS 8 et 9

SheepShaver en pratique



Conseils pratiques pour  
organiser et classer  
votre musique

7 logiciels  
pour sécuriser vos  
données personnelles



**Audacity**  
L'audio numérique,  
mode d'emploi



**Seashore**  
Allez plus loin dans les  
calques et transparences





rysténa

*100% Passion, 100% Mac.*

## iMac + iLife' 06

A partir de

4 x **249 €**  
Soit 996 € TTC



\* Offre valable toute l'année, sous réserve d'acceptation du crédit affecté. Exemple pour un achat de 1000 Euros : après un versement comptant de 25%, soit 250 Euros, vous remboursez 3 mensualités de 250Euros. Montant du crédit : 750 Euros ; TEG fixe client 0%, hors assurances facultatives. Coût total de l'achat à crédit : 1000Euros. Durée maximum du crédit : 3 mois. Conditions au 01/09/2006. Perceptions forfaitaires : 0 Euros. Photos non contractuelles. Apple, le logo Apple, iMac, iLife sont des marques d'Apple Computer Inc.

# MacBook + iLife' 06

4x  
A partir de

**274 €\***  
Soit 1096 € TTC



## REGLEZ EN 4 FOIS SANS FRAIS

Krysténa vous offre une solution simple pour régler vos achats.

Sans adhésion, ni droit d'entrée, vous pouvez bénéficier du 4 fois sans frais en toute simplicité.

Un apport au comptant suivi de 3 prélèvements de 1/3 du solde à financer. \*

Documents nécessaires : Juste une carte bleue pour le 1er apport et un RIB ou un chèque barré.

## OUVERTURES PROCHAINE : Le Mans



### NEW STORE

#### Levallois Perret

26 rue Carnot  
92300 Levallois Perret  
Métro Louise Michel Ligne 3  
Tel 01 41 06 59 70  
de 10h30 à 13h30 et de 14h30 à 18h30.  
Du Lundi au samedi.

#### Paris 15ème

Place Cambronne  
32 rue du Laos  
Métro Cambronne Ligne 6  
Tel: 01 42 73 33 11  
de 10h30 à 13h30 et de 14h30 à 18h30.  
Du mardi au samedi.

#### Paris 5ème

Boulevard St Germain  
5/7 rue Basse des Carmes  
Métro Maubert Mutualité Ligne 10  
Tel 01 44 41 71 71  
de 9h à 13h et de 14h à 18h30.  
Du Lundi au vendredi.

#### Antony 92

193 Av. de la Div. Leclerc  
92160 Antony  
RER Fontaines Michalon  
Tel 01 55 59 11 11  
de 9h à 13h et de 14h à 18h30.  
Du Lundi au vendredi.

[www.krystena.fr](http://www.krystena.fr)

## WWW.VVMAC.COM

Sur le site compagnon de *VVMac*, consultez les sommaires, interrogez les index en ligne pour retrouver un article publié, téléchargez des fichiers nécessaires à la réalisation de pratiques ainsi que les coupons d'abonnement ou de commande des PDF. Vous pouvez aussi vous abonner en ligne via PayPal et visiter notre forum.

## CONTACTS

Par email à l'adresse: [redac@vvmac.com](mailto:redac@vvmac.com)

Par courrier postal à l'adresse:

howtodo publishing

*Vous et Votre Mac*

114, rue des Pyrénées 75020 Paris

L'équipe de *Vous et Votre Mac* n'assure aucun support technique ou service de conseil. Nous ne répondons pas directement au téléphone, ni de façon personnalisée aux lettres et emails reçus.

## Vous et Votre Mac

*faites le plein de solutions!*

**Vous et Votre Mac**  
[www.vvmac.com](http://www.vvmac.com)

**Directeur de la publication:**

Alain Lalisse

**Rédaction:**

email: [redac@vvmac.com](mailto:redac@vvmac.com)

Rédacteur en chef: Bernard

Le Du - Rédacteur en chef

adjoint: Alain Lalisse

Ont collaboré à ce numéro:

Vincent Absous, Jean-Louis

Bataller (secrétaire de rédaction),

Frédéric Blaison, Nicolas

Klingsor, Alain Lalisse, Mathieu

Lavant, Bernard Le Du, David A.

Mary, Henri-Dominique Rapin.

Illustrations et photos tous

droits réservés.

**Publicité:**

DIGICIA MEDIA

Angélique Mermet

Tél.: 01 40 33 79 56

[angelique@vvmac.com](mailto:angelique@vvmac.com)

**Vente au numéro:**

Contact réservé aux

dépositaires de presse:

MEDIAAD - MEDIA DIF

Olivier Le Potvin

T: 01 49 72 59 53 F: 01 43 60 05 83

[olivier.lepotvin@wanadoo.fr](mailto:olivier.lepotvin@wanadoo.fr)

Prix du numéro France

métropolitaine: 5,50 €

(dont TVA à 2,10 %)

**Abonnement:**

Vous et Votre Mac

howtodo publishing

114, rue des Pyrénées

75020 Paris

[abo@vvmac.com](mailto:abo@vvmac.com)

Abonnement France

Métropolitaine 11 numéros: 48 €.

DOM: 60,50 €. Offres

d'abonnement pages 27 et 65.

**Distribution kiosque France:**

MLP

**Imprimeur:** BOCCIA  
Via Tiberio Claudio Felice, 7  
84131 Salerno, Italie.  
Imprimé en Union européenne  
Printed in European Union

**Gestion de la fabrication:**  
Media4All

Commission paritaire:  
0307K86157  
Dépôt légal à parution  
ISSN: 1771-7108

*Vous et Votre Mac* est une publication de la société howtodo publishing SAS au capital de 37 000 euros Siège social: 114, rue des Pyrénées 75020 Paris, France Tél.: 08 70 33 37 38 RCS Paris B 479 017 857 SIRET 479 017 857 00018 Président: Alain Lalisse Principaux actionnaires: Alain Lalisse, Bernard Le Du, DIGICIA Media SAS

Toute reproduction, représentation, traduction ou adaptation, qu'elle soit intégrale ou partielle, quels qu'en soient les procédés, supports ou médias, est strictement illicite et interdite sans consentement de la société howtodo publishing SAS, sauf, conformément aux alinéas 2 et 3 de l'article 41 de la Loi du 11 mars 1957, les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, ou les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration © howtodo publishing 2005-2006. Crédit photo et copyright, tous droits réservés. Les prix mentionnés dans les pages de ce magazine sont TTC, sauf mention HT. Ils sont donnés à titre purement indicatif, susceptibles de changements à tout moment et ne sont là que pour fournir une indication approximative des prix pratiqués sur le marché. Les adresses postales ou Internet de courriel ou de sites sont susceptibles d'arrêt ou de changement à tout moment; le magazine ne saurait en être tenu responsable. Elles ne sont données qu'à titre d'information.

# édito

## Je ne me prive de rien!

Vous le savez bien – j'ai d'ailleurs subi les foudres de certains d'entre vous pour ma « préférence Mac OS X » (on m'a même traité de lepeniste de l'informatique!) –, je défends et défendrai toujours bec et ongles l'utilisation de solutions Mac OS X... quand elles existent. Cela dit, les Mac Intel sont désormais les ordinateurs les plus polyvalents au monde. Ils sont capables de faire tourner, d'une manière ou d'une autre – et nous avons le choix! –, non seulement les applications conçues pour Mac OS X, mais aussi les programmes X11, les logiciels Windows, Unix et Linux, et même les anciennes applications développées pour System 7, puis Mac OS 8 et 9. Sans compter que l'on peut également installer BeOS, OS/2 ou encore le système d'exploitation des Atari ST. De nombreux autres émulateurs sont aussi disponibles pour les ordinateurs familiaux des années 80-90... Bref, il suffit d'acheter un gros disque et un peu de mémoire supplémen-

taire et le monde s'offre à nous! Si vous ne trouvez vraiment pas ce qu'il vous faut sous Mac OS X – êtes-vous sûr d'avoir épuisé les ressources des sites [versiontracker.com](http://versiontracker.com) et [macupdate.com](http://macupdate.com)? –, vous trouverez sans doute votre bonheur en élargissant votre horizon. Tenez, en troquant mon PowerBook contre un MacBook Pro, j'avais dû renoncer à un petit logiciel bien pratique de gestion des pages du magazine (ce qu'on appelle « le chemin de fer ») qu'avait développé, il y a bien longtemps, un collègue journaliste. Eh bien, grâce à SheepShaver, j'ai pu réaliser le chemin de fer de ce numéro 23 sur mon portable et dans Mac OS 9.0.4. Bien sûr, il y a des limitations, des problèmes de stabilité, des crashes intempestifs – ah, si Apple faisait l'effort de nous porter Classic en UB! –, mais c'est praticable. J'ai pu ainsi redécouvrir des piles HyperCard et des CD culturels qui prenaient la poussière. Faites donc comme moi, ne vous privez plus de rien! Dans ce numéro un peu spécial de *VVMac*, nous vous dévoilons toutes les solutions Windows-Linux-Unix disponibles et nous vous expliquons comment mettre en œuvre Mac OS 9 sur Mac Intel. Amusez-vous bien!

■ Bernard Le Du ([bledu@vvmac.com](mailto:bledu@vvmac.com))



# Sommaire

## MAGAZINE

- 006** Boîte à outils: le plein de trucs et astuces, de conseils et de bonnes lectures. Trouvailles, de petits utilitaires à découvrir: GrandPerspective, PhotoCard, ClamXav, Formulate, Amnesty Generator
- 016** Lightroom intègre la famille Photoshop  
 • Des Shuffle en couleurs • TechTool ProToGo et DasBoot: dépannage de poche • 4D à l'avant-garde du Web 2.0 • Banque d'images: Tri-Catalog 6  
 • Intego protège votre partition Windows.

## PRISES EN MAIN

- 020** Dessin illustratif: *Zeus Draw*
- 024** Gravure CD/DVD: *Disco*
- 025** Audionumérique: *Amadeus Pro*
- 026** Audio: *Max*
- 028** Internet: *Podcast Factory*
- 029** Utilitaire: *Default Folder X*
- 030** Graveur DVD-BR: *LaCie d2 Blu-ray Drive*
- 031** Gestion de contacts et d'événements: *Contactizer 3.1*
- 032** Télécommande: *Tunes Explorer*
- 033** Hub USB/FW: *Macally Hub UF2.*

## SOLUTIONS

- 036** **Les logiciels Windows sur votre Mac Intel**  
 Apple Boot Camp, Parallels Desktop, VMware Fusion, CrossOver, Q Emulator... Il existe aujourd'hui plusieurs approches et solutions pour accéder aux logiciels Windows - et Unix/Linux - dont vous avez besoin.
- 046** **Les logiciels Mac OS 8/9 sur votre Mac Intel**  
 Grâce à SheepShaver, continuez à ouvrir les vieux documents que vous ne pouvez convertir!
- 050** Montage audionumérique: Audacity, mode d'emploi
- 056** Illustration: allez plus loin avec Seashore
- 060** Mac OS X: à quoi sert Utilitaire de réseau?
- 066** Photoshop Elements: vieillissez vos photos
- 070** Conception 3D: première modélisation avec Carrara Basic
- 076** Techno: les différents formats audio et vidéo, comment bien les utiliser?
- 080** Organisez votre musique grâce aux tags ID3
- 084** Vie quotidienne: des outils pour ne plus ressaisir sans cesse les mêmes textes
- 088** Montage vidéo: et si vous passiez à Final Cut Express?
- 092** Automator: aussi simple que jouer au Lego!
- 092** Sécurité: une sélection d'utilitaires pour aller au-delà du Trousseau d'accès.



# Modifiez les thèmes d'iDVD

iDVD 6 intègre de nouveaux thèmes, mais aussi tous ceux plus anciens proposés avec les versions 3, 4 et 5. Le nombre de thèmes livrés avec iDVD n'est pas très élevé, c'est le moins que l'on puisse dire ! Il existe bien des packs de thèmes conçus par des développeurs indépendants, le plus souvent payants. Alors, pourquoi ne pas modifier soi-même les thèmes existants ? Cela va certes vous prendre un peu de temps, mais quoi qu'il en soit, créer un DVD, même avec iDVD, c'est long.

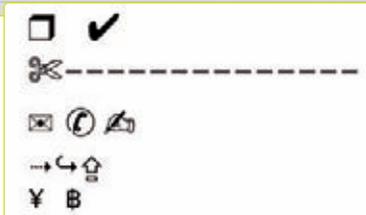
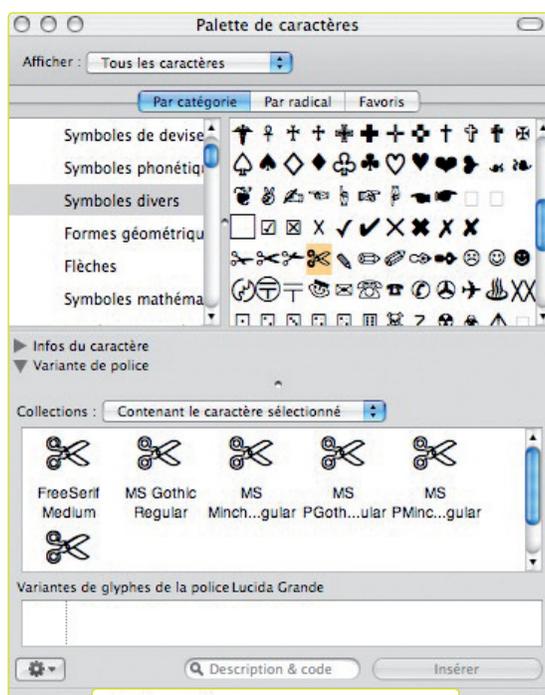
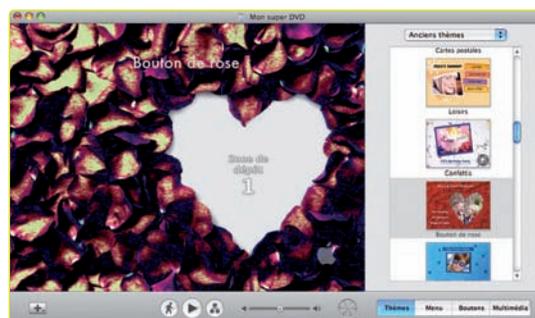
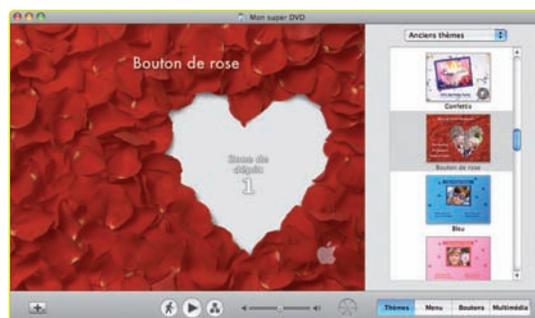
Les thèmes sont des ressources regroupées dans des fichiers qui portent l'extension *.theme*. Dans la version 6 d'iDVD, ces ressources se trouvent dans le dossier *Bibliothèque/Application Support/iDVD/Themes*. Elles sont classées comme dans l'application iDVD, *anciens thèmes* correspondant à iDVD version 3. Attention, les noms de fichiers sont en anglais et ne correspondent donc pas exactement aux intitulés dans la colonne des thèmes de l'interface d'iDVD, qui sont alors en fran-

çais. Par déduction, vous retrouverez facilement le fichier. Au besoin, glissez le fichier *.theme* sur l'application Aperçu tout en maintenant appuyées les touches [Cmd Alt] : l'image basse résolution, un peu floue, correspond au symbole du thème dans iDVD.

Pour modifier une ressource, sélectionnez un fichier *.theme* dans le Finder, déroulez le menu contextuel et faites *Afficher le contenu du paquet*.

Le principe consiste à modifier les fichiers importants (le fond, par exemple) en remplaçant la version existante par la vôtre. Le plus important est de veiller à substituer un fichier du même type, de taille équivalente et de même nom. Je vous conseille de travailler sur une copie du fichier *.theme* ; gardez donc l'original dans un coin au cas où vous feriez des bêtises.

Vous constaterez que certains éléments sont très simples à modifier (de simples images, des fichiers audio...). Pour d'autres, c'est beaucoup plus complexe, voire impossible (les zones de dépôt).



## Caractères spéciaux

Mac OS X permet de créer des documents sophistiqués en utilisant les caractères spéciaux des polices installées. Ce qui est encore plus intéressant, c'est que tout est dans le système et que tout cela marche avec TextEdit, Word ou même Excel.

Dans le menu *Édition* du Finder, il faut tout d'abord afficher la palette de caractères.

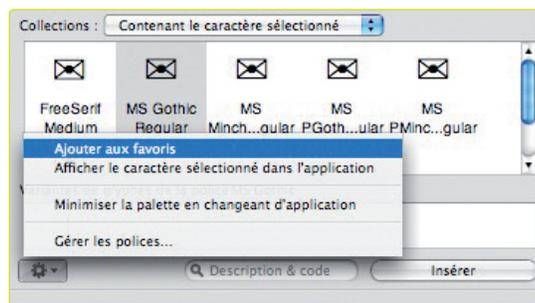
C'est elle qui vous donne accès aux polices installées. Je vous conseille de régler le menu local *Afficher* sur *Tous les caractères*. Positionnez aussi le menu local *Collections* sur *Contenant le caractère sélectionné*.

Vous aurez ainsi un aperçu de toutes les variantes d'un caractère choisi. Les polices de symboles sont parmi les plus utiles. On y trouve de tout !

Une fois le caractère choisi, il existe deux méthodes pour l'insérer dans un document. Vous pouvez cliquer sur le bouton *Insérer*, en bas de la palette de caractères, ou bien le glisser-déposer

avec la souris. Une fois un symbole inséré dans un document, pensez à jouer sur la taille. Il n'est pas rare de devoir les grossir en taille 36 pour avoir la même proportion que le reste de votre texte qui, lui, est par exemple en taille 12.

En pratique, vous allez sûrement utiliser souvent les mêmes symboles (le téléphone, la lettre...). Vous aurez donc tout intérêt à les placer en favoris dans la palette de caractères : cela vous évitera de les rechercher à chaque fois. On utilise pour cela le menu *Outils* (la roue crantée), puis l'onglet *Favoris* au lieu de *Par catégorie*.



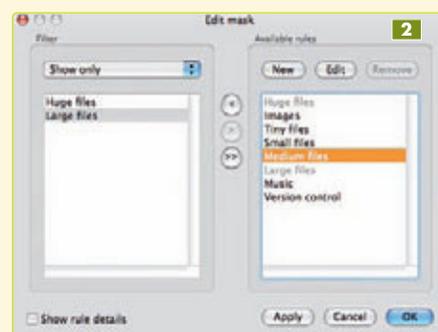


## GrandPerspective

Une « radiographie » en couleurs de votre disque

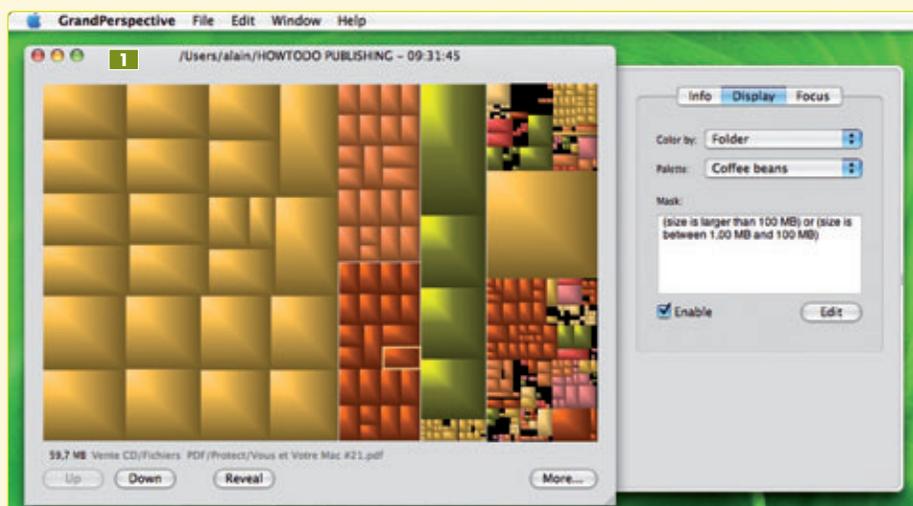
Ce petit outil gratuit fait un peu gadget, mais au fil du temps, on ne peut plus s'en passer, même si on ne l'utilise pas tous les jours. GrandPerspective vous dévoile de la plus claire des manières comment vous utilisez l'espace disque. En pratique, savoir ce qui occupe nos 160 Go n'est pas très facile. Il y a dans le système des dizaines de milliers de fichiers, sans parler de l'espace personnel où l'on oublie facilement des centaines de Mo de PDF et autres fichiers souvent périmés, voire

des gigas de séquences DV et de projets iMovie... Avec GrandPerspective, d'un clin d'œil, vous saurez ce qui prend de la place. Et vous serez peut-être surpris! L'interface est en langue anglaise, mais ce n'est vraiment pas gênant. Il suffit de choisir la racine du disque ou un dossier, d'attendre quelques secondes que l'analyse se fasse... et vous obtenez une belle mosaïque de couleurs **1**. Plus un bloc est gros, plus la taille de l'élément correspondant est importante. Il suffit de déplacer la souris sur les blocs de



couleurs pour connaître son nom et sa taille. Vous pouvez aussi révéler le fichier dans le Finder - pour le supprimer, par exemple. Les dossiers sont entourés d'un mince filet blanc. Pour « descendre » dans un dossier, vous le sélectionnez et cliquez sur le bouton **Down** (le bouton **Up** sert à remonter).

Pour le fun, il existe plusieurs palettes de couleurs, avec la possibilité de coloriser un type de fichier en particulier. Par défaut, colorisez les dossiers, c'est ce qui s'avère le plus pratique. Le développeur est allé encore un peu plus loin en vous donnant la possibilité de créer des filtres pour n'afficher que les très gros fichiers ou les fichiers avec une extension particulière (.mp3, .dv ou .avi...). Quelques filtres sont déjà disponibles **2** et il est vraiment facile d'en ajouter. GrandPerspective n'est donc pas un simple gadget graphique, mais un véritable utilitaire pratique, capable de dénicher des fichiers depuis longtemps oubliés. Vous me direz : il suffit de faire une recherche avec Spotlight! C'est vrai. Moi, j'aime bien le côté graphique de cet outil ; avec un peu d'habitude, c'est vraiment « parlant ». ■ Alain Lalisse



## Copier-coller mystérieux...

Le Presse-papiers de Mac OS X est supposé recueillir les informations issues des actions *Copier* ou *Couper*. En faisant quelques expériences, j'ai été un peu surpris.

Sur le Bureau, placez une application, un dossier et un fichier JPEG. Faites *Édition > Afficher le presse-papiers*. Par ailleurs, ouvrez TextEdit en mode RTF...

Sélectionnez le dossier (l'élément, pas son nom) et faites un copier-coller dans TextEdit. Le Presse-papiers affiche... le nom du dossier, mais TextEdit affiche, lui, l'icône. Si vous faites la même chose avec l'application, vous obtenez le même résultat: le nom est dans le Presse-papiers, l'icône de l'application est collée dans TextEdit. Partant de ce constat, on en déduit que le changement d'icône dans la fenêtre *Lire les informations* ne nécessite plus d'ouvrir les informations de l'original. Si vous répétez l'opération avec le fichier JPEG, c'est toute l'image qui s'affiche dans TextEdit.

En revanche, le copier-coller retrouve son fonctionnement « normal » quand on travaille avec Word ou avec TextEdit en mode Texte seul, ce qui semble normal.



## Livres

Source  
d'inspiration

Ce beau livre de 276 pages (59 €), sous couverture cartonnée, propose un large tour d'horizon de publicités basées sur des effets visuels. Le but est de fournir aux graphistes et aux créatifs une base de travail, de leur donner des idées nouvelles en s'inspirant de créations pour le moins impressionnantes. On est ici plus dans le domaine de l'art que celui de la publicité même si l'objectif est toujours de vous envoyer un message, une suggestion précise. *Photos de pub* passe en revue diverses techniques : confusion entre le sujet et le fond, perspective, jeu de la 2D avec la 3D, utilisation des contours ou du texte. Cette première partie (la plus importante) est très illustrée, basée sur de nombreux exemples. Le livre se clôt sur une analyse des techniques employées et une synthèse des recherches actuelles liées à la perception. Publié chez Eyrolles.

Racontez  
des histoires

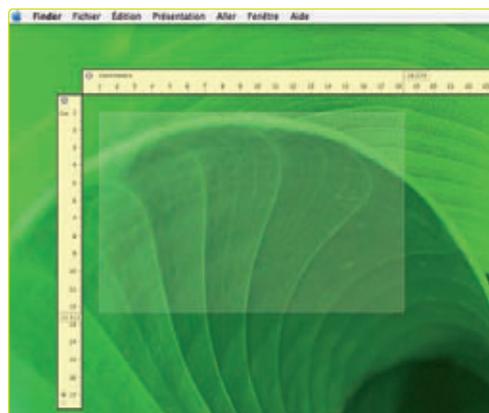
Les techniques de la bande dessinée, du film ou de l'animation vous intéressent ? Avant de vous mettre à la planche à dessin ou de sortir caméra à l'épaule, il est indispensable de créer un story-board.

Cet ouvrage pointu de Wendy Tumminello, que publie Eyrolles (27 €), aborde le processus de conception du story-board (prises de vue, mouvements, listes de plans...) et son utilisation.

Le dernier chapitre regroupe conseils de pros et informations pour devenir story-boarder. Attention, cet ouvrage ne parle pas d'informatique.

Des règles  
à tout moment

Free Ruler affiche des règles horizontales et verticales qui demeurent affichées à l'écran. Elles peuvent donc être utilisées avec toute autre application pour mesurer, effectuer une sélection ou positionner des éléments. Le développeur a pensé à beaucoup de petits trucs utiles : correspondance avec la résolution de l'écran, dimensionnement et verrouillage des règles, unités de mesure en centimètres, pixels, pouces, dissociation du point 0-0, position précise du point d'origine à l'aide de la souris... Bien pratique.



## Aide AppleScript en VF

Le langage intégré à Mac OS X est passé au second plan depuis la sortie de la version Tiger, Automator lui ayant volé la vedette. Les développeurs vont me dire que ce que l'on fait avec Automator n'est rien par rapport à un script AppleScript. Sans doute, mais AppleScript n'a jamais été à la portée du commun des utilisateurs Mac et il n'est d'ailleurs utilisé que dans des flux de travail professionnels, notamment en préresse, ou bien, avec le renfort

d'AppleScript Studio, par des créateurs d'outils d'intégration dotés d'une belle interface graphique.

Tout cela pour vous parler du site Trad.AppleScript (chez Free) que j'ai redécouvert par hasard. Vous y trouverez des traductions françaises de quelques manuels AppleScript et AppleScript Studio, des documents qui ne sont jamais sortis en langue française chez Apple. Du beau travail collectif. Merci !

La documentation sur AppleScript

Accueil > AppleScript

La documentation sur AppleScript

Folding@home distributed computing

Menu général

- Accueil
- Présentation
- AppleScript
- AppleScript Studio
- Atelier
- Liens

Tous les guides sont disponibles par défaut au format pdf.

Les traductions sont le résultat d'un travail bénévole et collectif, regroupant des personnes originaires de différents pays de la francophonie (France, Suisse et Belgique). Ces traductions n'auraient certainement jamais vu le jour sans l'aide de toutes ces personnes, alors grand merci à elles pour les encouragements et l'aide apportée.

Vous trouverez sinon tous les renseignements possibles sur le site ADC d'Apple : <<http://developer.apple.com/> [en]>.

Débutez avec AppleScript

Traduction française du guide "AppleScript for Absolute Starters"

Format	Nombre de pages	Taille du fichier	Téléchargement
pdf	95	5,3 Mo	<a href="#">ASAAS_Fr.pdf</a>
LaTeX		4,2 Mo	<a href="#">ASAAS_Fr.tar.gz</a>

Guide AppleScript (GAS pour les intimes)

# Installez Tiger sans lecteur DVD

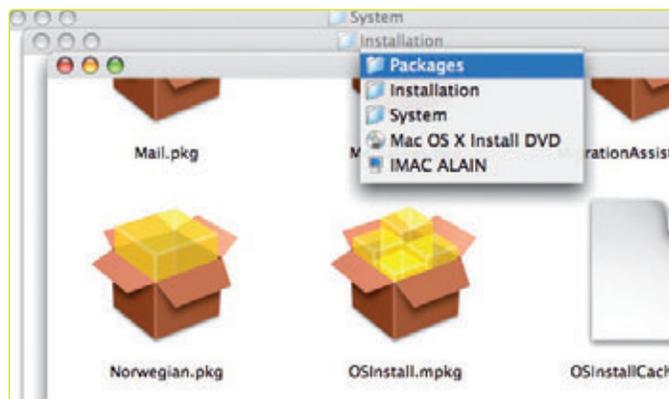
Le système Mac OS X 10.4, dit Tiger, est livré par défaut sur un support DVD. Normalement, la majorité des machines supportant Tiger est équipée d'un lecteur dit Combo ou d'un SuperDrive avec lesquels vous pouvez installer Mac OS X sans problème.

Toutefois, il peut arriver que cela ne soit pas le cas. Votre lecteur est tombé en panne et vous ne l'avez pas remplacé, ou bien vous possédez une des rares machines équipées seulement d'un graveur CD (il en existait quelques-unes du temps où Apple faisait de petites économies sur certaines configurations). Ou encore vous avez retiré le lecteur DVD pour utiliser son emplacement pour un disque. Maintenant que vous avez la boîte de Tiger entre les mains, comment procéder ? Apple propose une procédure d'échange, une offre qui se termine fin mars 2007 et qui coûte 17,99 € de participation aux frais d'envoi.

## Programme d'échange du disque d'installation

Tiger est livré sur DVD. Si votre Mac n'est pas équipé d'un lecteur de DVD-ROM, vous devrez utiliser un CD. L'achat de Mac OS X Tiger, vous permet de recevoir des CD d'installation moyennant les seuls frais d'expédition et de traitement. [En savoir plus.](#)

Je vous suggère une autre méthode qui fonctionne bien, si du moins vous avez un autre Mac sous Tiger équipé, lui, d'un lecteur DVD. Démarrez ce Mac « source » sous Tiger et insérez votre DVD d'installation de Tiger dans son lecteur (Combo ou SuperDrive). Connectez votre Mac « cible » dépourvu de lecteur au Mac « source » à



l'aide d'un câble FireWire et démarrez le tout en maintenant la touche [T] enfoncée. C'est le démarrage dit « en mode Target » (qui ne marche pas sur USB 2). Une icône FireWire, qui représente le disque dur de l'ancien Mac, monte alors sur le Bureau du Mac « source ». Ouvrez alors le DVD d'installation de Tiger et descendez dans les dossiers **System/Installation/Packages**; vous devez y trouver un fichier **OSInstall.mpkg**. Il vous suffit de lancer l'installation en double-cliquant sur ce fichier. Bien entendu, lorsqu'on vous le demandera, choisissez bien l'icône FireWire du Mac « cible » ! L'installation s'effectue sur ce Mac exactement comme avec le DVD directement inséré dans son lecteur.

## Trouvailles

# PhotoCard

La carte postale électronique facile !

Il ne faut pas nécessairement avoir une idée géniale pour créer un logiciel amusant et utile. Voyez PhotoCard ! Avec ce petit logiciel gratuit, vous allez réaliser, en quelques clics, des images personnalisées que vous enverrez par email. Des cartes postales électroniques ! PhotoCard fonctionne à partir de modèles que vous personnalisez avec une photo et un petit texte **1**. Le modèle dispose



d'une zone alpha, une zone transparente dans laquelle apparaîtra le cliché que vous y glisserez depuis une fenêtre du Finder. Comme il y a toutes les chances que votre photo ne soit pas à la bonne taille, une barre de zoom facilite le redimensionnement. On peut également déplacer la photo avec la main pour cadrer sur un personnage, par exemple. Pour le texte, vous tapez quelques mots dans la zone réservée, en bas. Il apparaît en surimpression. Libre à vous de choisir ensuite une police, une taille, un alignement et une couleur qui se voient bien. Voilà ! En deux minutes, votre carte postale électronique est prête. Il ne vous reste qu'à passer par le menu **File > Export PhotoCard** pour générer le fichier JPEG final – il ne pèse qu'une centaine de Ko, donc facile à envoyer par email à vos amis. Vous le constaterez, les quelques modèles



livrés avec le logiciel sont assez basiques, mais ce n'est pas vraiment un problème puisqu'il est fort simple d'ajouter les vôtres. Ce sont des images 640x400 pixels, au format 32-bit PNG, enregistrées avec une transparence. Vous les glissez simplement dans la colonne des modèles et ils seront intégrés au logiciel **2**. Si vous ne savez pas créer une transparence avec une couche alpha, reportez-vous à l'article sur les icônes publié dans *VVMac n°21*. Tous les logiciels graphiques offrent une telle fonction. La version que j'ai utilisée pour envoyer les vœux de la rédaction cette année était un prototype fonctionnel (0.1). L'auteur devrait l'améliorer et lui ajouter d'autres modèles bientôt. ■ Alain Lalisse

## Livres

## Comprendre l'image

Voici une réédition chez Eyrolles d'un ouvrage sorti en 2000. Il n'en est pas moins très intéressant (28 €). On ne parle pas ici de numérique ni de réglage d'appareil photo, mais seulement de l'image. En s'appuyant sur des photos de tous types, les auteurs analysent la lumière, les perspectives, les couleurs, la composition, la texture de l'image... Bref, tout ce qui fait que le résultat final est étonnant. La démarche, basée sur beaucoup d'exemples, propose aussi une analyse de l'image souvent d'ordre mathématique.



## Utilisez les standards

Un livre plein de copies d'écran réalisées sous Mac OS X pour évoquer le développement Web et les standards CSS et XHTML, ce n'est pas courant ! Eyrolles en publie la 2<sup>e</sup> édition (33 €). Destiné aux designers, développeurs et responsables de sites Web, il répond à la question: «*En quoi les standards peuvent-ils réduire les coûts de*

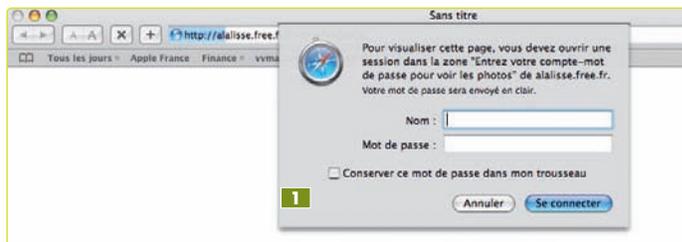
*maintenance, optimiser les performances d'un site ou même améliorer leur référence-ment par les moteurs de recherche ?* » Il détaille de façon pragmatique la mise en œuvre de ces standards.



## Protégez un dossier de votre site Web

Fichiers à télécharger sur [www.vvmac.com](http://www.vvmac.com)

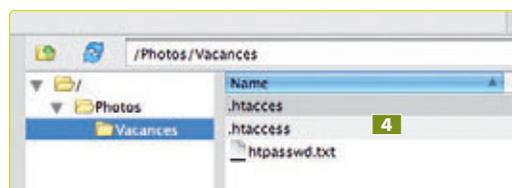
Par défaut, sur un site Web public, on peut naviguer partout, pour peu que l'on connaisse les chemins. Cela dit, dans le cadre d'un site personnel ou d'un petit site pour des clients, il peut s'avérer très utile de protéger certains dossiers par un compte doté d'un mot de passe. Ainsi, si quelqu'un souhaite accéder à la page ou au contenu d'un dossier protégé, Safari affichera une invitation à saisir un identifiant et un mot de passe **1**.



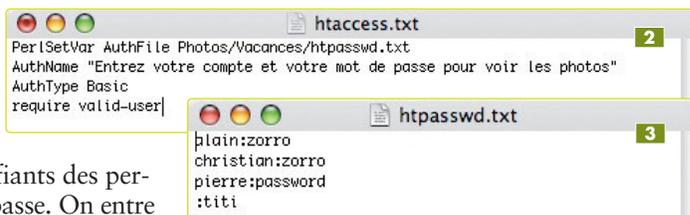
différente avec chaque fournisseur d'accès. Dernière étape : renommez deux des fichiers. En effet, htaccess.txt doit s'appeler **.htaccess** et htaces.txt devient **.htaccess**. Le fichier httpasswd.txt,

## Trois fichiers texte

Cette invite est générée automatiquement grâce à trois fichiers que vous devez placer dans le dossier à protéger. La plupart des serveurs – Apache pour les pages perso de Free, par exemple – gèrent cette fonction nommée **.htaccess**. Pour nous simplifier la tâche, nous créons des fichiers avec une extension **.txt** à l'aide de TextEdit tout simplement – la seule précaution à prendre consiste à vérifier que TextEdit n'est pas en mode RTF. S'il l'est, demandez tout de suite **Format > Convertir au format Texte**. Le tout premier fichier se nomme **htaccess.txt**. Il contient le chemin d'accès au dossier à protéger sur la première ligne ; le texte d'invite à entrer le compte et le mot de passe sur la seconde ligne **2**. Le second fichier **3** nommé, lui, **htpasswd.txt**, contient les identifiants des personnes autorisées et leur mot de passe. On entre une information par ligne avec un «:» entre le nom et le mot de passe. L'identifiant n'est pas obligatoire. La ligne:titi indique que l'accès sera autorisé à toute personne qui entrera le mot de passe «titi». Au fil du temps, vous n'aurez plus que ce fichier à modifier pour supprimer ou autoriser de nouvelles personnes. Le dernier fichier, **htaces.txt** (attention, avec un seul «s») renforce la protection. Il contient simplement la ligne: **deny from all**.



lui, ne change pas de nom. Effectuez les deux changements de nom **sur le site**. En effet, les fichiers qui commencent par un point sont des fichiers spéciaux pour Mac OS X (invisibles) et le Finder vous interdit de le faire. Au final, vous aurez donc vos trois fichiers **4**.



Reste à tester la protection. Connectez-vous à votre site en essayant d'accéder au dossier sur lequel vous avez placé la protection. Safari doit afficher l'invite avec votre message d'accueil **5**. En cas d'erreur d'identifiant ou de mot de passe, l'accès est refusé et un nouvel essai est proposé.



## Transfert FTP

Les fichiers enregistrés, il faut maintenant les transférer dans le dossier à protéger sur le site Web **avec n'importe quel logiciel FTP**. Pour Free, par exemple, le site FTP des pages personnelles est à l'adresse [ftpperso.free.fr](http://ftpperso.free.fr) avec votre compte d'accès et votre mot de passe. La procédure est

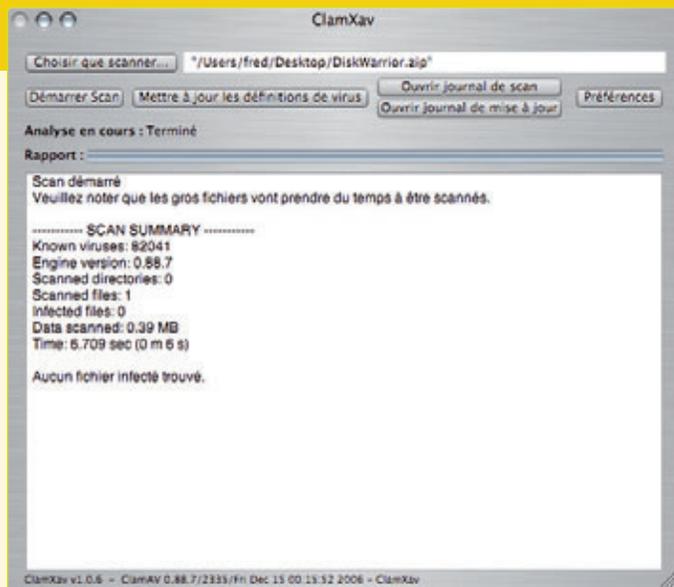


## ClamXav

### Un antivirus gratuit pour Mac

**M**ac OS X est épargné par les vagues de virus qui pourrissent la vie des utilisateurs de Windows. Aussi, peu d'utilisateurs se soucient de s'en défendre. Pourtant, si pour le moment tout va bien, à part une ou deux alertes anecdotiques, les choses pourraient vite changer. De plus, le Mac peut être « porteur sain », c'est-à-dire servir de relais à des virus visant le monde Windows et participer à la dissémination. Si vous avez peu de chances d'être infecté, vos amis et collègues sur PC sont beaucoup plus vulnérables que vous ! Les utilisateurs de Mac Intel qui installent Windows devraient

envisager aussi de se protéger. Si vous ne voulez pas investir dans un système complet et parfaitement intégré à Mac OS X comme Virus Barrier d'Intego, il existe une solution gratuite, ClamXav, pour Mac OS X 10.3 et plus, dont le principal composant ClamXav est issu du monde du logiciel libre. Il est disponible en UB et en français. ClamXav combine un moteur (ClamXav Engine) qui scrute les éléments du disque, et une interface graphique, pas extraordinaire, pour lancer des « scanners » ou programmer une surveillance. Vous pouvez régulièrement mettre à jour sur le site les définitions afin



de coller aux dernières alertes connues. Avec ClamXav, vous vérifiez l'ensemble d'un disque ou choisissez un dossier ou un fichier. ClamXav peut aussi surveiller les fichiers attachés à vos emails. Des fonctions offrent de programmer des tâches et

de déterminer des dossiers à surveiller via une sentinelle (Sentry). ClamXav rajoute aussi un article au menu contextuel du Finder : vous choisissez un élément et vous lancez directement une vérification.

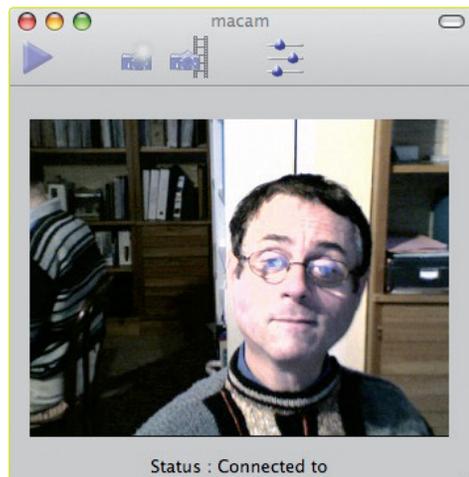
■ Frédéric Blaison

## Firefox 2 instable ?

**F**irefox 2 propose quelques nouveautés intéressantes, mais sa stabilité est parfois prise en défaut. Il faut souvent le forcer à quitter. Difficile de savoir s'il s'agit d'erreurs de jeunesse, de fichiers non effacés après la mise à jour des plug-in indépendants installés - un des grands avantages de Firefox... Certains utilisateurs ont de la chance : chez eux tout va bien ; d'autres subissent un supplice. Processeur PPC ou Intel ? Personne n'y échappe ! Sachez qu'il est toujours possible de revenir à la version précédente, la 1.5.0.9. Le téléchargement n'est plus mis en avant sur le site de Mozilla, mais il est possible à l'adresse [www.mozilla.com/en-US/firefox](http://www.mozilla.com/en-US/firefox) (gardez l'interface en anglais). Sous le bouton de téléchargement de la version 2, cliquez sur **Other Systems & Languages**. Tout en bas de la page, vous accéderez aux liens de téléchargement de la version 1.5 (en version française pour Mac OS X).

## Pilote pour webcams USB

**A**lors que la plupart des périphériques ne posent plus aucun problème avec Mac OS X, la webcam reste un sujet sensible, surtout la webcam USB. Apple a privilégié le FireWire, puis produit la iSight avant de l'intégrer dans les Mac portables et les iMac. Les fabricants qui travaillent d'abord pour Windows ont pour leur part simplement laissé tomber le Mac. Chez Logitech, sur l'ensemble des webcams proposées, seules une ou deux ont des pilotes Mac OS X. En clair, une webcam



USB (largement majoritaire dans le monde PC) a toutes les chances de ne pas avoir de pilote « constructeur » pour Mac OS X. Heureusement, outre IOExpert qui propose un logiciel pilote payant, on salue l'initiative Macam qui se propose de rassembler toutes les informations et de développer des pilotes pour les webcams USB oubliées, et ce gratuitement. Macam se présente sous la forme d'une application qu'il faut lancer pour vérifier si votre webcam est ou non supportée. Un pilote (composant QuickTime) assure la prise en charge de l'appareil dans des applications dont le site donne une liste complète, avec les webcams qui sont ou non supportées. Le seul logiciel qui ne fonctionne pas directement avec Macam, c'est hélas iChat. Apple a volontairement bridé son client de messagerie instantanée aux seules webcams Firewire. Là encore, un petit développeur est venu à notre secours en créant iChatUSBCam, un shareware à 10 \$ qui débride iChat. Normalement, la détection de votre webcam USB se fait automatiquement au démarrage d'iChat. Une version de démonstration est téléchargeable. Cela vous permettra de vous assurer que tout fonctionne avant un éventuel achat.



## Trouvailles

# Formulate

## Remplir les formulaires PDF

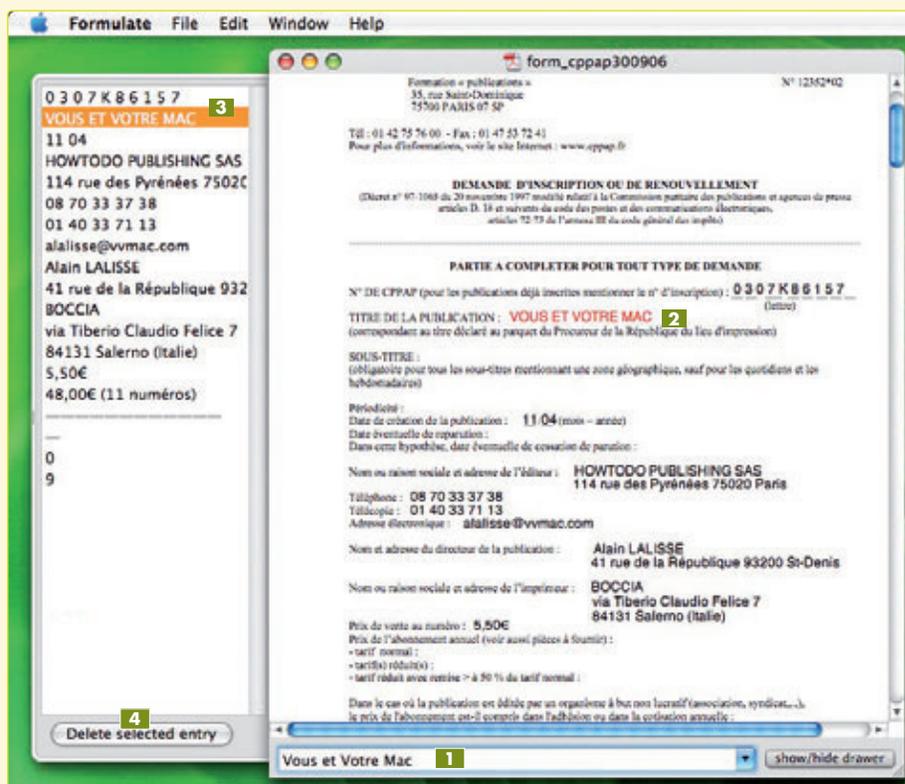
Le PDF est un format très pratique aussi bien pour l'édition qu'en bureautique, mais tous les problèmes n'ont pas été résolus. Le PDF est devenu le format de tous les documents diffusés par Internet, notamment des bulletins d'inscription, formulaires administratifs et autres questionnaires marketing. Remplir une demi-page, c'est déjà problématique, alors répondre aux centaines de questions d'un document de plusieurs pages...

### Un vrai casse-tête !

D'abord, il faut que le fichier PDF ait été créé comme « formulaire », avec les champs à remplir ou à cocher. Pour ce faire, il n'y a sur Mac pratiquement que Acrobat Pro d'Adobe (qui vaut très cher et qui est amputé de l'application dédiée Formulaires de la version Windows), PDF-Office d'Universe Software (72 €) ou PDF Pen Pro (100 €) de SmileOnMyMac. Ensuite, il est impossible d'enregistrer ce formulaire avec un logiciel comme Adobe Reader, pas même la toute nouvelle version 8. Il faut l'imprimer. Avec Aperçu, on retrouve à peu de choses près les mêmes problèmes. Cette fois, on peut sauvegarder le fichier en faisant **Imprimer en fichier PDF** (impossible avec Adobe Reader). Las, Aperçu ne gère pas très bien la position des champs - vous avez déjà peut-être expérimenté cela avec nos formulaires d'abonnement. Bref, tout cela fonctionne cahin-caha... Pour couronner le tout, beaucoup de fichiers PDF sont de fait des formulaires qui n'ont jamais été conçus pour être remplis sur ordinateur. Comme cela, on est sûr qu'il faudra le remplir à la main !

### Un calque au-dessus des PDF

Tout ceci pour dire que lorsque je suis tombé sur Formulate, je l'ai tout de suite adopté. Bien qu'il ne soit pour l'heure qu'en version 0.0.1 et n'ait même pas d'icône ! Il n'en est pas moins stable, efficace et même Universal Binary.



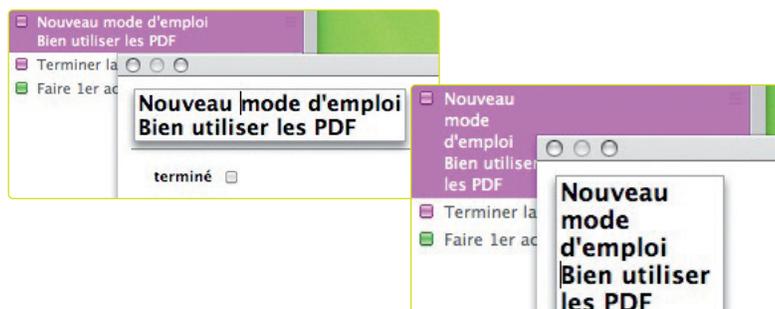
Désormais, je peux écrire « au-dessus » de n'importe quel fichier PDF, conçu ou non comme un formulaire, enregistrer ou imprimer le résultat. Cerise sur le gâteau, ce petit logiciel est gratuit ! Maîtriser son utilisation ne va vous prendre que quelques minutes. Ouvrez dans Formulate un fichier PDF à « remplir ». Vous tapez un texte dans la petite zone du bas de la fenêtre **1** et vous validez par la touche [Entrée]. Le texte s'affiche au-dessus du document **2** et vous n'avez qu'à le déplacer à la souris pour le positionner à la bonne place. Formulate travaille tout simplement comme avec un calque dans un logiciel graphique. Il ne connaît rien du contenu du fichier PDF ; pour lui un texte, un nombre, une croix de case à cocher, c'est exactement la même chose. Tout ce que vous entrez est conservé dans une fenêtre tiroir **3**. Ce n'est pas toujours très souple : une fois le texte entré, vous ne pouvez plus le

modifier directement, il faudra le supprimer du tiroir **4** et le retaper. En revanche, vous êtes toujours libre de le déplacer à un autre endroit du document. Formulate utilise l'outil Polices de Mac OS X. Vous pouvez donc choisir les caractères, leur taille, leur style et leur couleur. Il gère bien les PDF multipages, mais ne sait pas encore traiter des pages au format paysage. Contrairement à Acrobat Reader ou à Aperçu, vous n'êtes pas obligé de remplir toutes vos pages en une seule fois. Comme Formulate ne peut pas modifier le fichier PDF original, il conserve dans un fichier XML séparé (placé à côté du PDF) les ajouts : toutes les modifications peuvent donc être reprises plus tard. Peut-être aurons-nous droit à d'autres améliorations dans les prochaines versions ? En tout cas, je vous conseille fortement cet utilitaire pour créer des documents très propres.

■ Alain Lalisse

# [Entrée] et iCal

L'intitulé d'une tâche ou d'un événement dans iCal peut parfois être long, voire sur plusieurs lignes. Or, la zone des tâches et des cases sur les calendriers est étroite. Pour découper un intitulé, on ne peut pas utiliser [Entrée] car cette touche valide le texte. Pour un retour à la ligne afin de formater plus proprement votre texte, il suffit de faire [Alt Entrée].

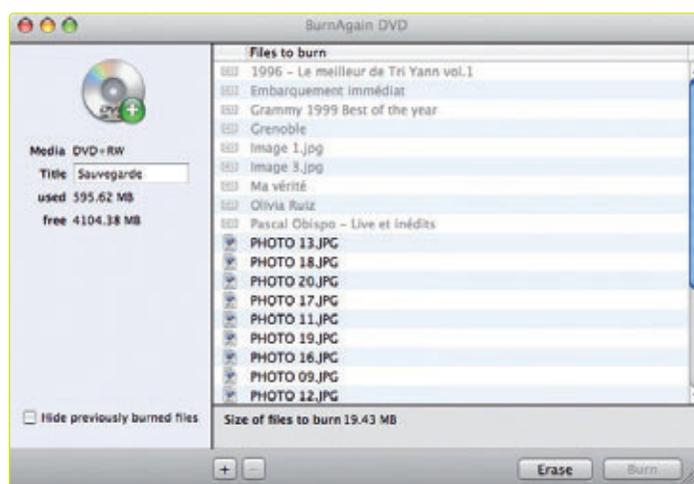


# Sessions multiples sur DVD

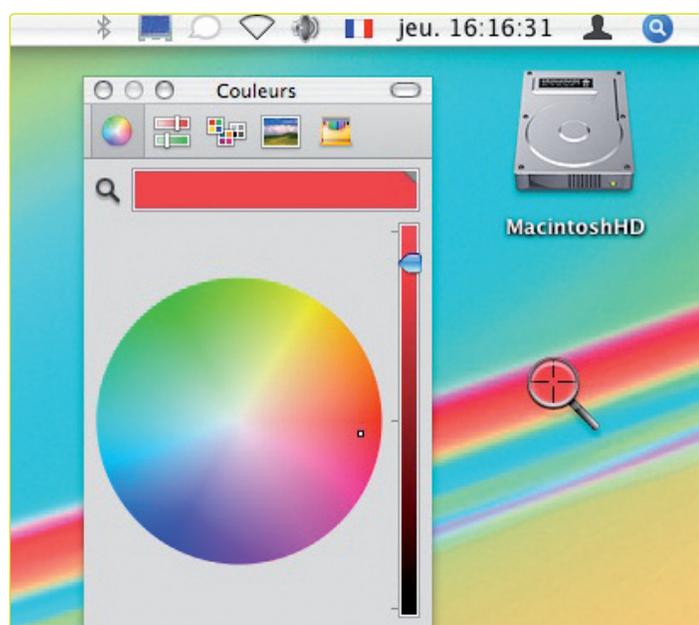
Le mode de gravure en multissession permet d'ajouter ou de supprimer des données sur un disque optique tant qu'il n'est pas plein. Pour les CD et CD-RW, le mode multissession est supporté depuis longtemps, mais pour les DVD, ce n'est toujours pas le cas. Même la dernière version de Toast 8 ne le fait pas. Soit on grave le DVD en une fois, soit, pour les DVD réinscriptibles, on les efface avant d'entamer une nouvelle gravure. Cette procédure prend du temps, et l'on n'est pas à l'abri d'erreurs de manipulation. En effet, si on veut utiliser du réinscriptible (RW) pour des sauvegardes incrémentales, par exemple, il ne faut pas oublier de recopier les données déjà gravées, d'y ajouter les nouvelles avant de lancer le formatage du DVD, puis la gravure. Mais voilà qu'est sortie mi-janvier une nouvelle version d'un petit utilitaire, BurnAgain. BurnAgain DVD se propose de gérer les DVD+RW en mode multissession. Et ça marche !

Tout d'abord, vérifiez bien que vous avez un DVD de type +RW. Il suffit ensuite d'ajouter des dossiers ou des fichiers pour créer la première session. Ensuite, les nouveaux fichiers seront simplement ajoutés à ceux déjà gravés. Et si des fichiers sont identiques, BurnAgain DVD les compare et conserve le plus récent. Vous visualisez les fichiers déjà gravés qui sont présentés en grisé. À chaque session, il vous propose de

donner un nouveau nom au DVD (ajouter une date de sauvegarde, par exemple, peut être une bonne idée) ou de repartir de zéro en cachant les fichiers déjà gravés. En fait, vous n'effacerez le DVD+RW pour une nouvelle utilisation que lorsqu'il sera plein. Cette fonction inédite vous coûtera 24,50 \$. C'est un peu cher, car BurnAgain DVD ne fait quasiment que cela – on peut le tester avant de l'acheter.



# Récupérez une couleur



La palette de couleurs de Mac OS X que proposent les applications Cocoa, vous connaissez ! Mais, avez-vous remarqué la petite loupe, en haut à gauche devant la case d'échantillon ? Elle n'est pas là pour faire beau et a une fonction !

Si vous cliquez sur cette loupe, le curseur se transforme en une loupe un peu plus grosse, avec une croix pour bien viser le centre. Vous avez sous la main un outil de type *pipette* qui va récupérer la couleur exacte dès que vous cliquerez. Vous pouvez déplacer la loupe n'importe où : applications, Finder... En fait, sur toute la surface de l'écran qui est vue par la loupe comme une zone unique de pixels.

## Livres

### Photoshop Fonction par fonction

Au lieu de proposer un à un gros livre sur Photoshop, Eyrolles édite de petits ouvrages d'un peu plus de 100 pages (12,90 €), au format poche, chacun développant une fonction ou un aspect précis de l'utilisation du logiciel d'Adobe. Avec les deux petits volumes qui viennent de paraître, vous apprendrez la retouche



de perspectives pour les photos de bâtiments ou les paysages. Vous verrez comment améliorer les portraits en retirant toutes les petites imperfections physiques, en embellissant même le sujet même si on n'en fait pas une star de cinéma. Les ouvrages sont en couleur avec des photos plutôt grandes. Les sujets, très précis, sont traités de long en large.



## Trouvailles



# Amnesty Generator 1.0

## Transformez des widgets Internet en modules pour Dashboard

Fichiers  
à télécharger  
sur  
www.vvmac.com

Vous ne vous sentez vraiment pas capable d'écrire vous-même des modules Dashboard ? Je vous propose de découvrir un petit utilitaire gratuit qui vous permet de transformer des gadgets Google, des jeux Flash et d'autres petites applications Web en widgets pour Dashboard. Cela ressemble un peu à ce que proposera Leopard. Amnesty Generator est conçu par MesaDynamics, un éditeur auquel on doit déjà Amnesty Widget Browser, un système qui autorise l'utilisation des widgets Dashboard sur le Finder et même sous Panther. Il offre aussi Amnesty Singles pour transformer un widget Dashboard en application Mac OS X.

### Tirez tout le parti du Web

Pour comprendre à quoi sert Amnesty Generator, le plus simple est encore de prendre un exemple pratique...

Je voudrais avoir un dictionnaire anglais-français sous la main. Je peux évidemment consulter un site Web qui offre cette fonction et le placer en favori, mais dans Dashboard, ce sera plus direct. Avec Amnesty Generator, je vais

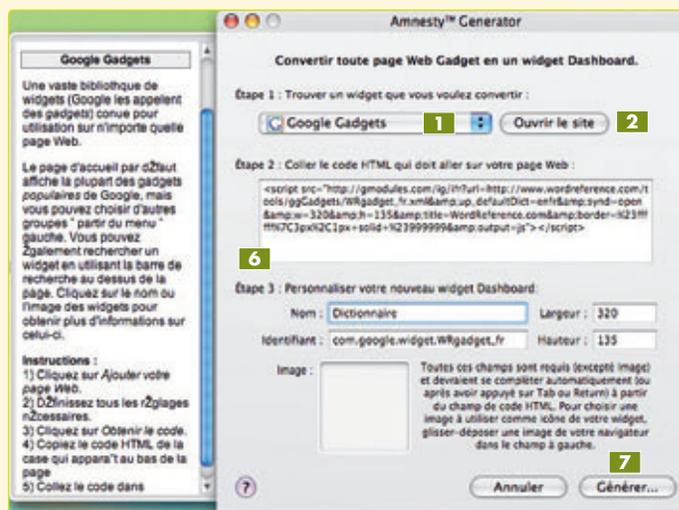
donc créer un widget à partir d'un site qui propose des traductions en ligne : [www.wordreference.com](http://www.wordreference.com).

J'ouvre Amnesty Generator, je choisis **Étape 1 > Google Gadgets** **1** et clique sur le bouton **Ouvrir le site** **2**.

Le site Google s'affiche dans mon navigateur et je recherche le gadget Wordreference. Ce dernier trouvé, je fais **Ajouter à votre page Web** **3**.

Évidemment, je ne vais pas ici l'intégrer à un site, mais c'est le moyen de récupérer le code. J'obtiens **4** un aperçu du gadget, quelques options sur le titre, le design de la bordure, des options liées au gadget (ici, le type de dictionnaire utilisé par défaut). Le code source est généré en prenant en compte ces paramètres. Pour récupérer le code, je clique sur le bouton **Obtenir le code**. Je le sélectionne **5** (en veillant à bien tout prendre) et je le copie.

De retour dans Amnesty Generator, je colle le code dans la zone prévue à cet effet (**Étape 2**) **6**. Dans un premier temps, je ne personnalise pas le widget Dashboard et clique simplement dans le champ **Nom** (**Étape 3**) qui se



remplit automatiquement. Plus tard, je pourrai lui donner le nom de mon choix, des dimensions d'affichage et même une icône personnalisée. Pour l'heure, je me contente simplement de cliquer sur le bouton **Générer...** **7**.

### Des widgets autonomes

Amnesty Generator fabrique le widget demandé en quelques secondes, me propose de l'afficher dans le Finder, de l'installer et de le tester dans Dashboard. Ce nouveau widget est alors pleinement opérationnel et s'ouvre dans Dashboard **8a**. Je peux le conserver ou le supprimer. Pour exploiter mon nouveau dictionnaire anglais-français, il me suffit d'entrer un mot et de cliquer sur **Rechercher**.

Je repasse alors dans le navigateur, directement sur le site du dictionnaire, et à la bonne page du mot à traduire **8b**. Comme j'ai généré les widgets sur le Bureau **9**, je peux les utiliser de



façon autonome et même les envoyer à des amis ou des collègues qui les installeront. Et voilà le travail ! Créer un widget sans avoir programmé une seule ligne de code, n'est-ce pas magique ?



# Impression et préférences



Le dialogue d'impression de Mac OS X (*Fichier > Imprimer...*) prend en compte toutes les situations. Certains utilisateurs n'ont qu'une seule imprimante, d'autres en ont plusieurs, de types différents. Le choix de l'imprimante se fait dans le premier menu local, en haut 1. Pour chaque imprimante, vous pouvez également avoir différents réglages proposés d'origine par Apple, ajoutés lors de l'installation de pilotes ou lorsque l'on choisit précisément son type d'imprimante. Ces

« profils » sont listés dans le second menu local *Préférences* 2. Pour une imprimante à jet d'encre, vous pouvez jouer sur la qualité – bureautique ou photo, par exemple – et donc sur la vitesse d'impression. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la seule cartouche noire ou les cartouches de couleur. Ces réglages sont spécifiques et différents selon les imprimantes. Chez la plupart des utilisateurs, le menu *Préférences* est positionné sur *Standard* car ils n'ont pas pris le temps de s'en soucier.

Pourtant, ce n'est pas bien compliqué. Il suffit, une fois un réglage effectué, de lui donner un nom 3. Ensuite, on choisit directement le pré-réglage 4 pour configurer en deux secondes tous les paramètres. Vous allez certainement garder votre imprimante plusieurs années, alors autant passer un peu de temps à définir ces pré-réglages. Et si, au fil du temps, ils ne vous conviennent plus tout à fait, le même menu vous propose de les modifier, de les renommer, de les dupliquer, ou de les effacer 5.

## Safari en raccourcis

Même si Mac OS X est un système qui recourt largement à la souris, on peut piloter le système et les logiciels avec un clavier. Ce n'est pas trop ma tasse de thé – j'ai du mal à retenir des dizaines de raccourcis –, mais je sais que beaucoup d'entre vous ont la mémoire « vive » et font tout

avec leurs dix doigts. Si vous utilisez Safari, vous devez de connaître quelques raccourcis clavier. Je vous donne dans le tableau ci-dessous ceux que j'utilise tout le temps, mais il y a en a beaucoup plus ! Si vous voulez tous les découvrir, le plus simple est d'utiliser là encore l'utilitaire gratuit

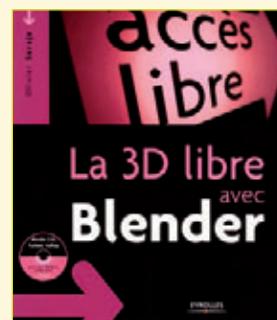
Onyx. Cliquez l'outil *Paramètres*, puis dans l'onglet *Safari* demandez l'affichage du menu *Debug (Options diverses)*. Quand vous relancerez Safari, ce menu figurera dans la barre de menus et vous proposera *Keyboard & Mouse Shortcuts*. Vous pouvez imprimer la fenêtre Web qui s'affiche.

Maj Cmd ←	Affiche l'onglet à gauche de l'onglet courant dans la barre d'onglets
Maj Cmd →	Affiche l'onglet à droite de l'onglet courant dans la barre d'onglets
Cmd Alt F	Active le champ de recherche Google et prépositionne le curseur
Cmd ↑ ou Espace	Avance de la valeur d'un écran
Cmd ↓ ou Maj Espace	Remonte de la valeur d'un écran
Alt-clic sur case de fermeture d'onglet	Ferme tous les onglets sauf celui dont la case de fermeture a été cliquée
Cmd i	Envoie par email la page courante
Cmd [ et Cmd ]	Descend ou remonte dans les pages déjà visitées

## Livres

### La 3D version libre

Pour enfin découvrir la conception 3D, la modélisation de composants mécaniques ou de formes organiques, l'habillage de matières et de textures, l'éclairage et l'animation, pas la peine d'investir dans un logiciel commercial onéreux. Maya, ce sera pour plus tard... Le monde du logiciel libre couvre tous les territoires, y compris celui de la 3D.



Et Blender est LE logiciel 3D open source. Sa version 2.42 tourne bien entendu sous Mac OS X – sinon, on ne vous en parlerait pas –, aussi bien sur Mac PPC que Mac Intel. Et même si vous adorez Mac OS X, vous n'aurez pas de remords : Blender dispose de sa propre interface graphique qui n'a rien à voir avec Mac OS X et Windows XP – comme c'est le cas de la plupart des logiciels de création 3D. *La 3D libre avec Blender*, proposé par Eyrolles (35 €) constitue une documentation générale qui démarre avec la prise en main du logiciel et se clôt sur les techniques d'animation avancées et le rendu. Nombreux exercices, avec corrigés inclus sur CD qui inclut de nombreuses autres ressources. Voici donc un livre idéal pour s'initier à la 3D pour pas cher !

