

Vous et Votre Mac

Trucs & astuces - Prises en main - Ateliers



Vidéo personnelle
Cet été, passez tous
vos films en DivX!

Photo numérique
Géocalisez vos clichés
de vacances

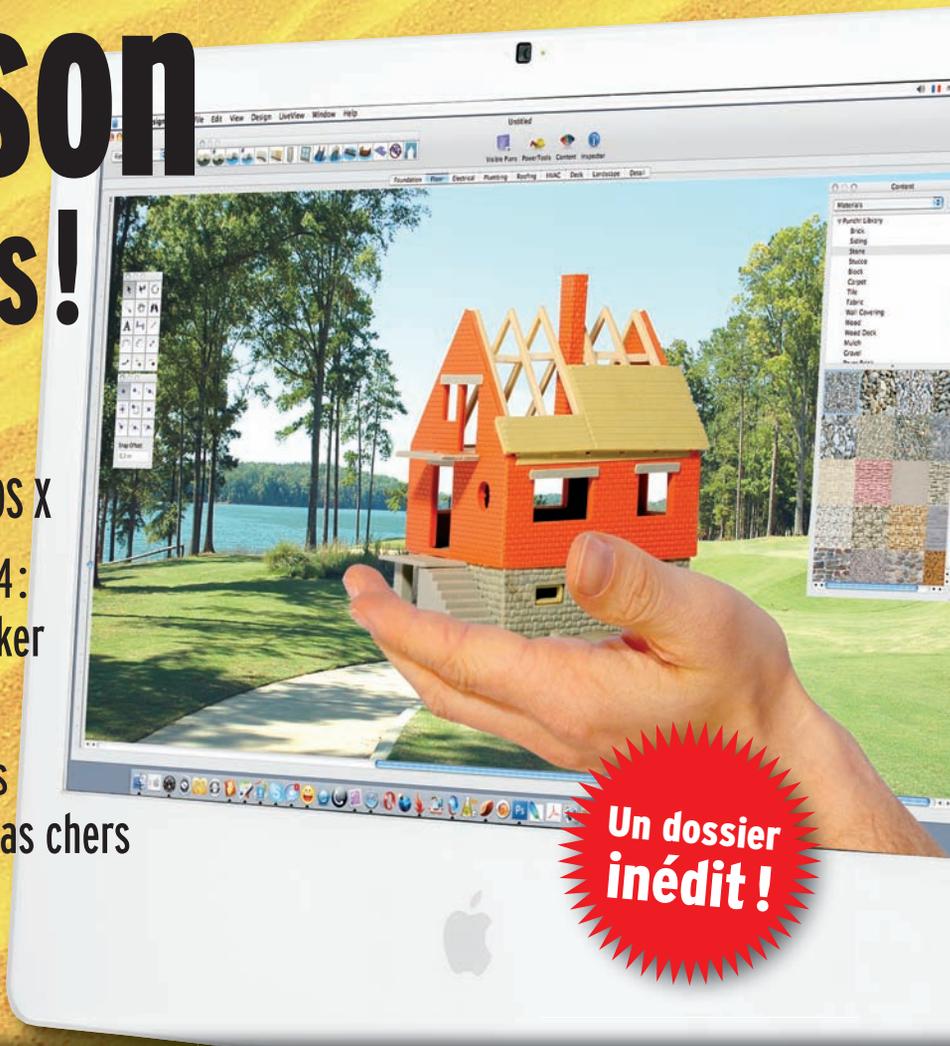


N°27 Été 2007

Construire • Rénover • Aménager • Décorer

La maison de vos rêves!

- ▶ Home Design Studio: la seule solution « globale » sur Mac OS X
- ▶ Live Interior 3D et Interiors 4: des logiciels Mac pour relooker votre intérieur!
- ▶ Sur Mac Intel, osez les packs Windows ultra-complets et pas chers



**Un dossier
inédit!**



Leopard est presque prêt!

Steve Jobs dévoile une nouvelle interface utilisateur
et toutes les fonctions secrètes de Mac OS X 10.5...

L 11206 - 27 - F - 5,50 € - RD



France métropolitaine: 5,50€ • DOM TOM et Belgique: 6,50€ • Suisse: 12 FS



OFFRES DE L'ETE

794 € HT
949,62 € TTC



MacBook 1,83Ghz
60Go, 512Mo, Combo.

+1€ TTC =



512Mo



MacBook 2Ghz
80Go, 1024Mo, SDrive.

+1€ TTC
=



1002 € HT
1198,39 € TTC



MacBook 2Ghz
120Go, 1024Mo, SDrive.

+1€ TTC
=



918 € HT
1097,92 € TTC



Levallois Perret

26 rue Carnot
92300 Levallois Perret
Métro Louise Michel Ligne 3
Tel : 01 41 06 59 70
Fax : 01 47 37 25 56

Paris 15^{ème}

Place Cambronne
32 rue du Laos
Métro Cambronne Ligne 6
Tel : 01 42 73 33 11
Fax : 01 42 73 34 11

Paris 5^{ème}

Boulevard St Germain
5/7 rue Basse des Carmes
Métro Maubert Mutualité Ligne 10
Tel : 01 44 41 71 71
Fax : 01 44 41 71 72

N°Azur 0 810 001 201
Service Commercial PRIS APPEL LOCAL

N°Indigo 0 892 686 864
Service Technique 0,337 € TTC / MN



Jusqu'au 31 Août !!



A PARTIR DE

1586 € HT

1896,85 € TTC



MacBook Pro

+1€ TTC =

Un iPod Shuffle
Couleur suivant disponibilité

PowerMac 2x
2,66Ghz

Mémoire doublée
pour 1€ TTC !!



+1€ =



2 GO de RAM (au lieu de 1Go)
DD 250 Go - GeForce 7300 GT 256 Mo

2088 € HT

2497,24 € TTC

iMac A PARTIR DE

834 € HT

997,46 € TTC

Votre Mac en 4 fois sans frais !

Exemple : Le MacBook 1,83 Ghz = **237,41 € x 4**

4 Sans frais

Antony 92

193 Av. de la Div. Leclerc
92160 Antony
RER Fontaines Michalon
Tel : 01 55 59 11 11
Fax : 01 55 59 11 12

Le Mans

19 Bd Alexandre Oyon
Tel : 02 43 28 94 00
Fax 02 43 27 33 89
A 300 m de la gare TGV - sortie sud

VERSAILLES

Ouverture le 4 juillet !

Galerie des Manèges
10 Avenue Charles de Gaulle
78000 Versailles
Tel : 0 810 001 201

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

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

Directeur de la publication:

Alain Lalisce

Rédaction:

email: redac@vvmac.com
Rédacteur en chef: Bernard Le Du • Rédacteur en chef adjoint: Alain Lalisce
Ont collaboré à ce numéro: Jean-Louis Bataller (secrétaire de rédaction), Frédéric Blaison, Alain Lalisce, Mathieu Lavant, Bernard Le Du, David A. Mary, Henri-Dominique Rabin.
Illustrations et photos tous droits réservés.

Publicité:

DIGICIA MEDIA
Angélique Mermet
Tél.: 01 40 33 79 56
angelique@vvmac.com

Vente au numéro:

Contact réservé aux dépositaires de presse: MEDIADD - MEDIA DIF
Olivier Le Potvin
T: 0149725953 F: 0143600583
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
Abonnement France Métropolitaine 11 numéros: 48 €. DOM: 60,50 €. Offres d'abonnement page 31 et 41.

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 Lalisce Principaux actionnaires: Alain Lalisce, 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'être tenues responsables. Elles ne sont données qu'à titre d'information.

Leopard. Conquer Time and Spaces.



édito

Prémices d'un nouveau monde...

Je l'appelais de mes vœux depuis longtemps. Je le pressentais depuis quelques mois... Apple repense enfin l'interface utilisateur de Mac OS X. Mais il y a toujours une barre de menus en haut de l'écran et des fenêtres, me direz-vous. Tout cela reste encore nécessaire: il faut bien que nos logiciels actuels fonctionnent et que, développeurs et utilisateurs, nous nous fassions peu à peu à l'idée qu'un nouveau monde se profile à l'horizon. Déjà, dépouillées de cet attirail, arrivent les premières applications qui offrent une toute nouvelle ergonomie, une interaction inédite avec l'utilisateur. Non, l'animation, ce n'est pas du gadget! De même que les interfaces graphiques des années 80, avec la métaphore statique du Bureau et des dossiers, ont été longtemps prises pour des «jouets», les interfaces visuelles et animées de demain vont être sans doute d'abord décriées. Comble de l'ironie, même dans le monde Mac!



Pourtant, j'en suis persuadé, elles vont révolutionner une nouvelle fois notre rapport à ces machines qui nous entourent et nous assistent.

Apple en donne un premier exemple – magistral – avec l'iPhone. Comparez-le aux smartphones de Nokia, Motorola ou Sony Ericsson et leurs interfaces tellement confites de conformisme. Demain, quand le matériel sera fin prêt – des processeurs plus puissants, de grands écrans multi-touch abordables –, cette révolution touchera tous les ordinateurs. Et, je le crois, Apple sera de nouveau l'un des principaux artisans de cette mutation.

C'est l'été. Nous allons prendre un peu de repos. L'équipe le mérite bien. Nous nous retrouverons un peu avant l'Apple Expo, comme les années passées. Pour ce numéro 27, et pour faire suite à la demande récurrente de nombreux lecteurs, je vous propose de découvrir le monde de l'architecture 2D/3D «tout public». Il existe enfin quelques logiciels de talent sur Mac OS X – et pas trop chers –, mais je suis aussi allé voir ce qui se fait sur Windows. L'offre y est abondante, de grande qualité, et démarre à des prix défiant toute concurrence. Si vous avez un projet de construction, de rénovation ou simplement d'aménagement de votre habitation, et que vous disposez d'un Mac Intel, c'est une approche à ne pas rejeter d'emblée! Quoi que vous choisissiez, bonnes vacances, et peut-être bons plans! ■ **Bernard Le Du** (bledu@vvmac.com)

Sommaire

MAGAZINE

- 006** Boîte à outils: nos trucs & astuces, nos conseils et les bonnes lectures à faire. Nos trouvailles, de petits utilitaires à découvrir: **DOSBox & Dapplegrey, Bean et DejaMenu.**
- 018** Spécial Conférence mondiale des développeurs Apple (WWDC 2007). Steve Jobs dévoile les nouveautés secrètes de **Leopard**, la prochaine version de Mac OS X. Un nouvel environnement utilisateur: nouveau Bureau, nouveau Finder, bureaux multiples Spaces, aperçu des fichiers au vol... Et plus de 300 autres fonctions.

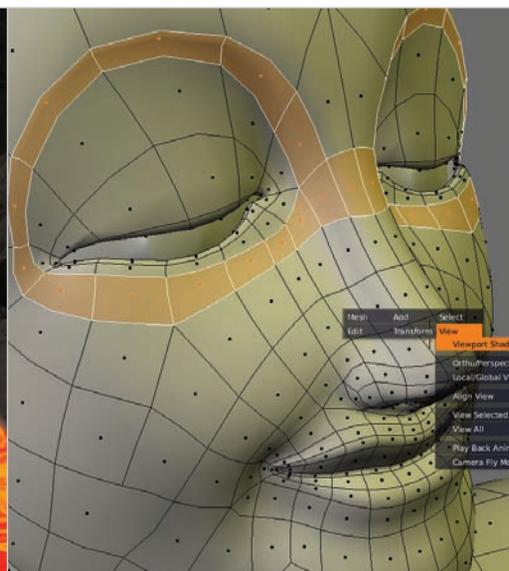
PRISES EN MAIN

- 024** Vidéo: **Boîtier Miglia TVMax+** **026** Utilitaire pour iChat: **Chax 1.4.8** **027** Windows sur Mac: **Parallels Desktop 3.0** **028** Gestion de documents, de contacts et d'événements: **SOHO Notes et SOHO Organizer 6** **032** Illustration 3D pour enfants: **Plopp** **034** Utilitaire pour iSight et webcams: **Periscope** **036** Vie quotidienne: **MacGourmet** **038** Photographie numérique: **Posterino** **040** Accessoire: **Hub LaCie**

SOLUTIONS

- 042** **De la cave au jardin, concevez vous-même la maison de vos rêves**
Il n'existe qu'une seule solution Mac OS X: **Home Design Studio**. Nous l'avons testée pour vous.
- 048** **Décoration intérieure sur Mac OS X**
Avec **Live Interior 3D** et **Interiors 4**, repensez en 3D votre espace à vivre.
- 056** **Mac Intel: 4 solutions «archi» sur Windows**
L'architecture «tout public» est... sur Windows. Packs ultra-complets et pas chers, pourquoi s'en priver?
- 060** Vidéo: tous les chemins qui vous mènent au DivX
- 066** Géolocalisation: le monde entier depuis vos albums photo
- 070** Mac OS X: les permissions... ce que vous devez savoir
- 074** Création graphique: faites jaillir des torrents de lave
- 078** Vidéo: offrez à vos films une bande-son surround
- 082** Interface utilisateur: alertes unifiées avec Growl!
- 084** Interface utilisateur: rhabillez Mac OS X
- 088** Messagerie: accusez réception avec Mail
- 090** 3D: trois techniques pour créer un volume
- 096** Contrôle parental, navigation plus fluide... Optimisez l'utilisation des serveurs DNS

Comme les années précédentes, c'est la pause de l'été! Le prochain numéro de *Vous et Votre Mac* (n°28) paraîtra en septembre, quelques jours avant l'Apple Expo de Paris - où nous vous proposons de nous retrouver si vous passez par là. L'équipe de *VVMac* vous souhaite à toutes et à tous un agréable été et de bonnes vacances.



20 fois la même pochette!

Les illustrations apportent beaucoup au confort d'utilisation d'iTunes. Choisir un album à l'aide de sa pochette, c'est visuel et c'est donc très pratique, comme dans les bacs d'un disquaire. Cela demande cependant de vous une stricte gestion des informations. Problème souvent rencontré : vous vous retrouvez un jour dans les affichages *Groupé* ou *Cover Flow*

avec une illustration – la même – pour chaque chanson **1** au lieu d'une seule par album!

Pourquoi ? Parce que les tags ID3 sont mal remplis... Nous allons corriger cela en quelques secondes. Sélectionnez tous les morceaux en question et qui font partie d'un même album, puis faites *Obtenir les informations*. Si une alerte vous demande si vous souhaitez modi-



Informations d'éléments multiples

Artiste

Compilation

Artiste de l'album **2**

[]

Album

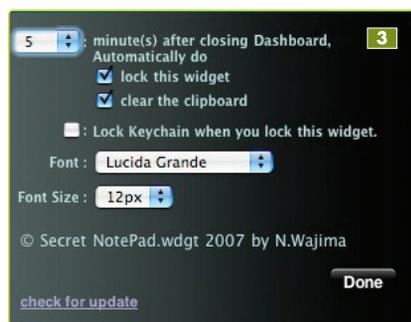
Poètes & Chansons: Arthur Rimbaud

fier les informations de plusieurs éléments, cliquez *Oui*. Il suffit ensuite de conserver le champ *Artiste* et de remettre à zéro le champ *Artiste de l'album* **2**. Vous cochez donc les deux cases

correspondantes et laissez vide *Artiste de l'album*. Validez... Comme par magie, toutes les chansons éparées reviennent se loger à la même enseigne, sous une seule et même pochette.

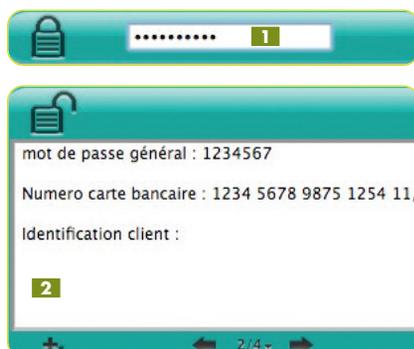
Notes sécurisées

Qui n'a pas besoin d'avoir un accès rapide et facile à des informations qui ne doivent pas tomber entre toutes les mains ? Il faut en effet une mémoire d'éléphant pour se rappeler tous les mots de passe, codes secrets, numéros de comptes clients, de cartes bancaires et j'en passe... On peut utiliser le Trousseau d'accès fourni avec Mac OS X, sûr et gratuit. Mais son interface n'est pas évidente, alors optez pour Secret NotePad. Celui-ci protège vos données avec un mot de passe et les stocke en fait dans votre Trousseau, ce qui assure un niveau de protection très efficace. D'autant que vous pouvez sauvegarder ce Trousseau régulièrement.



À la première utilisation, Secret NotePad vous demande de choisir un mot de passe (4 caractères au minimum) **1**. Vous tapez ensuite vos données **2** et créez de nouvelles pages en cliquant sur le bouton +. Vous les mettez en ordre, corrigez, supprimez des pages... comme avec un pense-bête ordinaire.

En retournant le widget (avec le signe « i » comme l'habitude), vous réglez les préférences **3**, notamment la durée pendant laquelle le widget reste déverrouillé après que vous avez quitté Dashboard. Cela laisse, par exemple, le temps d'un copier-coller entre une application « normale » et Secret NotePad. Après ce délai, le widget se verrouillera tout seul, protégeant vos informations.



Ne tombez plus en panne

Bien sûr, vous pouvez consulter l'état de votre couple clavier-souris Apple Bluetooth dans le panneau des *Préférences système*, mais cela exige plusieurs clics... Le petit widget *Mighty Monitor* indique, lui, directement le niveau des batteries en tapant [F12]. Pratique et sans aucune difficulté d'utilisation. Il faudra tout de même l'essayer sur votre configuration, l'auteur ne l'ayant pas testé sur tous les Mac. Notez enfin que *Mighty Monitor* devrait aussi fonctionner avec la première version de la souris sans-fil Apple. Il est gratuit.





DOSbox & Dapplegrey

Nostalgie, quand tu me tiens...

Non, il n'y a pas que Windows ou Linux qu'on puisse faire aussi tourner sur nos Mac. N'oublions pas le bon vieux DOS ! Mais pourquoi donc utiliser DOS aujourd'hui, me direz-vous ? Il existe en fait une vraie caverne l'Ali Baba : les milliers de jeux qui ont été conçus, même bien après que Windows domine le marché. Ces jeux n'avaient aucun besoin des ressources de l'environnement graphique de Microsoft. DOS suffisait pour les charger et les lancer, et après ils accaparaient le PC pour eux seuls. Il n'y a pas que des jeux, mais encore des milliers d'outils et de programmes les plus divers, qui certes ne sont pas le moins du monde « sexy », mais remplissent tout aussi bien aujourd'hui les tâches qu'ils exécutaient hier. Cela peut être aussi un moyen simple de monter par-

fois le volume PC d'un CD/DVD hybride. Et puis, il y a simplement la nostalgie ! Nombre d'utilisateurs installent sur leur Mac des émulateurs d'antiques consoles de jeu ou de micro-ordinateurs depuis longtemps disparus : les Thomson, les Oric, les Atari, les Apple II... Alors pourquoi pas le roi de tous les systèmes d'exploitation, le modeste DOS ?

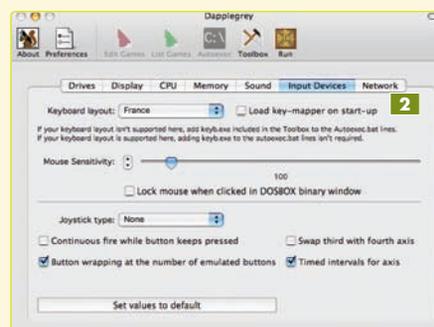
Un projet open source

DOS Box regroupe l'émulation d'une architecture matérielle d'un PC de base et l'émulation de DOS 5.0. C'est un produit gratuit, disponible sur de nombreuses plateformes dont Mac OS X, aussi bien sur PPC (G4 minimum) qu'Intel, mais sous Mac OS X 10.4 seulement. La version 0.70 est une application Universal Binary.

DOSBox possède évidemment les commandes principales du DOS (**DIR**, **CD**, **RENAME**...) ainsi que celles du shell (**IF**, **GOTO**) pour créer des fichiers batch. Pour supporter les jeux, DOSBox émule des processeurs Intel 286/386 en mode réel et protégé, les modes mémoires XMS et EMS et surtout des standards de l'époque : pour les cartes graphiques Hercules CGA, EGA, VGA et VESA, pour le son les cartes Gravis Ultra Sound et l'incontournable SoundBlaster. Tout cela ne me rajeunit pas ! Bien entendu, DOSBox assure le montage d'un volume ou d'un CD.

Un kit clé en main

En pratique, sur le site de Sourceforge (**Downloads**), vous trouverez l'image disque (fichier .dmg) pour Mac OS X et un fichier de localisation (français.lng) pour le système DOS. Toute la configuration, y compris la localisation en français du DOS, peut s'effectuer à la main en changeant les fichiers de configuration. Mais il y a plus simple ! Plusieurs développeurs ont créé des lanceurs pour DOSBox. Il semble cependant que le couple Mac OS X/



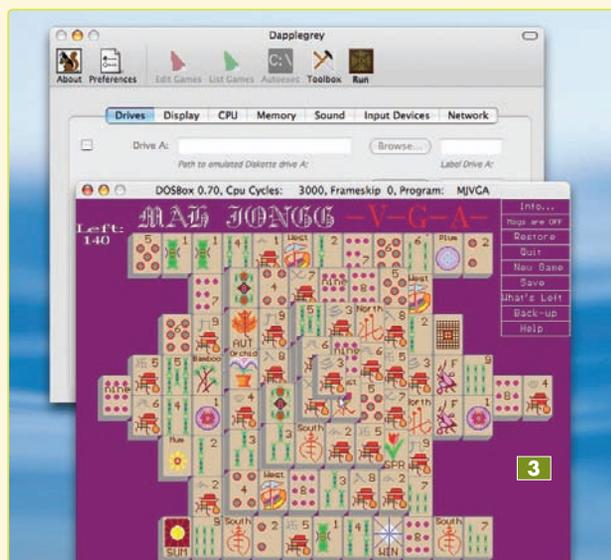
DOSBox soit assez sensible aux versions. Aussi bien sur un iMac G5 qu'un MacBook Pro, je n'ai réussi à en faire fonctionner qu'un seul, à savoir Dapplegrey.

Le principe est de configurer DOSBox à l'aide d'une interface graphique (sélection des chemins des fichiers ou des dossiers, cases à cocher...). Avant de s'atteler à cette configuration, il faut lancer au moins une fois DOSBox afin de s'assurer qu'il fonctionne, même en anglais et avec une émulation de clavier Qwerty. Ensuite, vous ne lancerez plus jamais DOSBox directement. Vous le ferez depuis la barre d'outils de Dapplegrey, de même pour modifier les paramètres d'exécution.

Faites appel à vos souvenirs...

À la première ouverture de Dapplegrey, vous précisez **1** le chemin de l'application DOSBox, désignez un simple dossier qui servira de disque C : et demandez le clavier Azerty. Les autres onglets des préférences de Dapplegrey **2** servent au paramétrage du son, du graphisme, du CPU, de la mémoire et à l'utilisation d'un CD. La souris DOS est émulée mais, petit truc, pensez à décocher la case **Lock mouse...** afin de récupérer la souris Mac en dehors de l'émulateur. Je vous l'accorde, mieux vaut connaître un peu le DOS et quelques commandes. Pour vous rafraîchir la mémoire, tapez **help** (ou **help /all**) ou **intro** pour les commandes utiles (montage de volumes, par exemple). Sous le disque Y :, vous trouverez des répertoires avec de petits jeux **3**. Enfin, rappelez-vous que, même en Azerty, des touches du clavier de votre Mac ne sont pas placées au même endroit que sur un clavier PC (>, @). Comme DOSBox, Dapplegrey est gratuit. Universalisé, il fonctionne sur Mac PowerPC et Mac Intel.

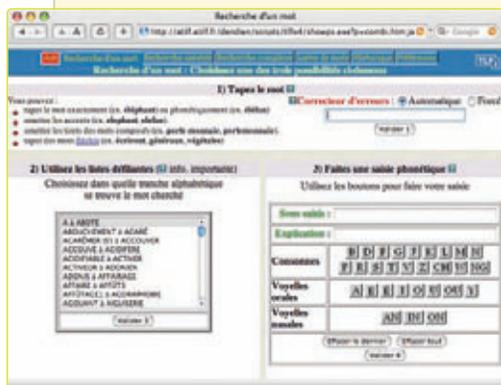
■ Alain Lalisse



Site

La langue française en ligne

Le TLFi, c'est le Trésor de la langue française informatisé, une version numérique de l'immense ouvrage *Le Trésor de la langue française du XIX^e et XX^e siècles*, publié par le CNRS en seize volumes entre 1971 et 1994. Ce ne sont pas moins de 100 000 mots, 270 000 définitions et 430 000 exemples qui ont été réunis par les 400 chercheurs qui ont travaillé sur cette somme de 1960 à 1994. Cela vous dit déjà peut-être quelque chose puisque dans *VIMac n°13*, nous vous présentions la version sur CD. Mais, pour



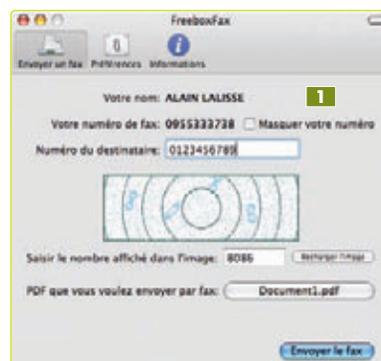
des consultations occasionnelles, et si vous êtes connecté en permanence à Internet, sachez que vous pouvez interroger gratuitement le TLFi en ligne. Le TLFi n'est pas un simple dictionnaire avec comme seule mission la correction de l'orthographe. C'est plutôt un outil de recherche sur les mots pour en connaître l'étymologie ou découvrir leur utilisation dans des contextes variés de la vie courante ou bien littéraire... On ne peut nier que le TLFi est très riche (quoique non actualisé). Malheureusement, je trouve son interface de consultation des plus indigeste. Pour moi, ça laisse à désirer et c'est d'un vieillot! Dommage pour une telle source d'informations. Après la page d'accueil, l'interface de recherche d'un mot se décline en trois options: taper le mot, le choisir dans des listes défilantes ou faire une saisie phonétique. D'autres options existent: recherche assistée, historique... Une aide en ligne est également disponible. <http://atilf.atilf.fr>

Freebox Fax libère le fax

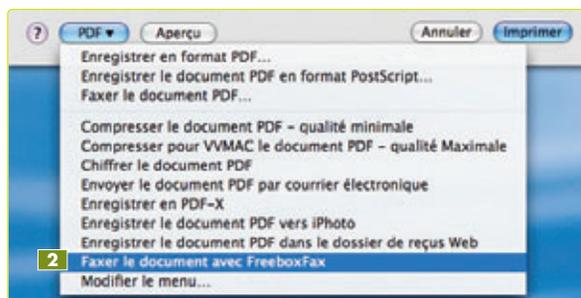
Chez le FAI Free, chaque abonné sur ligne ADSL dégroupée bénéficie désormais d'un numéro de fax. Il reprend le numéro de téléphone de type 09 50 XX en incrémentant de 5 le quatrième chiffre (donc 09 55 XX). Sur ce numéro, l'abonné peut recevoir des fax qui sont transformés en fichiers PDF et renvoyés sur son adresse email. Il peut également de son côté envoyer des fax directement depuis le Mac. Free a ajouté pour cela une option dans l'interface de gestion de son compte. Il suffit d'indiquer le numéro du destinataire,

puis de choisir un fichier PDF. Pour éviter les mailings automatiques, il faudra entrer un code pour chaque fax émis. Mieux, le service est gratuit en France et pour de nombreux pays puisque c'est la tarification téléphonique Freebox qui s'applique.

Cela dit, ouvrir l'interface de gestion pour envoyer un fax, c'est un peu lourd! En quelques jours sont apparues des applications qui simplifient le processus. Freebox Fax en est une, dé-



veloppée pour Mac OS X. Vous retrouvez pratiquement tout ce qui se trouve dans l'interface de gestion de Free **1**, sauf que vous n'avez pas à ouvrir Safari ni à vous connecter à votre compte. Éric Reboux, qui l'a créée, est allé un peu plus loin en intégrant la fonction dans le dialogue d'impression. Le nouveau script se trouve sous le bouton PDF **2** du dialogue d'impression qui génère le PDF et ouvre l'interface d'envoi du fax. Freebox Fax est gratuit, UB et fonctionne sur Mac OS X 10.4.



MacBook (Pro): gros disques

Suite à l'article pratique paru dans *VVMac n°26* sur le remplacement du disque dur d'un MacBook Pro, des lecteurs nous ont écrit pour nous demander des éclaircissements sur l'épaisseur des disques. Ce n'était peut-être pas assez limpide... En effet, il existe des disques durs 2,5" pour portable dans deux épaisseurs standard: 9,5 mm et 12,5 mm. Les premiers entrent sans problème dans un MacBook et un MacBook Pro, mais pas les seconds. Et, comme il n'y a vraiment aucune marge de manœuvre, mieux vaut ne pas se tromper à l'achat. Rassurez-vous, la plupart des disques actuels ont la bonne épaisseur (9,5 mm). Mais, avec la course à

de toujours plus grosses capacités, les fabricants sont tentés de passer à 12,5 mm, ce qui laisse de la place pour rajouter un plateau supplémentaire.