## Lire et écrire sur un disque NTFS

Si vous avez installé Windows sur votre Mac via Boot Camp en ayant formaté la partition en NTFS, vous pourriez être intéressé par le projet MacFuse et son plug-in NTFS 3G. Il vous permettra de lire et écrire sur la partition depuis Mac OS X. Pour l'heure, Tiger n'assure que la lecture, pas l'écriture... Un binaire avec installeur est désormais disponible, mais attention, tout cela demeure tout de même réservé à des utilisateurs débrouillards. Dans tous les cas, ayez sur un disque externe un clone récent de l'environnement de travail, au cas où...  
<http://forums.applenova.com/showthread.php?t=21842&page=7>

## Banque d'images



Pour gérer des milliers d'images, il existe une solution développée en France, Tri-Catalog, dont la version 6 est désormais disponible en UB. Ce logiciel sert d'interface à votre banque de photos, stockée sur un serveur ou répartie sur des disques durs ou optiques (en ligne ou non). On travaille avec des vignettes et toutes les métadonnées. Lorsque vous glissez-déposez une vignette dans InDesign ou un logiciel de création Web, par exemple, c'est bien la photo originale qui est intégrée de façon transparente à la mise en page. La version 6 dispose d'une fonction de recherche intéressante, par « comparaison » des images, selon un réglage de « proximité » paramétrable. Vous pouvez donc retrouver facilement des photos prises sur l'eau, rivière ou mer par exemple. Tri-Catalog vise avant tout les utilisateurs professionnels, photographes bien sûr, mais également ceux qui, dans leur activité, ont à brasser de grandes masses d'images. Prix fixé à 119 € (129 € en boîte); un module de recherche est aussi disponible (119 € pour dix postes).  
[www.tri-edre.fr](http://www.tri-edre.fr)

# Lightroom intègre la famille Photoshop

Après de nombreux mois de tests publics et d'évolution, le logiciel d'Adobe pour photographes passionnés et professionnels de l'image sort finalement sous le nom de Photoshop Lightroom.

Si M<sup>me</sup> Ségolène Royal a mis à l'honneur les « débats participatifs », Adobe a, lui, proposé l'un des plus grands « développements participatifs » de l'histoire autour de son Lightroom. Ce logiciel a en effet fait l'objet de plus d'un million de téléchar-

jusqu'à l'exploitation des fichiers sur papier comme sur le Web. Les fonctions d'organisation des photothèques et de traitement des images sont essentielles. Lightroom, c'est avant tout un laboratoire de « développement » ; le photomontage et le travail pure-



ment de comparaison, un zoom à 100 %, une très bonne loupe, une pipette de correction, l'intégration du transfert FTP... C'est un moteur Raw optimisé qui est proposé par Lightroom (qui sera celui de Photoshop CS3). La conversion en noir et blanc est automatique ou travaillée grâce à un nouveau mélangeur. Un filtre anti-poussière aidera aussi les utilisateurs d'appareils reflex... L'ensemble des retouches sont par ailleurs non destructives.

## Très proche d'Aperture

On remarque également l'intégration de deux idées clés d'Aperture: les piles de photos et la gestion des versions virtuelles (ce qui permet d'avoir plusieurs versions travaillées à partir d'un même fichier de base, sans copies multiples de l'image originale). Deux outils qui m'ont toujours semblé indispensables et qui manquaient cruellement aux versions Beta de Lightroom.

La différence par rapport à Aperture? L'ergonomie générale, pas forcément meilleure, mais différente – toutefois, Lightroom ne gère pas pour l'instant des configurations de deux écrans; la gestion de plus de 150 formats Raw natifs, plus le PNG (alors qu'Apple est toujours à la traîne); un moteur Raw qui a fait ses preuves depuis longtemps. Il y a aussi le multi-plateforme: Lightroom est disponible aussi bien sur Mac PPC G4/G5 et Intel que sous Windows XP/Vista.

Jusqu'en mai, Photoshop Lightroom sera vendu au prix très agressif de 199 € (TTC), puis il sera vendu au même prix qu'Aperture, soit 299 € (TTC). La version Beta « meurt » le 28 février, remplacée par une version d'évaluation. ■ Bernard Le Du



gements et aurait déjà quelque 500 000 utilisateurs de par le monde – il est vrai qu'il était jusqu'à maintenant gratuit –, dont 17 000 en France. Photoshop Lightroom se positionne exactement en concurrence d'Aperture d'Apple. Mêmes utilisateurs cibles et pratiquement même jeu de fonctions. Objectif: faciliter la gestion des fonds de photos, depuis le retour de prise de vue

ment créatif restent du ressort de Photoshop. Photoshop CS et Photoshop Lightroom ont seulement en commun le moteur de traitement des images Raw et les fonctions d'ajustement et de retouche des images JPEG et Tiff. Avec cette version 1.0, l'ergonomie du logiciel a été améliorée: un superbe environnement de travail très modulaire, le travail direct sur l'histogramme, un mo-

## Des Shuffle en couleurs!



**P**as un mot d'iLife ni de Leopard. Pas même un nouvel iPod. Juste de quoi faire parler de soi. Apple maîtrise l'art d'agiter le Web avec presque rien, car il s'agit là seulement d'une déclinaison

entre quatre nouvelles couleurs de l'iPod Shuffle, le dernier modèle « pince à linge » à remporter un succès mon-

dial. Le rose, l'orange, le vert et le bleu, ambiance métallisée, viennent renforcer cette offre gris-argent discrète,

classique et sans doute pas assez fun pour les pré-ados. Autre bonne nouvelle, les Shuffle sont fournis avec les mêmes écouteurs que les autres. 1 Go (89 €).

■ Bernard Le Du

## Dépannage de poche

Un iPod ou une clé mémoire USB 2 peuvent constituer une excellente trousse de secours, disponible à tout moment. Telle est la proposition de TechTool ProToGo et, d'une manière distincte, de DasBoot de SubRosaSoft.

**M**icromat, l'éditeur du fameux utilitaire d'entretien et de réparation de disque TechTool, a connu beaucoup de succès aux États-Unis avec son offre TechTool Protege. Il s'agit d'une clé mémoire FireWire qui embarque un mini-système de démarrage Mac OS X, TechTool Pro et DiskStudio. Micromat a rencontré des problèmes de fabrication pour répondre à une telle demande, d'où l'idée de ProToGo. Dans le même esprit, elle vise l'utilisateur qui possède déjà une clé USB 2, un iPod ou un petit disque inutilisé. Il fabriquera ainsi lui-même son système de dépannage de poche.

TechTool ProToGo sera distribué en France par Tri-Edre au prix de 139 €. Le DVD fourni (non démarable) comprend les logiciels ProToGo, TechTool Pro 4 et Disk Studio, en UB, ainsi que TechTool Pro Classic pour dépanner les ordinateurs tournant sous

Mac OS 9. Le logiciel ProToGo assure la création du disque de dépannage dans lequel vous pourrez tout aussi bien ajouter d'autres utilitaires de Micromat ou développés par d'autres éditeurs. Il vaut mieux pour cela posséder une clé mémoire conséquente, un iPod ou un disque dur.

Si vous avez déjà TechTool Pro ou d'autres outils de dépannage, vous pourrez obtenir le même résultat avec DasBoot, un outil gratuit proposé par SubRosaSoft, éditeur de très nombreuses solutions de maintenance et de sauvegarde. L'objectif de DasBoot est identique : vous permettre de créer vous-même une clé USB ou un iPod de secours, avec tous les outils que vous voulez. Avec un iPod de 30 ou 60 Go, vous pouvez même envisager, si vous avez le logiciel adéquat (l'excellent Data Rescue II, par exemple), de procéder à la récupération de données directement dans la trousse de secours de poche. C'est donc très flexible, pratique et efficace. DasBoot serait aussi capable de créer la « partition » de secours sans effacer préalablement l'iPod.

Ces deux solutions sont bien plus intéressantes que les systèmes sur CD/DVD bootables, toujours très lents au démarrage. De plus, les boîtes à outils qu'ils créent ne sont pas figées : vous pouvez y rajouter des outils par la suite et vous composer la trousse de diagnostic et de soins la plus complète et la plus polyvalente possible. Reste à tester ces deux logiciels, ce que je n'ai pas encore fait.

■ Bernard Le Du

[www.tri-edre.fr](http://www.tri-edre.fr)  
[www.subrosasoft.com](http://www.subrosasoft.com)



## Les dates 2007 d'Apple Expo

**F**inalement, la manifestation aura lieu une semaine plus tard qu'initialement prévue. Elle se tiendra du 25 au 29 septembre 2007 (et non du 18 au 22). C'est toujours le hall 5 qui est retenu. Il est encore vraiment trop tôt pour savoir si Steve Jobs sera présent pour une keynote, mais nul doute que ce sera un cru exceptionnel, puisque ce sera la première grande exposition Mac après le lancement de Leopard, d'iLife et d'iWork 07. [www.apple-expo.com/](http://www.apple-expo.com/)

## Steve Jobs n'aime pas les DRM...



**D**e manière un peu spectaculaire, le patron d'Apple s'est offert une page de son site pour intervenir dans le débat de plus en plus houleux, notamment de ce côté-ci de l'Atlantique, sur les DRM (Digital Rights Management Systems). Pour lui, Apple n'est pas maître du jeu, mais les majors qui ont contraint Apple à concevoir un système de protection et à en conserver les ressorts le plus secrètement du monde. Si les protections étaient brisées, les contrats d'Apple seraient alors mis à mal et l'iTunes Store compromise. Aujourd'hui, 97 % de la musique est commercialisée sur des CD non protégés, ce qui alimente le téléchargement illégal. La vente légale en ligne est une goutte d'eau... Si les majors ne changent pas de position, Apple ne peut rien faire d'autre que d'utiliser son DRM Fairplay et d'en patcher chaque faille, ce qui est une perte de temps, d'argent, d'énergie phénoménale. Steve Jobs invite également les consommateurs européens de musique mécontents à attaquer plutôt les majors qu'Apple afin de les obliger à libéraliser totalement le secteur et à abandonner les DRM.

## Écran total pour Mac Intel

Comme je vous l'explique en long et en large dans ce numéro, les utilisateurs de Mac Intel peuvent installer Windows via Boot Camp, Parallels Desktop ou VMware



Fusion, et ainsi bénéficier des logiciels développés pour le système de Microsoft, mais aussi en subissant tous les désagréments : virus, spywares... Intego, spécialiste sur Mac des outils de protection et de sécurité, propose donc le pack VirusBarrier X4 DP (84 €). DP comme Double Protection... Il comprend à la fois VirusBarrier X4 pour Mac OS X et BitDefender Antivirus (v.10) pour Windows 2000/XP/Vista. Un second pack (111 €), Internet Security Barrier X4 DP inclut, en plus de ces deux antivirus, NetBarrier et Personal Anti Spam X4, côté Mac, et BitDefender Firewall et BitDefender AntiSpam côté PC. ■ BLD  
[www.intego.com/fr](http://www.intego.com/fr)

## Le Mac en France, c'est 3,3 % !

La part de marché d'Apple en France au dernier trimestre 2006 est une bonne surprise. Les Mac représenteraient, selon l'institut Gartner, 3,3 % des ventes d'ordinateurs (0,7 point de mieux qu'à la fin 2005). Les portables ont dynamisé ces résultats : plus 67 % avec comme star de Noël le MacBook qui a fait un tabac. Pour l'ensemble de l'année 2006, plutôt bonne, Apple a connu une croissance de 16,2 %, et a vu sa part de marché frôler les 3 %. Comme valeur de comparaison, sachez que les ventes de PC en France n'ont connu, d'une année à l'autre, qu'une augmentation de 5,3 %. Nul doute que l'effet halo de l'iPod et la gamme désormais 100 % Intel, avec la possibilité de faire tourner les logiciels Windows, ont été les deux moteurs de cette embellie - qui ne demande qu'à être confirmée en 2007. Mac OS X 10.5 Leopard et iLife '07 devraient y contribuer.

# 4D à l'avant-garde du Web 2.0

En complément des systèmes de serveurs et de développement d'applications 4D, l'éditeur français propose un pack de deux extensions qui vont dynamiser les solutions de gestion de données.

Le Web 2.0 est au-devant de la scène Internet depuis quelques mois. Ce n'est qu'un début, car on n'a sans doute encore rien vu ! Ce terme recouvre un ensemble de technologies qui permet de créer des applications réseau/Internet « intelligentes », capables d'agréger des sources d'informations diverses, agréables à utiliser, car plus interactives et collaboratives. On commence à en utiliser de nombreux exemples « grand public » sur Internet avec les applications Google, les portails de Yahoo!, AOL ou Microsoft... Ces technologies peuvent être aussi utilisées dans le cadre d'applications professionnelles, où justement 4D est un acteur innovant depuis des années. Aussi n'est-il pas étonnant de retrouver également 4D sur ce terrain avec le 4D Web 2.0 Pack.

## Les deux faces du Web 2.0

Ce pack regroupe deux produits, 4D Live Windows et 4D Ajax Framework. Le premier est un plug-in à 4D, comme il en existe déjà de nombreux, qui rajoute cette fois-ci un système de visualisation Web. Les développeurs peuvent ouvrir dans les écrans de leurs applications des zones



dans lesquelles va s'afficher directement un flux Web. La copie d'écran ci-dessus en donne une idée d'utilisation dans le cadre d'une gestion clientèle. En cliquant sur une société, c'est Google Maps qui entre en scène directement pour afficher sa localisation. Sur Mac OS X, c'est le WebKit qui est en fait utilisé en arrière-plan, tandis que la version Windows s'appuie sur Internet Explorer 6/7. Avec 4D Live Window, les applica-

tions 4D se « nourrissent » donc d'informations puisées à l'extérieur du système.

## Développements faciles

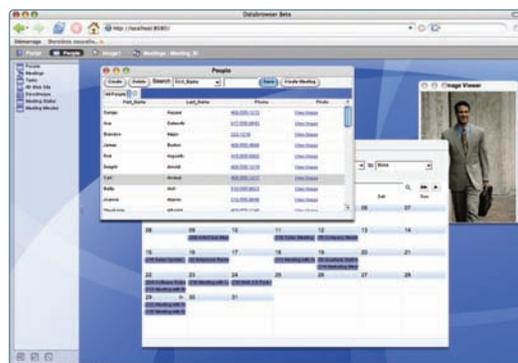
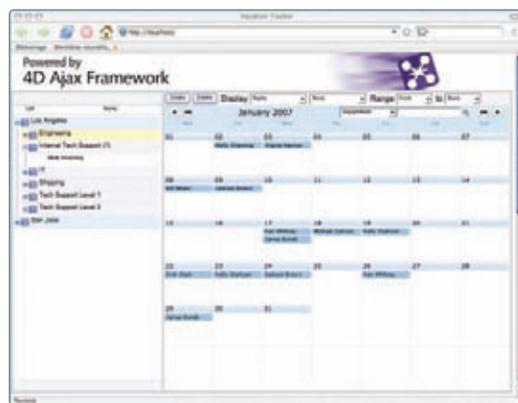
À l'opposé, le 4D Ajax Framework permet, lui, de créer des applications 4D qui vont produire de l'information accessible non plus avec une application cliente 4D, mais à l'aide d'un navigateur Web. En l'occurrence, Firefox 2.0 (Mac et Windows) et Internet Explorer 7. Safari n'est pas complètement supporté, le navigateur d'Apple étant parfois en délicatesse avec Ajax... Cela permet de concevoir des applications Web 2.0 dotées d'interfaces évoluées et graphiques à partir des objets d'interface développés par l'éditeur 4D ou de vos propres objets, en remplacement ou en complément.

Pour développer plus rapidement encore, sans rien connaître d'Ajax et de toutes ces technologies, 4D propose la couche Web Desktop, à la fois outil de configuration visuelle d'applications 4D et interface applicative. La base 4D est publiée automatiquement dans Web Desktop qui génère un environnement qui peut adopter des ergonomies classiques (Mac OS, Windows XP et Vista...), ou bien tout autre look & feel. C'est un framework, largement ouvert à tout développement externe.

Le pack 4D Web 2.0 (499 € HT) complète une licence 4D Developer Edition ou 4D Server Developer Edition 2004.5.

■ Bernard Le Du

[www.4d.fr](http://www.4d.fr)





## Le n° 1 des antivirus pour Mac et le n° 1 des antivirus pour Windows maintenant réunis dans un seul pack !



Exécuter Windows sur un Mac est désormais possible grâce aux nouveaux Mac à processeur Intel, mais cela a pour effet d'ouvrir la porte à toute une nouvelle série de menaces. Virus, logiciels espions, logiciels publicitaires et pirates informatiques sont à l'affût de la moindre occasion d'infecter votre installation Windows. Intego, le numéro un de la sécurité pour Mac, et BitDefender,

le meilleur éditeur de logiciels de sécurité pour PC, ont décidé d'unir leurs compétences pour vous offrir **Intego Dual Protection**. Protégez Mac OS X et Windows contre tous les virus connus avec **Intego VirusBarrier X4 DP\***. Maintenez Mac OS X et Windows à l'abri des pirates et des vandales informatiques, des virus, des logiciels espions, du spam et du phishing grâce à **Internet Security Barrier X4 Antispam Edition DP\*\***.

**N°1**  
**VirusBarrier**

+

**N°1**  
**bitdefender**

VirusBarrier élu meilleur antivirus par Macworld - BitDefender élu meilleur antivirus par PC World

\* Contient Intego VirusBarrier X4 et BitDefender Antivirus.

\*\* Contient Intego NetBarrier X4, VirusBarrier X4, Personal Antispam X4, et BitDefender Antivirus, Firewall, Antispyware, Antispam et Antiphishing.



[www.intego.com](http://www.intego.com)

© 2007 - 2008 Intego. Le logo Intego, VirusBarrier, le logo VirusBarrier, Antispam, le logo NetBarrier, Personal Antispam, le logo Personal Antispam, Dual Protection (DP) et le logo Dual Protection sont des marques enregistrées d'Intego. Macintosh, Mac, le logo Mac et Apple Mail sont des marques enregistrées de Apple. BitDefender et le logo BitDefender sont des marques enregistrées de Sophos. Tous les autres noms de produits sont ou peuvent être des marques déposées ou des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs. Document non contractuel sous réserve d'erreurs typographiques ou photographiques.



## ZeusDraw 1.0

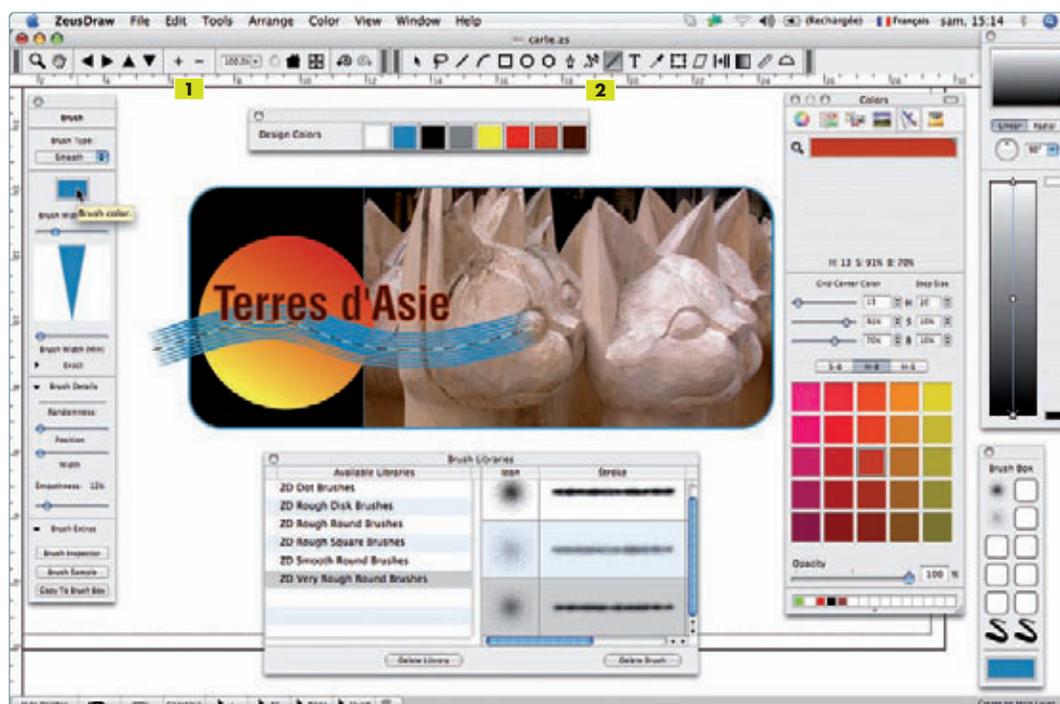
# Quel fichu outil Plume!



Encore un logiciel de dessin vectoriel

à moins de 100 € ! Avec une interface sobre et une mise en œuvre simplifiée, ZeusDraw pourrait être l'application idéale pour faire vos premiers pas dans le monde du vectoriel... s'il offrait un outil Plume un peu plus ergonomique.

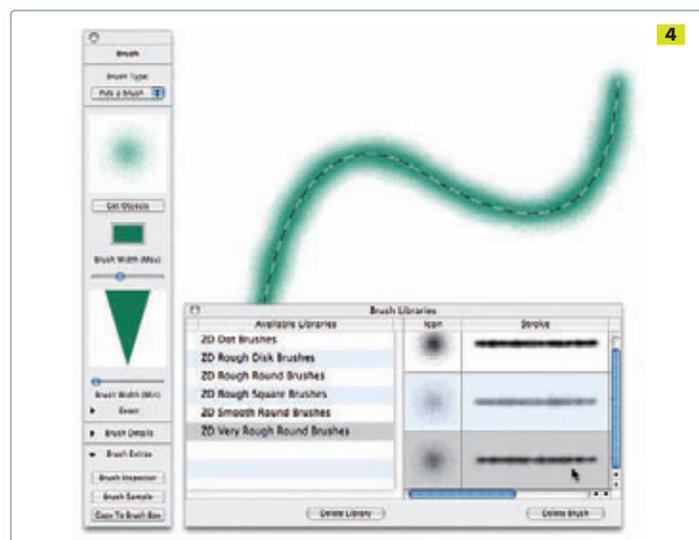
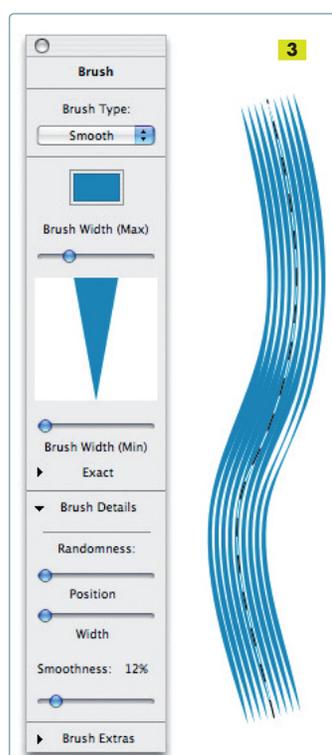
Édité par la société new-yorkaise Chromatic Bytes, ZeusDraw est un produit 100 % Mac. À l'instar de Line-Form, c'est une application multifonction que vous pourrez exploiter pour de l'illustration, du design de logo, ou encore pour réaliser de petites compositions mêlant textes, images et graphismes. ZeusDraw se distingue par un large choix de brosses, qui simulent le rendu des outils de dessin traditionnels, et une interface de création de couleurs inédite. Le logiciel affiche une fenêtre de



travail en haut de laquelle sont « dockées » deux palettes d'outils. La première **1** concerne l'affichage du document et rassemble

les outils de zoom et quatre boutons noirs triangulaires qui remplacent les ascenseurs et permettent de déplacer le document dans la fenêtre de travail. La seconde palette **2** propose les outils de dessin et de mise en forme: pointeur de sélection, dessin de formes prédéfinies, plume, brosse et transformations... Ces palettes présentent à leurs extrémités une

poignée pour les faire glisser sur l'écran et les transformer en palettes flottantes ordinaires. ZeusDraw propose tout un ensemble de palettes accessibles par le menu *Window*: *Gradient builder* (dégradés), *Alignment controls* (alignements), *Transformations*, *Color picker* (nuancier) ou *Brush libraries* (brosses), ou encore des palettes plus spécifi-

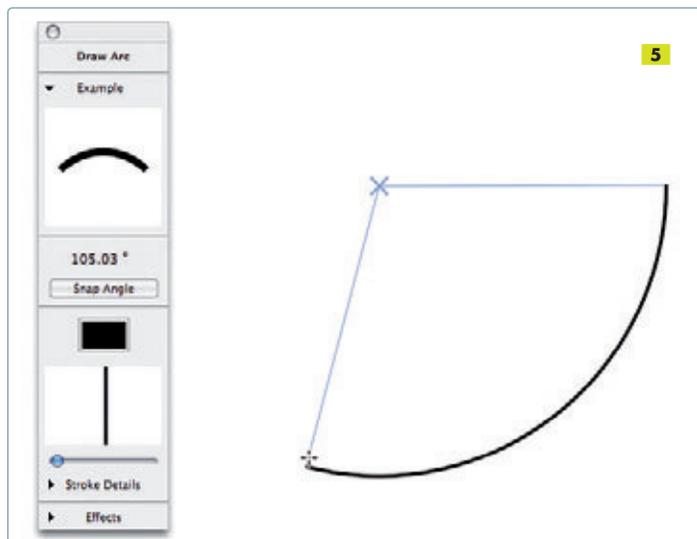


PRIX: 90 \$

ÉDITEUR: Chromatic Bytes

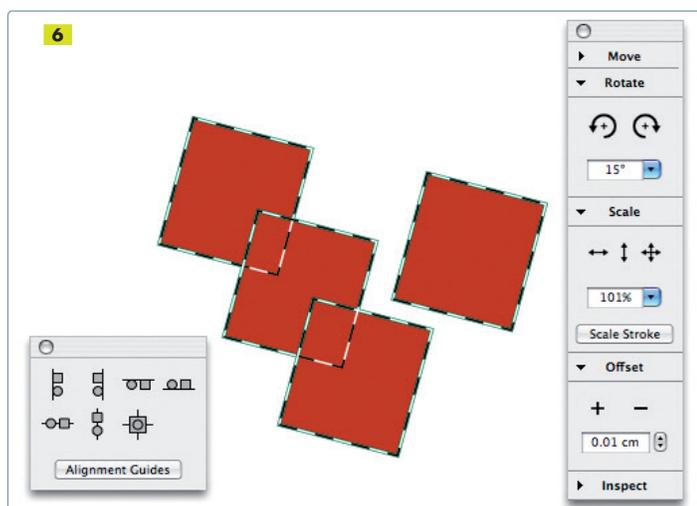
CONFIGURATION: Mac OS X 10.3.9

- + Des outils et commandes simples d'emploi; une belle bibliothèque de brosses; la palette de couleurs.
- La mise en œuvre de l'outil Plume est aberrante; l'absence de calques; les fonctions limitées de l'outil Texte.



ques à ZeusDraw telles que *Colors* ou *Tool Controls*. La première ressemble à la palette *Color* de Mac OS X, l'onglet *ZeusDraw* en plus pour des réglages particuliers (voir encadré). La seconde **3** palette cumule les fonctions d'inspecteur d'outils et d'inspecteur d'objets. Elle affiche les réglages de l'outil actif, mais également les attributs de l'objet

palette *Tool Controls*. Ils produisent des tracés vectoriels modifiables *a posteriori* grâce aux points d'ancrage et des tangentes. Outil incontournable (et aussi mal aimé) de tout logiciel de dessin vectoriel, la plume vous permet de tracer des formes quelconques, avec des courbes régulières et des droites rectilignes. Malheureusement, ce n'est pas



sélectionné dans le document. Dans le menu *Color*, la commande *Color chips...* affiche une petite fenêtre qui regroupe les couleurs utilisées dans le document. Dans la partie inférieure de la fenêtre de travail, vous trouverez un ensemble de raccourcis dédiés à la gestion des sélections.

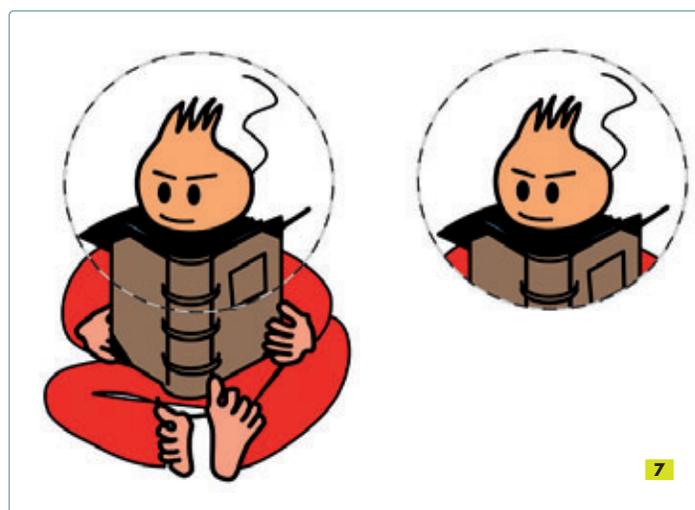
### Belle collection de brosses

Pour la création d'illustrations, ZeusDraw fournit trois outils de dessin : l'outil *Paths* (plume), l'outil *Freehand* (dessin à main levée) et l'outil *Brush* (brosses), tous trois paramétrables dans la

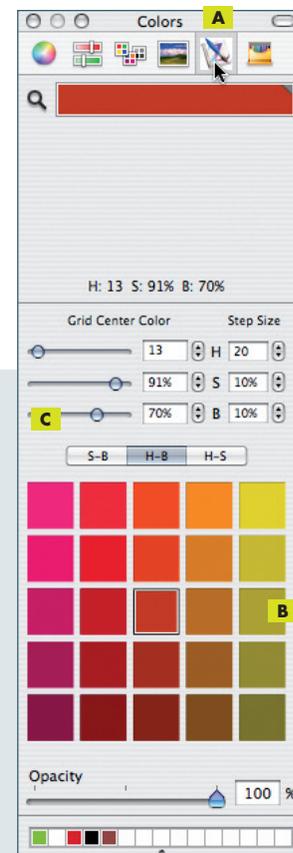
avec ce ZeusDraw que vous apprendrez à apprécier la plume. Sa mise en œuvre est en effet ici très particulière et découragera rapidement les débutants. L'outil *Freehand* ne pose, lui, aucun problème. Vous optez pour une couleur et réglez l'épaisseur dans la palette *Tool controls*. Vous dessinez librement sans vous soucier des points d'ancrage et des tangentes. Revers de la médaille, le dessin à main levée ne produit jamais un résultat formi-

ZeusDraw, regroupées dans les *Brush libraries*, et ainsi produire des effets proches de ceux élaborés avec des outils de dessin traditionnels. Les outils *Paths* et *Freehand* ne permettent pas de dessiner directement avec les brosses de ZeusDraw, mais vous pourrez appliquer après coup un style de brosse aux tracés réalisés à l'aide de ces deux outils.

ZeusDraw propose en complément deux outils de tracé de formes prédéfinies : rectangles et



dable et vous serez sans doute obligé de le rééditer point par point. Disposer d'une tablette et d'un stylet est un plus indéniable, tout comme pour l'outil *Brush*, dédié au dessin artistique **4**, où la précision du trait devient secondaire. Si vous optez pour cet outil, vous pourrez alors exploiter directement les différentes formes de brosses proposées par

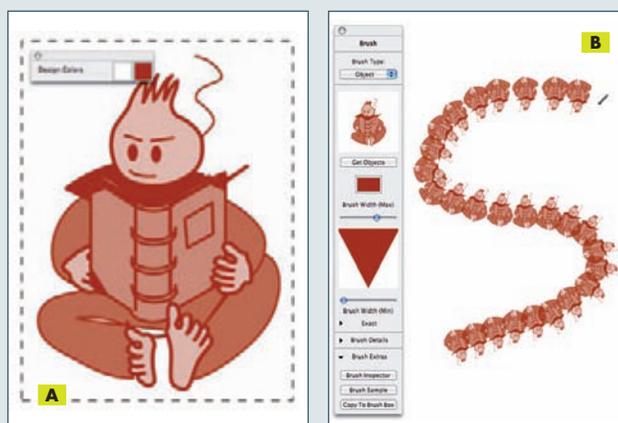


## Palette des couleurs

Pour la création et la gestion des couleurs, ZeusDraw offre trois palettes. La palette *Colors* sert à créer vos couleurs. La palette *Colors chips* mémorise les couleurs utilisées dans la composition et la palette *Swatch* (nuancier) permet d'enregistrer les couleurs que vous aurez créées. Entre ces trois palettes, la palette *Tool controls* et le document, l'application et l'échange de couleurs peut s'effectuer par glisser-déposer. Ainsi, pour modifier la couleur de l'arrière-plan, il suffit de sélectionner une couleur dans la palette *Colors chips* ou dans la palette *Colors* et de faire glisser sa case échantillon sur le fond de la page ou sur l'objet. La palette *Colors* ressemble à celle de Mac OS X, complétée de l'onglet *ZeusDraw* **A** qui affiche dans sa partie inférieure une grille composée de 25 carrés de couleur **B** avec au-dessus les trois réglages **C** des paramètres de teinte, saturation et luminosité. De quoi définir une gamme de couleurs que vous pourrez exploiter pour votre création.

## Images stencil

Le menu **File > Import** vous propose une commande originale, **Bitmap as stencil**, qui importe un fichier bitmap sous la forme d'une image en niveaux de gris colorisée. Vous sélectionnez la teinte que vous souhaitez appliquer à l'image et validez : ZeusDraw se chargera du reste **A**. Une fois l'image importée en mode Stencil, vous pourrez l'exploiter pour créer une nouvelle forme de brosse que vous utiliserez avec l'outil Pinceau **B**.



ellipses, ainsi qu'un outil **Line** (trait) et un outil **Arc** **5** dont certains éditeurs de logiciels feraient bien de s'inspirer. Ce dernier outil permet en effet de tracer simplement à main levée un arc de cercle avec le rayon et l'angle de votre choix.

## Compositions et transformations

Pour manipuler des ensembles de tracés, les aligner, les associer ou leur appliquer une transformation (rotation, déformation, changement d'échelle...), ZeusDraw propose les outils de transformation et de déformation : le

menu **Arrange** qui regroupe les commandes d'alignement, de groupe et de distribution, ainsi que les deux palettes **Alignment controls** **6** et **Transforms**. L'application ZeusDraw propose également quelques outils et commandes plus originaux – et non dénués d'intérêt – comme **Tools > Multi copy**, qui permet

de dupliquer l'objet sélectionné et de répartir les copies sur le pourtour d'un cercle ou le long d'un tracé, ou l'outil **Duplicate** qui fonctionne par simple cliquer-glisser sur l'objet à dupliquer. La commande **Tools > Cookie Cutter** **7** permet, elle, d'appliquer une découpe sur un objet situé à l'arrière-plan en un simple clic de souris.

## Gestion limitée du texte

ZeusDraw n'est pas une application de mise en page, mais son outil **Text** vous permettra d'écrire le texte d'un logo **8** ou une carte de visite. La palette **Tool controls** offre le choix de la police, du corps, de l'alignement, des attributs de contour et de fond. Le menu **Fonts** de la palette propose un affichage wysiwyg **9** qui vaut le détour. Pour renforcer cet outil texte quelque peu limité, ZeusDraw vous offre de quoi convertir un titre en un ensemble de tracés vectoriels que vous pourrez ensuite éditer et déformer comme des tracés ordinaires (**Tools > Convert text to paths**) **10**.

## Jouez avec le bitmap

Logiciel de dessin vectoriel, ZeusDraw accepte d'importer des fichiers bitmap (**File > Import > Full color bitmap**) aux formats courants Tiff, JPeg, PNG... Une fois importée, l'image se comporte comme un objet ordinaire. Elle pourra être déplacée, redimensionnée, pivotée, ou bien découpée à l'aide de la fonction **Cookie Cutter**. Dans ce même

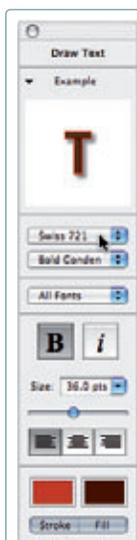
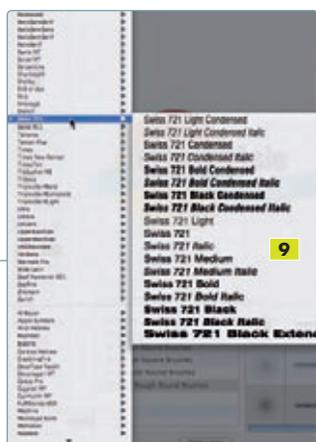
sous-menu, deux autres commandes assurent l'import des fichiers PDF et EPS, ainsi que la commande **Bitmap as stencil** qui produit un effet un peu particulier (voir encadré).

ZeusDraw propose à l'utilisateur son propre format de sauvegarde (.zs) que lui seul reconnaît. Quant à l'export de vos créations, vous aurez le choix entre les formats vectoriels et bitmap. Pour conserver la souplesse du vectoriel de manière à pouvoir exploiter votre document dans différentes dimensions, vous opterez pour le format PDF ou PostScript. Si vous souhaitez exporter votre document dans un format lisible par n'importe quelle application de traitement d'images, préférez les formats Tiff, JPeg, PNG...

## En conclusion

Bien qu'un peu austère, le logiciel ZeusDraw est d'une utilisation agréable, ce grâce à des outils et commandes simplifiées et la généralisation du glisser-déposer. ZeusDraw serait même une application idéale pour débiter s'il n'y avait ce fichu outil **Paths** dont la mise en œuvre est des plus aberrante ! Je pratique le dessin vectoriel depuis plus de quinze ans et il m'aura fallu lire le mode d'emploi pour comprendre comment la plume fonctionne ici... J'espère que la prochaine version de ZeusDraw rectifiera le tir, qu'elle comblera quelques manques et palliera quelques imperfections : absence de véritables calques qui gêne lors de la création d'une illustration complexe ; « pauvreté » de l'outil texte qui ne permet ni la création de blocs de texte, ni celle de textes curvilignes ; flou concernant le cadrage d'un document destiné à l'export ou à l'impression ; absence de filtres bitmap. Ce dernier point n'est peut-être pas un mal dans la mesure où cela va à l'encontre de la tendance actuelle qui intègre systématiquement le package de filtres Core Image et Quartz. ZeusDraw demeure un logiciel intéressant et innovant que je vous invite à tester en version d'évaluation de trente jours.

■ Mathieu Lavant





# TechTool ProtoGo (Mac Intel & PowerPC)

Un disque de secours dans votre iPod ou clé USB

Avec TechTool ProtoGo, transformez facilement votre iPod, une clé USB ou un disque externe en disque de secours comportant les outils de réparation de votre choix.

## TECHTOOL ProtoGo

TechTool ProtoGo contient les versions complètes de :

**TechTool Pro 4**  
**TechTool Pro Classic**  
**DiskStudio**

Prix public conseillé :

**139 € TTC**



### Créez votre boîte à outils

TechTool ProtoGo est livré sur DVD contenant l'application de configuration ProtoGo, ainsi que TechTool Pro Classic (pour Mac OS 9), TechTool Pro 4 (pour Mac OS X) et DiskStudio. ProtoGo comporte des profils prédéfinis de configurations types Système/Utilitaires, rendant très facile la création de périphériques répondant à vos besoins spécifiques.



Avec ProtoGo, vous pouvez construire vos propres profils intégrant les utilitaires d'autres éditeurs. Les profils de TechTool ProtoGo permettent la création d'un Système minimal avec TechTool Pro 4 et DiskStudio tenant sur une clé USB, jusqu'à une installation complète de Mac OS X incluant le Finder, Classic et de multiples applications.

### Principales fonctions

Avec TechTool ProtoGo, il est possible de créer un périphérique de diagnostic portable qui peut :

- Démarrer la plupart des ordinateurs Macintosh.
- Diagnostiquer et réparer les problèmes de disque dur.
- Tester les composants matériels principaux.
- Détecter les virus\* (\*Mac OS 9 uniquement).
- Détecter les conflits Système\* (\*Mac OS 9 uniquement).
- Optimiser et défragmenter les volumes.
- Reconstruire les répertoires des volumes.
- Récupérer les données sur des volumes endommagés.
- Repartitionner les disques sans perte de données.
- Démarrer différentes versions de Systèmes Mac OS depuis différentes partitions.
- Lancer différents utilitaires, et bien plus...

Versions complètes : TechTool ProtoGo est livré sur un DVD (non bootable) contenant les installateurs complets de TechTool Pro 4 et DiskStudio. La licence d'utilisation de TechTool ProtoGo permet d'installer sur votre disque dur et d'enregistrer les versions complètes de TechTool Pro 4 et de DiskStudio.

*Pour Mac PowerPC ou Mac Intel avec Mac OS X 10.4 ou +  
Application Universal Binary (natif sur Mac PowerPC et Intel)*

*Un logiciel développé par Micromat  
Distribution & Version Française par TRI-EDRE*

Nos logiciels sont disponibles chez votre revendeur habituel et peuvent être commandés directement chez TRI-EDRE



Clone X  
79 € TTC



Data Rescue  
129 € TTC



DiskStudio  
69 € TTC



Freeway 4  
289 € TTC



TechTool Pro  
109 € TTC



TechTool ProtoGo  
139 € TTC



Tri-BACKUP 4  
79 € TTC



Tri-CATALOG 6  
129 € TTC

TRI-EDRE Editions  
22 Place de l'Eglise - BP 111 - F-83510 LORGUES  
Tél. : (33) 04 98 10 1050 Fax: (33) 04 98 10 1055  
Site web: <http://www.tri-edre.com> - [www.tri-edre.fr](http://www.tri-edre.fr)



Tél. : (33) 04 98 10 1050  
Email : [contact@tri-edre.fr](mailto:contact@tri-edre.fr)  
Site : <http://www.tri-edre.fr>



## Disco (Beta 3)

## Gravure en tenue de soirée



**Intégrer un maximum d'options de gravure dans une interface intelligente, simple et belle, tel est le défi que se sont imposés les développeurs de Disco. Plutôt réussi!**

Encore un logiciel de gravure! Aussi, pour se différencier des autres, les développeurs de Disco ont pris le parti de rester simples tout en proposant les options les plus courantes de gravure, le tout dans une interface très élégante.

## Un brin d'intelligence

Disco s'adapte bien à l'environnement. Il détecte l'absence de média inséré, un média vierge ou déjà écrit. Mieux, selon le type de fichiers que vous lui présentez, il suggère automatiquement un



type de CD/DVD à graver. Si vous glissez sur sa fenêtre des fichiers bureautiques, il saura qu'il ne faut pas vous proposer de graver un CD-audio. Si vous réalisez souvent le même type de gravure, fixez vos choix par défaut dans les *Préférences*, cela vous fera gagner du temps **1**.

Bien sûr, Disco offre toutes les options les plus courantes de ce type de logiciel. Et il y en a beaucoup! Il gère ou non les sessions multiples (sur CD, mais pas sur DVD) et supporte les modes HFS+, UDF, Joliet, ISO9660, le mode hybride, les CD-audio ou MP3. Tout cela en CD-R et RW, DVD-R et RW. Le support du Blu-ray et du HD-DVD n'est pas encore au rendez-vous; les développeurs attendent qu'Apple introduise ces nouveaux systèmes de sauvegarde sur ses Mac.

Disco gère aussi les images-disques au format ISO ou DMG – les formats .cdr ou .toast sont des formats ISO, seule l'extension est différente, mais sans effet spécifique. Disco sait aussi bien graver sur disque une image disque que créer une image disque à partir d'un support optique ou de données. Disco crée également des DVD-vidéo à partir



d'un dossier VIDEO\_TS, mais il n'est pas capable de compresser des vidéos ou une image d'un DVD-vidéo existant pour le faire tenir dans un média de plus petite capacité. Cela, seuls Toast 7 et 8 savent le faire automatiquement depuis qu'ils ont intégré les fonctions de Popcorn.

## Des petits plus pratiques

Disco indexe automatiquement les CD et DVD que vous gravez, mais aussi les disques déjà gravés – il suffit d'utiliser le menu *Disc > Index*. Vous interrogez l'index via une petite fenêtre munie d'un champ de recherche **2**. Les ré-



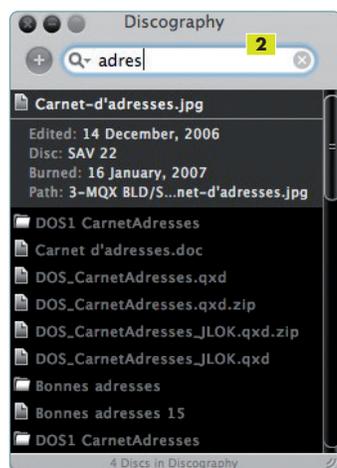
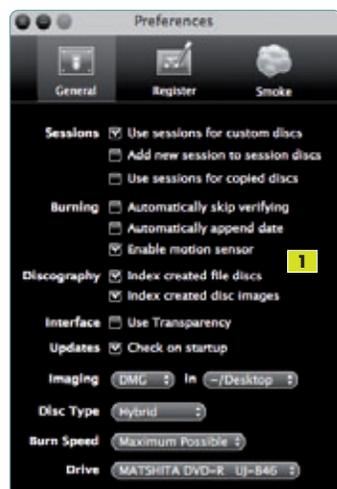
**PRIX:** Env. 11,50 €

**ÉDITEUR:** Discoapp

**CONFIGURATION:** Mac OS X 10.4.3 et +

- + Simple et plutôt intelligent; de nombreuses astuces pour nous simplifier la vie.
- Seulement en anglais pour l'instant.

sultats s'affichent et, avant de fouiller vos classeurs pour mettre la main sur ce CD gravé il y a un an tout juste, assurez-vous qu'il s'agit bien du bon grâce aux détails que vous donne Disco. Maintenant, supposons que vous glissiez dans la fenêtre de Disco un dossier de 5 Go... à graver sur des CD de 700 Mo !



Un petit calcul rapide vous indiquera qu'il vous faut huit CD. Pas la peine de vous lancer dans une complexe répartition manuelle des fichiers: Disco le fait pour vous. Attention, ce n'est pas une fonction aussi sophistiquée que le spanning de Toast 7/8; Disco ne va pas découper les fichiers, mais seulement les regrouper pour optimiser le nombre de disques utilisés. Il ne pourra rien faire d'un seul fichier vidéo DV de 7 Go, ni avec des CD, ni avec des DVD.

Disco est en promotion durant sa finalisation et demeure tout à fait abordable. ■ Alain Lalisse

## Amadeus Pro (Beta 0.99)

# Un logiciel audio complet et plutôt facile



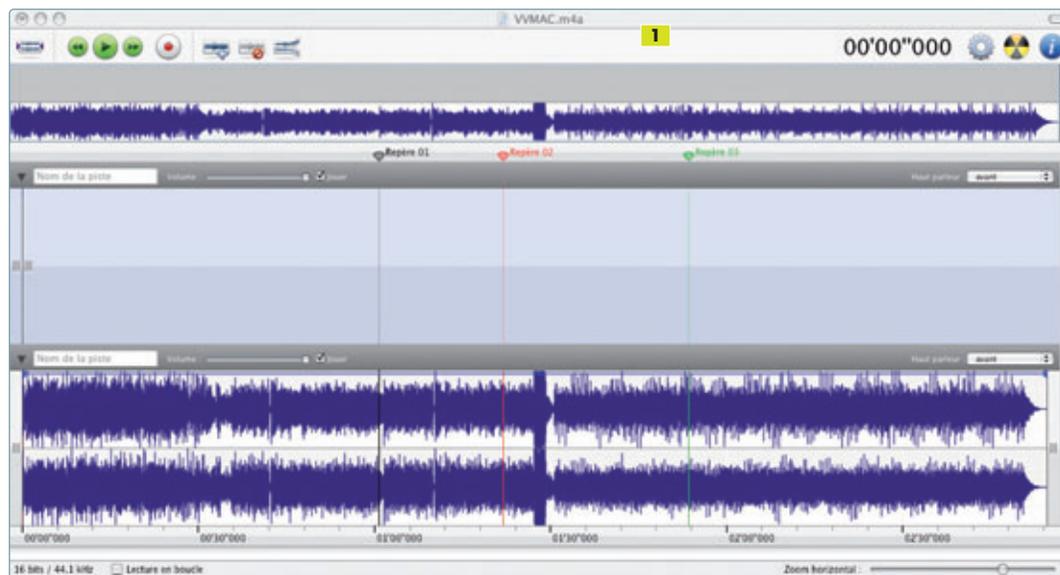
Ce logiciel de qualité ne propose pas vraiment

de fonctions inédites, mais sa prise en main est très facilitée par la traduction en français. Il séduira les utilisateurs déroutés par les freewares trop complexes.

Encore un éditeur de sons doublé de fonctions d'enregistrement multipiste ! Cela dit, contrairement à de nombreux outils audio « grand public », Amadeus ne déçoit pas. Son interface **1** est en effet claire et traduite en français par Philippe Bonnaure de MacVF. Après son installation sur votre Mac, vous pouvez désactiver dans les *Préférences* l'appel automatique au site du développeur – une pratique courante que je trouve des plus agaçante.

### De l'édition à la gravure

Amadeus Pro gère les principaux formats (AIFF, MP3, Wave, SD II), mais également l'AAC (non protégé, bien sûr). Le MPeg-2 est pris en compte uniquement en lecture par l'application. Vous pouvez extraire automatiquement la piste audio d'un podcast ou d'un film QuickTime. Il



suffit pour cela d'ouvrir le fichier vidéo dans Amadeus Pro. Procéder à la modification d'un extrait musical ne pose pas de problèmes particuliers : commencez par surligner la portion qui vous intéresse, puis dans le menu *Effets*, choisissez l'effet qui vous convient le mieux.

Les outils de traitements habituels sont bien sûr présents : normalisation, amplification et égaliseurs notamment... Amadeus Pro prend en compte les plug-in aux formats Audio Unit et VST, ce qui permet d'intégrer des modules d'effets spéciaux de qualité professionnelle.

La restauration de disques vinyles est ici particulièrement mise à l'honneur. Le logiciel propose ainsi, outre la traque des imperfections sonores, un traitement spécialisé (*courbes RIAA*, sis dans le menu *Effets > Égaliseurs...*). De quoi bien rééquilibrer les graves et les aigus. L'enregistrement final sur un disque optique n'en sera que plus flatteur.

En cliquant dans la zone située au-dessus de la première piste, vous pouvez insérer des marqueurs, une fonction bien pratique pour découper un document

sonore (*Son > Scinder en fonction des repères*). Amadeus Pro gère par ailleurs correctement l'enregistrement multipiste (*Son > Ajouter une nouvelle piste*) et transforme votre Mac en un petit studio d'enregistrement. Vous réaliserez aisément de belles compilations musicales.

### Automatismes

Amadeus Pro prend aussi en charge la gravure CD, les métadonnées (nom de l'artiste, titre du morceau...), ainsi que les illustrations d'albums. Dernière fonction – et pas la moindre – le traitement automatisé. Rendez-vous dans le menu *Fichier > Nouveau traitement par lot* **2**. Optez ensuite pour le format audio adéquat (bouton *Format*), puis validez *Action* et ajoutez les effets voulus (avec le bouton +). Glissez un dossier contenant tous les fichiers à traiter dans le bas de la fenêtre : chaque document sera modifié rapidement, sans intervention de votre part.

Ce logiciel est donc très complet et propose quelques petits plus sophistiqués comme l'analyseur de spectre ou l'affichage de statistiques sonores.

Amadeus Pro a fort à faire dans le secteur concurrentiel des logiciels audionumériques. Sans aller bien loin, Audacity propose peu ou prou les mêmes fonctions et il est gratuit. Toutefois, grâce à une prise en main facilitée, un traitement sonore de qualité et des fonctions pléthoriques, Amadeus Pro pourrait trouver son public. ■ David A. Mary



**PRIX :** 43 €  
 Mise à jour d'Amadeus II : 27 €  
**ÉDITEUR :** HairerSoft  
**CONFIGURATION :** Mac OS X 10.4+

- + Interface claire et en français ; gestion de la gravure et de la norme CD-Text ; marqueurs utilisables pour la création des pistes du CD ; rapidité de traitement ; compatibilité Audio Unit et VST ; traitement par lot.
- Ne manque plus qu'une fonction d'enregistrement des sources internes (iTunes, QuickTime, Real) à la manière d'Audio Hijack.

Max 0.7.1

# Jonglez avec l'audio

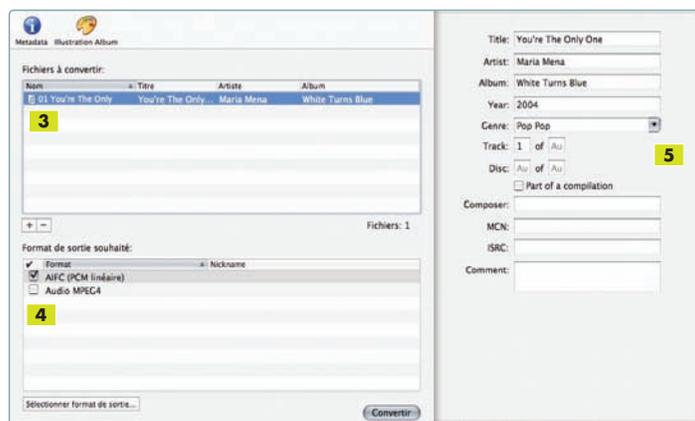


**SoundApp n'a jamais franchi le cap de Mac OS X. Développé par Stephen Booth, Max est son successeur le plus crédible pour tout ce qui est traitement par lot de vos documents sonores.**

L'application Max assure la conversion d'un format de fichier à un autre, et ce de manière automatique.

Dès l'ouverture, faites un détour par la fenêtre des préférences, en particulier l'onglet **Formats**. Vous commencerez par dresser ici **1** la liste des types d'encodage susceptibles d'être utilisés par la suite (MP3, AAC, OGG Vorbis...) parmi tous ceux qui supportent Max. Le choix proposé est vaste **2** et comblera aisément les besoins de l'amateur comme du professionnel.

Une fois validées les options de conversion, il ne vous reste plus qu'à glisser vos documents sonores sur l'icône de l'application Max que vous laisserez en permanence dans le Dock.



C'est à ce moment précis que la fenêtre principale daigne se présenter à l'utilisateur. L'interface est simple à comprendre, sans fioriture. La fenêtre liste tout d'abord les fichiers à transformer **3** et, dessous, propose les formats de

sortie **4**, ceux que vous avez retenus dans les préférences. Les métadonnées (nom, titre de l'œuvre, année, genre...) sont modifiables à loisir dans une fenêtre tiroir qui apparaît au besoin sur votre droite **5**.

Sur simple demande, ce bon Max recherche la pochette correspondant à la chanson choisie dans plusieurs banques de données qui appartiennent toutes à la boutique en ligne Amazon.com. Sur ce point, il surpasserait même iTunes 7. Pour un même enregistrement, Max pourra ainsi vous proposer différentes jaquettes, et ce à des dimensions honorables (jusqu'à 500 pixels de côté).

## L'interopérabilité avant tout

Le logiciel Max sait également dialoguer avec iTunes, d'où une bonne répartition des tâches. Par exemple, il s'occupera de l'encodage pendant qu'iTunes sera élevé au rang de catalogueur évolué. L'un travaillera en tâche de fond pendant que l'autre se rendra disponible pour l'utilisateur, sans risquer de ralentir le Mac. Pour ce faire, n'oubliez pas d'activer l'option *Utiliser le mode compatible*



PRIX : 15 \$

ÉDITEUR : Stunt Software

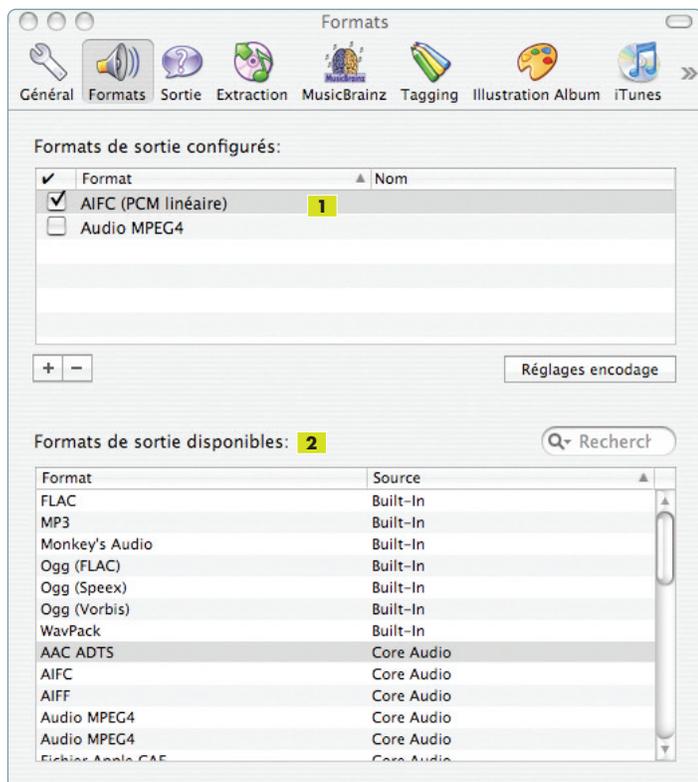
CONFIGURATION : Mac OS X 10.4

- + De nombreux formats de compression reconnus; simplicité d'utilisation; recherche des jaquettes; gratuit.
- Fenêtres tiroirs peu accessibles dans certains cas.

*iTunes* dans l'onglet *iTunes* des préférences. Une fois la conversion réalisée, Max transfère l'ensemble des données vers iTunes et crée une liste de lecture spécifique. Il n'y a rien de plus simple! L'extraction d'un CD (non protégé) est également possible. À l'insertion du média dans le lecteur, une fenêtre s'ouvre pour vous proposer le nombre de plages à importer. Il est bien sûr permis à ce moment précis de compléter la fiche signalétique de l'enregistrement (les métadonnées). Si vous êtes déjà connecté à Internet, cette étape est alors entièrement automatisée. Il ne reste plus qu'à procéder à l'encodage ou à un simple transfert... Notez que la reconnaissance de CD hybrides (audio et données) se révèle plutôt lente sans être rédhibitoire malgré tout.

Enfin, quelques tout petits défauts de jeunesse sont à mentionner, mais cela n'affecte en rien la bonne impression générale. Au niveau de l'interface utilisateur, les fenêtres tiroirs ont ainsi une fâcheuse tendance à se chevaucher, ce qui peut poser un problème pour accéder à certaines données techniques. En revanche, pour ce qui est de la qualité des fichiers convertis, pas de mauvaises surprises. Cela dit, l'encodage Apple Lossless peut, dans de rares cas, ne pas être lu par une application tierce.

Nul besoin donc de recourir à des solutions onéreuses : Max est un excellent choix pour tout utilisateur contraint à jongler entre les différents formats de compression audio. ■ David A. Mary



# 2 formules

# 11 ou 22

# numéros



## Abonnez-vous à VVMac !

Payez moins cher au numéro • Ne manquez aucun numéro

### Par courrier :

Renvoyez le coupon ci-dessous à  
Howtodo Publishing - Abonnement  
114 rue des Pyrénées 75020 Paris

### Sur Internet :

Paiement sécurisé par cartes VISA ou MASTERCARD  
ou compte PayPal  
directement sur notre site [www.vvmac.com](http://www.vvmac.com)



### Par e-mail :

Adressez le coupon ci-dessous à  
[abo@vvmac.com](mailto:abo@vvmac.com)  
coupons PDF disponible sur notre site

### Hors France métropolitaine

Consultez nos offres tarifaires  
et imprimez les coupons d'abonnements spécifiques  
sur notre site [www.vvmac.com](http://www.vvmac.com)

## BULLETIN D'ABONNEMENT À VVMAC

#23

À remplir LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE et à retourner à l'adresse suivante :

**Vous et Votre Mac - howtodo publishing - 114, rue des Pyrénées - 75020 Paris**

Je m'abonne pour 11 numéros au prix de 48 €

Je m'abonne pour 22 numéros au prix de 92 €

*(Tarifs valable uniquement pour la France métropolitaine)*

Je règle aujourd'hui par :

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de howtodo publishing

Carte bancaire N° \_\_\_\_\_ expire fin

\_\_\_\_\_

Date : ...../...../.....

Signature

M.  M<sup>me</sup>  M<sup>lle</sup>

Prénom : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

C.P. : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] V ille : \_\_\_\_\_

E-mail : \_\_\_\_\_

E-mail obligatoire pour recevoir une confirmation  
d'abonnement et, si nécessaire, une facture.

## Podcast Factory

## Podcastez comme un pro!



Voici une solution complète réunissant du matériel de qualité, notamment un excellent micro, et des applications qui facilitent la création et la mise en ligne sur Internet d'émissions audio.

Podcast Factory est une solution tout-en-un d'enregistrement qui regroupe une interface audio et un micro de qualité **1**, ainsi que deux applications. Bref, tout ce qu'il faut pour transformer votre Mac en un vrai studio radio.

La bonne surprise, c'est la qualité du microphone dans cette solution. On se croirait dans un studio radio et l'effet du retour dans le casque est saisissant. Un filtre interne permet de minimiser les interférences. Bref, rien à voir évidemment avec le microphone interne du Mac ou les nombreux micros USB « informatiques ». Le son délivré par le micro M-Audio est plus clair et détaillé. Les bruits de fond disparaissent. Ce type de micro est donc indispensable pour faire un bon travail. Côté logiciel, contrairement aux utilisateurs Windows qui doivent installer des pilotes, vous n'avez rien à faire sur votre Mac. Simplement, raccordez la prise USB du boîtier au port USB du Mac. Dans l'onglet **Matériel** du pan-

boîtier et réglez le bouton **Mix** pour recevoir tout ce qui sort de l'ordinateur, puis allumez le micro... C'est parti!

Il faut bien entendu utiliser quelques logiciels pour fabriquer un podcast. Podcast Factory propose Audacity **2**. Vous trouverez dans ce numéro de *VVMac* un long pratique pour exploiter cette application open source qui peut être quelque peu hermétique... Audacity est certes un logiciel puissant, mais comme il est multiplateforme, son ergonomie n'est vraiment pas « Mac ».

### Préférez GarageBand

Une fois votre émission audio finalisée, vous utiliserez l'autre logiciel livré par Pinnacle, Podifier **3**, pour en assurer la mise en ligne sur Internet. Il gère la mise en place d'un flux RSS et sa diffusion. Notez qu'il existe d'autres logiciels nettement meilleurs sur Mac OS X. Personnellement, j'aime bien Feeder, disponible en version universelle (PPC/Intel). Bien évidemment, si vous avez acheté la suite iLife '06 ou l'avez eu en cadeau sur votre nouveau Mac, je vous invite à préférer GarageBand au couple Audacity/Podifier. GarageBand est en effet



PRIX: 149 €  
ÉDITEUR: Pinnacle  
CONFIGURATION: Mac OS X 10.3.5

- + Interface audio professionnelle; microphone de grande qualité; support de Core Audio.
- La partie faible, c'est le logiciel: Audacity me semble un peu complexe et Podifier sans envergure; je leur préfère nettement GarageBand.

plus simple et offre des fonctions conçues pour le podcasting. Si vous utilisez GarageBand, il y a deux précautions à prendre. D'abord, sélectionnez **Fast Track** dans ses préférences, dans l'onglet **Audio/MIDI**, faute de quoi vous n'enregistreriez pas. Ensuite, dans le **panneau d'information de la piste** (voix masculine, par exemple), réglez le menu local **Entrée** sur **Canal 1 (mono)**. GarageBand se charge de répartir le panoramique de la piste sur la voie gauche et la voie droite. Choisir **Canal 1 et 2 (stéréo)** s'avère inutile puisqu'une voix est toujours enregistrée en mono.

Il est clair qu'on achètera Podcast Factory avant tout pour le boîtier et le micro, très bons produits, et leur excellente intégration à Mac OS X et Core Audio. D'ailleurs, vous ne vous contenterez pas de réaliser des podcasts: avec une telle solution, vous obtiendrez aussi un résultat professionnel pour commenter vos films personnels, documentaires et autres diaporamas. ■ Frédéric Blaison

### Très bon micro

Le petit boîtier, relié au Mac en USB (port sur lequel il s'alimente en électricité), offre une entrée XLR pour le micro dynamique fourni, une autre pour une guitare ou un clavier, ainsi qu'une sor-

tie stéréo pour les enceintes.

En face avant, vous trouverez la prise casque standard et plusieurs boutons de contrôle rotatifs. **Mic input** permet d'ajuster le niveau de l'entrée XLR. **Mix** mélange le signal micro et celui en provenance de l'ordinateur. Lorsqu'il est placé à mi-chemin, vous entendez aussi bien votre voix provenant du micro que le retour son provenant de l'ordinateur. Il est conseillé lors de l'enregistrement de mettre en sourdine la piste que vous enregistrez. Le contrôle **Output** permet, lui, d'ajuster le niveau général de sortie du volume, aussi bien sur les enceintes que dans le casque audio, pour diffuser le son du micro et/ou ce qui sort de l'ordinateur.



neau **Son des Préférences système**, choisissez **Fast Track** dans **Sortie** et dans **Entrée**. Branchez votre casque audio directement sur le



## Default Folder X 3

## Fichiers à portée de main

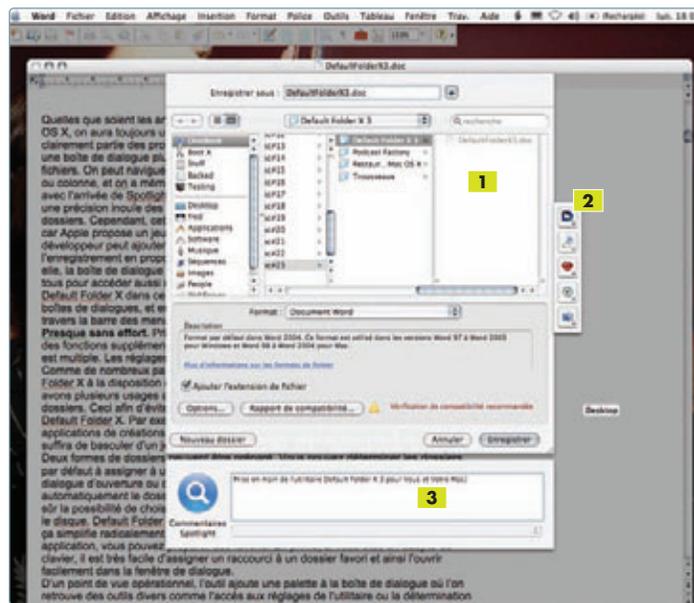


Le dialogue d'ouverture et d'enregistrement proposé par Mac OS X est un peu trop « limité » ? Ce petit logiciel améliore ce dialogue et facilite l'accès à vos fichiers et dossiers.

L'accès aux fichiers est un des problèmes récurrents des interfaces graphiques. Mac OS X propose pour sa part un dialogue d'enregistrement et d'ouverture des fichiers que je trouve plutôt bien conçu : navigation en mode liste ou colonnes, accès à la barre latérale comme dans les fenêtres du Finder, champ de recherche Spotlight pour retrouver avec précision certains fichiers. Mieux, ce dialogue peut être amélioré par les développeurs d'applications, via un jeu d'API, afin d'ajouter des options supplémentaires, par exemple pour proposer le choix d'un format de fichier. Aussi sophistiqué ce dialogue soit-il, certains utilisateurs éprouvent des difficultés à accéder aussi rapidement que possible à un élément. À cet égard, que peut donc nous apporter Default Folder X ? D'une part, il améliore l'ouverture et l'enregistrement des fichiers, mais propose également un raccourci dans le Dock et un extra dans la barre des menus.

## Presque sans effort

L'approche de ce Default Folder X 3 est multiple. Les réglages s'effectuent dans un panneau des *Préférences système*. Comme de



nombreux panneaux, vous pouvez choisir de mettre Default Folder X 3 à la disposition d'un ou bien de tous les utilisateurs d'une même machine.

Comme nous avons plusieurs usages, il est possible de créer plusieurs jeux de dossiers afin d'éviter d'encombrer les raccourcis que nous allons créer avec Default Folder X 3. On mettra ainsi en place un jeu de dossiers pour les applications de création et un autre pour les applications de pro-

ductivité. Par la suite, il suffira de basculer facilement d'un jeu à l'autre, même depuis le dialogue lui-même...

Deux formes de dossiers peuvent être préparées. D'une part, les dossiers qui sont par défaut assignés à une application. Ainsi, lorsque vous faites appel au dialogue d'ouverture ou d'enregistrement de cette application, le navigateur affichera automatiquement le dossier par défaut **1**. Vous avez bien sûr toujours la possibilité de choisir un autre endroit ; comme auparavant, il suffit de naviguer dans le disque. Default Folder X 3 ne vous « enferme » pas dans un dossier prédéfini, c'est juste un moyen d'aller plus vite, d'être plus efficace.

## Une palette d'outils

En plus des dossiers pour chaque application, vous pouvez également préparer des favoris. Si vous êtes un adepte des raccourcis clavier, vous assignerez très facile-



**PRIX :** Env. 27 €  
**ÉDITEUR :** StClair Software  
**CONFIGURATION :** Mac OS X 10.4.3 et +

- + La transformation de la boîte de dialogue est sophistiquée, mais sans excès de fonctionnalités.
- Le prix est un peu élevé pour un produit qui n'est après tout qu'un utilitaire.

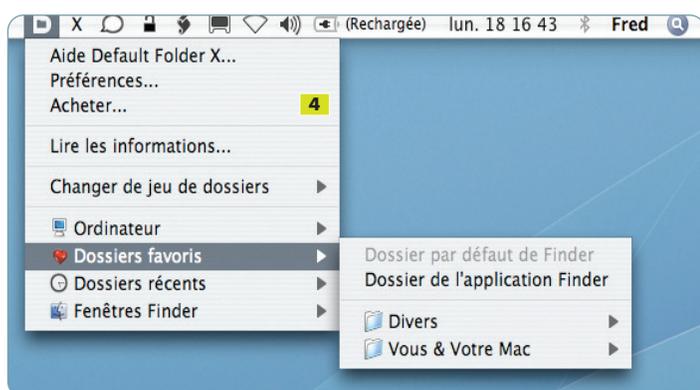
ment un raccourci à un dossier favori et pourrez ainsi l'ouvrir directement...

D'un point de vue opérationnel, l'outil affiche une palette d'outils accrochée au dialogue d'ouverture et d'enregistrement **2** où l'on retrouve l'accès aux réglages, la possibilité de désigner un autre dossier par défaut, l'accès aux disques, aux favoris, aux dossiers récents et aux fenêtres ouvertes du Finder. Le dialogue spécifique d'enregistrement propose même un champ pour saisir des commentaires Spotlight **3**.

Un peu à l'instar du bien-aimé Exposé qui crée des vignettes des fenêtres, Default Folder X 3 met en évidence la boîte de dialogue et masque partiellement le reste de l'interface. Votre attention est donc focalisée sur le seul dialogue et ses outils.

Pour les utilisateurs avertis, ou qui ont besoin d'accéder à des dossiers rapidement sans pour autant vouloir encombrer leur Dock ou ouvrir trop de fenêtres dans le Finder, Default Folder X propose une icône dans le Dock et un menu dans la barre des menus **4**. On y retrouve des éléments et fonctions similaires à la petite palette accrochée aux boîtes de dialogue.

Il existe beaucoup de solutions pour faciliter l'accès aux fichiers. Default Folder X 3 me semble être une solution intéressante pour ceux qui jonglent avec énormément de fichiers et passent leur journée à les ouvrir et les enregistrer. ■ **Frédéric Blaison**



## LaCie d2 Blu-ray Drive

## 25 ou 50 Go sur disque optique

Voici un système intéressant de sauvegarde de grosse capacité, très simple à utiliser et encore plus souple avec le renfort de Toast 8.

Technologie très récente, le Blu-ray propose actuellement des disques (BD) de 25 et 50 Go, proposés en version -R (enregistrable) ou -RE (réinscriptible). J'ai constaté sur Internet que les disques de 25 Go coûtent dans les 15 €. Ceux de 50 Go, encore rares, sont disponibles contre 45 € environ. Que le disque soit enregis-

trable ou réinscriptible ne semble pas avoir d'influence sur son prix. Des disques optiques d'une capacité de 100 Go sont par ailleurs en cours de développement. Comme aucun Mac n'est encore équipé en usine d'un graveur Blu-ray, il convient d'acheter un graveur interne (sur les PowerMac et MacPro) ou externe. Le prix des graveurs internes démarre à 700 €. En externe, celui de LaCie **1** est à ma connaissance le premier commercialisé en France. Les systèmes externes sont toujours plus onéreux – le d2 Blu-ray Drive coûte 1139 €.

Cet appareil se présente dans un boîtier en métal solide et se connecte au Mac en USB 2 ou FireWire (câbles fournis). Côté logiciel, la technologie Blu-ray n'étant pas supportée par Mac OS X en direct, on passera par Toast de Roxio. Le support du Blu-ray est déjà proposé dans

le reformater, ce qui se fait en un clin d'œil avec la fonction d'effacement rapide. Le média dont j'ai disposé était un BD-RE 2x (il existe des disques 4x, mais seulement en lecture, et ils ne sont pas supportés par le d2 Blu-ray Drive). L'écriture sur ce disque d'un dossier de 8 Go a pris 10 % de temps de plus que sur un disque dur externe USB 2. Par ailleurs, le graveur peut être partagé en réseau – une fonction apparue avec Toast 7.

### Écriture dynamique

Si vous achetez en plus le tout nouveau Toast 8, vous bénéficierez alors d'un second mode d'utilisation des disques BD-RE: l'écriture dynamique **2**. Le BD, formaté d'une manière particulière (via un menu de Toast 8) monte sur le Bureau et on peut alors l'utiliser comme un disque dur (copie, suppression de fichiers...). L'espace disque est récupéré dynamiquement lorsque vous glis-

sez des fichiers à la Corbeille. Évidemment, même vide, tant que le disque est utilisé en écriture dynamique, il n'est plus vu comme « vierge »



par Toast. Une fois monté sur votre Bureau, le BD-RE peut être utilisé en réseau comme le vo-



PRIX : 1139 €

FABRICANT : LaCie

CONFIGURATION : Mac OS X 10.3.9

- + Simplicité d'utilisation; bon débit en mode normal; gestion dynamique avec Toast 8.
- La gestion dynamique est un peu trop lente; pour l'heure, c'est une solution un peu trop chère pour les particuliers.

Compte tenu du coût actuel, le d2 Blu-ray Drive de LaCie intéressera avant tout les professionnels de la vidéo qui passent à la HD (jusqu'à 4 h sur un 50 Go). C'est également une solution de sauvegarde efficace en groupe de travail et de stockage de tous types de documents, aussi bien administratifs (bibliothèques de documents scannés ou PDF) que multimédia (audio, films DV, photos Raw...). Le graveur Blu-ray est capable de



lume d'un serveur. Intéressant pour partager une capacité de sauvegarde de 25 ou 50 Go dans un petit groupe de travail. Mais attention, côté performances, on est à peu près six fois plus lent qu'en utilisation normale, ou avec un disque dur externe USB 2. Pour vous donner un bon ordre d'idée, copier 1 Go prend alors un peu plus de 11 min, mais c'est une souplesse supplémentaire.

lire et d'écrire des CD et des DVD. En revanche, la lecture des BD ne peut s'effectuer que sur un lecteur Blu-ray. Aussi, acquérir un système externe réduit considérablement les problèmes de compatibilité pour certaines utilisations – pour présenter un film chez un client, par exemple, vous emmènerez votre MacBook et le graveur avec vous.

■ Alain Lalisse



# Contactizer Pro 3.1

## La synchronisation iCal en plus



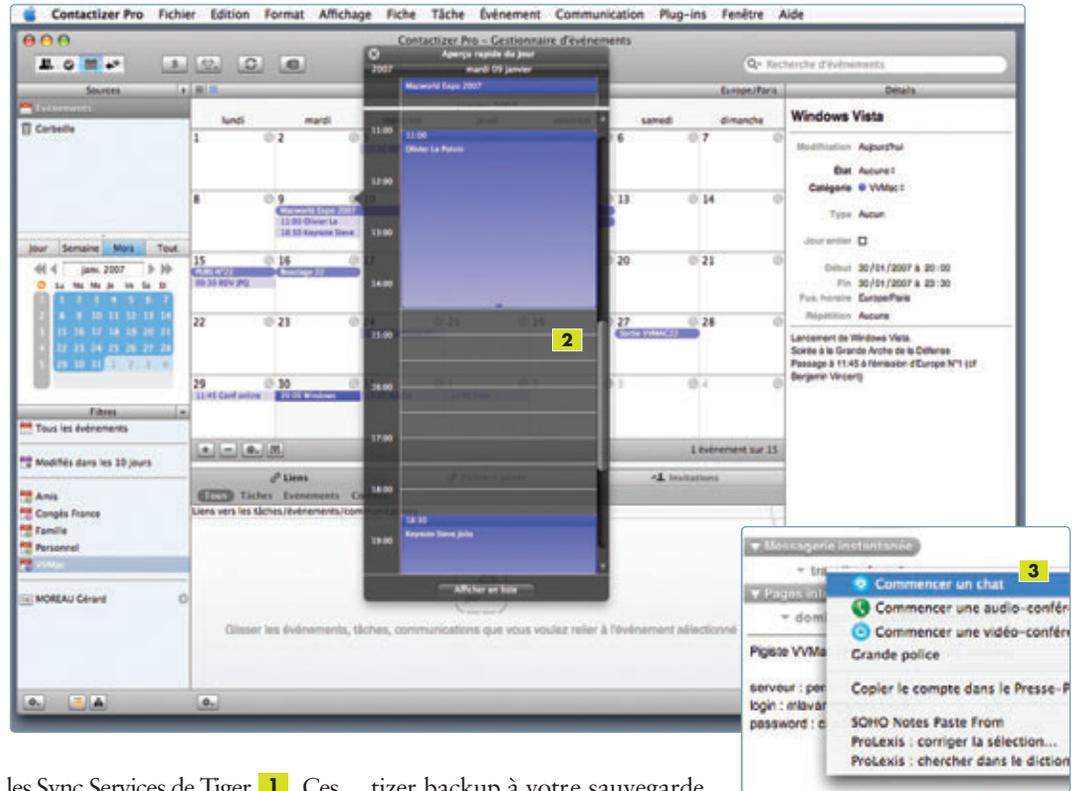
Ce logiciel moderne et innovant gère désormais

la synchronisation des événements et des tâches. Une mise à jour mineure, mais essentielle !

Que vous soyez un professionnel surbooké et/ou que vous travailliez en petit groupe de travail, Contactizer est une solution fantastique pour gérer vos contacts, événements et tâches en synergie avec vos courriers électroniques, conversations iChat, coups de fil et autres envois de courriers postaux et de fax.

### Tout est synchronisé

Contactizer gère depuis l'origine votre base de contacts Mac OS X en toute transparence... Il ne se « synchronise » pas avec les données du Carnet d'adresses; mieux, il les manipule directement. Très efficace! La version 3 avait vu l'arrivée du module **Événements**, mais il n'y avait aucune synchronisation possible. Quant aux tâches, la liaison avec iCal n'était pas très bien pensée. Oh, ce n'est pas tant que j'ai besoin d'avoir les mêmes données dans Contactizer et iCal, mais l'absence de synchronisation m'empêchait d'assurer la cohérence nécessaire entre Contactizer et les événements et tâches sur mon smartphone. Cette nouvelle version 3.1 s'appuie, elle, sur



les Sync Services de Tiger **1**. Ces services forment sans doute encore une usine à gaz, mais ils ont le grand mérite d'apporter une totale standardisation. Mes tâches sont correctement synchronisées avec la base d'iCal. Quant aux événements, un calendrier Contactizer est créé dans iCal et la synchro se passe à ce niveau. C'est exactement de cette manière que fonctionne la synchronisation d'Entourage 2004. La fonction de sauvegarde est par ailleurs de retour, automatique avant synchronisation ou manuelle et à l'endroit que vous souhaitez. Pour davantage de sécurité, pensez à intégrer le fichier Contac-

tizer backup à votre sauvegarde quotidienne générale de vos documents importants.

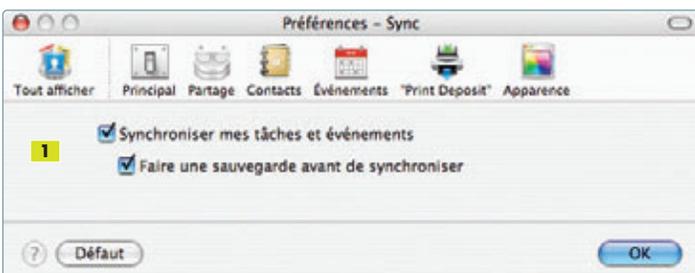
### Petits plus pratiques

Le module **Événements** de la version 3.1 me propose également, lorsque je suis en affichage **Mois**, la possibilité de « zoomer » **2** sur le détail de mes activités d'une journée grâce à une palette flottante translucide (*Aperçu rapide du jour*). Cette fonction m'épargne ainsi d'incessants va-et-vient entre les modes **Jour** et **Mois**. Là encore, c'est efficace. L'efficacité est également au rendez-vous de l'intégration Skype: non seulement je visualise le statut Skype de mes contacts, mais je peux aussi les appeler directement **3** depuis Contactizer. Cela complète le bon travail déjà réalisé avec iChat.

Contactizer Pro évolue décidément très bien. Les développeurs préparent tout à la fois des ajustements d'interface nécessaires (certaines choses ne sont pas évi-

dentés à réaliser actuellement, surtout en l'absence de documentation) et la prochaine grosse évolution de Contactizer: la gestion de projets, couronnement évident d'un développement innovant...

■ Bernard Le Du



**PRIX:** 94 € (de 30 à 60 € la mise à jour depuis OD4Contact)

**ÉDITEUR:** Objective Decision

**CONFIGURATION:** Mac OS X 10.4+

- + Une interface en constante amélioration; la synchronisation des tâches et événements avec iCal; .Mac, téléphones et PDA.
- Des fonctions restent peu évidentes à mettre en œuvre; ni le manuel ni l'aide en ligne n'étaient finalisés au moment du test, mais c'est en cours...

## Tunes Explorer

## iTunes à distance

Il existe de nombreux systèmes pour piloter iTunes à distance. Celui d'Hercules est très simple à mettre en œuvre et vous assure une maîtrise complète du logiciel.

Ce qu'il y a de bien avec iTunes, c'est que je n'ai plus besoin de jongler avec les CD. Toute ma musique, y compris celle que j'achète sur l'iTunes Store, est stockée dans mon Mac, accessible très facilement. Depuis qu'Apple propose iTunes avec AirPort Express, c'est encore mieux : mon Mac reste dans mon bureau, mais je peux tout de même écouter facilement la musique sur la chaîne Hi-Fi du salon. Las, si je veux changer ce qui passe en lecture, je suis obligé de me déplacer afin d'intervenir directement sur l'application. Heureusement, des solutions existent qui permettent de piloter le Mac et son jukebox à distance. Hercules en propose une, le Tunes Explorer, que je vous propose de découvrir.

## Système radio

La solution proposée est composée de deux éléments matériels : d'une part, un petit émetteur/récepteur que vous branchez sur un des ports USB du Mac ; d'autre



part, une télécommande, alimentée par une pile AA, qui n'est vraiment pas sans rappeler un iPod blanc (6 cm de large, 11 cm de haut et presque 2 cm d'épaisseur). Le couple fonctionne par la grâce des ondes radio...

Pour établir la liaison, il faut en passer par l'installation d'un logiciel pilote fourni sur CD par le fabricant et par une très rapide phase de jumelage.

Pour qu'elle soit reconnue par votre Mac, vous placez la télécommande à quelques centimètres du dongle USB et vous appuyez sur n'importe quelle touche. Par la suite, à condition d'être à une distance raisonnable, une seule pression sur un bouton de la télécommande lancera iTunes – s'il n'est déjà ouvert. iTunes se cachera d'ailleurs aussitôt.

Boîtier en main, je peux ainsi, depuis mon canapé avec mes amis, choisir la musique que joue mon iMac via AirTunes.

## Maîtrise complète

Le Tunes Explorer me permet d'accéder à ma bibliothèque iTunes sur son petit écran bleu de quatre lignes. Quatre lignes, ce n'est pas beaucoup, mais cela suffit pour s'y retrouver. L'écran rétro-éclairé est somme toute bien lisible, et comme je peux demander l'affichage en capitales, c'est encore plus facile. En tout cas, je peux sélectionner une liste de lecture, une chanson ou un album par son titre, son interprète, son genre (appelé ici *Style*) ou même par la note que je lui ai attribuée (nombre d'étoiles que je peux d'ailleurs modifier aussi avec la télécommande). Bien entendu, j'ai également accès à un menu *Podcasts*. Bref, si vous avez l'habitude d'utiliser un iPod, vous



PRIX : Env. 50 €

FABRICANT : Hercules

CONFIGURATION : Mac OS X 10.3.x

- + Une bonne idée; la facilité d'emploi; un prix raisonnable.
- La portée pas toujours suffisante; finition moyenne.

n'aurez aucune difficulté à vous servir du Tunes Explorer. La prise en main est plutôt bonne. La télécommande n'offre pas l'ergonomie d'un iPod, mais on s'y fait très vite. La molette, placée sur la tranche, permet de dérouler les listes et le bouton central *Select* de valider un choix. Le reste est tout aussi évident : avance ou retour dans la liste, pause ou lecture, monter ou baisser le volume d'iTunes... : rien de vraiment bien sorcier. Pour économiser votre pile, la télécommande s'éteint d'elle-même au bout d'un certain temps (paramétrable dans le menu *Réglages*).

Le Tunes Explorer est un produit tout à fait intéressant et efficace, et il n'est pas très cher. Un bémol toutefois avec la portée... Le fabricant parle en effet d'un rayon de quinze à trente mètres, mais je pense qu'évoquer une petite dizaine de mètres serait plus juste. Si vous habitez une maison aux murs épais ou très ferrailés, évitez-le : vous risquez fort de voir s'afficher ce message décevant : « *No Host Available.* » Enfin, pensez à faire un tour par le site d'Hercules pour télécharger le pilote le plus récent, celui livré dans la boîte souffrant d'un bogue gênant qui impose un jumelage à chaque redémarrage du Mac.

■ Vincent Absous



## Macally Hub UF2

## Je veux plus de ports!

Voici un hub mixte compact dont la connectique supporte jusqu'à quatre périphériques USB 2 et deux chaînes FireWire 400.

Si vous vous sentez à l'étroit avec les rares ports dont Apple a royalement gratifié votre machine - notamment les portables -, il va falloir faire emplette d'un hub. Macally propose justement un nouveau modèle, le HUB-UF2. De la taille d'un jeu de cartes (100 x 65 x 24,5 mm), léger et compact, il est équipé de trois ports FireWire (IEEE 1394a) et de quatre ports USB (plus un port pour la connexion à l'ordinateur).

Chaque port accepte des périphériques qui tirent leur énergie électrique du bus ou sont auto-alimentés, et dispose d'une protection contre les surintensités. Le HUB-UF2 est livré avec un adaptateur secteur et deux câbles, l'un pour la connexion sur votre Mac

en USB, l'autre pour la connexion sur un port FireWire de ce dernier. Si vous vous en

servez pour supporter à la fois des disques USB 2 et FireWire, il vous restera donc après connexion à votre machine, quatre ports USB et deux prises FireWire libres (chacune pouvant supporter des matériels en chaîne). Aucun pilote n'est bien sûr nécessaire...

En pratique, j'ai branché le hub sur l'un des ports USB 2 de mon écran Cinema Display 23", lui-même connecté à mon MacBook Pro... Et j'ai eu la bonne surprise de voir que mes disques USB 2, non ou mal reconnus en connex-



**PRIX:** Env. 60 €

**FABRICANT:** Macally

**CONFIGURATION:** Mac OS 9 et Mac OS X

- + Six ports disponibles; compact; livré avec tout le nécessaire.
- Rien à signaler.

xion directe sur le portable ou via l'écran, devenaient totalement opérationnels une fois branchés sur le hub. Un mystère... En principe, ce type de dysfonctionnement est lié à un problème d'alimentation électrique...

Attention, contrairement à ce que certains utilisateurs croient, un hub n'est pas une solution pour ajouter des ports USB 2 sur un ancien Mac qui ne possède que des ports USB 1! Le débit sera forcément plafonné à celui de l'USB 1. Pour ces utilisateurs, il n'y a pas d'autre option que des cartes USB 2 PCI ou PC Card - à la condition, bien sûr, que leur machine accepte une de ces deux solutions. Macally en propose d'ailleurs, de même que LaCie.

■ Bernard Le Du



## bottin

Voici les adresses Web de produits et services cités dans ce numéro de *VIMac*. Si l'une d'elles était périmée - les éditeurs modifient souvent leurs pages -, interrogez des services comme [versiontracker.com](http://www.versiontracker.com), [macupdate.com](http://www.macupdate.com) ou [frtracker.com](http://www.frtracker.com).

La méthode la plus simple pour trouver un contact consiste à effectuer une recherche Google sur le nom du produit ou de la société qui l'édite ou le fabrique. Vous avez 99 % de chances de l'avoir dans les tout premiers résultats.

## Boîte à outils

GrandPerspective	<a href="http://grandperspectiv.sourceforge.net">http://grandperspectiv.sourceforge.net</a>
Freeruler	<a href="http://www.pascal.com/software/freeruler">www.pascal.com/software/freeruler</a>
PhotoCard	<a href="http://xtralean.com/photocard">http://xtralean.com/photocard</a>
AppleScript	<a href="http://trad.applescript.free.fr/applescript.html">http://trad.applescript.free.fr/applescript.html</a>
ClamXav	<a href="http://www.clamxav.com">www.clamxav.com</a>
macam	<a href="http://webcam-osx.sourceforge.net">http://webcam-osx.sourceforge.net</a>
iChatUSBCam	<a href="http://www.ecamm.com/mac/ichatusbcam">www.ecamm.com/mac/ichatusbcam</a>
Fomulate	<a href="http://adlr.info/?Formulate">http://adlr.info/?Formulate</a>
BurnAgain DVD	<a href="http://freeridecoding.com">http://freeridecoding.com</a>
Amnesty Generator	<a href="http://amnesty.mesadynamics.com/Generator.html">http://amnesty.mesadynamics.com/Generator.html</a>

## Prises en main

ZeusDraw	<a href="http://www.chromaticbytes.com">www.chromaticbytes.com</a>
Amadeus Pro	<a href="http://www.macvf.com/AmadeusPro/info.html">www.macvf.com/AmadeusPro/info.html</a>
PhotoStickers	<a href="http://www.devon-technologies.com/products/photostickers">www.devon-technologies.com/products/photostickers</a>
WouldjaDraw	<a href="http://www.wouldja.com">www.wouldja.com</a>
Default Folder X3	<a href="http://www.stclairsoft.com/DefaultFolderX">www.stclairsoft.com/DefaultFolderX</a>
SpamSweep	<a href="http://www.bainsware.com/spamsweep">www.bainsware.com/spamsweep</a>
Tunes Explorer	<a href="http://www.hercules.com/index_products.php?swcty=FR">www.hercules.com/index_products.php?swcty=FR</a>

## Solutions

Seashore	<a href="http://seashore.sourceforge.net/download.php">http://seashore.sourceforge.net/download.php</a>
Audacity	<a href="http://audacity.sourceforge.net">http://audacity.sourceforge.net</a>
Lame Encoder	<a href="http://spaghetticode.org/lame">http://spaghetticode.org/lame</a>
ST Enabler	<a href="http://audacityteam.org/vst">http://audacityteam.org/vst</a>
TextExpander	<a href="http://www.smileonmymac.com">www.smileonmymac.com</a>

Typinator	<a href="http://www.ergonis.com">www.ergonis.com</a>
Mactylo	<a href="http://homepage.mac.com/rettorre/ty2/index_fr.htm">http://homepage.mac.com/rettorre/ty2/index_fr.htm</a>
RapidoWrite	<a href="http://www.app4mac.com/french/rapidowrite.html">www.app4mac.com/french/rapidowrite.html</a>
PSPware	<a href="http://www.nullriver.com/index/products/pspware">www.nullriver.com/index/products/pspware</a>
HandBrake	<a href="http://handbrake.m0k.org">http://handbrake.m0k.org</a>
Instant HandBrake	<a href="http://handbrake.m0k.org/?page_id=26">http://handbrake.m0k.org/?page_id=26</a>
Automator PSP	<a href="http://www.automatorworld.com/archives/compress-for-psp">www.automatorworld.com/archives/compress-for-psp</a>
ffmpegx	<a href="http://www.ffmpegx.com">www.ffmpegx.com</a>
Tritag	<a href="http://www.feedface.com/projects/tritag.html">www.feedface.com/projects/tritag.html</a>
Export Artwork	<a href="http://www.dizzyenguin.com/automac-it">www.dizzyenguin.com/automac-it</a>
CoverScout	<a href="http://www.equinux.com">www.equinux.com</a>
Path Analyzer Pro	<a href="http://vostrom.com/PAP">http://vostrom.com/PAP</a>
DataGuardian	<a href="http://www.koingosw.com/products/dataguardian.php">www.koingosw.com/products/dataguardian.php</a>
Pastor	<a href="http://www.mehlau.net/pastor">www.mehlau.net/pastor</a>
Wallet	<a href="http://www.waterfallsw.com/wallet">www.waterfallsw.com/wallet</a>
iSafe	<a href="http://www.codefuzion.com">www.codefuzion.com</a>
Knox	<a href="http://www.knoxformac.com">www.knoxformac.com</a>
SecureNotes	<a href="http://pocketmac.net">http://pocketmac.net</a>
LoginWindow Man.	<a href="http://www.bombich.com/software/lwm.html">www.bombich.com/software/lwm.html</a>
Visage Login	<a href="http://www.keakaj.com">http://www.keakaj.com</a>
Carrara Basic 2	<a href="http://www.daz3d.com/i.x/support/downloads">www.daz3d.com/i.x/support/downloads</a>
Apple Boot Camp	<a href="http://www.apple.com/fr/macosx/bootcamp">www.apple.com/fr/macosx/bootcamp</a>
Parallels Desktop	<a href="http://www.parallels.com/products/desktop">www.parallels.com/products/desktop</a>
VMware Fusion	<a href="http://www.vmware.com/products/beta/fusion">www.vmware.com/products/beta/fusion</a>
Codeweavers	<a href="http://www.codeweavers.com/products">www.codeweavers.com/products</a>
SheepShaver	<a href="http://gwenole.beauchesne.info/fr/projects/sheepshaver">http://gwenole.beauchesne.info/fr/projects/sheepshaver</a>
Mac OS ROM Update 1.0	<a href="http://docs.info.apple.com/article.html?artnum=60408">http://docs.info.apple.com/article.html?artnum=60408</a>
TomeViewer	<a href="http://www.versiontracker.com/dyn/moreinfo/macosx/4561">www.versiontracker.com/dyn/moreinfo/macosx/4561</a>



Altec Lansing - Ion - Mobiblu - M-Audio - Numark - Terratec - Ultrasone - Westone  
Avox - Etymotic Research - Goldster Audio - Shure - Speck - v-moda - I.sound - Jays\*

MACWAY - 9 route d'Eschau - 67400 Illkirch Graffenstaden - Tél. 03 88 182 182 - lundi au vendredi 9h à 19h



ma musique, mon Mac  
[macway.com](http://macway.com)



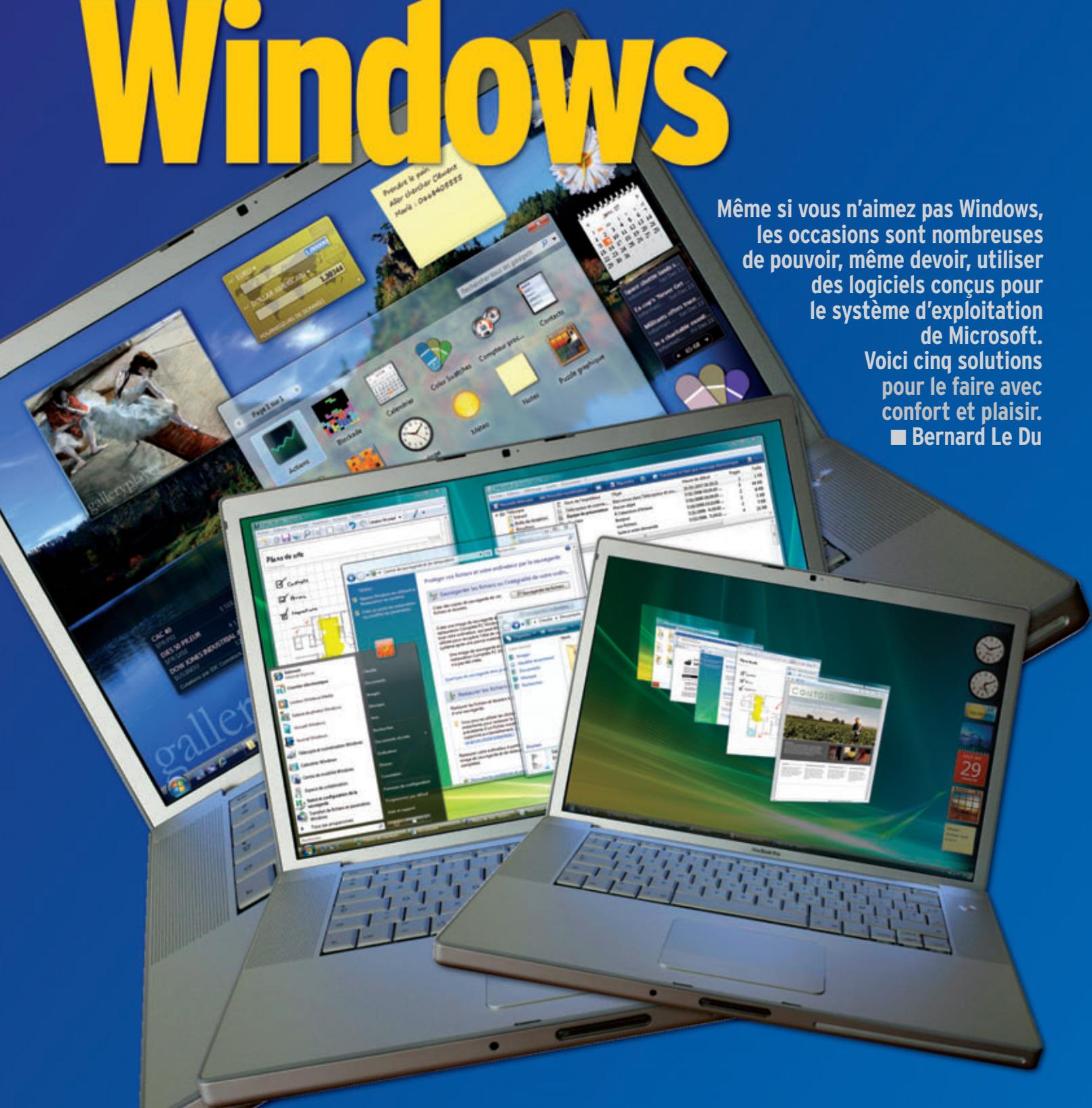
stockage  
son  
mémoire

mac  
way

# Faites tourner sur votre Mac Intel les logiciels et les jeux Windows

Même si vous n'aimez pas Windows, les occasions sont nombreuses de pouvoir, même devoir, utiliser des logiciels conçus pour le système d'exploitation de Microsoft. Voici cinq solutions pour le faire avec confort et plaisir.

■ Bernard Le Du



**S**i vous possédez un Mac Intel, vous le savez sans nul doute : votre machine est capable de faire tourner des applications Windows ainsi que d'autres logiciels de la mouvance Unix/Linux, voire même des logiciels BeOS ou OS/2... Bref, pratiquement tout ce qui peut se lancer sur processeur Intel est à portée de main !

### Trois approches différentes

À l'heure actuelle, il existe trois manières de faire tourner ces logiciels sur Mac Intel. La première solution consiste à utiliser le système Boot Camp d'Apple pour créer une partition dans laquelle vous installez Windows XP 2 (ou Windows Vista), mais vous devez redémarrer le Mac lorsque vous passez de Mac OS X à Windows (et inversement).

La seconde option consiste à installer un logiciel comme Parallels Desktop, Fusion – ou même Q –, qui va vous permettre d'installer Windows dans une machine virtuelle (VM) et d'accéder ainsi aux logiciels au travers de Mac OS X. Vous pouvez alors travailler simultanément avec des logiciels Mac et Windows sans quitter Mac OS X.

La troisième approche est celle qu'emprunte CrossOver. Ce logiciel se fait fort d'exécuter certaines applications Windows, même des jeux, sans que vous ayez à acheter une licence du système d'exploitation de Microsoft ni à l'installer sur votre Mac.

Chacune des trois solutions présente tout à la fois des avantages et des inconvénients. Le choix de l'une d'elles, ou bien de deux – voire les trois à la fois –, dépendra de ce que vous voulez réellement faire.



### Le temps des émulateurs

Il fut un temps où Apple proposait des cartes PC à installer dans les Macintosh Centris et Quadra, et même dans le tout premier Power Macintosh... Des configurations intégraient même en standard un processeur Motorola et un Intel, mais ces initiatives ne furent qu'anecdotiques. Par

la suite, le seul moyen d'utiliser des logiciels DOS ou Windows sur Mac consista à recourir à des logiciels d'émulation.

Le plus connu est Virtual PC, conçu par Connectix, puis racheté voilà plus de trois ans par Microsoft. Il y en eut d'autres, notamment SoftWindows et BlueLabel (aujourd'hui GuestPC). Contrairement à ce que l'on lit souvent, les émulateurs ne sont pas des « émulateurs Windows », mais des émulateurs PC. Un émulateur Windows permettrait donc en quelque sorte de faire fonctionner des logiciels Windows sans... Windows. C'est un peu le cas de Wine, sur lequel est construit CrossOver. Non, la fonction de VPC et des autres produits était de faire croire à DOS, à Windows et à leurs logiciels que le Mac était équipé d'un processeur Intel et disposait des entrées-sorties typiques d'un PC !

Cela dit, émuler un hardware sur un autre, surtout lorsque les processeurs sont de nature très différente, se paye forcément en termes de performances ! De plus, tous les composants d'un PC nécessaires à l'exécution de tous les logiciels ne peuvent être émulés. Par exemple, nous n'avons ja-

mais pu utiliser avec un émulateur, même le plus sophistiqué – VPC – des jeux nécessitant une carte graphique 3D ou même des logiciels multimédia exigeants, même sur les PowerMac les plus puissants. Cela dit, je ne cracherai pas dans la soupe, même si elle était amère, car j'y ai goûté durant toutes ces années. Les émulateurs permettaient d'accéder à des logiciels peu gourmands en ressources et indisponibles sur les différentes versions de Mac OS. Et c'était l'essentiel !

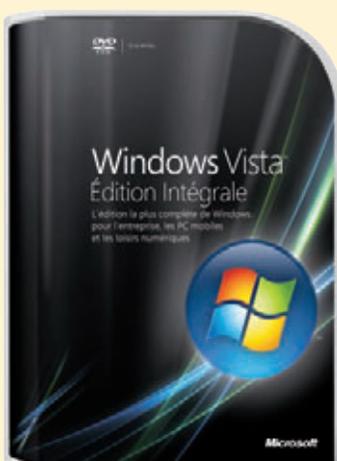
### L'avenir aux Mac Intel

Quand Apple a adopté des processeurs Intel parmi les plus puissants du marché, il était évident qu'on allait tôt ou tard retrouver Windows et ses logiciels sur nos Mac. Apple le savait fort bien et a préféré prendre les devants en proposant, il y a déjà presque un an, le système Boot Camp en version Beta. Une fonction qu'on devrait retrouver en standard dans la version 10.5 de Mac OS X dont la sortie est imminente. Boot Camp permet d'installer Windows XP/SP2 Édition Familiale ou Professionnelle sur n'importe quel Mac Intel (certaines configurations posent toutefois encore problème).

Le lendemain de l'annonce d'Apple, la société Parallels Inc. proposait en téléchargement la Beta de son logiciel Parallels Desktop pour Mac OS X, qui a évolué de façon spectaculaire en un an. En décembre dernier, ce fut au tour de VMware, leader de la virtualisation, de sortir une version Beta publique de son logiciel Fusion. Enfin, à la Macworld Expo de San Francisco, en janvier dernier, Codeweavers a commencé la commercialisation de son logiciel CrossOver. Parallèle- ▶



## Quelle version de Windows ?



Sachez qu'un ancien Windows, 98 SE ou 2000, peut très bien faire l'affaire. Ils sont peu consommateurs de ressources. Mais attention, depuis cinq ans que Windows XP est sorti, de nombreux logiciels ne peuvent plus se contenter d'un Windows trop ancien. Acheter aujourd'hui une version de XP, c'est presque un peu tard. Il doit être tout de même encore possible de déguster une boîte neuve de Windows XP, tous les stocks n'étant pas épuisés. Surtout, n'achetez pas un XP d'occasion ou une boîte non scellée ! Le système de Microsoft doit être activé et vous risquez donc de vous faire avoir en récupérant une version déjà utilisée, donc inutilisable ! Désormais, l'heure est à Windows Vista. Il faut savoir que selon les termes de la licence de Microsoft, seules les versions les plus chères, Professionnelle (environ 425 €) et Intégrale (plus de 550 €) sont admissibles à tourner dans une machine virtuelle (mais il n'y a aucune limite technique). Par ailleurs, les pilotes de Boot Camp ne sont pas à jour, donc certains éléments de votre Mac ne sont pas gérés (iSight, microphone...), sans que cela soit foncièrement gênant. La compatibilité matérielle sera complète avec Leopard et la version finale de Boot Camp. Vista fonctionne aussi bien avec Parallels Desktop que VMware Fusion... avec les mêmes problèmes de pilotes.

ment, les développeurs d'émulateurs n'ont pas passé le cap. Microsoft a renoncé à porter VPC sur Mac Intel et en a abandonné tout développement. Seul le projet Q, gratuit et basé sur l'émulateur open source QEMU, est aujourd'hui disponible en Universel pour Mac Intel, mais les performances ne sont hélas pas optimales.

### Parmi les logiciels les plus vendus !

Pourquoi tout ce raffut autour de Windows sur Mac ? Il paraît même que Parallels Desktop est aujourd'hui, et depuis plusieurs mois déjà, le second logiciel Mac le plus vendu ! Nous nous sommes toujours très bien passés de Windows et il n'est pas question dans cette affaire que le Mac devienne un autre PC ! De plus, au-delà de Windows, d'autres systèmes d'exploitation, Unix et Linux, peuvent bien évidemment être installés sur nos machines – il est clair toutefois que ce ne sont pas ces systèmes et leurs logiciels qui intéressent le plus grand nombre.

Hors de toute polémique sur le rôle de Microsoft dans le monde, il m'apparaît tout à fait légitime de vouloir utiliser sur un Mac des logiciels que notre logithèque Mac OS X n'offre pas, et d'installer Windows si c'est nécessaire. Il ne s'agit bien évidemment pas d'avoir Windows pour avoir Windows – pas plus que je ne possède Mac OS X pour Mac OS X. Le système d'exploitation est avant tout un moteur et une interface entre moi et ma machine pour faire tourner tous les logiciels, outils, jeux, etc., dont j'ai besoin au

jour le jour, dans mon activité professionnelle ainsi que mes divers loisirs numériques. Dans cette affaire, *in fine*, seuls les logiciels sont importants !

Le démarrage natif sous Windows grâce à Boot Camp réjouit sans doute ceux qui veulent accéder à la bibliothèque de jeux PC. On devrait pouvoir tout utiliser, sauf peut-être des jeux qui s'appuieraient sur des fonctions très spécifiques d'une carte graphique haut de gamme, non disponible sur les Mac Intel. Les familles vont accéder aux nombreux titres multimédia, notamment éducatifs, proposés sur PC, ainsi qu'à toutes les encyclopédies et logiciels d'apprentissage de langues vivantes...

### De bonnes raisons

Enfin, il existe pour de nombreuses professions des logiciels spécialisés, orientés métiers ou de gestion, intimement liés à l'activité professionnelle, qu'on ne trouve que sous Windows, et marginalement sous Unix/Linux. Il y a aussi tous les logiciels déployés en entreprises, conçus avec des technologies 100 % Microsoft ou qui ne fonctionnent de toute manière que sous Windows. Pour un cadre, pouvoir consulter des tableaux de bord développés par Business Objects dans une fenêtre ouverte sur Windows sans quitter Mac OS X est un plus énorme.

En ce qui me concerne, grâce à ces solutions, je peux créer les plans préliminaires d'une maison avec un logiciel comme Architecture et construction 3D (à 60 €, alors qu'il n'y a

rien à moins du triple sur Mac OS X... et d'une affligeante médiocrité). Ou encore réviser mon Thai avec une des nombreuses méthodes disponibles sous Windows. Chacun a ses raisons. Et vous verrez qu'on en découvre rapidement des bonnes. À partir du moment où c'est possible, il n'y a aucune raison de se le refuser.

Je vous propose dans cet article de faire mieux connaissance avec les solutions disponibles pour les logiciels Windows – et éventuellement Unix/Linux. VVMac reviendra sur chacune d'elles au fur et à mesure que leurs versions « finales » seront commercialisées.

Vous êtes intéressé par d'autres possibilités : ressusciter vos logiciels Atari ST, vos jeux Thomson T07, etc ? Tout est ouvert ! De très nombreux émulateurs d'ordinateurs des années 80-90 sont disponibles pour Mac OS X. Tapez « emulator » dans le champ de recherche de [versiontracker.com](http://versiontracker.com) et vous n'obtiendrez pas moins de cinq pages de résultats. À celles et ceux qui voudraient aussi faire tourner sur leur Mac Intel leurs vieux logiciels Mac, je propose dans ce même numéro de VVMac un second article sur la mise en œuvre de SheepShaver.

*NB : les prises en main de cet article ont toutes été réalisées sur un MacBook Pro Core Duo 2 GHz et 2 Go de mémoire vive. En plus de l'écran 15" du portable, la configuration comprenait un écran Apple Cinema Display 23" et l'affichage configuré en mode Bureau étendu.*

## Des icônes Mac OS X pour Windows

Avec les Mac Intel, vous êtes de plus en plus nombreux à avoir installé Windows, avec Boot Camp ou Parallels. Je vous propose ici de personnaliser votre Windows XP avec des icônes... Mac OS X. Deux problèmes se posent cependant : tout d'abord, sous Windows, ce n'est pas aussi simple que sous Mac OS X : on ne peut pas copier-coller des icônes ; ensuite, les formats des icônes sont différents entre les deux environnements.

La première étape consiste donc à récupérer les icônes Mac sous la forme d'icônes Windows (fichier .ico). Pour ce faire, vous mettrez à contribution le gratuiciel [icon2ico](http://www.ittpoi.com). Il suffit de glisser sur lui un dossier, une application, un document Mac pour qu'il génère le fichier .ico. Vous transférez ensuite ces fichiers .ico dans l'environnement Windows. Pour changer l'icône d'un dossier, il suffit d'ouvrir ses propriétés et de cliquer dans l'onglet *Personnaliser* sur le bouton *Changer d'icône*, puis de choisir le fichier .ico adéquat. Pour changer les icônes du Bureau de Windows, c'est une autre procédure. Un clic-droit sur le Bureau ouvre la fenêtre des propriétés de l'affichage. Dans l'onglet *Bureau > Personnalisation du bureau*, vous avez là le Poste de travail, Mes documents, Corbeille... Utilisez le bouton *Changer d'icône...* Amusez-vous bien !

■ Alain Lalisse





# Apple Boot Camp 1.1.2 Beta

## Windows en direct

Apple nous propose depuis avril 2006 cette solution qui sera intégrée à Leopard. Boot Camp met en place un système de double démarrage des Mac équipés d'un processeur Intel. Il suffit, lors du démarrage, d'appuyer sur la touche [Alt] pour avoir le choix entre les partitions Mac OS X démarrables et la partition Windows créée à

Camp que vous pouvez télécharger librement sur la page Boot Camp du site d'Apple. Votre Mac Intel doit fonctionner sous la version 10.4.6 de Mac OS X au moins, et être à jour de toutes les mises à jour proposées par l'Assistant dédié à cette fonction.

Il faut prévoir de l'espace sur votre disque de démarrage ou, dans le cas des MacPro, sur l'un des disques internes disponibles. Il n'est pas possible d'utiliser un disque externe – ce n'est pas une limitation d'Apple : Windows ne s'installe pas sur un disque externe USB ou FireWire.

Cet espace disque servira à créer la partition qui accueillera Windows et les logiciels que vous installerez par la suite. Cela peut aller de 5 à 10 Go ou plus. À vous de voir, sachant que la partition n'est pas dynamique.

### XP SP2 ou Vista

Pour l'installation, il faut avoir à portée de main un disque optique d'installation de Windows XP SP2 Édition Familiale ou Professionnelle, ainsi qu'un CD vierge sur lequel seront gravés les pilotes Apple que vous installerez par la suite dans Windows. Vous ne pouvez pas utiliser une éventuelle version de Windows que vous auriez déjà eue avec votre PC, ni un XP simple que vous mettriez à jour en SP2.



Vous pouvez tout à fait installer Windows Vista, mais outre la réserve légale (*lire encadré*), il faut que vous preniez en considération que tous les pilotes d'Apple ne sont pas actuellement compatibles Vista – l'iSight, par exemple, ne fonctionnera pas.

L'installation suit une procédure précise, simple, mais il convient de ne pas s'emmêler les pinceaux à certains moments clés. Laissez-vous bêtement guider.

### Redémarrage obligatoire

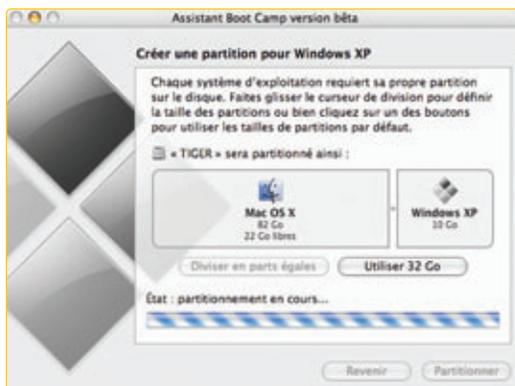
Avec Boot Camp, vous ne pouvez accéder en même temps à Mac OS X et à Windows. C'est l'un ou l'autre ! La communication entre les deux est limitée et n'a lieu que sous Mac OS X. La partition Windows monte sur le Bureau, et selon qu'elle a été formatée FAT ou NTFS, vous pour-

rez seulement lire ou bien lire et écrire dedans depuis le Finder ou toute application Mac OS X.

Attention, ne faites pas n'importe quoi ! Encore moins que sous Mac OS X... Contentez-vous d'utiliser pour vos documents le dossier créé à votre nom d'utilisateur par Windows lors de l'installation. Avec l'outil MacFuse, il existe une solution pour accéder depuis Mac OS X au système de fichiers NTFS, mais seuls des bidouilleurs peuvent à l'heure actuelle la mettre en œuvre, à leurs risques et périls. Espérons que Leopard supportera NTFS, cela faciliterait bien les choses. Du côté Windows, la seule solution pour lire et écrire sur les volumes Mac HFS est un utilitaire tiers, MacDrive de Mediafour, dont la version 7 compatible Vista vient d'être annoncée.



l'aide de Boot Camp. Facile ! Et lorsque vous démarrez sous Windows, votre Macintosh n'est rien de moins qu'un puissant PC, sans spécificité aucune – ou presque. La petite différence est que votre Mac embarque un microcode de démarrage nommé EFI, conçu par Intel et encore peu utilisé dans le monde PC. En clair, si Windows Vista gère cet EFI, ce n'est pas le cas de Windows XP et Apple a dû trouver un moyen de contourner le problème. Nous en sommes aujourd'hui à la version 1.1.2 Beta de Boot



### Pilotes « maison »

Apple fournit les pilotes nécessaires au bon fonctionnement de Windows et des logiciels sur ses ordinateurs : carte graphique, réseau, audio (y compris le microphone), AirPort, Bluetooth, touche d'éjection et touches de réglage de la luminosité, trackpad (clic-droit et défilement). La caméra iSight autonome ou intégrée, le modem Apple USB, les souris et clavier Bluetooth Apple ▶



sont supportés. Apple installe également un tableau de bord dans le système Windows (section *Performances et maintenance*). Manquent encore la ges-

tion de la cellule infrarouge (pour utiliser l'Apple Remote, par exemple), le rétro-éclairage du clavier des MacBook Pro et la détection de choc qui parque les têtes

du disque dur. L'écran 23" Cinema Display connecté à mon MacBook Pro est, lui, reconnu par le pilote d'Apple (tout comme il l'est par le pilote ATI fourni avec Windows Vista).

### En conclusion

Pour utiliser pleinement les logiciels et tous les jeux Windows avec un confort identique que sur un PC et avec d'excellentes performances, Boot Camp est pour l'heure la solution à privilégier. Ce qui est intéressant, c'est que Parallels Desktop sait utiliser la partition Boot Camp comme machine virtuelle. En installant une seule fois Windows sur son Mac, on peut donc avoir simultanément les deux solutions: démarrage en direct pour jouer, par exemple, et virtualisation pour ne pas avoir à quitter Mac OS X



**PRIX:** Gratuit (pour l'instant)

**ÉDITEUR:** Apple

**CONFIGURATION:** Mac Intel et Mac OS X 10.4.6 et +

- + Facilité d'installation; gestion presque parfaite des spécificités des Mac; utilisation du Mac comme un PC natif, donc excellentes performances; accès à tous les jeux Windows
- Il faut absolument un Windows XP SP2 (ou Vista); il oblige à redémarrer pour passer d'un environnement à l'autre.

quand on a besoin de faire ponctuellement appel à une application Windows.



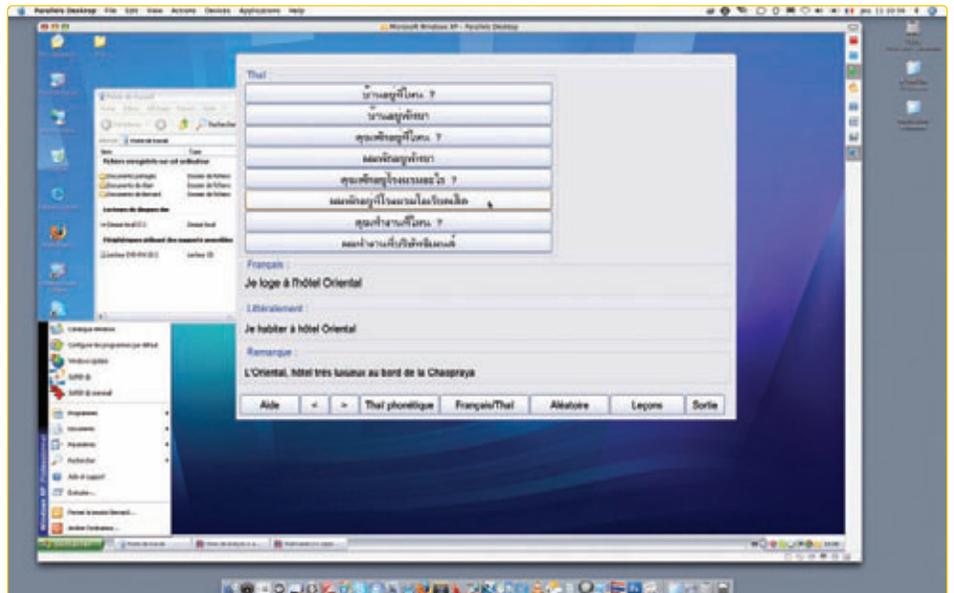
## Parallels Desktop 2.5 build 3150

La solution de virtualisation la plus aboutie

Ceux qui connaissaient les émulateurs Virtual PC, GuestPC ou iEmulator sur leur Mac PPC ne seront pas dépayés et prendront vite en main Parallels Desktop. Évidemment, les performances sont infiniment meilleures puisqu'ici, il ne s'agit pas d'émuler une machine sur une autre. En plus, Parallels Desktop exploite les fonctions de virtualisation hardware des processeurs Core Technology d'Intel. On aura toutefois un niveau de performances inférieur à celui qu'offre le démarrage direct de Windows. Cela dit, par rapport à CrossOver, tout peut fonctionner dans Parallels Desktop à vitesse presque native, sauf les jeux 3D dernier cri, mais cela pourrait évoluer très vite. Il se murmure que la version 3 offrira un support de DirectX.

### Français ou anglais ?

Parallels Desktop est proposé en français par Avanquest France. Si l'anglais vous fait peur, mieux vaudra opter pour cette version traduite qui inclut une documentation française de prise en main de trente-deux pages. Avanquest France assure la traduction, ce qui implique malheureusement un délai d'au moins un mois entre les versions américaine et locale – seules les versions majeures seront traduites. Ce délai peut poser un problème dans

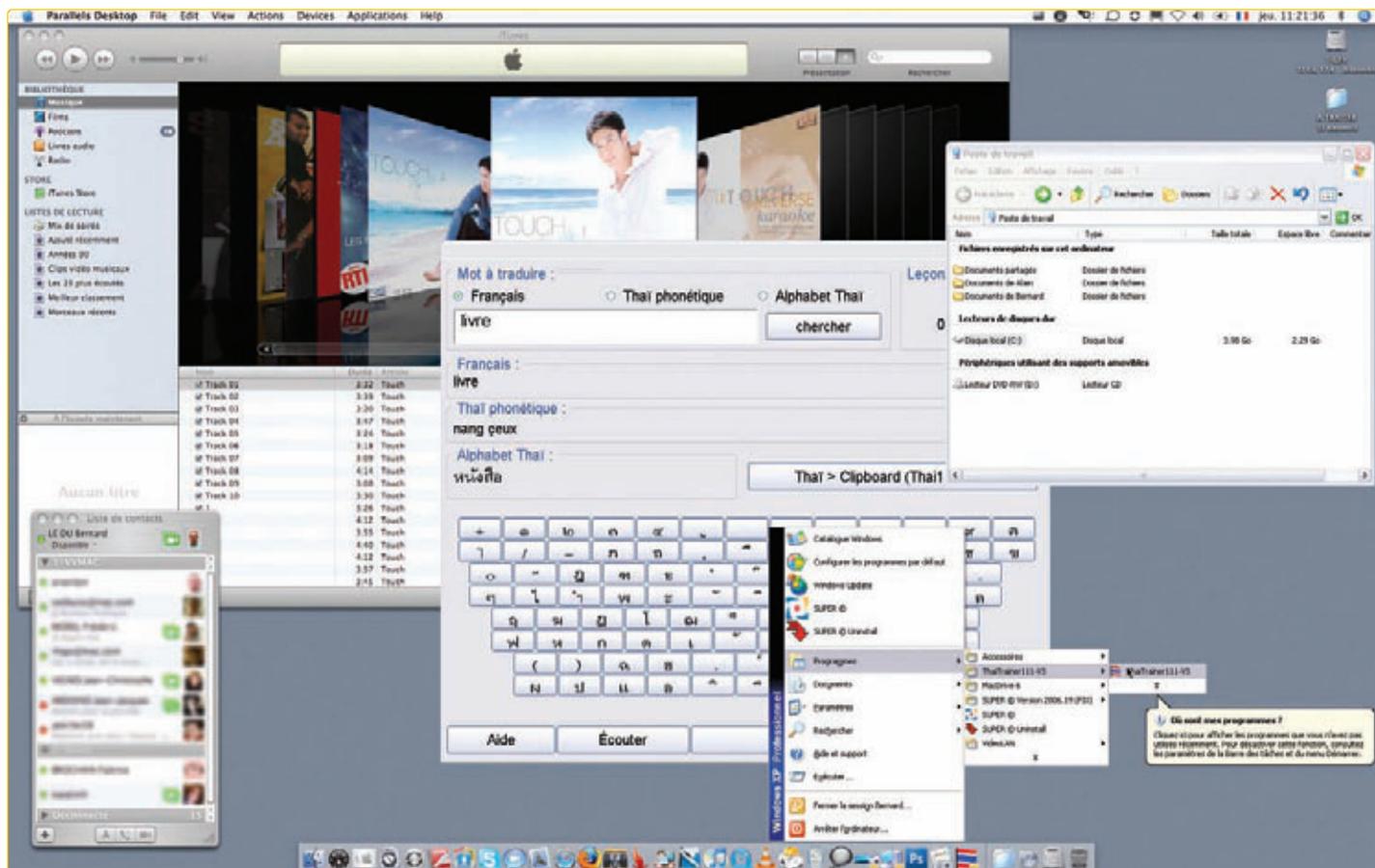


la période actuelle où Parallels Desktop est jeune et évolue à grands pas. Les Betas importantes, apportant des fonctions clés et des modifications sensibles de l'interface utilisateur, se succèdent à un rythme effréné depuis six mois. Si vous avez une version française, il vous faudra patienter (sauf à utiliser en plus une Beta anglaise avec un code temporaire

obtenu sur le site américain). Cet article est basé sur la dernière version qui était disponible mi-février sur le site de Parallels Inc.

### Installation simplifiée

L'installation de Parallels Desktop et de Windows XP SP2 s'avère rapide et simple. Le logiciel dispose en effet d'une procédure « ex-



press », aidée par un assistant, qui vous prend entièrement en charge. J'aurais pu faire la même chose avec n'importe quelle version de Windows, même Vista, un Unix et même OS/2. Toutefois, seul Windows bénéficie d'une exceptionnelle intégration grâce aux nombreux outils et pilotes développés par Parallels (manque principalement la gestion de l'iSight). Il est toujours possible de peaufiner l'installation d'une machine virtuelle et son fonctionnement en se plongeant dans l'excellente documentation PDF (en anglais).

### **Vous avez dit machine virtuelle ?**

Le principe de base d'une application comme Parallels Desktop ou Fusion est facile à assimiler. Grossièrement dit, cela consiste à

faire fonctionner un système d'exploitation, par exemple Windows, et les logiciels qui s'appuient dessus au travers d'un autre système – dans notre cas Mac OS X. La magie de la virtualisation permet aux systèmes invités de parler « presque directement » aux composants matériels de la machine, notamment le processeur – mais pas la carte graphique comme je l'ai dit.

Vous créez sur un disque dur (interne ou externe) un fichier qui correspond à une machine virtuelle. Vous pouvez en avoir autant que vous voulez (évidemment, cela prend de la place). Vous pouvez utiliser simultanément plusieurs machines (cela dépend alors de la mémoire vive disponible).

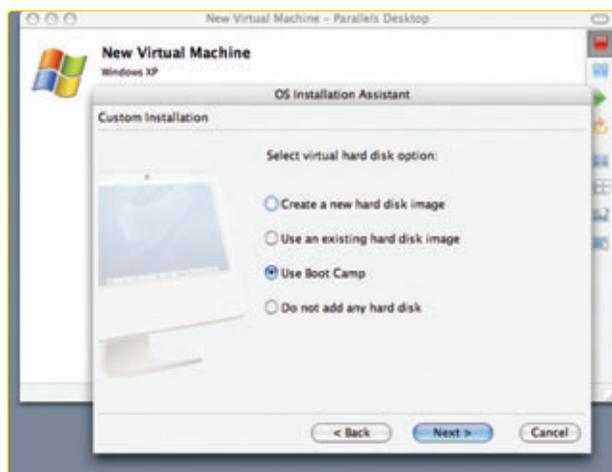
Ce fichier est un disque virtuel contenant le système d'exploitation et les logiciels que vous installerez au fur et à mesure. Parallels Desktop est fourni avec Parallels Image Tool, un outil pour gérer les machines virtuelles et les compresser afin qu'elles occupent moins d'espace (jusqu'à 50 % de gain). En revanche, les disques ne sont pas dynamiques (comme ils le sont avec Virtual PC 7). Modifier la taille d'un disque après coup est possible, mais n'est pas à la portée du premier utilisateur venu. Cela dit, vous pouvez tout à fait utiliser la par-

tion Boot Camp. Non seulement vous n'avez alors qu'une seule installation de Windows, mais en plus le système n'implique bien entendu pas d'activation multiple.

La version Beta 3150 RC2 inclut également un nouvel outil, Parallels Transporter, qui permet de convertir des machines virtuelles créées avec Virtual PC 7 ou avec les logiciels VMware Workstation (pas seulement Fusion). Il est très rapide et permet même – mais je ne l'ai pas testé – d'importer le disque Windows d'un vrai PC.

### **Une intégration « tip-top »**

Il faudrait des pages pour décrire toutes les fonctions et subtilités que les ingénieurs de Parallels n'arrêtent pas d'introduire de Beta en Beta pour optimiser l'utilisation de Parallels Desktop et des applications Windows sur Mac. En vrac, je citerai la gestion totalement transparente du réseau et les possibilités variées de partage de fichiers entre Mac et Windows. La gestion est tout aussi transparente des systèmes de fichiers de Windows et de Mac OS X. À noter également, le redimensionnement dynamique de la fenêtre de Parallels, le glisser-déposer entre les deux environnements Mac et Windows, le support de tout le hardware standard et d'USB 2, y compris pour les PDA, les smartphones Windows Mobile et de très nombreuses Webcams (exception faite de l'iSight et de l'Apple Remote, par exemple, qui sont des produits pour lesquels seul Apple est capable





d'assurer le support). La gestion du double écran, même en mode Coherence, est assurée. Justement, la fonction sans doute la plus spectaculaire des deux dernières Betas est ce mode Coherence grâce auquel le bureau de Windows s'évanouit complètement (*voir la copie d'écran page précédente*). Seules restent affichées à l'écran les fenêtres des logiciels Windows ouverts qui se mélangent aux fenêtres des applications Mac OS X, au-dessus du Bureau de ce dernier. On se retrouve alors dans une interface très proche de celle qu'offre CrossOver, mais avec une garantie presque totale de fonctionnement de tous les logiciels et périphériques puisque, même si on ne le voit pratiquement pas, le vrai Windows est bel et bien toujours là, agissant en arrière-plan. Le moteur sans la carrosserie...

Mieux, l'intégration est renforcée par la possibilité de placer dans le Dock les logiciels Windows que vous utilisez régulièrement (leur icône est marquée du symbole Parallels afin de les distinguer de celles, identiques, d'applications Mac OS X), ou de placer des alias sur le Bureau. La barre des tâches de Windows peut être affichée ou non. Dans ce dernier cas, le menu **Démarrer** de Windows est simplement accessible via l'icône de Parallels Desktop dans le Dock. L'intégration est donc aussi bonne que celle, très aboutie, que proposaient Virtual PC 6 et 7.

### En conclusion

Bref, vous l'avez sans doute compris, Parallels Desktop est à mon avis la solution de choix. Certes, il faut posséder une licence de



**PRIX :** 79 €

**ÉDITEUR :** Parallels Inc./Avanquest France

**CONFIGURATION :** Mac Intel et Mac OS X 10.4.6 et +

- + Tire parti de la partition Boot Camp; une intégration très poussée à Mac OS X; l'étonnant mode Coherence; des performances presque natives...
- Presque rien... Tout n'est pas entièrement finalisé; il manque des pilotes; une licence de Windows est nécessaire.

Windows, ce dont dispense CrossOver, mais ce dernier n'offre pas le même niveau de compatibilité. Si vous voulez vraiment bénéficier du monde Windows, sans frustrations, je ne peux que vous recommander Parallels. Et si vous installez Windows dans Boot Camp, vous bénéficierez du meilleur des deux approches, avec une seule version de Windows. L'efficacité avant tout !

## Q Emulator

### L'émulation en open source

Cette autre solution est un peu marginale aujourd'hui en termes de performances. Pas question de jouer, bien sûr, mais pour Internet ou des tâches bureautiques et d'intégration en entreprise, cela peut faire tout de même l'affaire. Certes, ce n'est pas Parallels Desktop, Fusion ou CrossOver, mais Q a l'avantage de ne rien coûter. Vous ne risquez donc rien à le tester, sauf perdre du temps. La version Universal fonctionne bien sur Mac Intel, toutefois Q n'utilise pas les fonctions de virtualisation des processeurs Core d'Intel. Un développement serait en cours... En termes de performances, on est donc en deçà de ce qu'offrent les trois autres produits, sans parler de Boot Camp, bien sûr. Testé sur un MacBook Pro (Core Duo 2 GHz et 2 Go de Ram), Q s'est avéré néanmoins suffisamment fluide pour des activités basiques.

### Restez modeste !

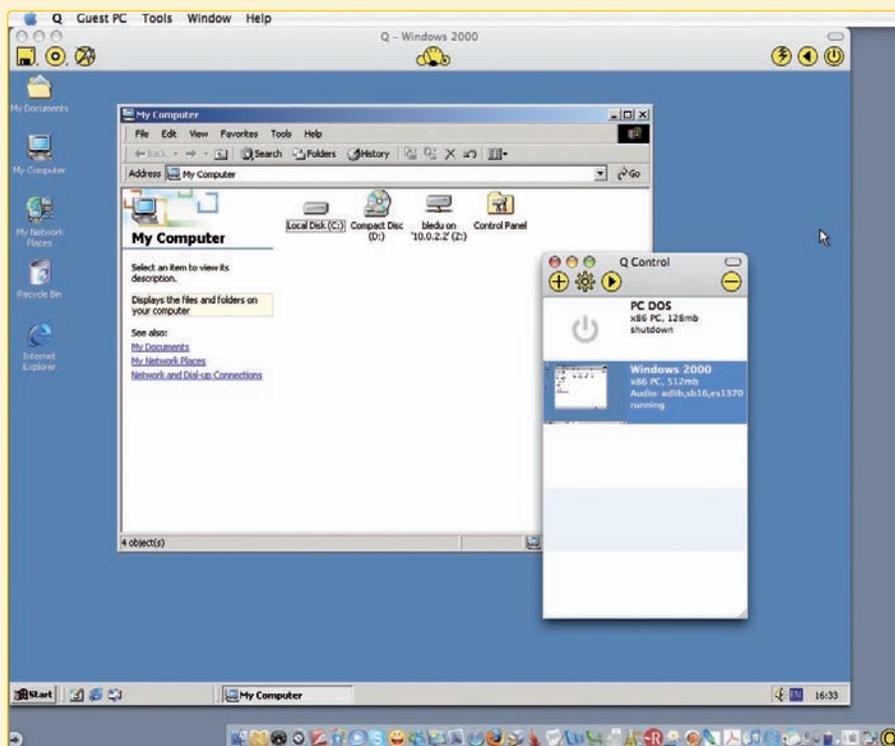
Pour utiliser Windows, il vous faut disposer d'une licence. Essayez une version qui corresponde au logiciel que vous comptez utiliser et si possible, contentez-vous d'un vieux Windows 98 SE ou Windows 2000. Vous pouvez récupérer des machines virtuelles créées par Virtual PC 7 de Microsoft, à condition que ce ne soient pas des disques dynamiques - sinon, il faudra les convertir préalablement. Vous pouvez aussi créer des machines Linux, Unix ou



**PRIX :** Gratuit **ÉDITEUR :** Open source

**CONFIGURATION :** Mac Intel (ou PPC) et Mac OS X 10.4 +

- + Émulateur gratuit; optimisé Intel Core; réactivité et intégration correctes
- Nettement plus lent tout de même que les logiciels de virtualisation; mieux vaut utiliser d'anciennes versions de Windows.