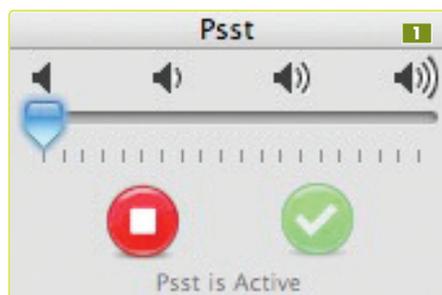
En pratique, plus vous visiez un disque dur de grosse capacité, plus il convient d'être vigilant.

En cas de doute, procurez-vous le disque convenant auprès d'un revendeur spécialiste du Mac. J'en profite aussi pour rappeler que les disques destinés aux MacBook et MacBook Pro sont obligatoirement équipés d'une interface Serial ATA II.

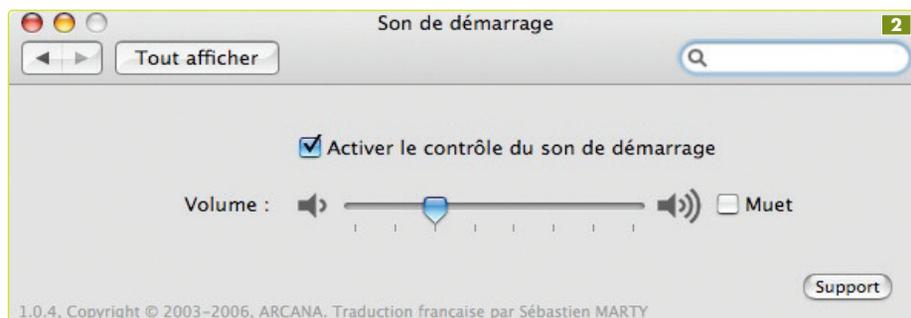
Coupez le bong de démarrage

Pour éviter de réveiller toute votre belle famille à 6 h du matin avec un son de gong, ou encore de déranger vos voisins qui somnolent dans la salle d'attente entre deux avions, voici trois solutions pour réduire, voire supprimer le son de démarrage des Mac - toutes gratuites.

Psst **1** se présente sous la forme d'une application qui active et désactive un processus en tâche de fond. Il est possible de régler le volume de démar-



rage du Mac du silence total au volume maximum. Psst est une application UB. L'éditeur prévient que certaines machines peuvent ne pas être supportées. Dans ce cas, il vous reste à le désinstaller (ce qui est prévu, le désinstallateur étant fourni).



Psst n'a pas fonctionné et vous n'avez pas encore de Mac Intel? Deuxième chance: StartupSound. C'est un panneau des **Préférences système** **2**, très simple à utiliser et d'ailleurs en français. Il comprend une case pour activer (ou pas) le contrôle du son de démarrage, un curseur pour régler le niveau sonore et une case pour régler ce niveau à zéro (**Muet**). En cas de problème de compatibilité, redémarrez votre Mac en maintenant la touche [Maj]



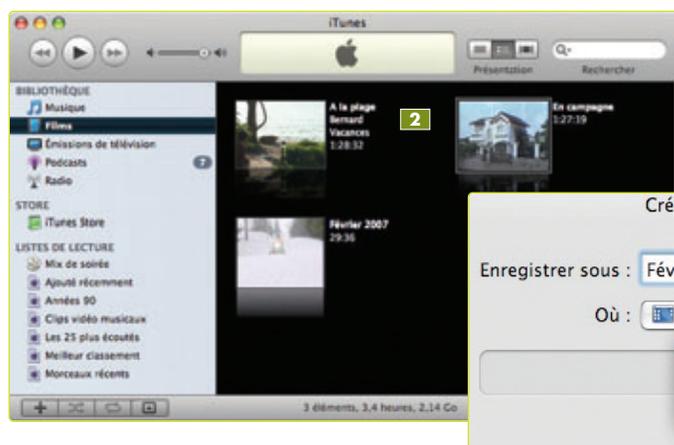
pour désactiver les extensions. Là aussi, un désinstallateur est fourni pour une désinstallation propre. Si vous êtes dans une situation où vous voulez que votre Mac ne produise absolument aucun son, généré aussi bien par le démarrage que par le système ou les applications, voici un truc « matériel » tout simple, mais radical: placez une fiche jack 3,5 mm **3** dans la prise casque de votre Mac. Rien qu'une fiche neuve, sans aucun fil... C'est petit et vous pouvez en avoir une en permanence sur vous. Vous pouvez aussi vous servir d'un cordon dont vous n'avez plus d'utilité. Laissez l'autre extrémité en l'air. Prenez garde à ne pas faire un court-circuit si vous coupez un câble pour n'en garder que la fiche.

Intégrez des AVI dans iTunes

iTunes peut très bien vous servir de gestionnaire de vidéos. Comme vos fichiers musicaux, elles seront organisées avec des informations qui permettent de les retrouver: le genre, l'année, le titre...

Il est possible de se positionner quelque part dans la vidéo pour choisir une image clé, celle qui sera affichée par défaut en mode **Cover Flow** (les images clés remplacent alors les pochettes des disques). Il y a cependant un problème, iTunes n'acceptant pas n'importe quel format vidéo. Il n'apprécie guère les fichiers DivX, fichiers qui possèdent une extension .avi.

C'est vraiment gênant car le format DivX est très courant. Voici une méthode rapide pour « forcer » iTunes à accepter vos fichiers DivX et qui ne modifie



pas la qualité de vos vidéos. Il convient de faire un détour par un logiciel que vous connaissez peut-être déjà: MPEG Streamclip. Si vous ne l'avez pas encore téléchargé, installez-le sur votre Mac, car il peut servir à plein de choses en matière de vidéo! Dans le cas présent, la manipu-

lation est extrêmement simple. Vous ouvrez votre fichier .avi dans MPEG Streamclip et vous l'enregistrez à nouveau (menu **Fichier > Enregistrer sous**) en prenant soin de choisir **MOV** dans le menu pop-up **1**. N'utilisez pas les menus **Exporter en**.

Comme il n'y a pas de réencodage de la vidéo, le nouveau fichier .mov est créé très rapidement, une dizaine de secondes - cela dépend de la taille du fi-

chier original. Vous pouvez d'ailleurs vérifier que la taille du nouveau fichier, à quelques octets près correspondant à l'entête, est identique à celle de l'original. Et, maintenant, c'est magique: iTunes ne vous refuse plus vos vidéos **2**.

Extraire l'audio des vidéos

La Télévision numérique terrestre (TNT) offre plusieurs chaînes musicales : W9, NRJ12 pour les clips, France 4 pour des concerts et autres émissions musicales, ARTE pour des concerts classiques. Toutes les autres chaînes proposent des musiques de film, des dialogues incontournables ou des sketches « historiques ». Pourquoi ne pas les enregistrer pour les conserver, alimenter iTunes – et peut-être votre iPod ?

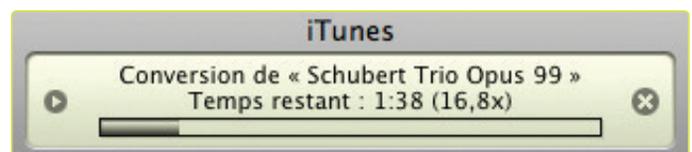
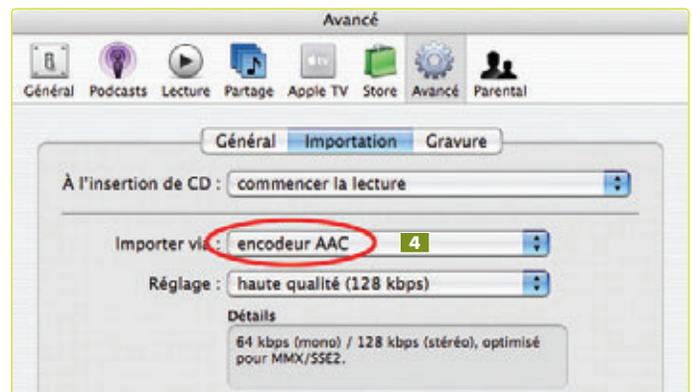
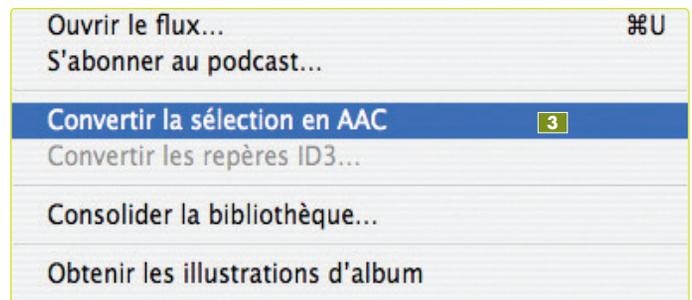
La première chose à faire consiste bien sûr à enregistrer l'émission de télévision. Personnellement, j'utilise un matériel de Miglia, le TVMini, et le logiciel EyeTV d'ElGato. Vous pouvez pratiquer avec d'autres matériels (une autre « clé » USB 2, un boîtier ou un enregistreur DVD de salon) et un autre logiciel. L'objectif est de toute manière d'obtenir sur disque un fichier .mpeg du programme enregis-

tré. Inutile de peaufiner le découpage final, car il sera effectué à l'étape suivante.

en avez maintenant l'habitude, il faut poser des points d'entrée (touche [I]) et de sortie (touche [O]) pour sélectionner un extrait du fichier ouvert **1**. Ensuite, vous récupérez l'audio en exportant chaque clip extrait au format AIFF audio puisqu'on n'utilisera pas la partie vidéo. Dans MPEG Streamclip, c'est la fonction *Fichier > Démultiplier en AIFF...* **2**. Quatrième étape : l'importation des clips audio dans iTunes... Rien de bien compliqué ici ! On peut toutefois créer au préalable une liste de lecture pour y accueillir les clips (et en ouvrir une déjà créée). Ici, j'ai simplement ouvert ma liste Classique et y ai glissé le clip AIFF correspondant. Il est importé au format AIFF ; il faut donc ensuite, dans le menu *Avancé*, demander *Convertir sélection en ACC* **3** ou MP3 – cela dépend du format défini dans les *Préfé-*

rences > *Avancé > Importation d'iTunes* **4**. Chose faite, les deux fichiers cohabitent dans ma liste Musique et il me suffira d'éliminer le fichier AIFF pour ne conserver que celui au format

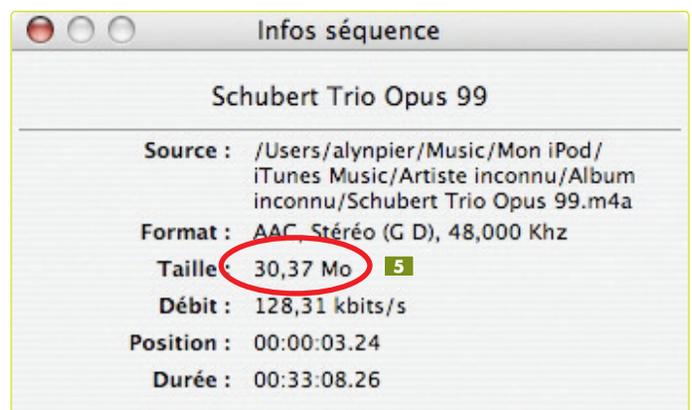
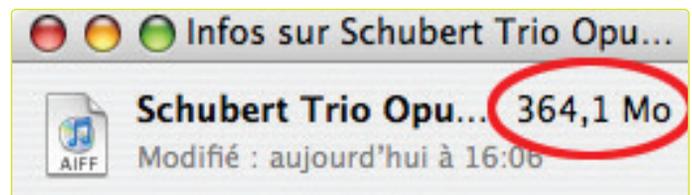
AAC. Pourquoi l'AAC ? La réponse est simple : ce format est compatible avec l'iPod et il pèse bien moins lourd (12 fois moins dans ce cas) que l'AIF **5**.



rences > *Avancé > Importation d'iTunes* **4**. Chose faite, les deux fichiers cohabitent dans ma liste Musique et il me suffira d'éliminer le fichier AIFF pour ne conserver que celui au format

AAC. Pourquoi l'AAC ? La réponse est simple : ce format est compatible avec l'iPod et il pèse bien moins lourd (12 fois moins dans ce cas) que l'AIF **5**.

■ Alynpier



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



N°1
Virus Barrier
L'antivirus plébiscité par le monde Mac

VirusBarrier élu meilleur antivirus par Macworld



N°1
bitdefender
Antivirus v10

BitDefender élu meilleur antivirus par PC World

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**.

■ Découvrez la gamme Intego Dual Protection



**VirusBarrier X4
Dual Protection**

Contient Intego VirusBarrier X4
et BitDefender Antivirus v10.



**Internet Security Barrier X4
Antispam Edition Dual Protection**

Contient Intego NetBarrier X4, VirusBarrier X4, Personal Antispam X4,
et BitDefender Internet Security v10.



www.intego.com



Email et URL, une cohabitation délicate

Coller un lien Web, une URL, dans le texte d'un message peut sembler très banal, pourtant ce n'est pas fiable à 100 %. D'abord, il existe des dizaines de clients de messagerie sur Mac, sous Windows, sous Unix, des Webmails, des clients pour PDA et téléphones portables... qui ne supportent pas forcément les choses exactement de la même manière. Les conseils que je vous donne ici sont valables avec Mail. Pour utiliser des liens Internet cliquables dans un email, il faut que le message soit rédigé dans un format « enrichi » (format RTF pour Mail). Les liens copiés dans un message sont alors convertis automatiquement en adresses cliquables. Toutefois, pour que tout se passe bien, il faut veiller à deux choses. Tout d'abord, commencez votre adresse Web par `http://` ou par `https://` et non pas directement par `www`. Cette simple précaution évite de créer des liens qui ne s'ouvrent pas dans un navigateur. Vous les repérez facilement car, en examinant le lien de près, vous constaterez qu'il commence par `appleweddata://`.

Deuxième remarque, faites attention aux adresses de page très longues – celles des sites de vente ou d'enchères, par exemple. Certains clients de messagerie découpent ces adresses **1**. La partie cliquable n'a plus



chance que le clic aboutisse ! Si vous envoyez souvent des adresses très longues, vous éviterez ce problème en passant par `www.tinyurl.com`, par exemple. Ce site **2** raccourcit gratuitement une URL à sa plus simple expression possible. Cela fonctionne un peu comme un alias du Bureau. Le site `www.tinyurl.com` conserve indéfiniment le raccourci pour vous. Pour obtenir un raccourci, il suffit de rentrer l'URL (très longue) et le site vous renvoie le résultat. Bluffant, d'autant que des centaines de milliers d'URL ont déjà été traitées.

cite auquel on associe le lien. Pour cela, tapez le texte, par exemple « *Vous et Votre Mac* », sélectionnez-le et d'un clic droit déroulez le menu contextuel de Mail dans lequel vous choisissez l'article **Modifier le lien**. Tapez l'URL dans le dialogue qui s'affiche **3** en commençant toujours par `http://`. Le lien sera affecté uniquement à votre sélection. Faites donc attention à bien surligner la zone de texte avant de faire le clic-droit. Cela peut être juste un mot isolé, un mot au beau milieu dans une phrase ou une phrase toute entière.

`http://cgi.ebay.fr/COFFRET-TIRAGE-LIMITE-TINTIN-OBJECTIF-LUNE-ET-SA-SUITE_W0QQitemZ200108367874QQihZ010QQcategoryZ104860QQrdZ1QQcmdZViewItem` **1**

aucun sens car, au final, on n'obtient pas l'adresse complète, mais une partie seulement avec une coupure au hasard. Peu de

Une adresse URL dans un email, ce n'est pas toujours très parlant. Aussi, il est parfois préférable de taper un texte plus expli-

Tapez l'adresse Internet (URL) de ce lien.

OBJECTIF-LUNE-ET-SA-SUITE_W0QQitemZ200108367874QQihZ010QQcategoryZ104860QQrdZ1QQcmdZViewItem **3**

Supprimer le lien

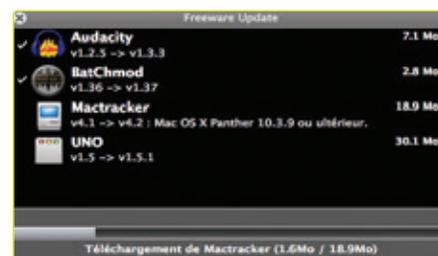
Annuler

OK

Vos logiciels gratuits à jour

Freeware Update est une application Mac OS X que nous propose Louka Desroziers sur son site MacXeagle. Il est aussi développeur du logiciel iFreete et de sa base de données de logiciels gratuits. C'est sur cette base que s'appuie d'ailleurs Freeware Update. Ce dernier n'est pas une application standard, mais ressemble beaucoup plus à un widget Dashboard bien qu'il n'en soit pas un. Par exemple, sa « fenêtre » se retourne pour vous proposer les préférences : contrôle automatique ou pas, liste d'applications à surveiller particulièrement... Freeware Update fait

rapidement le bilan des logiciels gratuits que vous avez installés sur votre Mac et compare par rapport à sa base de données. S'il constate que vous n'êtes pas à jour, il vous propose alors de télécharger et d'installer les nouvelles versions – à moins que tout ne soit automatique. C'est beau, très tendance et pratique bien que la base de données n'ait que quelques centaines de références alors qu'il y a des milliers de freewares accessibles via Versiontracker ou MacUpdate. Louka Desroziers explique, dans l'aide, aux développeurs comment effectuer eux-mêmes un référencement correct



de leurs freewares, mais suivront-ils ? Rien n'est moins sûr... J'ai eu aussi quelques problèmes à l'installation et j'ai dû aller moi-même récupérer dans un dossier d'archive les .zip ou .dmg téléchargés par Freeware Update afin de les installer « manuellement ». Freeware Update est un outil qui reste à optimiser, mais qui vaut déjà le détour.



Bean 0.92

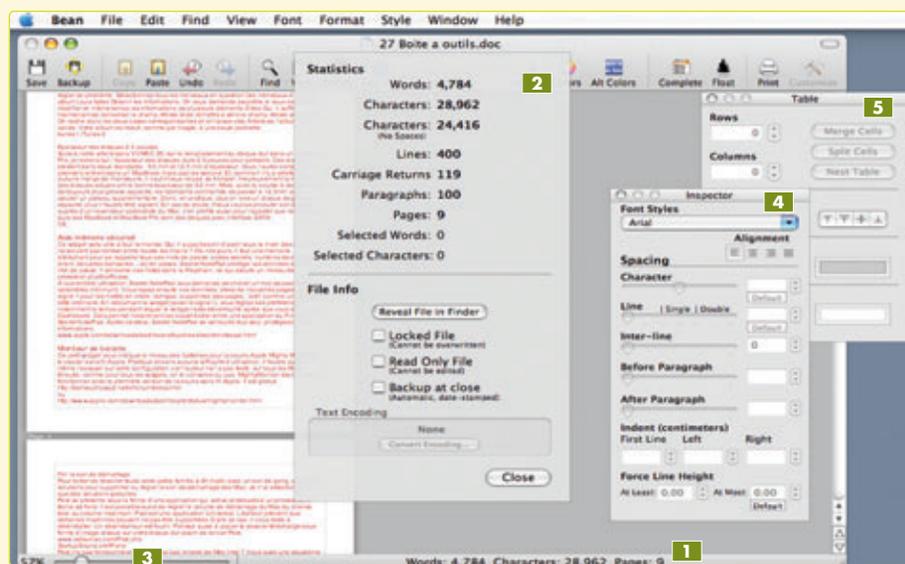
Voilà un traitement de texte gratuit et très sympathique

Si vous recherchez un traitement de texte simple, mais pas aussi sommaire que TextEdit, Bean pourrait vous séduire, bien qu'il ne soit aujourd'hui disponible qu'en anglais. Je l'ai adopté d'autant plus facilement qu'il lit et enregistre au format .doc de façon totalement transparente. Il lit aussi le texte brut, le RTF, le RTFD (avec encapsulation des images) et le WordML (format .xml de Word 2003). Il ouvre les pages HTML en code et les webarchives. Ce qui m'a séduit de prime abord, métier oblige, c'est qu'il affiche en bas de sa fenêtre une barre de statut qui donne au fil de la frappe le nombre de mots et de signes saisis (espaces incluses) **1**. Statistiques précisées dans la feuille d'informations **2**. Dans la barre de statut encore, un petit curseur permet de régler le zoom à la souris **3**.

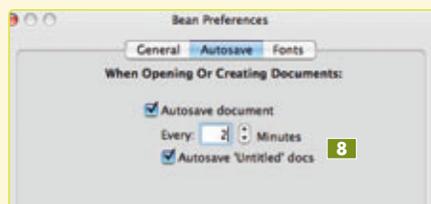
100% Mac OS X Cocoa

Pour les polices et les couleurs, il fait appel aux panneaux habituels de Mac OS X, de même pour la fonction de vérification de l'orthographe que j'utilise toujours en multilingue. Il rajoute un panneau *Inspecteur* **4** pour régler, à l'aide de curseurs là encore (ou des valeurs numériques), l'interlettrage, l'interlignage, les espaces avant et après un paragraphe ou encore l'indentation de la première ligne du paragraphe. Attention, cette version de Bean n'offre pas de gestion des feuilles de style, ni des hauts et pieds de page éditables. L'auteur n'est pas très « chaud » pour alourdir inutilement son logiciel. Notez tout de même que le haut de page comporte le nom du document et la date, le bas de page le numéro de la page, et que vous pouvez demander à ce qu'ils soient inclus lors de l'impression.

Une fonction intéressante est la sélection par style, famille, taille ou couleur des caractères. Comme je mets en valeur les paragraphes traités en rouge, par exemple, je peux ainsi les sélectionner tous d'un



coup. Autre utilisation : je me positionne dans un intertitre (en corps 18, par exemple), et hop !, je sélectionne tous les inters du texte pour les passer en



corps 16. Toujours pour la sélection, en maintenant la touche [CMD] enfoncée, vous pouvez effectuer une sélection discontinue.

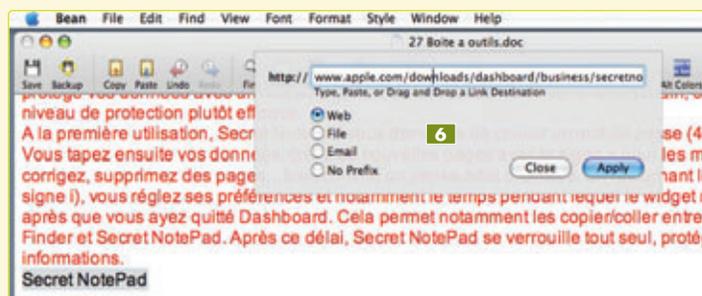
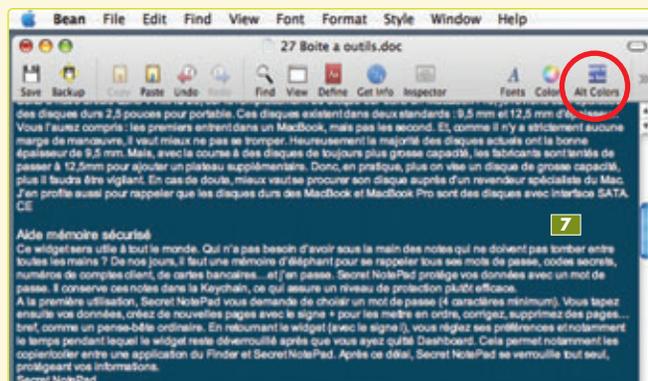
Un autre panneau facilite la création de tableaux **5** - on peut le détourner pour créer un cadre autour d'un bloc de texte. Par ailleurs, avec Bean, vous définissez des liens hypertextes avec des URL, des adresses emails ou un fichier externe, par simple glisser-déposer **6**.

L'affichage à l'écran peut se faire en mode « mise en page » (avec marge) ou bien brouillon, avec ou sans règle. Il est même possible de cliquer sur un outil pour basculer en affichage alternatif **7** avec, par exemple, les caractères en blanc sur un fond bleu marine (à paramétrer dans les *Préférences*, tout comme les caractères par défaut).

Enregistrements automatiques

L'application Bean dispose enfin d'une fonction autosave (enregistrement automatique programmable) et une autre de sauvegarde datée, pratique pour assurer une gestion efficace de versions différentes d'un même document. L'enregistrement automatique peut opérer même sur des documents qui n'ont pas encore été enregistrés **8** ; le logiciel déclenche alors, la première fois, un « enregistrer sous... ». Bean s'avère au final très stable et parfaitement opérationnel. Il est proposé en version universalisée, requiert Mac OS X 10.4 et ne vous coûtera absolument rien. Il vous suffit d'aller le télécharger...

■ Bernard Le Du



Trouvailles



DejaMenu 1.21

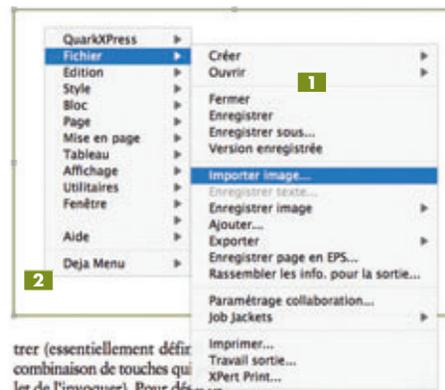
Idéal pour les très grands écrans

Une des grandes caractéristiques de l'interface Mac depuis ses origines est la présence de la barre des menus de vos applications toujours en haut de l'écran, indépendamment de fenêtres éventuellement ouvertes. Dans tous les autres systèmes d'exploitation dotés d'une interface graphique, la barre des menus est liée aux fenêtres. L'approche d'Apple est ici parfaite car à aucun moment on ne peut se « mélanger les pincesaux ». En revanche, avec la banalisation des écrans de plus en plus grands, l'utilisateur Mac doit jouer un peu trop systématiquement de la souris pour re-

monter dans la barre des menus et activer des fonctions. Bien évidemment, on peut régler le problème en apprenant par cœur des centaines de combinaisons de touches, mais ce n'est pas la panacée. Personnellement, je n'ai jamais pu retenir plus d'une trentaine de combinaisons pour l'ensemble des logiciels que j'utilise. Je fais tout à la souris, ou presque. DejaMenu est donc un petit outil bien pratique, complètement transparent, qui me permet d'avoir l'ensemble de la barre des menus sous la forme d'un menu autonome, style contextuel, qui apparaît toujours là où se trouve mon curseur **1**



de touches, mais ce n'est pas la panacée. Personnellement, je n'ai jamais pu retenir plus d'une trentaine de combinaisons de touches, mais ce n'est pas la panacée. Personnellement, je n'ai jamais pu retenir plus d'une trentaine de combinaisons de touches, mais ce n'est pas la panacée. Personnellement, je n'ai jamais pu retenir plus d'une trentaine de combinaisons de touches, mais ce n'est pas la panacée.



trier (essentiellement définir la combinaison de touches qui permet de l'invoquer). Pour désactiver

lorsque j'actionne la... combinaison de touches adéquate. En voilà au moins une que je retiens sans problème ! DejaMenu est disponible en version 1.21 universalisée. Ce n'est pas une application classique. Il n'a pas lui-même de menu, pas même d'extra, mais en bas du menu qu'il

affiche, vous trouvez des articles pour le paramétrer **2** (essentiellement définir la combinaison de touches qui permet de l'invoquer). Vous pouvez également le quitter. Pour désactiver totalement DejaMenu, il faudra utiliser le désinstallateur (AppleScript) livré avec.

Réduisez le poids des PDF

La boîte de dialogue d'impression de Mac OS X, utilisée par 99% des logiciels Mac, propose des filtres ColorSync qui influent sur le résultat final. L'un d'eux propose la réduction de taille et s'applique aussi bien aux impressions papier qu'à la création de fichiers PDF. Un bon moyen de limiter le poids de ces derniers. Ce filtre ne fait qu'une seule chose : il joue sur la taille des JPEG intégrés au fichier. Malheureusement, le filtre **Reduce File Size** ne peut être paramétré. Il existe cependant une solution pour varier le taux de réduction : il suffit de créer autant de filtres que nécessaire.

Créez de nouveaux filtres ColorSync

Faites **Ajouter des filtres**, ce qui ouvre Utilitaire ColorSync **1** (Applications/Utilitaires). Vous pouvez aussi ouvrir directement l'utilitaire, même résultat ! En cliquant sur l'icône des trois filtres Rouge/Vert/Bleu, vous accédez à la liste des filtres. Ouvrez **Reduce File Size** **2**. Las, vous constatez que toutes les options sont grisées, impossible de les modifier. La solution est pourtant simple : dupliquez le filtre. La copie **3** sera,



elle, modifiable. Vous la paramétrez comme vous le voulez. Ce nouveau filtre s'ajoutera à ceux déjà existants. Donnez-lui un nom plus explicite.

La solution Automator

Si vous êtes sous Mac OS X 10.4+, passez donc par Automator ! La manipulation s'effectue en quelques clics et sans presque toucher au clavier. Ouvrez le dossier Bibliothèque/PDF Services à la racine de votre disque. Vous devez y trou-



Compress PDF.workflow

Fichiers à télécharger sur www.vvamac.com

ver un fichier Compress PDF.workflow **4**. Faites-en une copie sur le Bureau. Les fichiers .workflow sont des scripts Automator.

Vous double-cliquez donc sur le script pour l'éditer dans Automator **5**. Vous réglez alors le curseur correspondant à la qualité du document PDF généré et vous enregistrez la modification. Tant que vous y êtes, dupliquez le fichier et créez un fichier .workflow pour la compression maximale et un autre pour la compression minimale. Donnez-leur des noms explicites, bien que, malheureusement, ces noms ne soient pas ceux qui seront utilisés dans le menu.

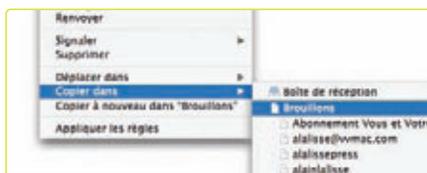
Pour modifier ces derniers, c'est un peu plus compliqué... Sélectionnez votre fichier .workflow, cliquez-droit, demandez **Afficher le contenu du paquet**. Allez dans le dossier Contents/Resources/french.lproj. Ouvrez et modifiez le fichier InfoPlist.strings, avec TextEdit par exemple. J'ai ajouté pour ma part dans le nom une indication de la qualité (entre parenthèses) **6**. Reste à placer les scripts dans un des dossiers

Réexpédiez ou redirigez

Je réexpédie souvent les mêmes messages, ne changeant que quelques informations, soit pour des opérations qui reviennent toutes les semaines ou tous les mois, soit pour effectuer une correction sur des emails déjà envoyés, ou encore pour ne pas retaper un texte que j'ai déjà envoyé à quelqu'un d'autre.

Ces messages déjà émis se trouvent naturellement dans la boîte *Messages envoyés* ou dans des boîtes aux lettres lorsque je les ai rangés. Comment reprendre simplement un de ces messages pour le renvoyer proprement ?

Le réexpédier n'est pas la bonne solution, car si le texte du message va être intégralement repris, d'autres données (l'en-tête, par exemple) le sont également dont je n'ai que faire ici. De plus, je perds toutes mes informations de présentation (notamment les couleurs du texte) et une ligne bleue verticale à gauche indique clairement qu'il s'agit d'une citation. Ne vaut-il pas mieux copier-coller le texte dans un nouveau message ? C'est possible, bien



sûr, mais là encore, pas pratique du tout, car il y a le corps du message, le titre, les pièces jointes. La solution est pourtant toute simple ! Je retrouve le message envoyé, le sélectionne, et dans le menu contextuel je demande *Copier dans Brouillons*. Il me suffit maintenant d'éditer cette copie dans Brouillons pour obtenir le message tel qu'il a été envoyé la première fois, puis de le rémettre.

Le même menu propose aussi *Rediriger* et vous constaterez que le message original est conservé. Quelle différence entre ces deux actions possibles ? La commande *Copier dans Brouillons* conserve le message et le(s) destinataire(s). La commande *Rediriger* ne conserve que le message et oublie tous les destinataires.

Livre

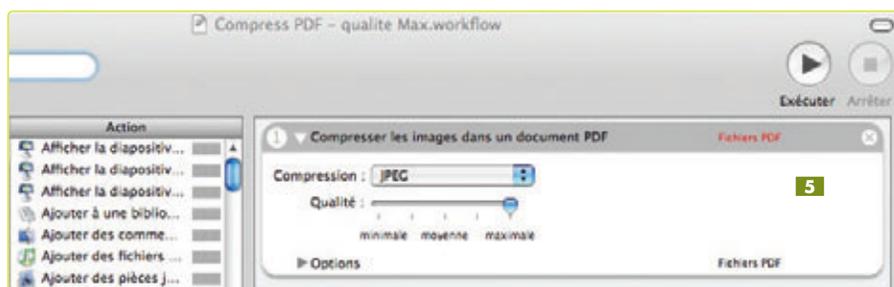
Quark XPress 7

en pratique

La dernière version du logiciel de mise en page professionnel de Quark est livrée avec un manuel papier et PDF explicitant les nouvelles fonctions, ainsi qu'une formation vidéo. Un ou deux ouvrages sont aussi déjà sortis en librairie. Mais ces supports décrivent par le menu toutes les commandes sans aucun objectif pédagogique. Ce sont les outils de référence. On ne saurait malheureusement y trouver une pratique réelle. Notre collaborateur Mathieu Lavant, lui, propose chez Eyrolles un ouvrage



différent, dans le droit fil de ce que nous faisons ici à *VVMac*. *XPress en production* n'est pas - comme son titre, à mon avis mal choisi, le laisserait penser - un livre pour les experts de la PAO et du prépresse. Il est à mettre entre les mains de tout un chacun qui souhaite être rapidement opérationnel sur XPress. Grâce à de vrais parcours dans cinq projets concrets, vous apprenez sans vous en rendre compte les principales fonctions - et même des subtilités - du logiciel : mise en page, typographie, travail sur l'image et les couleurs, zones de composition, sorties PDF, interaction avec Photoshop... L'ouvrage de seulement 250 pages (mais on en sait plus en sortant de sa lecture qu'avec une somme indigeste de 600 pages) est illustré tout en couleur avec de grandes copies d'écran réalisées aussi bien avec la version Mac que la version Windows. **32 € - Éditions Eyrolles**



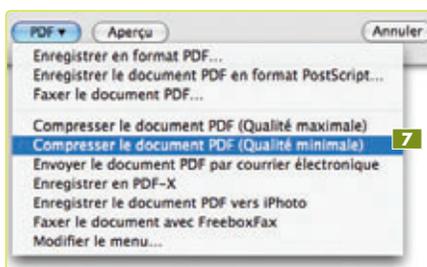
PDF Services afin qu'ils soient accessibles sous le bouton *PDF* d'impression **7**.

Pour tous les utilisateurs du Mac, ils seront glissés dans le dossier */Bibliothèque/PDF Services*, à la racine du disque (nécessite des droits administrateur). Pour votre seule utilisation, placez-les dans le dossier *Bibliothèque/PDF Services* de votre compte utilisateur (créez le dossier *PDF Services* - attention aux majuscules - s'il n'existe pas déjà).

Pour vérifier que tout fonctionne bien, imprimez dans n'importe quelle application via le bouton *PDF*. Tout cela pour quel résultat ? Petit test avec un document texte contenant une grosse image : avec le script standard *PDF*, j'obtiens un fichier de 32 Mo et, avec mes scripts,



3,8 Mo et même 388 Ko en compression maximale (donc en qualité minimale). Une bonne palette pour toutes les utilisations !



Le mystère des fichiers Photoshop

Fichiers à télécharger sur www.vvmac.com

Je reviens sur un problème qui touche moult utilisateurs de Photoshop CS et CS2 (je ne sais pas encore si cela concerne aussi la CS3). Le symptôme est très caractéristique: on double-clique sur un fichier image, Photoshop se lance, mais le fichier ne s'ouvre pas. Vous êtes obligé d'en passer par le menu **Ouvrir** pour finalement éditer le fichier. Le phénomène se passe aussi en édition directe à partir d'une autre application comme Quark XPress. La plupart du temps, c'est la conséquence de la mise à jour d'un système Mac OS X en Tiger ou d'une réinstallation de zéro de Mac OS X. Il vous manque en fait un seul fichier, nommé Adobe

Unit Types, qui doit absolument se trouver dans le dossier /Bibliothèque/ScriptingAdditions (à la racine du disque dur) pour que le lien entre le logiciel et les fichiers fonctionne correctement. Comment réparer? Si le dossier /Bibliothèque/ScriptingAdditions n'existe pas ou n'existe plus, créez-le. Respectez les majuscules-minuscules et ne mettez pas d'espace. Deuxième étape: récupérez le fameux fichier Adobe Unit Types. Si, après votre mise à jour ou réinstallation, vous avez conservé

l'ancien système, vous avez un répertoire sur votre disque dur nommé Previous System. Le fichier Adobe Unit Types doit s'y trouver. Allez-y directement ou faites une recherche, puis copiez-le dans le bon dossier du système actif. Pas de chance, vous avez déjà nettoyé le disque et jeté le dossier Previous System. Internet vole à votre secours. Vous pourrez retrouver l'archive Zip du fichier Adobe Unit Types sur notre serveur. Les curieux suivront les deux liens ci-dessous qui décrivent en détail le problème.

www.adobe.com/cfusion/knowledgebase/index.cfm?id=329996
<http://forums.macrumors.com/showthread.php?t=122608>



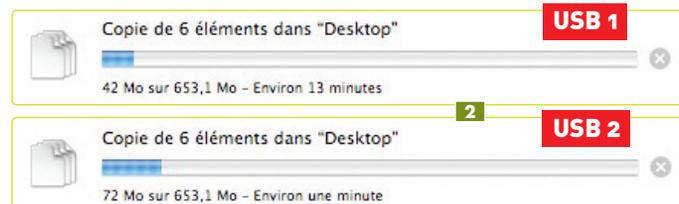
Nom	Adobe Unit Types
Type	complément du pilote
Taille	12 Ko sur disque
Créé	29/03/05 01:16
Modifié	29/03/05 01:16
Ouverture	--
Version	1.2.1 Adobe Unit Types for Mac OS X

USB 1, USB 2? Évitez les pièges!

Vous les savez, il existe les ports USB 1 et USB 2 qui sont très différents en termes de consommation électrique et de vitesse de transfert. Lorsque l'USB 2 est sorti, on y a fait attention, mais aujourd'hui, quand j'ouvre mon tiroir pour prendre une clé mémoire USB, je peux aussi bien tomber sur une clé V1 ou une clé V2. Rien n'est indiqué dessus... On retrouve cette imprécision avec les appareils photo ou les lecteurs de cartes mémoires... Il y a bien des logos spécifiques, mais ils ne figurent plus que sur les emballages que l'on jette. Alors, voilà comment je me débrouille. Le cas le plus flagrant caractérisant le problème d'énergie apparaît lorsque l'on connecte un périphérique USB 2 sur un

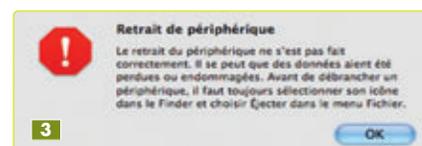
port USB 1: le système détecte l'anomalie électrique et déconnecte le port USB en question **1**. Il y a deux exceptions qui viennent confirmer la règle. La première est que certaines clés USB 2 se connectent sans difficulté sur un port USB 1 (elles ne consomment quasiment rien). Seconde exception: certains périphériques USB 2 (des disques durs, par exemple), même branchés sur un port USB 2, requièrent de toute façon une alimentation externe. Lorsqu'un périphérique est branché ainsi sur le secteur, on peut alors le connecter indifféremment à un port USB 1 ou USB 2 sans que le système ne réagisse puisqu'il n'y a alors aucun problème de consommation électrique. Reste le problème de la vitesse...

Lorsqu'on a un doute, la seule solution pour déterminer la bonne connexion est un simple, mais efficace test de vitesse

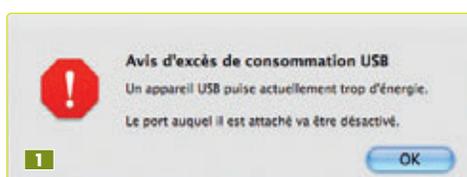


de transfert. La différence est tellement énorme que vous devriez lever le doute rapidement **2**. L'USB 1 a un taux de transfert maximum de 12 Mbits/sec (soit 1,5 Mo/sec), à comparer avec le 480 Mbits/sec (60 Mo/sec) de la norme USB 2. Si vous faites une comparaison sur deux prises USB, effectuez la même manipulation, soit une lecture depuis le périphérique, soit une écriture sur le périphérique (l'écriture et la lecture donnent des résultats différents). Dernier conseil lié au système Mac OS X: beaucoup de périphériques USB montent des volumes sur le Bureau. C'est la fonction USB Disk Storage. Le

système a besoin d'écrire des informations sur ce volume pour le démonter proprement. C'est pour cela qu'il faut impérativement jeter le volume à la Corbeille avant de débrancher physiquement le périphérique. Sinon, le système affichera un avertissement **3**.



Que risquez-vous? Rien du tout au niveau physique. Mais, plus gênant, il peut y avoir perte de données par corruption de la table d'allocation des entrées du volume. Ça m'est arrivé!





APPLE EXPO 2007 : n.p. -XXIe ; syn. **SOLUTIONS APPLE**

1. Premier rendez-vous Mac en Europe ; 1er évènement numérique en France. (cf. 180 exposants ; 46 210 visiteurs) **2. PROS.** ateliers de formation destinés à prendre en main les solutions Apple et celles de ses partenaires. (Tous secteurs d'activité). **3. GRAND PUBLIC.** Cf. nouveautés : découvrir, tester, acheter les dernières innovations à intégrer à son mode de vie numérique.

Voir aussi : performance, convergence et www.apple-expo.com

Δοκιμώστε τις τελευταίες λύσεις και καινοτομίες της Apple
στον χώρο της εκπαίδευσης και της υγείας. Ο πιο άρτος σε αυτήν την
πρωτοφανή έκθεση. Επισκεφθείτε μας στο χώρο της εκπαίδευσης και της υγείας.

Apple | **expo**

PARIS, FRANCE
25 - 29 SEPTEMBRE

2007

Du 25 au 29 Septembre 2007

Paris Expo-Porte de Versailles-Hall 5

Pour obtenir votre badge d'accès gratuit

Pré-enregistrez vous sur www.apple-expo.com



Les atouts secrets de Leopard

On s'y attendait : les fameuses fonctions de Leopard, suffisamment « sensibles » pour qu'Apple ne les dévoile pas en janvier dernier, ne pouvaient qu'être en rapport avec l'interface utilisateur. C'est sur ce terrain même que Microsoft a joué avec Vista. Leopard nous apporte donc un tout nouveau Bureau, un nouveau Finder, mais aussi une interactivité inédite où l'animation est omniprésente. Sans compter une bonne quinzaine de fonctions majeures déjà connues. Mac OS X 10.5 sera un très grand cru !



Plus de 22 millions de personnes utilisent Mac OS X dans le monde entier, dont 67 % le seul Tiger. Surfant sur cette réussite, Steve Jobs a présenté, non pas toutes les fonctions nouvelles ou améliorations qu'apporte Leopard – il y en a plus de 300 –, mais les plus spectaculaires, celles qui touchent immédiatement tout utilisateur : le Bureau, le Finder et quelques outils d'usage quotidien. Toutefois, il faut bien comprendre que ce Leopard est une réécriture profonde de Mac OS X. De nombreux rouages du « moteur » ont été repensés. De plus, par la prise en charge du 64 bits natif et une gestion multicœur optimisée, Leopard est vraiment pensé pour les processeurs Intel actuels (ou à venir) et de nouveaux logiciels professionnels

qui tireront parti de toute cette puissance. Leopard, c'est aussi Core Animation, une technologie qui, comme le démontrent le nouvel environnement utilisateur et les logiciels Spaces ou Time Machine, ira, au fur et à mesure que les développeurs intégreront l'animation dans leurs produits, modifier profondément l'interaction entre l'utilisateur et son Mac. Une révolution à terme aussi fondamentale que la bonne vieille métaphore du « Bureau » inventée dans les années 80. Cette sixième version de Mac OS X sera un très grand cru. Supérieur à Tiger ! Vous pourrez vous en rendre compte à l'Apple Expo où Leopard sera omniprésent sur le stand d'Apple. Il faudra attendre octobre pour l'installer sur votre Mac (Intel Core/Core2/Xeon ou PPC G4/G5 – le G3 n'est pas supporté). Le temps de mettre de côté 129 € (199 € pour un pack 5 licences) ou d'économiser pour l'achat d'une nouvelle machine. ■ Bernard Le Du



Les piles apportent une autre dimension au Dock.



Les icônes affichent la première page du document.



Cover Flow, une approche visuelle de la gestion des fichiers.



Quick Look livre un aperçu instantané de tout type de fichier.

Un tout nouvel environnement!

Tout en maintenant la métaphore classique du Bureau et les grandes lignes de l'interface Mac OS traditionnelle, Leopard révolutionne l'interaction entre l'utilisateur et son Mac.

Je vais avoir ici bien du mal à vous faire sentir toute la nouveauté de Mac OS X 10.5 Leopard puisque l'animation en est une composante essentielle. Le mieux est donc de vous rendre sur le site d'Apple pour regarder les vidéos de présentation et constater la beauté, mais aussi l'ingéniosité ergonomique de votre futur environnement utilisateur. En attendant, voici quelques détails et remarques...

► La présentation de l'ensemble des fenêtres est enfin uniformisée; le Finder et tous les outils et applications livrés avec Leopard l'adoptent. Un style qui s'inspire au plus près de celui de la dernière version d'iTunes.

► La barre de menus, toujours unique et perchée en haut de l'écran, désormais transparente, reprend les tonalités de fond d'écran.

Objectif rangement

► Le Dock reste l'étagère qu'on connaissait, mais gagne en profondeur, avec effet de relief et de miroitement. Les icônes s'y reflètent ainsi que les fenêtres qui passent aux alentours. La barre de séparation entre applications et documents disparaît (un espace persiste sur certaines copies d'écran...). Innovantes sont les piles, «dossiers du Dock» où fichiers et documents viennent se ranger. Il en existe un par défaut dans lequel viennent se placer tous les fichiers téléchargés par Safari ou enregistrés depuis Mail. Lorsqu'on clique sur une pile, son contenu se déploie en «éventail» ou en grille (excellent pour se créer des lanceurs «maison» à la Overflow).

► Le Finder, qui je vous le rappelle n'est qu'une application parmi d'autres dont la vocation est de vous aider à gérer au mieux vos fichiers et documents, change, lui, profondément.



Une gestion visuelle

Le Finder de Mac OS X 10.5 Leopard reprend en effet à son compte tout le travail qui a été effectué depuis un an sur iTunes. Il en a le look, mais également les fonctions avec une colonne «sources» dynamique à gauche; au centre une présentation par icônes (avec la première page du document) en liste, en colonnes et même désormais en mode Coverflow. Vous feuillerez ainsi vos divers fichiers et documents comme vous le faites actuellement avec les pochettes d'iTunes. Mais la technologie n'est pas la même: ici, il y a derrière Core Animation et adieu les problèmes d'affichage qu'on endure avec la version actuelle d'iTunes.

► Dans la colonne de gauche, outre les habituels emplacements, vous pouvez maintenant accéder facilement et directement aux Mac et PC de votre réseau local (avec des droits réglés d'une manière beaucoup plus facile et fine à la fois dans un nouveau panneau *Partage*). Vous pouvez également y enregistrer des requêtes Spotlight (avec, enfin, les classiques opérateurs booléens)

100% 64 bits

Alors que Windows Vista et de multiples versions d'Unix sont proposés en version 32 ou 64 bits, ce qui pose des problèmes aux éditeurs de logiciels, Mac OS X 10.5 est le premier système d'exploitation au monde à être



à la fois 32 et 64 bits, de façon totalement transparente, tant pour les logiciels d'application que les pilotes matériels, par exemple ! Si, pour l'immense majorité des utilisateurs Mac, cela n'a guère d'impact au quotidien, ce n'est pas du tout le cas pour les scientifiques, mais aussi la production vidéo, la 3D, le traitement du son ou même la retouche photo ! Steve Jobs a démontré sur scène le gain très important (jusqu'à un facteur 5) apporté par une application de retouche 64 bits traitant un énorme fichier photo de quelque 4 Go. ■ BLD

Webkit, moteur Web universel

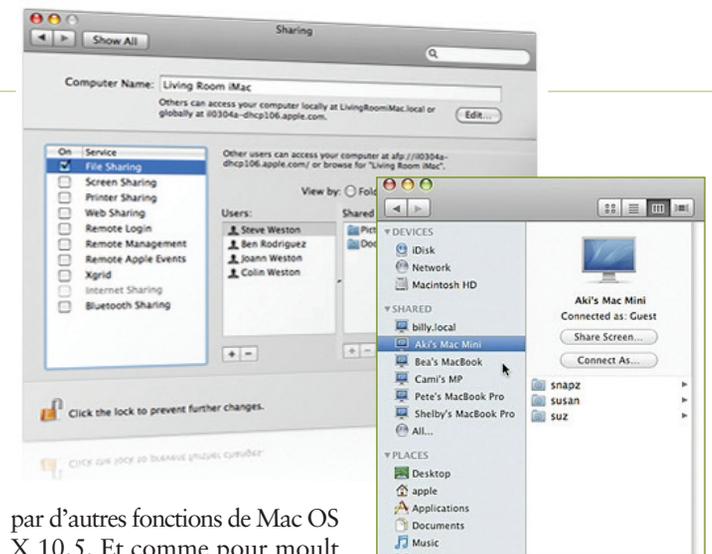
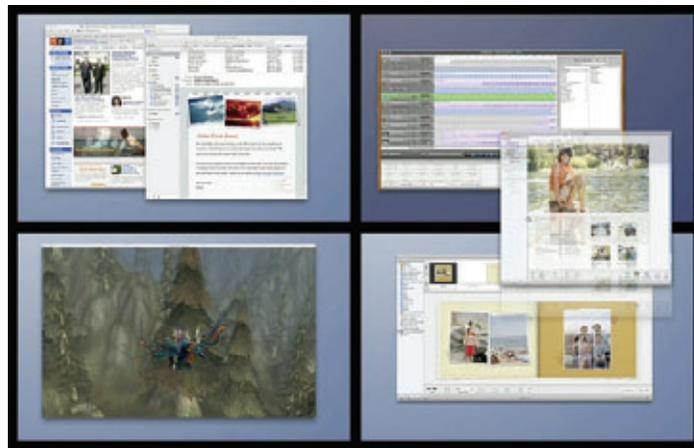
Déjà présent, bien sûr, sur Mac OS X, mais aussi au cœur des smartphones Nokia ou de la technologie AIR d'Adobe (ex Apollo), le Webkit est une technologie



centrale de l'iPhone. Mieux, voilà que la version Safari 3.0 porte le Webkit d'Apple sur Windows XP et Windows Vista. Safari n'est donc plus un simple navigateur Web parmi d'autres, mais une des rares plateformes universelles. Apple souhaite prouver aux développeurs que cette plateforme est désormais absolument incontournable et doit être intégrée à tout projet de développement Web, et plus encore Web 2.0. ■ BLD

qui s'effectuent dans tout ce que vous pouvez voir depuis la fenêtre du Finder (local, réseau, .Mac...).

► Si le mode Cover Flow permet de visionner les documents, voire de regarder un film ou de vous promener dans un document multipage type PDF, présentation Keynote ou classeur Excel, le Finder propose en plus une fonction de visualisation instantanée de tous types de documents (textes, images, PDF, vidéos...), Quick Look, une sorte d'Aperçu automatique en mode fenêtre et même plein écran. Vous n'ouvrez pas le document ni ne lancez aucun logiciel puisque Quick Look est en permanence actif en arrière-plan. Quick Look est d'ailleurs utilisé



par d'autres fonctions de Mac OS X 10.5. Et comme pour moult technologies de Mac OS X, les développeurs pourront le mettre au service de leurs applications.

Plusieurs environnements

► En ce qui concerne le partage en réseau, il faut noter la possibilité de visualiser un écran à dis-

tance directement depuis un bouton de la fenêtre du Finder. Les abonnés .Mac bénéficient d'une fonction inédite au travers du partage et du nouveau Finder : l'accès à distance par Internet. Ces abonnés accéderont en effet en toute transparence, via Internet, à tous les Mac qu'ils auront déclarés sur leur compte .Mac (les serveurs .Mac se rappellent de leurs adresses IP).

► Enfin, l'expérience utilisateur sur Leopard est également transformée par Spaces qui permet de créer autant de bureaux virtuels que vous le souhaitez, de passer de l'un à l'autre facilement. Mieux, de glisser-déposer des éléments (logiciels, fenêtres, fichiers...) entre bureaux comme par magie.

■ Bernard Le Du

L'iPhone: tout le Web 2 en poche!



L'iPhone sera mis en vente aux États-Unis, le 29 juin en soirée. On ne sait toujours rien de précis pour l'Europe, mais le plus important, c'est que cet appareil sera rapidement pourvu en logiciels. Pourquoi ? Parce qu'Apple ouvre la porte aux développements tiers. Bien que l'iPhone embarque OS X, pas question d'utiliser XCode ni de porter les logiciels Mac. Pas de SDK spécifique ni de techniques à apprendre non plus ! Alors ? Apple joue très fin ici ! Les développeurs n'auront qu'à utiliser les technologies standard du Web 2.0, en particulier AJAX, pour écrire des applications qui s'exécuteront grâce au Webkit. Mieux encore, ces logiciels

pourront avoir le même *look and feel* que les applications Apple de l'iPhone et tirer profit des services qu'Apple embarque dans celui-ci, notamment le passage d'appels téléphoniques, l'envoi de messages, l'affichage d'une carte ou d'une photo satellite Google Maps. En plus de l'interactivité et de la sécurité du modèle, le Web 2.0 permet des applications fonctionnant aussi bien en mode connecté que local. On devrait donc avoir très vite des centaines de logiciels disponibles, en particulier les outils bureautiques de Google, compatibles avec les formats Office. Autant dire que malgré son aspect *fun*, l'iPhone pourrait trouver aussi toute sa place chez les pros et en entreprise.

■ Bernard Le Du

Un festival de nouvelles fonctions

Outre le nouvel environnement utilisateur, Leopard propose de nouveaux outils et de nouvelles versions de logiciels existants.

Time Machine

Outil intégré de sauvegarde automatique et incrémentale, Time Machine est une fonction phare de Mac OS X 10.5. De par son utilité directe, mais aussi parce

nel, avec iChat Theater pour des visioconférences avec partage d'écran et exposés « documents à l'appui » ; les effets Photo Booth et effets vidéo temps réel avant tout ludiques, de même



qu'elle démontre les possibilités de Core Animation au niveau de l'interface utilisateur. Time Machine sauvegarde sur un disque externe USB 2/FireWire, un disque AirPort Extreme ou un serveur réseau, sur un ou plusieurs volumes. Spotlight est utilisé à plein pour les opérations de recherche.

Leopard iChat

iChat 4 ne prend pas en charge de nouveaux protocoles, mais devient de plus en plus fonction-

nel, avec iChat Theater pour des visioconférences avec partage d'écran et exposés « documents à l'appui » ; les effets Photo Booth et effets vidéo temps réel avant tout ludiques, de même

Leopard Mail

Mail séduira surtout ceux qui aiment envoyer des messages haut en couleurs grâce à trente modèles qui peuvent être lus par tout client de messagerie compatible HTML. Il offre également une fonction **Notes** pour la rédaction et la gestion de notes, en liaison avec iCal.



Leopard iCal

Cette nouvelle version du gestionnaire de calendriers et tâches dispose de puissantes fonctions de création de plannings par groupes, sur le standard Cal-DAV, avec coordination des agendas de plusieurs personnes, réservation de salles, etc.

Web Clip et Dashcode

Pas de nouveaux widgets (sauf un qui ne concerne que les Américains, mais la possibilité de transformer toute zone d'une page Web en un widget dynamique personnalisable. De son côté, Dashcode devrait simplifier la fabrication de widgets complexes sans avoir à « pondre » tout le code.

Boot Camp

L'assistant de partitionnement et les drivers seront fournis dans Leopard pour Windows XP et Vista. Il ne sera plus nécessaire de graver un CD. Il se dit aussi qu'Apple, qui soutient par ailleurs les logiciels de virtualisation Parallels et Fusion, aurait trouvé un moyen de rendre le passage de Mac à Windows plus rapide qu'aujourd'hui...

Leopard DVD Player

Le lecteur de DVD-vidéo est complètement nouveau, permet le déplacement rapide sur tout le DVD et inclut un mini éditeur de clips pour extraire les passages préférés de vos films.

■ Bernard Le Du

Safari 3.0 Beta Mac et Windows

Annoncé à la surprise de tout le monde sur Windows XP et Vista, le navigateur Safari 3.0 beta (et donc la nouvelle version du Webkit) est déjà disponible sur Mac et PC.

La seule version US à télécharger est encore assez boguée. Surtout sur Windows : de nombreux sites restent illisibles et Safari explose même en vol... Ce n'est pas bon pour l'image d'Apple. Sur Mac, je n'ai eu qu'un pépin avec SpeedDownload (réparé dès le lendemain) et avec Antidote RX. J'utilise Safari 3.0 au quotidien. Il se montre rapide et offre une nouvelle gestion par glisser-déposer des onglets de navigation ainsi qu'une fonction de recherche dans la page bien plus pratique et plus efficace. Les zones de saisie de texte dans les for-



mulaires, par exemple les commentaires des forums, sont désormais redimensionnables. Enfin, Safari 3.0 supporte mieux qu'avant les technologies Web 2.0 ; ainsi, les applications de Google (notamment Mail, Docs...) fonctionnent bien.

Cette version beta ne propose pas les fonctions de Webclip ni la barre de contrôle de lecture des PDF qui seront dans la version finale lors de la sortie de Leopard.

■ Bernard Le Du

www.apple.com/fr/safari

Découvrez notre gamme complète
«son» sur notre site internet

TOP SÉLECTION

son

Oreillettes MacWay IH

Petit prix rime enfin avec qualité sonore de haut niveau et isolation phonique. Avec leur look sobre et élégant, ainsi que leur grande légèreté, elles accompagneront efficacement votre iPod, votre baladeur MP3 ou votre PSP.

29,90 € TTC



"Un bon casque, pas trop cher ?
Essai réussi pour ces écouteurs au son
surprenant de qualité..."
Mytech n° 4 novembre 2006 p. 43



Découvrez notre gamme complète
«stockage» sur notre site internet

TOP SÉLECTION

stockage



SilverDrive 3 Ti Alu 500 Go

L'universalité de l'USB 2.0 et du FireWire 400, la vitesse extrême du FireWire 800, la beauté et les qualités thermiques d'un design 100 % aluminium, voici les atouts du fleuron de la gamme des SilverDrive tant récompensée par la presse. Profitez de toutes ses performances alliées à un rapport qualité/prix inédit !