# VMware Fusion Beta build 36932

## Une solution tournée « entreprise »

VMware est le leader mondial de la virtualisation. Les logiciels de virtualisation étaient jusqu'à maintenant essentiellement déployés en entreprise, avec des systèmes clients et des serveurs de machines virtuelles, également très utilisés dans les mondes Windows, Unix et Linux, mais là encore, nous parlons d'entreprises, de centres de recherche ou d'universités, pas de Monsieur Tout-le-monde. L'arrivée des Mac Intel a changé la donne : les logiciels de virtualisation trouvent d'un coup un débouché « grand public » puisque tout utilisateur Mac peut avoir besoin un jour ou l'autre de faire tourner une ou plusieurs applications Windows (ou Linux). Le premier à se jeter dans la ba-



autres à partir du moment où vous disposez d'un système d'exploitation pour processeur x86. Il se peut toutefois que vous rencontriez des problèmes d'intégration, tel que le support des claviers Mac. Via le menu **Quest PC > Download new Guest PC from free.oszoo.org**, vous pouvez télécharger des images disques toutes faites, à base de systèmes open source, prêtes à être utilisées. Le paramétrage des machines virtuelles (dénommées Guest PC) est fort simple et tient en deux écrans (comprendre l'anglais est toutefois nécessaire). L'intégration avec Mac OS X tire parti d'Open GL, Quartz, Core Audio... Q Emulator est un développement Cocoa qui s'appuie sur un portage du moteur d'émulation open source QEMU. Le tout est ici en version Universal Binary. Ses développeurs considèrent Q Emulator comme un projet en phase alpha. Aussi, au niveau de l'interface utilisateur, l'intégration est correcte bien que beaucoup plus sommaire que celle de Parallels Desktop ou VMware Fusion. Cela dit, le Presse-papiers est supporté ainsi que le réseau, géré automatiquement - vous n'avez rien à faire dans Windows ! La souris ne passe pas automatiquement de Mac OS X à Windows (ou un autre système), mais c'est l'affaire d'une simple combinaison de touches ([Ctrl Alt]). Enfin, il est possible de sauver l'état des machines virtuelles afin de les démarrer plus rapidement.

*NB: Il existe un autre produit commercial, iEmulator, qui utilise, semble-t-il, sans vergogne du code QEMU et Q ainsi que la même interface utilisateur. Je vous invite à ne pas acheter ce produit, mais au contraire à verser une contribution au projet Q si vous décidez d'utiliser ce logiciel.*

taille fut Parallels Inc., en fait une filiale d'un autre grand de la virtualisation, SWsoft.

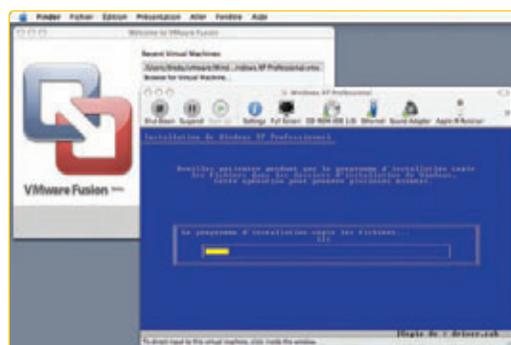
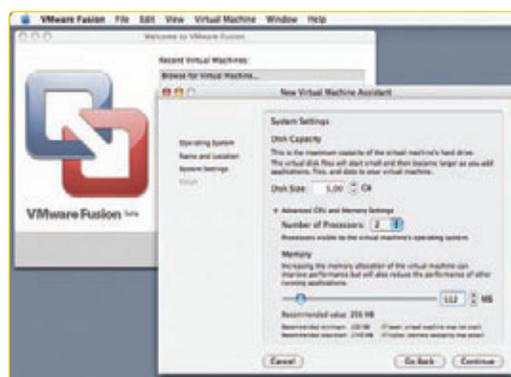
VMware est certes parti en retard et a collaboré étroitement avec Apple... ce qui n'a pas accéléré les choses. Mais désormais, tout va très vite. Déjà, une version non

publique semble être à même de faire tourner les jeux 3D les plus récents du marché.

### Une première Beta

La Beta publique actuelle de Fusion (un nom de code, semble-t-il) est librement téléchargeable, mais vous devrez obtenir une licence gratuite temporaire (c'est également le cas pour Parallels Desktop). Elle est fonctionnelle jusqu'au 25 mai 2007.

Comme Parallels Desktop, Fusion autorise tout Mac Intel sous Mac OS X 10.4.8 à supporter certains systèmes d'exploitation 32 ou 64-bit (sur les plus récents Mac Pro et iMac) conçus pour la famille des processeurs Intel x86 - dont les processeurs Core Technology sont de lointains descendants. Vous pouvez donc installer toutes les versions de Windows, différents Unix, NetWare, Linux, ..., avec leurs logiciels respectifs, dans autant de machines virtuelles différentes que vous pouvez éventuellement lancer concurrentement, à condition bien entendu que votre Mac embarque suffisamment de mémoire vive. Une différence par rapport à Parallels Desktop est la possibilité qu'offre



Fusion de définir dans les préférences l'utilisation des processeurs dans le cas où plusieurs processeurs, voire plusieurs cœurs, seraient détectés.

### Gestion multiprocesseur

En effet, Fusion intègre une technologie de multiprocessing symétrique. Toutefois, lors des tests, je n'ai pas remarqué la moindre différence, que je coche un ou deux processeurs, et globalement la réactivité du logiciel, avec une machine virtuelle configurée de façon identique, est sensiblement inférieure à celle obtenue dans Parallels Desktop. Mais comme le précise un écran au lancement de la VM, cette version de Fusion contient du code de test susceptible de ralentir l'exécution.

### Du prêt à l'emploi

L'autre intérêt de Fusion est de pouvoir télécharger des machines virtuelles prêtes à l'emploi depuis le site de VMware. Presque 400

machines, par nature indépendantes de la plate-forme hôte (Mac OS X, Windows, Unix, Linux...) qui va les accueillir. La plupart sont en téléchargement gratuit et ne contiennent que des systèmes d'exploitation et logiciels Unix/Linux, ou d'autres développements open source qui n'intéresseront que très peu d'utilisateurs Mac, sauf dans l'industrie et différents milieux scientifiques. Certaines sont payantes. En tout cas, il n'y en a aucune qui héberge Windows, bien sûr. Cet avantage pour les marchés traditionnels de VMware n'en est donc pas forcément un dans le cadre de la clientèle Mac. Et si besoin est, le Parallels Transporter sait convertir les machines VMware pour les utiliser avec Parallels Desktop.

Si ce dernier privilégie actuellement l'utilisation de Windows en fournissant un ensemble d'outils qui améliorent considérablement l'intégration des logiciels Windows à l'environnement Mac OS

X, Fusion est sensiblement en retrait. Le «classique» est présent: redimensionnement dynamique de la fenêtre, gestion transparente de la souris, glisser-déposer entre Mac OS et Windows... En revanche, les outils d'intégration VMware Tools sont, eux, disponibles non seulement pour Windows, mais aussi pour Linux, Solaris (système de Sun Microsystems) et quelques autres systèmes d'exploitation. Pour avoir accès à certains composants Apple de votre machine, notamment l'iSight ou le microphone, une alerte de Fusion vous invite à utiliser le CD-Rom de pilotes que vous pouvez graver au début de l'installation de Boot Camp (vous n'êtes pas obligé de la poursuivre une fois le CD gravé). Après installation, MSN et NetMeeting ont détecté l'iSight et le microphone de mon MacBook Pro. On peut bien entendu faire la même chose avec Parallels Desktop. Notez que les pilotes d'Apple, notamment celui



**PRIX :** Beta publique

**ÉDITEUR :** VMware

**CONFIGURATION :** Mac Intel et Mac OS X 10.4.6 et +

- + Facilité d'installation, bonnes performances
- Une intégration pour l'heure moins poussée que celle de Parallels Desktop.

du microphone et de l'iSight, ne sont actuellement compatibles qu'avec Windows XP et non Windows Vista.

### En conclusion

Pour l'heure, VMware Fusion ne présente pas de réels avantages par rapport à Parallels Desktop, sauf dans un cadre professionnel où d'autres produits VMware sont déployés.



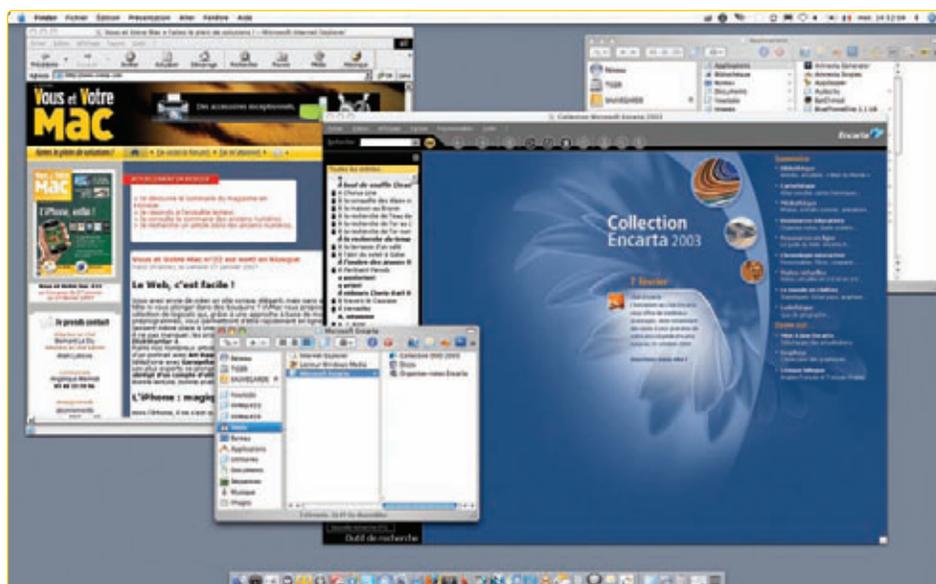
## CrossOver 6.0

### Les logiciels Windows... sans Windows

CrossOver est l'héritier de développements open source connus sous le nom de Wine, remontant aux années 90. Il s'agit d'une implémentation pour Unix et Linux des bibliothèques de développement de Windows, nécessaires à l'exécution des logiciels conçus pour le système d'exploitation de Microsoft.

À la différence d'un émulateur ou d'un logiciel de virtualisation, Wine, et par conséquent CrossOver, rendent inutile l'installation de Windows. La couche Wine est suffisante pour exécuter des applications, même des jeux, et l'utilisateur bénéficie des performances natives de sa machine. Mieux, comme il s'agit d'API, il est possible d'adapter, voire de redévelopper facilement des logiciels Windows afin qu'ils utilisent pleinement Wine.

Les développeurs de Codeweavers ont optimisé Wine pour les Mac Intel et son intégration avec le système d'exploitation Mac OS X au-dessus duquel CrossOver va opérer. Une très grande attention a été portée à l'intégration avec l'interface utilisateur d'Apple. Notez qu'il existe également une autre initiative open source, nommée Darwine, portage



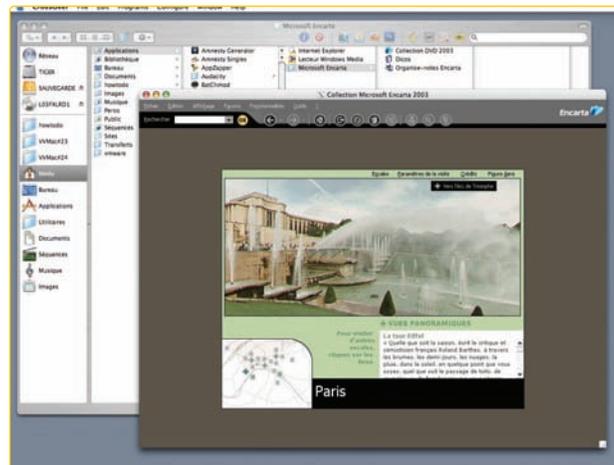
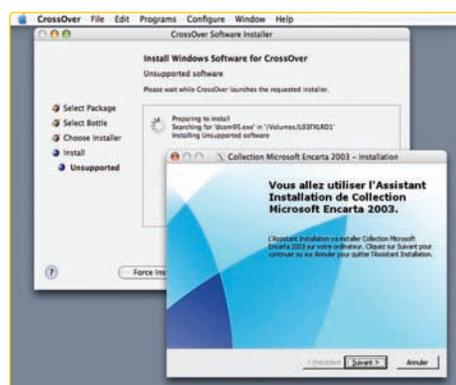
de Wine pour Mac OS X encore embryonnaire. CrossOver pour Mac est bizarrement en version 6.0 alors qu'il s'agit bien de sa première version sur notre plate-forme favorite. Il uti-

lise en effet des technologies partagées avec d'autres versions de CrossOver pour d'autres systèmes hôtes, qui, elles, ont une histoire plus ancienne...

Aujourd'hui, CrossOver permet d'utiliser un nombre grandissant de logiciels Windows, même complexes, mais il faut bien prendre conscience qu'il n'est évidemment pas un « clone parfait » de Windows.

### Compatibilité aléatoire...

Certains logiciels ne tournent pas aussi bien que cela et on en compte même des milliers d'autres qui ne fonctionnent pas encore sur Wine. Si vous voulez n'avoir aucun problème et exécuter n'importe quel logiciel Windows sur votre Mac Intel, il faut que vous achetiez une licence de Windows et que vous travailliez directement via Boot Camp ou bien en



virtualisation avec Parallels Desktop ou VMware Fusion. Si vous devez seulement vous servir de quelques applications clairement identifiées, le mieux est de charger la version d'évaluation de CrossOver et de vérifier qu'elles fonctionnent bien. Si c'est le cas, vous pourrez alors acquérir la licence auprès de l'éditeur Codeweavers.

### Vérifiez la compatibilité

Aujourd'hui, Codeweavers maintient sur son site un Compatibility Center avec une liste de logiciels testés, dont la compatibilité est notée de Honorable à Or, en passant par Bronze et Argent. Plus de 450 logiciels sont ainsi référencés. Cela ne veut bien entendu pas dire

que les centaines de milliers d'autres logiciels Windows sont incompatibles, simplement ils n'ont pas été testés ou aucun utilisateur n'a fait de rapport. À vous d'essayer les pâtres – et d'enrichir la base au bénéfice de tous.

CrossOver peut fonctionner sur tout Mac Intel (mais pas sur les Mac PPC) sous Mac OS X 10.3 et 10.4. Il opère de façon la plus transparente possible. Une fois CrossOver installé, le plus simple est de glisser dans le lecteur optique de votre Mac un CD d'installation d'un logiciel Windows. CrossOver va immédiatement le détecter, prendre la main et procéder à l'installation et au paramétrage nécessaire.

### Une bonne cave

Les applications sont installées dans des « bouteilles » ou bouteilles. Chaque bouteille contient tout un environnement Windows-like (un disque C: virtuel et tout le système de dossiers et sous-dossiers d'un disque de démarrage Windows), les ressources nécessaires, ainsi qu'un ou plusieurs logiciels.

Il est recommandé de créer une bouteille pour chaque application installée afin d'éviter tout problème d'interaction qui pourrait causer des dysfonctionnements. Vous pouvez envisager de créer plusieurs bouteilles pour un même

logiciel, avec des paramètres différents, ou des bouteilles simulant différentes versions de Windows, certains logiciels exigeant telle version et ne tournant pas dans telle autre.

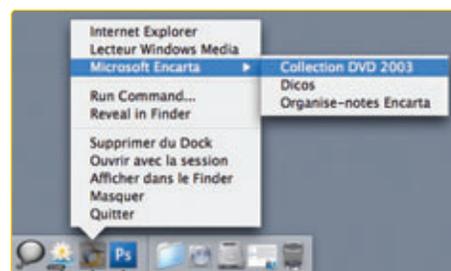
CrossOver dispose d'une fonction de sauvegarde qui permet d'enregistrer une bouteille sous la forme d'un fichier .cxarchive qui peut être restauré sur un autre Mac, ce qui évite de refaire des installations à partir de zéro sur chaque poste de travail, par exemple.

### Transparence et intégration de mise

Lorsque vous tentez d'installer un logiciel, soit il est connu de CrossOver et tout est automatique, soit il ne l'est pas et CrossOver vous propose alors de réaliser une *Installation Express* ou une *Installation Avancée*. Vous pouvez aussi lancer d'abord CrossOver et ouvrir le *Bootle Manager* afin de créer une bouteille et démarrer l'installation du logiciel.

CrossOver gère les événements importants comme le redémarrage de Windows, souvent nécessaire lors de l'installation de logiciels, ce sans perturber en rien Mac OS X.

Pour ouvrir un logiciel installé, il suffit de double-cliquer sur son icône. Tous les logiciels installés par CrossOver sont par défaut placés



dans un dossier Applications/CrossOver à la racine de votre compte d'utilisateur Mac OS X (la maison). Vous pouvez aussi les lancer depuis la barre des menus de CrossOver ou son icône dans le Dock – ou encore conserver l'icône du logiciel Windows dans le Dock. Lorsque tout fonctionne, l'intégration s'avère bonne, mais parfois c'est cette intégration même qui pose des problèmes. Par exemple, quand je clique sur un lien Internet dans un logiciel Windows, comme dans l'Encyclopédie Encarta, c'est mon navigateur Mac OS X par défaut, Safari, qui s'ouvre.

Pas trop gênant, mais lorsqu'il s'agit de rapatrier dans la bouteille activée un outil complémentaire dont un logiciel Windows a besoin, c'est également Safari qui entre en piste alors qu'il faudrait que ce soit mon Internet Explorer qui fasse le travail... Je n'ai pas su m'en dépatouiller. Ce sont des problèmes de ce genre qui, bien entendu, ne se posent pas lorsqu'on travaille dans une machine virtuelle ou directement sous Windows.

### En conclusion

CrossOver permet de faire fonctionner certaines applications Windows, sans faire appel à Windows et dans d'assez bonnes conditions. Mais, même si le logiciel fonctionne sans anicroche, il s'agit là d'une solution « alpha ». La compatibilité est imprévisible et même quand un logiciel fonctionne, certaines fonctions peuvent poser encore problème. À vous de voir si vous vous passez de Windows et si cela en vaut vraiment le coup ou pas.



PRIX : 60 \$

ÉDITEUR : Codeweavers

CONFIGURATION : Mac Intel et Mac OS X 10.4

- + Pas besoin d'acheter une licence de Windows ; bonnes performances et bonne intégration à Mac OS X.
- Peu d'applications Windows sont pleinement supportées et la compatibilité est imprévisible.

# Avec SheepShaver, utilisez d'anciens logiciels Mac OS 8 (ou 9)

# sur Mac Intel



**Vous avez absolument besoin d'accéder à des documents créés il y a bien longtemps et il n'y a vraiment aucune solution pour les convertir? Vous devez continuer à utiliser des logiciels qui n'ont pas d'équivalent sur Mac OS X? Alors, installez SheepShaver! Il fera tourner une ancienne version de Mac sur votre tout nouveau Mac Intel. L'expérience n'est certes pas toujours facile, ni le résultat garanti, mais cela vaut le coup d'essayer!**

■ Bernard Le Du

**P**our faciliter l'adoption de Mac OS X auprès de ses utilisateurs, Apple avait intégré à son nouveau système le dispositif Classic qui, lui, permet de faire tourner l'immense majorité des logiciels compatibles avec Mac OS 7, 8 et 9. Las, Classic ne fonctionne pas sur les Mac équipés de processeur Intel. Apple a jugé que poursuivre le support des anciennes applications n'avait plus le même intérêt aujourd'hui qu'il y a six ans.

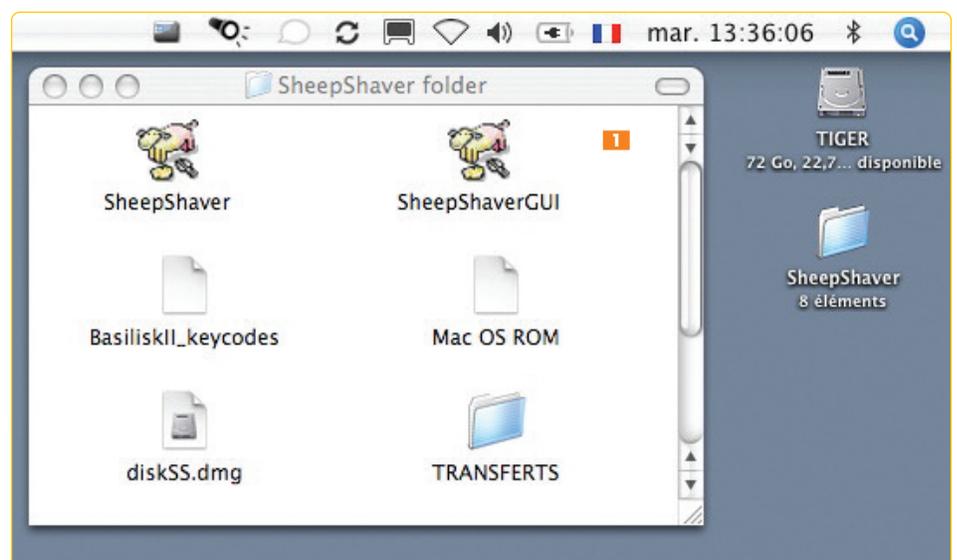
Que faire si vous avez une importante base de documents enregistrés dans des formats propriétaires qui ne peuvent être convertis? Que faire alors si aucun logiciel Mac OS X disponible n'est capable de les ouvrir d'une manière ou d'une autre tout en préservant au maximum leur intégrité et leur cohérence? Que faire également si vous souhaitez utiliser encore quelques logiciels que vous connaissez sur le bout des doigts ou, pour votre petit dernier, la myriade de jeux et CD éducatifs que vous aviez accumulés?

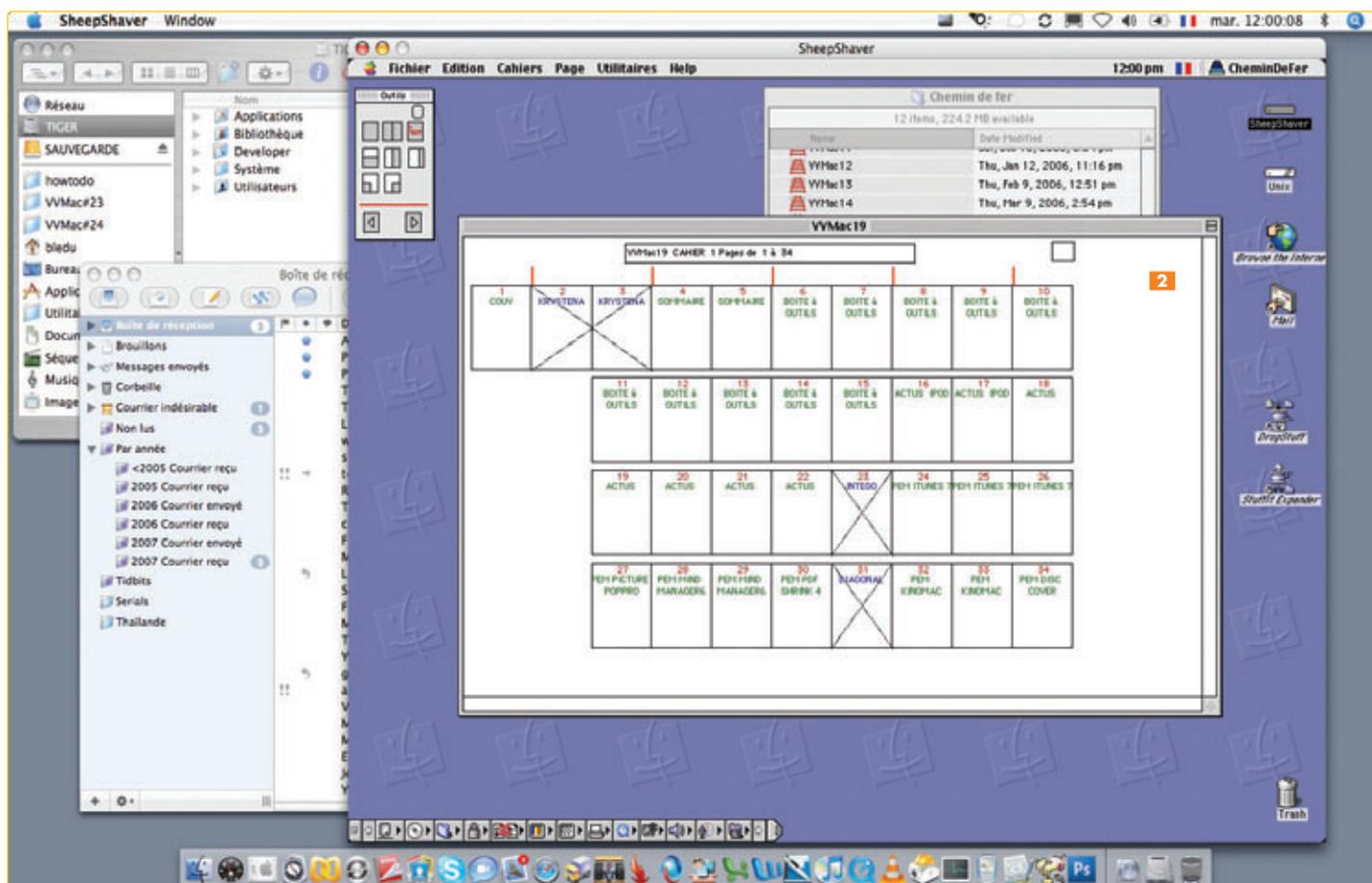
Mon tout premier conseil sera, tant que cela s'avère encore possible, de conserver précieusement un de ces Mac G3 ou G4 qui, produits jusqu'en 2002, font toujours tourner Mac OS 9 en direct – ou un G4 ou G5 plus récent qui supporte Classic. Sinon, reste la solution de l'émulateur, mais je vous le dis immédiatement, c'est à la fois simple sur le

papier, mais pas évident en réalité. Les solutions proposées sont loin d'être du niveau de Classic. Leur installation peut être assez délicate et leur fonctionnement au quotidien n'est pas toujours très stable.

Il existe principalement deux logiciels, tous deux gratuits et développés en open source, qui peuvent être utilisés sous Mac OS X et sur Mac Intel pour faire tourner les anciens logiciels: Basilisk II et SheepShaver.

Dans les deux cas, l'installation s'avère un peu compliquée, car il ne vous suffit pas d'avoir l'émulateur, il vous faut également une version sur CD bootable du système d'exploitation adéquat et, plus difficile encore, la copie d'une ROM – un composant physique présent sur la carte mère des Macintosh de l'époque qui contenait des bibliothèques indispensables au fonctionnement de la machine, du système et des applications.





L'émulateur SheepShaver paraît, plus que Basilisk II, être à même de satisfaire les besoins d'un utilisateur de Mac Intel qui veut faire tourner quelques anciens logiciels. SheepShaver présente l'avantage d'être également un émulateur PowerPC, plateforme tout de même plus moderne que les antiques processeurs 680X0. En conséquence, il accepte d'héberger jusqu'à la version 9.0.4 de Mac OS – et donc de faire tourner des logiciels plus récents. De plus, mettre la main sur des CD d'installation d'un système relativement récent comme Mac OS 9 est assez simple. Notez bien que vous ne pourrez pas utiliser

le Mac OS 9.2.x qui sert à l'environnement Classic. Enfin, trouver la ROM indispensable au fonctionnement de Mac OS s'avère aussi plus facile, car sur les machines Power PC, elle n'était plus un composant physique de la carte mère, mais un simple fichier (Mac OS ROM) chargé au démarrage du Macintosh (*lisez l'encadré page suivante*).

### Une installation très sensible

Une fois que vous avez réuni dans un même dossier – que vous éviterez par la suite de déplacer – les outils SheepShaver et le fichier Mac OS ROM **1** et que vous avez à por-

tée de main votre CD d'installation (ou une image disque, d'ailleurs), vous pouvez tenter l'expérience. J'ai réalisé l'opération à plusieurs reprises, avec des réussites diverses... SheepShaver est un développement plus ou moins soutenu. La dernière version pour Mac OS X date du 14 mai 2006 et elle est universalisée (version 2.3-Pre). Il existe aussi, datées du même jour, des compilations pour Windows et Linux. Il est très sensible à la version de ROM (si vous utilisez la version 1.6 extraite du fichier Mac OS ROM Update 1.0, vous ne devrez pas avoir de blocage de ce côté-là). Ensuite, même un CD-Rom ▷



## Basilisk II

### Au bonheur des très vieux Mac !

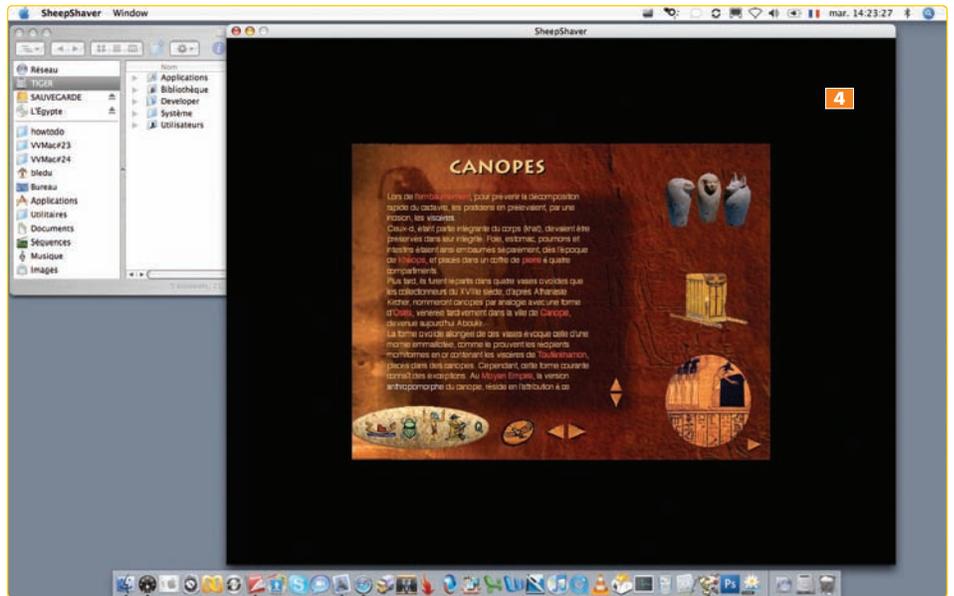
Basilisk II est un émulateur Mac open source pour de nombreuses plateformes (Unix, BeOS, Windows NT, XP...). Il en existe une version sous Mac OS X. L'objectif est d'exécuter des logiciels Mac vraiment très anciens qui ne fonctionnent même plus sous Mac OS 9 ou dans Classic. Basilisk II émule en effet un processeur Motorola 68020-68040 (la génération d'avant les Power PC, donc des Macintosh antérieurs à 1991) et supporte de System 7 à Mac OS 8.1. La toute dernière version de Basilisk II pour Mac OS X, la V19b Universal, date d'août 2006 et elle est compilée pour Mac Intel. Le site de chargement précise toutefois que, si vous avez besoin de Mac OS 8 (et donc de l'émulation 68040), il vaut mieux utiliser la version V19b PPC, via Rosetta - sinon, ça crashe ! Pour ce qui est du système, soit vous avez conservé par-devers vous un CD

d'installation de l'époque, soit vous essayez d'en acquérir un sur Internet. Mais le principal problème avec Basilisk II est de trouver la ROM nécessaire. Cela ne peut se faire que par « extraction » des logiciels contenus dans la mémoire ROM physique d'un de ces anciens Mac, sous la forme d'un fichier qui sera géré par l'émulateur - comme si la ROM était réellement présente sur votre Mac Intel. Cela suppose que vous ayez un Mac de cette époque sous la main (le logiciel d'extraction est fourni avec Basilisk II). Légalement, vous ne pouvez pas extraire le logiciel de la ROM d'un Macintosh qui n'est pas votre propriété (je n'ai pas testé cette solution). Si vous êtes curieux, cherchez sur Internet, vous y trouverez de nombreux documents, posts et références intéressants. [www.users.bigpond.com/pear\\_computers/BasiliskII.html](http://www.users.bigpond.com/pear_computers/BasiliskII.html) <http://gwenole.beauchesne.info/fr/projects/basilisk2>

officiel Apple d'installation peut ne pas être reconnu. Hors de question de vous servir d'un CD de restauration. Bref, tout peut très bien se passer comme tout peut dérailler sans que vous sachiez exactement pourquoi. Les lectures de centaines de posts sur Internet ne m'ont pas éclairé sur mes ennuis, mais je n'ai pas lâché l'affaire !

### Passez par un autre Mac compatible Mac OS 9

Lors de mes toutes dernières tentatives sur un MacBook Pro dont la carte mère avait été échangée (pour cause de sifflements fréquents), SheepShaver quittait inopinément dès les premières secondes de l'installation de Mac OS 9. J'ai eu alors l'idée de réaliser le « disque virtuel » sur un iMac G5, puis de le transférer sur le portable... SheepShaver a démarré sur ce disque sans aucun pro-



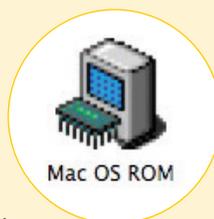
blème. C'est une technique que je vous conseille si SheepShaver refuse obstinément de prendre en compte votre CD-Rom d'installation : effectuez une installation complète dans une image disque, sur un Mac compatible Mac OS 9, puis déplacez cette image disque sur le Mac Intel où vous l'utiliserez avec SheepShaver.

### Un confort honorable

Maintenant, j'ai un Mac OS 9.0.4 (américain) parfaitement fonctionnel qui s'ouvre dans SheepShaver et je peux à nouveau utiliser le petit logiciel qui me servait à créer le chemin de fer de *Vous et Votre Mac* jusqu'au printemps dernier (voir [2](#) page précédente, en haut). J'ai également installé StuffIt Deluxe et quelques autres applications bureautiques comme AppleWorks 5 [3](#). J'ai créé un disque virtuel de 500 Mo et attribué 512 Mo de mémoire à l'émulateur. L'affichage est paramétré en 1024 x 800 et en milliers de couleurs. Le logiciel de paramétrage de l'émulateur est simple d'emploi et je peux à tout moment modifier, par exemple, la taille de l'écran. Les performances s'avèrent correctes sur mon MacBook Pro (Core Duo 2 GHz avec 2 Go de mémoire). L'interface des applications tournant dans l'émulateur se montre assez réactive et la stabilité est plutôt meilleure que je ne l'imaginai.

Je n'ai toutefois pas installé de jeux pour vérifier les performances graphiques. En revanche, j'ai pu jouer sans difficulté plusieurs vieux CD-Rom « culturels » que j'avais conservés dans un fond de placard [4](#). Même si Internet est une source inépuisable de connaissances, c'est un vrai plaisir que de rouvrir ces mines de renseignements, de photos et de petits films timbre-poste. La solution SheepShaver/Mac OS 9.0.4 est donc tout à fait utilisable sur Mac Intel.

## En quête de la ROM



Vous trouverez facilement un fichier de ROM sur le CD-Rom d'installation de Mac OS 8.5 à 9.0, dans le Dossier Système. Il suffit de le placer ensuite dans le même dossier que SheepShaver.

Cela dit, pour éviter tout problème et obtenir le meilleur confort d'émulation, je vous invite plutôt à récupérer un fichier de ROM version 1.6 (avec gestion de la fonction Altivec des G4). Le plus simple est encore de descendre le fichier Mac OS ROM Update 1.0 depuis le site de support d'Apple, ainsi que le logiciel TomeViewer depuis le site Versiontracker, par exemple. Problème : TomeViewer ne fonctionne lui-même que sous Mac OS 9 ! Pour extraire le fichier de ROM du fichier Mac OS ROM Update 1.0, il vous faudra recourir cinq minutes à un Mac capable de faire tourner Mac OS 9 directement ou via Classic. Mettez un ami ou un collègue à contribution. Sur ce Mac d'appoint, décompressez le fichier Mac OS ROM Update 1.0 pour obtenir une image disque contenant quatre fichiers, dont un fichier Mac OS ROM Update Tome. C'est ce dernier que vous ouvrirez avec TomeViewer, histoire d'en récupérer le fichier de ROM. Vous n'aurez plus ensuite qu'à placer la ROM sur votre Mac Intel, dans le même dossier que SheepShaver.

# Paramétrez SheepShaver

Première chose à faire : lancez l'application SheepShaverGUI. Avec cette interface graphique de paramétrage (dans le même dossier que SheepShaver), vous allez définir précisément les conditions d'exécution de l'émulateur. Par la suite, vous lancerez directement SheepShaver - dont vous laisserez l'icône à portée de main dans le Dock.

▷ La fenêtre de l'utilitaire de paramétrage SheepShaverGUI comporte six onglets, mais vous n'avez à en renseigner vraiment que trois : **Volumes**, **Keyboard/Mouse** et **Memory/Misc**.

▷ L'onglet **Volumes** vous permet de créer un volume sur lequel seront installés ensuite Mac OS et les applications **1** (ou de choisir un disque virtuel déjà prêt). Pour créer un nouveau disque, cliquez sur **Create** **2**. Dans la fenêtre qui s'ouvre, fixez l'emplacement du disque **3**. Notez que toute la hiérarchie du disque est en anglais et que vous voyez tous les fichiers invisibles. Faites alors très attention. Le plus simple est de créer le disque dans le même dossier que SheepShaver. Vous devrez en fixer la taille **4** ; prévoyez au moins 500 Mo. Enfin, donnez-lui un nom **5**. Cliquez sur **OK** et patientez le temps que l'image disque soit créée. La fenêtre de création se ferme d'elle-même et le nouveau disque virtuel est listé dans l'onglet **Volumes**. Ce disque virtuel est en fait une simple image disque (vous pouvez rajouter l'extension .dmg à la main si vous voulez) que vous pourrez monter dans le Finder de Mac OS X afin d'y glisser des documents ou des logiciels, par exemple. Une fois votre installation réalisée, ainsi qu'à chaque fois que vous modifiez le contenu du disque virtuel, je vous conseille de sauvegarder ce dernier sur un disque externe ou un DVD réinscriptible, par exemple. Une petite erreur de manipulation et ce fichier peut être corrompu. Mieux vaut en avoir un clone à jour quelque part. Vous pouvez créer plusieurs disques virtuels et ouvrir l'émulateur avec l'un ou l'autre. De retour dans l'onglet **Volumes**, notez dans la partie basse le champ **Unix root** **6** qui permet de pointer sur un dossier qui servira de zone d'échange entre Mac OS X et le Mac émulé. Là encore, je vous conseille de créer ce dossier dans le même emplacement que SheepShaver. En procédant de la sorte, tout est à la même place. Enfin, que vous utilisiez un disque optique ou une image disque pour installer Mac OS 9, choisissez toujours **CD-ROM** dans le menu local **Boot From** **7**.

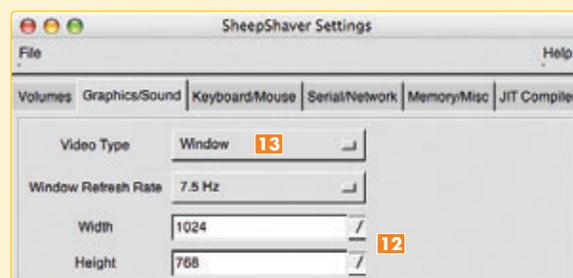
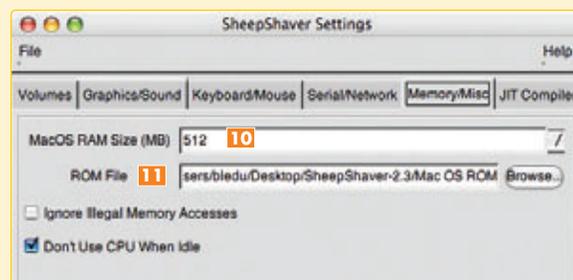
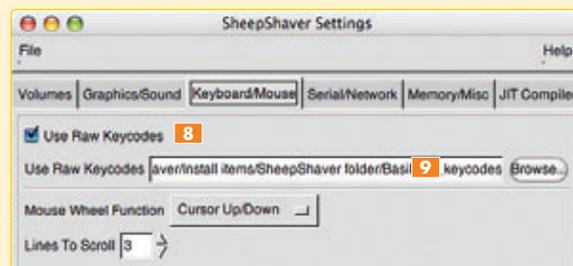
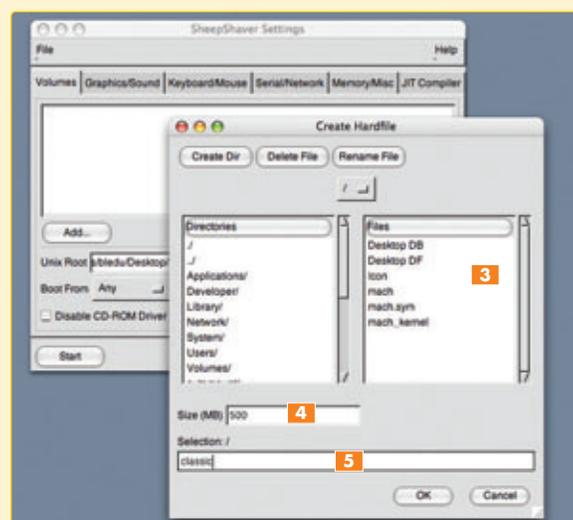
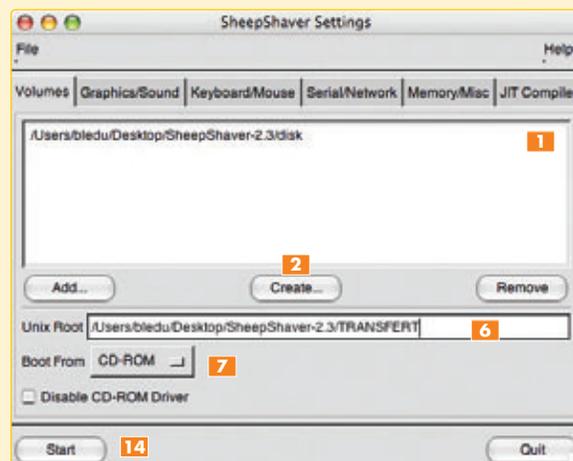
▷ Dans l'onglet **Keyboard/Mouse**, vous n'avez qu'à cocher la case **Use Raw Keycodes** **8** et préciser où se trouve le fichier **Basilisk II\_keycodes** **9** ; il figure en principe dans le même dossier que SheepShaver puisqu'il est livré avec. C'est une gestion des claviers qu'il partage avec Basilisk II.

▷ Passez dans l'onglet **Memory/Misc**. Vous allez attribuer une partie de votre mémoire vive à l'émulateur, ici 512 Mo **10**. Ne descendez pas en dessous de 128 Mo. Ensuite, il vous faut indiquer - c'est très important - où se trouve le fichier de ROM **11**, que vous avez là encore glissé dans le même dossier que SheepShaver, comme je vous l'ai conseillé d'ailleurs. Laissez les autres paramètres inchangés.

▷ Enfin, vous pouvez éventuellement afficher l'onglet **Graphics/Sound** afin de modifier le paramètre d'affichage **12** et choisir si vous souhaitez travailler en mode fenêtré ou en plein écran **13**. Il est possible de cocher ou non la case **QuickDraw Acceleration** ; j'ai testé les deux possibilités sans remarquer de différence de performance, ni rencontrer de problème. En revanche, il vaut mieux, si vous n'en avez pas besoin, désactiver le support du son qui semble gros consommateur de ressources processeur.

▷ Voilà, c'est fait. Glissez le CD-Rom d'installation de Mac OS 9 dans le lecteur (ou montez son image sur le Bureau de Mac OS X). Vous n'avez plus qu'à cliquer sur le bouton **Start** **14** en bas à gauche de la fenêtre de SheepShaverGUI. L'émulateur va être lancé. Vous allez savoir tout de suite si vous avez une bonne ROM : le petit Mac vous sourit. Sinon, l'expérience est terminée - recherchez un autre fichier ROM compatible. Si cette première étape est passée, l'émulateur va trouver le CD-Rom et commencer le processus d'installation. Je n'entre pas dans les détails, vous avez déjà fait ça... Comptez un petit quart d'heure en tout. Une fois l'installation terminée, pensez à ouvrir l'interface de paramétrage et à positionner le menu local **Boot from** sur **Any**.

<http://gwenole.beauchesne.info/fr/projects/sheepshaver>



# Audacity

## Mode d'emploi

Développé à l'origine par Dominic Mazzoni, ce logiciel se comporte comme un magnétophone numérique faisant la part belle aux traitements sonores divers et variés. Il chasse sur les terres de Bias Peak LE, une solution destinée avant tout aux professionnels. Rassurez-vous toutefois, cette bête peut être domptée au prix de quelques menus efforts.

■ David A. Mary

Les possibilités d'utilisation offertes par Audacity sont vastes. Si vous possédez des vinyles qui prennent la poussière dans un coin du grenier, inutile d'investir dans des solutions coûteuses: Audacity peut se charger de restaurer ces trésors.

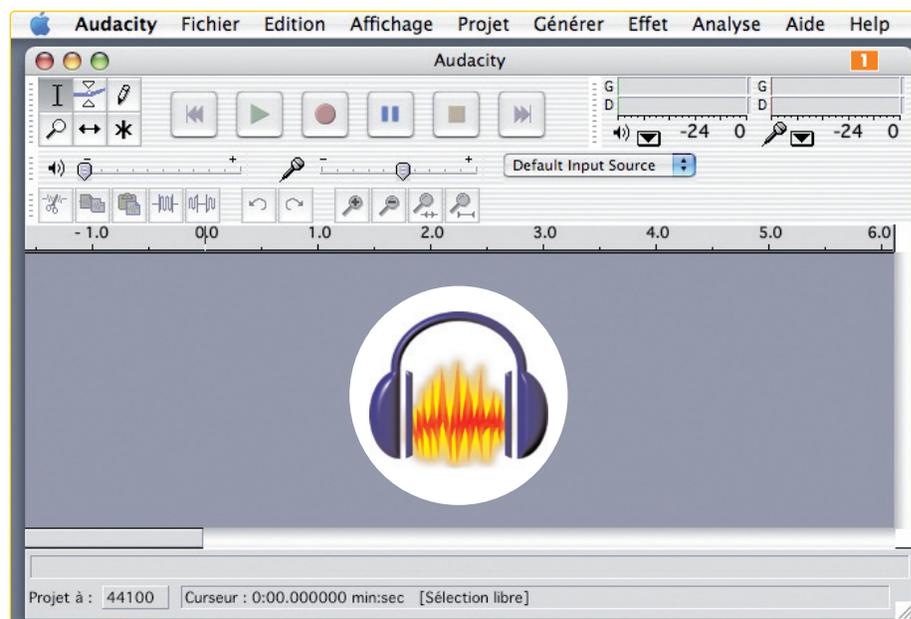
Il vous arrive d'enregistrer les radios diffusées sur Internet et vous vous retrouvez avec plusieurs heures d'émissions que vous souhaiteriez condenser dans une trentaine de minutes? Là aussi, Audacity vient à la rescousse. Vous voulez monter une bande-son pour votre podcast? Pas de problème. Audacity servira également de dictaphone... Bref, question son, il peut presque tout faire. De plus, la communauté active de développeurs bénévoles fait d'Audacity un produit complet qui n'a pas à rougir d'aucun de ses concurrents commerciaux, sauf peut-être pour ce qui est de la gestion des fichiers MIDI, pour le moins indigente...

Audacity a donc de quoi faire oublier l'antique SoundEdit16, voire de faire armes égales avec le séquenceur Live d'Ableton, car il peut aussi se transformer en magnétophone multipiste pour enregistrer plusieurs sons et les superposer avant de les mixer – un peu comme le ferait GarageBand. Audacity, c'est du solide! Aujourd'hui, son succès est tel

qu'un constructeur allemand d'interfaces audio semi-professionnelles le distribue avec un de ses produits (Podcast Studio Firewire de Behringer).

Las, Audacity est difficile d'accès. Son interface **1** n'est pas très Mac OS X, le glisser-déposer inexistant. C'est qu'il est égale-

ment disponible pour Linux et Windows XP. Côté positif, vous transférerez vos projets sans vous soucier de la compatibilité. Pour vous aider à découvrir Audacity et en tirer parti, je vous propose dans cet article un petit guide d'installation, puis de voir ensemble quelques applications pratiques.



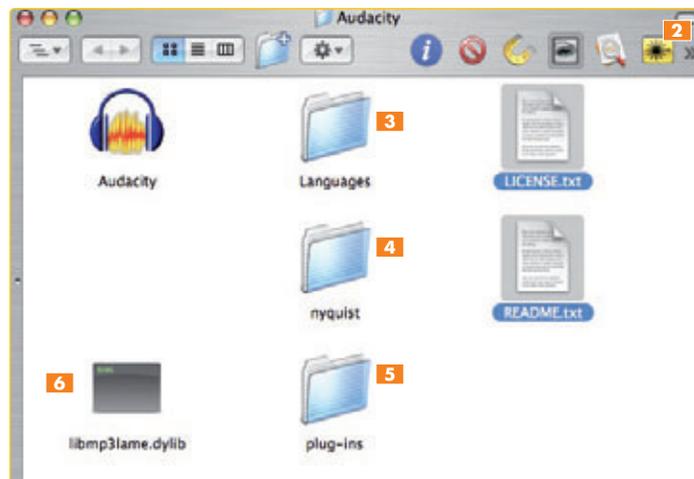
## Installez Audacity

Vous téléchargerez tout d'abord le logiciel à l'adresse donnée dans le *Bottin de VVMac*, dans les pages *Prises en main*.

Sur cette page Web, choisissez la version qui correspond à votre Mac : 1.2.5 (pour processeur Intel) ou 1.2.6 (pour Power PC). Une version Beta plus récente (1.3.x) est également proposée, mais elle est instable (je privilégie ici votre confort d'utilisation). Cliquez sur le lien adéquat qui fera apparaître une nouvelle page tout en anglais. Le rapatriement du fichier d'installation sur votre disque dur devrait se faire automatiquement. Si toutefois il ne se passait rien, cliquez sur le lien en bleu nommé *This direct link* situé au-dessous du mot en gras *Downloading* (dans le tiers supérieur de la page).

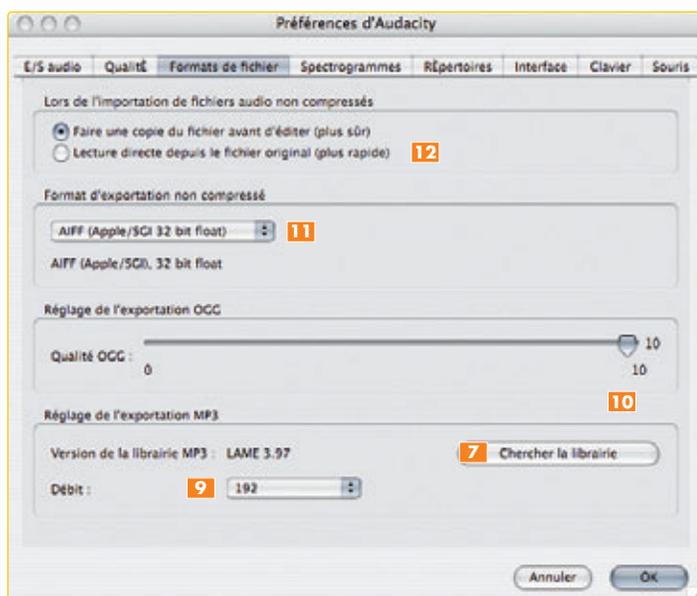
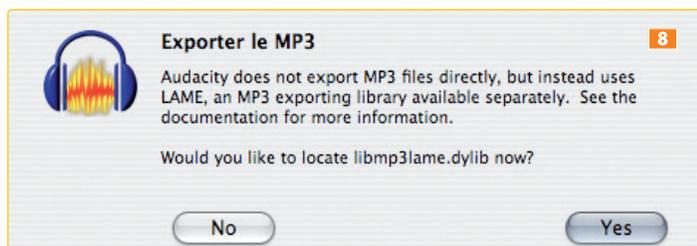
Une fois le téléchargement effectué, ouvrez l'image-disque : le logiciel est accompagné de deux fichiers textes et de trois dossiers complémentaires **2**. Vous reco-

piez l'ensemble dans un dossier que vous créez pour l'occasion, dans votre dossier Applications par exemple, et que vous nommerez *Audacity*. Le plus dur est fait ! Détaillons à présent le rôle de chacun de ces éléments. Le dossier *Languages* contient les traductions du programme en 34 langues **3** : n'y touchez pas. Le dossier *Nyquist* **4** regroupe un ensemble de petits programmes qui ajoutent des fonctionnalités au logiciel principal. Il est possible d'en créer de nouveaux... à condition de maîtriser le langage Lisp ! Quant au troisième et dernier dossier, *Plugins* **5**, il accueille tous les effets audio numériques indispensables. Tel quel, Audacity prend en charge nombre de formats audio, des plus courants (AIF, Wav, MP3, OGG et SD2) aux plus exotiques. Au total, il est à même d'importer et d'exporter environ dix-sept formats ainsi que leurs variantes, et à différents niveaux de qualité.



Il est inutile d'installer la bibliothèque d'instructions MPeg Audio Decoder (libMAD de son petit nom), car une partie de son code informatique est déjà incluse dans Audacity. C'est la raison pour laquelle les fichiers à la norme MPeg sont lus d'emblée. Après plusieurs essais, je constate que le MPeg-1 (le format du Vidéo-CD notamment) est pris en charge sans encombre. Quant au MPeg-2 (format audio des DVD, des émissions du câble, satellite

ou de la TNT), il est restitué avec plus ou moins de bonheur (clics ou interruption en lecture). L'encodage AAC qu'utilisent Apple et son iTunes Store, ainsi que les documents multicanaux (Dolby AC3 et DTS) sont ignorés. En revanche, si la lecture de fichiers MP3 demeure possible, l'exportation n'est pas prévue, sauf à installer un petit complément, l'encodeur Lame **6**. Nous allons donc le télécharger et le glisser dans le même dossier.



## L'exportation au format MP3

Vous pouvez télécharger l'encodeur Lame directement depuis la même page qu'Audacity, ou bien depuis l'autre adresse que nous vous donnons dans le *Bottin*. La version pour Mac PPC se nomme LameLib-Carbon.site, celle pour les Mac Intel, Libmp3lame.dylib.zip. Une fois téléchargé, décompressez et placez le fichier dans votre dossier Audacity. Ce n'est pas obligatoire, mais autant tout regrouper au même endroit !

► Lancez pour la première fois Audacity. Un dialogue vous demande (en anglais) dans quelle langue vous souhaitez utiliser le logiciel. Normalement, le choix est prépositionné sur le français. Si ce dialogue n'apparaît pas et que le logiciel s'affiche directement, allez dans les *Préférences*, onglet *Interface*, et choisissez le français dans le menu local de la

langue, puis validez. Quittez le logiciel afin que le changement soit pris en compte lorsque vous relancez Audacity.

► Affichez à nouveau la fenêtre des *Préférences*, cette fois-ci à l'onglet *Formats de fichier*. Vous cliquez sur le bouton *Chercher la librairie* **7**. Si un obscur message en anglais s'affiche **8**, cliquez simplement sur *Yes*. Localisez ensuite le fichier LameLib ou Libmp3 lame.dylib. Spécifiez bien le débit qui doit être entre 128 et 192 en fonction de la qualité d'encodage désirée (de bon à excellent) **9**.

► Du bas vers le haut de la fenêtre, profitez-en pour affiner quelques réglages supplémentaires. Placez le curseur sur **10** pour une exportation parfaite au format OGG (d'une qualité similaire au MP3, mais non-destructif) **10**. ▷

Au-dessus, vous ajusterez la précision de sauvegarde d'un fichier sonore non compressé. Je vous conseille d'opter, dans le menu local, pour l'une des variantes AIFF disponibles : **AIFF 16-bit PCM** ou **AIFF 32-bit float** **11**.

La première est particulièrement indiquée pour la gravure d'un CD-audio dans la foulée. Réservez la seconde à toute opération liée à un travail de précision (restauration d'un enregistrement ancien, montage...). Optez pour un

format Wav si vous partagez vos travaux avec quelqu'un qui travaille sous Windows.

Enfin, dans la section supérieure, optez pour **Faire une copie du fichier avant d'éditer** **12**. Vous vous éviterez bien des déboires.

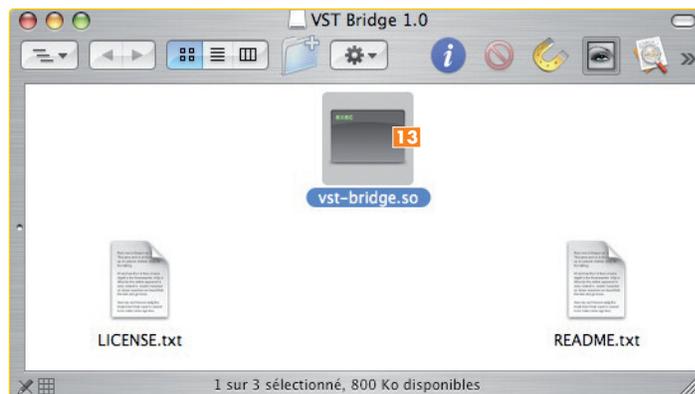
Rappelez-vous qu'Audacity opère principalement de façon destructive sur un document sonore.

► Pour valider tous ces changements, fermez, puis relancez le logiciel Audacity.

## La gestion des plug-in VST

**V**ST : ces trois lettres magiques (pour Virtual Studio Technology) désignent une innovation logicielle proposée par Steinberg (une société allemande très populaire dans le monde de la production musicale) il y a un peu plus de dix ans. Elle permettait en effet d'enrichir les possibilités de son logiciel d'enregistrement vedette, j'ai nommé Cubase. Ce dernier voit ainsi ses capacités décuplées par l'ajout de petits plug-in qui assurent de nouvelles fonctions intéressantes : égaliseur graphique, compresseur, prise en charge du format multicanal... Dans Audacity, cette possibilité

demeure toutefois limitée. La prise en charge de VST est certes sympathique, mais sans plus, d'autant qu'au lieu de bénéficier des interfaces originales, les plug-in s'affichent dans une même et unique présentation supportée par Audacity. D'autre part, les modules gratuits dédiés à Mac OS X ne sont pas légion, et rares sont ceux qui fonctionneront ici sans heurts. Je n'ai de plus dégoté qu'un seul plug-in qui fonctionne sur Mac Intel... Malgré tout, si l'expérience vous tente, voici ce qu'il faut faire pour les installer. Procédez au téléchargement du petit VST Enabler, proposé en

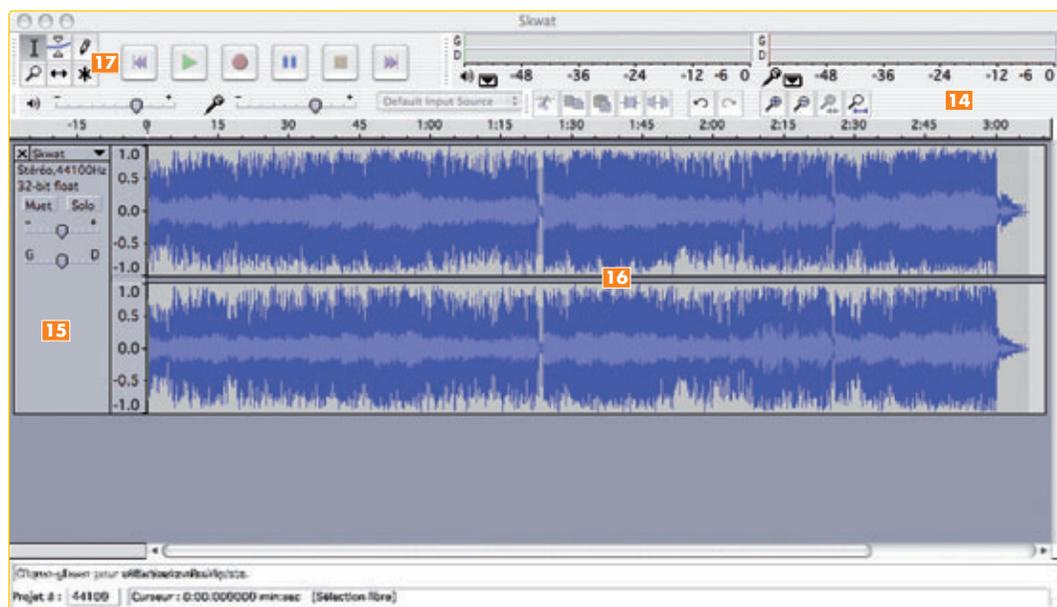


Universal Binary uniquement, depuis la même page que pour Audacity. Placez ensuite le fichier **vst-bridge.so** **13** dans votre dossier Audacity, dans le dossier Plug-ins. Vous procéderez de la

même manière pour tous les modules VST que vous pourrez trouver sur Internet.

Dans Audacity, tous les plug-in sont utilisables par l'intermédiaire du menu **Effets**.

## Petit tour des outils d'Audacity



L'interface d'Audacity se structure en trois zones principales. Les commandes générales sont regroupées en haut **14** et les réglages de pistes sont proposés dans la colonne de gauche **15**. Enfin, au centre, vous avez la for-

me d'onde du fichier sonore **16**. Examinons de plus près les éléments qui composent la **Palette d'outils** **17** (de gauche à droite, en partant de la rangée du haut). Le curseur (comme un I) **18** sert à sélectionner une portion d'un



morceau ou à indiquer l'endroit de départ de la lecture. L'outil de niveau **19** change la courbe du volume sonore. Le crayon **20** agit, lui, sur la forme d'une onde sonore. Attention : pour l'utilisateur moyen, cette fonction est plus destructrice qu'autre chose ! La loupe **21**, quant à elle, permet d'analyser un endroit spécifique de l'échantillon audio. L'outil de glissement **22** (symbolisé par une double flèche) autorise le déplacement d'un fragment sonore. Enfin, l'étoile **23** concentre toutes les fonctions citées. Ce mode, appelé « *multi-outil* », évite le va-et-vient incessant lors d'un travail de mise en forme d'un ou plusieurs échantillons sonores. Lorsque vous sélectionnez une de ces icônes, un rappel explicatif apparaîtra systématiquement en bas de la fenêtre.

Outre les commandes de lecture et d'enregistrement, on trouve deux séries de bandeaux. Le premier **24** affiche le niveau sonore en lecture, le second **25** en enre-



gissement. Dessous, reprises sous la forme d'icônes, ce sont les habituelles fonctions du menu *Édition*: copier, coller, couper, ne garder que la sélection et supprimer la sélection 26. Pour finir, deux curseurs linéaires vous permet-

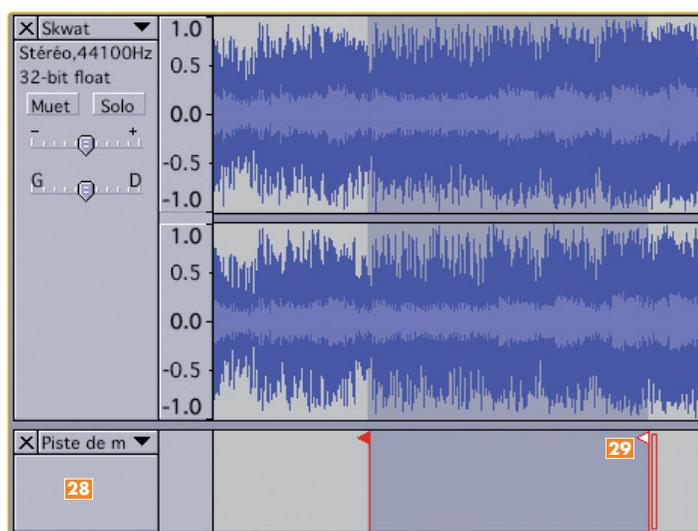


tent d'ajuster le volume sonore général, ainsi que le niveau d'entrée pour l'enregistrement 27.

Une fois familiarisé avec Audacity, vous pourrez affronter un logiciel comme ProTools (la Rolls

des bancs de montage audionumérique). Les similitudes sont d'ailleurs assez troublantes...

## Montage audio



Vous avez enregistré sur Internet, en AIFF ou en MP3 (rappelez-vous que le format AAC n'est pas reconnu), une longue émission et vous voudriez ne conserver que les passages les plus intéressants ? Rien de plus facile !

► Ouvrez dans Audacity votre document sonore (*Fichier > Ou-*

*vrir*). On note l'absence de fonction d'avance rapide; cependant, cette omission peut être contournée. Prenez l'outil *Curseur* d'Audacity et placez-le à l'endroit de l'onde que vous voulez entendre. Appuyez ensuite sur la *Flèche de lecture* (verte). Dès que vous le jugez utile, arrêtez la lecture (carré jaune). Pour lire une autre

partie du document audio, placez le curseur à un autre endroit et lancez la lecture.

► Ce n'est pas pratique, d'autant plus qu'il vous faudra mémoriser le déroulement complet d'une émission avant de connaître les passages à élaguer. Heureusement, Audacity propose un système astucieux: tout le document peut être balisé à l'aide de marqueurs. Il y a deux façons d'envisager l'emploi d'un marqueur: il constitue un simple pense-bête (1<sup>re</sup> partie de l'émission, page de publicité, 2<sup>e</sup> partie, etc.), ou il délimite la portion de l'enregistrement qu'il vous faudra modifier.

► Placez le curseur à un premier endroit de l'onde sonore. Demandez ensuite *Projet > Ajouter un marqueur à la sélection*. Sous la piste principale, la piste des *marqueurs* 28 s'affiche. Elle contient un petit drapeau rouge. Renouvelez la manœuvre autant de fois que nécessaire. Pour effacer l'un

des marqueurs préalablement sélectionnés, appuyez sur la touche [ESC] de votre clavier.

► Pour choisir avec précision toute une portion audio, positionnez un drapeau au début de la portion, puis un autre à la fin. Cliquez sur le premier drapeau et appuyez sur la touche [Maj], puis cliquez sur le second drapeau 29. La portion sélectionnée est grisée à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à l'éditer comme vous le souhaitez – n'hésitez pas à utiliser la palette d'outils.

► Pour éliminer un passage sonore qui ne vous intéresse pas, une fois la portion sélectionnée, faites *Édition > Effacer*. Fonction magique s'il en est: le raccord se fait automatiquement. Si vous faites une erreur, demandez *Annuler*. Vous pouvez vous raviser une seconde fois en optant cette fois pour *Édition > Refaire effacer*. Ce mode d'annulation est parfait pour les indécis.

## Mixage audio

Audacity est avant tout un éditeur d'échantillons audionumériques et il ne propose pas de table de mixage graphique. L'utilité de cette dernière est d'équilibrer l'intensité sonore entre chacune des pistes, ainsi que de les orienter dans l'espace stéréophonique (la fameuse balance droite/gauche des chaînes Hi-fi). Tou-

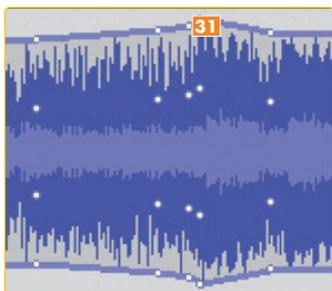
tefois, Audacity a de la réserve: on retrouve des fonctions équivalentes, proposées dans la colonne à gauche de la fenêtre d'édition de l'onde sonore 30.

Outre le nom de la piste affichée, on y trouve les caractéristiques techniques du fichier (stéréo, 44100Hz...), deux boutons *Muet* et *Solo*, ainsi que les réglettes de

*volume* et de *panoramique* (G pour gauche, D pour droit). *Muet* coupe la restitution audio; *Solo*, au contraire, conserve uniquement en lecture la piste courante. L'inconvénient majeur de ces diverses commandes, c'est qu'elles s'appliquent une bonne fois pour toutes à l'ensemble du document que vous traitez.