169 € TTC

univers mac "...ce modèle est tout indiqué."
UMC n° 180 mars 2007 p. 43



"...doit sa première place aux bonnes notes
qu'il obtient dans tous les domaines"
MicroHebdo n° 459 février 2007 p. 30



"...Le SilverDrive 3 Ti est plus compact que son
concurrent grâce à un meilleur agencement du disque
et de la carte contrôleur"
SVM Mac n° 177 nov. 2005 p. 86

Gamme de 540 Go à 1,5 To

QNAP TS-201 1,5To

2 disques extractibles à chaud pour la sécurité en RAID 1 miroir ou pour la capacité maxi du RAID 0, un serveur iTunes, FTP, Web, PHP et SQLite. Une station multimédia pour créer des galeries photo et le protocole UPnP qui permettent aux platines de salons compatibles d'y puiser les vidéos pour les lire sur la TV. 3 prises USB 2.0 pour étendre sa capacité de stockage ou réaliser des sauvegardes et enfin un serveur de téléchargement BitTorrent. Toutes ces caractéristiques font du TS-201 le centre nerveux de la maison et de la PME pour le partage de données.

799 € TTC



"...ce disque dur est taillé pour devenir le centre
nerveux de la maison pour le partage de données."
SVM mac n°195 p. 69



Radio-réveil stéréo WakeTune

Réveillez-vous ou endormez-vous en douceur au son de vos musiques préférées, contenues dans votre iPod ou diffusées par les radios. Afficheur LCD très lisible, excellente finition. Entrée audio auxiliaire avec câble rétractable intégré. Télécommande.

99 € TTC

Enceintes stéréo TuneTube Max

Bénéficiez d'un son stéréo de haute qualité pour savourer les musiques contenues dans votre iPod. Horloge intégrée pour vous réveiller ou vous endormir au son de votre iPod ou de la radio AM/FM intégrée. Télécommande permettant un contrôle intégral de l'iPod et du TuneTube MAX. Nombreuses entrées/sorties audio et vidéo.

119 € TTC

mytech

"Nos 15 solutions préférées pour le MP3 chez soi..."
Mytech Juillet 2007

NOUVEAU

Made for iPod



les stars aux meilleurs prix sont sur
www.macway.com

Découvrez notre gamme complète
«mémoire» sur notre site internet

TOP SÉLECTION

mémoire

Mémoire 1 Go SoDimm DDR2 667

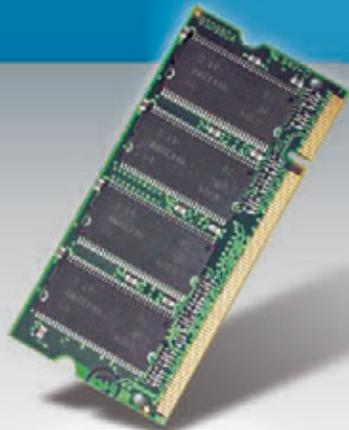
Compatible iMac Intel, MacBook Pro, MacBook, Mac mini Intel et tout PC compatible avec la mémoire SoDimm DDR2 667 MHz PC 5300

49 € TTC

Mémoire 2 Go SoDimm DDR2 667

Grâce à nos barrettes SODIMM de 2 Go, boostez votre Macbook, iMac et MacBook Pro Core 2 Duo jusqu'à 3 Go, et même 4 Go avec les tout nouveaux MacBook Pro Santa Rosa pour profiter d'une réactivité accrue de Mac OS X et de vos applications les plus lourdes.

129 € TTC **NOUVEAU**



La mémoire MacWay c'est plus de 25 000 barrettes vendues chaque année aux meilleurs rapport qualité/prix. Un succès qui s'explique par une sélection et une validation sans pitié des meilleures barrettes du marché pour vous garantir une stabilité parfaite sur Mac comme sur PC.

stockage
son
mémoire

mac
way

Miglia TVMax+

Une solution vidéo complète

Un boîtier qui s'harmonise parfaitement avec un Mac mini, qui assure le traitement direct de la vidéo analogique ou numérique tous formats ? TVMax+ est le seul produit du marché pour Mac à le proposer !

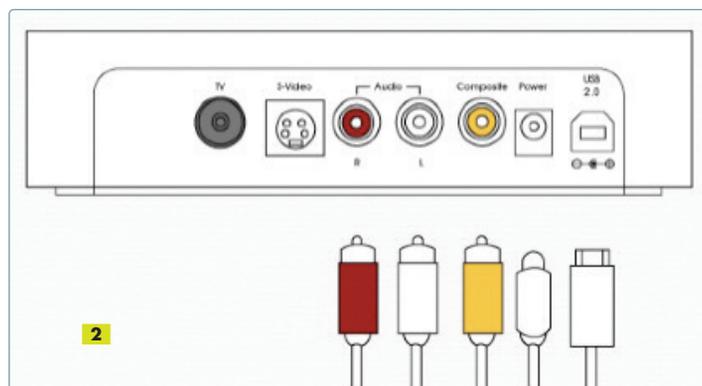


Signé Miglia pour le matériel comme le logiciel, ce boîtier, strictement identique à un Mac mini (sauf la hauteur), embarque un encodeur matériel de très bonne qualité qui décharge totalement le Mac de cette tâche ingrate et requérant beaucoup de puissance processeur. Il est principalement dédié à la capture de sources vidéo analogiques (la télévision via son tuner intégré, une cartouche VHS ou d'autres grâce à ses prises d'entrée). On peut néanmoins s'en servir aussi pour capturer des cassettes DV via un caméscope numérique doté d'une sortie analogique. D'où un énorme gain de place (une heure de MPEG-2 standard tient en 2 Go contre 12 ou 13 Go pour du DV) et gain de temps (on dispose directement du fichier dans un format compatible DVD-vidéo).

Seul inconvénient : vous n'avez plus accès à l'image près, mais simplement aux groupes d'images (environ une demi-seconde). En plus du MPEG-2, le TVMax+ sait également encoder en temps réel en MPEG-4 et en DivX, dans des formats directement compatibles avec l'iPod et l'Apple TV.

Pas de fonctions d'édition

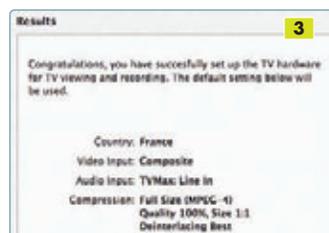
L'application fournie avec dispose de fonctions avancées, mais pour l'heure ne sait pas éditer le fichier capturé. Il faudra donc confier l'édition et l'autoring à MPEG Streamclip et à MovieGate. Le boîtier est par ailleurs livré avec son alimentation externe, un câble USB, un cordon RCA, un raccord d'antenne, une télécommande et le CD d'installation. Le revendeur Dr. Bott offre en plus un StackAmini qui permet d'empiler



le boîtier et le Mac mini tout en assurant une circulation d'air entre les appareils. En quelques minutes, le TVMax+ est opérationnel. Les raccordements effectués, on installe le logiciel Miglia TV **1** dans le dossier Applications (un utilitaire de désinstallation est également enregistré). La toute première chose à faire après avoir ouvert Miglia TV est de sélectionner l'entrée vidéo utilisée. Pour l'entrée vidéo analogique, on a le choix entre la S-vidéo et la Composite (RCA jaune). Dans la plupart des cas, c'est cette dernière – la plus courante – qui sera mise à contribution. L'installateur pousse même l'amabilité jusqu'à montrer comment s'y prendre et faire le bon choix **2**. Dif-



ficile de se tromper ! Pour terminer, un résumé des options choisies est affiché **3** où l'on peut voir que l'encodage MPEG-4 Full-size est activé par défaut. Personnellement, je préfère le MPEG-2, directement compatible DVD-vidéo, avec lequel il est plus aisé de travailler par la suite.



PRIX : 199 €

ÉDITEUR : Miglia

CONFIGURATION : Mac (minimum G4) équipé USB 2, Mac OS X 10.4

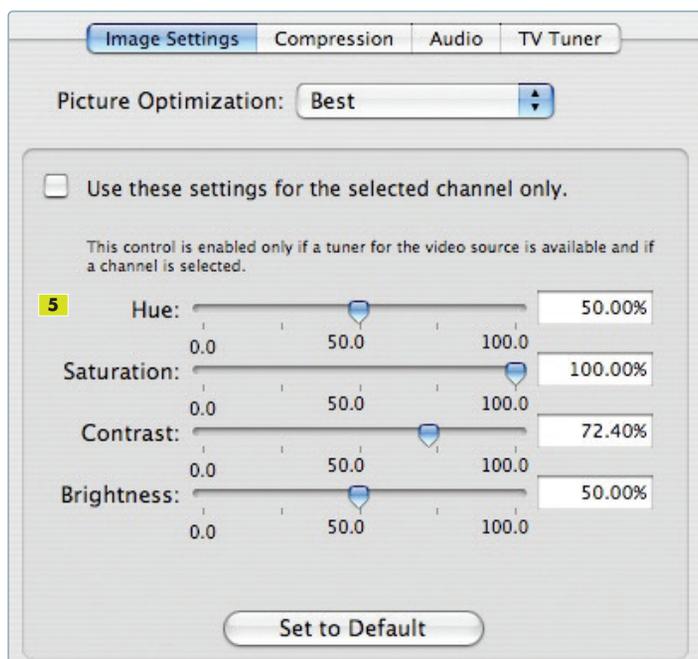
- + Encodage hardware temps réel ; support timeshift en lecture ; service TvTv pour programmer des enregistrements.
- Aucune fonction d'édition (implique le recours à des outils tiers) ; logiciel en anglais.

Tour obligatoire des préférences

Dans l'onglet *Général* des préférences, on choisit le nom à donner aux fichiers enregistrés, le dossier de destination et le format vidéo (PAL, Secam ou NTSC). On peut aussi imposer un volume d'espace disque libre minimum à conserver. L'onglet *Video Input* permet de définir précisément les caractéristiques de la source vidéo, ainsi que le type de compression à appliquer. Entre MPEG-4 – et ses diverses variantes (full-size, pour iPod ou AppleTV, iMovie HD, Divx) – et MPEG-2 (DVD), il y en a vraiment pour tous les goûts **4**. Laisser à 100% la *Codec Quality* me paraît être une bonne idée... Les enregistrements directs à des-

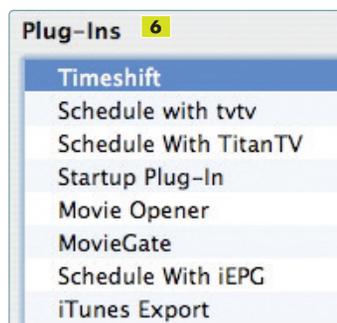


tinuation de l'iPod ou de l'Apple TV peuvent être intéressants puisqu'ils s'effectuent en temps réel, aussi bien en ce qui concerne l'enregistrement lui-même que sa synchronisation sur l'appareil désigné. Mais dans ce cas, impossible d'éditer le fichier résultant ; vous devrez donc tout subir, y compris les coupures publicitaires... C'est un choix. Je préfère pour ma part conserver la possibilité d'éditer



mes enregistrements et j'opte alors pour l'option *DVD Full Size* à 100% afin d'obtenir un fichier MPEG-2 standard.

Il est aussi possible de « corriger » les caractéristiques de l'image **5** : tonalité (*hue*), saturation, contraste et luminosité (*brightness*) à l'aide de curseurs – ou en entrant directement des valeurs. Par défaut, tous les curseurs se trouvent



à 50%. Tout dépendra bien sûr de la qualité de votre source vidéo. L'imagerie et l'écran de prévisualisation prennent directement en compte ces réglages; il est donc aussi facile de renforcer l'image capturée que de commettre des horreurs! S'il est très intéressant d'avoir de tels réglages, plus que jamais des essais s'imposent.

Toujours dans les préférences, on notera que TVMax+ gère des plug-in **6**, gage de développements futurs intéressants. C'est de cette manière que sont pris en

charge le timeshift, l'accès à la programmation, l'ouverture d'un fichier, son envoi vers MovieGate ou l'export vers iTunes.

La capture, c'est facile!

Pour capturer une cartouche VHS, il suffit donc de brancher le magnétoscope sur le Miglia TV-mini+ et ce dernier sur un port USB 2 du Mac. MigliaTV présente une fenêtre de prévisualisation de l'image capturée dont le format peut être défini depuis le quart d'image (184 x 140 en 4:3) au plein écran. Cette fenêtre ne présente pas de barre supérieure: il faut amener le curseur dans le coin supérieur gauche pour voir apparaître les commandes de fermeture (rouge) et de plein écran (vert). En plein écran, un double-clic revient à la vue précédente. On dispose aussi d'une télécommande virtuelle **7** avec deux boutons d'accès aux chaînes (*CHN*) et au guide des programmes (*EPG*) quand on utilise le tuner TV.

Viennent ensuite un bouton d'enregistrement situé entre les deux précédents, une molette de navigation dans le fichier et le changement de chaîne



ne ainsi qu'un curseur pour le volume sonore. Dans l'écran, s'affichent le type de la source et la durée de capture en cours. TVMax+ propose aussi une vraie télécommande sur laquelle on retrouve tout ce beau monde.

C'est dans la fenêtre des enregistrements programmés (*Window > Scheduled recordings*) que l'on gère les programmations et les enregistrements. Ainsi, après capture de ma VHS, un fichier apparaît parmi les autres dans la fenêtre de gestion **8**. Plusieurs possibilités sont alors proposées par défaut: la création d'un nouvel enregistrement programmé (*New*), l'édition

Comme aucune fonction d'édition n'est offerte par MigliaTV dans sa présente version, je vous recommande d'utiliser le logiciel MPEG Streamclip **9** et de l'installer comme application par défaut. *VVMac* a déjà publié bon nombre d'articles sur l'utilisation de ce logiciel gratuit, reportez-vous-y. Il y en a même un tout nouveau dans le présent numéro.

L'encodage hardware en temps réel en MPEG-2, 4 et DivX, pour DVD-vidéo, iPod et Apple TV sans aucune conversion supplémentaire, TVMax+ est vraiment le seul produit à le faire! Vous pouvez ainsi recycler votre collec-



des infos d'un enregistrement sélectionné (*Edit*) ou sa suppression (*Delete*). Un fichier pourra être relu dans MigliaTV (*Play*), envoyé vers iTunes (*To iTunes*) – à condition qu'il ait été capturé en MP4 ou en MOV –, ou encore gravé (*Burn*), ce qui a pour effet de l'envoyer vers MovieGate.

tion de DVD. En l'absence de vidéos prêtes pour l'Apple TV, c'est un atout majeur. Il suffit d'enregistrer au format Apple TV via la connexion S-vidéo du TVMax+ Intéressant aussi pour les Freebox et systèmes similaires. Votre Mac devient ainsi un serveur de médias, la TV en plus. ■ Alynpierr



Chax 1.4.8

Offrez des onglets à iChat

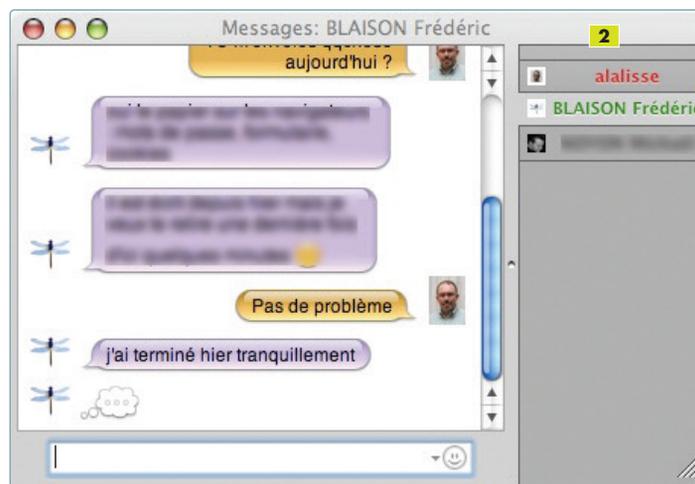


En attendant une nouvelle version d'iChat, il faut vous tourner vers de petits utilitaires conçus par d'ingénieurs développeurs pour en améliorer l'utilisation. Chax est une vraie perle, indispensable.

iChat évolue tout doucement, Apple limitant les nouvelles fonctions aux seules mises à jour majeures du système, à savoir une fois tous les 1 an et demi à 2 ans. D'où l'importance des petits outils tiers qui optimisent l'interface et le fonctionnement d'iChat – ainsi que d'autres services de Mac OS X. C'est justement ce que fait Chax, développé par Kent Sutherland. Celui-ci est gratuit (les dons sont accueillis très favorablement) et traduit en français à 99 %. L'installation de Chax est entièrement automatique. Sa désinstallation implique que vous supprimiez à la main le dossier Chax du répertoire ~/Bibliothèque/InputManagers. Rien de bien sorcier...

Un interlocuteur, un onglet

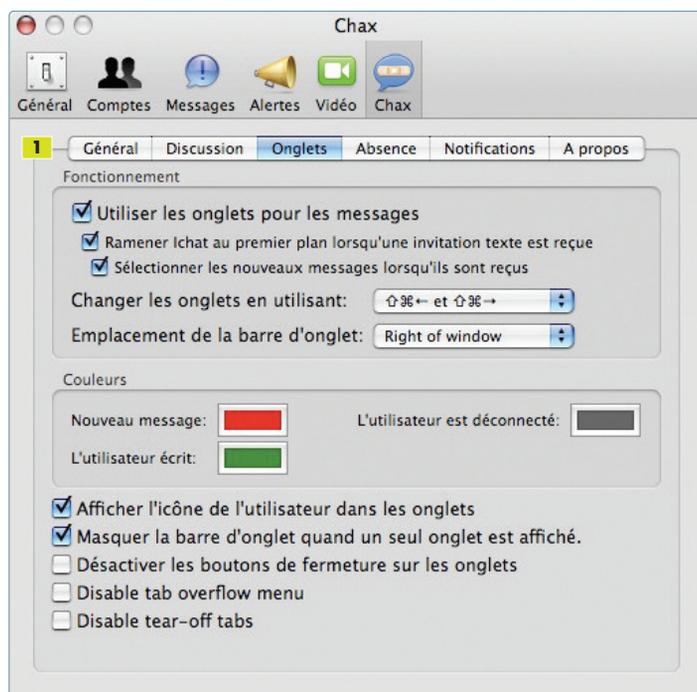
Chax est une application très complète qui améliore de nombreux aspects de l'utilisation



d'iChat, mais il concernera avant tout ceux qui l'utilisent beaucoup, entretenant de nombreuses conversations en simultané. Tous les réglages – nombreux –, répartis sur cinq onglets fonctionnels **1**, sont accessibles dans la fenêtre des *Préférences* d'iChat.

La fonction de Chax la plus connue, c'est la possibilité, lorsqu'on veut entretenir différentes conversations (texte), de le faire dans une seule et unique fenêtre iChat, chacune tenant dans son onglet **2**. Vous pouvez disposer les onglets en haut, en bas, à gauche ou à droite de la fenêtre d'iChat, et éventuellement les « tirer » afin de les transformer en fenêtres autonomes (pour suivre *de visu* deux conversations en même temps). Un onglet reprend l'icône de votre interlocuteur et son nom (sa couleur est un indicateur de ce qui se passe: elle change en effet lorsque l'interlocuteur est en train de taper du texte ou s'il y a un nouveau message que vous n'avez pas encore lu). Vous passez d'un onglet à un autre en cliquant ou à l'aide de touches.

Chax, dans ses onglets *Général* et *Discussion*, vous permet de régler certains aspects de l'interface (polices personnalisées, animation d'icônes, connexion automatique après déconnexion...) et des comportements (acceptation automatique de messages texte et de transferts de fichiers, ouverture



PRIX: Contribution volontaire
ÉDITEUR: Kent Shuterland
CONFIGURATION: Mac OS X 10.4.8

- + La gestion des onglets; les options d'interface, de notifications et de statut.
- C'est un InputManager (mais Chax pourrait-il exister autrement?).

d'Aperçu sur réception d'images, conversations audio et vidéo non suspendues lors d'un transfert de fichier...).

Mieux gérer votre état

Chax offre davantage de possibilités au niveau de la gestion de votre état: délai d'indisponibilité automatique, réponse automatique standard ou personnalisée, prise en compte du déclenchement d'un économiseur d'écran (ce qui est réglé par ailleurs dans le panneau adéquat des *Préférences système*). Vous disposez également d'un plus grand nombre d'indications via le Dock – intéressant si vous laissez vos icônes assez grandes ou que vous possédez un très grand écran, mais plus délicat à mettre en œuvre si, comme moi, vous avez tellement d'icônes que toute surcharge s'avère contre-productive. Il est également possible de désactiver toutes les alertes sonores, même lorsqu'on est devant son écran. Le support de Growl est intéressant, mais il y a désormais tant de logiciels qui s'interface avec Growl que les alertes visuelles sont trop nombreuses et pénibles; Growl doit donc être paramétré avec discernement. Bref, si vous utilisez beaucoup l'application iChat, Chax est un complément à mon avis indispensable. Il est fort possible que la prochaine version d'iChat reprenne à son compte les plus importants apports de Chax (les onglets), mais sans aller aussi loin, Apple privilégiant toujours la simplicité d'utilisation. En attendant, ne vous privez surtout pas.

■ Bernard Le Du

Parallels Desktop 3.0

La gestion de la 3D en plus



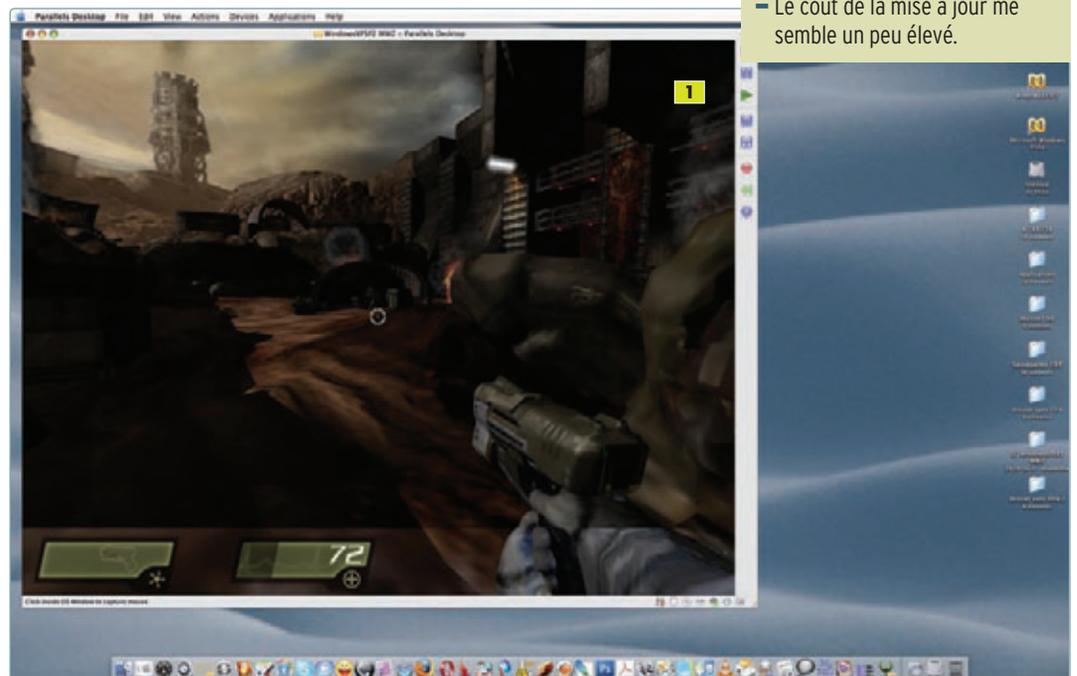
Parallels Desktop reste le logiciel d'intégration Mac/Windows/Linux le plus avancé, mais on attendait mieux de cette version 3, d'autant que VMware Fusion, prévue en finale cet été, devrait surprendre !

Parallels nous avait habitués à commercialiser une mise à jour de son application de virtualisation presque chaque mois. Et puis, au printemps, silence radio... pour mieux préparer une version 3 sortie quelques jours avant la WWDC.

L'éditeur annonce plus de cinquante nouveautés, mais bien sûr toutes ne sont pas d'importance.

D'un premier tour d'horizon, je retiens essentiellement la gestion d'Open GL et de DirectX 9 pour l'affichage 3D sous Windows. Un jeu comme Quake 4 **1** est désormais jouable et j'ai pu constater une réelle amélioration lors de mes tests des logiciels d'architecture Windows (lire le dossier de ce numéro de VVMac). Mais attention, cela ne fonctionne pas encore avec tous les logiciels et les performances restent en deçà d'une exécution directe. À noter également que Parallels Desktop 3 supporte maintenant la partition Boot Camp avec Windows Vista.

Le mode *Coherence*, qui permet de « masquer » Windows, offre une plus grande transparence de la gestion des applications et des fichiers entre les deux environnements. Vous pouvez paramétrer



que, quelle que soit l'application Mac ou Windows que vous utilisez, le navigateur lancé par défaut sera toujours Safari ou Internet Explorer 6, par exemple.

En vous basant sur l'extension du nom de fichier, vous décidez d'ouvrir tel ou tel logiciel par défaut, peu importe qu'il soit Mac OS X ou Windows. Lorsqu'une machine virtuelle est active, vous pouvez

monter son disque sur le Bureau de Mac OS X comme un volume réseau et réaliser toute manipulation sur les fichiers. Si la machine n'est pas active, vous ferez la même chose avec l'utilitaire Parallels Explorer **2** (ouvre également les machines de VMware ou VirtualPC). Bref, l'évolution de Coherence est intéressante, mais le mode Unity dévoilé par VMware Fusion beta 4 semble, lui, encore mieux conçu.

À noter que les utilisateurs de Linux disposent désormais de la gestion transparente de la souris et du redimensionnement dynamique des fenêtres.

Le support de l'USB 2 a été amélioré ainsi que la gestion des imprimantes partagées et les imprimantes physiquement connectées à votre Mac sont directement accessibles dans vos machines virtuelles. Lorsque vous quittez une machine virtuelle, vous pouvez

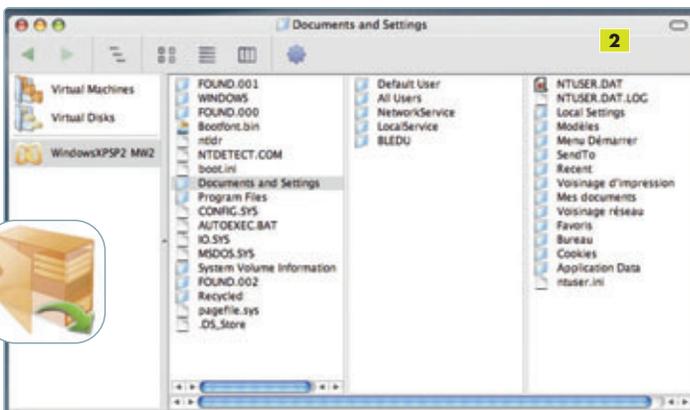


PRIX : 80 \$ (mise à jour 50 \$)

ÉDITEUR : Parallels

CONFIGURATION : Mac Intel avec Mac OS X 10.4.9

- + La gestion de la 3D Direct X9 et Open GL ; un mode Coherence optimisé ; l'intégration avec Mac OS X renforcée.
- Le coût de la mise à jour me semble un peu élevé.



décider d'appliquer ou d'oublier tout changement effectué durant la session de travail.

La sécurité est un domaine où la version 3 fait de gros progrès avec la possibilité de régler une machine virtuelle en lecture seule et de définir, via le *Security Manager*, le niveau d'interdépendance des environnements – afin de plus ou moins isoler Mac OS X des machines virtuelles actives.

Il est également possible, avec la fonction *Snapshot*, de mémoriser l'état de vos machines virtuelles ; le Snapshot Manager permet de gérer ces états. Des fonctions très pratiques pour ceux qui testent des logiciels, par exemple.

Je vous rappelle que la version française de Parallels Desktop est réalisée et éditée par Avanquest et qu'il faut compter un retard d'environ un mois par rapport à la disponibilité de la version US.

■ Bernard Le Du

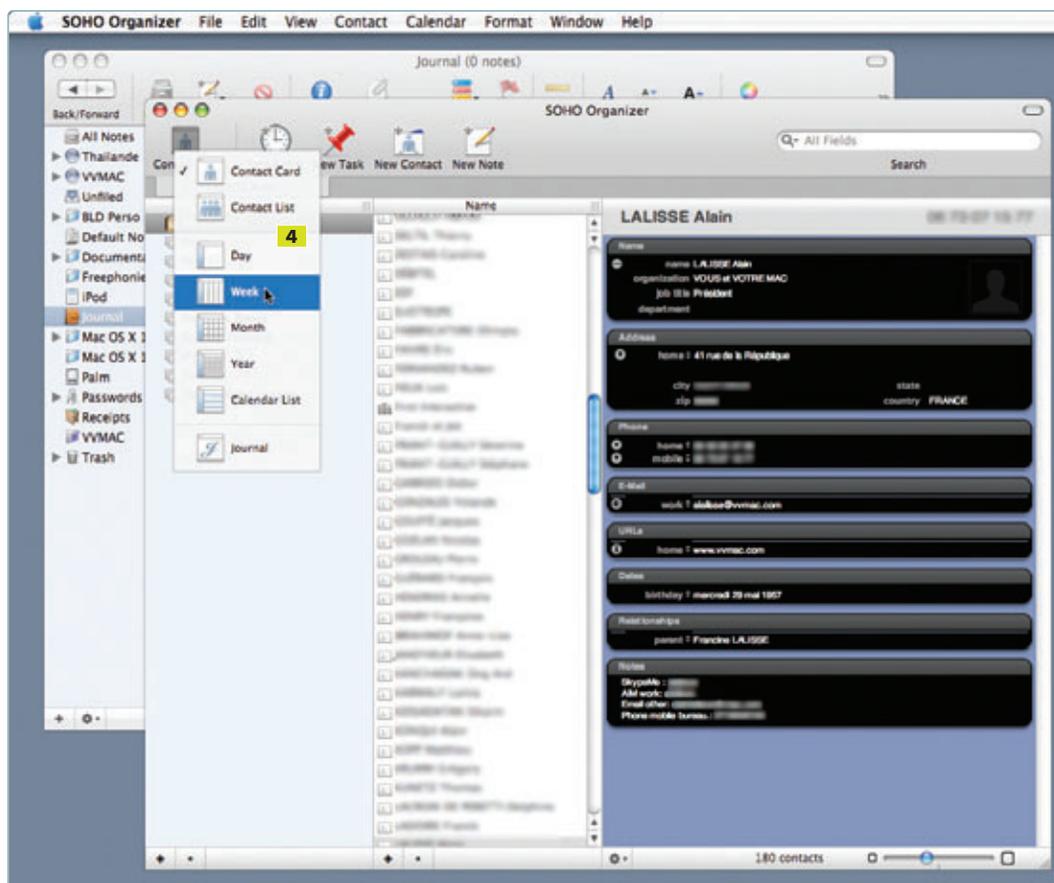
SOHO Organizer 6

Une bonne version 2007



La suite de gestion de documents et d'informations personnelles de Chronos sort dans une version 6 qui mérite mieux que ce que vous pouvez lire sur certains forums... C'est

aujourd'hui un ensemble de fonctions cohérentes, matures et assez performantes.



La suite SOHO est méchamment décriée sur Internet. Ces logiciels seraient bourrés de bogues et leur éditeur sourd et muet aux récriminations des utilisateurs. À l'aune de mon expérience personnelle, ces reproches – parfois outrageusement violents – ne m'apparaissent en rien justifiés. SOHO Notes, je l'utilise au quotidien depuis près de deux ans pour gérer la totalité de mes documents de travail, mes articles et ceux des collaborateurs du magazine, quel que soit leur format, ainsi que ma documenta-

tion personnelle, ma base de numéros de série et autres codes d'accès, et bien d'autres choses encore. J'ai créé plusieurs bases différentes et je peux, en détournant la fonction de partage en réseau que j'exploite en local sur une seule machine, en ouvrir plusieurs simultanément et transférer des documents (hélas, pas des dossiers entiers) de l'une à l'autre par glisser-déposer.

Un logiciel aussi sophistiqué que DevonThink Pro ne le permet pas. Je n'ai eu à me plaindre que deux ou trois fois de SOHO No-

tes 5.x pour des dysfonctionnements mineurs que j'ai pu contourner avec un brin de jugeote, et qui ont été réparés par Chronos en quelques jours. Quant à la « lenteur » à l'ouverture, il est vrai que les logiciels SOHO ne sont pas des foudres de guerre, mais ce sont typiquement des produits que je laisse ouverts du matin au soir, et même au-delà si le Mac est en veille. Cela n'a donc pas d'impact. De plus, la base de SOHO Notes est accessible en lecture très rapidement, même quand le logiciel est fermé, grâce à un module

SOHO Notes 6



SOHO Organizer 6



SOHO Print Essentials 2



PRIX: SOHO Notes, 40 \$ (mise à jour de StickyBrain ou SOHO Notes 5 à 25 \$); SOHO Organizer, 100 \$ (mise à jour d'une version 5.x à 50 \$).

ÉDITEUR: Chronos

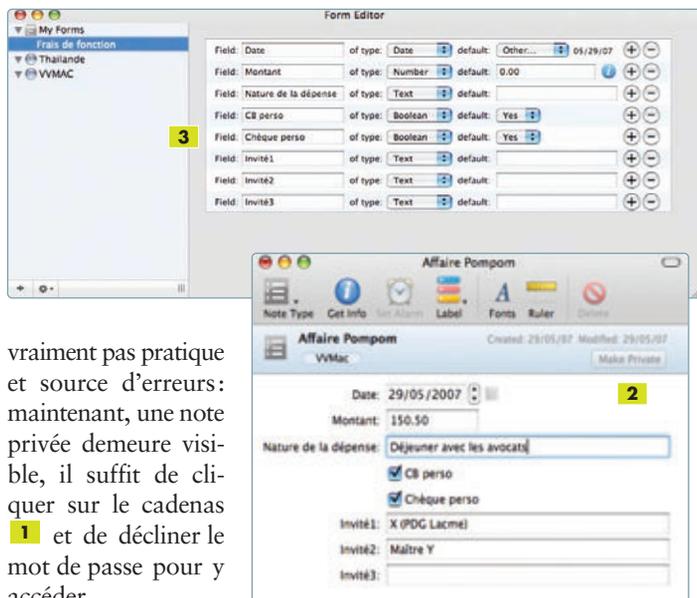
CONFIGURATION: Mac OS X 10.4.9

- + Un ensemble de fonctions des plus complets; une interface simple, mais bien pensée; de nouvelles fonctions significatives
- Quelques problèmes avec SOHO Organizer; pas de recherche dans les calendriers.

de recherche en menu xtra. Et si l'on veut enrichir la base, là encore pas la peine d'ouvrir SOHO Notes: de nombreux dispositifs – plus que ses concurrents n'en offrent – sont proposés pour intégrer aisément vos notes et documents (service Mac OS X, menu contextuel du Finder, onglet DockNotes toujours disponible sous un côté de l'écran...).

Des notes « privées » mieux conçues

La toute nouvelle version 6 de SOHO Notes apporte des améliorations et des fonctions nouvelles que je juge intéressantes. D'abord, dans un précédent article, j'avais indiqué que je n'aimais pas le système de gestion des notes « privées » et je m'étais même fendu d'un petit email à l'éditeur. J'ai été entendu: désormais, les notes cryptées (AES-256 bits) et protégées par mot de passe sont gérées comme dans Yojimbo. Si le mot de passe est toujours global, le déverrouillage des notes ne l'est plus et j'accède à une note cryptée sans les débloquentes. De plus, les notes protégées ne sont plus invisibles, ce qui n'était



vraiment pas pratique et source d'erreurs : maintenant, une note privée demeure visible, il suffit de cliquer sur le cadenas **1** et de décliner le mot de passe pour y accéder.

Masques de saisie « maison »

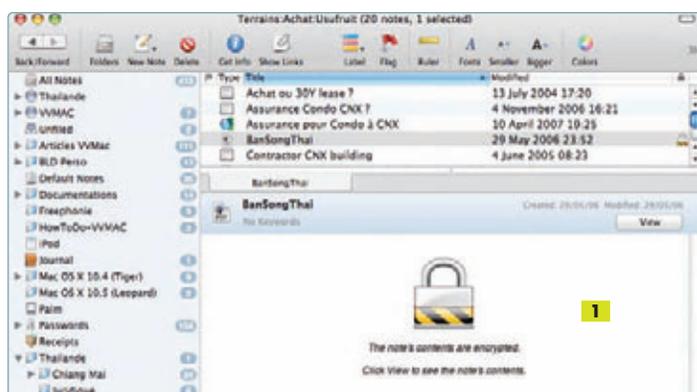
SOHO Notes est le gestionnaire de documents – et je les ai tous essayés je crois – qui accepte le plus large éventail de fichiers : texte, RTE, RTFD, .doc, PDF, HTML, webarchive, bookmarks, images diverses, vidéos, sons... Même les fichiers natifs (par exemple une feuille de calcul Excel) et des applicatifs peuvent être stockés dans ses bases (il s'appuie sur OpenBase, un système de bases de données relationnelles SQL). De plus, SOHO Notes m'offre le support complet d'Unicode, ce qui me permet de stocker sans aucun problème des documents rédigés en thaï ou en chinois.

Une toute nouvelle forme de document fait son apparition : les formulaires. Ce sont des masques de saisie qu'on définit soi-même **2** grâce au petit éditeur intégré. On les utilisera ensuite via l'article *Forms* du menu standard de création d'une note. Les champs peuvent être – pour l'instant – de type texte, nombre, date ou booléen (OUI/NON). C'est basique,

mais fonctionnel **3**. Il est simplement dommage que le champ texte ne puisse être multiligne. Vous pouvez également entrer directement des documents à partir d'un scanner TWAIN ou compatible avec Transfert d'images, mais à la différence de DevonThink Pro Office, qui inclut le moteur d'OCR ReadIRIS, SOHO Notes incorpore le scan à la base de données sans analyse de son contenu. On pouvait évidemment déjà le faire de manière indirecte, c'est simplement plus rapide et facile aujourd'hui.

Dossiers intelligents

Enfin, deux nouvelles fonctions aident l'utilisateur à l'organisation de ses données. D'une part, on peut désormais assigner des mots-clés à chaque note : un nouveau champ *Keywords* est maintenant disponible dans la zone de titre. On s'en servira pour effectuer des recherches – en plus des autres méthodes (note entière, titre seulement ou étiquette). Enfin, cette version 6 supporte les dossiers intelligents qui regrouperont des



notes sur la base d'une requête. La seconde application est SOHO Organizer proprement dit (le même nom est utilisé pour désigner la suite complète). Il est vrai que je n'étais jamais allé au-delà d'une rapide découverte, au moment de la sortie de la version 5. Le produit n'était alors pas finalisé et Chronos n'aurait pas dû le proposer en l'état...

Pièces jointes

Cela dit, ce n'est plus le cas aujourd'hui. SOHO Organizer 6

zone *Attachments* **5a 5b** qui puise dans les bases de données de SOHO Notes). De même, l'intégration entre les contacts et les événements est assurée : si vous avez ouvert une fiche contact et que vous créez un nouvel événement, le nom du contact est automatiquement pris en compte (attention, si plusieurs contacts sont sélectionnés, cette fonction ne prendra en charge que le premier de la sélection).

Les fonctions de SOHO Organizer 6 sont trop nombreuses pour

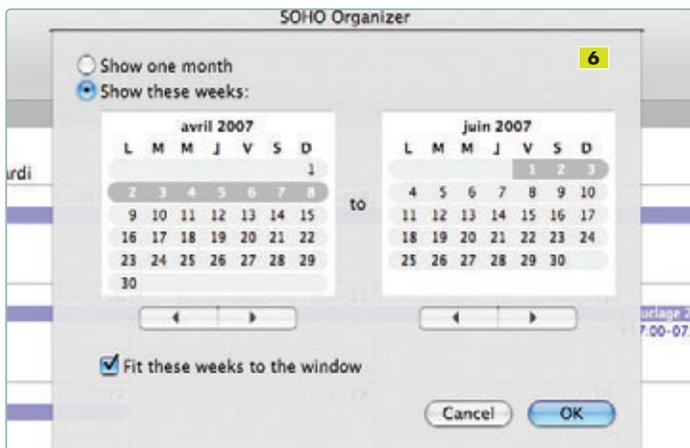


constitue une offre de gestion des informations personnelles alternative au couple bien connu Carnet d'adresses/iCal. SOHO Organizer 6 propose dans une même interface la gestion des contacts, celles des calendriers et tâches, ainsi qu'un mode *Journal* qui vous permet de saisir des notes ou une chronique quotidienne. Vous choisissez le type d'affichage dans un menu local **4**. Plusieurs liens sont assurés entre SOHO Organizer et SOHO Notes (ainsi les fiches contacts ont-elles une

être détaillées ici. J'apprécie tout particulièrement la possibilité de définir des calendriers en choisissant exactement les semaines **6** (page suivante) que je veux voir à l'écran, publier et souscrire à des calendriers sur Internet, m'interfacer avec des calendriers partagés sur des serveurs CalDAV et Web 2.0, et importer des calendriers vCal.

Synchro iSync

SOHO Organizer et SOHO Notes 6 se synchronisent avec les



bases de référence iSync de Tiger (et donc avec toutes les applications qui les utilisent, comme Carnet d'adresses et iCal, mais aussi les appareils mobiles compatibles iSync). Il se synchronise également avec .Mac, ce qui permet d'utiliser les mêmes informations sur plusieurs Mac, et ce même s'ils ne disposent pas de SOHO Organizer). La synchronisation, largement paramétrable dans les *Préférences* 7, se déroule sans souci. À partir du moment où vous comprenez bien comment fonctionne iSync et The Truth (« la vérité », base de données cachée dans Mac OS X Tiger qui sert de référent à toutes les applications compatibles iSync et .Mac).

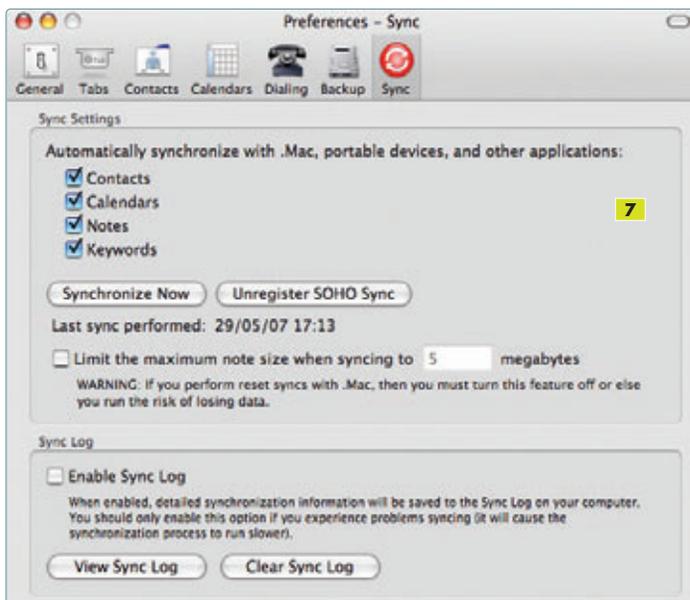
Si vous synchronisez n'importe comment de multiples sources, vous vous retrouvez inévitablement avec des doublons. Pire,

des données qu'on croyait avoir définitivement éliminées depuis des lustres réapparaissent parfois! Les logiciels ne sont pas en cause. C'est le plus souvent notre manière de mettre en œuvre la synchronisation qui est responsable de tous ces désordres.

Notez que Leopard devrait comprendre une refonte importante d'iSync et de son mécanisme sans remettre toutefois en cause la compatibilité actuelle.

Usine à impressions

La troisième composante de la suite est SOHO Print Essentials 2, une application autonome, « branchée » sur la base de données de contacts d'iSync. Elle fonctionne donc aussi en toute transparence avec le Carnet d'adresses de Tiger et accepte en plus des fichiers de données tabulés produits par En-



tourage ou FileMaker Pro...

Ce logiciel est une boîte à outils pour créer des étiquettes (avec des planches essentiellement vendues aux États-Unis, mais également des « classiques internationaux » comme Avery), des enveloppes, des couvertures de fax, des listes de noms, mais aussi des lettres en tout genre ou encore des factures... Des modèles tout prêts à l'emploi sont fournis 8.

Surtout, grâce à un puissant éditeur graphique (pratiquement un mini-Pages), vous modifiez le design des documents ou en créez de nouveaux avec toutes les fonctions nécessaires pour obtenir des documents de qualité. Une fois le modèle chargé, vous sélectionnez un ou plusieurs contacts dans la colonne de gauche.

Les documents sont générés automatiquement aux bonnes coordonnées – et en plusieurs exemplaires chacun si vous l'avez demandé (fonction *Repeat* très pratique). Enfin, vous déverrouillez le texte afin de pouvoir saisir le contenu des documents ou coller

Motorola L6 n'est pas reconnu par la fonction Bluetooth alors qu'il est bien pris en charge par Tiger et toutes les autres applications qui offrent cette fonction... Enfin, je regrette qu'il n'y ait toujours pas de support des tâches récurrentes et surtout l'absence de fonction de recherche dans les calendriers, y compris en liste.

Des bons outils

Si vous êtes à la recherche d'un gestionnaire de documents, achetez SOHO Notes seul. Cette version 6 est vraiment bien, performante, stable et plus versatile que Yojimbo, par exemple.

SOHO Organizer 6 (le logiciel de contacts et événements) commence ressembler à alternative crédible à ce qu'offre Mac OS X. Même si je l'ai utilisé sans gros soucis, je vous suggère d'attendre encore un peu, le temps que des correctifs et ajouts soient apportés. Les logiciels sont en anglais et ne seront jamais traduits. Ça ne me gêne en rien, mais il faut bien admettre que si vous ne lisez pas



des éléments en provenance d'autres applications. Print Essentials est un logiciel spécifique qui s'avère puissant et d'une grande facilité d'utilisation.

Après deux semaines d'utilisation quotidienne, je n'ai pas connu d'incidents notables avec SOHO Notes 6. En revanche, j'ai rencontré quelques problèmes, essentiellement d'interface utilisateur, avec SOHO Organizer 6. Par ailleurs, mon téléphone portable

cette langue, vous pouvez passer à côté de fonctions, les sous-exploiter ou ne savoir que faire en cas de problème.

Attention, si vous êtes utilisateur d'un produit SOHO et que vous installez la version d'évaluation valable trente jours, conservez par-devers vous l'installateur de votre version actuelle et un backup de vos bases, pour le cas où vous ne passeriez finalement pas en version 6... ■ Bernard Le Du

Plopp



PRIX: 19,50 €

ÉDITEUR: Impara

CONFIGURATION: Mac OS X 10.2.x

La 3D est un jeu d'enfant!

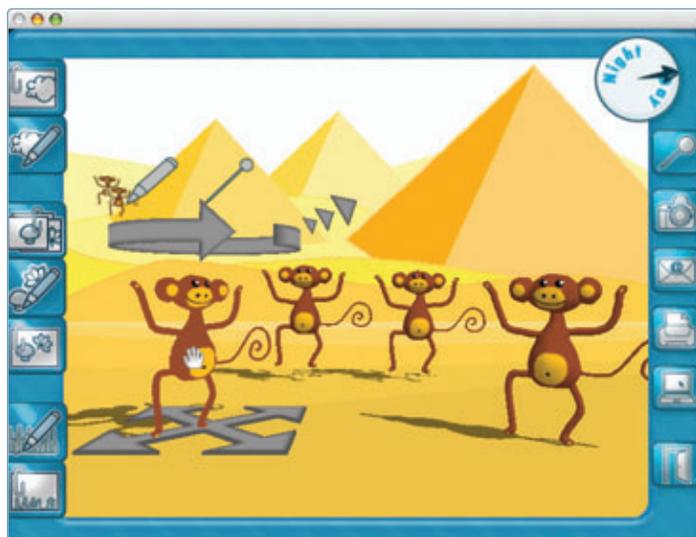


Un logiciel de création 3D pour les 6-10 ans? Vous plaisantez? Ça n'existe pas! Eh bien si, et ce n'est pas une blague. D'ailleurs, je vous invite à découvrir immédiatement Plopp.

Pour créer une scène en 3D, vous n'imaginez tout de même pas mettre dans les mains d'un gosse une application comme Carrera ou Blender... Offrez-lui plutôt Plopp! En moins de dix petites minutes, il vous montrera comment réaliser une scène digne des meilleurs dessins animés – le mouvement en moins.

Plopp est une application pour les enfants de moins de 10 ans, dédiée à la création d'illustrations 3D dans un esprit « cartoon ». Pas question donc de modéliser des volumes, de plaquer des textures, ou encore de calculer un rendu. Plopp se propose plutôt de construire des scènes en insérant dans un décor en deux dimensions des objets et des personnages en 3D que votre enfant pourra dès lors manipuler dans un espace tridimensionnel.

Plopp est développé et diffusé par Impara, une société allemande qui commercialise son produit pour moins de 20 €. L'applica-



tion est disponible en version démo, pleinement fonctionnelle, mais les scènes exportées seront barrées de la mention « démo ».

Les tout premiers pas

Après une installation par simple copie de l'application dans le dossier Applications, l'enfant lance Plopp qui affiche alors sa fenêtre

de travail, à savoir un simple écran vierge bordé tant à gauche qu'à droite par deux bandeaux d'icônes correspondant aux fonctions proposées.

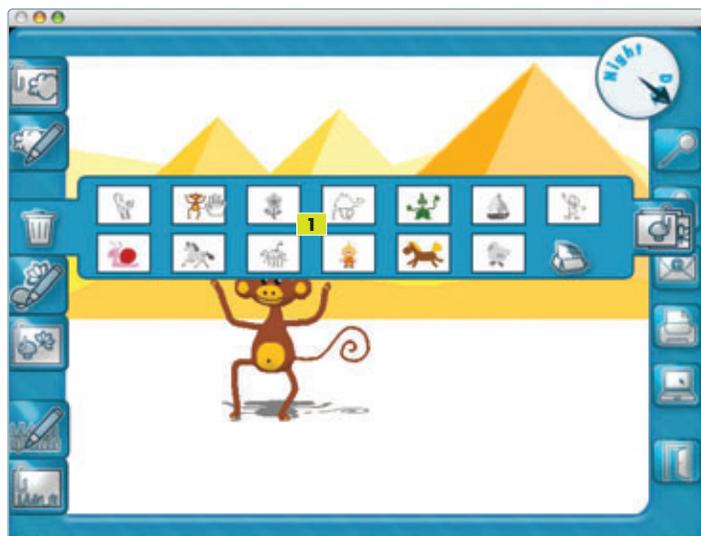
Face à cet écran muet, il se demandera sans doute comment il doit procéder, mais pour peu qu'il possède une petite expérience des CD-Rom pour enfants, il

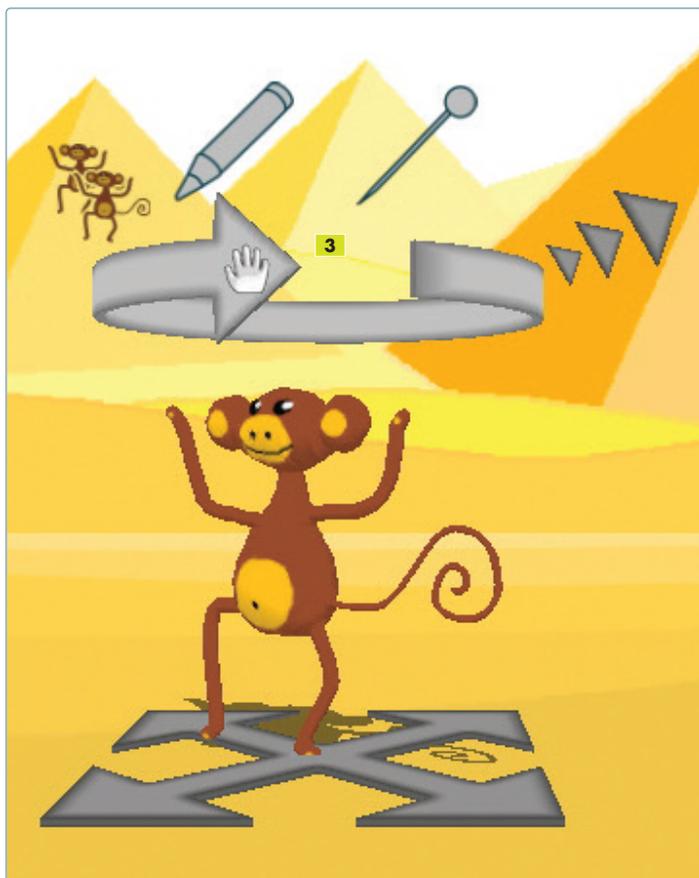
- + Une ergonomie générale bien adaptée aux enfants et aisément compréhensible; l'esprit « cartoon »; l'interface de dessin; le réglage de lumière et d'ombre.
- L'absence d'aide au démarrage; pas de possibilité d'animation des objets dans les scènes.

ira cliquer un peu au hasard sur les différentes icônes et comprendra alors très rapidement le principe de fonctionnement de l'application. Reste que pour les vraiment très jeunes, votre assistance sera la bienvenue, car l'interface aurait pu s'avérer bien plus intuitive pour son utilisateur.

Tâtonnements

Aujourd'hui, c'est Ugo (9 ans) qui prend les commandes. Il m'a vu tâtonner et a déjà compris comment utiliser Plopp. Il clique donc sur la première icône qui ouvre le tiroir contenant les décors et choisit un paysage de pyramides qu'il fait glisser sur la scène. Il clique sur la seconde icône... Erreur, elle affiche une interface de dessin. Ugo opte alors pour la troisième icône qui ouvre un nouveau tiroir avec





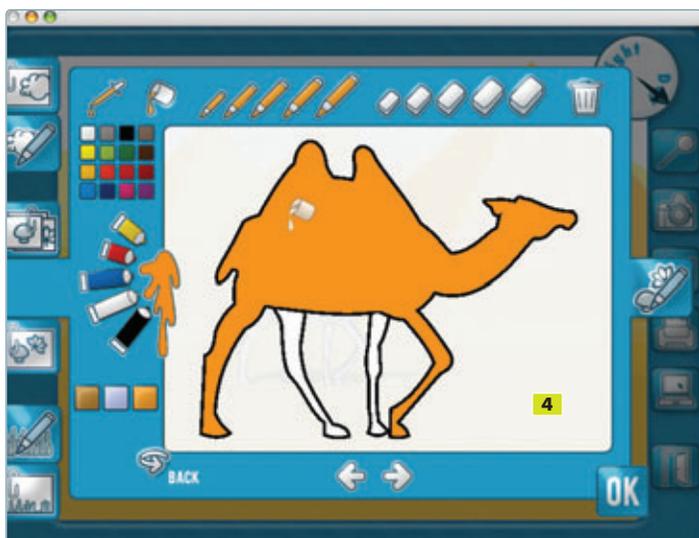
différents sujets. Il sélectionne le singe qu'il glisse sur la scène. S'ensuit un bruit de pompe à vélo qui se conclut par un amusant «plopp» et le singe apparaît dans le décor **1**. Reste à compléter cette ébauche...

Ugo poursuit son exploration méthodique des tiroirs et découvre sous la dernière icône un tiroir proposant des éléments de sol. Il choisit un terrain sablonneux et l'insère dans la scène **2**.

Où est donc passée la 3D?

Pour l'instant Plopp vous fait penser à un logiciel de dessin classique, en deux dimensions. Mais voilà qu'Ugo clique sur le singe qu'il vient d'insérer... S'affichent alors un ensemble d'outils qui vont lui permettre de manipuler l'animal **3**.

À l'aide de la croix placée sous les pieds du primate, il découvre qu'il peut déplacer l'animal dans la profondeur du décor. Il peut



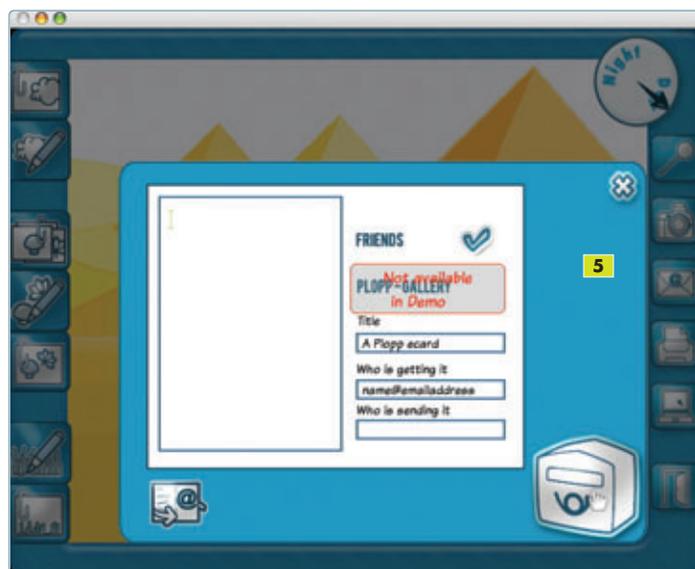
également le faire pivoter en utilisant la flèche circulaire au-dessus de sa tête, ou bien modifier sa taille à l'aide des trois têtes de flèches. Il a aussi déjà compris que le crayon servirait sans doute à modifier le dessin du personnage et que l'icône de gauche (les deux singes) devrait permettre de dupliquer l'élément. Mais ce qui l'intrigue, c'est surtout l'épingle. Je lui suggère de tester cet outil. Ugo clique alors sur la tête d'épingle et... catastrophe: dans un bruit de baudruche crevée, le singe se dégonfle et s'envole.

À vos crayons

Après cette malheureuse manipulation – qui fait sourire tout le monde –, Ugo insère un nouveau sujet dans le décor: c'est un chameau tout blanc qu'il a l'intention de colorier. Il sélectionne donc son chameau et clique sur le **Crayon**: Plopp affiche alors le

L'œuvre est enfin terminée et Ugo me demande quelle serait la meilleure manière de l'exploiter. Je lui suggère de tester les icônes dans la partie droite de l'écran. En dessous de la tête d'épingle dont il connaît maintenant l'effet destructeur, il découvre l'icône de l'appareil photo qui peut prendre un cliché de la scène, puis l'icône de l'enveloppe et son interface d'envoi d'email, idéale pour poster le dessin à son grand-père adoré **5**. Il reconnaît également l'icône de l'imprimante, mais s'arrête sur l'avant-dernière icône qui représente un ordinateur portable. De quoi diable peut-il bien s'agir? En cliquant sur cette icône, il comprendra que cette fonction transforme son œuvre en fond d'écran.