30



► Audacity vous permet de redessiner la courbe d'intensité sonore. C'est le moyen le plus simple d'obtenir un volume sonore égal tout au long d'une œuvre. Choisissez l'*outil de niveau*, puis cliquez à différents endroits de l'onde sonore pour positionner des points de contrôle **31**. Vous

les déplacez vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer le volume audio. Les points peuvent être déplacés si vous les sélectionnez au préalable. Pour les supprimer, sélectionnez et poussez le repère hors de la piste (vers le haut de préférence) afin qu'il disparaisse. Attention, la manœuvre est peu pratique et entraîne parfois des erreurs de manipulation. Une « gomme » aurait été la bienvenue.

► Optimiser automatiquement le volume général de l'enregistrement s'avère plus simple... Choisissez la portion à modifier en surlignant directement l'onde sonore ou, le cas échéant, la to-

## Découpages et exports

Le découpage en plages distinctes facilite l'accès aux différentes rubriques de votre enregistrement radio. Très utile si vous comptez procéder à une gravure sur disque optique. Vous pouvez faire cela de façon manuelle ou automatisée.

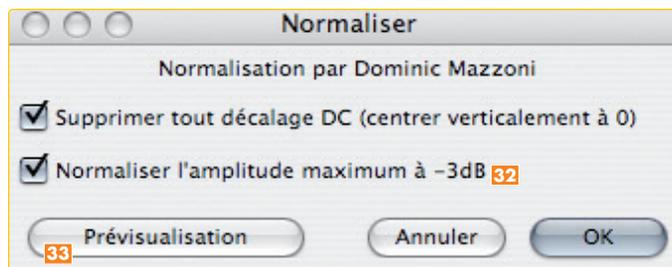
► Dans le premier cas, sélectionnez à l'aide du curseur la première portion à isoler, puis faites *Édition > Séparer*. Une autre piste s'affiche, contenant cette sélection **34**. Renouvelez l'opération autant de fois que voulu. Il ne vous reste plus qu'à procéder à l'exportation de chacun des fragments audio. Cliquez sur l'intitulé de la piste choisie (le cadre gris sur la gauche), puis dans le menu *Fichier*, optez pour l'article *Exporter la*

*sélection en AIFF* (c'est la qualité maximale, idéale pour la gravure audio) ou bien pour l'article *Exporter la sélection en MP3* (plutôt conseillé pour votre baladeur numérique). Recommencez pour chaque piste exportée.

► Une autre approche automatisée peut être mise en œuvre... Positionnez tout d'abord l'ensemble des marqueurs avec précision. Vous pouvez pour cela vous aider de l'outil *Loupe* (le zoom arrière est obtenu en appuyant sur la touche [Maj] pendant que vous cliquez sur la zone retenue). Chaque balise représente le début d'une nouvelle séquence sonore.

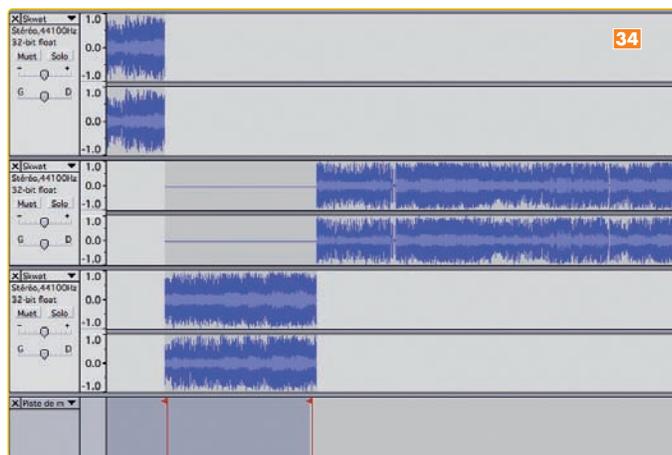
► Audacity vous permet d'inclure des informations communes dans chacun des fichiers obtenus (*Format > Éditer les Tags ID3*) **35**. Ainsi, une fois récupéré dans iTunes le titre de l'auteur, de l'œuvre, le genre et différents commentaires s'afficheront en toutes lettres. Optez pour *ID3v1* dans le cas d'un partage entre Mac et Windows.

► Enfin, demandez *Fichier > Export multiple* **36**. Audacity va scinder automatiquement le document original aux endroits



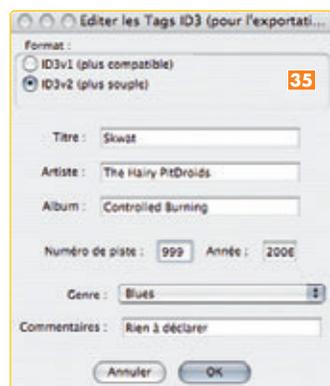
de votre document (*Édition > Sélectionner > Tout sélectionner*). Dans le menu *Effets*, optez pour l'option *Normaliser*. Ce type de module analyse le volume général du document, puis porte l'ensemble au niveau le plus haut. Si des risques de saturation sonore existent (grésillements), cochez dans

la fenêtre l'option *Normaliser l'amplitude maximum à -3dB* **32**. Le résultat final sera moins percutant, mais vos enceintes et vos oreilles ne s'en porteront que mieux. Le bouton *Prévisualisation* **33** permet d'entendre le résultat sur une petite portion du document. Une fois les réglages approuvés, validez avec *OK*.



des différents marqueurs. Très pratique! Choisissez le format d'export. Dans la section *Séparer en fichiers selon*, optez pour *Marqueurs*. Ne cochez *Inclure l'audio avant le premier marqueur* que si vous n'avez pas placé de balise au début de l'enregistrement. Nommez différemment ce dernier s'il y a lieu. Cliquez enfin sur *Exporter*.

► Les fichiers sonores exportés sont entreposés par défaut sur votre Bureau, numérotés par ordre d'apparition. Il ne vous reste qu'à procéder à l'archivage sur CD-audio. Le format AIFF est requis. Toast prend en charge aussi les MP3, mais procède à une conversion à un format non compressé (AIFF, 44100 Hz, 16-bit) avant d'effectuer la gravure.



# Variations sur un carton d'invitation

Avec son interface dépouillée, Seashore semble être de prime abord un logiciel de photomontage simple d'emploi, mais quelque peu rudimentaire. Toutefois, si vous avez la curiosité d'aller jeter un coup d'œil du côté des couches alpha, vous découvrirez la face cachée de l'application. Certes, elle est un peu complexe à mettre en œuvre, mais elle est capable de produire des effets sophistiqués. ■ Mathieu Lavant

## Réalisé avec Seashore



Seashore ? Vous l'avez peut-être découvert dans *VVMac N°19*. Développé par Mark Pazolli Software, c'est un petit éditeur d'images bitmap qui exploite les technologies

de GIMP, ce qui est un grand gage de qualité. Seashore est un produit 100 % Mac. Compatible Mac OS X 10.3+, il existe en version PPC et Universal Binary (PPC et Intel). Prenez soin de bien télécharger la dernière version disponible afin d'éviter les divers problèmes d'instabilité.



Dans *Vous et Votre Mac N°19*, je vous avais proposé de réaliser un carton d'invitation en exploitant les fonctionnalités de base de Seashore. Cet atelier a suscité sur les forums de *VVMac* des questions plus pointues quant à l'utilisation avancée des couches alpha et des sélections. Je vous propose donc de revenir sur le sujet et de créer une série de variations pour un nouveau carton d'invitation, en exploitant au maximum les couches alpha, masques et autres sélections. Si vous avez déjà « joué » avec un logiciel de photomontage, vous avez sans doute déjà exploité les sélections, et peut-être même, sans le savoir, utilisé les couches alpha. En effet, à de rares excep-

tions près, toutes les applications de photomontage gèrent ces deux fonctions, mais savez-vous vraiment de quoi il s'agit ? Voyons tout d'abord la définition générale de ces deux concepts... La sélection définit un ensemble de pixels à l'intérieur d'une image numérique. Elle est habituellement délimitée par un contour pointillé clignotant. La couche alpha, pour sa part, est une couche supplémentaire qui s'ajoute aux couches primaires de l'image et permet de mémoriser une sélection sous forme de masque en niveaux de gris qui sera appliqué à l'image pour modifier son opacité. Dans l'application Seashore, les sélections ne sont pas matérialisées par un contour pointillé, mais par un masque de couleur semi-opaque qui vient se superposer à l'image ou au calque actif **1**. Quant aux couches alpha, elles sont intégrées à chaque calque – chaque calque dispose en fait d'une seule couche alpha –, et non pas associées à l'image globale comme c'est le cas dans d'autres logiciels.



## ① Une simple découpe

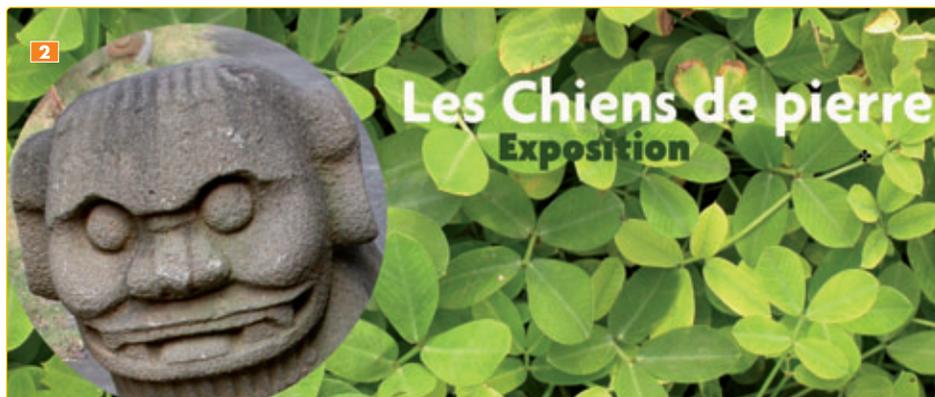
Dans une première version du carton d'invitation **2**, j'ai placé une découpe circulaire, contenant la photo d'un chien de pierre, sur un arrière-plan de feuillage. Vous penserez qu'il est inutile de connaître la technique des couches alpha et des masques pour réaliser cet effet. Il suffit de tracer une sélection circulaire autour de la zone à recadrer, puis de supprimer toutes les parties de l'image qui se trouvent en dehors de cette sélection. Vous aurez donc raison, mais que ferez-vous si le cadrage ne convient pas ou si la taille de la découpe est trop importante? Vous annulerez toutes les opérations et vous reprendrez vos manipulations depuis le début.

En exploitant une couche alpha et un masque créés à partir de la sélection, vous obtiendrez le même résultat en conservant la possibilité de modifier très facilement l'effet produit. Voyons à présent comment procéder.

► Je pars d'un fichier multicalque contenant déjà l'ébauche du carton d'invitation et composé d'un calque *Feuillage* pour l'arrière-plan, d'un calque *Statue*, ainsi que de deux calques *Texte 1* et *Texte 2* **3**.

J'active d'abord le calque *Statue*, puis l'outil *Sélection* (en haut à gauche de la palette *Outils*), et dans la palette *Options*, je choisis *Ellipse* dans le menu local *Shape*. Sur le document, je trace alors une sélection de forme circulaire (en maintenant la touche [Maj] enfoncée). Le tracé effectué, Seashore affiche la sélection sous la forme d'un masque jaune semi-opaque **1**.

► Dans la palette *Layers & Channels*, à l'onglet *Channels*, je sélectionne l'option *Alpha* **4**: Seashore affiche alors à l'écran la *couche alpha* associée au calque *Statue*. Si cette option n'est pas disponible, dans le menu



*Layer*, faites *Extras > Enable alpha channel*. Comme vous le constaterez, la couche alpha du calque *Statue* est constituée d'une zone blanche correspondant à la photo de la statue et d'une zone noire correspondant à la partie transparente du calque. Sur ces deux zones vient se superposer le masque semi-opaque de la sélection que j'ai tracée **5**.

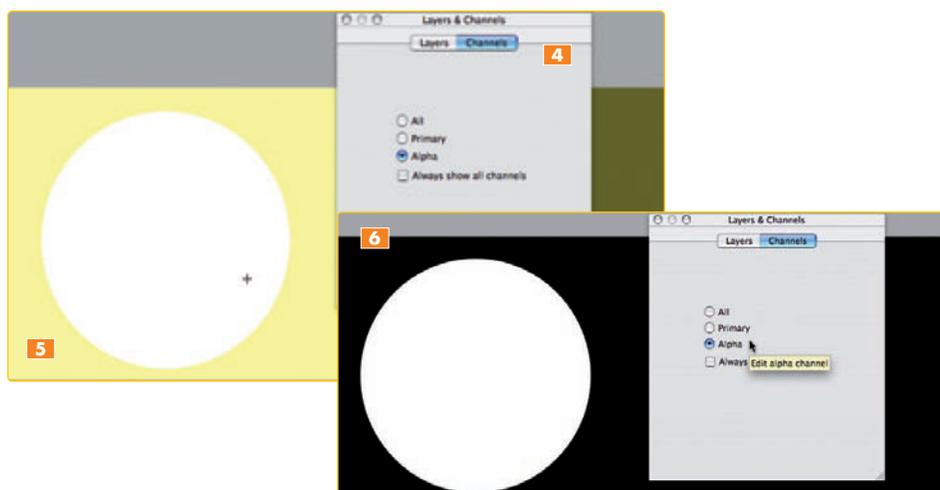
► Maintenant, je sélectionne dans la palette *Outils* le *Pot de peinture*. Après avoir vérifié que la *case échantillon de couleur de premier plan* (située dans la partie inférieure de la palette) affiche le *Noir*, je clique dans la

sélection circulaire: le logiciel Seashore la remplit alors de noir. Avec l'outil *Sélection*, je clique dans un endroit quelconque du document afin de supprimer le masque de sélection. Dans le menu *Sélection*, j'active la commande *Effects > Colour > Invert*. Les couleurs de la couche alpha sont inversées et le noir est remplacé par le blanc.

► Vous noterez toutefois que, dans la partie droite de l'image, la zone noire a également été inversée. Ceci n'aura aucune incidence sur l'effet souhaité, mais pour que vous compreniez bien le fonctionnement de la couche alpha utilisée comme masque, je vais remplir cette zone de noir. Je reprends donc l'outil *Pot de peinture*, dont je règle la *tolérance* à *10* dans la palette *Options*, puis je clique dans cette zone blanche. La couche alpha se présente alors comme un disque blanc sur un aplat noir **6**...

Dans la palette *Layers & Channels*, j'opte pour *All*: Seashore réaffiche l'ensemble des couches de l'image. La couche alpha agit comme un masque: les zones blanches de la couche n'ont aucun effet sur le contenu du calque, alors que les zones noires masquent le contenu du calque et le font disparaître du calque immédiatement inférieur.

Notez au passage que si j'avais utilisé le gris en lieu et place du noir, l'image aurait été partiellement masquée...



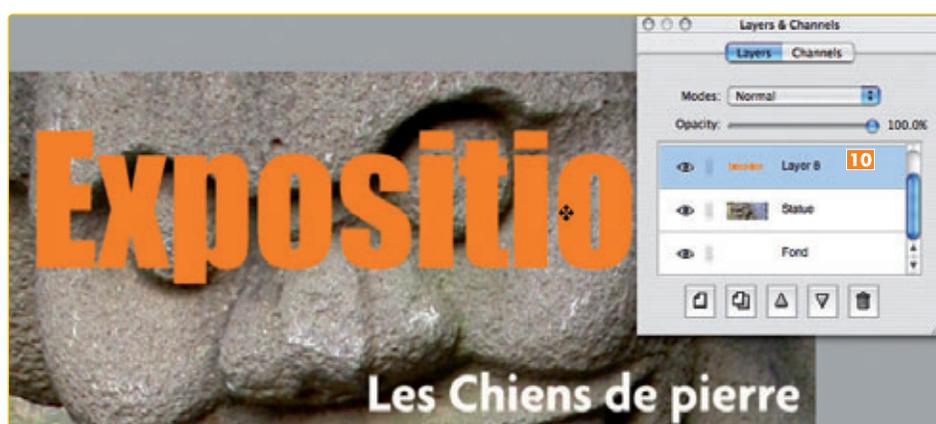
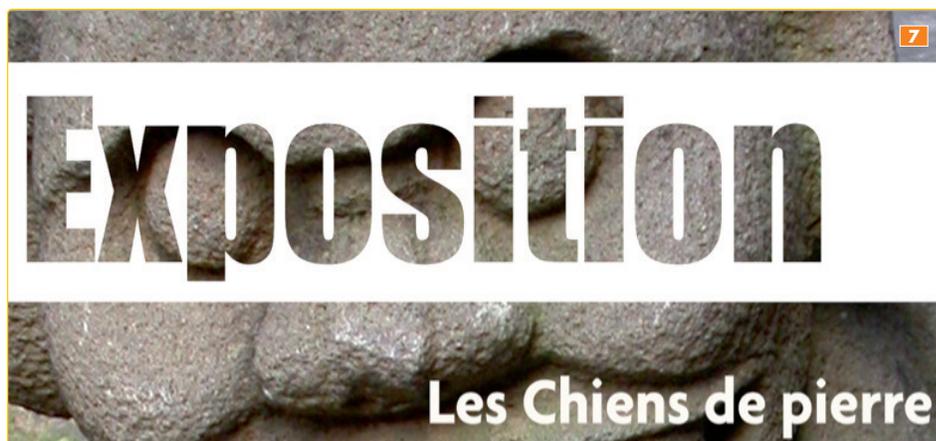
## ② Un masque de texte

Seconde version du carton d'invitation... J'incruste la photo du chien de pierre dans le titre lui-même, puis je place ce titre sur un bandeau blanc qui vient se superposer à un fond contenant la même photo **7**.

Cet exemple pourrait vous sembler plus complexe à réaliser que le précédent, mais il n'est rien, ce n'est qu'une impression : les deux cartons sont en réalité d'une mise en œuvre quasiment identique.

Pour créer ce second carton, je pars d'un fichier multicalque contenant déjà l'ébauche de l'invitation. Il est composé d'un calque de fond blanc, d'un calque *Statue* et d'un calque *Texte 1* **8**.

► Après avoir activé le calque *Statue* dans

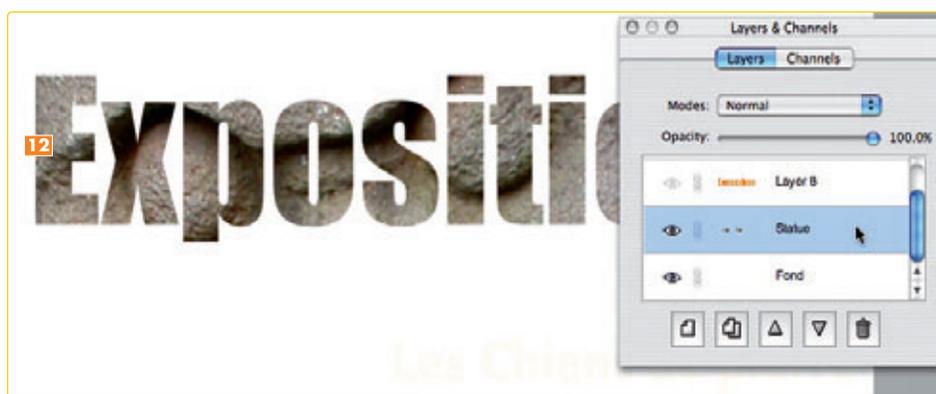


la palette *Layers & Channels*, j'insère un nouveau calque (bouton *New Layer* placé dans l'angle inférieur gauche de la palette **9**) que je sélectionne.

J'active ensuite l'outil *Texte* avec lequel je clique sur le calque : Seashore affiche la *boîte de dialogue d'insertion de texte*. J'y écris « Exposition ». J'affiche alors l'habituelle palette *Polices* de Mac OS X (bouton *Font*) dans laquelle j'opte pour une police assez grasse avec une valeur de corps proche de 300 pts (j'ai utilisé la police Impact avec un corps de 320 pts). Après validation, le texte s'affiche sur le nouveau calque **10**. On pourrait le déplacer à l'aide du pointeur de déplacement, mais pas le rééditer.

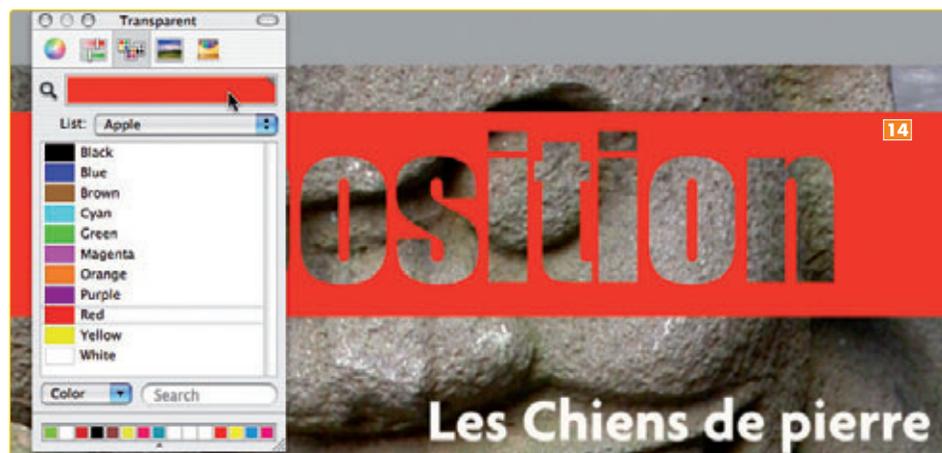
► J'active ensuite la commande *Edit > Select alpha* de Seashore qui permet de récupérer directement la sélection de l'objet placé sur le calque. Ici, elle récupère la sélection correspondant au titre.

► Dans la palette *Layers & Channels*, je choisis le calque *Statue*, et dans l'onglet *Channels*, j'active l'option *Alpha* : Seashore affiche la couche alpha associée au calque *Statue*, et sur cette couche la sélection du ti-



tre. Avec le *Pot de peinture*, je remplis la sélection de noir, puis je fais *Edit > Select none* pour supprimer cette sélection avant d'inverser les couleurs de la couche alpha avec la commande *Selection > Effects > Colour > Invert*. La couche alpha affiche à présent le titre blanc sur fond noir **11**.

► Retour dans la palette *Layers & Channels* où j'opte pour *All* de manière à réafficher l'image de travail, puis j'active l'onglet *Layers* et je masque le calque utilisé afin de créer le



titre. Le nouveau titre s'affiche avec la photo en incrustation **12**...

► Reste encore à créer l'effet de bandeau superposé à la photo d'origine. Je pourrais utiliser un nouveau calque d'arrière-plan et y insérer une copie de la statue, puis ajouter un bandeau blanc entre les deux calques. Cela dit, je préfère aller au plus simple en modifiant la couche alpha que je viens de créer.

Pour ce faire, je réaffiche la couche alpha associée au calque *Statue*, j'active le *Rectangle de sélection* avec lequel je trace une première sélection rectangulaire couvrant toute la largeur de l'image et placée sous le titre. Avec le *Pot de peinture*, je remplis cette nouvelle sélection de blanc. Ensuite, je trace une autre sélection rectangulaire couvrant toute la largeur de l'image et placée au-dessus du titre. Puis je la remplis de la même manière de

blanc **13**. Les deux nouvelles zones blanches créées sur la couche alpha révèlent l'image et produisent l'effet de bandeau.

► J'ai utilisé un calque de fond blanc en guise d'arrière-plan, mais en pratique, ce calque est superflu car Seashore dispose d'une palette *Transparent colour* qui permet de colorier les zones transparentes d'un calque. Voyons comment cela fonctionne... Je demande *Window > Utility windows > Show transparent colour*, puis dans la palette *Layers & Channels*, je sélectionne le calque *Fond* pour le supprimer (en cliquant sur la Corbeille en bas de la palette).

Selon la couleur active par défaut dans la palette *Transparent colour*, le calque *Statue* s'affiche sur un arrière-plan blanc ou sur un arrière-plan d'une autre couleur **14**. Libre à vous de choisir votre couleur de fond dans cette palette.

Notez que l'utilisation de la couleur transparente n'est possible que dans deux cas : soit le calque cible est le dernier calque de la pile, soit les calques qui se trouvent sous ce dernier sont masqués.

### ③ Un effet de fondu

Dans cette troisième version du carton d'invitation – qui exploite la même image multicalque de départ que l'exemple 1 –, je superpose le chien de pierre et le feuillage, et j'utilise un effet de fondu entre les deux images **15**. Si vous avez compris le principe de fonctionnement des couches alpha, vous devriez pouvoir reproduire cet effet sans explication supplémentaire. Sinon, voici comment procéder...

► J'active le calque *Statue* et j'affiche sa couche alpha (option *Alpha* de l'onglet *Channels* dans la palette *Layers & Channels*). De retour sur le document, avec l'outil *Gradient* situé dans la palette *Outils* (ainsi que les couleurs de premier plan, d'arrière-plan blanc et le noir), j'effectue un cliquer-glisser horizontal sur le tiers central de la couche alpha. Seashore affiche alors le dégradé blanc et noir **16**. Pour tester l'effet produit, je réaffiche l'image multicalque en activant l'option *All* de la palette *Layers & Channels*.

Si l'effet que vous obtenez ne vous convient pas, rééditez la couche alpha et tracez un nouveau dégradé en faisant varier la longueur du tracé ou en jouant sur le point de départ et celui d'arrivée.

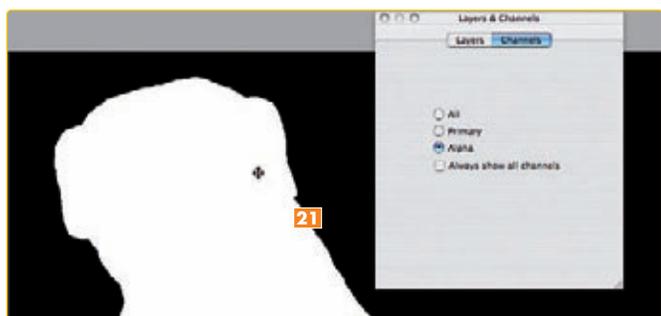
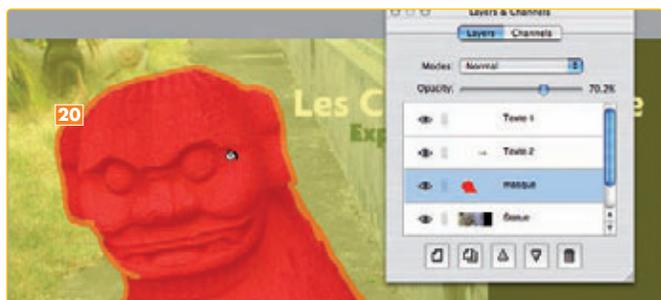
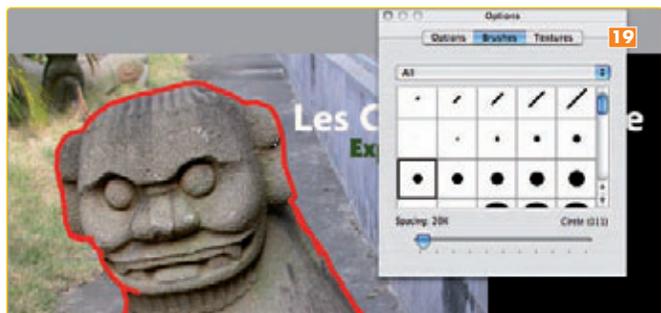
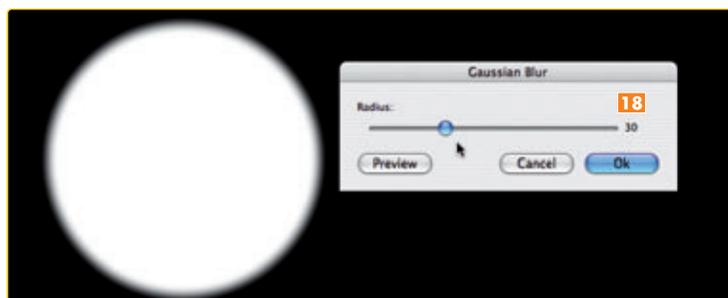
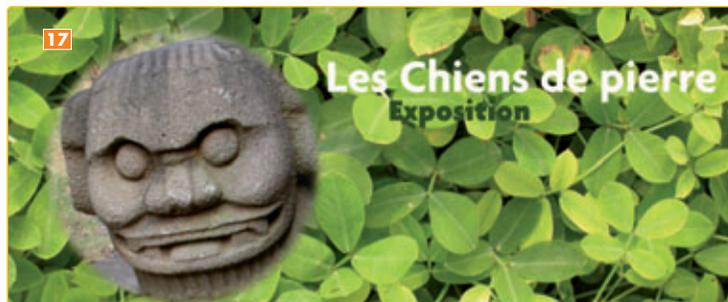


## ④ Découpe floue

Dans la première version du carton d'invitation, j'ai utilisé une forme circulaire pour produire une découpe au bord net, mais on peut également modifier la forme du masque de manière à produire une découpe au contour flou 17.

► J'affiche tout d'abord la couche alpha du calque *Statue* et demande *Selection > Effects > Blur > Gaussian blur*. Dans le dialogue de paramétrage du filtre, j'ajuste ensuite le curseur *Radius* à 30 et demande *Preview* pour juger de l'effet 18.

► Après une validation, j'affiche à nouveau l'image multicalque avec l'option *All* de la palette *Layers & Channels*.



## ⑤ Détournage avec masque

Pour en terminer avec cet atelier, voici une dernière version du carton d'invitation, celle-là même qui est présentée au début de l'article. Il s'agit cette fois de détourer la statue de pierre à l'aide d'un masque qui sera enregistré dans la couche alpha du calque.

La mise en œuvre est ici un peu plus complexe, mais à présent que vous maîtrisez les couches alpha et les sélections, cela ne devrait pas vous poser de problème. Pour réaliser ce dernier visuel, nous partirons de l'image multicalque utilisée pour la première version du carton d'invitation.

► Pour commencer, je crée un nouveau calque, que je nomme *Masque*, au-dessus du calque *Statue*. À l'aide du *Pinceau*, dont je règle le diamètre dans l'onglet *Brushes* de la palette *Options*, je trace le contour de la statue par un trait à l'intérieur de celle-ci.

La couleur n'a ici aucune importance puisqu'il s'agit de créer un masque, mais choisissez de préférence une couleur de contraste et réglez l'opacité du calque à 70 % de manière à voir en transparence le sujet à détourer 19.

► Une fois le tracé du contour terminé, je prends la *Baguette magique* et je clique à l'intérieur du tracé de manière à sélectionner l'ensemble de la statue... Avec le *Pot de peinture*, je remplis cette sélection d'un aplat de la couleur qui a servi pour le tracé du contour 20.

► Avec le menu *Edit > Selection none*, je supprime la sélection active, et avec la commande *Edit > Select alpha*, je récupère la sélection du masque complet.

► J'active ensuite le calque *Statue* dont j'affiche la couche alpha : cette dernière doit montrer la sélection semi-opaque du masque. À l'aide du *Pot de peinture*, je remplis la sélection de noir, je la désélectionne (*Edit > Select none*) et j'inverse les couleurs de la couche alpha (*Selection > Effects > Colour > Invert*). À présent, le masque s'affiche à l'écran en blanc sur fond noir ; il est prêt à l'emploi 21.

J'affiche à nouveau l'image multicalque (option *All* de la palette *Layers & Channels*) et je désactive le calque *Masque* utilisé plus tôt : le chien de pierre s'affiche en détourage sur le fond de feuillage 22.

# Bien se servir des infos données par Utilitaire de réseau

Si votre Mac ne voit plus le réseau, si vous n'arrivez pas à aller sur Internet, si votre réseau est lent, si vous avez le sentiment d'être attaqué, avant d'appeler une assistance technique, faites un petit check-up grâce à cet outil de base fourni avec Mac OS X. ■ Henri Dominique Rapin

Le réseau est partout ! Tous nos ordinateurs sont désormais connectés, encore souvent par câble, de plus en plus par la voie des airs, mais dans le fond, le réseau n'a pas changé. Même s'il emprunte différents supports – Ethernet, FireWire, Wi-Fi, Bluetooth, ADSL –, son fonctionnement reste le même à peu de choses près. Le protocole universellement en vigueur, c'est TCP/IP, indispensable pour une communication entre ordinateurs. Actuellement, nous utilisons sa version 4, mais elle a atteint ses limites et sera sous peu remplacée par une version 6. Même si ce protocole est très robuste, il lui arrive de faillir et de nous laisser démunis face à un dysfonctionnement révélé par un serveur Web inaccessible, un partage de fichiers qui ne semble plus exister, une imprimante réseau fantôme ou tout simplement des messages d'alertes bourrés d'adresses IP qui restent incompréhensibles.

Un protocole, c'est un ensemble de règles qui assurent le bon fonctionnement, mais ne garan-

tissent pas la résolution des problèmes ! TCP/IP ne peut rien pour vous. D'autres règles et outils ont été nécessaires et constituent une trousse à outils que devrait posséder tout utilisateur. Justement, Apple a bien fait les choses...

## Une collection d'outils

Il s'agit souvent de commandes Unix à utiliser dans le Terminal, ce qui n'est pas évident pour nombre d'entre nous... Apple a donc conçu une interface graphique au-dessus d'un certain nombre de ces commandes, ce qui rend leur utilisation, sinon évidente, quelque peu plus abordable par le commun des utilisateurs. Mac OS X inclut donc un outil simple pour aider au diagnostic d'un problème réseau, Utilitaire de réseau, que vous trouvez dans le dossier Applications/Utilitaires. Grâce à lui, vous pouvez tenter de compren-

dre ce qui se passe lorsqu'un dysfonctionnement réseau survient. J'espère pouvoir également un peu vous aider en vous donnant ici quelques bonnes clés pour interpréter les informations quelque peu hermétiques que vous renvoient ces outils.

Lorsque vous ouvrez Utilitaire de réseau, vous obtenez une petite fenêtre équipée de neuf onglets : *Infos*, *Netstat*, *AppleTalk*, *Ping*, *Lookup*, *Traceroute*, *Whois*, *Finger* et *Portscan*.

## Précieuses informations

Par défaut, le logiciel Utilitaire de réseau s'ouvre sur l'onglet *Infos* qui affiche des informations connues de votre système pour chacune des interfaces réseau disponibles **1a 1b**.

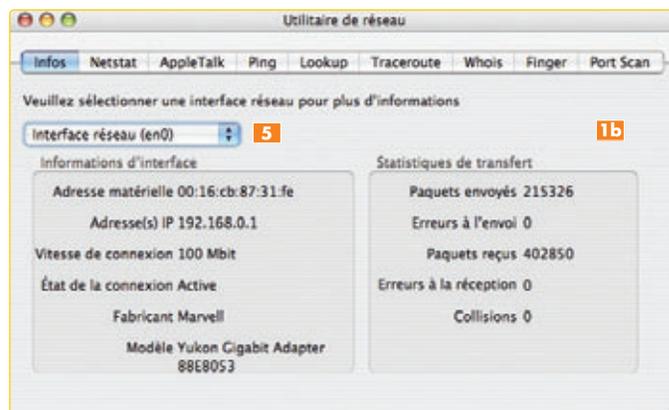
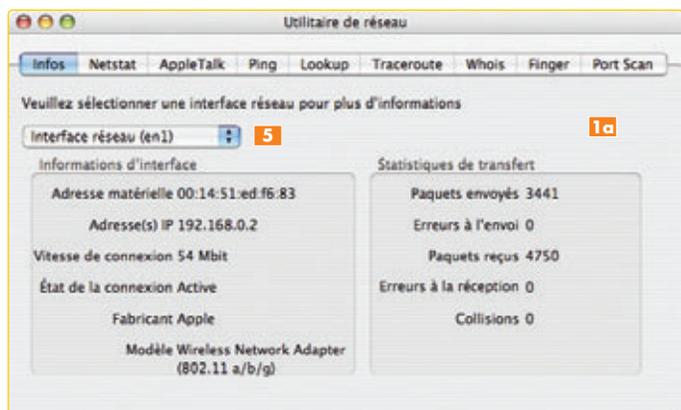
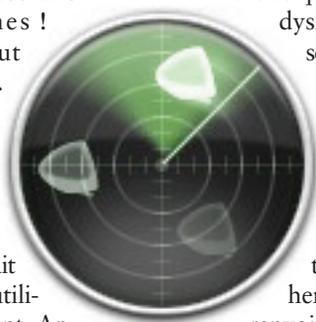
Une « interface » est un moyen technique utilisé pour dialoguer avec le réseau. Aujourd'hui, il semble évident que nos ordinateurs soient connectés, soit par des câbles Ethernet ou via des

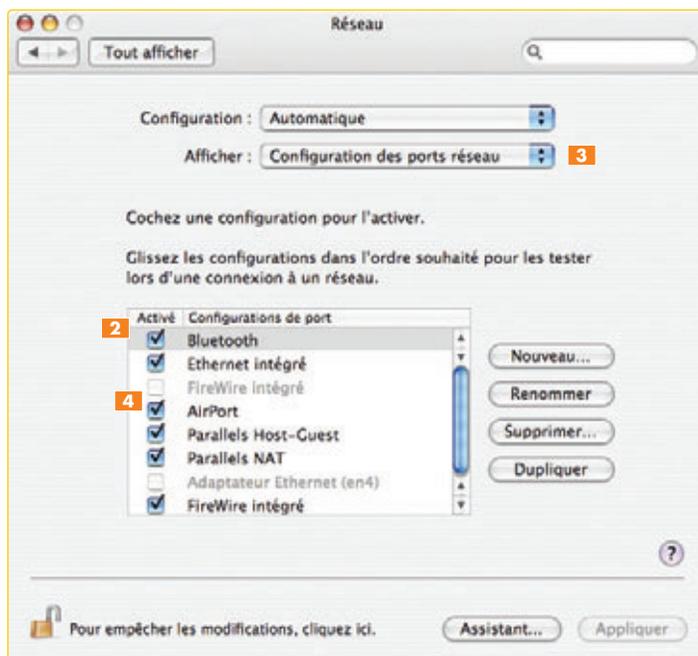
cartes AirPort pour une connexion par les airs en Wi-Fi. Cela dit, il en existe d'autres **2** !

Ainsi, même si Apple n'intègre plus le composant même sur ses portables, il y a encore beaucoup d'utilisateurs qui se servent d'un modem pour se connecter à Internet ou envoyer/recevoir des fax. Vous pourriez également utiliser un câble FireWire pour créer un réseau entre deux ou plusieurs ordinateurs. Certains routeurs/modems ADSL se branchent sur un port USB. Même Bluetooth peut servir à créer un réseau. Enfin, il arrive que des applications créent aussi des interfaces « virtuelles ». Par exemple, Parallels Desktop qui élabore des interfaces pour la gestion du réseau Windows.

Le nombre et le type d'interfaces actives sur votre Mac varient en fonction de votre configuration matérielle et de vos besoins d'accès au réseau.

Mac OS X vous permet de créer ou de supprimer des interfaces via le panneau *Réseau* des *Préférences système*. Sélectionnez, dans le second menu local, *Con-*





**figuration des ports réseau 3 :** la liste des ports disponibles s'affiche alors. Une interface décochée et grisée indique au système qu'elle n'est pas utilisée, même si elle se trouve physiquement bel et bien présente **4**.

### Diagnostiquez un problème d'adresse IP

Les informations fournies dans la fenêtre *Infos* sont fort utiles pour un premier diagnostic. Dans le menu local **5**, vous sélectionnez l'interface sur laquelle vous voulez obtenir des infos. Le panneau situé à gauche, comme son nom l'indique, donne les *Informations d'interface*.

L'adresse MAC (rien à voir avec le Macintosh!) est unique à chaque matériel: elle est définie par le fabricant de la carte réseau. Vous trouverez aussi l'adresse IP indispensable pour communiquer sur le protocole TCP/IP.

Si vous n'avez pas d'adresse IP d'indiquée ici, vous avez sans nul doute un problème de connexion physique sur votre machine, surtout si vous avez défini une adresse fixe. Si vous travaillez avec une adresse dynamique, le dysfonctionnement peut provenir du serveur DHCP qui vous attribue cette adresse et qui n'est pas accessible, mais cette situation est peu courante. La probabilité que

votre problème soit physique est quant à elle très importante. Afin d'identifier l'origine du problème, demandez à nouveau une adresse IP au serveur DHCP. Cela se fait dans le panneau *Réseau*: cliquez sur l'interface concernée, sélectionnez l'onglet *TCP/IP*, puis cliquez sur le bouton *Renouveler le bail DHCP*. Si après plusieurs tentatives, vous n'obtenez toujours pas une adresse IP, vérifiez votre connexion Wi-Fi ou le câble Ethernet qui doit être bien enfoncé dans la prise RJ45. Si vous utilisez un câble, observez autour de la prise: il y a généralement une diode intérieure qui s'allume lorsque d'un bout à l'autre le câble est bien connecté.

L'onglet *Infos* vous renseigne également sur la vitesse à laquelle votre interface communique. Ici **1a**, vous pouvez voir que je suis en Ethernet sur un switch 100 Mbit, et que là **1b**, j'utilise une carte AirPort Extreme et que la vitesse est réglée sur 54 Mbit. Une interface « active » assure qu'elle a été utilisée récemment (ne confondez pas avec le fait d'activer une interface dans le panneau réseau comme je l'ai évoqué un peu plus haut).

Si, sur un petit réseau, à la maison ou au bureau, vous passez par l'intermédiaire d'un switch Ethernet 10/100 et que la vitesse indiquée est seulement de 10 Mbit,

vous avez tout intérêt à réinitialiser immédiatement le switch. Demain, les fournisseurs d'accès, notamment par fibres optiques, fourniront des débits de 100 Mbit, mais si ma carte AirPort plafonne à 54 Mbit, que va-t-il se passer? Au mieux, le débit sera de 54 Mbit... Pour tirer parti de ces nouvelles technologies, en attendant que nos réseaux sans fil passent vraiment à la vitesse supérieure, il faudra peut-être revenir aux câbles Ethernet. Heureusement, tous les Mac disposent d'une connectique à 100, voire 1000 Mbit (Gigabit), ce qui laisse encore pas mal de marge!

### Statistiques de transfert

Le panneau droit de l'onglet *Infos* nous livre quelques indications pertinentes. *Paquets envoyés* comptabilise le volume des données parties de votre ordinateur depuis l'interface concernée (depuis l'ouverture de la session). *Paquets reçus* correspond à ce qui a été réceptionné par cette interface. Les erreurs sont acceptables en petit nombre; en revanche, lorsqu'elles sont importantes, il est clair que votre réseau a des problèmes. Cela peut être un problème de congestion – votre réseau est sous-dimensionné. Il peut aussi s'agir de pertes de paquets: en général, le souci se situe au niveau du routeur, d'une Box ou de votre borne AirPort. Le plus simple consiste à éteindre les ordinateurs actifs sur votre réseau et à redémarrer l'appareil sur lequel vous avez un doute.

Si des erreurs persistent, il est possible que l'interface de votre ordinateur soit défectueuse; dans ce cas, contactez un réparateur agréé qui vous permettra de confirmer ou d'infirmer ce diagnostic.

### Ce bon vieux AppleTalk

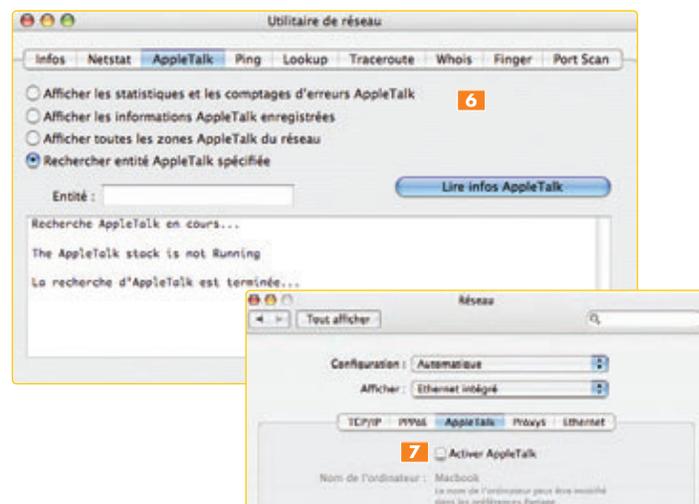
Cet onglet n'a plus guère d'actualité. Le protocole AppleTalk, développé par Apple dans les années quatre-vingt pour placer ses Macintosh et ses imprimantes laser en réseau, a été totalement supplanté par TCP/IP. Ce protocole reste toutefois nécessaire pour le support en réseau des Mac anciens qui ne fonctionnent même pas sous Mac OS 9 et, surtout, des périphériques d'impression laser qui sont encore très nombreux à s'appuyer sur AppleTalk – et que vous pouvez toutefois aussi utiliser via TCP/IP **6**.

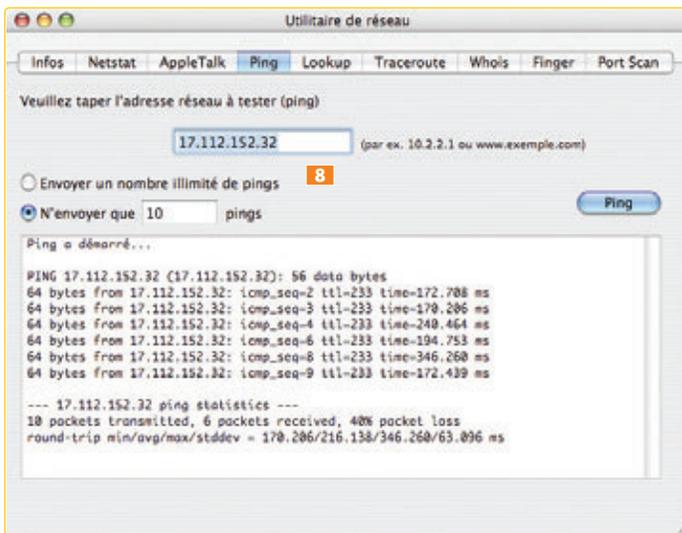
Par défaut, ce protocole AppleTalk est désactivé sur Mac OS X. Si vous en avez besoin, activez-le dans le panneau *Réseau* > onglet *AppleTalk* **7**.

Activez AppleTalk que si cela s'avère nécessaire pour atteindre un serveur, un autre Mac ou une imprimante. Évitez de surcharger votre réseau de protocoles inexploités, vous vous éviterez ainsi des erreurs de transmission de paquets – surtout avec AppleTalk qui est un protocole particulièrement « bavard ».

### Vive le roi Ping

La commande *Ping* est certainement la plus utilisée depuis l'avènement d'Internet. Vous en avez **▷**





tous entendu parler au moins une fois. Ping est avant tout un outil de diagnostic réseau grâce au protocole ICMP. Ping fut inventé en 1983 par Mike Muuss qui choisit comme nom celui du bruit que font les sonars.

Le principe est simple... La commande **Ping** envoie un paquet (rien à voir avec les « paquets » des logiciels Mac OS X; il s'agit ici d'un élément d'information composé d'un certain nombre d'octets) vers un nœud du réseau et attend une réponse en retour, comme un écho (certains préféreraient parler de ping-pong!). Vous pouvez lancer une commande Ping vers une adresse IP : 17.112.52.32 (le site d'Apple) **8** ou vers le nom de la machine : <http://www.google.com>, le site Internet de Google.

### Lisez l'écran de Ping

Observez la copie d'écran... Le numéro de paquet correspond à la séquence ICMP (icmp\_seq). La dernière colonne fournit, elle, le temps mis par l'aller et retour. L'unité en vigueur est la microseconde. Ping envoie par défaut dix paquets. Ce nombre peut être modifié, mais avec dix émissions, le résultat est suffisant pour une analyse de la qualité du réseau. Pour chaque paquet, il doit y avoir une réponse et vous remarquerez que dans cette copie d'écran, les paquets 1, 5, 7 et 10 sont manquants. L'analyse statistique inscrite dans les trois dernières lignes confirme que 40 %

des paquets ont été perdus. La dernière ligne de texte présente la synthèse avec la vitesse la plus rapide (170,206), puis la moyenne (216,138) et enfin la vitesse la plus lente (346,260).

### Analysez les résultats

Une réponse indique *a priori* que tous les éléments entre votre ordinateur et la machine « cible » fonctionnent correctement. Pour atteindre un ordinateur, vos paquets vont passer de routeur en routeur jusqu'à la bonne destination – on parle parfois de « sauts ». Un routeur est un peu à l'image de ces ronds-points qui fleurissent partout sur nos routes, sauf qu'il fait également office de GPS pour guider le paquet dans la bonne direction. Dans l'affichage des résultats, vous avez certainement noté le texte « ttl » qui indique « le temps à vivre » (ttl = time to live). Cette image très poétique nous indique le nombre maximum de routeurs autorisés par le paquet avant de « mourir »; dans l'écran affiché, Ping a autorisé 233 passages de routeurs, puis le paquet disparaîtra...

La qualité du réseau est jugée par le nombre de paquets perdus. Les raisons de ces pertes sont variées. Malheureusement Ping ne fournit pas de diagnostic précis. Une chose est sûre: ce symptôme met en évidence un mauvais fonctionnement du réseau. Il peut s'agir d'un réseau surchargé, d'un routeur mal

configuré ou d'une adresse cible elle aussi surchargée. Pour confirmer cet état, il est indispensable d'exécuter la commande Ping à plusieurs moments de la journée et de comparer les résultats.

Les échos en réponse d'un Ping vous assureront au moins que votre machine est bien configurée et connectée au réseau.

La commande Ping n'est cependant pas la panacée; c'est un outil qui garantit seulement que la machine « cible » est bien présente sur Internet, mais ne certifie pas qu'il s'agisse de la « bonne » machine, ni que le serveur Web qu'elle héberge, par exemple, est opérationnel.

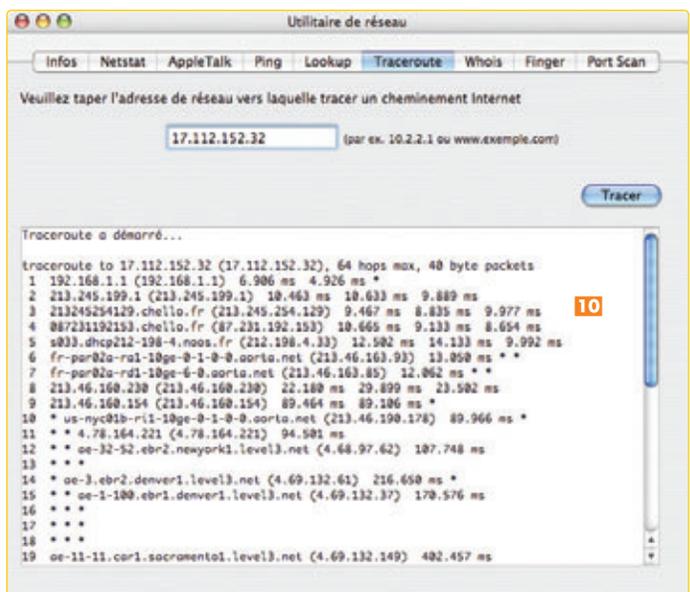
### Le Ping dévoyé!

La commande Ping est un outil également indispensable aux... pirates, puisqu'elle leur permet d'identifier la présence sur Inter-

net d'un grand nombre d'ordinateurs. Si la présence d'un ordinateur est détectée, alors les robots pourront partir à l'attaque! Autre usage vicieux de la commande Ping: puisque la machine « cible » doit répondre, il suffit de l'inonder pour la paralyser. Ce type d'attaque est appelé **DOS (Denial of Service)**, ou déni de service en français: la machine harassée par le nombre de réponses à donner aux Ping ne peut plus assurer le reste de ses fonctions (par exemple, servir des pages Web).

C'est pour ces raisons que de plus en plus de serveurs se protègent et ne répondent plus aux commandes Ping qui les visent. L'usage de cette commande se limite donc avec le temps.

Votre Mac est peut-être pris pour cible par ces pirates! Pour interdire à Mac OS X de répondre aux requêtes de la com-



mande *Ping*, il suffit d'activer un coupe-feu. Si vous vous servez de celui qu'Apple a intégré à Mac OS X, rendez-vous dans le panneau *Partage des Préférences système*. Affichez l'onglet *Coupe-feu*, cliquez sur le bouton *Avancé* et sélectionnez le mode « *furtif* » **9**. Votre Mac sera alors « invisible » à tous ceux qui tenteront de le repérer. N'oubliez pas d'activer le Coupe-feu en cliquant sur le bouton *Démarrer*.

## Suivez les routes

La commande *Traceroute* permet, comme vous vous en doutez certainement, d'obtenir avec précision le chemin utilisé par des paquets jusqu'à leur cible. Si la commande *Ping* s'intéresse uniquement à la cible, la commande *Traceroute* se préoccupe de l'itinéraire emprunté.

Son fonctionnement est similaire à celui de la commande *Ping*... Vous fournissez une adresse Internet ou la suite de chiffres qui correspondent à l'adresse IP de la machine « cible ». Ici, j'ai utilisé le site d'Apple **10**.

La lecture de l'écran est simple et linéaire. Chaque chiffre à gauche représente un routeur, soit des adresses IP, soit un nom de machine. Les adresses IP ne sont pas sources d'informations, mais lorsqu'elles sont remplacées par des noms, il est plus facile de localiser le routeur par lequel on transite. Des astérisques indiquent que le routeur ne souhaite pas envoyer des informations; il ne s'agit pas d'une erreur.

▷ De la ligne 1 à 5, vous le constaterez, je suis chez un « câblo-opérateur » français.

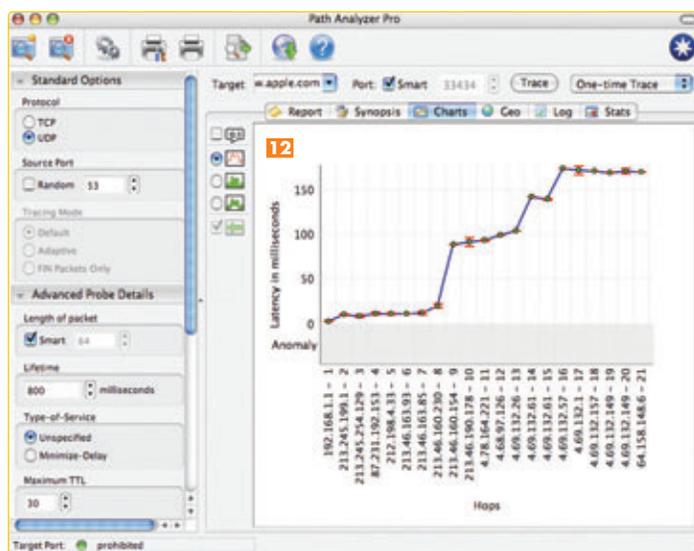
▷ De la ligne 6 à 7, je suis passé chez aorta.net, mais toujours en France à Paris, ce qui m'est indiqué par `-fr-par02a-`.

▷ De la ligne 8 à 9, des adresses IP qui correspondent à aorta.net, je pense que je traverse l'océan Atlantique...

▷ Ligne 10, je suis toujours chez aorta.net, mais aux USA et précisément à New York (`us-ny01bc`).

▷ Ligne 11 à 12, je suis passé chez level3.net...

▷ Ligne 13, le routeur ne donne pas d'informations.



▷ Ligne 14, j'arrive à Denver dans le Colorado.

▷ Ligne 16 à 18, les routeurs ne donnent pas d'informations.

▷ Ligne 19, j'arrive à Sacramento (Californie).

Et ainsi de suite jusqu'aux portes d'Apple Computer. Il m'a fallu cette fois-ci 24 sauts pour arriver jusqu'au serveur Web d'Apple. Et vous, combien ? Car évidemment, tout le monde n'emprunte pas les mêmes routes. Cela varie selon le fournisseur d'accès.

Si vous voulez quelque chose de plus visuel, téléchargez un logiciel comme Path Analyzer Pro 2.1 de Vostrom. Sa version d'évaluation vous permettra de visualiser sur une carte du monde la direction prise par vos paquets pour atteindre leur cible **11**.

Autre information plus parlante quand elle est présentée graphiquement **12** : la durée des réponses. Celle-ci varie en fonction des réseaux utilisés. Un palier représente généralement un change-

ment de réseau. Un chemin utilisé ne garantit donc pas qu'il est le meilleur. Cela peut varier d'une route à une autre.

## Qui est qui ?

Le nom de cette commande est de nouveau très clair si vous parlez anglais ! « *Who is?* » signifie

en français « *qui est-ce?* »... Cette commande permet en effet de consulter les bases d'information des organisations en charge de la gestion des noms sur Internet. Lorsque vous enregistrez un nom, un certain nombre de données sont stockées dans des bases appelées *whois*. Il en existe très peu dans le monde et elles sont réparties par continent.

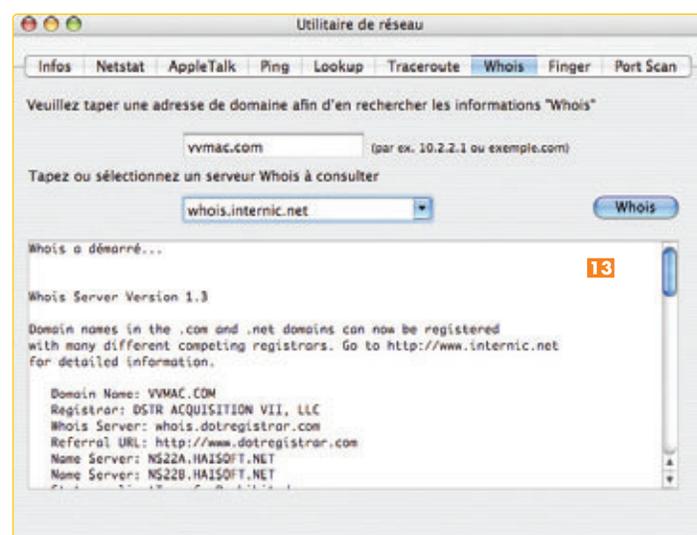
À quoi cela peut-il servir ? Par exemple, il m'arrive de recevoir des messages, parfois accompagnés d'une pièce jointe, dont l'émetteur me semble être de confiance, mais que je ne connais pas. Pour vérifier qu'il s'agit bien d'une adresse e-mail véridique, Whois est un bon allié. Il suffit de saisir le nom du domaine (ce qui se trouve à droite du signe @ dans une adresse email). Comme exemple, j'ai volontairement utilisé `vvmac.com` **13**.

Les informations fournies par la commande sont les coordonnées du propriétaire, les dates d'échéance et les adresses IP affectées à ce domaine. Il ne faut pas hésiter à changer de base si les réponses sont négatives.

Whois n'est pas l'ultime utilitaire, mais cette commande vous donne un moyen d'identifier le possesseur d'un nom de domaine.

## De port en port...

Nous avons vu que *Ping* est en mesure de vous indiquer la présence d'une machine, mais qu'il ne peut vous fournir aucune précision quant à sa fonction, son



Port	Usage
20 et 21	Transfert FTP
80	Web
139	Partage fichiers Windows
3689	Partage iTunes

rôle. Est-ce un serveur Web ? Un serveur FTP ? Un serveur de messagerie ? À toutes ces questions, la commande **Portscan** vous donne des réponses !

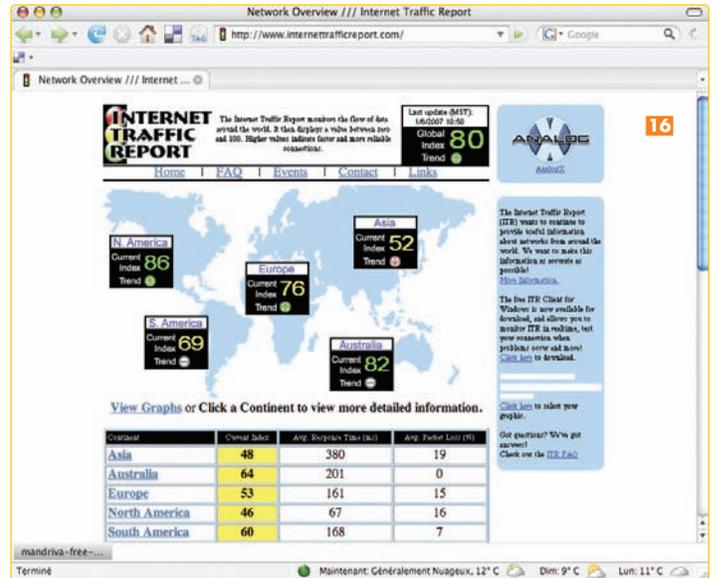
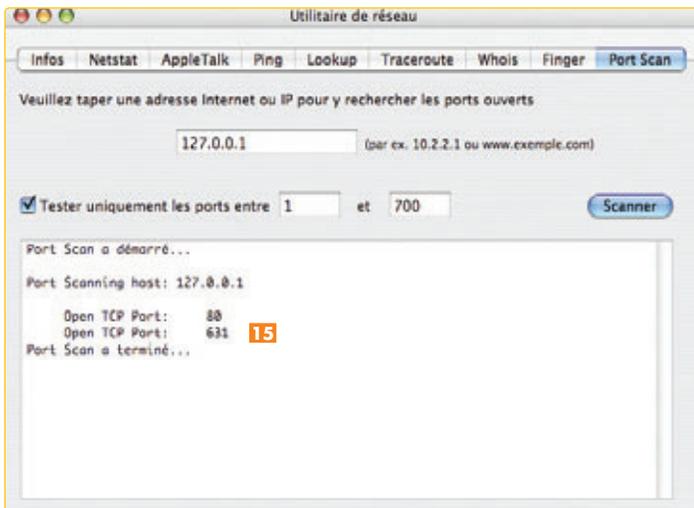
À chaque fonction (serveur Mail, serveur Web...) correspond un port, en quelque sorte un canal d'écoute. Si ce port est ouvert, c'est que le service est en fonction. Pour accéder aux pages Web d'un serveur, le port 80 de la machine qui l'héberge doit être ouvert. S'il s'agit d'un serveur de fichiers en FTP, alors le port 21 sera en écoute.

Un très très grand nombre de ports sont standardisés. La liste est disponible sur Internet (<http://www.iana.org/assignments/port-numbers>), mais aussi dans votre

Mac. La liste la plus intéressante est sur le site d'Apple (<http://docs.info.apple.com/article.html?artnum=106439>) qui vous indique en français la correspondance de chaque port et de son utilisation dans le monde Mac. Voici quelques ports sur Mac **14**...

Il est intéressant d'avoir une idée des ports ouverts sur votre Mac. Pour ce faire, lancez un **Portscan** sur l'adresse 127.0.0.1 (votre adresse locale). Ainsi, sur mon ordinateur **15**, deux ports sont ici ouverts – en particulier le port 80 qui indique qu'un serveur Web est actif.

Le scan des ports n'est pas très apprécié des administrateurs réseau : il est en effet très utilisé par les pirates pour identifier des ci-



bles précises. N'en abusez pas ! Trois autres onglets sont disponibles dans la fenêtre d'Utilitaire de réseau. Chacun d'eux apporte un complément d'informations sur les intervenants, mais ils ne vous permettront pas de diagnostiquer un problème réseau.

### Derniers conseils

Gardez bien à l'esprit qu'il faut toujours opérer par élimination. Si vous n'arrivez pas à vous connecter au réseau, vérifiez que vous possédez bien une adresse IP, sinon tentez d'en obtenir une nouvelle. Contrôlez la liaison physique au réseau, soit avec le câble, soit avec la borne AirPort.

Si vous ne parvenez pas à aller sur Internet, envoyez un **Ping** vers un ou plusieurs nœuds sur votre réseau, notamment votre « box » ou votre borne AirPort/Wi-Fi pour vérifier que vous pouvez l'atteindre. Si c'est positif, lancez

donc un **Ping** sur un serveur très connu comme Apple.com ou Google.com.

Si vous ne parvenez pas à joindre un serveur Web, ou si celui-ci est très lent, pinguez le serveur. Faites un scan de ports (notamment sur le 80) pour vérifier que le service Web est bien actif. Effectuez un **Traceroute** afin d'identifier les points de ralentissement sur votre parcours.

Dans la mesure du possible, avant de contacter un support technique, effectuez toutes ces vérifications et copiez-collez les traces des délais de réponse ou des routes dans un fichier d'archive. Si vous avez la chance de tomber à l'autre bout du téléphone sur un expert, ces informations devraient beaucoup l'aider. Enfin, n'omettez pas de regarder la météo d'Internet **16** (<http://www.internet-trafficreport.com/>), car il n'y fait pas toujours beau !



**Vous résidez en Suisse, en Belgique ou dans un autre pays membre de l'Union Européenne... et vous avez du mal à trouver régulièrement VVMac en kiosque ou en librairie ?**



**L'abonnement est la meilleure solution !**

Des formules spécifiques sont disponibles sur notre site

**www.vvmac.com**



Paiement en ligne sécurisé par PayPal ou cartes bancaires



# Abonnez-vous à VVMac !

Ne manquez plus aucun numéro

Profitez de notre offre exceptionnelle  
**11 numéros**  
 au prix de 48 €  
 au lieu de ~~60,50 €~~



**20 %  
d'économie**  
 Moins de 4,40 €  
 le numéro !

**Paiement sécurisé en ligne par cartes Visa et Mastercard ou compte PayPal  
 Directement sur notre site [www.vvmac.com](http://www.vvmac.com)**



BULLETIN D'ABONNEMENT - À remplir LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE et à retourner à l'adresse suivante :

#23

***Vous et Votre Mac - howtodo publishing - 114, rue des Pyrénées - 75020 Paris***

**Oui**, je m'abonne pour 11 numéros  
 au prix exceptionnel de 48 €  
*(Tarif valable uniquement pour la France métropolitaine,  
 au lieu de 60,50 € au prix de vente en kiosque)*

Je règle aujourd'hui par

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **howtodo publishing**

Carte bancaire N°

expire fin

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Date : ...../...../.....

Signature

\_\_\_\_\_

M.  M<sup>me</sup>  M<sup>lle</sup>

Prénom : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

C.P. : [ ][ ][ ][ ][ ][ ] Ville : \_\_\_\_\_

E-mail : \_\_\_\_\_

E-mail obligatoire pour recevoir une confirmation d'abonnement et, si nécessaire, une facture.

\* Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations ci-dessus, étant traitées informatiquement, sont indispensables à la gestion de votre demande d'abonnement. Vous pouvez vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit.

Pour confectionner un gâteau au chocolat, il existe des milliers de recettes, mais vous avez sans doute la vôtre, que vous avez patiemment mis au point. Pour vieillir artificiellement une photo, c'est un peu la même chose... Je vous propose de tester ma recette, que vous pourrez ensuite personnaliser à votre guise. ■ Mathieu Lavant



# Une fausse vieille photo

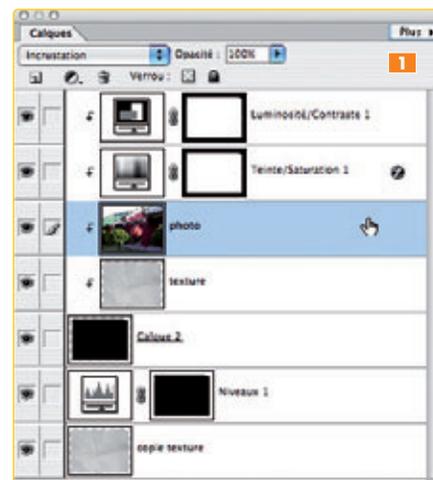
**C**réer une fausse vieille photo, cela peut se faire de différentes façons, tout dépend de l'effet que vous souhaitez obtenir. Ancienne photo sépia ? Photo usée et déchirée ? Photo mouchetée et rayée ? Un peu de tout cela, répondrez-vous.

En pratique, il faudra pourtant faire un choix, car à trop vouloir cumuler les effets, vous risquez de louper votre objectif. Dans cet atelier, je vous propose donc un effet de photo usée, pliée et déchirée, et vous verrez qu'il n'est pas nécessairement utile de faire de la surenchère en ajoutant en plus des rayures et autre mouchetis !

Avant de nous lancer, voyons comment fonctionne cet effet de photo usée. Comme le montre la palette **Calques** 1, cet effet fait intervenir deux calques principaux : **Photo** et **Texture**. Le premier contient l'image à vieillir artificiellement ; le second une photo de texture que nous utiliserons pour produire l'aspect usé et déchiré. Au-dessus du calque **Photo**, un premier calque de réglage **Teinte/Saturation 1** est utilisé pour l'effet de couleurs passées, et un second calque de réglage, **Luminosité/Contraste**, con-

trôle l'effet de texture. Ces quatre calques sont associés dans un groupe d'écrêtage pour recadrer l'image originale.

En bas de la pile de calques, vous découvrirez deux autres calques : une copie de l'image de texture et un second calque de réglage **Luminosité/Contraste**, tous deux utilisés pour créer la marge blanche qui apparaît sur l'image finale.



Réalisé avec  
Photoshop Elements



## 1 La texture

Cet effet repose sur l'utilisation d'une image de texture qui fera apparaître les pliures et les déchirures sur la photo finale.

Soit vous vous servez du fichier que j'ai utilisé, disponible sur le serveur de *Vous et Votre Mac* – vous l'ouvrirez alors directement dans Photoshop Elements –, soit, plus amusant, je vous suggère de créer votre propre photo de texture. Voici comment...

► Munissez-vous tout d'abord d'une feuille de bristol pas trop épaisse, d'un crayon, d'une règle et d'un tirage papier d'une de vos photos. Retracer le format de la

photo sur la feuille cartonnée et découpez-la avec un cutter. Prenez le rectangle de bristol et chiffonnez-le doucement. Faites-lui ensuite subir quelques plis bien marqués, puis déchirez-le en deux ou trois endroits.

Pour finir, remettez le morceau de bristol à peu près à plat et prenez-le en photo avec votre appareil photo numérique. Préférez un arrière-plan foncé afin de faciliter l'opération de détourage.

► Ouvrez votre nouvelle photo de texture dans Photoshop Elements et transformez le calque de fond en calque transparent en



double-cliquant sur la vignette du calque dans la palette *Calques*. Sélectionnez l'arrière-plan qui entoure la texture à l'aide de l'outil *Baguette magique* – ou de votre

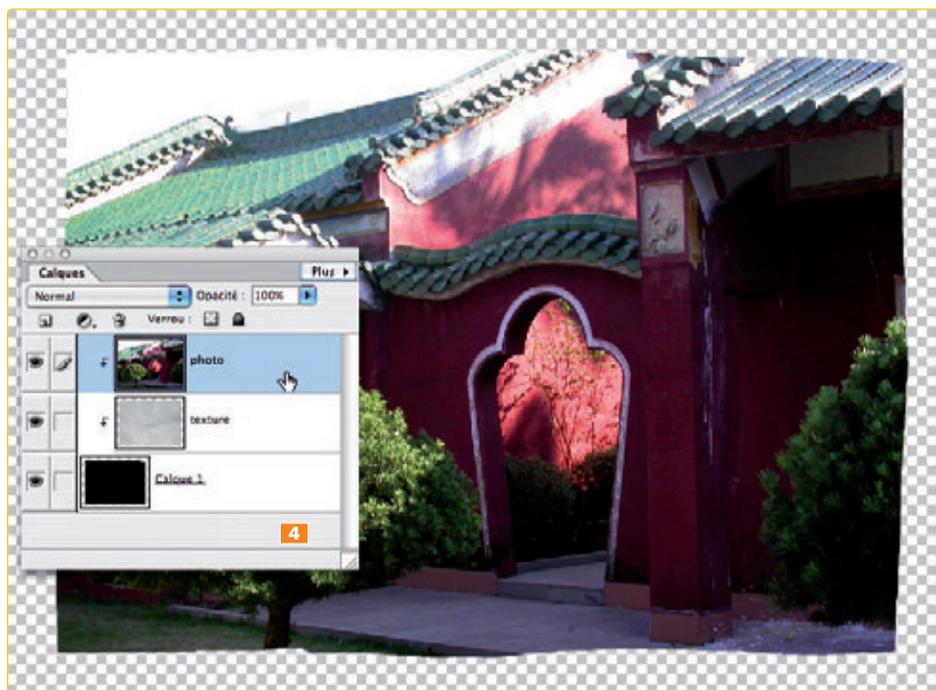
outil de sélection favori –, puis supprimez le contenu de la sélection: votre photo de texture s'affiche sur un fond transparent, prête à l'emploi **2**.

## 2 Le groupe de détourage

Il s'agit maintenant de copier la photo originale dans le fichier contenant la texture, puis de créer un groupe de détourage afin de définir la zone de l'image que nous souhaitons exploiter par la suite.

► Commencez par ouvrir dans Photoshop Elements le cliché que vous avez choisi. Activez ensuite le *pointeur de déplacement*, puis effectuez un cliquer-glisser depuis la fenêtre contenant votre photo vers la fenêtre affichant la photo de texture. Photoshop Elements copie l'image et l'insère sous la forme d'un nouveau calque dans le document d'arrière-plan **3**. Vérifiez cela dans la palette *Calques* qui affiche la structure du document après insertion de la photo originale.

► Une fois la copie effectuée, refermez la photo originale, et dans la palette *Calques* du document de travail, insérez un nouveau calque que vous placez sous celui intitulé *Texture*. Il va vous servir à créer le masque du groupe de détourage.

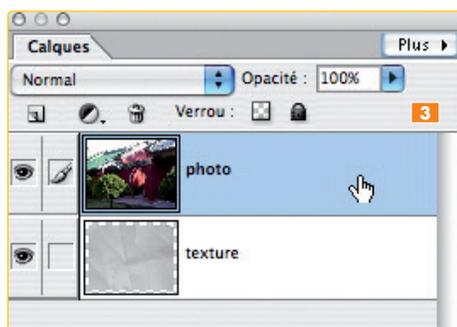


► Cliquez sur la vignette du calque *Texture*, avec [Cmd] enfoncée. Photoshop Elements charge la sélection correspondant au contour du fond de texture dans le nouveau calque. Dans le menu *Sélection*, faites *Modifier > Contracter*. Dans la boîte de dialogue, entrez une valeur de *50 px*. Validez: la sélection modifiée s'affiche sur le calque.

► Demandez ensuite *Édition > Remplir la sélection...*, et dans la boîte de dialogue qui s'affiche à l'écran, choisissez la couleur *Noir*.

Après une autre validation, le nouveau calque affiche la sélection, à présent dotée d'un fond de couleur noire.

► Pour associer les calques *Photo* et *Texture* au masque que vous venez de créer, sélectionnez d'abord le calque *Photo*, puis faites *Calque > Associer au précédent* (ou bien [Cmd G]). Sélectionnez ensuite le calque *Texture* et effectuez la même opération: dans la fenêtre de travail, la photo s'affiche recadrée suivant la découpe du masque **4**.



## ③ L'effet vieille photo

Nous allons maintenant révéler la texture placée sous la photo en réglant le mode de fusion du calque *Photo*, puis nous ajouterons *deux calques de réglage*...

► Activez le calque *Photo*, et dans le menu local *Mode de fusion*, optez pour l'article *Incrustation*. Le contenu du calque *Photo* s'estompe alors et laisse remonter la texture placée en arrière-plan.

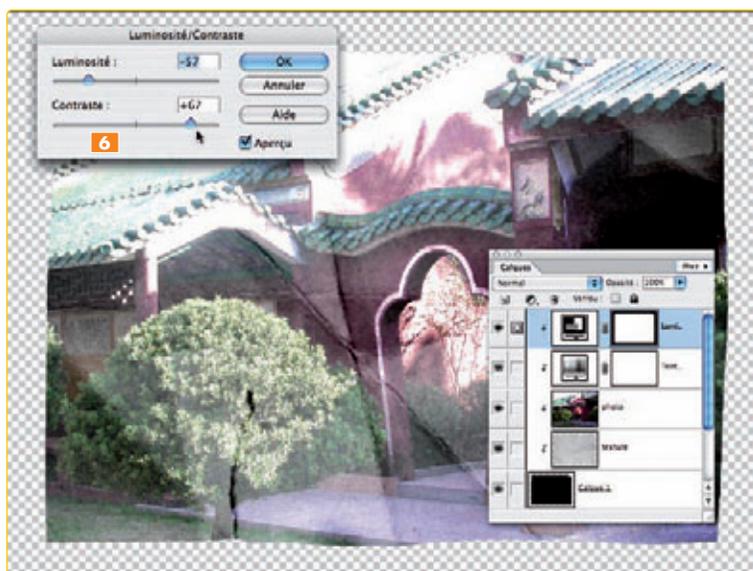
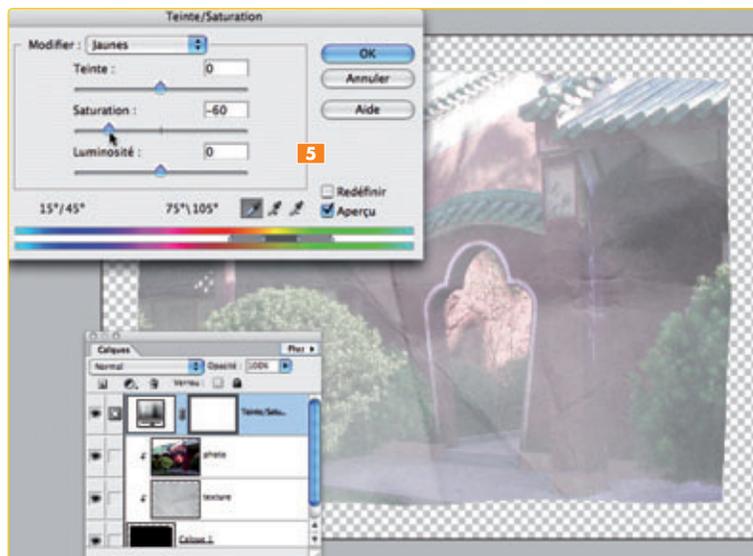
► Dans la partie supérieure de la palette *Calques*, déroulez le menu local *Créer un calque de réglage* (cliquez sur l'icône située à droite de l'icône *Nouveau calque*), puis sélectionnez *Teinte/Saturation* pour affadir l'image en réduisant la saturation des tons jaunes et rouges.

Pour ce faire, déroulez le menu local *Modifier*, dans la partie supérieure de la boîte de dialogue. Sélectionnez la plage *Jaunes* 5 et réduisez la valeur de *Saturation* à -60 (le curseur vers la gauche). Même réglage pour la plage *Rouges*. Validez... L'image est

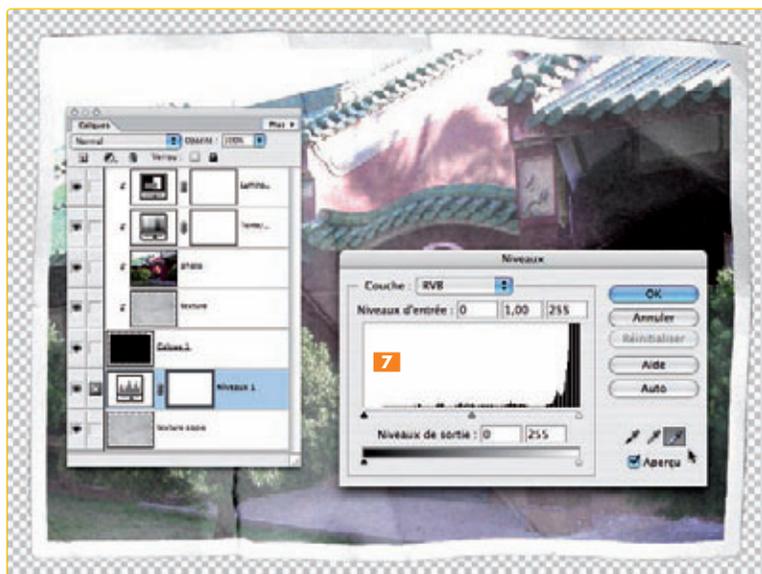
désaturée dans les tons rouges et jaunes. Dans la palette *Calques*, les deux vignettes du calque de réglage viennent s'afficher au-dessus du calque *Photo*.

► Une fois ce premier calque de réglage inséré, rechargez la sélection du masque en cliquant (avec la touche [Cmd] enfoncée) sur la vignette du calque *Masque*. Créez un second calque de réglage en optant cette fois pour la commande *Luminosité/Contraste*: ce second calque sert à ajuster le détail de la texture d'arrière-plan en réduisant sa luminosité et en augmentant son contraste.

Dans la boîte de dialogue *Luminosité/Contraste*, commencez par réduire la luminosité en déplaçant le premier curseur vers la gauche, puis augmentez le contraste en tirant le second curseur vers la droite. À vous de trouver le juste équilibre entre les deux réglages de manière à ce que la texture soit suffisamment détaillée sans obtenir une photo trop sombre 6.



## ④ Bordure et finitions



Nous finissons par une marge blanche, puis cliquez dans une zone gris clair de la marge de la photo.

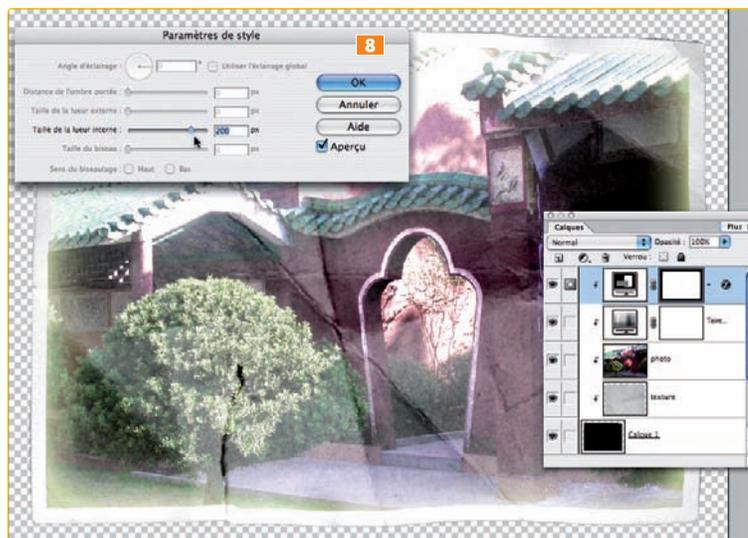
► Sélectionnez le calque *Texture* et dupliquez-le en le faisant glisser sur l'icône *Nouveau calque*. Faites glisser le nouveau calque (*Copie texture*) en bas de la pile de calques: l'image s'affiche à présent avec une bordure grise. Activez le calque *Copie texture*, insérez un nouveau calque de réglage en sélectionnant la commande *Niveaux* dans le menu local *Créer un calque de réglage*. Dans la partie droite de la boîte de dialogue, prenez la pipette

blanche, puis cliquez dans une zone gris clair de la marge de la photo.

Les valeurs de gris sont recalées sur des valeurs proches du blanc; la bordure de l'image est éclaircie 7.

► Pour estomper les bords de la photo, la logique voudrait que nous opérons à partir du calque *Photo*, mais si nous procédons ainsi, l'effet sera occulté par le masque. Nous travaillerons donc sur le calque de réglage *Luminosité/Contraste* que nous avons doté d'un masque de fusion.

► Activez le calque de réglage, affichez la palette *Styles et effets*. Dans le menu lo-



cal de gauche, sélectionnez la rubrique *Styles de calque* et choisissez ensuite dans le *menu local de droite* la catégorie *Lueurs internes*.

Appliquez ensuite l'effet *Lueur simple* en cliquant sur sa vignette. Vous constaterez alors un très léger changement à la périphérie de l'image.

► Retournez enfin dans la palette *Calques*, qui affiche désormais le « f » (pour effet), sur le calque de réglage *Luminosité/Contraste*.

Double-cliquez sur le *f* pour ouvrir le dialogue de *Paramètres de style* afin d'ajuster l'intensité de l'effet. Faites glisser le curseur du réglage *Taille de la lueur interne* vers la droite

en contrôlant l'effet produit sur votre image 8. Il suffit ensuite de valider.

► Si vous préférez les tons sépia aux couleurs fanées, rééditez le calque de réglage *Teinte/Saturation*, cochez l'option *Redéfinir* et réglez le curseur *Teinte* de manière à produire une couleur sépia. Pour abîmer davantage le cliché, vous pourrez exploiter quelques filtres, mais vous devrez au préalable aplatir l'image. Essayez le filtre *Texture > Placage de texture...* associé à la texture *Grès*, ou bien le filtre *Bruit > Ajout de bruit*, avec les options *Gaussienne* et *Monochromatique*, avec un réglage de *Quantité* de 10 %.

# Archivez VVMac en PDF

Retrouvez facilement un article en ouvrant VVMac avec Adobe Reader



## FORMULAIRE DE COMMANDE DE CD-ROM

À remplir LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE et à retourner à l'adresse :  
**howtodo publishing - 114, rue des Pyrénées - 75020 Paris**

Je suis déjà abonné à VVMac,  
ou je joins mon abonnement pour 11 numéros...  
et je bénéficie d'une réduction de 50% sur le prix du CD-Rom choisi.

Je règle aujourd'hui par chèque bancaire ou postal à l'ordre de  
**howtodo publishing** (uniquement en euros sur une banque française)

M.  M<sup>me</sup>  M<sup>lle</sup>

Prénom : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

C.P. : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : \_\_\_\_\_

Pays : \_\_\_\_\_

Email : \_\_\_\_\_

## Oui, j'achète le CD-Rom VVMac des PDF

n° 1 à 6 au prix de 15 €

n° 7 à 12 au prix de 15 €

n° 1 à 12 + HS Tiger au prix de 29,90 €

n° 13 à 18 au prix de 15 € **(nouveau !)**

(frais de port inclus pour la France et l'étranger)

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations ci-dessus, traitées informatiquement, sont indispensables à la gestion de votre commande. Vous pouvez vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit.

Il y a deux mois, je vous avais invité à une balade dans l'univers des paysages virtuels. Dans ce numéro, je vous emmène pour une première plongée dans le monde magique des modeleurs 3D avec un logiciel assez facile à comprendre et maîtriser, Carrara 3D Basic, et un sujet simple en ombres chinoises. ■ Mathieu Lavant

# Sculpture de caractère



## Réalisé avec Carrara Basic 2



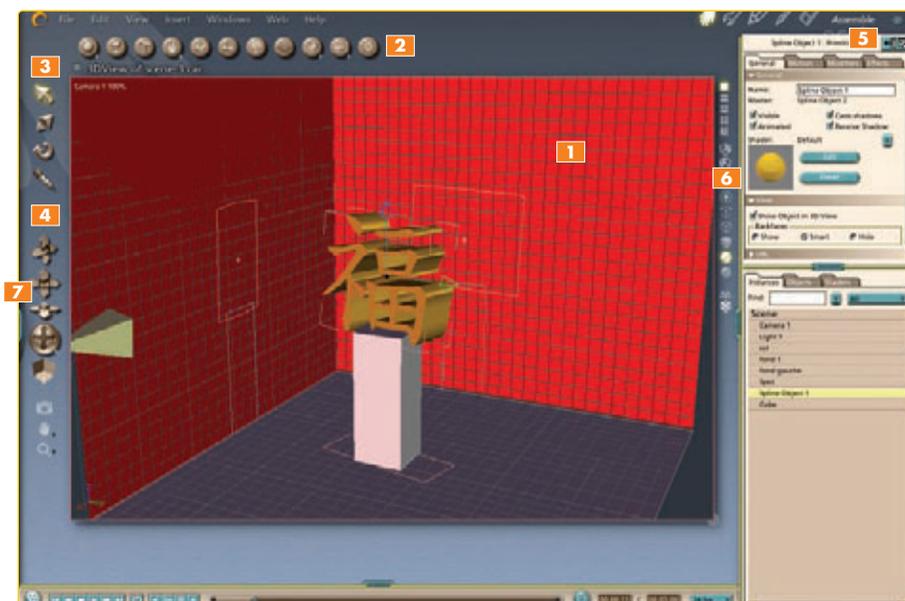
Carrara 3D Basic, d'Eon Software, est édité par DAZ Production qui propose aussi Bryce, un modeleur de terrain que nous avons déjà évoqué dans *VVMac n°21*.

Carrara Basic permet la création d'objets et de décors en 3D, leur habillage avec des effets de matières ou des textures, l'ajout d'éclairages ou d'une atmosphère, et le rendu sous forme d'images fixes ou de séquences animées. Cette version (99 \$) s'adresse à ceux qui font leurs premiers pas dans la 3D. Le site de l'éditeur propose également une version d'évaluation complète, utilisable pendant 30 jours que nous utiliserons pour réaliser cet atelier.

L'installation de Carrara 3D Basic est très classique. Pensez simplement à noter le numéro de série de la version de démonstration indiqué sur la page de téléchargement – il vous sera demandé lorsque vous lancerez l'installateur.

Carrara 3D Basic ouvert, vous découvrez une interface qui vous rappellera peut-être celle de Bryce. L'application affiche une vue

3D de la scène **1** (vide pour le moment). En haut, sous le menu général, des icônes **2** servent à insérer dans la scène différents types d'objets : volumes primaires, plans, reliefs, plantes... À gauche, vous avez les outils de sélection et de déplacement **3**, ainsi que les commandes de contrôle de la position de la caméra **4**. À droite de l'écran, Carrara 3D Basic affiche par dé-



faut la palette **Propriétés** 5 qui permet d'accéder aux propriétés d'un objet sélectionné et à la liste des objets composant la scène. Entre cette palette et la vue 3D, une autre série d'icônes 6 gère le mode d'affichage de la scène (vue unique, 2 vues, 3 vues, vue ombrée...). Pour terminer cette visite express, vous noterez sur le bord gauche de l'écran un onglet

7 pour afficher le browser : une bibliothèque qui propose un ensemble d'objets, de textures et d'éclairages prêts à l'emploi. La scène que je vous propose de créer ensemble est relativement simple... Il s'agit d'une sculpture, en l'occurrence un caractère chinois, placée sur un socle et éclairée par deux spots qui projettent son ombre sur deux murs

rouges. Pour la reconstituer, il vous faudra tout d'abord fabriquer, puis positionner les différents objets : un socle, la sculpture, les deux murs et le sol. Ensuite, vous habillerez ces objets de couleurs, de textures et d'effets de matières. Enfin, vous positionnerez et réglerez les éclairages de la scène avant de lancer le rendu de l'image finale.

## 1 Le piédestal

Le socle de la statue est un parallélépipède posé sur le sol, *grosso modo* au centre de la scène.

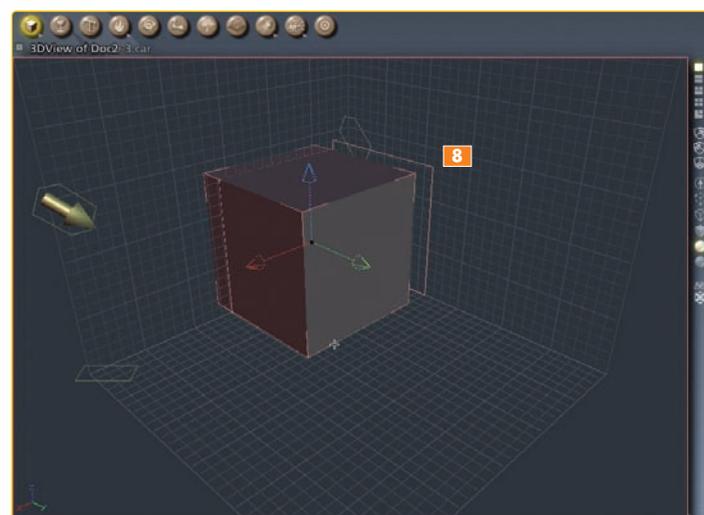
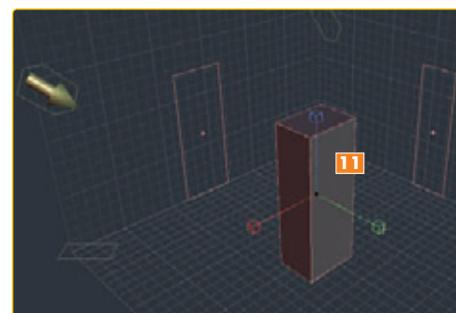
► D'abord, créez un nouveau document (*File > New*), puis dans la barre d'outils, juste au-dessus de la vue de la scène, cliquez sur la première icône et maintenez le clic pour afficher la déclinaison des différents volumes primaires proposés. Sélectionnez le **Cube**.

Dessinez ensuite sur la scène un premier volume. Vous constaterez que l'outil génère par défaut un cube 8 et que vous n'avez pas de réel contrôle sur sa position. Vous allez maintenant ajuster ses paramètres...

► Prenez l'outil **Move**, c'est le premier situé à gauche de la fenêtre de travail, en forme de flèche. Effectuez un cliquer-glisser sur le

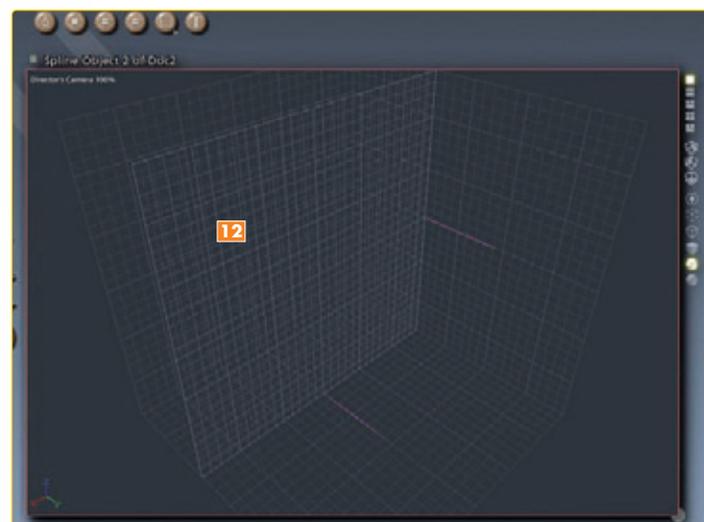
cube de manière à le placer au centre de la scène, sa base posée sur le « sol ».

Pour vous guider dans cette opération, observez les deux plans verticaux : ils affichent deux rectangles qui matérialisent la projection des deux faces arrière du cube. Lorsque la base de ces deux rectangles est calée sur le bord inférieur des plans verticaux, c'est que votre cube est bien posé sur le sol 9.



► Reste à modifier le cube pour en faire un parallélépipède vertical. Vous utiliserez l'outil **Scale** (placé juste sous l'outil **Move**). L'outil **Scale** actif, vous constaterez que le cube 10 affiche trois poignées rouge, verte et bleue, chacune terminée par un petit cube, qui matérialisent les trois dimensions de l'objet. Elles permettent

d'ajuster indépendamment sa largeur, sa longueur et sa hauteur. Avec l'outil **Scale**, effectuez un cliquer-glisser sur la poignée rouge afin de réduire la largeur du cube. Faites-en de même sur la poignée verte pour réduire sa profondeur. Cela devrait suffire à transformer le cube de départ en un volume ressemblant davantage à un piédestal 11.



## 2 La sculpture

Nous allons maintenant créer la sculpture à l'aide de l'outil **Spline** (sis dans la barre d'outils horizontale, au-dessus de la zone de travail, il est à droite de l'outil de création de volumes primaires) qui génère un volume à partir d'un profil 2D, par extrusion ou par révolution.

► L'outil activé, rendez-vous sur la scène où, par un cliquer-glisser, vous tracez l'enveloppe de votre sculpture. Le logiciel affiche

alors une nouvelle vue contenant un plan vertical placé au milieu de la scène 12.

► Avec l'outil **Texte**, que vous trouvez dans la barre d'outils au-dessus de la vue 3D, cliquez sur la scène pour activer l'**éditeur de texte**. Choisissez une police et tapez la lettre de votre choix 13. Validez. Carrara génère un nouveau volume par extrusion en exploitant comme profil le caractère que vous venez de saisir 14. ►



► *Quid* du caractère chinois ? En pratique, Carrara 3D Basic ne semble pas gérer ce type de lettre. On peut toutefois contourner ce problème. Première solution : activez le clavier *Chinois*, saisissez le caractère dans un logiciel de dessin vectoriel capable d'extraire ses contours sous forme de tracés vectoriels (Illustrator, InkScape) ; enfin, enregistrez le résultat dans un format d'export connu de Carrara (AI ou DXF). Plus simplement, on se contentera d'importer dans la fenêtre d'édition de l'objet *Spline* un fichier vectoriel contenant le dessin du caractère à extruder.

Si vous souhaitez poursuivre avec un caractère chinois, téléchargez le fichier « caractere.ai » sur le site de VVMac (page *Sommaire 23*) et chargez-le dans Carrara 3D Basic (*File > Import...*) qui exploitera le tracé vectoriel comme profil d'extrusion et affichera le nouveau volume **15**.

► Reste encore à ajuster la taille et la position de la sculpture... Cliquez sur *Assemble* (la main) pour revenir à la scène principale. Pour redimensionner la sculpture,

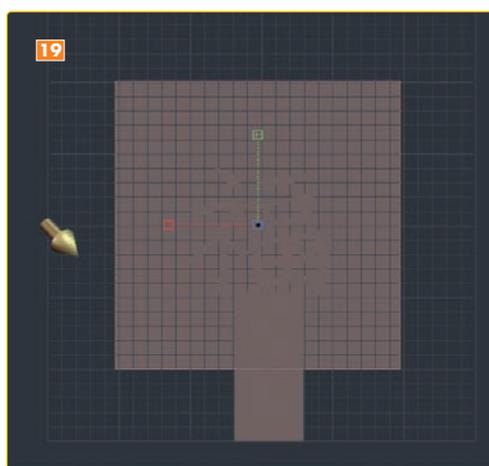
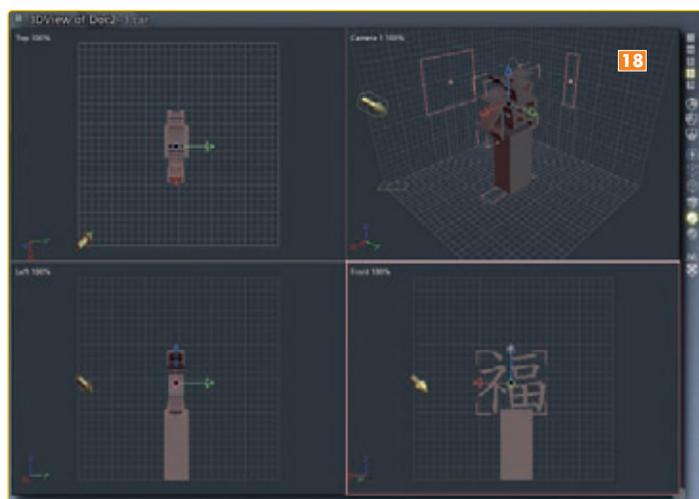
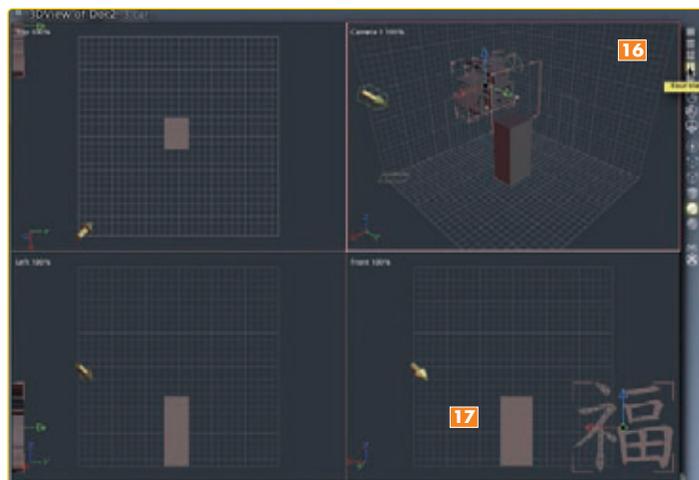
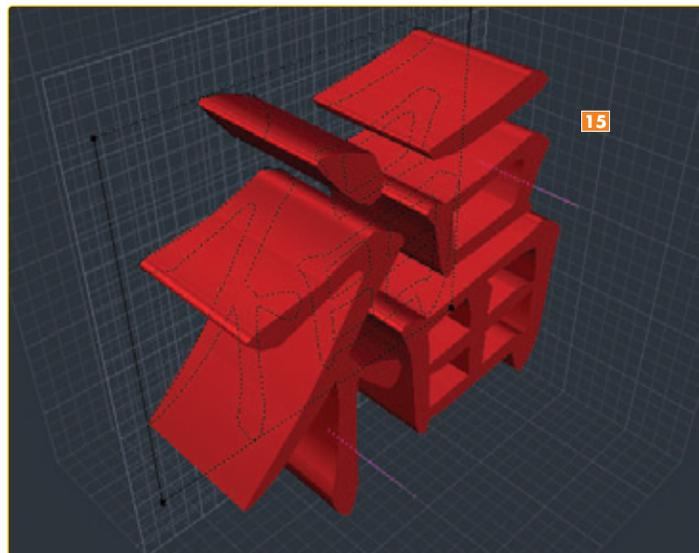
vous la sélectionnez avec l'outil *Move*, puis vous faites un cliquer-glissement de l'outil *Scale* sur l'une des trois poignées, la touche [Maj] enfoncée pour éviter toute déformation de l'objet.

Le positionnement de la sculpture sur son socle est particulièrement difficile à effectuer dans la vue 3D. Vous allez donc passer en mode *Four views* pour afficher la vue 3D, accompagnée des vues de dessus (*Top*), de gauche (*Left*) et de face (*Front*).

L'écran est alors divisé en quatre grandes parties **16** et vous découvrez que, contrairement à ce que vous pensiez, la sculpture n'est pas à sa place **17** !

► Pour la positionner correctement **18**, reprenez l'outil *Move*, activez la vue *Front* (en bas et à droite), sélectionnez le caractère et remplacez-le sur son socle. Puis, procédez à l'identique dans la vue *Left* (en bas, à gauche).

Ajustez la taille du caractère avec l'outil *Scale* en utilisant les vues *Front*, *Left* et *Top*.



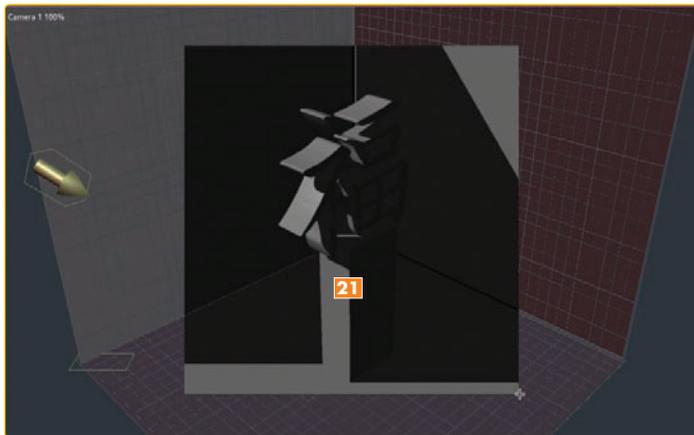
### ③ Les murs et le sol

Pour le moment – et en dépit des apparences –, la sculpture et son socle flottent dans... le vide ! Nous allons donc planter le décor avec deux murs et un plancher. Pour créer ces différents plans, vous resterez dans le mode d'affichage

*Four views* et exploiterez l'outil *Plane* que vous trouverez dans le menu local des objets primaires.

► Pour créer le mur de gauche, activez *Plane*, puis cliquez au centre de la vue *Front*. Le logiciel insère un

carré dans le plan vertical qui matérialise le fond gauche de la scène **19**. Sélectionnez ensuite l'outil *Scale*, puis faites un cliquer-glissement (la touche [Maj] enfoncée) sur l'une des poignées du carré de manière à caler ce dernier sur les dimensions



du fond. Pour créer le mur de droite, activez la vue **Left** et répétez ces manipulations. Activez la vue **Top** (en haut à gauche) et répétez ces opérations une troisième fois pour créer le plancher. Vous venez de définir les trois plans du décor, et pour en avoir un meilleur aperçu, activez la vue **Camera** (en haut à droite), puis cliquez sur l'icône **One view**: Carrara affiche la vue 3D **20**.

► Cela dit, avant d'aller ensemble plus loin, il peut être intéressant de se faire une petite idée du

rendu. Carrara 3D Basic dispose en effet d'un outil de rendu rapide, **Test Render**, qui offre une prévisualisation d'une zone de la scène sans nous ayons à lancer le rendu complet de l'image. Cet outil est identifié par une icône d'appareil photo (sur le côté gauche de l'écran, sous les outils de contrôle de la caméra).

Après avoir activé l'outil **Test Render**, effectuez un cliquer-glisser sur la portion de la scène que vous souhaitez prévisualiser. Carrara 3D Basic calcule et affiche le rendu de cette zone **21**.

## ④ Textures et couleurs

Comme vous le constatez sur le rendu partiel, faute de texture et de couleurs, la scène est plutôt terne. Nous allons donc reprendre les objets un par un et les « habiller » afin qu'ils réagissent aux éclairages de la scène. Nous mettrons à profit l'**éditeur de textures** ainsi que des objets **shaders** prédéfinis, disponibles dans la bibliothèque (le **Browser**). Je vous propose de commencer par les murs qui seront « peints » en rouge, puis nous nous occuperons du sol, celui-ci en blanc.

► Avec l'outil **Move**, sélectionnez l'un des murs dans la vue 3D. Dans l'angle supérieur gauche de l'écran, cliquez sur l'icône de **pinceau** pour accéder à l'éditeur de texture. Carrara affiche alors l'interface du module **Shader 22**.

Dans sa partie supérieure, cliquez sur la case échantillon de la rubrique **Color**, et dans le nuancier qui s'affiche, optez pour la couleur **Rouge**. Revenez ensuite dans la vue 3D de la scène via le menu **Window > Assemble**. Sélectionnez le plancher, affichez le mo-

# MICROCCASE

**Achat - Vente**  
**Réparation - SAV**

**Achat / Vente:** Nous rachetons et nous revendons vos Macs et Périphériques révisés et garantis trois mois.

**Réparation:** Nous réparons vos Macs et Périphériques.

**Pièces détachées:** Nous disposons, en occasion, de pièces détachées introuvables ailleurs, à des prix très raisonnables.

**Locations:** Nos Macs et nos Périphériques en stock sont aussi disponibles en location.

**Pièces détachées**  
**Consommables**

Unités Centrales (TTC)	
Powermac G3/233 32/2G/CD	80 €
Powermac G3/266 32/4G/CD	100 €
Powermac G3/300/BB/USB/CD	140 €
Powermac G3/400/BB/USB/DVD	230 €
G4/400 64/20G/DVD/AGP	250 €
G4/466 128/30G/DVD/AGP	270 €
G4/733 128/40G/Combo Q.Silver	370 €
G4/933 128/60G/Combo	450 €
G4/1,25 Ghz 256/80G/Combo	690 €
G4/867 MP 256/60G C.b./AGP/mirror	750 €
G4/1 Ghz MP 512/80G S.Drive/os.9	850 €
G5/1,8 Ghz 512/160G/Combo	1000 €
G5/2 Ghz MP 512/250G S.Drive	1350 €
G5/2,7 Ghz MP 512/250G S.Drive	1750 €
iMac 350 CD 64/6G	150 €
iMac 500 CD 128/20G	290 €
iMac G4/800 15" 128/80G S.Drive	590 €
iMac G5/1,6 Ghz 17" 256/80G/Cb	750 €

Imprimantes (TTC)	
StyleWriter à partir de	120 €
Epson Photo EX A3 série-//	190 €
Laser Select 360	150 €
Laser HP 1200 USB-//	150 €
Laser Pro 630 ETHERNET	170 €
Laser 16/600PS ETHERNET	190 €
Laser HP 4000N ETHERNET	190 €
Laser HP 4050N ETHERNET	250 €
Laser HP 5000 A3 ETHERNET	390 €
Epson C2000/Aculaser/A3/ETH.	300 €
Epson 2100 Stylus Photo/A3 à partir de	250 €

Moniteurs (TTC)	
LaCie LCD 319/18 ms/VGA/DVI	500 €
Moniteur 14" à partir de	30 €
Moniteur 15" à partir de	50 €
Moniteur 17" à partir de	60 €
Moniteur 17" Applevision	130 €
Moniteur 19" à partir de	100 €
Moniteur 21"/22" à partir de	100 €

Accessoires (TTC)	
HD 4 Giga 3,5" Interne/SCSI	60 €
HD 60 Giga 2,5" IDE interne	110 €
Carte SCSI Adaptec 2930CU+ cable	60 €
Adapt. secteur Ibook 1/2	45 €
Lect. de disquette USB (neuf)	45 €
Souris USB infrarouge	10 €
Clavier USB compatible OS 9	25 €

Pièces détachées portables (TTC)	
Lecteur Combo Ibook II	160 €
Lecteur S.Drive PWB G3 comp.	90 €
Lecteur S.Drive PWB G4 Apple.	260 €

Scanner (TTC)	
Agfa Duoscan T1200/SCSI	150 €
Epson Expression A3 1640XL	800 €

Logiciels (TTC)	
iBook G3/500 128/10G/CD/12"	390 €
iBook G4/1,33 512/60G/Combo/12"	780 €
iBook G4/1,42 512/60G S.D./14"	840 €
iBook G3/366	192/6G/CD 290 €
PWBook G3/400 USB/FV/DVD/14"	440 €
PWBook G4/550 Ghz Combo/15"	590 €
PWBook G4/1,5 Ghz Combo/12"	1100 €
PWBook G4/1,67 Ghz Combo/15"	1350 €
PWBook G4/1 Ghz SD/17"	1100 €
PWBook G4/1,67 Ghz SD/17"	1490 €

Quark Xpress	
Xpress 3.x, 4.x	490 €
Mise à jour Xpress 7	390 €
Xpress 7	890 €

CONSULTEZ NOTRE STOCK EN TEMPS RÉEL SUR

WWW.MICROCCASE.COM

NOUVEAU : ACHAT EN LIGNE

Microccase — 12, rue Pascal — 75005 Paris  
 Tél : 01 45 87 12 13 Fax : 01 45 87 90 73  
 Métro Censier-Daubenton - Ligne 7

lundi-vendredi 10h30-13h/14h30-18h30, samedi 11h-13h/14h30-18h

Tous nos matériels sont garantis 3 mois

Arrivages quotidiens

VPIC: Port en sus

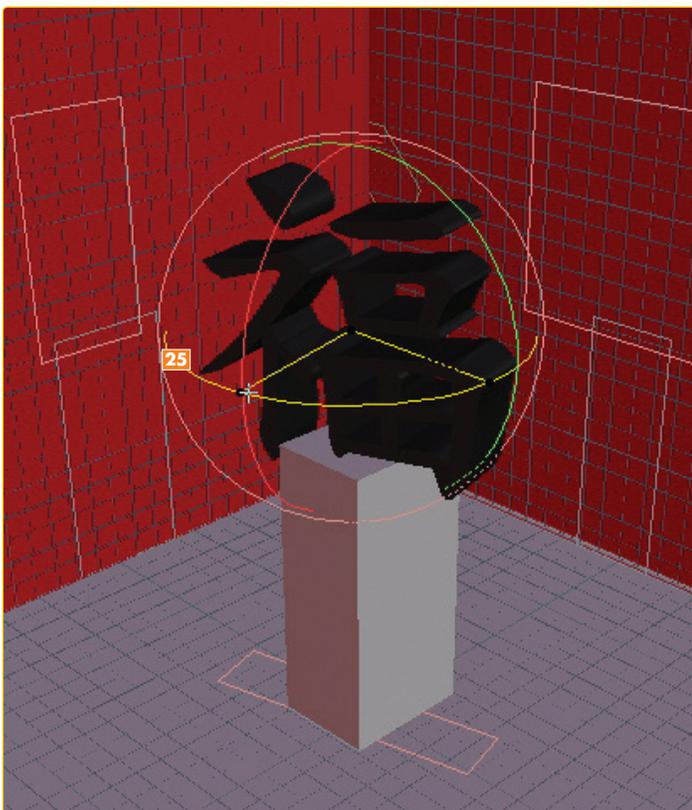
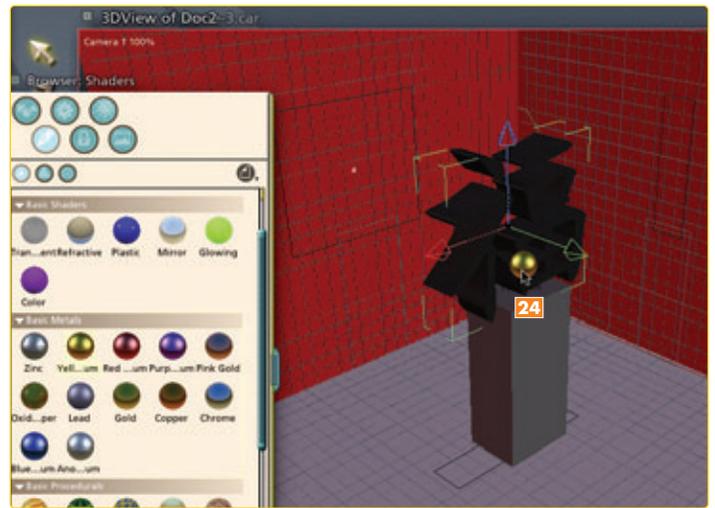
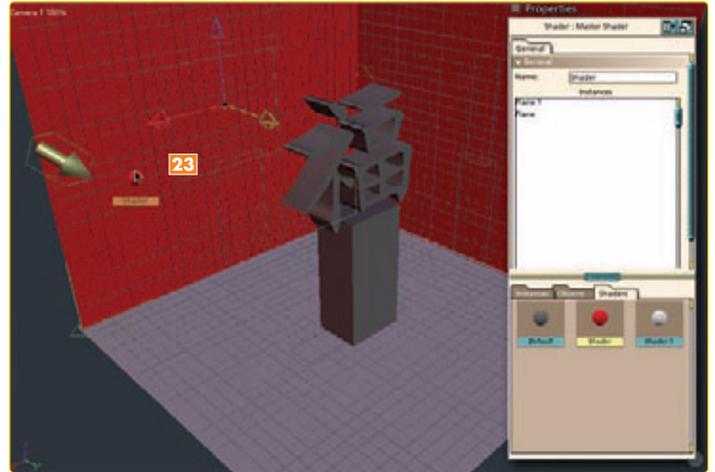


dule *Shader* et choisissez cette fois-ci le blanc. Revenez enfin dans la vue 3D...

► Pour mettre en couleur le second mur, nous n'allons pas redéfinir un nouveau shader. Dans la mesure où les deux murs possèdent les mêmes propriétés, nous utiliserons le shader créé pour le premier mur. CQFD. Commencez tout d'abord par sélectionner le mur qui n'a pas encore été mis en couleur, puis dans la palette *Properties*, dévoilez l'onglet *Shaders*. Cet onglet affiche les shaders que vous avez créés pour le premier mur et pour votre sol. Sélectionnez le rouge

et faites-le glisser sur le mur... Celui-ci adopte alors automatiquement les propriétés du shader **23**. Sélectionnez ensuite le shader blanc et glissez-le sur le socle de la sculpture.

► Pour régler les propriétés de texture de la sculpture, affichez le panneau *Browser* en cliquant sur son onglet, sur le côté gauche de l'écran. Dans la partie supérieure du panneau, sélectionnez la catégorie *Shaders* pour accéder à l'ensemble des shaders prédéfinis. À la section *Basic Metals*, optez pour le shader *Yellow anodized Aluminium* **24** et glissez-le sur la sculpture.



## ④ Textures et couleurs

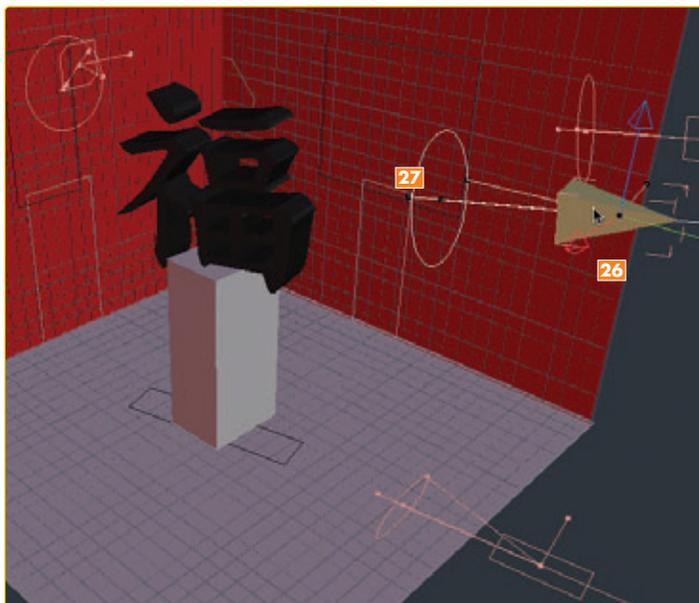
Faites un nouveau *Test Render*. Vous constatez que la scène a pris des couleurs, mais que manque encore l'éclairage qui produira l'effet d'ombre chinoise. Il nous faut donc ajouter un spot au décor, puis régler les éclairages de manière à projeter les ombres de la sculpture sur les murs de droite et de gauche. Auparavant, nous allons modifier l'orientation de la sculpture avec l'outil *Rotate*.

► Après avoir activé l'outil *Rotate* (dans la partie gauche de la fenêtre de travail), cliquez sur l'objet *sculpture*. Carrara 3D Basic affiche alors l'ensemble des tracés de contrôle **25** (courbes en rouge, vert et bleu). Cliquez sur le tracé bleu et effectuez un cliquer-glisser vers la gauche afin

de faire pivoter l'objet jusqu'à ce qu'il s'affiche presque perpendiculairement au mur de gauche **25**.

► Insérez une nouvelle source de lumière dans la scène via le menu *Insert > Spot*. Le nouveau spot s'affiche dans le décor sous la forme d'un cône **26**. Activez le mode d'affichage *Four views*, et avec les outils *Move*, *Scale* et *Rotate*, déplacez et orientez ce spot de manière à ce qu'il éclaire le mur de gauche. Notez que le diamètre du faisceau lumineux est réglable à l'aide du tracé de contrôle de couleur blanche que vous devrez ajuster avec l'outil *Scale* **27**.

► Pour en terminer avec le réglage des éclairages, reste à modifier la première source de lu-

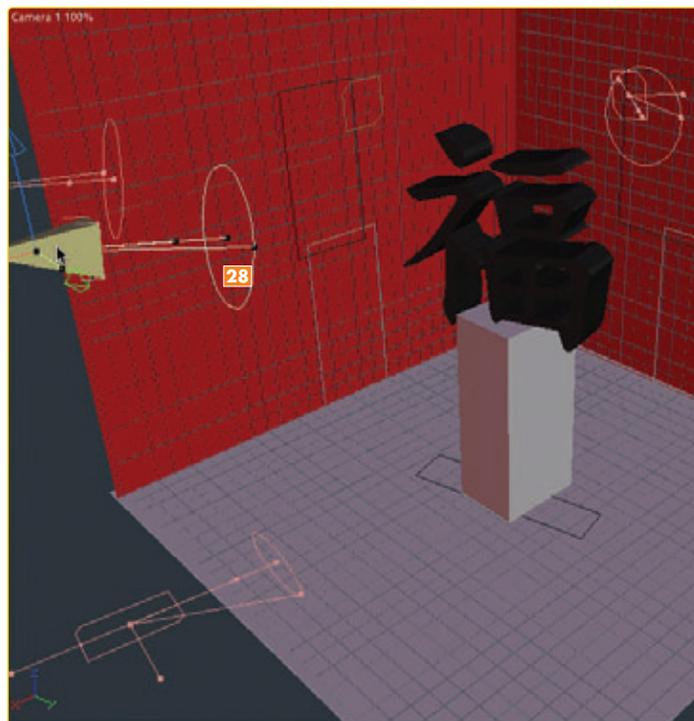


mière insérée par défaut lors de la création de la scène. Étant donné que cette première source n'est pas un spot, le plus simple est encore de la supprimer et de la remplacer par une copie du spot que nous venons de régler.

► Basculez dès lors en mode d'affichage *Four views*, sélectionnez ensuite le premier spot et faites un copier-coller. La copie se superpose au spot original, mais à l'aide des outils *Move* et *Rotate*, vous la déplacez et la faites pivoter

afin que le faisceau soit presque perpendiculaire au mur de droite, et légèrement plongeant

sur la sculpture. Vous ajustez la largeur de son faisceau avec l'outil *Scale* 28.



## 5 Moteur!

Le décor est désormais en place, les éclairages sont réglés... Bref, tout est prêt pour le rendu. Certes, nous avons déjà procédé à quelques rendus partiels à l'aide

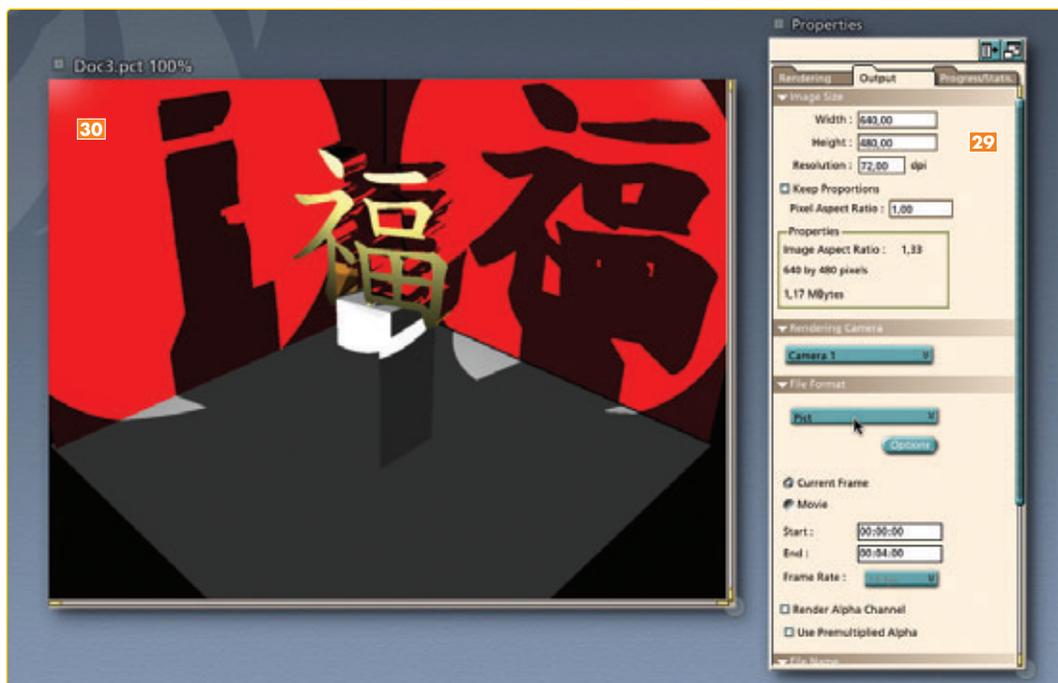
de l'outil *Test Render*, mais cette fois, nous allons générer le rendu final sous la forme d'un fichier bitmap que vous pourrez imprimer, envoyer par email à vos amis

ou bien publier sur une page de votre site Web.

► Pour effectuer le rendu, demandez le menu *Window > Render*.

Carrara masque la fenêtre de travail et affiche dans la palette *Propriétés* deux nouveaux onglets: *Rendering* et *Output*.

C'est dans l'onglet *Output* 29 que vous réglez les dimensions en pixels du rendu (la version de démonstration n'autorise qu'un format de 640 x 480 pixels maximum) et choisissez un format de fichier (Jpeg ou Pict). Puis vous lancez le rendu avec [Cmd R]. Le rendu effectué 30, n'oubliez pas d'enregistrer votre fichier.



► Vous pensiez sans nul doute en avoir terminé? Eh bien, non! C'est maintenant que tout commence vraiment. Vous vous apercevez que les spots sont trop larges, que l'orientation de la sculpture n'est pas bonne, que sa texture est par trop métallique...

Vous retournez dans la fenêtre de travail pour modifier ces paramètres. Et si vous vous prenez au jeu, vous testerez d'autres éclairages ou d'autres textures, et finalement, vous y passerez la nuit...

# Bien choisir vos formats de compression audio et vidéo

**Vous amassez sur votre Mac quantité de musiques et de vidéos et vous vous demandez rapidement sous quels formats vous pourriez archiver, et éventuellement partager, tous ces fichiers. C'est une question qui revient sans cesse dans vos emails. De fait, les formats disponibles sont très nombreux. Vous avez donc l'embaras du choix que mes explications vont, je l'espère, éclairer. ■ David A. Mary**

Il n'y a pas si longtemps, l'enregistrement de films ou de musiques se faisait encore principalement sur des bandes magnétiques analogiques. Les enregistreurs numériques grand public n'étaient guère répandus, et souvent onéreux. Stocker un court-métrage dans le peu d'espace disque d'un Macintosh de 1991 était une prouesse rendue possible grâce à l'emploi de techniques d'encodage. Le contenu audiovisuel est analysé, puis réduit d'un nombre plus ou moins grand d'informations. Historiquement, le premier codec (compression-décompression) du genre fut le H261 (dès 1990). D'abord utilisé dans des applications de vidéoconférence, il servit de base à l'élaboration du format MPeg-1 destiné notamment au Vidéo-CD. Il faudra tout de même attendre les années 2000 et la démocratisation des caméscopes numériques pour que tout un chacun puisse envisager de monter ses propres films dans des conditions confortables. Deux éléments sont ici à distinguer.

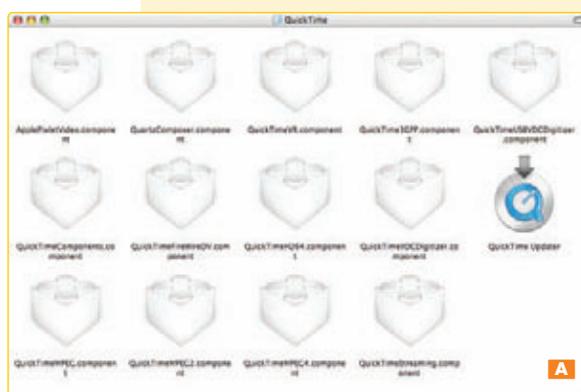
## Encodeurs et conteneurs

L'une des premières choses à comprendre est qu'il y a, d'une part, des algorithmes de compression, et d'autre part, des formats de fichiers qu'on appelle « conteneurs ». Au centre de nos préoccupations se trouve le mode de compression (le codec). C'est de lui que dépendent l'encombrement final et la qualité du document après traitement.

Pour les fichiers audio, c'est très simple : étant donné qu'ils ne contiennent qu'un seul type de contenu – et des métadonnées associées –, ces fichiers apparaissent la plupart du temps sous la forme de fichiers encodés .mp3 ou .m4a (AAC), par exemple.

Pour la vidéo, c'est différent car ce type de contenu est plus complexe. Il y a en effet au moins des images et du son, et on n'applique pas aux deux les mêmes algorithmes de compression. C'est pour cela qu'on utilise des fichiers conteneurs.

Le .mov généré par QuickTime en est un exemple. Il s'agit d'une sorte d'enveloppe dans laquelle sont glissés différents contenus images et sons, chacun compressé à l'aide d'un codec particulier. Vous pourrez donc trouver dans un fichier .mov de la vidéo MPeg-4 (ou Sorenson, DV, MPeg, DivX, Animation, Pixlet...), du son (MP3 ou AAC), des images JPEG et des informations diverses (métadonnées dont le nom de l'œuvre, l'auteur...). Un autre conteneur très célèbre sous Windows est le .avi ou le très vénérable .asf. Les codecs encapsulés sont alors bien souvent le Windows Media Video (WMV), le DivX, voire le Cinepack. Parmi tous les codecs disponibles, il y a ceux



## Cot cot cot codec!

QuickTime, c'est d'abord une technologie. Disponible pour Mac OS, Mac OS X, Windows et même Unix, elle assure la production et la restitution de documents audiovisuels par un ordinateur. Le Lecteur QuickTime est une application « exemple » qui met en œuvre les capacités de la technologie de manière plus ou moins complète selon qu'on utilise la version de base ou la version Pro.

Cette dernière est une vraie usine à codec et une petite boîte à outils de montage. Les différents codecs de lecture et d'encodage (version Pro) proposés font partie intégrante du système QuickTime. Dans Mac OS X, ils sont stockés dans le dossier Système/Bibliothèque/QuickTime. Il est possible d'ajouter de nouveaux modules (plug-in), soit dans le répertoire Bibliothèque/QuickTime de votre compte utilisateur, soit dans le dossier jumeau qui se trouve à la racine de votre disque. Une fois ces ressources placées dans votre Mac, elles sont exploitées par n'importe quel logiciel sachant tirer parti de données audio et/ou vidéo, c'est-à-dire aujourd'hui pratiquement tous les logiciels disponibles sur Mac, y compris des logiciels « bureautiques » comme les traitements de texte.

qui opèrent une destruction plus ou moins sensible de l'image ou du son afin de produire des fichiers plus légers. D'autres ne se concentrent que sur la qualité – et donc un

Propriétés de "Exemple.mov"				
Activé	Nom	Début	Durée	Format
	Exemple.mov	0:00.00	2:26.32	-ND-
<input checked="" type="checkbox"/>	Piste Vidéo 1	0:00.00	1:13.28	H.264
<input checked="" type="checkbox"/>	Piste Son 1	0:00.00	1:13.28	AAC
<input checked="" type="checkbox"/>	Piste Son 2	1:13.28	1:12.98	AAC
<input checked="" type="checkbox"/>	Piste Vidéo 2	2:26.26	0:00.06	Vidéo

## Codecs vidéo conseillés

Montage & archivage	
DV (.dv)	Le conteneur DV mêle à la fois la vidéo (720 x 576 pixels) et le son (en 48 kHz, 16-bit). Les images produites sont entrelacées. Aussi, lors d'une conversion à un autre format, pensez à sélectionner l'option <i>Trame inférieure d'abord</i> .
Sans compression 8/10-bit (.mov)	Il produit des fichiers vidéo lourds, mais de qualité. Aucun autre paramètre n'est requis. Pour l'archivage, prévoyez un disque dur dédié.
Pixlet ou Animation (.mov)	<b>Animation</b> , comme son nom l'indique, se destine plus particulièrement aux images créées sur ordinateur. <b>Pixlet</b> peut s'accommoder de l'imagerie vidéo. Dans les deux cas, le curseur <b>Qualité</b> doit être à 100 %, en millions de couleurs, et le bitrate réglé sur automatique.
Diffusion pour le salon	
Mpeg-2 (.mp2, .vob)	Les conteneurs VOB ou VIDEO_TS (que l'on trouve sur les DVD-vidéo) contiennent à la fois de la vidéo (.mp2) et de l'audio (.aif ou Dolby AC3). Ils sont créés à l'aide d'un logiciel spécialisé : iDVD (tout y est automatisé) ou ffmpegX. Pour ce dernier, appliquez un débit d'images compris entre 4,5 et 6 Mbit/sec. Pour le son, le fichier devra être en 48 KHz/16-bit.
Diffusion Internet	
Mpeg-4 ou H264 (.mp4 ou .mov)	Ils remplacent avantageusement le format DivX pour le cinéma et se révèlent indispensables pour le podcasting. Pour la diffusion Internet, choisissez un débit d'images de 700 Kb/sec et de 160 Kb/sec pour le son. Format d'image : 320 x 240 pixels.

## Codecs audio conseillés

Montage & archivage	
AIFF (.aif)	N'utilisez aucune option de compression (IMA, Mace...), 48 KHz/16 ou 24-bit pour le montage et l'archivage, 44,1 KHz/16-bit pour la gravure CD.
Wave (.wav)	Mêmes remarques que précédemment. Attention, ce fichier, très courant sous Windows, ne peut excéder les 4 Go.
Apple Lossless	Il réduit le poids du fichier sans compromettre la qualité. Idéal pour l'archivage (CD de données ou sur disque dur).
Diffusion uniquement	
MP3 (.mp3)	Ces trois formats détruisent une partie du signal sonore pour produire des fichiers environ dix fois moins lourds que le fichier brut original. Réglages conseillés : 44,1 KHz et un taux de transfert à chercher entre 128 et 192 kb/sec.
AAC (.aac ou .m4a, .m4p)	
OGG Vorbis (.ogg)	

peu moins sur le poids du fichier. Ces derniers codecs sont beaucoup moins nombreux et nécessitent une machine très puissante pour réaliser l'encodage.

Si tous les codecs permettent de compresser plus ou moins, on ne les emploie pas de façon indifférente ! Chacun correspond en effet à une utilisation particulière. De par leurs caractéristiques techniques, certains seront destinés uniquement à l'acquisition ou au montage (pour iMovie, iDVD ou Final Cut) et d'autres au stockage ou à la diffusion (CD-Rom, DVD, Internet...).

### Attention à la phase de montage !

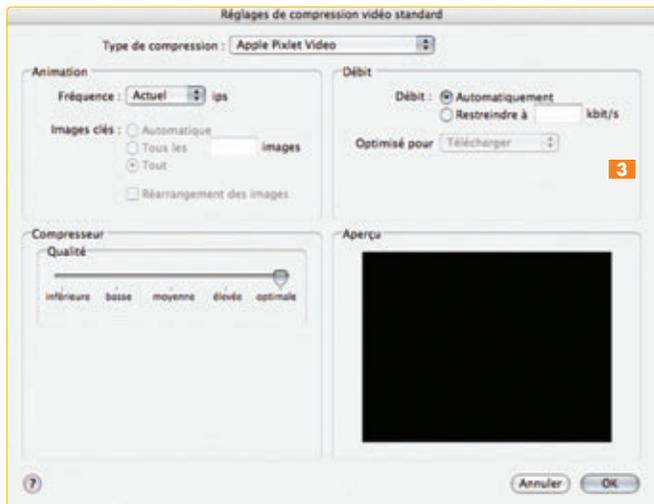
Le format Digital Vidéo (DV) est actuellement l'un des plus utilisés dans la production de films personnels. On l'associe habituellement aux caméscopes mini-DV (qui utilisent

des cassettes à bandes), mais le Digital Vidéo est également décliné en version professionnelle sur un média d'une compacité moindre (le DVCPRO notamment).

Une fois les données transférées sur le Mac via un câble FireWire, les fichiers bruts (.dv) délivrent à la fois de la vidéo, bien évidemment, mais aussi du son **2**. La compression est élevée et nécessite donc une grande vigilance pendant les opérations de montage. En

effet, toute manipulation entraîne une perte d'information supplémentaire plus ou moins importante. Rassurez-vous, iMovie et Final Cut Express ont été spécialement conçus pour traiter le format Digital Vidéo natif. Cela dit, une fois ce travail achevé, ne recompressiez pas votre film à nouveau en DV : le résultat à votre écran n'en serait que très médiocre. Le montage est la phase la plus délicate, car en n'y prenant pas garde, vous pouvez d'un

Activé	Nom	Début	Durée	Format
	Clip 01.dv	0.00	3.88	DV - PAL
<input checked="" type="checkbox"/>	Piste Vidéo	0.00	3.88	DV
<input checked="" type="checkbox"/>	Piste Son	0.00	3.88	DV



seul clic de souris dégrader la qualité de la prise originale. Pour éviter ce problème, encodez les éléments sources (« rushes ») dans un format très peu destructif. Ce choix est très important si vous effectuez des trucages vidéo avec différentes applications. Vous devrez effectuer plusieurs imports et exports du même document avec, à chaque fois, une chute sensible du niveau de restitution si vous n'y prenez pas garde.