Après une bonne heure de manipulations, Ugo est conquis. Il me demande s'il est possible d'animer les personnages qui semblent



chameau dans son interface de dessin **4**. Ugo est ravi, il se retrouve en terrain connu: crayons, gommes, pot de peinture et palette de couleurs. En moins de trois minutes, le chameau prend des couleurs. D'un seul clic sur le bouton **OK**, le chameau est d'un coup réintégré dans la scène.

Ce premier contact avec les outils de dessin a donné à Ugo l'envie de créer son propre décor. Il a déjà repéré l'icône qui ouvre l'interface adéquate et va y passer une bonne demi-heure.

n'attendre que cela, et je lui réponds que pour le moment l'application ne le permet pas. Cela dit, ce détail n'enlève rien aux qualités de Plopp, convivial et d'un emploi simple. Il nécessitera toutefois l'aide d'un adulte pour les tout premiers pas, car l'interface n'affiche aucune bulle d'aide. Reste à voir si vos enfants s'amuseront plus d'une journée avec Plopp, les personnages et les décors livrés avec cette application étant en nombre limité.

■ Mathieu Lavant

Periscope 1.0

Profitez plus de votre webcam



Voici un petit logiciel simple, mais complet, qui vous donnera de nouvelles idées – télésurveillance, loisirs, créativité, etc. – pour tirer parti de votre webcam, iSight ou autre.



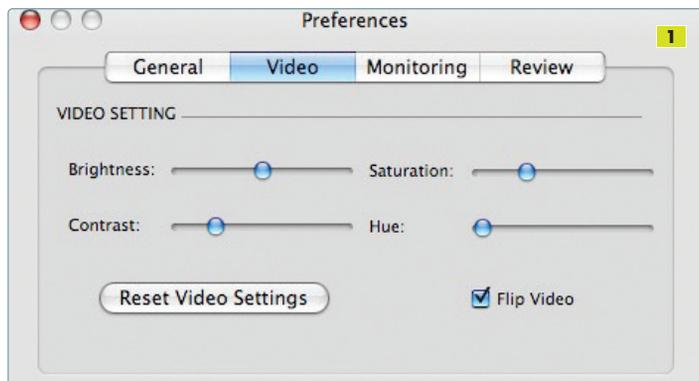
Il est vraiment dommage que vous n'utilisiez votre caméra qu'avec iChat ou Skype! Vous pourriez vous en servir également pour vérifier que votre chat ne croque pas tout crus vos poissons exotiques ou contrôler que personne n'entre par effraction dans votre maison. Vous pouvez aussi tout simplement vous amuser en partageant avec des amis, sur votre site Web ou votre blog, des photos très « reality show », ou en-

core créer un petit film d'animation image par image avec des figurines en pâte à modeler. Pour ce faire, il existe déjà quelques applications plus ou moins abouties, rejointes récemment par un petit nouveau: Periscope, plutôt simple d'utilisation dès que l'on a bien compris les trois étapes de sa mise en œuvre. D'abord, il capture des images grâce à votre webcam. Ensuite, il ajoute différentes informations

(date et heure, logo, texte...) au-dessus des images. Enfin, il met les photos à disposition, en local ou à distance via Internet. Les options sont nombreuses, mais vous aurez rapidement un bon aperçu des possibilités, d'autant plus que la version d'évaluation à télécharger depuis le site de l'éditeur fonctionne pleinement durant un bon mois. De quoi tester Periscope en long, en large et en travers, et vous assurer qu'il va (ou non) vous servir à quelque chose. Notez que pour l'instant, le logiciel n'est proposé qu'en anglais, mais son interface est sobre et vous devriez vous en sortir aisément.

Par tous les moyens

La première chose à faire est de régler les paramètres **1** de la vidéo dans les préférences de Periscope. La fonction de capture est très travaillée. Periscope analyse l'image issue de la webcam afin d'y détecter des mouvements...



PRIX: 29,95 \$

ÉDITEUR: Freeverse

CONFIGURATION: Mac OS X 10.4+, iSight (externe ou intégrée), webcam compatible Mac OS X.

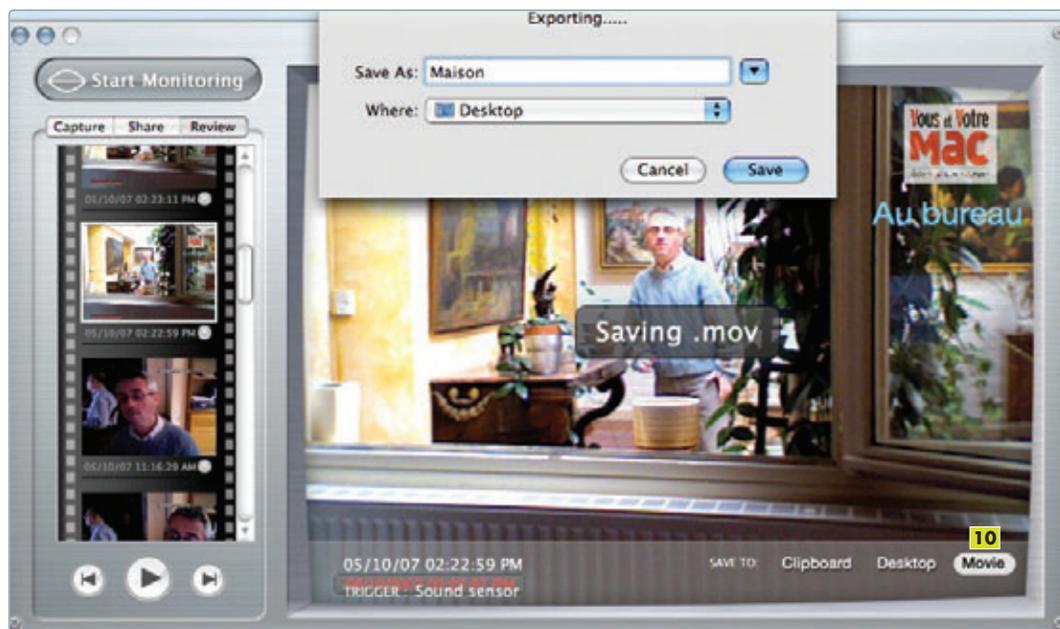
- + De très nombreuses fonctions et options; simplicité d'utilisation; forum d'utilisateurs et réponses rapides (en anglais) du développeur.
- Quelques défauts de jeunesse; en anglais seulement.

Tant qu'il ne se passe rien, il n'enregistre aucune image, mais si quelque chose bouge devant la webcam **2**, l'activation est immédiate et des photos sont prises et enregistrées. Cette analyse s'effectue sur la totalité de l'image perçue par la caméra ou seulement sur une ou plusieurs zones **3** que vous aurez préalablement définies à la souris. Periscope est capable de se déclencher sur un bruit **4**, car il sait « écouter » le micro de votre Mac – à vous de fixer le niveau sonore qui l'activera. Ces deux options sont équivalentes à celles des détecteurs des systèmes d'alarme.

La surveillance peut également s'opérer à intervalle régulier, avec une prise de photo toutes les « x » secondes, minutes ou heures. Particulièrement utile pour suivre à distance un compteur ou « filmer » un phénomène lent comme l'éclosion d'une fleur...

Vous pouvez bien entendu déclencher Periscope tout bêtement en cliquant sur le bouton de capture **5**. Mais si vous n'êtes pas en face de l'écran ou de la caméra (mais pas loin non plus), sachez que le logiciel gère parfaitement la télécommande Apple Remote **6**. Très pratique!

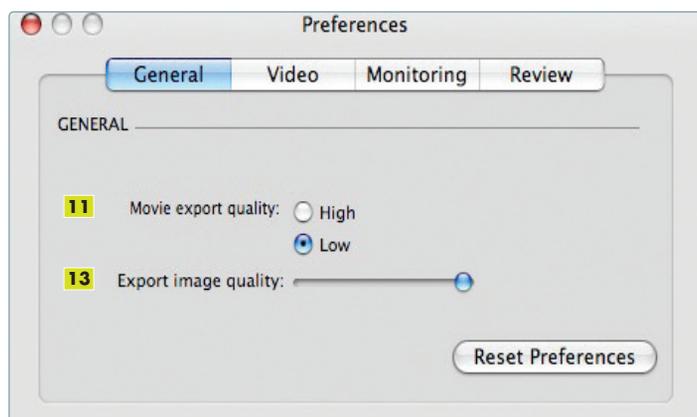
Enfin, Periscope peut réagir à un script. Utile si vous savez utiliser AppleScript **7** – pas forcément programmer vous-même, mais tirer parti des millions de scripts existants. Mieux, tous les types de capture peuvent être activés en même temps; il suffit de cocher



les cases correspondantes. Ainsi, en plus d'une prise de photo toutes les cinq minutes, Periscope peut réagir et prendre des images complémentaires si quelque chose venait à se passer, événement visuel ou bien sonore.

Vous pouvez aussi superposer aux images prises par la webcam une photo ou un logo en le glissant-déposant depuis le Finder, et y ajouter un peu de transparence. Enfin, la fonction *Text Labels* permet de saisir un texte dont vous

sera utile, une fois rentré chez vous, pour récupérer rapidement une image enregistrée ou même créer un petit film **10** en mettant bout à bout toutes les images – la qualité du film se paramètre dans les préférences **11**.



Beaucoup d'options donc, mais il y a un petit problème de conception : pour que la capture fonctionne, vous devez préalablement cliquer sur le gros bouton *Start Monitoring* **8**. J'y reviendrai...

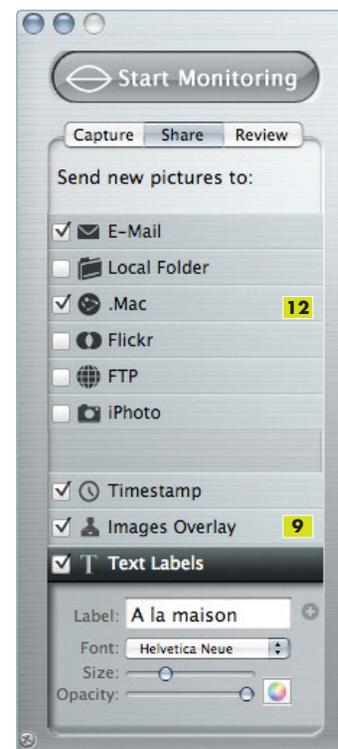
Superposez des informations aux photos

En bas de l'onglet *Share* (partager), Periscope propose trois types d'éléments à superposer aux images prises **9**. La date et l'heure (ou l'une des deux) s'affichent automatiquement ; à vous de les positionner sur l'image. Taille et couleur sont réglables.

fixez la taille, la police, la couleur et l'opacité. Si chaque image ne peut bien sûr recevoir qu'un seul *Timestamp*, rien ne vous empêche de lui « coller » plusieurs logos et textes. Il y a des cases de fermeture (type widgets de Dashboard) pour supprimer des éléments superposés jugés inutiles. Vous avez donc beaucoup de possibilités rien qu'avec ces trois options !

Les captures prises par Periscope, assorties des éléments superposés, peuvent être stockées en local dans un dossier ou même directement dans la bibliothèque d'iPhoto. L'onglet *Review* vous

ges peuvent être éventuellement mises à la disposition de tous... Periscope est un logiciel encore bien jeune. Il est déjà opérationnel, mais quelques améliorations apparaissent indispensables, et rapidement. L'utilisation de plusieurs webcams serait utile si vous avez besoin de prendre en compte une webcam déportée au lieu – voire en sus – de l'iSight intégrée.



Communiquez et partagez

Cela dit, pour une application comme la télésurveillance, voir ce qui se passe depuis votre bureau, votre résidence secondaire ou votre lieu de vacances, il faut pouvoir accéder aux images en temps réel ou presque. Periscope sait fort bien les envoyer sur votre adresse par email, les placer sur un site FTP, sur votre compte .Mac, ou même les transmettre au service d'images Flickr **12**. Dans les préférences du logiciel, vous pourrez régler la qualité **13**, et donc le poids des images transmises.

Toutes les options de communication et de partage de Periscope peuvent par ailleurs être actives en même temps ! Vous pouvez donc vous envoyer les images par email et en conserver des doubles dans iPhoto. Bien sûr, puisque cette application utilise Internet, les ima-

Par ailleurs, bien que l'onglet *Monitoring* **14** dispose d'une option *Start Periscope after startup*, le monitoring ne démarre que si vous cliquez sur le bouton *Start Monitoring*. Pour assurer une surveillance constante à distance, il vous faudra donc compléter le dispositif par un logiciel de prise de contrôle afin de pouvoir cliquer à distance sur ce fameux bouton ! Enfin, les images envoyées sur .Mac ou sur un site FTP portent toutes un nom identique, ce qui fait qu'on ne voit que la dernière.

■ Alain Lalisse

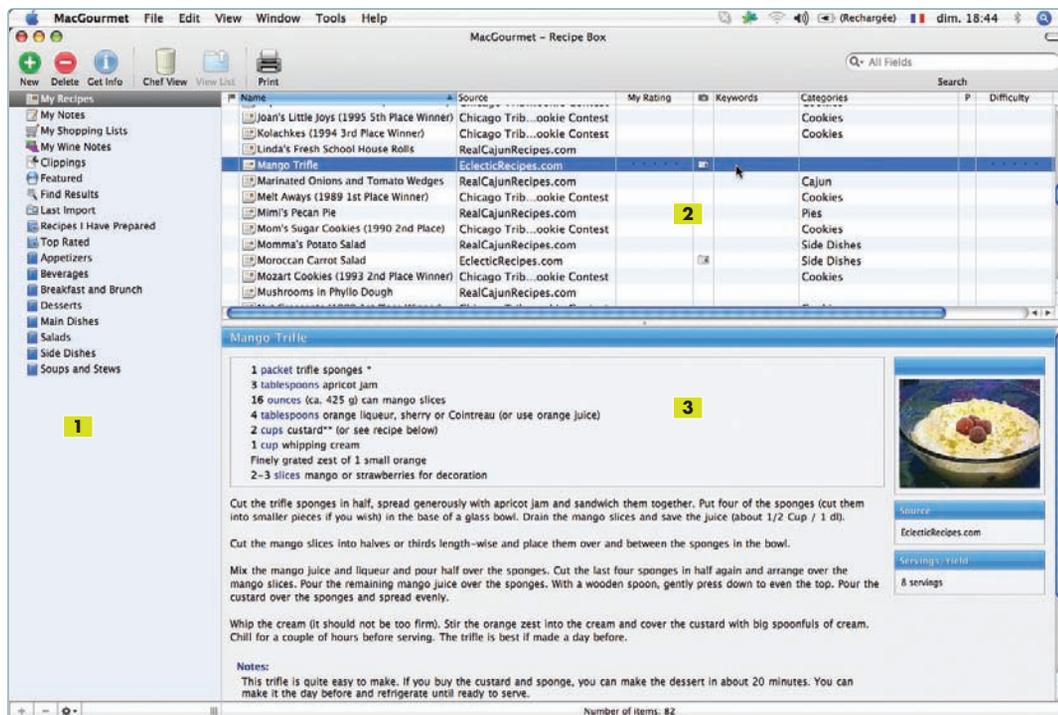


MacGourmet 2.1.1

Quand le Mac investit la cuisine



Si vous utilisez iTunes pour vos playlists, iPhoto pour vos photos, vous aimerez MacGourmet qui gèrera toutes vos recettes et deviendra votre fidèle assistant aux fourneaux.



et « assistant de cuisine » permet de classer vos recettes par thèmes (type de plat, pays, favoris...) et d'enregistrer de toutes nouvelles recettes, directement ou depuis une page Web. Un mode d'affichage spécifique, dit *Chef View*, facilite son utilisation en cuisine. Un module de notes et un générateur de liste de courses complètent le dispositif. Vous pouvez tester la version d'évaluation, limitée à vingt lancements.

Gestionnaire de recettes

Ce soir, vous avez des invités et vous n'avez pas encore arrêté votre choix du dessert ? L'occasion rêvée de tester MacGourmet ! Le logiciel présente une interface monofenêtre. À gauche, l'organisation de votre base de recettes **1** classées par catégories : *My*

Recipes (Mes recettes), *My Notes* (Mes notes) et *My Shopping Lists* (Mes listes de courses)... Si vous sélectionnez la catégorie *My Recipes*, c'est la liste de vos recettes **2** qui s'affichera dans le panneau de droite, en haut. Et quand vous cliquerez sur l'une d'elles, vous en verrez le détail **3** dans la partie basse. L'interface de MacGourmet fonctionne finalement comme celle de Mail. Pour trouver votre idée de dessert, vous utiliserez la fonction de recherche à droite de la barre d'outils. Tapez un ou plusieurs mots-clés : MacGourmet affiche automatiquement la liste des résultats dans le panneau principal. Mais comme vous venez tout juste d'installer l'application... votre recherche ne sera pas très fructueuse. Cela dit, vous trouverez peut-être votre bonheur



PRIX : 25 \$

ÉDITEUR : Advenio

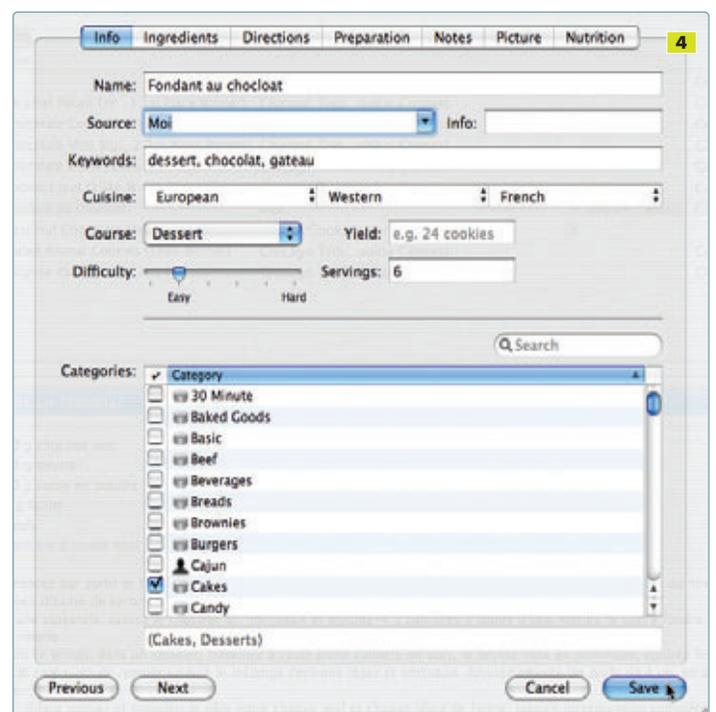
CONFIGURATION : Mac OS X 10.4

- + L'interface ergonomique ; les fonctions Notes et Wines Notes ; le choix du système de mesure (métrique).
- L'utilisation de services d'import depuis le Web ; l'absence d'une bibliothèque de liens vers des sites dédiés aux recettes de cuisine ; pas de support de l'Apple Remote.

parmi la cinquantaine de recettes livrées avec le logiciel. Par la suite, lorsque vous aurez commencé à alimenter votre base de données en important ou en saisissant des recettes, vous pourrez les ranger dans différentes catégories prédéfinies ou bien créer vos propres catégories, ce qui simplifiera les recherches.

En quête sur le Web

Votre recherche de dessert n'a rien donné et vous avez décidé de vous rabattre sur la recette du fondant au chocolat qui figure dans un vos livres. Vous allez en





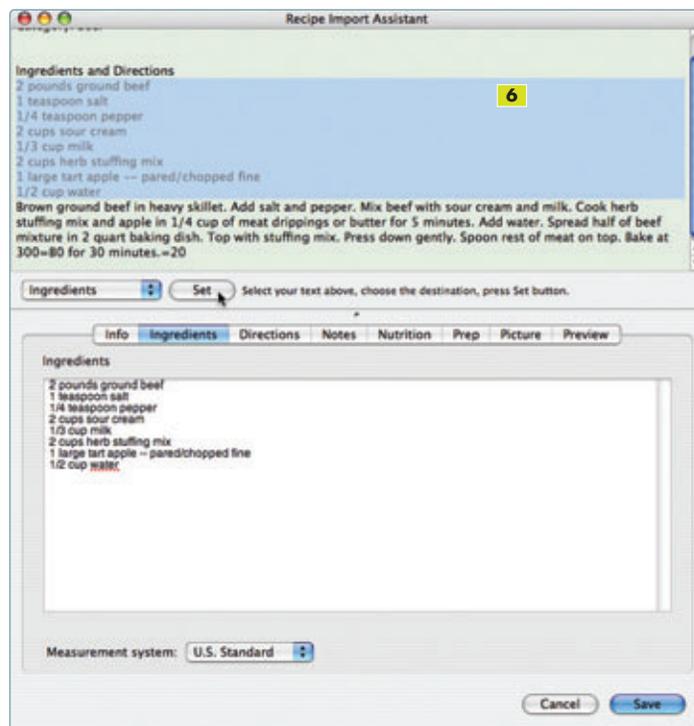
profiter pour rentrer cette première recette dans MacGourmet via l'éditeur de recettes. Cliquez sur **New** dans la barre d'outils : MacGourmet ouvre une nouvelle fenêtre ressemblant à la fenêtre Infos d'iTunes (4). Dans les onglets **Info**, **Ingredients**, **Directions** (instructions), **Preparation**, etc., utilisez le formulaire pour entrer les informations : nom du plat, ingrédients, étapes de la recette... Ajoutez la photo de la recette en la glissant depuis le Finder dans l'onglet **Picture**. Après validation du formulaire, la nouvelle recette s'affichera dans la catégorie **My Recipes**, ainsi que dans les autres catégories que vous aurez sélectionnées dans l'éditeur.

Vous n'avez pas découvert la recette du fondant au chocolat dans vos livres de cuisine ? Cherchez-la sur le Web. MacGourmet offre deux commandes pour importer le texte d'une recette « en ligne », installées sous forme de

services (5) (menu **Services** dans Safari ou Opera – les services ne sont pas pris en charge par Firefox). Ces commandes sont complétées par un assistant (6) qui vous aidera à remplir rapidement les différents champs de l'éditeur de recette sans avoir à effectuer de nombreux copier-coller.

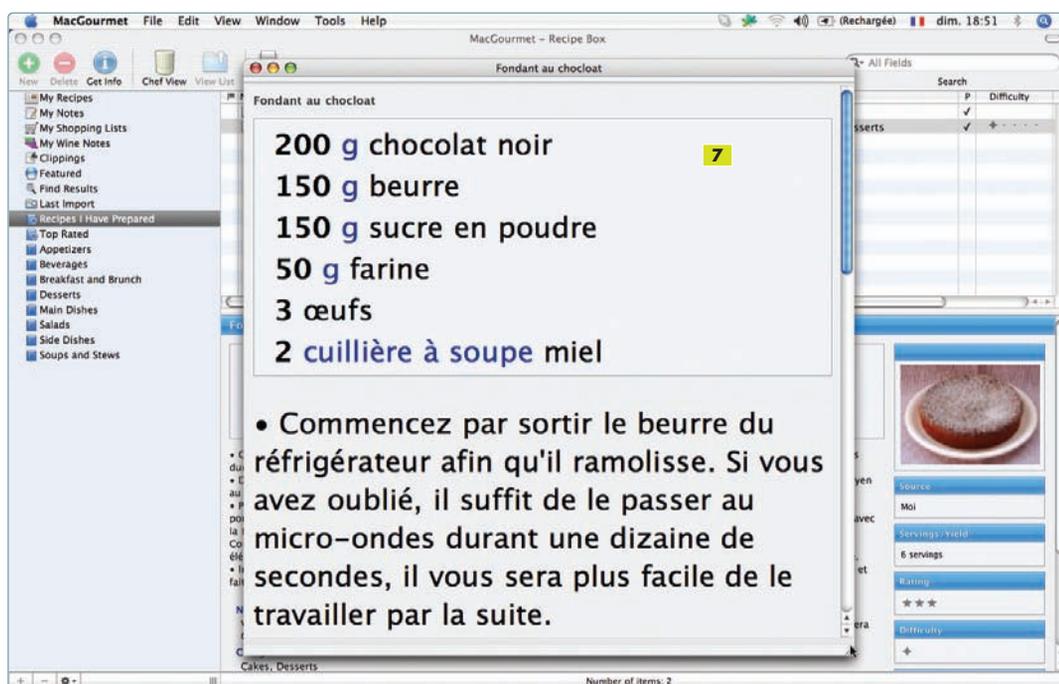
De retour en cuisine...

Avant de passer à la phase « pratique », vous aurez sans aucun doute besoin de faire quelques emplettes. Vous pouvez, comme vous en avez l'habitude, noter la liste des courses au dos d'une vieille enveloppe, mais vous pouvez également exploiter la fonction **My Shopping Lists** de MacGourmet. À partir de la recette sélectionnée, il génère automatiquement la liste des ingrédients nécessaires. Il ne vous restera plus qu'à l'imprimer, la vérifier et barrer les produits que vous n'avez pas besoin d'acheter.



À l'heure actuelle, MacGourmet est incapable de contrôler le contenu de votre réfrigérateur. Il ne sait pas plus, même si vous disposez d'une connexion permanente, commander lui-même les ingrédients à un service en ligne. Cette fois, vous êtes fin prêt à commencer. Ne rangez pas votre Mac ! MacGourmet va aussi vous aider durant cette phase ! Son mode **Chef View** (7) affiche ainsi la recette en très gros caractères, vous permettant de la suivre à l'écran tout en tenant la machine suffisamment éloignée du théâtre des opérations... Malheureusement, MacGourmet ne sait pas gérer la télécommande Apple Remote, ce qui serait tout de même pratique pour faire défiler la recette à distance. On se voit en effet mal reprendre la souris la main pleine de graisse ou de farine ! Peut-être que ça marche avec des utilitaires comme Mira ou Remote Buddy, mais j'avoue ne pas l'avoir testé.

Prise en main, ergonomie, outils spécialisés, MacGourmet, c'est du gâteau ! Ce logiciel a été pensé pour le Mac et c'est un plaisir de l'utiliser. Avec l'import Web et son assistant de remplissage, vous pourrez très aisément enrichir votre base de données. En revanche, vous devrez ressaisir une par une dans l'éditeur les recettes que vous auriez déjà enregistrées avec Word ou TextEdit, MacGourmet ne proposant pas l'import de fichiers texte. Notez également que MacGourmet est avant tout un gestionnaire de documents et que, si vous pouvez vous passer de ses fonctions spécifiques, un SOHO Notes, un Yojimbo ou un Devon Notes fera aussi fort bien l'affaire.

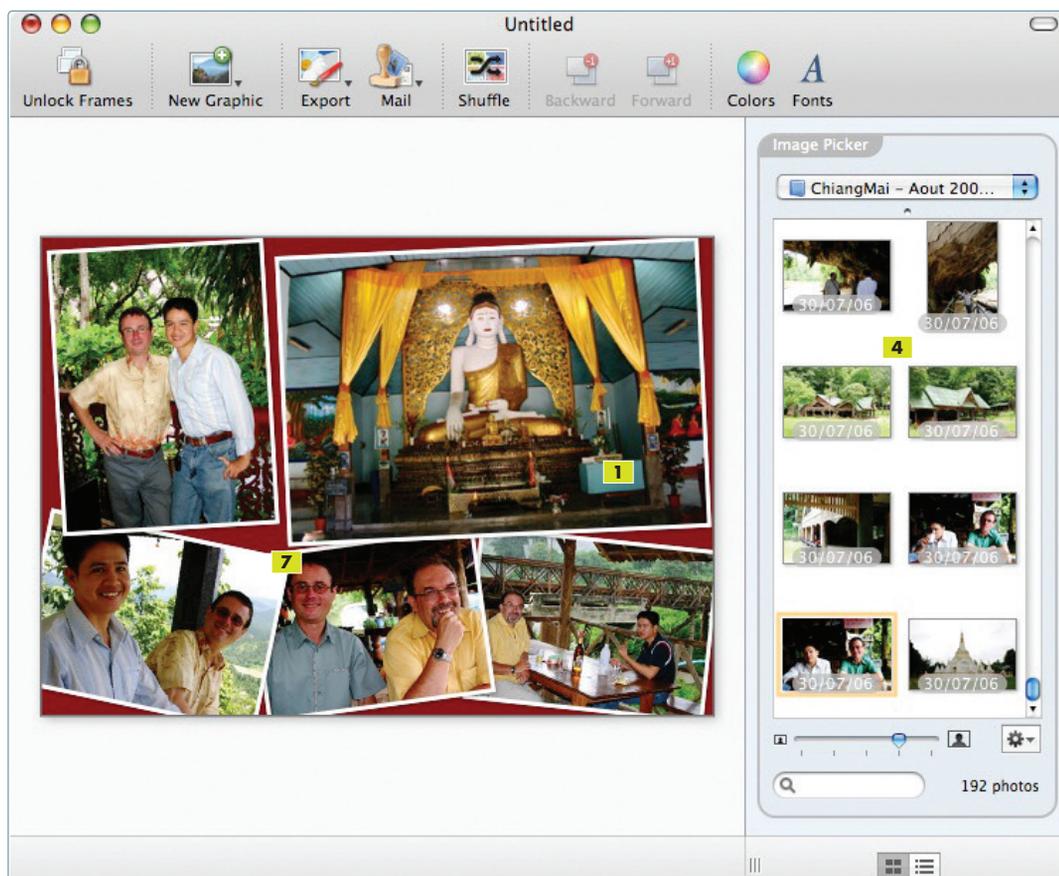


Posterino 1.1

Compositions photographiques



Créer rapidement des panneaux muraux et des posters, sans découpage ni collage, mais aussi des cartes postales, telles sont les belles promesses de ce petit logiciel. Les tient-il ?