Aussi, plusieurs codecs se disputent le podium. Le codec Animation est recommandé pour les documents élaborés sur ordinateur (films en images de synthèse, documents Photoshop...). Dans le même esprit, le codec Pixlet produit des fichiers beaucoup moins volumineux que le codec Animation **3**. Pour un clip issu d'une caméra vidéo, je vous conseille pour ma part d'opter pour les codecs Composant Vidéo ou Motion JPEG en qualité 100 %. Enfin, si vous disposez d'un disque dur conséquent et que vous souhaitez produire des images parfaites tout au long de la chaîne de traitement, le choix de l'option *Sans Compression (Uncompressed)* 8-

fectivement une déperdition. Il en va de même pour le CD-audio et, *a fortiori*, pour tout ce qui est destiné à Internet.

### De la diffusion à l'archivage

Si votre film a été tourné en mini-DV (avec un ratio de compression de 5:1) et que vous décidez de le comprimer en vue d'obtenir un DVD-vidéo, vous vous apercevrez que la qualité du résultat final est en dessous de celle du fichier d'origine. C'est pourquoi l'œuvre sur support de diffusion n'a pas pour vocation à être retraitée ultérieurement. Toutefois, pour une distribution à votre entourage proche, cela ne pose vraiment aucun problème – vous trouverez les codecs appropriés dans le tableau récapitulatif. Mais s'il s'agit de créer un média à titre conservatoire, n'allez pas plus loin !

C'est la raison pour laquelle il existe quelques compresseurs destinés à l'archivage : YUV Apple ou Composant Vidéo, et Sans Compression 8/10-bit. Ils sont peu nombreux, je vous l'accorde, et réduisent très peu la taille des fichiers, mais leur conservent une qualité

*bit* ou *10-bit* est sans aucun doute le meilleur... L'œuvre destinée à la diffusion se plie aux contraintes de l'industrie. Prenez donc l'exemple du DVD-vidéo du commerce : rien ne vous permet de dire au premier regard que les images sont passées à la moulinette d'un compresseur (MPeg-2). Le résultat semble parfait. Pourtant, en sortie de studio et avant d'arriver à l'usine de duplication, l'œuvre originale était techniquement bien supérieure. Il y a donc effec-

proche de celle de l'original. Si vous n'avez affaire qu'au format DV, faites tout simplement une copie de sauvegarde des fichiers originaux sur un DVD de données (avec Toast, par exemple **4**) ou sur un disque dur volumineux dédié. Ainsi, s'il vous reprend l'envie de recommencer votre film du début à la fin, vous disposerez d'ingrédients de première fraîcheur.

### En audio, il y a un codec pour chaque usage

La qualité d'un enregistrement audio va dépendre de plusieurs facteurs... La fréquence d'échantillonnage définit la précision de la capture sonore. Plus la valeur est élevée et meilleure sera la restitution. Dans le cadre d'un montage vidéo, je vous conseille toute valeur supérieure à 44,1 KHz (48 KHz étant le mètre étalon).

La profondeur de traitement, exprimée en bit, donne la marge de manœuvre sur laquelle vont pouvoir s'appuyer les éventuelles modifications (application d'effets, montage...): 16-bit seront certainement suffisants, ou le resteront tant que vous ne comptez pas concourir au festival de Cannes...

En outre, concentrez-vous uniquement sur les formats non compressés : AIFF ou Wave. Sachez que pour ce dernier format, la longueur des enregistrements ne peut pas dépasser théoriquement les 4 Go. Lorsque vous envisagez de diffuser votre travail, sur Internet par exemple, vous emploieriez la compression MP3 ou AAC : les documents seront ainsi jusqu'à dix fois plus légers.

Un tout dernier paramètre est à prendre en compte, qu'on appelle le « bitrate » (débit ou taux de transfert). Exprimé en kilobit par seconde, il joue un rôle considérable dans l'aspect qualitatif de ces fichiers. Optez donc pour des valeurs variant entre 128 et 192 **5**. Reste que l'architecture QuickTime n'intè-

#### Quelques plug-in gratuits de lecture **6**

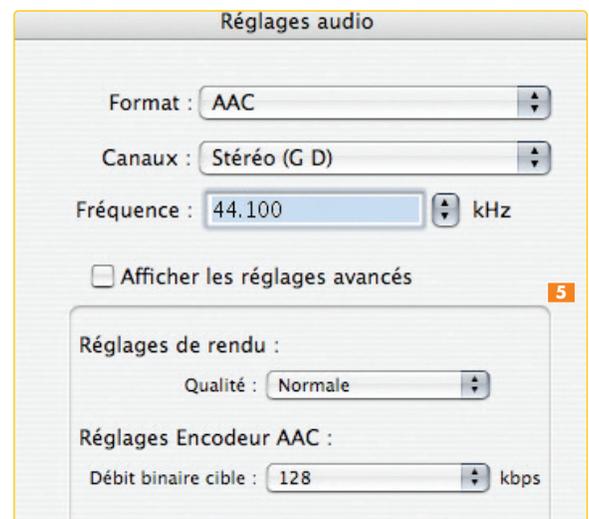
[www.flip4mac.com/wmv.htm](http://www.flip4mac.com/wmv.htm) (Windows Media Video)  
<http://france.real.com> (Real Video)  
[www.xiph.org/quicktime/](http://www.xiph.org/quicktime/) (Ogg Vorbis)  
<http://perian.org/> (Flash Vidéo, Xvid, AVI, 3vix et DivX)

#### Quelques outils d'encodage

<http://ffmpeg.com/fr/> (ffmpegX)  
[www.squared5.com/](http://www.squared5.com/) (MPeg Streamclip)  
[www.apple.com/fr/quicktime/mac.html](http://www.apple.com/fr/quicktime/mac.html) (QuickTime Pro)  
[www.flip4mac.com/wmv.htm](http://www.flip4mac.com/wmv.htm) (Windows Media Video)

#### À visiter...

[www.qtbridge.com/QTCodecs.html](http://www.qtbridge.com/QTCodecs.html) (liste complète des codecs et de leur utilisation)  
[www.mactetvideo.com](http://www.mactetvideo.com) (conseils d'encodage pour la diffusion – DivX, DVD...)





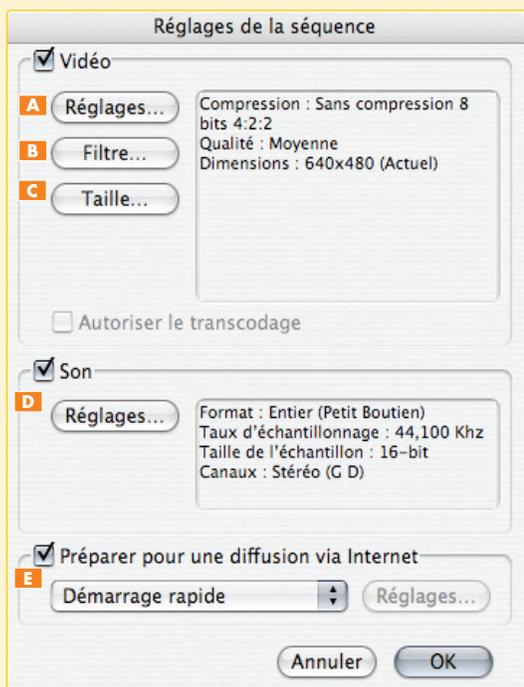
gre pas d'emblée tous les codecs. Parmi les plus populaires, manquent en effet à l'appel DivX (.avi), Real Video (.rm ou .ram),

Windows Media Video (.wmv) et même le MPeg-2 nécessaire à l'élaboration de DVD-vidéo.

Apple fait en effet des choix techniques, mais également politiques, de diffuser avec QuickTime tels codecs et pas tels autres. Parfois, le problème peut venir de redevances qu'Apple doit payer, comme dans le cas du codec de lecture MPeg-2, vendu et non offert dans QuickTime Pro. Des solutions **6**

existent cependant. S'il s'agit de lire ces formats, un simple ajout logiciel (bien souvent gratuit) fera l'affaire. En ce qui concerne l'encodage, il pourra être délégué, soit à des gratuits (ffmpegX, MPeg Streamclip), soit à des produits commerciaux comme Apple Compression, Sorenson Squeeze ou Telestream (WMV), à la fois puissants et automatisés, qui visent les créateurs audiovisuels professionnels dans le cinéma, la publicité et la télévision.

## Encodage avec QuickTime Pro



La version Pro (et payante) de QuickTime autorise la compression personnalisée de n'importe quel contenu. Une fois votre document ouvert dans l'application, rendez-vous dans le menu **Fichier > Exporter**.

Dans le bas de la fenêtre, en face du menu local **Exporter**, déroulez la liste et arrêtez votre choix sur **Séquence vers Séquence QuickTime**, puis cliquez sur le bouton **Options...** Dans la nouvelle fenêtre qui s'affiche, vous pouvez dans la section **Vidéo** changer le type de compression **A**, ajouter un effet spécial **B** et même redimensionner la taille de l'image **C**. Au-dessous, vous réglerez la qualité sonore **D**... Enfin, au cas où le résultat devrait être lu à distance depuis un réseau, cochez l'item **Préparer pour une diffusion via Internet** **E**.

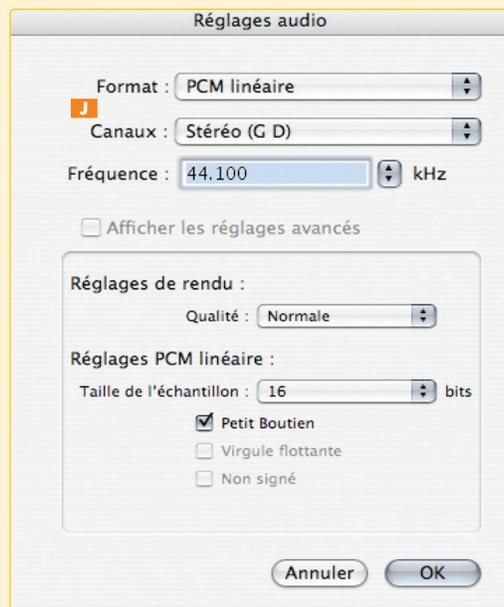
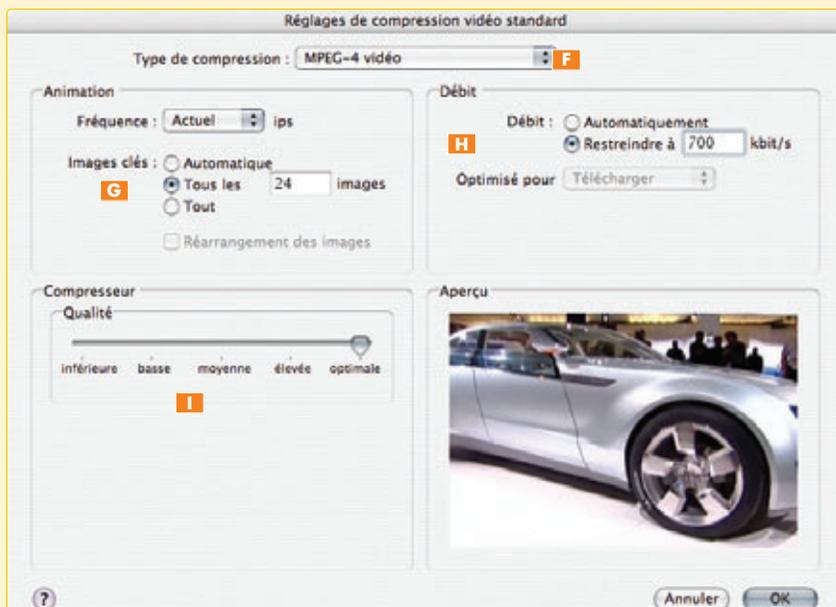
### Réglages vidéo

Les réglages vidéo se décomposent en trois champs principaux. Selon le codec choisi **F**, le mode d'encodage sera basé sur une analyse comparative des images. Pour cela, on vous de-

mande d'indiquer la fréquence à laquelle l'opération doit avoir lieu (le nombre d'images clés) **G**. Seules les différences entre deux images clés sont mémorisées – le reste des informations étant éliminé. Ces paramètres, tout comme le taux de transfert **H**, influent à la fois sur le poids du fichier et la rapidité de téléchargement sur Internet, et bien évidemment impactent fortement la qualité de restitution. Enfin, le curseur en bas à gauche **I** vous autorise à baisser volontairement le niveau de précision de l'image pour gagner quelques précieux méga-octets de plus. Une fois les changements effectués, validez le tout à l'aide du bouton **OK**.

### Réglages audio

Dans la fenêtre dédiée aux réglages du son, choisissez le format d'encodage. **PCM Linéaire** **J** correspond au même niveau de qualité qu'un fichier AIFF. Plus bas dans le menu déroulant, vous dénichererez **Apple Lossless** (pour la conversion sans perte) ou **AAC** (qui fera jeu égal avec le MP3 en terme de codec destructif).



# Organisez votre bibliothèque iTunes!

Si vous n'y prenez pas garde, votre bibliothèque musicale peut rapidement devenir ingérable. À défaut de vous y retrouver parmi vos milliers de titres, il ne vous restera plus qu'à utiliser le mode de lecture aléatoire. Bien sûr, iTunes, via la fenêtre *Infos*, livre des outils limités qu'il vaut mieux compléter en recourant à quelques utilitaires dédiés... ■ Alain Lalisse

C'est le soir du nouvel an que j'ai décidé d'écrire cet article. Un ami avait apporté son PowerBook et toute sa musique dans iTunes, mais si lui parvenait à s'y retrouver, moi je n'y comprenais rien! Force est de constater que si iTunes est peut-être le lecteur musical le plus simple, il faut pour s'en servir efficacement avoir absolument un classement logique et pérenne de toute sa bibliothèque. Cela ne s'improvise pas. Le risque, c'est au pire d'avoir travaillé pour rien, car l'organisation des fichiers n'est pas transportable, ou, presque aussi grave, de ne plus s'y retrouver avec des milliers de chansons et musiques sans titre ni interprète...

Avant de vous présenter quelques outils, permettez-moi donc de vous suggérer quelques idées de bon sens...

## Comprendre les listes de lecture

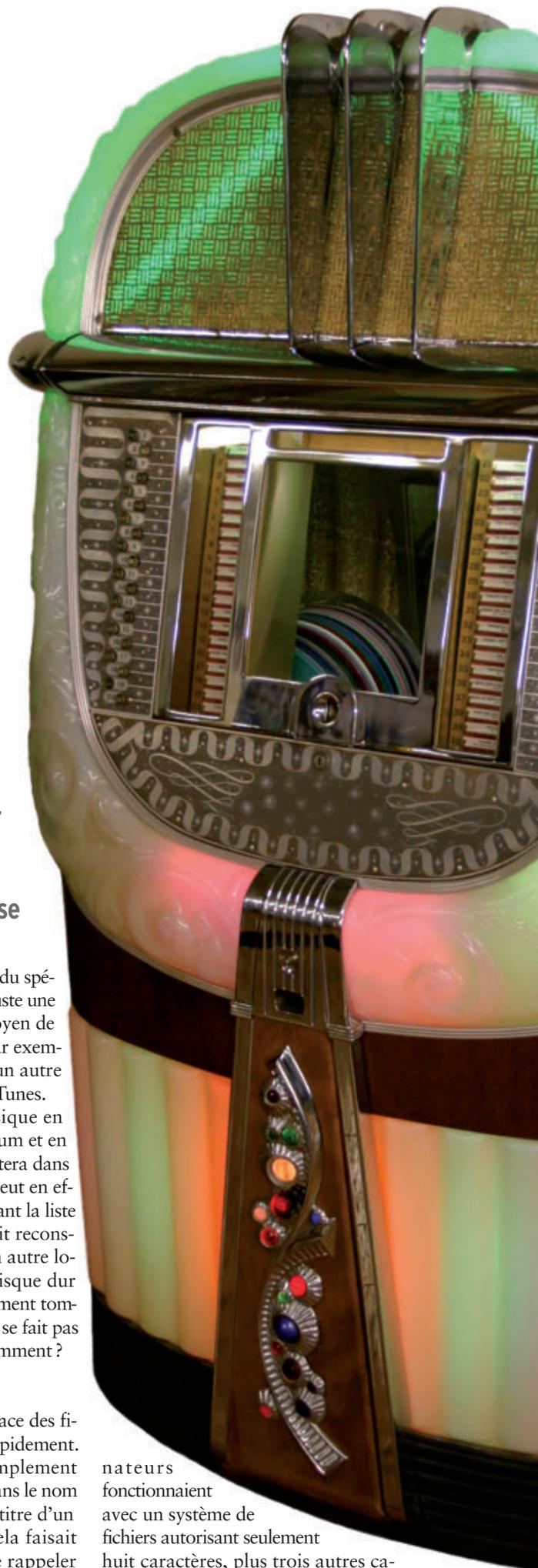
Les listes de lecture ne servent pas à organiser votre discothèque, à identifier les albums, chansons et musiques, mais à les jouer. Une liste de lecture, dans le monde iTunes, c'est un peu comme un dossier. On peut la voir également comme un groupe. La liste de lecture a un nom et regroupe des morceaux de musique. Si ce concept est universel, une

liste de lecture iTunes est bien entendu spécifique au logiciel éponyme. C'est juste une aide à la lecture et non pas un moyen de classer sa musique qui pourrait, par exemple, servir pour un transfert vers un autre logiciel ou système non géré par iTunes. Un de mes amis rangeait sa musique en créant une liste de lecture par album et en y glissant les fichiers! Tant qu'il restera dans le monde iTunes, tout ira bien. Il peut en effet écouter un album en sélectionnant la liste de lecture, mais si un jour il devait reconstruire sa bibliothèque, passer à un autre logiciel, placer les fichiers sur un disque dur multimédia, tout cet étrange classement tombera à l'eau! Un vrai rangement ne se fait pas avec les listes de lecture! Alors comment?

## Les marqueurs ID3

Le problème d'un rangement efficace des fichiers musicaux est apparu très rapidement. On aurait pu se contenter de simplement nommer les fichiers, mais insérer dans le nom d'un fichier le nom de l'artiste, le titre d'un album et celui d'une chanson, cela faisait beaucoup! D'autant qu'il faut se rappeler qu'à l'époque où on a commencé à numériser facilement la musique, beaucoup d'ordi-

nateurs fonctionnaient avec un système de fichiers autorisant seulement huit caractères, plus trois autres caractères pour la fameuse extension. Les *marqueurs* ou *tags ID3*, appelés *Infor-*



mations dans iTunes, sont des *métadonnées* qui respectent un format précis, standardisé. Elles sont intégrées au fichier de musique lui-même et le suivent donc. En déplaçant le fichier, on déplace à la fois la piste sonore, mais aussi les marqueurs. Ces informations sont donc indépendantes du nom des fichiers, et les fichiers de musique sont portables. Il suffit que le logiciel qui va les lire sache exploiter ces informations en se basant sur le standard des marqueurs ID3.

Il existe deux grandes versions des informations ID3: la *version 1* (avec ses variantes 1.0 et 1.1) et... la *version 2* (avec ses variantes 2.2, 2.3 et 2.4). Vous vous en doutez, plus le numéro de la version est élevé, plus les informations sont précises, riches et complètes. Heureusement, iTunes sait s'adapter à toutes ces versions de marqueurs ID3. Il affiche même les marqueurs en version 1 lorsque ceux en version 2 n'existent pas. La fonction du menu *Avancé > Convertir les repères ID3* transforme d'ailleurs des marqueurs version 1 en marqueurs version 2.

## Des progrès encore à faire !

iTunes  améliore petit à petit sa gestion des informations ID3. On peut aujourd'hui gérer les paroles (*Lyrics*), incorporer facilement des couvertures d'albums ou des photos dans les titres (*Covers*), mais certaines fonctions manquent encore à l'appel, notamment lorsque l'on souhaite traiter plusieurs pistes en même temps. Essayez, par exemple, de renuméroter rapidement les pistes d'un album ou d'inverser en cas d'erreur deux champs d'informations.

iTunes ne possède pas plus de mécanisme simple pour générer automatiquement un nom de fichier depuis les marqueurs ID3 ou, inversement, de remplir des marqueurs avec



les noms de fichiers. Et comme pour beaucoup d'utilisateurs, l'identification des fichiers de musique, c'est encore de la « cuisine personnelle », on rencontrera un peu partout des situations très différentes. Si on ne veut pas tout reprendre à la main – ce qui est parfois impossible tant la tâche s'avère énorme –, il faut apprendre à utiliser des outils puissants qui s'adaptent facilement à toutes les situations. Avec le logiciel iTunes, vous risquez de vite vous décourager. Je vous propose donc dans cet article des outils complémentaires quasiment indispensables.

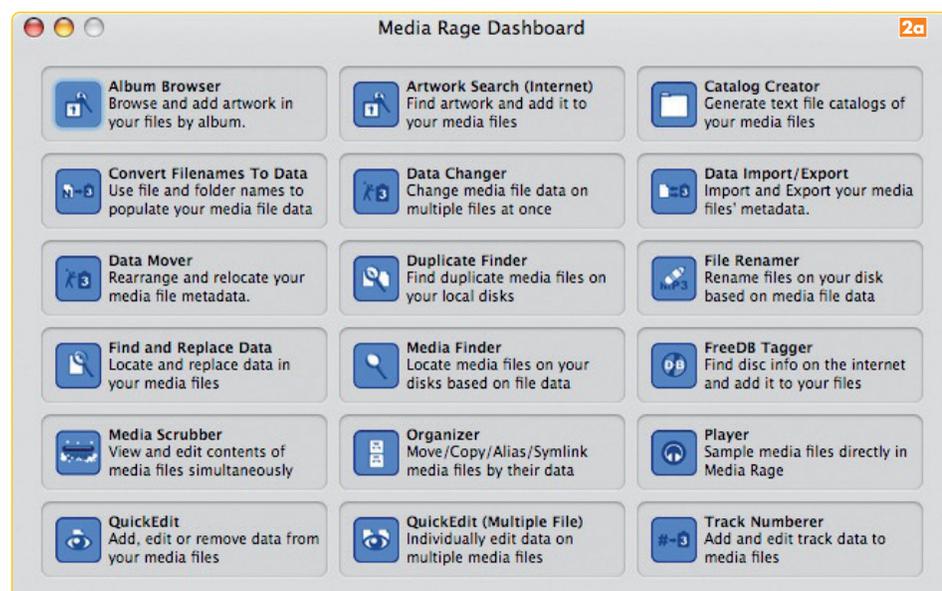
Parmi les marqueurs ID3, le plus connu est Media Rage de Chaotic Software (ex MP3 Rage)..., mais c'est une « usine à gaz » complexe à utiliser. Si l'interface est « propre », ses nombreux outils   ont des fonctions

souvent redondantes. Comme la gestion des marqueurs ID3 dans iTunes s'est nettement améliorée, il ne nous sert plus à rien d'avoir une grosse boîte à outils; il ne nous manque que quelques fonctions. Je vous suggère donc TriTag, simple, pratique et gratuit.

## Tout en images !

Avec l'intégration du logiciel CoverFlow dans iTunes 7, Apple a généralisé l'utilisation des jaquettes d'albums. Moi qui possède une très bonne mémoire visuelle, j'utilise beaucoup cette fonction pour rechercher un album, simplement par sa pochette. Mais bien entendu, cela oblige à remplir le champ *Illustration* des *Informations ID3*. Pour renseigner ce marqueur ID3, il suffit de se rendre dans l'onglet *Illustration* des *Informations* et d'y glisser simplement un fichier au format Jpeg. Les formats PNG, GIF, Tiff et Photoshop sont également supportés.

Quelques remarques à ce sujet avant de continuer. L'illustration sera ajoutée à chacune des pistes d'un album; il faut donc qu'elle soit de 



taille raisonnable. Si vous scannez, par exemple, vos pochettes de CD à une résolution de 300 dpi, les images pèseront bien vite entre 1 et 2 Mo. Multipliez donc ce chiffre par le nombre de pistes... Un bon compromis consiste à remettre les jaquettes en 500 x 500

pixels, ce qui, en compressant quelque peu le format JPEG, donnera des images pesant moins de 100 Ko. Utilisez les outils de redimensionnement de masse (toutes les versions de Photoshop ou de Graphic Converter). Pensez aussi à utiliser la nouvelle fonction de re-

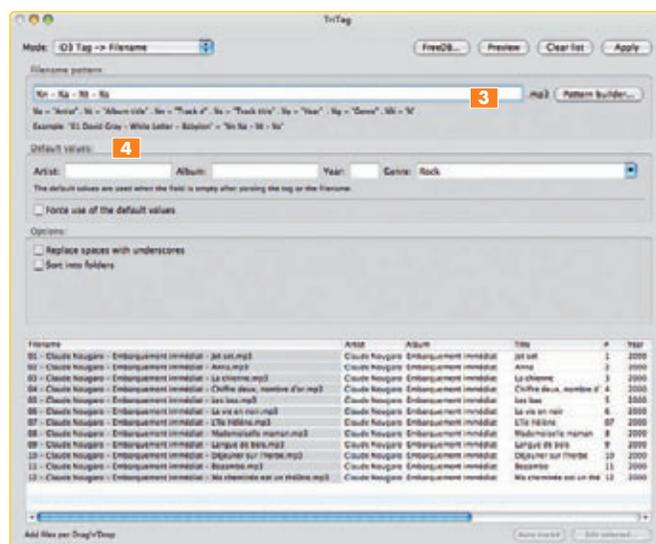
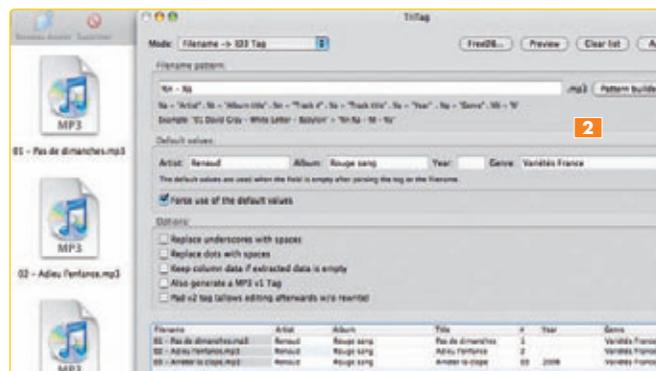
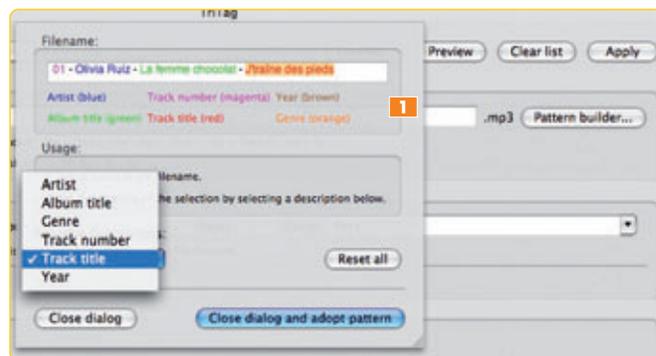
cherche automatique de couvertures d'albums d'iTunes 7 – sélectionnez les pistes à renseigner, puis demandez *Obtenir les illustrations de l'album* dans le menu *Avancé*. Pour aller plus loin, je vous propose trois utilitaires: Tri-Tag, Export Artwork et CoverScout.



# TriTag

Cet utilitaire non récent fonctionne toujours très bien. Il peut même être utilisé avec Mac OS X 10.2. De plus, il est gratuit. Certes, son interface est en anglais, mais comme il ne propose qu'un nombre de fonctions restreint, cela ne devrait pas poser de problème. Tout d'abord, il faut glisser-déposer soit un fichier, soit tout un dossier et même plusieurs dossiers successifs. TriTag ne gère que les fichiers MP3, pas les AAC. Il prend aussi en compte les dossiers inclus et ignore de lui-même les fichiers qui ne sont pas des morceaux de musique. Pas la peine d'effectuer un tri préalable. C'est sur les fichiers retenus que toutes les opérations vont s'effectuer. Le bouton **Clear list** remet la liste à zéro. La première fonction **Filename > ID3 Tag** remplit les tags ID3 à partir du nom du fichier. Soit vous construisez le modèle (*pattern*) à la main en étudiant le nom des fichiers, soit vous utilisez l'assistant **Pattern Builder** 1. Il suffit alors de mettre en couleur la partie du nom correspondant à un champ ID3, puis de valider le modèle. Attention, cette option suppose

que tous les noms de vos fichiers aient une forme identique au départ. Il se peut que le nom du fichier ne comporte pas toutes les informations, par exemple seulement le numéro de piste et le titre de la chanson. Ce n'est pas grave. Vous pouvez importer ces deux informations (*pattern: %n %s*) et forcer le nom de l'artiste et celui de l'album 2. La deuxième fonction **ID3 Tag > Filename** fait l'inverse. Les fichiers sont renommés à partir des marqueurs ID3. Après avoir défini une syntaxe, on prévisualise le résultat (bouton **Preview**) et on valide avec le bouton **Apply**. On modifie la syntaxe en cas de problème et on recommence. Je vous propose la syntaxe *%n - %a - %t - %s*, c'est-à-dire le numéro de piste, le nom de l'artiste, le titre de l'album et celui de la chanson, chaque information séparée par un tiret de la suivante. Cela donnera, par exemple, 01 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Jet set.mp3 3. On peut forcer un paramètre en renseignant la zone **Default values** 4. En mixant la syntaxe et les options, vous devriez arriver sans problème au résultat sou-



5a

Filename	Artist	Album	Title	#	Year
01 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Jet set.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Jet set	1	2006
02 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Anna.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Anna	2	2006
03 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - La chanson.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	La chanson	3	2006
04 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Chiffre deux, nombre d'air.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Chiffre deux, nombre d'air	4	2006
05 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Les les.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Les les	5	2006
06 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Sa vie et son air.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Sa vie et son air	6	2006
07 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - L'été hérisse.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	L'été hérisse	7	2006
08 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Mademoiselle maman.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Mademoiselle maman	8	2006
09 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Langue de chat.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Langue de chat	9	2006
10 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Dégouter sur l'herbe.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Dégouter sur l'herbe	10	2006
11 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Biscuits.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Biscuits	11	2006
12 - Claude Nougou - Embarquement immédiat - Ma chemise est un phénix.mp3	Claude Nougou	Embarquement immédiat	Ma chemise est un phénix	12	2006

5b

Filename	Artist	Album	Title	#	Year
Aller Plus Haut (en duo avec Tina Turner).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Aller Plus Haut (en duo avec Tina Turner)	1	2006
C'est la vie qui veut (avec Johnny Hallyday).mp3	Passer Orange	Live et inédits	C'est la vie qui veut (avec Johnny Hallyday)	2	2006
Ce que je sais (avec Johnny Hallyday).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Ce que je sais (avec Johnny Hallyday)	3	2006
Changer (en duo avec Florent Pagny).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Changer (en duo avec Florent Pagny)	4	2006
Des petits trucs (avec Florent Pagny).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Des petits trucs (avec Florent Pagny)	5	2006
Dites-moi (avec Moustiques).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Dites-moi (avec Moustiques)	6	2006
Ensemblement (avec Patricia Kaas).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Ensemblement (avec Patricia Kaas)	7	2006
Fait (avec Patricia Kaas).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Fait (avec Patricia Kaas)	8	2006
Fraises (avec Natacha Si Péri).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Fraises (avec Natacha Si Péri)	9	2006
Homme (avec Zazie).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Homme (avec Zazie)	10	2006
Il y a des oranges (avec Zazie).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Il y a des oranges (avec Zazie)	11	2006
Je ne dors que d'un œil (avec Zazie).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Je ne dors que d'un œil (avec Zazie)	12	2006
L'Église noir (avec Patricia Kaas).mp3	Passer Orange	Live et inédits	L'Église noir (avec Patricia Kaas)	13	2006
Un jour (avec Patricia Kaas).mp3	Passer Orange	Live et inédits	Un jour (avec Patricia Kaas)	14	2006

hait. Il faudra seulement se rappeler de cliquer **Preview** avant **Apply**. Enfin, je vous signale le bouton **Auto track#** qui se propose de renumérotter (de 1 à n) toutes les pistes placées dans la liste 5a 5b. La renumérotation s'effectue dans l'ordre de la liste - vous devez donc glisser-déposer les

pistes une à une dans le bon ordre avant de les sélectionner, puis de cliquer sur **Auto track#**. Dans tous les cas, je vous conseille de numérotter les pistes. C'est important pour les albums en public si vous ne voulez pas que les pistes soient jouées dans n'importe quel ordre.



## Export Artwork



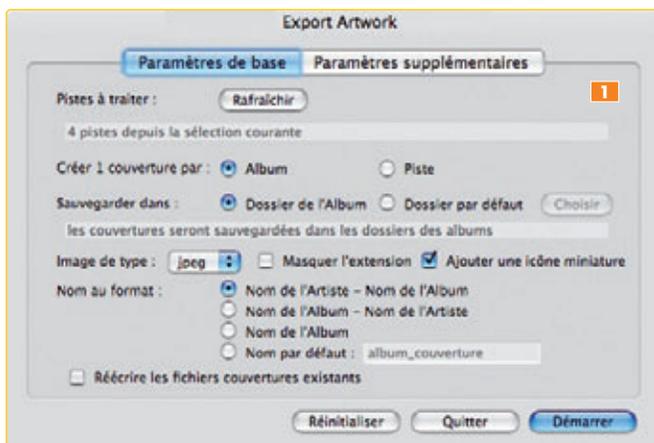
**V**ous savez comment ajouter des illustrations, mais la possibilité d'extraire des tags ID3 ou une illustration pour en faire un fichier n'a pas été prévue par Apple. Or, cela peut s'avérer intéressant pour

réaliser un catalogue, par exemple. Vous pouvez glisser-déposer l'image depuis l'onglet **Illustrations** vers le Finder, ce qui génère un extrait graphique que vous copiez-collez dans Aperçu pour enregistrer *in fine* un fi-

chier Jpeg. Pour quelques albums, c'est faisable, mais plus votre bibliothèque va grossir, plus cela va devenir fastidieux. C'est là qu'il faut passer la main à Export Artwork (8,50 €). Vous sélectionnez les pistes dans iTunes. Habituellement, il y a une couverture par album. Vous avez le choix entre sauvegarder ces couvertures dans chaque dossier de l'album ou dans un dossier spécifique que vous créez pour l'occasion. Vous définissez le **format graphique** (JPEG, par exemple) et le **nom** utilisé pour la couverture (je suggère un mix nom de l'artiste et titre de l'album). Toutes ces options tiennent en un seul écran **1**. Dans les **Paramètres supplémentaires**, la recherche d'illustrations, sur les sites Amazon notamment, pour les intégrer aux tags ID3 est accessible. iTunes sait déjà le faire.



Il y a toutefois un petit plus avec la conception automatique d'une page HTML des albums ou des pistes choisies. Quelques retouches au code HTML – la référence aux images – devront être cependant apportées pour utiliser le fichier sur un site Web, mais l'architecture de la page **2** – le plus gros du travail tout de même – est construite par Export Artwork en quelques secondes.

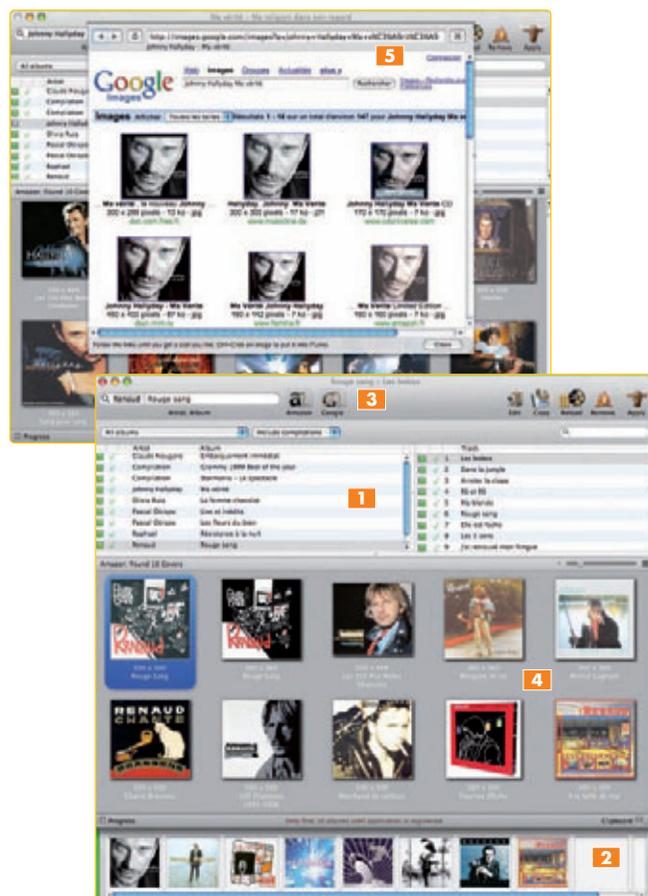


## CoverScout



**V**oici un bon complément à la fonction intégrée d'iTunes 7. Son principe est simple: à partir des noms d'artistes et d'albums, il recherche les pochettes de CD correspondantes via Amazon ou Google. Certes, vous pouvez effectuer cette recherche vous-même et sur bien d'autres sites, mais CoverScout (15 €) ajoute, outre la rapidité (quelques secondes suffisent pour trouver la bonne référence ou vous proposer un choix de pochettes), un filtre sur la taille pour vous garantir une qualité minimale des images trouvées. Quand on effectue une recherche « à la main » sur Internet, on ne déniche la plupart du temps que de toutes petites vignettes de très mauvaise qualité. Faire le tri pour trouver la meilleure prend alors beaucoup de temps. CoverScout, qui dispose d'une interface plutôt bien conçue, travaille directement avec votre bibliothèque

iTunes **1**. Il l'analyse et indique les albums complètement renseignés, ceux qui ne le sont que partiellement et ceux qui ne le sont pas du tout. Il offre en plus un presse-papiers multiple **2**, pour conserver plusieurs images le temps que vous choisissiez la bonne, et dispose d'un petit éditeur pour recadrer (zoom et rotation). Enfin, l'intégration dans les informations ID3 aux fichiers est immédiate. Avant de commencer, précisez dans les préférences le site Amazon qui correspond à votre musique (Amazon.com pour l'international; Amazon.fr pour la chanson française). Choisissez ensuite un album sans pochette; CoverScout remplit lui-même les champs **Artiste** et **Album**. Enfin, cliquez sur un des boutons **Amazon** ou **Google** **3**. Les résultats d'Amazon s'affichent dans l'écran de Cover Scout **4**; pour Google, ce sera une page Web Kit **5**.



# Ne retapez pas toujours les mêmes choses !

Dans certaines activités et professions, on utilise pour les courriers des blocs de texte tout faits. Comment éviter de les ressaisir sans cesse ? Plus efficaces que les copier-coller, il existe des utilitaires de substitution automatique. Faites votre choix parmi les quatre que j'ai sélectionnés ici. ■ Alain Lalisse

**A**dresses, compliments, salutations, références légales ou bancaires, plans d'accès, noms et dénominations sociales, signatures... : il est courant qu'au début, dans le corps et à la fin des courriers ou de documents de toutes sortes, vous deviez répéter sans cesse les mêmes informations. Celles-ci peuvent même parfois associer texte et images. Les ressaisir à longueur de journée, c'est fatigant et inefficace : vous perdez beaucoup de temps et risquez d'introduire des erreurs de saisie. Alors, pourquoi ne pas simplement apprendre quelques mots-clés ?

Le principe est simple : lorsqu'un mot-clé est détecté au fil de la frappe, il est remplacé automatiquement par une séquence de texte beaucoup plus longue, voire un bloc intégrant une image. Pratique. Et même si, au départ, vous aurez sans doute besoin de vous imprimer un petit lexique, vous connaîtrez rapidement par cœur l'ensemble de vos mots-clés. Reste à faire le choix de l'utilitaire. Même si je vous mâche un peu le travail en en testant quatre ici, vous n'échapperez pas à vos propres tests. Pourquoi ? Parce que je

ne peux pas deviner avec quelles applications vous comptez l'utiliser. Plus le logiciel est proche des standards de développement Apple (Cocoa, par exemple), plus la substitution s'effectuera sans problème. Par exemple, avec TextEdit ou Mail, cela se passe très bien. En revanche, avec Word ou NeoOffice, le résultat est très variable. Et puis, il y a plein d'exceptions... Par exemple, Pages, qui semble être un logiciel Apple pur jus, rend la vie dure à ces utilitaires. Un conseil, téléchargez les quatre – les payants sont tous disponibles en version de démonstration – et faites vous-mêmes les essais nécessaires pour juger de leur bonne intégration.

## Des fonctions pratiquement identiques

Cela dit, le choix est d'autant plus délicat que d'un point de vue fonctionnel, tous donnent un résultat identique. TextExpander, Typinator et Mactylo gèrent des phrases brutes, du texte RTF, des images ou un mixte texte RTF-images. Seul RapidoWrite ne gère pas les images dans sa version actuelle. Tous s'avèrent vraiment simples à configurer. Dans un pre-

mier temps, ne fouillez pas dans les options, contentez-vous simplement de définir la correspondance entre des mots-clés et des textes/images à substituer.

Pour que la magie opère, ces utilitaires doivent accéder au système par des « portes dérobées » quelque peu particulières. TextExpander et Mactylo sont proposés sous la forme de panneaux des *Préférences système*, ce qui autorise une exécution automatique transparente. Ils n'apparaissent jamais dans le Dock. Typinator, lui, est une application, il faut donc penser à le lancer au démarrage de la session... Ces trois outils utilisent en fait l'accès universel proposé par Apple pour détecter et effectuer les substitutions. C'est certainement le mécanisme le plus fiable et le plus pérenne. RapidoWrite se différencie en utilisant pour sa part la technique de l'Input Manager qui a une moins bonne réputation que l'accès universel.

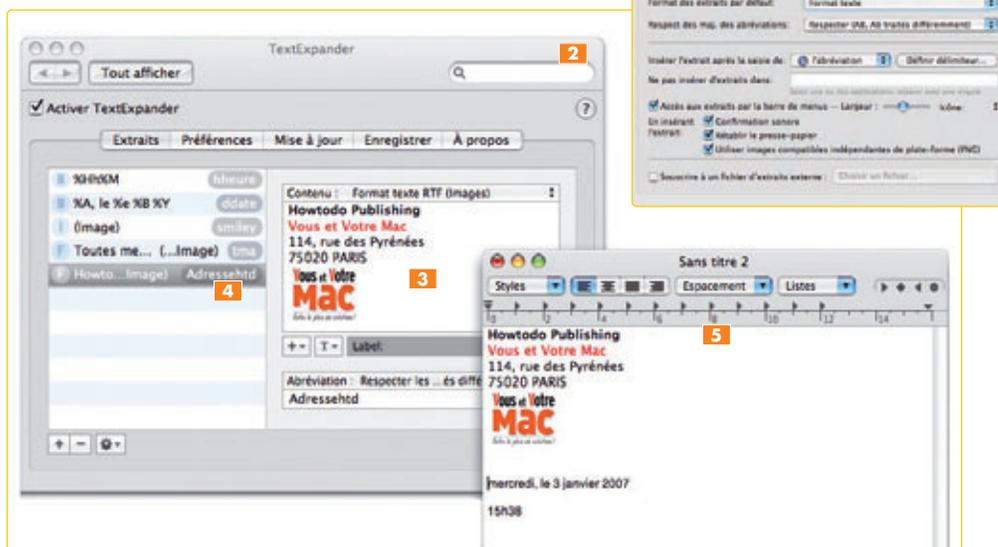
Enfin, parlons du coût : TextExpander, Typinator et Mactylo sont payants, mais les prix restent raisonnables. RapidoWrite, plus limité, a l'avantage d'être gratuit.



## TextExpander 1.4.1 ★★★★★

**T**extExpander (30 \$) est un panneau des **Préférences système**. L'installation (Mac OS X 10.4, mais une version 1.3.1 existe pour Mac OS X 10.3) ne pose aucun problème. Il est tout de suite opérationnel si vous avez coché la case **Accès aux périphériques d'aide** dans le panneau **Accès universel**.

TextExpander tient en deux onglets. Le premier offre quelques paramètres de personnalisation **1**. Dans le second, vous fixez les correspondances de chaque abréviation **2**. Vous pouvez insérer la date et l'heure (de nombreux formats sont proposés), du texte simple ou RTF, avec ou sans image, et un mix de tout cela. En fait, on peut faire tout ce que l'on veut. Polices, styles, couleur... **3** : tout passe par la palette **Polices** de Mac OS X. Il suffit de taper une abréviation **4** pour qu'elle soit remplacée par le contenu correspondant, mais comme



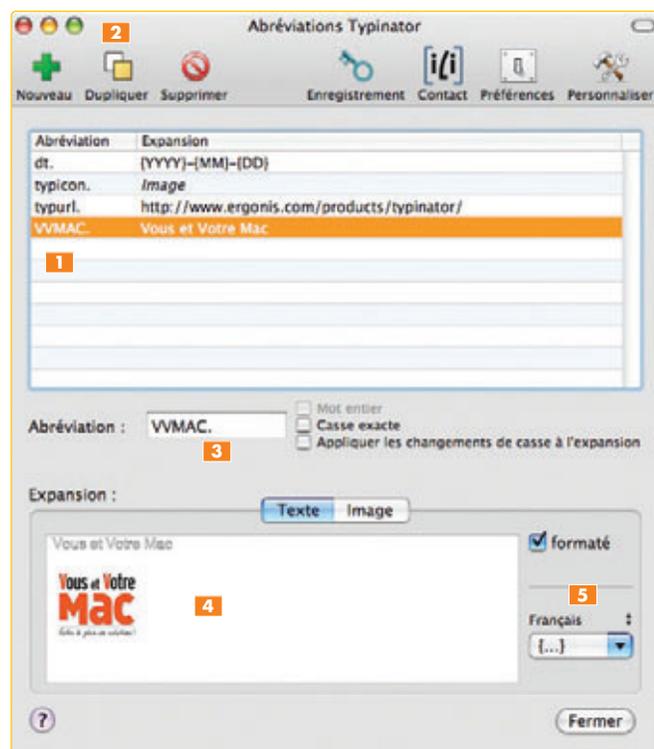
je l'ai expliqué en introduction, les logiciels doivent être écrits pour Mac OS X. TextEdit **5**, Mail, etc., jouent parfaitement le jeu. Word ou NeoOffice digèrent bien les entrées texte et

RTF, mais ne supportent pas les images. Impossible donc d'insérer une signature ou un logo. Et contrairement à ce que laisse entendre la documentation, les caractères spéciaux (du

moins ceux issus de la palette système **Caractères spéciaux**) provoquent une corruption du fichier des préférences. TextExpander 1.4.1 est localisé en français et universalisé.



## Typinator 1.6.1 ★★★★★



**T**ypinator (20 \$) est une application et non pas un panneau des **Préférences système**. Pour l'avoir à votre disposition en permanence, vous devez l'ajouter au démarrage de votre session. Cette version 1.6.1 est désormais localisée en français et universalisée.

Typinator est vraiment très simple d'utilisation et tient en une seule fenêtre, celle de configuration. Vous obtenez la liste de toutes les abréviations que vous créez **1**. Trois boutons **2** proposent de créer une nouvelle abréviation, d'en dupliquer une existante afin d'en faire une variante, ou d'en supprimer une. Sous la liste, s'affichent des informations sur l'abréviation sélectionnée : le mot-clé **3** (vous pouvez imposer qu'il soit interprété qu'une fois entièrement saisi), avec respect ou non de la casse, et une prévisualisation de l'expansion **4** avec ses variantes texte formaté ou non, et image. Typinator supporte

beaucoup de formes de jour, date et heure automatique en plus du texte ou des images (dans le petit menu local en bas à droite **5**). Il gère aussi les caractères spéciaux et tous les styles puisqu'il utilise le panneau standard Apple des polices et la roue standard des couleurs.

On retrouve la même difficulté avec certains logiciels (Word, par exemple) qui acceptent parfaitement tout ce qui est texte, y compris les styles les plus délirants et les caractères spéciaux (qui sont en fait de simples caractères dans une police particulière), mais qui n'insèrent pas les images. Il y a alors un truc. Passez dans l'onglet **Expansion > Image**, puis retapez l'abréviation et insérez l'image, seule cette fois. Pour un texte avec signature, il faut donc taper deux fois l'abréviation, une fois pour le texte, et une fois pour la signature graphique. Dans un logiciel comme TextEdit, l'expansion complète est insérée d'un coup.



# Mactylo 3.0.1 ★★★★★

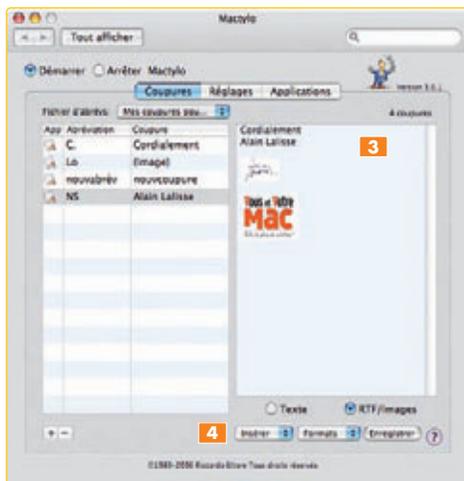
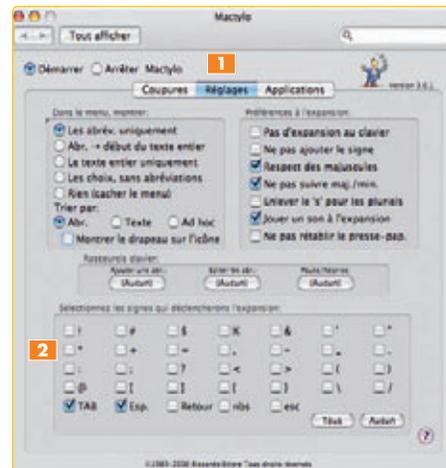
**M**actylo (25 €) est la version en français de Typelt4Me. Comme TextExpander, c'est un panneau des **Préférences système**. Côté installation, rien à dire: double-cliquez et c'est fait. Ensuite, il faut activer **Démarrer** et Mactylo

est prêt à être utilisé. L'interface n'est pas très « réglementaire » et l'onglet **Réglages** **1** est inutilement complexe pour, en fait, proposer quasiment la même chose que les autres. Cochez **Ne pas suivre maj./min.**, car cette option force Mactylo à respecter votre choix. Alain Lalisce s'écrira bien Alain Lalisce à l'expansion et non pas ALAIN LALISSE.

C'est dans cet onglet de réglages qu'il vous faut choisir une ou plusieurs touches **2** qui déclencheront l'expansion. Avec les autres utilitaires, dès que l'on tape une abréviation valide, l'expansion est déclenchée automatiquement.

Avec Mactylo, il faut taper l'abréviation suivie d'une touche spécifique. On peut en sélectionner une, deux, et jusqu'à... 33!

Mactylo propose une option inédite pour ne pas activer l'expansion dans certaines applications. Il est également possible d'avoir des raccourcis différents selon l'application. Attention, notre cerveau a ses limites: se souvenir de plusieurs raccourcis est déjà difficile, mais se rappeler quel raccourci fonctionne avec quelle application, cela frise le génie, ou la folie. Créer les abréviations ne présente pas de difficulté. Chaque expansion est soit en texte soit en RTF avec images **3**. On retrouve de nombreux formats de date et d'heure **4**. Mac-



tylo utilise les outils standard Apple pour l'enrichissement du texte. En pratique, vous aurez les mêmes problèmes qu'avec les autres utilitaires. Dans TextEdit, le texte enrichi avec image passe tout seul... Dans Word ou NeoOffice, cela ne fonctionne pas bien et il faut alors se limiter au texte brut. Ce qui prouve bien que ce ne sont pas les développeurs de ces utilitaires qui sont en cause.

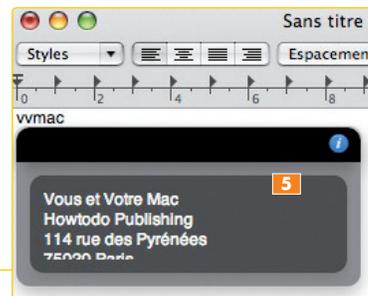
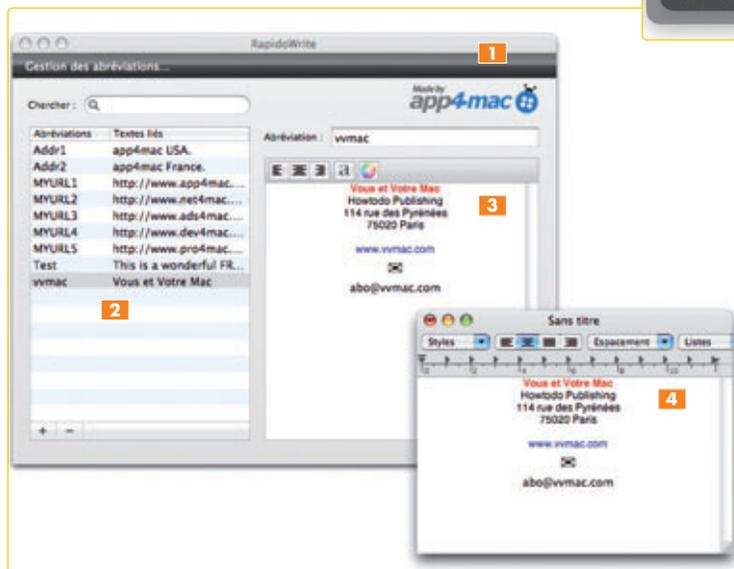


# RapidoWrite 2.1 ★★★★★

**A**près installation du package, RapidoWrite se compose d'une application et d'un module InputManager. L'application est la seule interface qui vous soit accessible. C'est avec elle que vous définirez les abréviations et les textes liés **1**, que vous réglerez aussi les quelques préférences d'utilisation. Dans tous les cas, pour qu'une quelconque modification soit prise en compte, il faut relancer les applications dans lesquelles vous souhaitez travailler si jamais elles sont ouvertes. Pensez toujours à relancer si vous constatez qu'une nouvelle abréviation ne fonctionne pas comme elle le devrait. L'application RapidoWrite se maîtrise en quelques minutes. À gauche, on trouve la gestion des abréviations (ajout, suppression, modification) **2**. À droite, on les définit en tapant le texte qui viendra en remplacement **3**. Vous pouvez utiliser du texte pur

ou du texte RTF avec polices, styles, couleurs, et insérer des caractères spéciaux **4**. On ne peut pas ajouter de fichier graphique; oubliez donc

les logos, photos ou signatures. L'utilisation des abréviations dans vos applications de tous les jours se fait naturellement.



Lorsque vous tapez le raccourci, RapidoWrite vous propose dans une fenêtre pop-up le texte de remplacement **5**. Si plusieurs abréviations commencent par les mêmes lettres, il peut vous proposer une liste à choix multiples - option à régler dans les préférences. Même si l'aide vous annonce que toutes les applications Cocoa sont compatibles, il y aura certainement des surprises. RapidoWrite est développé en France, universalisé et gratuit.

# VVMac collectors !



Accédez aux sommaires détaillés sur notre site Web [WWW.VVMAC.COM](http://WWW.VVMAC.COM)

## BON DE COMMANDE D'ANCIENS NUMÉROS

À remplir LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE et à retourner à l'adresse :  
**howtodo publishing - 114, rue des Pyrénées - 75020 Paris**

Oui, je commande 1 exemplaire de VVMac n°

2  3  4  6  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22

au prix unitaire de **6,85 €** (frais de port inclus). Tarif valable uniquement pour la France Métropolitaine.

Je règle aujourd'hui par chèque à l'ordre de **howtodo publishing**.

M.  M<sup>me</sup>  M<sup>lle</sup> Prénom : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

C.P. : [ ][ ][ ][ ][ ] V îlle : \_\_\_\_\_

E-mail : \_\_\_\_\_

*Votre e-mail sert à vous joindre rapidement au cas où nous aurions des difficultés à relire votre formulaire, en cas d'erreurs ou d'oublis dans vos coordonnées.*

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations ci-dessus, étant traitées informatiquement, sont indispensables à la gestion de votre commande. Vous pouvez vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit.

# Premiers pas avec Final Cut Express

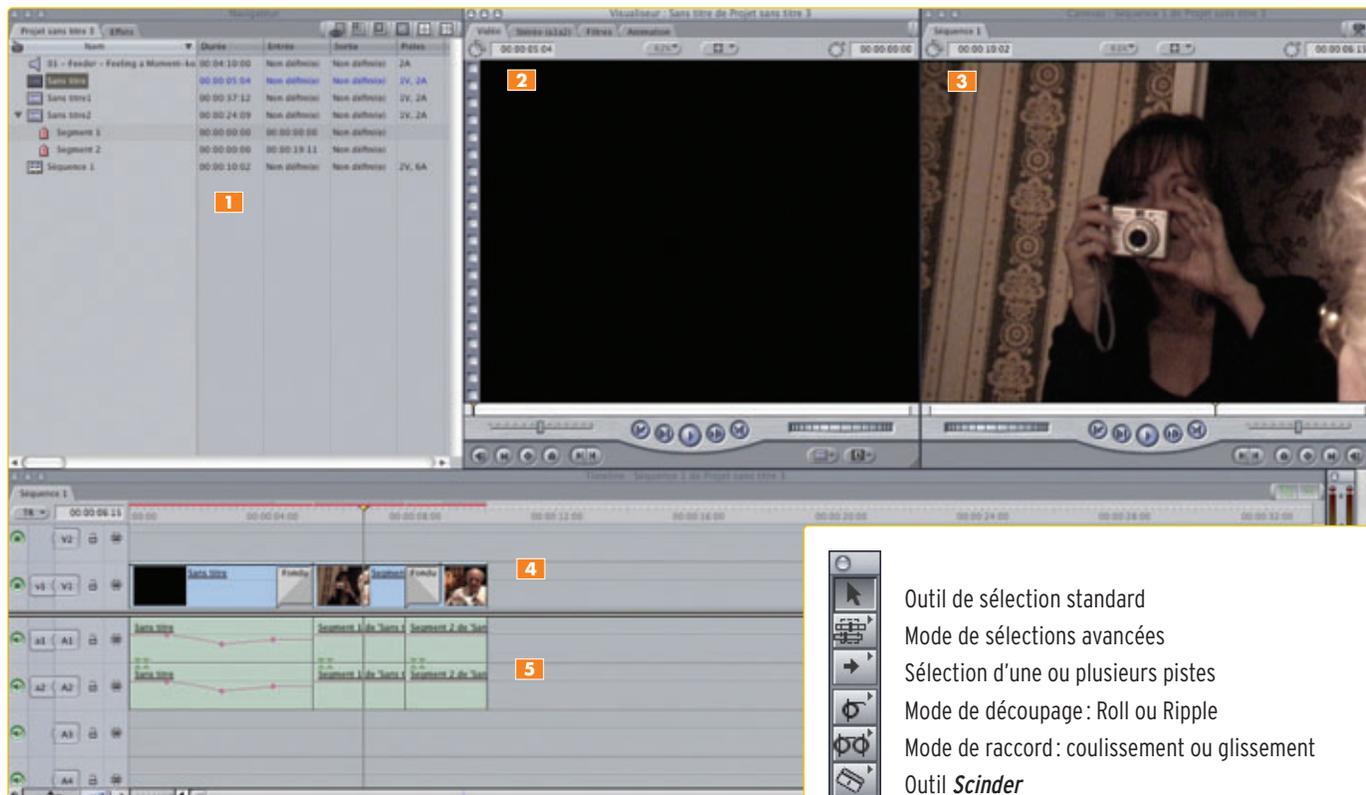


Vous revenez d'une sortie, le caméscope plein de séquences dont vous aimeriez bien faire un film qui « tienne la route ». Certes, vous connaissez bien iMovie, mais souhaiteriez tenter d'en dépasser les limites...

**Final Cut Express a bien des atouts pour vous séduire.**  
■ David A. Mary

Avec iMovie, tout est simple. Vous branchez votre caméscope sur un port FireWire de votre Mac et, d'un clic, toutes les images sont transmises au logiciel, automatiquement découpées à chaque point de rupture. Vous glissez chaque plan sur la piste de montage, la structure du film prend corps. Quelques transitions, titrages et une bonne bande sonore... et votre œuvre est rapidement prête. Avec Final Cut Express, ce n'est pas vraiment plus compliqué au fond ! Vous procéderez de la même manière, mais la « boîte » à outils est beaucoup plus riche et l'interface forcément plus touffue. L'apprentissage est de fait un peu plus exigeant, mais croyez-moi, cela vaut vraiment le coup ! Entendez-moi bien, ce n'est pas qu'iMovie puisse être considéré comme un « logiciel pour débutant » – il arrive que des vidéastes avertis s'en servent –, mais il est vrai qu'on est vite bloqué dans sa créativité par les limitations volontairement introduites par Apple. Pas question ainsi de faire « courir » un même titre sur plusieurs plans consécutifs sans stratégie de contournement compliquée ou appel à un plug-in externe. Le montage finalisé, impossible de revenir en arrière pour

modifier le réglage d'un effet ou d'un titre... À moins de reprendre tout le montage à zéro avec le clip d'origine. Le curseur qui règle la grosseur des polices de caractère n'est pas précis et il est difficile d'obtenir des résultats équivalents d'un bout à l'autre du film. iMovie ne corrige pas le point de blanc à l'image : les hautes lumières sont laissées telles quelles et lorsque vous diffusez le générique de votre court-métrage en belles lettres blanches sur fond noir, l'image scintille fortement sur le téléviseur. Je pourrais multiplier les exemples. Il n'y a certes là aucun défaut majeur rédhibitoire, mais une accumulation de petits problèmes qui, au bout du compte, tire la qualité vers le bas et peut décourager l'amateur passionné. Tout cela peut être évité, bien évidemment, à condition de passer à Final Cut Express !



-  Outil de sélection standard
-  Mode de sélections avancées
-  Sélection d'une ou plusieurs pistes
-  Mode de découpage: Roll ou Ripple
-  Mode de raccord: coulissement ou glissement
-  Outil *Scinder*
-  Zoom
-  Recadrage de l'image
-  Outil *Plume* pour le placement de marqueurs (courbe de volumes, taux d'opacité de l'image...)

## Final Cut Express HD 3.5

Configuration requise: PPC G4 (550 MHz ou plus) ou G5, Mac Intel Core Duo, 512 Mo de Ram, carte graphique AGP ou PCI compatible Quartz Extreme, Mac OS X 10.4.6 ou mieux, QuickTime 7.0.4 ou mieux.

# Rencontre avec Final Cut Express HD 3.5

**B**ranchez votre caméscope numérique, préalablement mis sous tension, sur le port FireWire de votre Mac. Ainsi, dès l'ouverture de l'application, vous évitez la boîte de dialogue qui vous réclame la présence du périphérique vidéo.

L'interface utilisateur de Final Cut Express se décompose en quatre zones distinctes. Le *navigateur* regroupe à la fois les éléments vidéo et audio importés et les dif-

férents effets (spéciaux ou de transitions) **1**. Le *visualiseur* est un écran spécialement dédié, comme son nom l'indique, à la prévisualisation des clips avant le montage **2**. Le *canevas* affiche, quant à lui, le résultat du montage **3**. Enfin, dans la *timeligne*, vous assemblerez les séquences vidéo **4** et audio **5**. Le nombre de pistes disponibles s'élève à 99 pour l'image et tout autant pour le son. De quoi réa-

liser des montages sophistiqués! Mieux qu'iMovie, Final Cut Express prend en charge tous les formats de fichiers reconnus par QuickTime, y compris les documents multiplexés MPEG-2 exportés depuis EyeTV (le magnétoscope virtuel). Un vaste univers créatif s'offre donc à vous!

En revanche, contrairement à son grand frère Final Cut Pro, l'exportation est, elle, limitée au seul format DV. Si vous souhaitez par-

tager votre œuvre sur Internet, il faudra par la suite recourir à un gratuit de type MPEG Streamclip afin de convertir le fichier DV en MPEG-4, par exemple.

Comme votre matériel de tournage est à la norme européenne, à l'ouverture du logiciel, optez pour la configuration *DV PAL*. En cas d'erreur de choix, vous pourrez revenir dessus depuis le menu *Final Cut Express > Configuration simplifiée*.

## Acquisition et dérushage

**L**e *dérushage*, dans le jargon du vidéaste, c'est l'action de classer tous les éléments nécessaires à l'élaboration du film. Pour bien faire les choses, il faudrait remplir une grille papier avec la description du clip (« *zoom sur un œuf de Pâques* », « *pendant le repas* »), son code temporel (1 min 30), la qualité de l'image, celle du son, et autres observations jugées utiles. Avec iMovie, toute la

rushage s'effectue automatiquement. Il en va de même avec Final Cut Express. Ce dernier offre en plus la possibilité d'annoter chaque plan et de classer les plans avec précision.

L'importation des vidéos contenues dans votre caméscope mini-DV se fait de la façon suivante... Assurez-vous tout d'abord que la caméra sous tension est bien reliée au Mac par le biais d'un câble FireWire. Rendez-vous ►



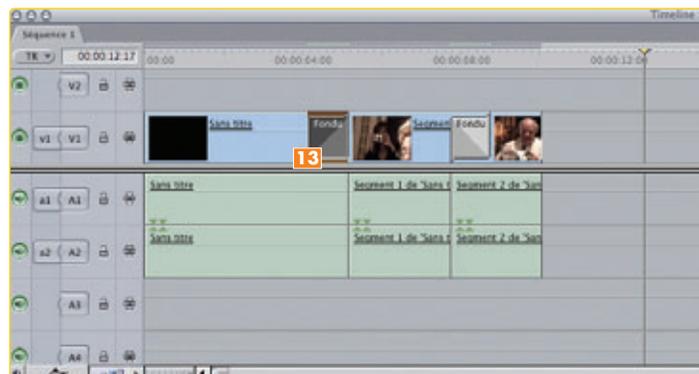
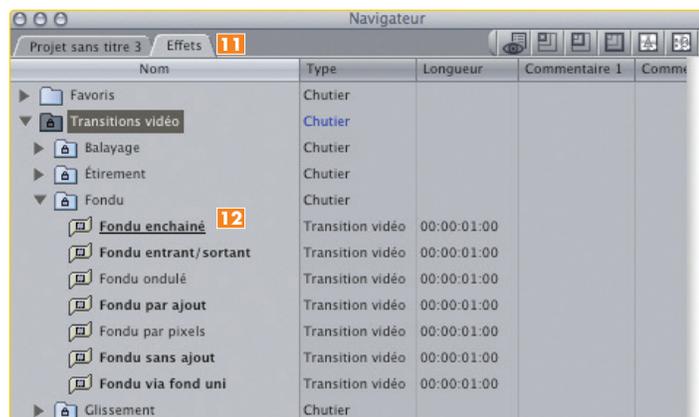
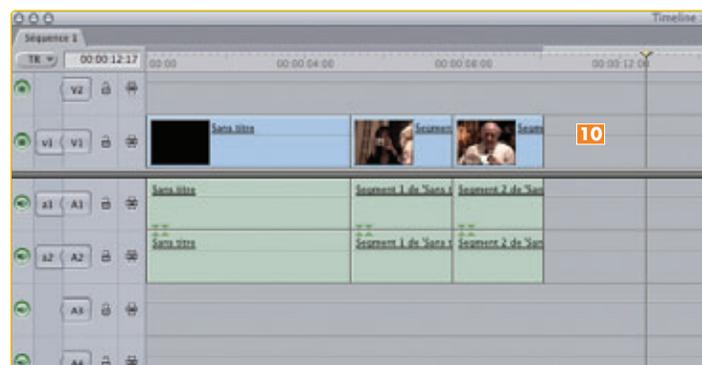
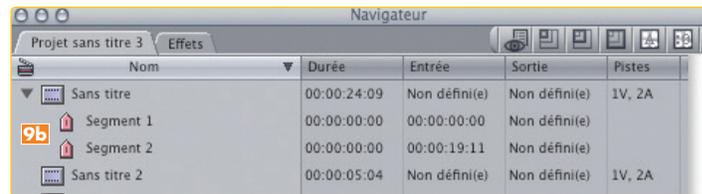
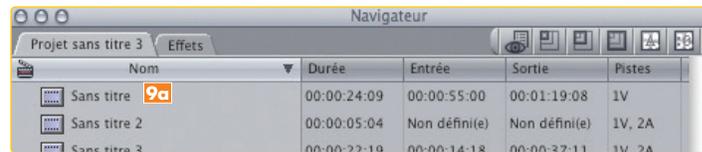
ensuite dans le menu *Fichier* > *Capturer*. À ce moment, une nouvelle fenêtre surgit **6**. Nommez – c’est facultatif – la bande-vidéo à numériser **7** et placez-y une description générale. Lancez la lecture depuis votre caméscope et cliquez ensuite sur le bouton *Capturer maintenant* **8**. Et enfin, patientez le temps que l’opération touche à son terme. Une fois la capture effectuée, cou-

pez la caméra et procédez à la reconnaissance des différents plans inclus dans la capture : cliquez sur le nouvel élément (« sans titre », par exemple) qui vient d’apparaître dans le navigateur **9a**. Rendez-vous dans le menu *Marquer* et demandez *Détection Démarrage/Arrêt DV*. La liste des différents sous-plans s’affiche alors **9b**. Il ne reste plus qu’à passer à l’étape suivante...

## Passons au montage

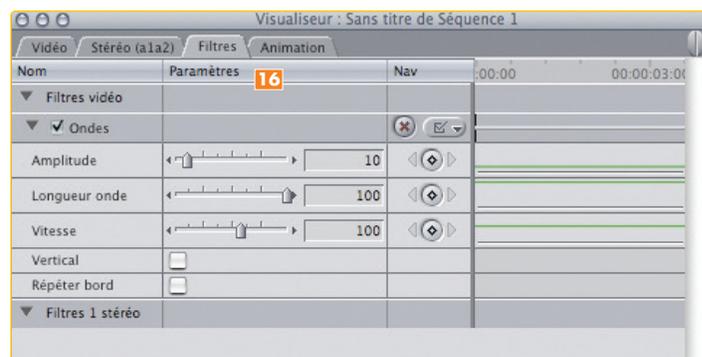
Vous voilà fin prêt pour la phase la plus excitante du processus de création ! Le montage s’effectue par simple glisser-déposer des éléments du *navigateur* vers la *timeline* (appelée aussi séquenceur). Enchaînez les clips les uns aux autres, puis appuyez sur le *bouton de lecture* situé dans le bas de la fenêtre du canevas pour apprécier le résultat. En procédant ainsi, vous réalisez un type de montage que l’on nomme « *cut* », c’est-à-dire brut, « sans transitions » **10**. Cela dit, il est tout de même toujours permis d’en ajouter ! Dans le navigateur, passez l’onglet *Ef-*

*fets* **11** au premier plan. Déroulez le contenu du dossier *Transitions vidéo* et choisissez la transition qui convient, par exemple *Fondu enchaîné* **12** (dans le répertoire *Fondus*) qui esthétiquement, s’adapte à toutes les situations. Glissez-déposez son nom à la jonction de deux clips vidéo dans la timeline, dans laquelle apparaît alors un nouvel élément **13** symbolisant l’espace occupé par la transition. Ajouter un *effet spécial* se fait de manière identique. Dans le dossier *Filtres Vidéo*, vous trouverez certainement celui qui vous convient (*Déformations* > *Onde*, par exemple).



Déposez-le directement sur l’un des éléments vidéo dans le séquenceur : la transformation est prise en compte immédiatement. En fait, la visualisation des effets peut s’effectuer de deux manières différentes contrairement à iMovie. Là où ce dernier opère automatiquement en tâche de fond, Final Cut Express procédera en temps réel sur une configuration puissante (G5 ou Mac Intel). Dans le cas contraire, ce n’est pas un drame : il suffit simplement d’ordonner à Final Cut Express de lancer le calcul des transitions et autres filtres. Cela dit, un temps d’attente plus ou moins long sera requis. Rendez-vous pour cela dans le menu *Séquences* > *Tout rendre* > *Les deux* (la fonction affecte tout

le projet), ou simplement *Séquences* > *Rendre la sélection* > *Les deux* si vous désirez que le calcul s’applique à une portion du montage préalablement sélectionnée. Pour mieux vous rendre compte du résultat, lancez de nouveau la lecture depuis l’écran du *Canevas* de Final Cut Express. L’avantage d’utiliser un logiciel de montage non destructif, c’est que vous pouvez procéder à n’importe quelle modification sans aucun problème. Alors, en ce domaine, Final Cut Express bat forcément iMovie à plate couture – ce dernier, en version 6, offre tout de même le redimensionnement d’un élément vidéo à la volée, une fonction des plus utiles. Augmenter ou raccourcir la durée d’un clip s’opère de plusieurs



manières. L'opération peut se faire en plaçant la souris sur l'une des extrémités du plan. D'un simple mouvement vers la gauche ou vers la droite, vous allongez ou raccourcissez la durée de l'élément. Vous pouvez également mettre en œuvre deux outils spéciaux. Le premier, dénommé **Roll** 14, réduit le clip qui suit tout en augmentant proportionnellement la longueur du premier.

Ainsi, vous ajustez votre point de montage sans toutefois modifier la durée totale du film. Le second,

dénommé **Ripple** 15, écourte le second clip tout en préservant la longueur du premier.

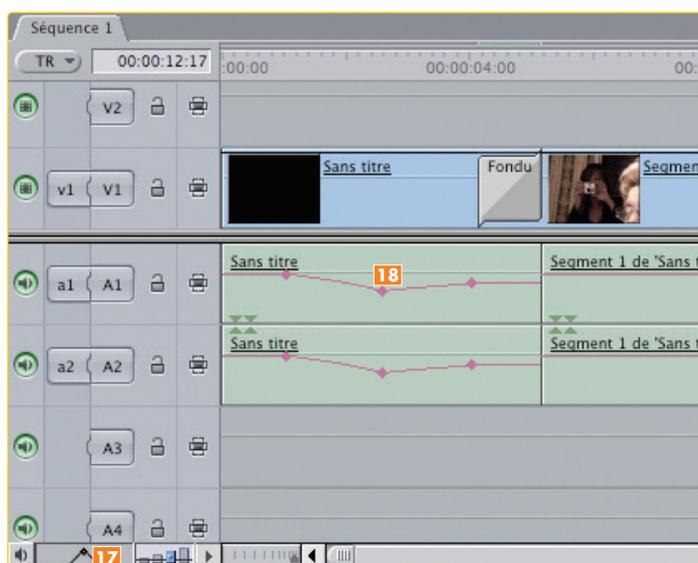
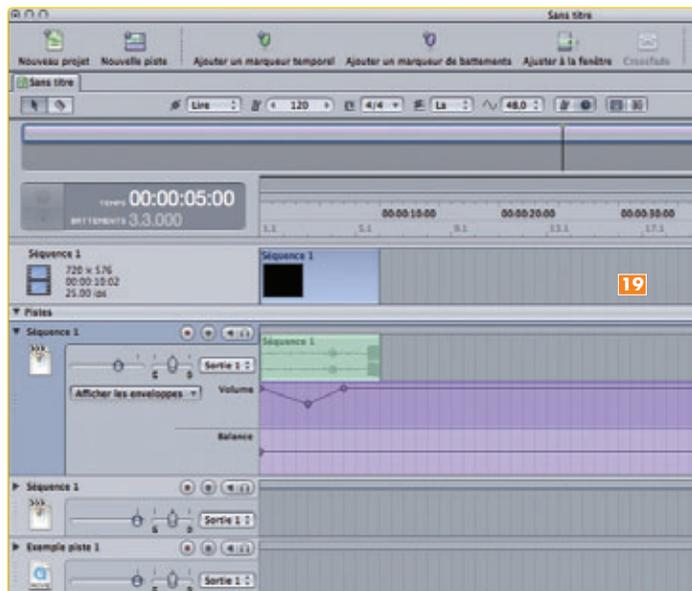
Chaque volet de transition ou chaque effet spécial propose un nombre de paramètres parfois très important. Pour en profiter, double-cliquez sur l'un des éléments choisis dans la **timeline**. La fenêtre du **visualiseur** affiche alors les données pouvant être modifiées. Dans le cas d'une séquence vidéo, l'onglet **Filtres**, sis dans le même écran, vous donne accès aux réglages voulus 16.

## Bande originale

**F**inal Cut Express traite la vidéo et l'audio en même temps. Aussi, pour chaque modification, le calcul s'appliquera tout autant à l'image qu'à la partie sonore qui lui correspond.

Le traitement du son proprement dit est le parent pauvre des solutions de montage. Les besoins pour la télévision n'égalant pas ceux du cinéma, la philosophie d'approche a toujours été de privilégier le confort du vidéaste, et non celui de l'ingénieur du son. D'emblée, Final Cut Express est à même d'automatiser le mixage audio. Les outils mis à disposition ressemblent d'ailleurs à ceux que l'on rencontre dans iMovie. Pour faire apparaître les courbes de volume, il faut valider le bouton adéquat en bas à gauche du séquenceur 17. Puis, à l'aide de

l'outil en forme de **plume**, vous positionnez sur la courbe différents points où le changement s'effectuera 18. Enfin, en faisant osciller ces derniers de haut en bas, vous affectez le niveau sonore définitif. L'échelle est exprimée en décibels. Alors, pour vous repérer, l'astuce est simple. La valeur 0 correspond au volume initial de l'élément. Plus vous glissez vers des nombres négatifs, plus le niveau du son diminue, le silence total étant symbolisé par le signe de « moins l'infini » (-inf). *A contrario*, augmenter l'amplitude sonore au-dessus de sa valeur d'origine est certes possible, mais dans la limite de 12 dB (c'est-à-dire presque seize fois plus fort, il y a donc de la marge). Cependant, cela ne suffit pas pour produire un mixage de qua-



lité. C'est la raison pour laquelle Apple livre en complément de Final Cut Express l'application Soundtrack, qui se présente comme GarageBand tout en offrant une rapidité de traitement supérieure et des outils plus précis. Une fois votre film complètement monté, demandez **Fichier > Exporter pour Soundtrack** afin de transférer le projet 19. Les changements audio apportés, Soundtrack se charge de sauvegarder le document pour que Final Cut Express en reprenne le contrôle. Cela fonctionne de la même manière pour l'élaboration des titrages animés puisque l'application dédiée LiveType est également de la partie 20. Faites **Fichier > Exporter pour LiveType**.

Bref, avec cette boîte à outils et un peu de talent, impossible de rater votre film ! À présent que vous avez un aperçu du fonction-

nement de Final Cut Express, rien ne vous empêche de l'employer de concert avec iMovie 6. Et pourquoi donc feriez-vous cela ? Tout simplement pour profiter des thèmes de composition fournis par le logiciel grand public d'Apple avant de rajouter dans Final Cut Express de puissants effets qu'il est le seul à pouvoir gérer. Et cela s'effectue de manière transparente !

Dans Final Cut Express, demandez **Fichier > Ouvrir** et choisissez votre projet iMovie. À ce moment-là, une boîte de dialogue vous demande de donner un nouveau nom pour le document de sauvegarde. Validez... Tous les clips participant à l'élaboration du montage iMovie apparaîtront alors dans la timeline de Final Cut Express. Il ne vous reste plus qu'à procéder aux changements, ajustements et apports voulus.

# Automator, c'est aussi simple que jouer au Lego !

VMMac se propose de vous faire découvrir au cours des mois qui viennent tout ce qu'on peut faire d'intéressant avec Automator. Pas de panique ! Aucun talent de programmeur n'est requis. Vraiment ! Juste un brin de logique, et si vous avez acheté un Mac, c'est que vous en avez à revendre. Vous verrez, c'est vraiment très simple et même amusant. ■ Henri Dominique Rapin

Tiger (Mac OS X 10.4) est le système d'exploitation le plus complet en terme d'automatisation. Aucun autre ne fournit autant de solutions. D'une part, Mac OS X hérite des langages de scripts du monde Unix. Les scripts shell, mais également Perl et maintenant Python font partie de la culture Unix. Que l'on utilise une machine sous Unix ou Linux, ils sont présents partout.

## Double héritage

Cela dit, Mac OS X incorpore également nombre de technologies d'Apple, dont le langage AppleScript qui n'a pas d'équivalent sous Linux ou Windows. Il permet de « commander » à tout le système d'exploitation et à quasiment toutes les applications Mac. Apparue en 1993 avec le Système 7.1.1, il s'est bonifié au fil du temps. Si son passage sous Mac OS X ne fut certes pas chose simple, AppleScript est toujours là, plus fort

que jamais, œuvrant dans les coulisses. Le logiciel de développement d'applications AppleScript Studio a renforcé son aura: nombre d'outils que vous téléchargez pour résoudre vos problèmes ou accéder à plus de fonctions Unix par l'interface graphique n'auraient sans doute jamais vu le jour sans AppleScript Studio. Reste que si AppleScript est proche d'un anglais courant, son utilisation n'est pas à la portée du simple utilisateur Mac, loin de là. C'est un véritable langage de programmation qu'il faut apprendre en détail pour s'en servir. Apple s'est donc mis à la recherche d'une solution qui simplifie encore plus l'accès à l'automatisation. Résultat: Automator, apparu avec Tiger.

Observez l'icône d'Automator: deux symboles importants s'y retrouvent. Le premier, c'est le robot; le second, c'est un tube.

Derrière le robot, vous avez sans doute compris qu'il y a – mais pas seulement – toute la puissance d'AppleScript. Et le

tube, me direz-vous? Si vous savez que « tube » se dit « pipe » en anglais et que c'est un mécanisme de communication utilisé par tous les langages de script Unix, vous devinez facilement la réponse vous-même: Automator enchaîne des actions qui se passent

les résultats entre elles, comme les joueurs de foot se passent le ballon...

La grande idée est bien là: le robot n'a pas d'intérêt sans le tube!



## Jeu de construction

Automator doit donc autant à AppleScript qu'au monde des scripts Unix. Et ce mariage a été plutôt réussi! Nul besoin d'être un informaticien pour tirer parti d'Auto, le petit robot. Pas de langage à apprendre. Pas de liste de vocabulaire ni de syntaxe à connaître. Il faut juste avoir un soupçon de logique pour enchaîner, sans aucune programmation, des actions d'origines différentes. Si vous avez joué naguère au Lego, vous le savez: avec des briques de base, on peut construire des éléments parfois très complexes!

Comme il faut un début à tout, ce mois-ci, l'article est consacré au fonctionnement de base du petit robot, à quelques concepts importants à assimiler.

## La boîte de jeu

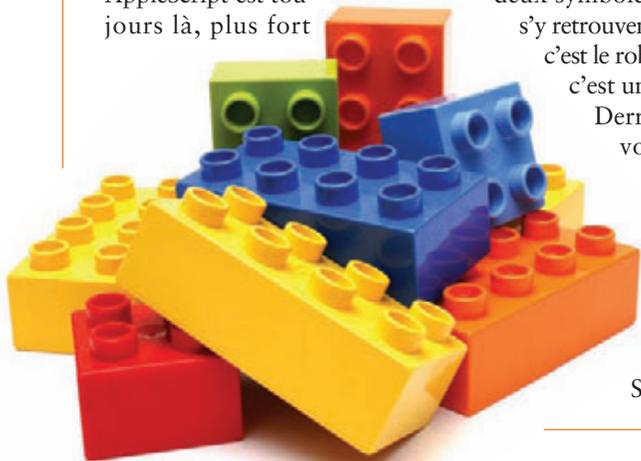
Une fenêtre d'Automator **1** est divisée en deux volets que vous pouvez individuellement redimensionner, voire escamoter, ainsi qu'une zone d'édition.

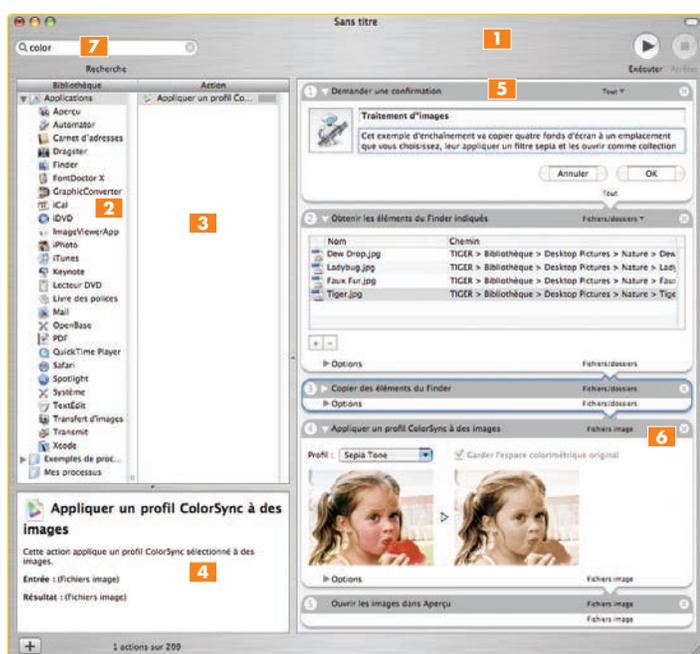
Le premier volet, à gauche, comprend deux colonnes: **Bibliothèque** **2** et **Action** **3**. La première liste les applications installées sur votre Mac qui fournissent des actions Automator. Il existe encore peu de logiciels pour lesquels leurs développeurs ont conçu des actions, mais chaque jour, des produits nouveaux ou des mises à jour apportent leur lot d'actions. Il faut laisser le temps au temps. Avec ce qui existe déjà, rien qu'au niveau du système d'exploitation lui-même et des logiciels d'Apple, il y a de quoi bien s'amuser!

La colonne **Action** liste, elle, les actions... Si vous sélectionnez le dossier **Application** dans la **Bibliothèque**, la colonne **Action** affiche toutes les actions disponibles. Si vous cliquez sur un logiciel particulier, la colonne **Action** ne renvoie que la liste des actions du logiciel concerné.

Sous ce premier volet, un second homologue **4** affiche simplement les informations d'une action sélectionnée.

Enfin, à droite, vous avez la **zone d'édition** **5** sur laquelle vous glissez les actions pour construire brique à brique ce qu'on appelle un « enchaînement » ou un « processus », un





« flux », un « workflow »... Bref, votre séquence d'automatisation. Chaque action s'affiche comme un cartouche **6**, divisé éventuellement en sections.

En haut à gauche, un *champ de recherche Spotlight* **7** permet de retrouver une action, ce sans connaître précisément son nom. La *Bibliothèque* peut contenir d'autres dossiers, notamment un dossier *Exemples de processus* (qui en contient trois) et le dossier *Mes processus* dans lequel vous rangerez vos documents d'automatisation. Il n'y a pas de dossiers intelligents comme dans

d'autres applications d'Apple. Ce sera peut-être au programme d'une prochaine version...

### Actions: les briques

Les actions sont des fichiers informatiques placés sur votre Mac à différents endroits. Le répertoire */System/Bibliothèque/Automator* (en anglais: */System/Library/Automator*) contient toutes les actions créées par Apple et lui est réservé. Le répertoire */Bibliothèque/Automator* (en anglais: */Library/Automator*) héberge des actions disponibles pour tous les utilisateurs d'un Mac.



Le répertoire *~/Bibliothèque/Automator* (en anglais: *~/Library/Automator*), donc placé dans la Bibliothèque de votre dossier personnel, engrange les actions qui ne sont accessibles que par vous. Cela dit, la plupart des développeurs préfèrent placer les actions au même niveau que leurs logiciels. Lorsque vous utilisez une action, *a fortiori* un processus, il faut veiller à ce que les logiciels mis à contribution soient bien présents sur votre machine.

### Anatomie d'une action

Il vous faut bien comprendre les points suivants:

▷ Les actions ne sont pas des exécutable autonomes; elles ne font rien par elles-mêmes, mais utilisent des fonctions que proposent le système d'exploitation et d'autres applications.

▷ Les actions sont néanmoins créées par les programmeurs des logiciels que vous utilisez, car ce n'est pas simple à réaliser. Toutefois, peu d'entre eux le font. Ainsi, ni Adobe ni Microsoft ne tirent parti de cette technologie. À défaut, des actions sont parfois conçues par des développeurs tiers qui connaissent bien les « coulisses » d'un logiciel. Quelques sites dédiés à Automator proposent ainsi des actions gratuites, parfois payantes.

▷ Une action possède toujours un point d'*entrée* et un point de sortie, autrement appelé *résultat*.

▷ Entre ces deux points, les données (du son, des images ou des listes de textes...) sont dans une sorte de boîte noire où elles subissent les traitements prévus par

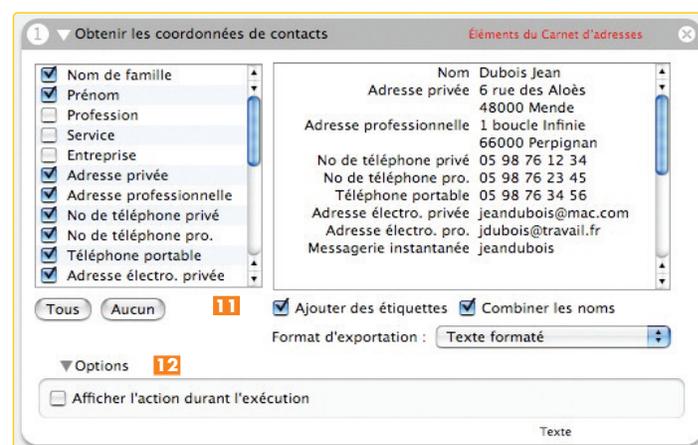
l'action. Une action ne fait qu'une seule chose à la fois, mais ce peut être assez sophistiqué. Certaines actions présentent des menus locaux, parfois nombreux, grâce auxquels vous précisez les paramètres du traitement.

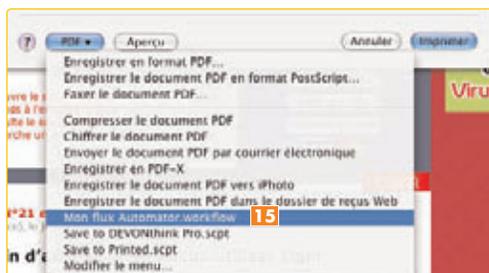
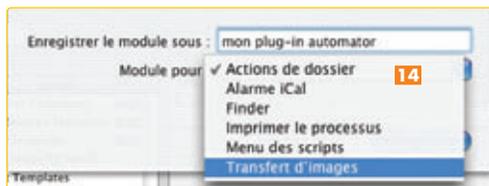
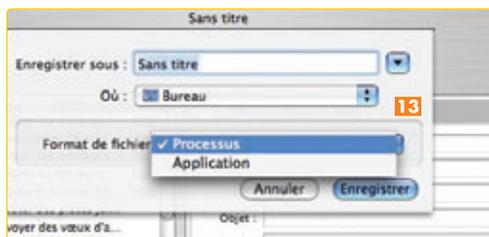
▷ Une action sait toujours le type de fichiers qu'elle accepte en entrée et le type de résultat qu'elle produit en sortie, mais il arrive parfois que les fichiers soient proches ou « traduisibles ». Ainsi, une liste de noms en provenance du Carnet d'adresses peut facilement être assimilable à un fichier texte. En revanche, traduire un fichier MP3 en texte est tout à fait impossible. Il est important de savoir quels fichiers sont acceptés en entrée et produits en sortie. Ces informations sont précisées dans le cartouche de l'action, en haut à droite pour l'entrée **8**, en bas à droite pour la sortie **9**, et sont aussi disponibles dans le descriptif de l'action **10**.

### Paramètres et options

Les paramètres se présentent sous la forme de listes, de cases à cocher, de menus locaux, de champs de saisie, de boutons... Certaines actions n'en proposent pas du tout. D'autres, en revanche, affichent des fenêtres chargées. Ces paramètres complètent l'action et, surtout, permettent à l'utilisateur que vous êtes d'agir sur le résultat obtenu **11**.

Vous trouverez aussi souvent dans le cartouche de l'action une section *Options* **12**. En cochant la case *Afficher l'action durant l'exécution*, vous pourrez modifier au vol certains paramètres. ▷





### Processus, applications et modules

Lorsque vous avez construit un enchaînement d'actions, vous pouvez le tester, mais ensuite vous devez l'enregistrer. Plusieurs possibilités existent...

▷ Vous pouvez l'enregistrer sous la forme d'un fichier *processus* 13. C'est un fichier éditable qui ouvre automatiquement Automator lorsque vous double-cliquez dessus. Une fois dans Automator, vous en lancez l'exécution avec le bouton... *Exécuter*.

▷ Vous avez aussi la possibilité d'enregistrer l'enchaînement en tant qu'*application* 13. Dans ce cas, vous obtenez une vraie application double-clicable.

Son exécution peut même être déclenchée au démarrage du Mac, mais retenez bien qu'elle dépend des autres logiciels qu'elle met à contribution.

▷ Dernière option, la création de *modules* 14, sortes de plug-in qui fonctionnent avec la plupart des applications fournies par Apple. Vous pouvez ainsi créer un module pour iCal: l'enchaînement sera exécuté lorsqu'un événement surviendra. Testez aussi un module qui sera déclenché de la connexion d'un appareil photo numérique. Dans le Finder, le module peut être utilisé comme article du *menu contextuel*. On peut également installer un module

dans le menu *PDF* du dialogue d'impression 15 et bien sûr dans le *menu AppleScript* de la barre de menus générale.

Les modules sont des enchaînements standards enregistrés dans des dossiers particuliers. Le principal se nomme *Workflow* et se trouve dans votre bibliothèque. À l'intérieur, vous trouverez des sous-dossiers qui correspondent au Finder, à des applications, au menu PDF... L'emplacement des éléments du menu AppleScript est le dossier */bibliothèque/Scripts* (en anglais: */Library/Scripts*). À l'exception du menu *PDF*, Automator se charge de placer le fichier au bon endroit sur votre Mac.

## Bon anniversaire, mes vœux les plus sincères...

### Votre premier enchaînement Automator

Je suis un éternel étourdi! Je n'oublie bien sûr jamais de souhaiter les anniversaires de mon cercle familial le plus proche, mais ceux des amis... J'ai tout essayé: les notes dans un calendrier, dans un carnet, dans iCal... Rien n'y fait. La solution, je l'ai trouvée avec Automator.

Toutes mes relations ont une adresse email et relient leur boîte aux lettres. Je vais donc me servir de ces adresses pour leur envoyer mes vœux quand l'occasion se présente.

Dans un premier temps, il est nécessaire d'identifier où sont stockées les informations nécessaires et quelles sont les actions à effectuer.

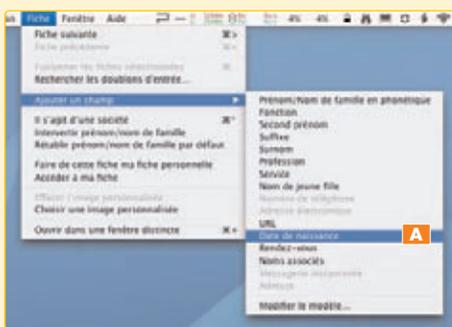
L'information intéressante se trouve dans le Carnet d'adresses. Certes, par défaut, la fiche de base ne propose pas le champ adéquat, mais cela fait longtemps que lorsque je connais la date de naissance de quelqu'un, j'ajoute à la main le champ nécessaire (*Fiche > Ajouter un champ > Date de naissance*) A.

Pour vérifier que l'enchaînement que je vais fabriquer fonctionne correctement, j'ai modifié ma propre date d'anniversaire, pour aujourd'hui.

### L'enchaînement

Le processus Automator que je vais créer se décompose en trois temps...

① Vérifier les dates d'anniversaire des contacts du



Carnet d'adresses par rapport à la date du jour.

- ② Composer un message.
- ③ Envoyer le message.

### Action n°1

J'ouvre Automator et dans la colonne *Bibliothèque*, je choisis le logiciel *Carnet d'adresses*. Parmi les actions disponibles pour cette application, je vais prendre l'action intitulée *Rechercher les contacts avec Anniversaire* pour la glisser sur la zone d'édition à droite B. L'action porte le numéro 1. Elle propose un menu local C qui me permet d'appliquer un fil-

tre. En positionnant le menu sur *Aujourd'hui*, l'action Automator ne retiendra que les contacts dont le jour anniversaire est aujourd'hui.

Il est toujours important de noter le type de sortie de l'action. Dans le cas présent, il s'agit d'une *liste de personnes* D.

### Action n°2

La seconde étape fait appel aux services de l'application Mail et permet de créer le message.

Dans Automator, colonne *Bibliothèque*, je clique cette fois-ci sur l'icône de Mail et je sélectionne dans la liste des actions l'action *Envoyer des vœux d'anniversaire*. Je la glisse sur la zone d'édition, à droite, où elle vient se caler immédiatement sous la première E. Un lien est alors automatiquement créé entre les deux pour indiquer que le résultat de la première action est transféré à la seconde F.

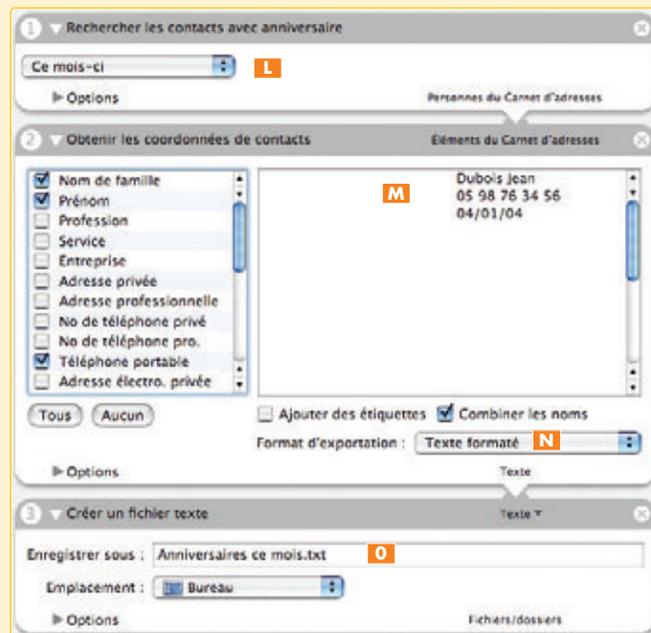
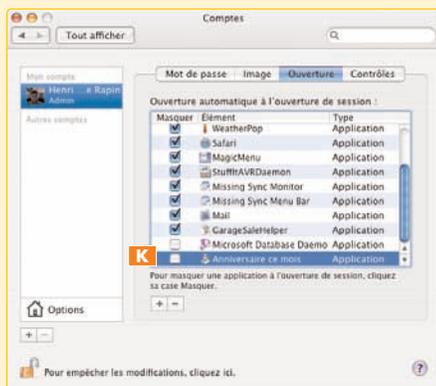
Cela dit, cette action est davantage sophistiquée. Son cartouche permet, d'une part, d'éditer un message de vœux G, et d'autre part de choisir une photo parmi six H (ou encore d'obtenir la photo aléatoirement en cochant la case prévue à cet effet). À ce stade, l'enchaînement fonctionne déjà bien.



Comme j'ai modifié ma date d'anniversaire, j'ai au moins un cobaye et je peux tester mon enchaînement tout de suite. Je clique sur l'icône **Exécuter**. Un message est automatiquement créé dans Mail **I**. Mon prénom est présent dans le corps du message qui reprend bien le texte créé dans Automator et la photo choisie; l'adresse email par défaut provient aussi du Carnet d'adresses. L'objet, quant à lui, reprend mes informations personnelles. Pour expédier ce message, je clique sur **Envoyer**.

### Action n°3

Je peux également automatiser l'expédition en ajoutant à l'enchaînement une troisième action: **Envoyer les messages de la boîte d'envoi** **J**. Attention, les



messages partent alors automatiquement sans recours possible. Le degré d'automatisation vous appartient, cette dernière action est donc facultative.

Si j'enregistre cet enchaînement en tant que *processus*, je devrais l'ouvrir tous les jours pour le lancer. Ce n'est pas comme cela que je vois les choses. Je fais plutôt **Fichier > Enregistrer sous... > Application**. Et pour éviter tout oubli de ma part, j'ouvre le panneau **Comptes** des **Préférences système**, et dans l'onglet **Ouverture** de mon compte, je place cette application en ouverture au démarrage **K**.

Ma petite application *Anniversaires ce mois* vous intéresse? Je pourrais vous l'envoyer ou la mettre à disposition sur le FTP de *V/Mac*, tout simplement, mais cela ne vous avancerait pas beaucoup. Il vaut mieux que vous la réalisiez vous-même!

### Variation sur le même thème

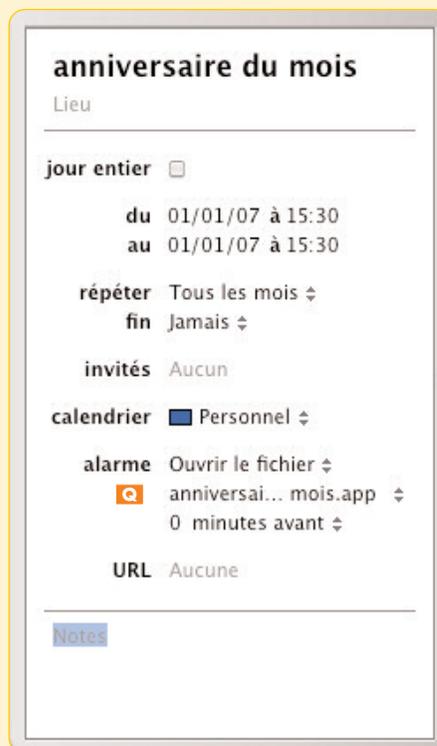
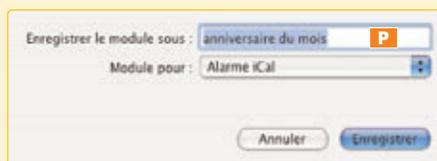
Vous êtes un lecteur difficile et vous préféreriez en effet obtenir une liste des anniversaires du mois. Pourquoi pas! Voici comment procéder...

Je conserve l'action n°1 **Rechercher des contacts avec Anniversaire**, mais désormais je choisis dans le menu local le filtre **Ce mois-ci** pour obtenir la liste des anniversaires du mois courant **L**.

Seconde étape: je filtre les informations qui me sont nécessaires, à savoir le nom, le prénom, la date de naissance et le numéro de téléphone. Pour ce faire, j'utilise l'action **Obtenir les coordonnées du contact** **M** et je coche les cases nécessaires. Plusieurs possibilités s'offrent à moi pour le résultat en sortie de l'action; j'opte pour la sortie **Texte formaté** **N**.

La dernière action consiste à créer le fichier. Dans la **Bibliothèque**, je choisis **TextEdit** et je fais glisser sur la zone d'édition l'action **Créer un fichier** **O**. Comme paramètres, je passe le nom du fichier et son emplacement. Lors de l'exécution de l'enchaînement, un fichier sera créé, même s'il est vide.

Cette fois-ci, je vous propose de l'**Enregistrer comme module...** Un module n'est rien d'autre qu'un plugin. Le module est ici destiné à iCal. Je sélectionne



donc **Alarme iCal**, puis j'enregistre **P**. Si le logiciel iCal n'est pas ouvert, il sera lancé automatiquement et un nouvel événement sera créé. Il vous suffit de cliquer sur **Répéter** pour indiquer qu'il doit être reproduit tous les mois **Q**.

Voilà... Que de bonnes résolutions en ce début d'année! Vous n'aurez plus aucune excuse d'oublier un anniversaire. Si, peut-être une... Il vous reste à saisir la date d'anniversaire dans la fiche du contact, et cela pas moyen de l'automatiser.

# Sept logiciels pour protéger vos petits secrets

Mac OS X propose le Trousseau d'accès, mais peu de gens l'utilisent pour y ranger des notes, des données personnelles ou des codes confidentiels. Heureusement, la logithèque Mac est riche de petits outils, gratuits ou payants, qui vous aident à organiser et sécuriser toutes ces informations personnelles.

■ Frédéric Blaison, Bernard Le Du et David A.Mary

**P**our accéder à vos comptes bancaires, pour vous connecter à un forum de discussion, pour récupérer une info sur un site protégé ou débloquer le contrôle parental de votre accès TV, vous devez fournir un identifiant et un mot de passe, un numéro de série ou une référence client... Au fil des jours, ces petites informations précieuses et confidentielles s'accumulent. Et remettre la main très rapidement sur une info, quand on en a besoin, peut être une vraie aventure si vous n'avez pas un outil qui vous permet d'organiser, de sécuriser et de retrouver.

« Mais où ai-je donc rangé mon numéro de client, les coordonnées de ce compte en Suisse, le code de déblocage du téléphone...? » Et vous voilà retournant votre bibliothèque à la recherche d'une facture ou d'un document permettant de retrouver l'information. Pourtant, vous pourriez gérer ces numéros et bien d'autres choses sur votre Mac, comme vous le faites de vos contacts.

Nous vous proposons dans cette sélection de revenir brièvement sur l'utilitaire Trousseau d'accès de Mac OS X. Celui-ci convient surtout pour travailler de concert avec les applications orientées Internet, mais il peut aussi servir à stocker des données confidentielles. Il existe également de nombreux utilitaires plus souples que le Trousseau qui acceptent une plus grande variété de données... Nous en avons retenu six.





# Trousseau d'accès



Dès l'installation de Mac OS X, cela commence avec le nom d'utilisateur et le mot de passe de votre premier compte. Des informations précieusement rangées dans les entrailles de votre système, dans une base de données dédiée et inviolable. Un «trousseau» dénommé Session qui enregistre au fil des jours, des logiciels utilisés, des sites Internet visités, tous vos mots de passe et vos certificats, de façon transparente et automatique, et les protège par un mot de passe unique. Vous n'avez à vous souvenir que d'un seul mot de passe «maître» pour y accéder directement, vous-même ou plus généralement les logiciels qui vont aller puiser dans cette base les informations au moment où ils en ont besoin. C'est très pratique.

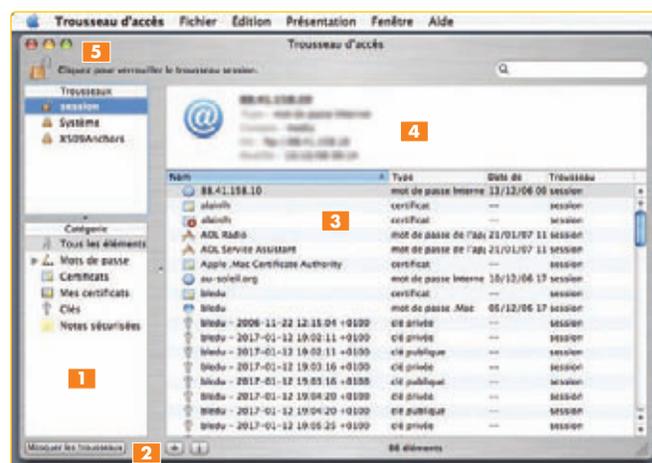
Cela dit, vous pouvez aussi utiliser directement les services du Trousseau d'accès. Ce logiciel se niche dans le dossier Applications/Utilitaires. Son interface est très classique avec, à gauche, une colonne **1** listant les catégories et les trousseaux (si la liste

de ces derniers n'est pas visible, cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer les trousseaux** **2**) ; à droite, la zone principale **3** affiche, elle, le contenu d'un trousseau en entier ou selon la catégorie sélectionnée. Le bandeau **4** donne des détails sur l'élément sélectionné dans la liste.

## Une technologie éprouvée

Vous utiliserez votre trousseau Session ou vous créerez un nouveau trousseau (**Fichier > Nouveau trousseau...**). Si vous utilisez Session, comprenez bien qu'il est automatiquement déverrouillé lorsque vous ouvrez votre session sur votre compte d'utilisateur - c'est le principe même. Si vous préférez ouvrir un trousseau uniquement lorsque vous avez besoin d'y enregistrer des informations ou de le consulter, créez-en un nouveau. En fait, vous pouvez posséder autant de trousseaux que vous voulez.

Un nouveau trousseau est par défaut stocké dans le dossier ~/Bibliothèque/Keychains, mais vous pouvez choisir un autre emplacement. Vous



pouvez même emporter des trousseaux avec vous sur une clé mémoire, par exemple, et les utiliser sur n'importe quel Mac fonctionnant sous Mac OS X - il suffit de faire **Fichier > Importer** et de penser à les supprimer lorsque vous quittez le Mac !

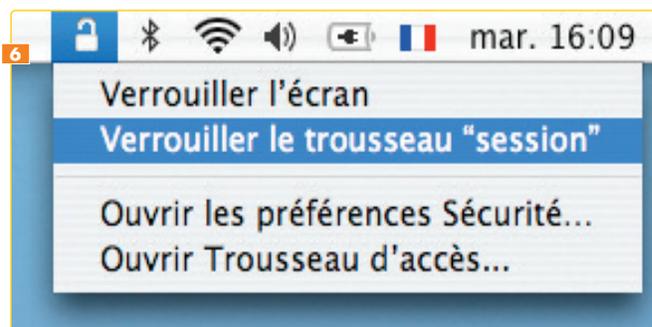
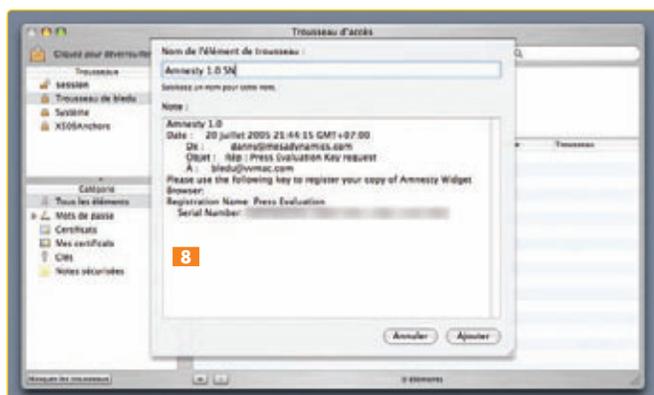
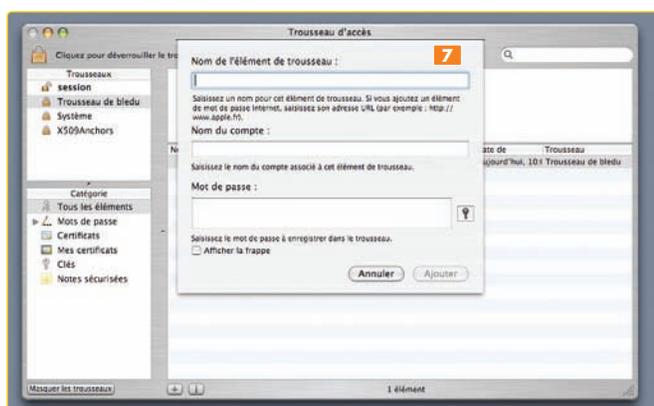
## Dans la pratique, un peu limité

Lorsque vous créez un nouveau trousseau, vous devez lui donner un nom, déterminer son emplacement, puis définir un mot de passe qui le déverrouillera (l'assistant système de création d'un mot de passe est disponible). Mieux vaut utiliser un mot de passe différent par trousseau, et non celui de votre session. Généraliser un mot de passe est une erreur classique qui présente une énorme risque en terme de sécurité : si un pirate le découvre, il aura accès à tout !

Pour protéger le trousseau, évitez de modifier son contenu ou ses éléments par accident. Vous le verrouillez donc à l'aide du cadenas **5** ou depuis le menu **Fichier** de l'utilitaire, ou encore via le menu extra **6** placé dans la barre des menus du Finder (**Trousseau d'accès > Préférences > Général > Afficher l'état dans la barre des menus**).

Que vous utilisiez votre trousseau Session ou un autre que vous avez créé, les opérations suivantes sont identiques. Trousseau d'accès ne gère que deux types d'éléments : les mots de passe et les notes sécurisées. Évidemment, c'est un peu limité... La feuille d'enregistrement d'un mot de passe **7** ne permet la saisie que de deux informations : l'identifiant d'un compte et le mot de passe associé. L'élément sécurisé **Note** **8** peut, lui, servir de fourre-tout, mais vous êtes limité à du texte brut. Impossible d'y glisser-déposer un fichier ou d'y copier une image, par exemple. Si vous essayez, c'est le chemin au fichier ou à l'image qui sera automatiquement placé dans la note - je n'en vois pas trop l'utilité pratique. Outre le verrouillage du trousseau, chaque note est protégée individuellement au moment de l'enregistrement ou de sa lecture, le mot de passe du trousseau vous sera de nouveau demandé.

Le Trousseau d'accès est une technologie clé, éprouvée et, surtout, l'utilitaire du même nom est présent sur tous les Mac puisqu'il est fourni avec Mac OS X. Un avantage indéniable. Malheureusement, son interface n'est pas du meilleur jus et il ne gère pas une grande variété de données.





## Pastor 1.7.4

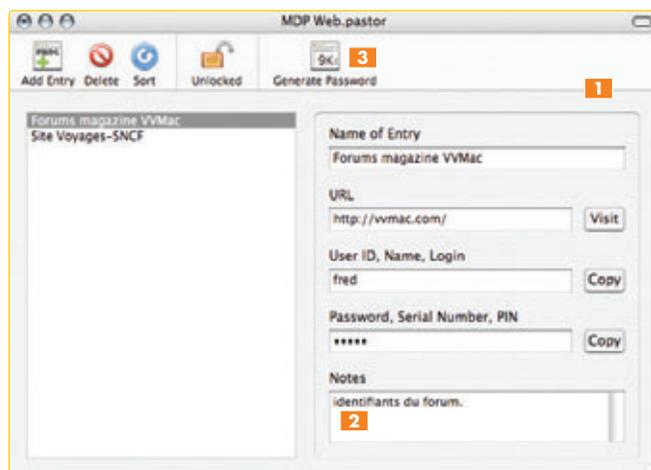
🇺🇸 UB 10.4 ★★★★★

L'outil Trousseau d'accès de Mac OS X est parfait pour les opérations automatiques, totalement transparentes, mais pour stocker vos petits secrets, vous recherchez peut-être une application plus simple à utiliser, très proche d'un carnet d'adresses de base où il suffit d'ajouter des fiches. Pastor devrait alors vous convenir, et il est gratuit. Il permet de créer des bases de données dans lesquelles vous ajoutez des entrées (**Entry**). Vous pouvez créer, par exemple, un document Pastor pour le Web et un autre pour vos applications. Chacun de ces documents est crypté au format RC-4 et est protégé par un mot de passe. Pour ajouter une entrée dans une

base, vous cliquez sur **Add Entry**. Vous disposez de différents champs **1** pour enregistrer vos informations: **Name of Entry** est le nom de l'entrée, **URL** est l'adresse éventuelle d'un site Web ou autre, **User ID, Name, Login** pour l'identifiant, **Password, Serial Number, PIN** pour entrer un mot de passe, un numéro de série ou un code. Enfin, **Notes** **2** permet de saisir un commentaire. Tout ceci est vraiment très simple.

### Un logiciel basique

Pastor est totalement indépendant. Vous ne pouvez pas utiliser ses bases de données avec le Trousseau d'accès de Mac OS X, ni avec une application compatible avec la techno-



logie d'Apple. La « portabilité » est donc limitée. Pastor me semble aussi limité que le Trousseau quant aux types de données qu'il supporte. Comme je le répète souvent, nombre d'utilisateurs font l'erreur de choisir des mots de passe évidents (date de naissance...) qu'un pirate pourra de-

viser sans grande peine. Tout comme le Trousseau d'accès, Pastor propose une fonction bien utile, **Generate Password** **3**, pour créer de manière aléatoire des mots de passe difficiles à mémoriser, à base de chiffres et de lettres. De quoi assurer une parfaite confidentialité.



## DataGuardian 1.0.6

🇺🇸 UB 10.3 ★★★★★

Ici, on passe à quelque chose de plus sophistiqué. DataGuardian, un contributif à 15 € environ, fonctionne lui aussi avec des documents de bases de données, protégées par un mot de passe et cryptées via un algorithme de clés de 448-bit (cryptage de type Blowfish). DataGuardian présente l'avantage d'être complètement personnalisable. D'une part, c'est vous qui définirez des catégories afin de structurer une base. Cela passera par une fenêtre séparée. Je regrette que le menu local **Categories** ne serve qu'à passer d'une catégorie à une autre; en créer une nouvelle oblige à passer par la barre des menus.

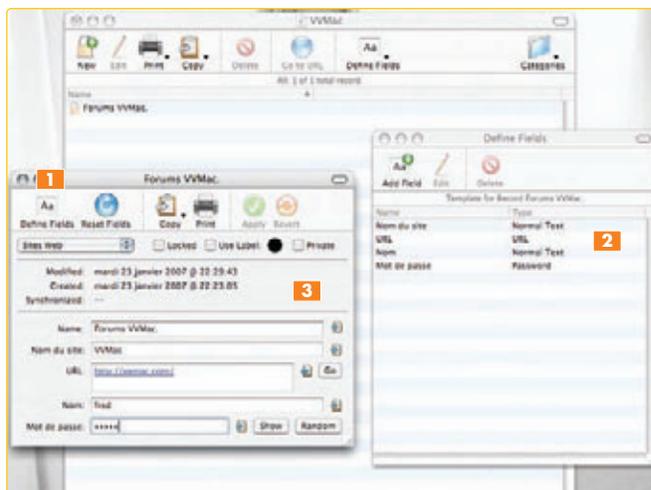
### Des fiches personnalisées

D'autre part, quand vous ajoutez un nouvel enregistrement, la fiche n'offre que le choix d'un nom (**Name**) et celui de la catégorie... Mais en cliquant sur l'outil **Define Fields** **1**, vous pouvez créer autant de champs que vous voulez **2** pour des fiches

très complètes **3**. Mieux, alors que les autres logiciels formatent un type de modèle pour l'ensemble d'une catégorie, par exemple, avec DataGuardian vous pouvez avoir plusieurs modèles de fiches pour une même catégorie, voire même définir une fiche spécifique à un seul enregistrement. Chaque champ repose sur un format bien défini. Il peut s'agir de taper du texte, d'entrer une URL, de saisir un mot de passe... En outre, vous pouvez appliquer des étiquettes (**Label**) à un enregistrement, ce qui autorise une consultation transcategorielle.

### Synchronisation avec le Trousseau d'accès

DataGuardian va encore plus loin en supportant la synchronisation des données de ses bases avec le Trousseau d'accès de Mac OS X. Vous pouvez choisir d'inclure dans un de vos trousseaux un ou plusieurs enregistrements créés dans DataGuardian. Cette fonction est surtout pratique pour utiliser des éléments dans le ca-



dre du remplissage automatique que propose un logiciel comme Safari. Autre point intéressant, vous pouvez rapprocher le contenu de plusieurs bases de données DataGuardian. Idéal pour regrouper des bases sans perdre de temps! DataGuardian propose aussi quelques fonctions annexes bien pratiques, comme la possibilité de générer un mot de passe intelligent et robuste (**Password Generator**). Le navigateur (**QuickBrowser**) est une fenêtre qui apparaît au-dessus de toutes les autres ouvertes sur votre écran afin que vous accédiez

facilement à des informations (un outil de recherche est disponible). Pour finir, il faut noter que DataGuardian est une application multi-plateforme, disponible également sous Windows. Il est ainsi très simple d'utiliser une base de données d'un système à l'autre car les documents sont compatibles, sans aucune adaptation. Voilà qui séduira sans aucun doute les utilisateurs de Mac Intel qui travaillent dans les deux environnements via BootCamp ou Parallels Desktop. Un seul regret, DataGuardian n'est proposé qu'en anglais.



## Knox 1.1

FR UB 10.3.9 ★★★★★

Comment mettre au secret vos fichiers et documents les plus précieux ? Si iSafe et SecureNotes vous semblent trop limités, le mieux consiste à créer des images-disques cryptées. Utilitaire de disque le fait très bien, mais son interface n'est pas géniale. C'est là que Knox entre en scène...

### L'image-disque facile !

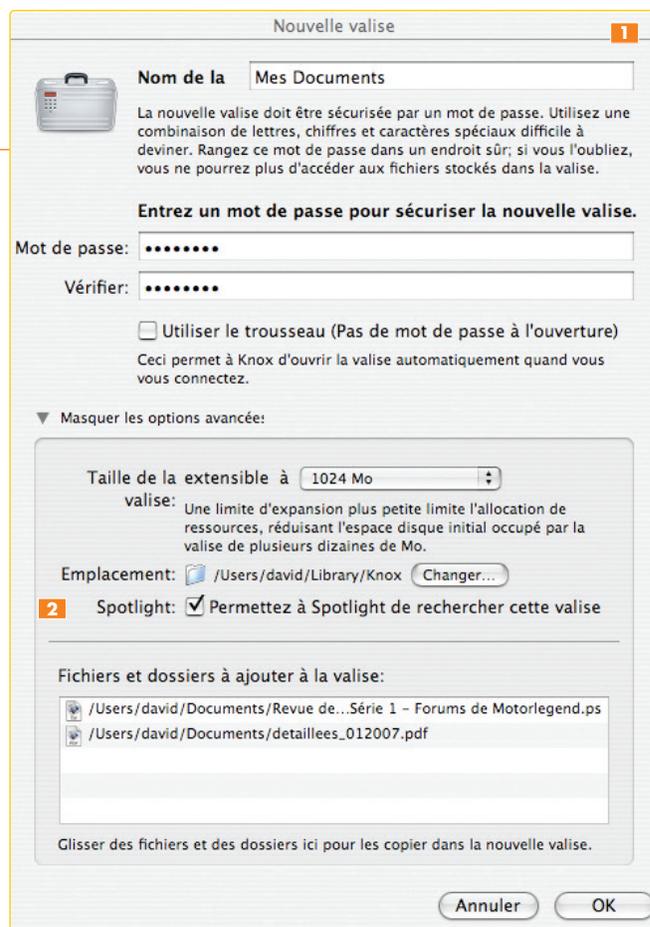
Cet outil bien pensé simplifie la création, l'utilisation et la sauvegarde des images-disques cryptées (**valises sécurisées**). Dans la fenêtre de création d'une valise **1**, vous entrez un nom et un mot de passe. Si vous cochez l'option **Utiliser le Trousseau**, n'importe qui pourra accéder à vos fichiers, sans avoir à montrer « patte blanche », une fois votre session utilisateur ouverte.

Dans les options avancées **2**, vous définissez les paramètres de l'image-disque, notamment sa taille (l'image-disque n'est pas dynamique). Permet-

tez donc à Spotlight d'indexer le contenu, une fonction bien utile pour les recherches ultérieures.

Vous pouvez déposer des fichiers et documents dans le bas de la fenêtre. Vous en ajouterez à la suite d'autre part, tant qu'il y aura de la place, en les glissant via le Finder. Les valises s'utilisent en effet comme les images-disques standards. Si Knox est installé, vous jonglez avec vos valises sécurisées via le menu dédié qui apparaît soit dans le Dock, soit dans la barre de menus.

Cela dit, il n'est pas nécessaire d'avoir Knox pour manipuler les fichiers Knox Vault (extension .sparseimage) qui sont parfaitement pris en charge par la fonction DiskImageMounter de Mac OS X ou encore le menu contextuel MountIt! de Toast Titanium 7 et 8. Les utilisateurs nomades emporteront donc simplement leurs fichiers .sparseimage sur des clés USB (il leur faudra tout de même un Mac pour les monter et accéder à leur contenu).



Knox propose également une fonction de compression de l'image et une autre de sauvegarde programmable à l'avance (date et heure de l'opération), sur un large choix de supports internes, externes ou en réseau.

Facilité de création et de gestion des images-disques, sauvegarde automatique, etc., sont les petits « plus » de Knox face à Utilitaire de disque. À vous de voir si cela vaut le coup d'acquiescer une licence de 30 €.



## SecureNotes 2.05

US UB 10.4 ★★★★★

Dès le premier lancement, vous êtes invité à prendre un mot de passe pour sécuriser vos données. Retenez-le bien !

### Comme dans le Finder

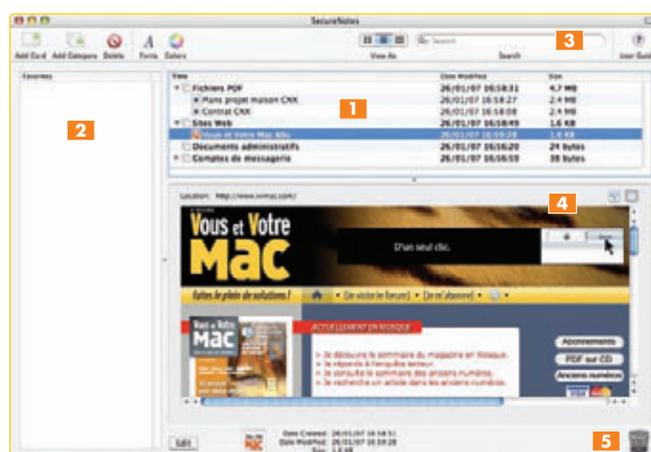
Le contenu de la base de données s'affiche par icônes, par liste et par colonnes. Il est bien sûr possible de créer autant de catégories que nécessaire - une catégorie étant comparable à un dossier **1**, - et donc de créer des sous-catégories et de les organiser hiérarchiquement.

Chaque carte (ici, on ne parle pas d'enregistrement ou de fiche, mais de « carte ») est l'équivalent d'un fichier dans le Finder et peut donc être rangée dans une catégorie (ou pas). Comme dans une fenêtre du Finder, la colonne à gauche des favoris **2**

fonctionne à l'image de la barre latérale - avec le même effet de petit nuage lorsqu'on glisse un favori hors de la colonne. Un champ de recherche permet de retrouver rapidement une carte **3**.

### De nombreux modèles

Que vous vouliez stocker dans votre base des mots de passe pour le Web, des données bancaires, des paramètres d'identification, etc., les modèles sont prédéfinis. Il en existe même un pour stocker une image. En fait, tout fichier QuickTime, et donc les documents PDF également - cela dit, on ne peut les feuilleter. Le logiciel exploite aussi le Webkit pour la visualisation d'une page Web, par exemple. Vous entrez les données d'une carte



dans le panneau en dessous de la liste des cartes **4**. Les champs à renseigner dépendent du type de carte choisi. Pour supprimer une catégorie ou une carte, glissez-la vers la Corbeille **5** en bas à droite de la fenêtre. C'est vraiment très bien conçu. Vous exportez des cartes au format natif de l'application, ou mieux, en PDF pour simplifier les échanges. Vous

peuvent également envoyer automatiquement une carte en natif ou PDF via Mail. Les utilisateurs « experts » créeront des modèles complémentaires et feront appel à AppleScript pour automatiser des tâches. De par la diversité des modèles et son interface proche du Finder, SecureNotes (23 €) est d'une utilisation vraiment facile et efficace.



## Wallet 2.6.1

FR UB 10.3.9 ★★★★★

Ce logiciel s'intègre parfaitement à l'interface utilisateur de Mac OS X. Performant, il offre des fonctions complètes.

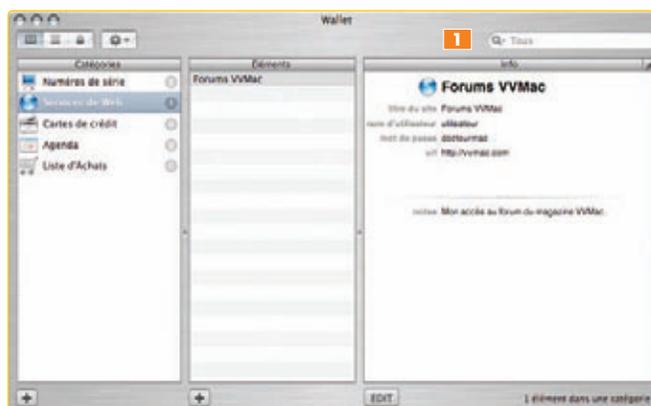
Wallet s'appuie bien entendu sur une base de données que vous protégez par un mot de passe. Son interface utilisateur fonctionne presque comme celle du Carnet d'adresses, avec trois colonnes **1**.

La colonne **Catégories** liste les catégories de fiches; cinq sont définies par défaut : **Numéros de série**, **Service de Web**, **Cartes de crédit**, **Agenda** et **Liste d'achats**. La seconde colonne affiche les fiches d'une catégorie. La troisième zone dévoile la fiche d'informations d'un élément. Chaque fiche est éditée comme dans le Carnet d'adresses, il suffit de cliquer sur le bouton **Édit**. Cependant, d'autres modes de présentation sont proposés comme l'affichage en tableau qui n'autorise que la colonne **Catégories** et liste dans la se-

conde zone les rubriques d'une fiche. Si des catégories sont proposées avec chaque base de données, il est possible d'en ajouter à foison.

### Tout type d'informations

Comme Data Guardian, Wallet sait gérer des modèles de fiches spécifiques à chaque élément. Wallet n'est donc pas uniquement dédié aux mots de passe et autres numéros de séries. Il permet d'organiser votre vie numérique et de la mettre à l'abri des regards indiscrets. Rien ne vous empêche d'utiliser Wallet pour assurer le suivi de votre DVDthèque; il suffira de créer la fiche adéquate avec autant de rubriques que vous le souhaitez. Il est possible de verrouiller chaque base de données par un mot de passe spécifique, choisi lors de sa mise en place. Cela dit, Wallet ne se contente pas d'être agréable à manier, il s'avère aussi bien intégré à d'autres technologies de Mac OS X.



### Tout pour .Mac

Les développeurs du logiciel ont chouchouté les utilisateurs des services .Mac puisqu'ils pourront très facilement synchroniser leurs bases de données avec leur iDisk, via le panneau des préférences du système **.Mac**, onglet **Synchronisation**. Et s'ils utilisent le logiciel de sauvegarde d'Apple, Backup (réservé aux seuls abonnés à .Mac), un QuickPick leur est proposé pour sauvegarder leur base - un QuickPick est un raccourci qui sert à automatiser la sauvegarde d'une catégorie d'éléments lors de la planification. Et si vous n'êtes pas abonné à .Mac? La

synchronisation avec l'iPod est également possible. Un widget pour Dashboard est donné avec le logiciel; il permet de rechercher rapidement une fiche dans une base de données sans avoir à ouvrir Wallet.

Pour environ 12 €, vous disposez ici du compagnon presque parfait pour protéger vos petits secrets. Presque, car s'il sait travailler avec un navigateur Web, pour le remplissage automatique des formulaires qu'on trouve désormais un peu partout, à la différence de DataGuardian, Wallet ne collabore malheureusement pas avec le Trousseau d'accès.



## iSafe 1.8

US UB 10.3.9 ★★★★★

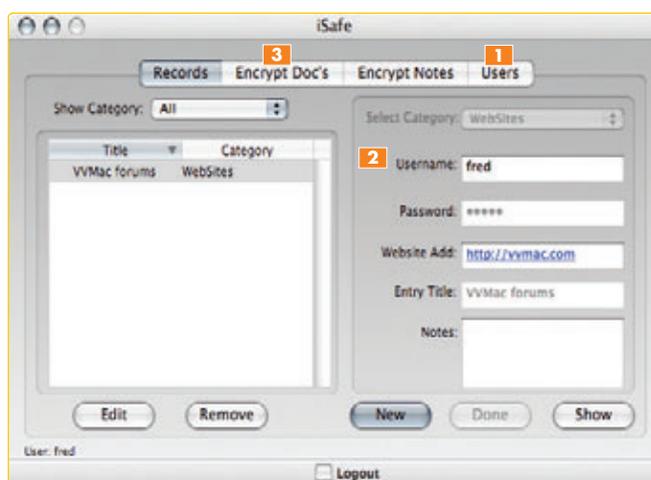
Cet utilitaire est disponible en deux versions, une « légère », gratuite, et une version Pro commerciale qui apporte davantage de flexibilité sans pour autant nécessiter un effort pécuniaire important (un peu plus de 16 €). Les deux versions d'iSafe reposent sur la même base et sont en anglais.

iSafe est une application multi-utilisateur, sans toutefois s'appuyer sur les comptes d'utilisateur de Mac OS X. Simplement, on crée des comptes (**Create New User**). Ensuite, l'utilisateur qui veut accéder à ses informations choisit son compte dans la fenêtre de connexion (**Login**) et donne son mot de passe (**Password**). Si vous êtes administrateur, vous pouvez gérer les utilisateurs d'iSafe dans l'onglet **Users** **1** de sa fenêtre: mo-

difier leurs mots de passe, en créer d'autres ou tout simplement les supprimer de la base.

### Documents et notes cryptés

iSafe vous propose trois angles d'utilisations. Comme avec tous les autres logiciels de ce type, vous enregistrez dans la base des fiches **2** telles que des mots de passe Web, des numéros de cartes de crédit, des numéros de série de logiciels (**Records**)... Le logiciel est livré avec cinq catégories prédéfinies - des grands classiques incontournables. Avec la version Pro d'iSafe, vous personnalisez ces catégories et pouvez en ajouter d'autres, c'est la principale différence avec la version de base. iSafe permet également de créer des



notes cryptées (**Encrypt Notes**). Plus intéressant encore, vous pouvez sélectionner sur votre disque dur des documents et les enregistrer en les cryptant **3**, comme des notes, dans la base de données. Les plus paranoïaques d'entre vous pourront ainsi mettre au secret des contrats, par exemple. La version Pro propose en plus une fonction de sauvegarde des

enregistrements, des catégories et des informations de connexions des utilisateurs, ainsi qu'un système de restauration des sauvegardes.

iSafe n'est pas très intéressant pour des simples fiches, mais séduira avant tout les utilisateurs qui veulent crypter des documents ou créer des notes cryptées. Et pour cela, l'achat de la version Pro ne s'impose pas!

# L'expertise Apple au service de vos projets numériques, en France et en Belgique

CLG informatique

## Paris Parmentier

107 avenue Parmentier  
75011 Paris  
01 49 23 74 00

## Nantes

3, allée des Tanneurs  
44000 Nantes  
02 40 47 08 62

## Paris Etoile

15 avenue de la Grande Armée  
75116 Paris  
01 53 64 92 00

## Toulouse

25, rue Ozene  
31000 Toulouse  
05 61 25 62 32

## Paris Alésia

35 avenue du général Leclerc  
75014 Paris  
01 56 54 39 00

## Marseille

128 La Canebière  
13001 Marseille  
04 88 01 50 50

## Paris Beaubourg

26, rue du Renard  
75004 Paris  
01 44 78 26 26

## Avignon

70, avenue Pierre Semard  
84000 Avignon  
04 90 89 22 22

## Lyon

17 rue Childebart  
69002 Lyon  
04 78 38 63 90

## Bruxelles

107 avenue Louise  
1050 Bruxelles  
02 536 06 36

## Nos horaires

Du lundi au vendredi de  
10h à 19 h, et le samedi de  
10h à 13h et de 14h à 19h



Revendeur  
Agréé

[WWW.ICLG.COM](http://WWW.ICLG.COM)



Clicks & Stores du numérique