C'est la fin des montages à la main avec ciseaux et colle ! Avec ce logiciel, les compositions de qualité sont un jeu d'enfant – n'étant pas complètement automatisé, il laisse un peu de place à la créativité.

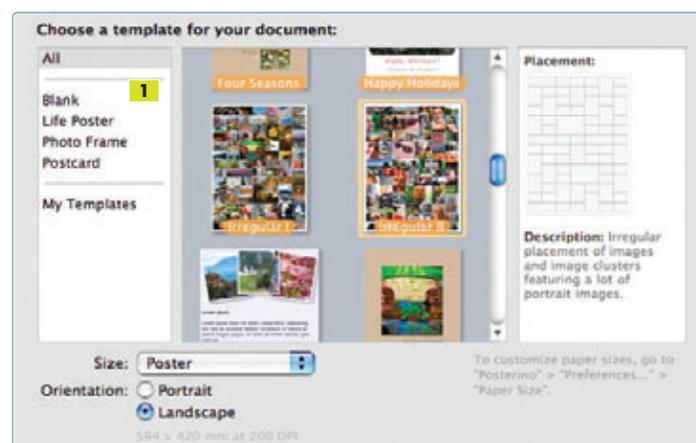
Modèles sur mesure

Posterino utilise des modèles, un peu comme iPhoto pour les livres, constitués de « réserves » ou cadres dans lesquels vous glissez les photos. De nombreux exemples pré-maquettés sont fournis **1**, classés en *Life poster* (une accumulation de photos), *cadre photo* ou *carte postale*, avec des titres et du texte. Dès le début, il faut pen-

ser à l'impression finale, et donc définir un format (A3 ou A4, par exemple), une orientation (portrait ou paysage) et une résolution en conséquence... Les formats d'impression se définissent dans les préférences du logiciel. Pensez à réaliser le montage en 300 dpi pour obtenir une impression de qualité, surtout si vous passez par les services d'un pro.

Rien ne vous interdit d'utiliser les modèles tels quels, mais libre à vous aussi de les modifier pour en créer de nouveaux plus personnels. Pour ce faire, déverrouillez un des modèles proposés. Les cadres seront arrangés un à un, à la souris : vous les déplacez, les fai-

tes pivoter, les redimensionnez, jouez sur la profondeur en les avançant au premier plan ou en



PRIX: 19,50 €

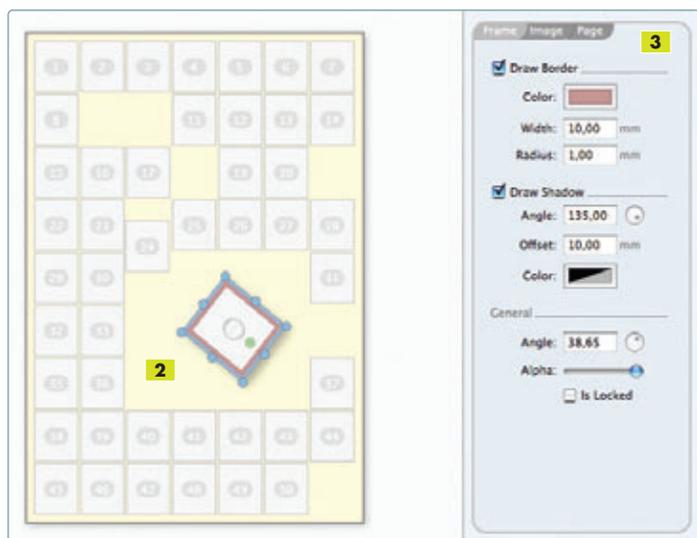
ÉDITEUR: Zykloid

CONFIGURATION: Mac OS X 10.4+

- + Très intuitif; production rapide de beaux posters ou de cadres photo; réutilisation d'un modèle personnel pour changer rapidement son environnement.
- Quelques bogues de jeunesse; grosse lenteur sur les dossiers d'images.

les reculant plan par plan **2**. Tout cela est très simple et intuitif. Le recours à la documentation (en anglais) s'avère d'ailleurs inutile. Il se peut que vous ayez trop de réserves : glissez-les simplement hors de la fenêtre de travail pour les supprimer. Inversement, dans votre barre d'outils, vous trouverez les fonctions pour disposer de nouvelles réserves, des timbres-poste (sur les cartes postales) ou des éléments de texte.

En cliquant sur les détails des cadres, vous accédez à de nombreuses options **3** (souvenez-vous, il faut avoir déverrouillé le modèle). Chaque réserve peut avoir une bordure (dont vous fixez la couleur et la largeur). Une bordure blanche autour de chaque photo donne un côté très professionnel. Les ombres permettent, elles, de simuler du relief et donc la superposition des photos. Vous attribuez éventuellement une couleur au fond de la feuille. Tout se fait en temps réel et vous ob-



tenez tout de suite le rendu final. Une fois terminé, le montage sera enregistré comme nouveau modèle. Vous pouvez revenir à tout moment à sa structure, ajouter des réserves ou en retirer. Posterino ne se préoccupe pas de savoir si les réserves sont vides ou pleines.

Un peu de créativité!

Sur la partie droite de la fenêtre (unique) de Posterino s'affiche la zone de sélection des images **4** (*Image Picker*). Posterino gère automatiquement les dossiers de votre répertoire Images ainsi que la bibliothèque iPhoto (et les différents albums que vous pourriez y avoir créés). L'affichage des dossiers isolés est nettement plus lent que celui de la bibliothèque iPhoto, car Posterino doit créer lui-même ses vignettes. Par ailleurs, si vous utilisez iPhoto, je vous conseille d'intégrer complètement vos photos à la bibliothèque en cochant l'option *Copier les fichiers lors de l'ajout à la bibliothèque* (*Préférences > Avancées*), sinon Posterino utilisera les vignettes générées par iPhoto au lieu des photos originales.

Pour placer une image, il suffit de la glisser depuis le volet droit sur une des réserves de votre modèle. Un rond vert apparaît avec un numéro qui indique combien de fois la même photo a été utilisée dans le document. Il existe en effet des modèles qui regroupent des dizaines de clichés, voire 365 images. Une même photo peut donc très bien vous servir plusieurs fois

dans le même document. Vous pourrez travailler par groupes, placer une sélection ou toutes les images, effectuer un mélange des photos (*Shuffle*)... Il est facile d'échanger deux photos de place en les déplaçant l'une sur l'autre. Le seul truc à savoir est le double-clic: des poignées orange apparaissent alors, permettant le déplacement, le zoom et la rotation de l'image à l'intérieur de sa réserve. Comme Posterino propose également un modèle type carte postale **5**, vous trouverez aussi des cadres graphiques dentelés.

En pratique, il est difficile de laisser Posterino faire le travail de placement tout seul. Il ne peut pas savoir qu'une image verticale a été placée dans un cadre horizontal (et inversement), que vos images n'ont peut-être pas les mêmes proportions que les réserves disposées

sur la page, d'où des têtes coupées et des cadrages déliants... Pas question donc de court-circuiter l'étape durant laquelle vous positionnez chaque image dans sa réserve. Dans cette dernière, chaque photo est positionnée précisément, d'équerre ou de biais, superposée ou non sur d'autres, avec une bordure et/ou une ombre... Vous pourrez choisir une petite partie de l'image ou effectuer un zoom sur un détail. Au lieu de vivre cela comme une contrainte, profitez-en pour démontrer votre sens créatif!

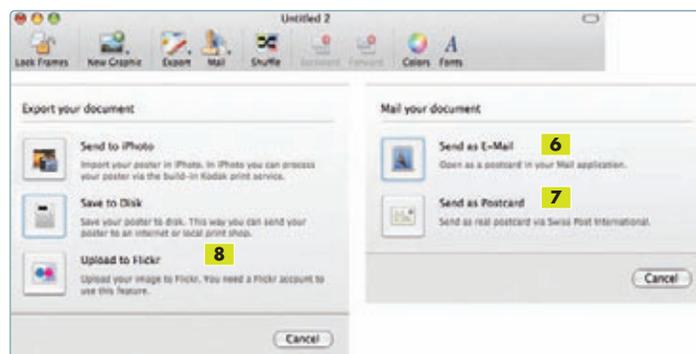
Imprimez ou postez

À l'utilisation, vous vous rendez vite compte que les différents modèles correspondent en pratique à une utilisation réelle et donc à

ront plutôt des images légères à 72 dpi. Pour utiliser la fonction d'envoi par email **6**, la question du poids de l'image est primordiale. Posterino génère directement un nouveau message avec la carte postale en pièce jointe.

Posterino propose aussi l'envoi de vraies cartes postales **7**, un service payant géré par Swiss Post. Nous l'avons testé et ça marche, c'est rapide (deux jours) et la qualité est correcte. Pour essayer ce service, vous obtenez trois cartes postales gratuites lorsque vous payez votre licence.

Autre solution: le stockage sur un site Web. Comme il en existe aujourd'hui beaucoup, le développeur n'a pas créé les interfaces pour toutes les bibliothèques de photos sur le Net, mais seulement

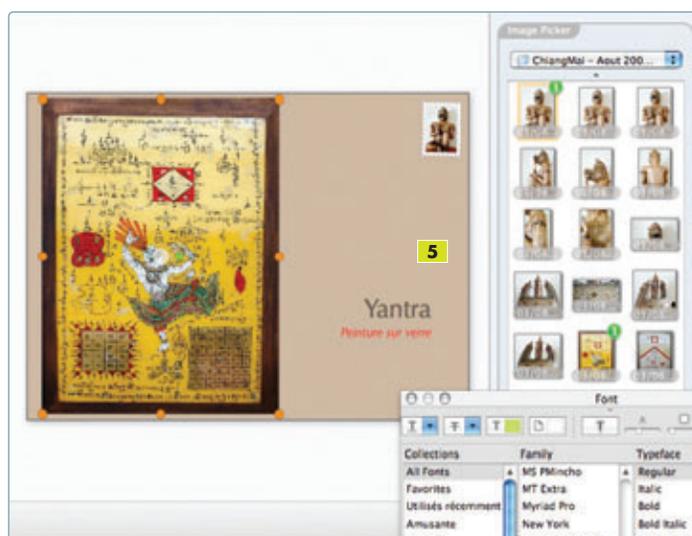


un média spécifique. Pour une impression « papier », il faut fournir un fichier graphique; enregistrez donc en JPEG ou en Tif à 300 dpi. C'est l'option des modèles *Poster*. À l'inverse, les cartes postales électroniques, modèle *Postcard*, se-

pour Flickr **8**. Rien n'empêche de transférer vos compositions vous-même vers votre système. Posterino s'avère intéressant pour ceux qui travaillent sur des compositions photographiques. Le côté intuitif, dans la gestion des réserves comme dans la gestion des images, est vraiment un atout. Mais il en est à sa première version dans laquelle subsistent quelques défauts de jeunesse.

Dans la version 1.1 (licenciée) que j'ai testée, la fonction *Enregistrer sous...* ne fonctionnait pas. J'ai dû dupliquer le document original avant de le modifier pour en conserver différentes versions. J'ai également relevé de petites anomalies dans la production du document final (notamment les très grands posters). La vérification du document avant impression, avec Photoshop ou Gimpshop, par exemple, est conseillée.

■ Alain Lalisse



LaCie Hub

Plus nul, tu meurs...

Étonnant certes, mais inutilisable. Un ratage total!

Un hub en forme de pieuvre, une base « boule » et des tentacules amovibles, pourquoi pas ? Les designers ont tous les droits. Mais là, c'est complètement raté. Comment ce produit a-t-il pu être agréé par LaCie et fabriqué ? Ce LaCie Hub est très mal conçu, inutilisable, et en plus d'une incroyable laideur. Techniquement, il ne s'agit rien d'autre que d'un concentrateur mixte USB 2 et FireWire 400 avec une alimentation externe.



Pour activer les deux technologies, il faut connecter la boule au Mac avec, simultanément, un câble USB et un câble FireWire reliés sur leurs ports correspondants. Ces câbles de connexion avec le Mac ne sont pas fournis. Les branchements effectués, restent disponibles 4 ports USB 2 et 2 ports FireWire. LaCie fournit un ensemble de câbles rigides – 8 au total – qui permettent tous les types de connexion, y compris d'un appareil photo ou d'un caméscope. Mais longs de 40 cm, ils sont impraticables dans la grande majorité des cas. Vous avez aussi une rallonge (enfin une bonne idée) pour sortir un port hors de la boule. Car quand cette dernière est fermée, les ports ne sont plus accessibles.



En fait, brancher-débrancher un périphérique relève ici de la haute voltige. Un comble pour un concentrateur ! Il faut ouvrir la boule à chaque fois que l'on connecte quelque chose. Avec ce produit, sont aussi offerts sur flexibles une lampe USB et un ventilateur. Gadgets. La boule n'a qu'une minuscule base, d'où une totale instabilité. À moins de coller le hub sur votre bureau, il se « casse la gueule » dès que vous y touchez. Avec le ventilateur qui



PRIX: 89 €

ÉDITEUR: LaCie

CONFIGURATION: Mac avec ports FireWire 400/USB 2, Mac OS X

tourne, cela devient presque dangereux ! La boule aurait dû être parfaitement ronde et lestée afin de revenir automatiquement en place. Autre point négatif : les concentrateurs modernes sont désormais souvent assortis de lecteurs multcartes (mémoires). Pour le même prix, vous avez toutes les options dans un tout petit boîtier. Ce n'est hélas pas le cas du Hub LaCie qui les ignore et qui est aussi gros qu'un pot de fleurs. Et je ne vous parle pas des clés USB qui ne pourront être utilisées en pratique qu'avec la seule rallonge fournie. Vous l'avez compris, je suis très déçu de voir un produit si mal pensé. M. Ora-ïto, son designer, n'aura sûrement jamais utilisé son chef-d'œuvre. ■ Alain Lalisse

bottin

Voici les adresses Web des produits et services cités dans ce numéro de *VVMac*. Si l'une d'elles était périmée – les éditeurs modifient souvent leurs pages –, interrogez des services comme versiontracker.com, macupdate.com ou 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

Secret Notepad	www.apple.com/downloads/dashboard/business/secretnotepad.html
DOSBox	http://dosbox.sourceforge.net
Dapplegrey	www.classics-for-x.info/csx/dapplegrey
Mighty Monitor	www.apple.com/downloads/dashboard/status/mightymonitor.html
Freebox Fax	http://ers.europe-shareware.org/mac/freeboxfax/FreeboxFax.zip
Psst	www.satsumac.com/Psst.php
StartupSound	www.5e.biglobe.ne.jp/~arcana/StartupSound/index.fr.html
MPEGStreamclip	www.squared5.com
Bean	http://osx.iusetthis.com/app/bean
Freeware Update	www.eagle-of-liberty.com
DejaMenu	http://homepage.mac.com/khsu/DejaMenu/DejaMenu.html

Prises en main

Periscope	www.freeverse.com
Chax	www.ksuther.com/chax
Plopp	http://planet-plopp.com/biggerkids/biggerkids.html
MacGourmet	www.advenio.com/macgourmet/index.html
SOHO Notes/Organizer	www.chronosnet.com
Miglia TVMax+	www.miglia.com
Parallels Desktop 3	www.parallels.com ou www.avanquest.fr

Solutions

Growl	http://growl.info
Blender 3D	www.blender.org
Carrara 3D Basic	www.daz3d.com

CandyBar	www.panic.com/candybar/
Uno	http://gui.interacto.net/
Litelcon	www.freemacsoft.net/Litelcon.html
ShapeShifter	http://unsanity.com/haxies/shapeshifter
MPEG Streamclip	www.squared5.com/svideo/mpeg-streamclip-mac.html
MovieGate	http://web.mac.com/cducommun/iWeb/Site
Handbrake	http://handbrake.m0k.org/
Forty-Two DVDVX Plus	http://kaisakura.com/fortytwovx.php
LiquidCD	www.maconnect.ch/index.php?page=liquidcd&lang=fr
Surround Multiplex	www.sarbamac.ch
QTAudioExtractionPanel	http://developer.apple.com/samplecode/QTAudioExtractionPanel/index.html
BatChmod	http://macchampion.com/arbyssoft
Geotagger	http://craig.stanton.net.nz/software
iPhotoToGoogleEarth	http://craig.stanton.net.nz/software
HoudahGeo	www.houdah.com/houdahGeo
Travelog	www.realworlded.com
Geophoto	www.ovolab.com/geophoto
Home Design Studio	www.punchsoftware.com/products/mac.htm
Live Interior 3D	www.belightsoft.com
Interiors 4	viepratique.mindscape.com/Products/ProductInfo.aspx?pid=2506
L'Architecte 3D Expert	http://architecture.mindscape.telechargement.fr
3D Architecte Expert CAD	www.microapp.com/architecte
Architecte et construction 3D	www.architecte-construction.com
Architecte 3D Platinum CAD	http://shop.avanquest.com/france/produits

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



Par e-mail :

Adressez le coupon ci-dessous à
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

BULLETIN D'ABONNEMENT À VVMAC

#27

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

Howtodo Publishing - Vous et Votre Mac - 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^{me} M^{lle}

Prénom : _____

Nom : _____

Adresse : _____

C.P. : [][][][][] Ville : _____

E-mail : _____

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



Home Design Studio for Mac

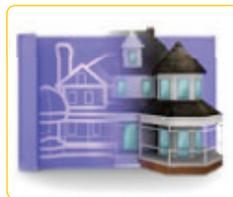


Édité par Punch! Software, un des quatre fournisseurs mondiaux de technologies 2D/3D pour les logiciels d'architecture tout public, mais aussi professionnels. Home Design Studio for Mac est vendu 149 \$ sur le site Web de Punch!. Il n'est disponible qu'en anglais. L'application est universalisée (G5, Intel) et fonctionne sous Mac OS X 10.3.4+. Aucune version d'évaluation n'est disponible.

+ Seul logiciel de ce type, à vocation globale, disponible sur Mac OS X; une technologie 2D/3D éprouvée; une interface contextuelle agréable; la richesse des outils proposés, tant en termes de fonctions que de bibliothèques de textures et d'objets; les PowerTools pour réaliser simplement des choses très complexes; des fonctions 3D pour simuler au mieux vos idées et vous « promener » dans les scènes; un manuel imprimé.

— Pas d'apprentissage pas à pas du logiciel, ni dans le manuel imprimé ou électronique, ni sous forme de fichiers vidéo; manquent des fonctions « techniques »: élévations 2D, charpentes, export en formats standard 2D/3D; pas de traduction en français ni de support en France.

De la cave au jardin, la maison



Vous voulez bâtir une maison pour la famille ou réaménager de fond en comble l'antique ferme héritée de grand-papa? Que vous passiez par un architecte (obligatoire pour une superficie habitable de plus de 170 m²) ou un simple maître d'ouvrage, vous avez sans doute des idées...

Vous y pensez depuis tant d'années! Quelles soient bonnes ou mauvaises, pourquoi ne pas tenter de les exprimer sous forme de plans et de représentations photo-réalistes qui serviront de base de discussion avec les professionnels? C'est justement ce que vous permet HDS, un logiciel global d'architecture « grand public », le seul qui existe actuellement sur Mac OS X. Il vient de sortir aux États-Unis et n'est disponible qu'en anglais, mais il est puissant, plutôt facile à mettre en œuvre, et qui plus est ludique. Après la phase d'apprentissage, on se plaît à jouer avec, à laisser libre cours à ses désirs et fantaisies... ■ Bernard Le Du



concevez vous-même

de vos rêves!

Home Design Studio (HDS) est la seule solution logicielle globale de conception 2D/3D, orientée construction ou rénovation d'habitation, actuellement proposée sur Mac OS X – et ce depuis quelques mois seulement. Cette première version, déjà bien aboutie – belle interface Mac, code universalisé parfaitement stable –, est du niveau de ce que l'éditeur Punch! Software, numéro un du secteur aux États-Unis depuis sept ans, propose dans son package moyen de gamme pour Windows. Si ces derniers sont traduits, commercialisés et supportés en France par Avantquest/Emme, ce n'est pas le cas de HDS qui n'est disponible qu'en anglais.

Par ailleurs, alors que les produits Windows de niveau similaire coûtent entre 50 et 70 €, HDS pour Mac est, lui, facturé presque 150 \$ (environ 110 €). C'est le problème de tous les développements réalisés pour un marché beaucoup plus petit que celui de Windows. Cela

dit, si la barrière de la langue et le prix ne vous font pas peur, si vous voulez travailler avec un logiciel Mac OS X de qualité – plutôt que de vous tourner vers une offre en français sous Windows –, Home Design Studio pour Mac mérite toute votre attention. Il faudra l'acheter sur le site américain de Punch! C'est d'autant plus regrettable qu'aucune version de démonstration n'est disponible en téléchargement. L'éditeur pratique aux États-Unis une politique « satisfait ou remboursé » avec une période de 90 jours d'essai, difficilement applicable pour l'Europe.

Tout est possible!

Home Design Studio vise des utilisateurs qui n'ont aucune formation en architecture, ni d'expérience avec les logiciels de dessin technique 2D ou de modélisation 3D. HDS est censé pouvoir être mis entre toutes les mains, les miennes, les vôtres. Il peut servir aussi bien

à construire un bâtiment de A à Z qu'à remodeler votre actuelle habitation, adapter un hangar ou rénover une ferme, repenser un aménagement extérieur, refaire un jardin... Avec HDS, vous allez, partant de zéro, construire toute votre maison: les fondations (avec ou non prise en compte de la conformation topologique du terrain); le plan 2D de chaque étage, avec portes, fenêtres et escaliers; tous les aménagements techniques (électricité, plomberie et sanitaires, réseau d'air conditionné...); la toiture bien sûr, une des choses les plus complexes! Vous disposez de bibliothèques en grand nombre pour travailler l'extérieur et décorer comme vous le souhaitez l'intérieur, avec peintures et matériaux les plus divers, ou encore placer meubles et objets. Enfin, HDS pourvoit à l'aménagement extérieur: plateformes en dur ou bois, terrasses, modelage du terrain, plantation de fleurs, d'arbustes et d'arbres (avec croissance dynamique), ▶

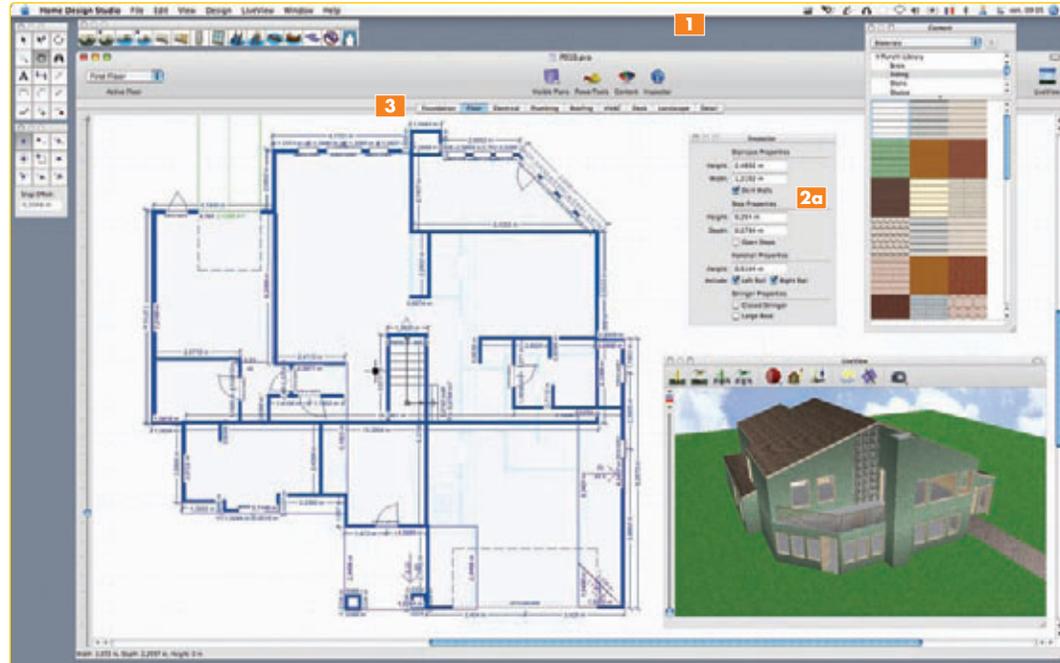
creusement d'étangs ou même de piscines... Dès le premier mur tracé, vous pouvez afficher la fenêtre *LiveView 3D* et vous promener dans votre projet, à pied ou en « volant ».

Une prise en main aisée

Les fonctions s'accumulent, mais je suis très loin d'avoir tout essayé. Cela dit, il manque dans cette première version Mac de nombreuses fonctions intéressantes disponibles dans ses équivalents sur Windows. Malgré ce foisonnement, l'interface reste très dégagée **1**. Un exploit... Comparaison faite avec certains logiciels Windows, ici on ne se sent pas immédiatement tout petit et dépassé.

Home Design Studio se prend en main relativement facilement, mais attention, l'interface et le manuel sont en anglais, ce qui constitue une gêne réelle. Car même lorsqu'on lit et parle assez couramment la langue « de tous les jours », on croise ici des termes techniques du domaine de la construction dont le sens n'est pas de prime abord évident **2a** **2b**.

Bien entendu, les projets peuvent être réalisés en unités métriques. L'autre frein vient du manuel imprimé fourni (210 pages). C'est un



ouvrage de référence bien conçu, mais... il manque un guide pas à pas! Rien dans la boîte, rien sur le DVD où on ne trouvera ni support d'apprentissage en PDF, ni tutoriels vidéo – alors même que tous les autres logiciels Windows de Punch! en sont bien pourvus, y compris dans leur version française. Cette absence d'aide pratique est vraiment un problème pour « entrer » dans un produit

aussi sophistiqué. Il m'a ainsi fallu deux longues soirées devant mon écran pour parvenir à modéliser quelque chose qui ressemble de loin à une maison, toute de guingois – je le vois bien lorsque je passe en 3D! Mais bon, si on s'accroche comme je l'ai fait, on apprend assez vite. Restent des fonctions dont les fenêtres de paramétrage sont pour moi encore hermétiques, et toutes celles que je n'ai

qu'à peine effleurées et d'autres que j'ai vues dans la documentation, mais que je n'ai tout simplement pas encore découvertes.

Je serai réaliste: la présentation du logiciel qui accompagne la superbe boîte reproduit des copies d'écran et des rendus 3D de réalisations exceptionnelles, tant d'habitations que de parcs et autres jardins somptueusement aménagés et plantés. Tout ce qui est montré sur ces pages cartonnées – ou en ouverture de cet article – est bien réalisé avec Home Design Studio pour Mac, mais il vous faudra sans doute des centaines d'heures de travail pour maîtriser ses outils complexes et en tirer de telles prouesses.

Les boîtes à outils de Home Design Studio

Construction: murs, portes, fenêtres, mezzanines, escaliers...



Toiture



Terrasses, pontons...



Électricité



Sanitaires



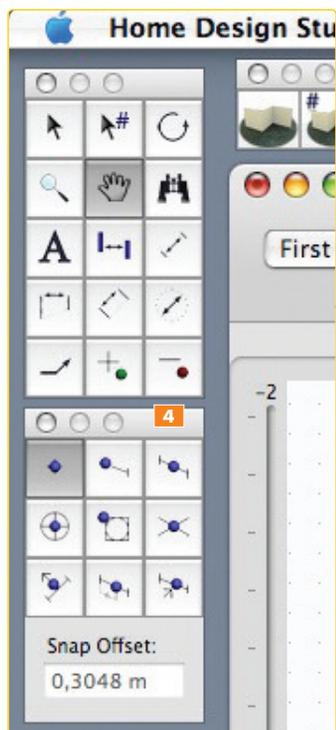
Jardin et aménagements extérieurs



Un environnement contextuel

Le plan de travail de Home Design Studio est monofenêtre. Chaque onglet **3** correspond à une tâche spécifique: terrain et fondations, plan 2D des étages (vue de dessus uniquement), circuit électrique, sanitaires/plomberie, toiture, réseau d'air conditionné, boiseries extérieures, aménagement du terrain et jardinage; enfin, un environnement pour dessiner soi-même des éléments 2D à partir de formes primaires.

On peut à tout moment passer d'un onglet à l'autre et dans n'importe quel ordre, quel que soit



l'état d'avancement du projet. Selon l'onglet actif, menu, palettes, barre d'outils et inspecteur changent pour ne présenter que les fonctions disponibles dans le contexte de travail donné. Très bien !

En plus des onglets qui peuvent être vus en superposition des uns aux autres ou non, c'est selon, le projet est structuré en calques pour les différents étages du bâtiment. Après une demi-heure de pratique, j'ai su maîtriser le dessin en 2D. Beaucoup de choses sont automatiques et la palette *Snap* **4** permet, pour tout outil sélection-

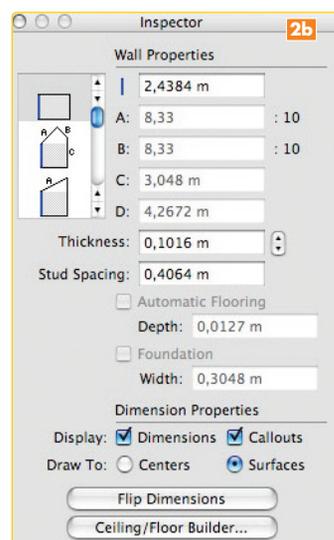


né, de choisir au vol parmi huit types de « magnétisme ». Pendant qu'on dessine, les cotations s'affichent à l'écran.

On peut également passer par une palette des mesures afin d'obtenir immédiatement des murs à une taille précise. Et tout est un peu à l'avenant. Il y a cependant des fonctions automatiques qui produisent des résultats que je juge indésirables et que je n'ai pas réussi à désactiver (est-ce possible d'ailleurs, ou bien est-ce moi qui m'y prends mal ?). J'ai dû trouver tout seul des manières alternatives d'arriver à mes fins.

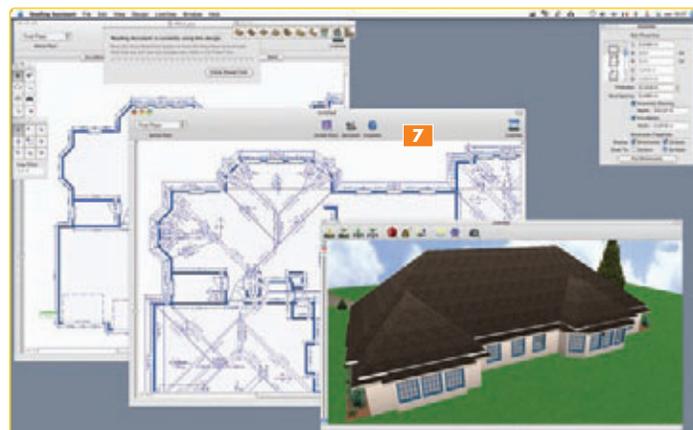
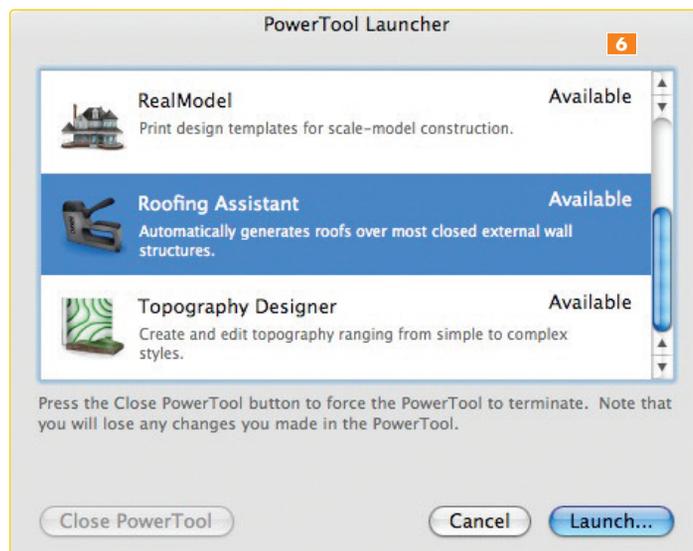
De nombreux modèles

Certaines fonctions manquent étrangement, comme la possibilité de grouper plusieurs objets ou de procéder à des alignements de divers objets les uns par rapport aux autres. Pour positionner, par exemple, une lampe sur une table ou un interrupteur sur le mur



à côté d'une porte, il faut en passer par une sorte d'ascenseur, le long du côté gauche de la fenêtre de travail, qui permet de manipuler verticalement les éléments d'une scène les uns par rapport aux autres et entre les différents niveaux d'un bâtiment.

J'ai également découvert, tout à fait par hasard, que la bibliothèque d'éléments 2D et 3D fournie par Punch! comprend toute une collection de pièces déjà configurées **5**, avec murs, portes et fenêtres, qu'on est bien entendu li-



bre d'adapter. De même, il y a une vingtaine de plans complets de villas – du bungalow à la résidence hollywoodienne – réalisés par des architectes professionnels sur lesquels on peut très bien se faire la main. Parfois, il est plus simple de partir d'un design existant. Enfin, la fonction *FloorPlan Trace* assure l'intégration facile au début du projet d'un plan ou d'une esquisse que vous scannez et qui est adapté à l'échelle choisie. Vous pouvez aussi reprendre des plans réalisés avec les logiciels Punch! pour Windows.

PowerTools, pour simplifier ce qui est complexe !

Home Design Studio est modulaire. On peut donc lui ajouter des PowerTools **6**. Il n'existe que cinq de ces modules pour Mac, d'ailleurs livrés en standard : un pour la topographie, un autre pour la conception assistée des toitures **7**, un troisième pour l'agencement assisté des meubles

de cuisine et appareils ménagers... On trouve un très grand nombre de plug-in pour les logiciels Windows de Punch!, certains proposés par des développeurs tiers, gratuits ou payants, mais bien entendu, ils ne sont pas utilisables depuis la version Mac.

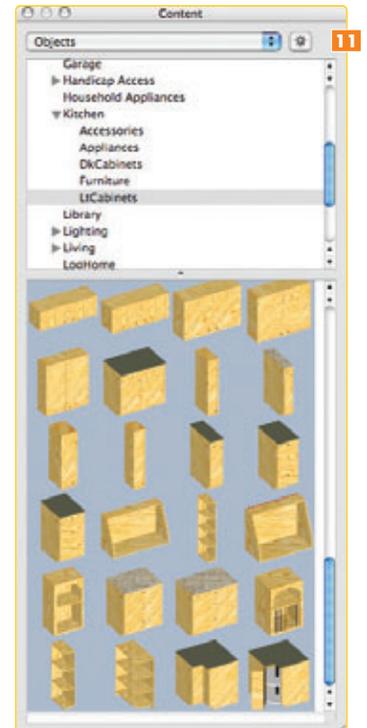
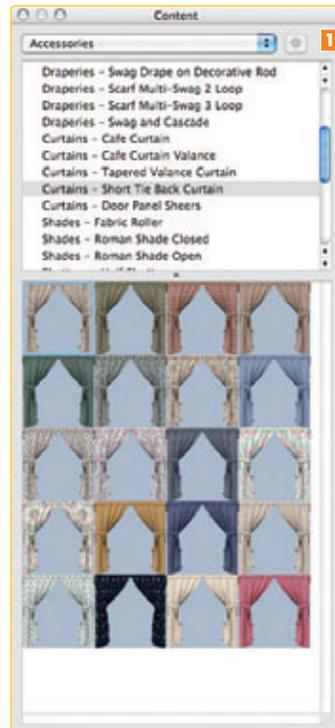
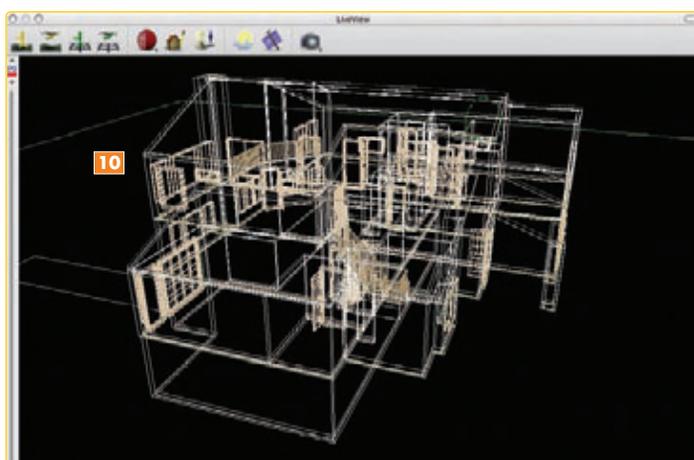
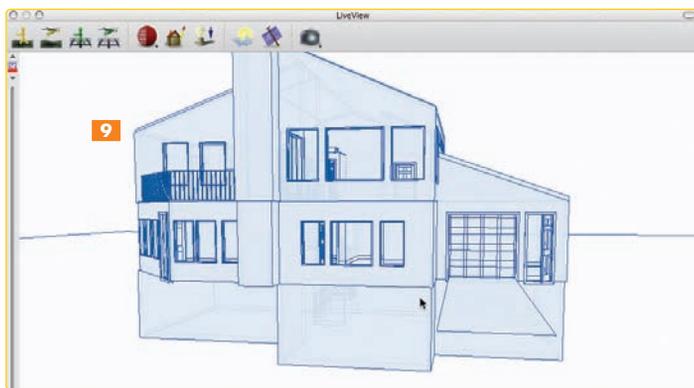
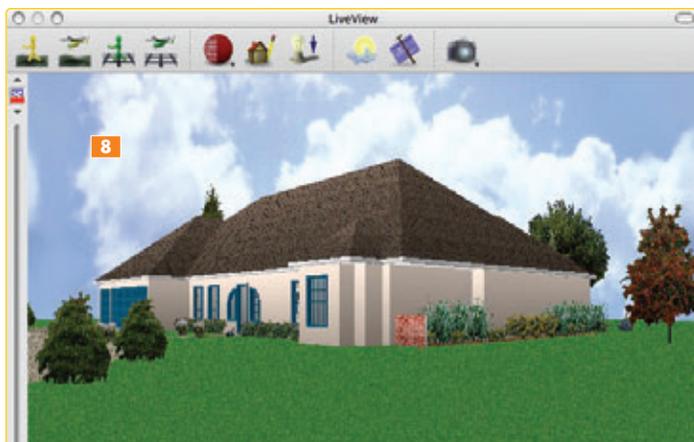
Pendant que vous travaillez en 2D, la vue 3D, qu'elle soit affichée ou non dans la fenêtre *Live-View*, est mise à jour en temps réel. Le moteur 3D est très réactif (sur un MacBook Pro Core Duo 2 GHz, avec 2 Go de mémoire). Trop même... Il convient de réduire la vitesse de visualisation, sinon les outils de déplacement s'avèrent difficiles à maîtriser. Vous pouvez littéralement vous promener dans le projet ou voler autour « en hélicoptère », à basse altitude et vol stationnaire. Vous pouvez voir le bâtiment selon différents modes de rendu : plein **8** (brut ou avec matières), translucide **9**, fil de fer **10** et « maison de poupée »...).

Mieux encore, la vue 3D est interactive : vous y appliquez directement les textures, matières et couleurs que vous voulez, aussi bien sur les éléments du bâtiment que sur tous les objets que vous avez disposés dans la scène.

Il existe un très grand choix en la matière, ainsi que pour les objets d'ameublement et de décoration **11** réalisés par de grandes entreprises spécialisées, partenaires de Punch! Software. Las, Home Design Studio est un produit américain... Alors question bon goût, ce n'est pas forcément ce que nous apprécions, nous les Français.

L'interactivité est donc à l'honneur, mais pas seulement dans l'habillage des objets. L'éclairage est dynamique **11a** et programmable **11b**. Vous pouvez donc avoir une idée de ce que qui se passera la nuit tombée, vu du jardin ou de la rue, lorsque vous allumerez telle ou telle lumière dans l'appartement ou la maison.

Interactif aussi est le jardin. Vous pouvez régler en accéléré la croissance des plantes et des arbres (des milliers d'éléments végétaux « intelligents » sont à votre disposition **12**). Vous vous rendez compte immédiatement que vous



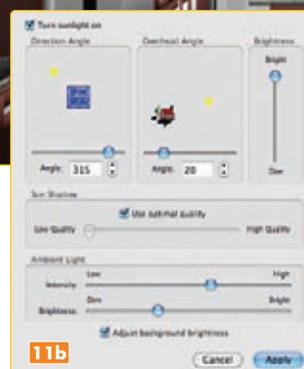
avez planté trop près : dans cinq ans, votre salon sera plongé dans l'ombre les après-midi d'été.

Mieux, un *PowerTool PhotoView* vous permet d'intégrer des éléments photographiques : des gens, de vraies portes et fenêtres, des arbres, d'autres bâtiments... Autant d'éléments, par définition 2D, sur lesquels est appliqué automatiquement un calcul de perspective. C'est étonnant !

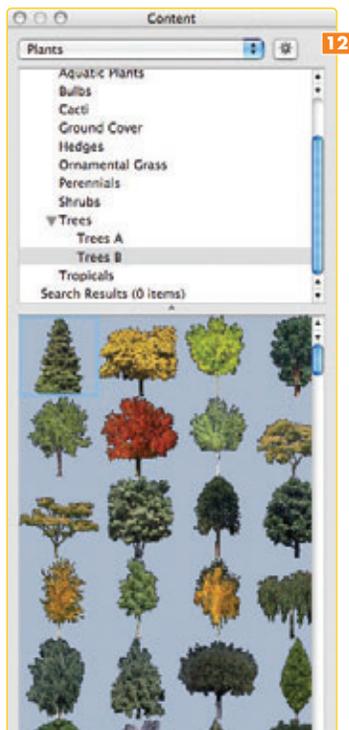
Pas d'export standard

Quand vous êtes satisfait de votre travail, vous pouvez enregistrer le document en vue d'une impression, ou encore l'exporter en JPEG, TIFF, BMP, GIF ou PNG.

Plus intéressant, le VRML est le format que vous retiendrez pour enregistrer le film d'une visite virtuelle. Vous pouvez même utiliser le *RealModel PowerTool* afin d'élaborer une maquette réelle en



papier cartonné de votre projet (je ne l'ai pas encore testé). Dans cette version, Home Design Studio est un logiciel très axé simulation et moins « technique » que d'autres. Par exemple, si l'éditeur



de toitures est très puissant, vous permettant de réaliser simplement des toits tarabiscotés, vous n'avez nulle part, ni en 3D ni en 2D, la charpente. Or, un toit ne tient pas en l'air par miracle! Autre exemple: si la vue « maison de poupée » permet d'obtenir des coupes 3D photo-réalistes, le logiciel ne produit pas ni n'imprime de vues 2D cotées de la façade ou des autres plans du bâtiment, ni des coupes 2D à certains points stratégiques. Or, les élévations 2D sont très utiles pour visualiser et assurer un placement horizontal et vertical correct des éléments.

C'est également une méthode souvent plus facile à « comprendre » que la 3D pour visualiser les façades. Il n'y a pas non plus d'export dans un format standard du monde de la 2D ou de la 3D. Pas question donc de retravailler vos plans dans une autre application ou d'insérer votre modèle fini à une scène créée avec un logiciel de simulation photo-réaliste professionnel dont disposera sans doute l'architecte avec lequel vous ferez affaire. Pourtant, les autres logiciels Windows de Punch! le proposent, eux.

En fait, l'intérêt de Home Design Studio pour Mac n'est peut-être pas tant de réaliser un plan le plus précis possible – quelles que soient

les fonctions avancées et la qualité de rendu 3D du logiciel, vous n'y arriverez pas puisque vous n'êtes pas architecte –, mais de modéliser quelque chose d'assez précis pour pouvoir ensuite « jouer » avec dans la plus totale liberté créative. Home Design Studio est aussi un logiciel utile pour discuter de façon « constructive » avec un cabinet d'architectes ou des maîtres d'œuvre.

Simulez, testez et jouez!

Il a enfin une dimension ludique réelle: une fois passées les premières heures un peu austères de l'apprentissage du logiciel, vous pourrez vraiment prendre beaucoup de plaisir à vous en servir! J'espère que ce premier essai de Punch! dans le monde Mac sera transformé. Qu'une version encore plus complète et plus « technique » sera prochainement disponible à un prix toujours abordable, accompagnée de tutoriels vidéo (qui seront aussi gracieusement proposés à celles et ceux qui auront acheté cette première version et essayé les plâtres).

Enfin, un tout dernier vœu: puisse un éditeur français relever le défi de proposer une version française de Home Design Studio pour Mac. Je suis certain que les utilisateurs existent!



MICROCASSE



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.

Imprimantes (TTC)

StyleWriter à partir de	120 €
Epson Photo EX A3 Série//	190 €
Epson Stylus D78 55 €	

Laser Select 360	150 €
Laser Pro 630 ETHERNET	170 €
Laser 16/600PS ETHERNET	190 €
Laser HP 4000N ETHERNET	190 €
Laser HP 4050N ETHERNET	250 €
Laser HP laserjet 4200	350 €
Laser HP 5000 A3 ETHERNET	390 €
Epson C2000/Aculaser/A3/ETH.	200 €
Epson 2100 Stylus Photo/A3 à partir de	250 €

Moniteurs (TTC)

Moniteur 14" à partir de	40 €
Moniteur 15" à partir de	50 €
Moniteur 17" à partir de	60 €
Moniteur 17" Apple Studio	90 €
Moniteur 19" à partir de	90 €
Moniteur 19" TFT/LCD	249 €
Moniteur 21"/22" à partir de	100 €

Accessoires (TTC)

HD 4 Giga 3,5" Interne/SCSI	60 €
Carte SCSI Adaptec 2930CU+cable	60 €
Carte Airport (1 ^{re} génération)	135 €
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	140 €

Scanner (TTC)

Agfa Duoscan T1200/SCSI	150 €
Epson Expression A3 1640XL	800 €

Pièces détachées Consommables

Unités Centrales (TTC)

Powermac 9500/200 32/2G/CD	90 €
Powermac G3/233 32/2G/CD	80 €
Powermac G3/266 32/4G/CD	100 €
Powermac G3/350/6G/CD/USB/CD	90 €
G4/400 64/20G/DVD/AGP	190 €
G4/466 128/30G/DVD/AGP	250 €
G4/733 128/40G/Combo/Q.Silver	370 €
G4/1,25 Ghz 256/80G/Combo/os.9	550 €
G4/500 MP 256/30G/DVD/AGP	350 €
G4/867 MP 256/60G/Combo/mirror	590 €
G4/1Ghz MP 512/80G/S.Drive/os.9	690 €
G5/1,8 Ghz 512/160/S.D	850 €
G5/1,8 Ghz MP 512/160/S.D	1100 €
G5/2 Ghz MP 512/160/S.D	1200 €

iMac 350 CD 64/6G	150 €
iMac 450 DVD 128/20G	290 €
iMac 500 CD 128/20G	290 €
iMac 600 CD 128/20G	310 €

iMac G4/1Ghz 15"

256/40G/Combo 490 €

eMac G4/1,25 Ghz 256/40G/Combo	390 €
--------------------------------	-------

Portables (TTC)

iBook G3/366 192/6G/CD/12"	290 €
----------------------------	-------

iBook G3/500 Mhz

128/10G/CD 390 €

PWBook G3/400 /USB/FV/DVD/14"	440 €
-------------------------------	-------

PWBook G4/1,5 Ghz SD/12"	1150 €
--------------------------	--------

PWBook G4/1,5 Ghz SD/15"	1250 €
--------------------------	--------

PWBook G4/1,33 Ghz SD/17"	1250 €
---------------------------	--------

PWBook G4/1,67 Ghz SD/15"	1490 €
---------------------------	--------

Logiciels (TTC)

Illustrator 10	390 €
----------------	-------

Photoshop 7	650 €
-------------	-------

InDesign 2	490 €
------------	-------

Final Cut Studio 5.1

950 €

Excel 2001	60 €
------------	------

Word 2001	60 €
-----------	------

Quark Xpress

Xpress 3.x, 4.x	490 €
-----------------	-------

Mise à jour Xpress 7	390 €
----------------------	-------

Xpress 7	890 €
----------	-------

CONSULTEZ ET ACHETEZ SUR

WWW.MICROCASSE.COM

Microcasse Paris

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

Microcasse

Montpellier
Nouveau
3, rue du Pont de Lattes
34070 Montpellier Tél : 04 67 07 92 30
du Lundi après midi au samedi
10h30-13h/14h30-18h30

Tous nos matériels sont garantis 3 mois



Réaménagez ou redécorez votre salon

Réalisé avec
Live Interior 3D 1.0
et Interiors 4



Cet été, vous vous lancez dans la rénovation de votre appartement. Réaménagement de l'espace, sols, peinture, décoration, ameublement : vous voulez tout changer. Avant de convoquer l'architecte ou l'entreprise en charge des travaux, vous voulez réaliser des esquisses de votre projet. Las, vos talents de dessinateur ne vous mènent pas loin. Et si vous mettiez à contribution les talents d'expression 3D des logiciels Live Interior 3D, signé BeLight Software, ou Interiors 4 de Microsoft ? ■ Mathieu Lavant

Scène
rendue par
Interiors 4



A lors que les applications d'architecture, d'aménagement de maison, d'appartement et de jardin destinées au « grand public » sont nombreuses sur Windows, avec des offres débutant à une cinquantaine d'euros, il n'y avait pratiquement rien sur Mac il y a encore quelques mois. Heureusement, les choses semblent enfin bouger !

Deux logiciels 3D

Vous avez pu découvrir dans les pages précédentes Home Design Studio de Punch! Software, la seule offre « globale » pour Mac OS X qui se situe vraiment au même niveau des grands logiciels du genre sur PC.

Si vous ne voulez pas mener un projet de construction de bout en bout, mais essentiellement décorer et aménager votre intérieur, l'offre de Punch! est bien entendu très performante, mais vous pouvez lui préférer Live Interior 3D ou Interiors 4, deux outils de création 3D conçus pour l'architecture d'intérieur. Ils permettent tous deux de dessiner le plan d'un appartement, d'un étage d'une maison, d'une pièce ou d'un groupe de pièces, puis de définir son aménagement en choisissant les portes et les fenêtres, les matériaux qui seront

utilisés pour le sol, le revêtement des murs et, pour finir, l'ameublement, la décoration et la lumière. Ils ne permettent pas de forger des plans d'un projet complet. Leur mode plan est nécessaire pour délimiter l'espace, mais la part belle est faite à la 3D. Vous déambulez à l'intérieur du projet, placez les meubles, les éclairages et les autres éléments de décoration. Même si ces logiciels, à niveau de fonction égal, valent plus cher que ce qu'on trouve sous Windows (globalement deux fois plus), ils restent abordables et sont clairement destinés au grand public. Leur mise en œuvre n'est pas « un jeu d'enfant », mais elle n'est pas vraiment plus complexe que celle de Word dans la réalisation d'un publipostage.

Objectif rénovation !

Dans cet atelier, je vous propose de préparer la rénovation de votre appartement, avant d'appeler les différents corps de métier. Nous procéderons par étapes, en commençant par dessiner le plan du logement et monter les murs. Nous ajouterons ensuite les portes et les fenêtres, puis le sol et le plafond. Une fois ce gros œuvre terminé, nous effectuerons une visite du chantier en 3D, avant de nous ▶

Les deux acteurs de notre atelier

Live Interior 3D



Édité par BeLight Software (ImageTricks, Art Text, Mail Factory, Disc Cover, Business Card Composer, Swift Publisher...), Live Interior 3D est vendu 80 \$ sur le site Web. Il n'est disponible qu'en anglais. Le logiciel est universalisé (G4, G5, Intel) et fonctionne sous Mac OS X 10.3.9 et 10.4+.

Une version d'évaluation est disponible, avec quelques limitations.

- + Ergonomie; souplesse d'emploi; caméras multiples; accès à Google 3D Warehouse.
- Pas d'export au format QuickTime; format de fichier propriétaire.

Interiors 4



On retrouve l'anglais Microspot (Photofix, MacDraft...) qui procède actuellement au lifting de sa gamme Mac OS X. Interiors 4 est commercialisé à 103 €. Il n'est disponible qu'en anglais. Il est universalisé (G4, G5, Intel) et fonctionne sous Mac OS X 10.4+.

Vous pouvez réaliser cet atelier avec la version d'évaluation utilisable 30 jours.

- + Le format de travail 3DMF; l'export en séquence QuickTime; l'enregistrement d'un parcours de caméra.
- Le rendu de la vue 3D en mode interactif; l'impossibilité de modifier le plan; le positionnement délicat des portes, fenêtres et objets d'ameublement.

atteler à la décoration et à l'ameublement, ce qui est évidemment notre principal défi.

À l'issue de cet atelier « parallèle », un constat s'impose : Live Interior 3D est bien le meilleur. Les développeurs de BeLight Software ont soigné l'ergonomie jusque dans les moindres détails. Rendu et déplacements dans la vue 3D, insertion d'objets, caméras multiples... font la différence. Je regrette toutefois que le projet ne puisse être

exporté dans un format 3D compatible avec d'autres applications – pour l'intégrer dans un décor plus réaliste. Interiors 4 dispose quasiment des mêmes fonctions, mais n'a pas la fluidité ni la souplesse de Live Interior. Une fois créé, le mur d'enveloppe ne peut être modifié, le positionnement des objets dans la vue 3D s'avère un peu délicat et le rendu de la vue 3D interactive n'a pas la qualité du rendu final. En revanche,

Interiors 4 vous permet de générer une séquence QuickTime et enregistre le fichier de travail dans un format standard (3DMF) ; deux atouts qu'on aimerait retrouver dans une prochaine version de Live Interior – qui n'en est, lui, qu'à sa toute première version il est vrai... À moins que vous ne vous tourniez vers Home Design Studio de Punch!, je vous recommande chaudement Live Interior. Outre l'éventail de fonctions, la

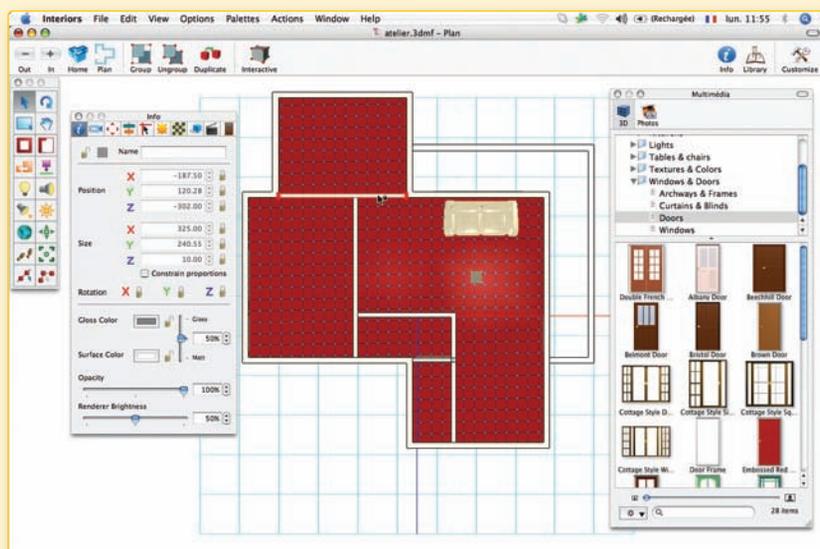
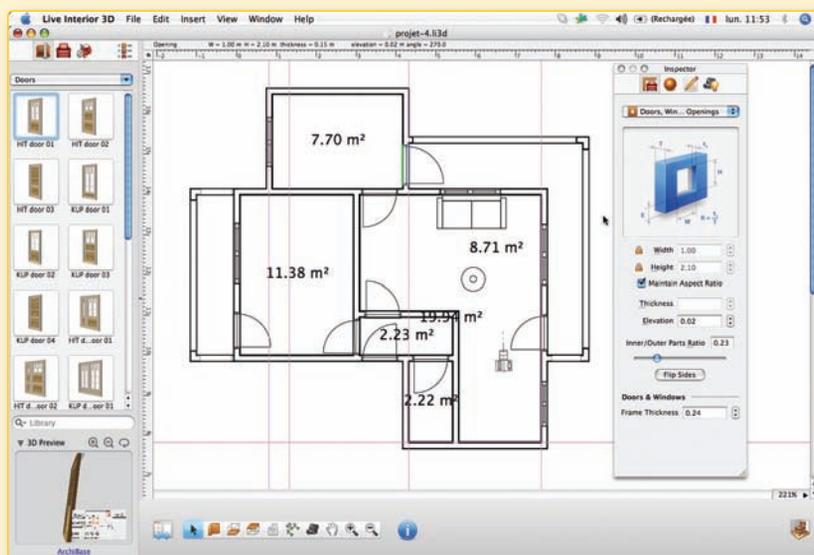
richesse de bibliothèque et la qualité du rendu, ces logiciels ont également un autre atout : ils sont non seulement assez faciles à utiliser, mais surtout très amusants ! Avec ces logiciels, vous pouvez tout tenter, marier les designs les plus fous, les textures les plus improbables sans que cela ne vous coûte rien en matériaux, ni en ouvriers. Prenez garde, ils vous tiendront scotché à l'écran de votre Mac de longues journées !

Découverte rapide des interfaces

L'installation des deux logiciels s'effectue sans histoire. Live Interior est livré avec ses bibliothèques d'objets 3D prêts à l'emploi. Pour Interiors 4, vous devrez retourner sur le site de l'éditeur afin de télécharger les bibliothèques d'objets qui vous intéressent. Une fois lancés, Live Interior 3D et Interiors 4 affichent des interfaces assez semblables.

Live Interior 3D ▶

Notre premier logiciel ouvre une fenêtre de travail en mode *Plan* dotée, en bas, d'une barre d'outils qui regroupe les outils de sélection, de création, de cotation et de zoom. Sur le côté gauche, un panneau affiche le contenu des bibliothèques d'objets 3D (portes, fenêtres, meubles, accessoires...). Enfin, la palette *Inspector* permet de régler les propriétés des objets, les textures et les paramètres de l'environnement 3D, caméras et lumières.



◀ Interiors 4

Le logiciel de Microspot ouvre une interface à la présentation plus « ancienne » (fenêtre de travail, barre d'outils et palettes flottantes) directement en vue 3D, mais vous retrouvez les mêmes éléments que dans Live Interior. Au menu : une palette multifonction pour régler les propriétés des objets, les lumières, les textures, les caméras... ; un panneau *Library* qui affiche le contenu des bibliothèques d'objets 3D ; une palette d'outils qui regroupe les outils de sélection, d'insertion d'objets et de navigation dans la vue 3D. Pour compléter cet environnement de travail, Interiors 4 propose dans sa barre d'outils quelques commandes usuelles comme le zoom et le passage de la vue 3D à la vue en plan.

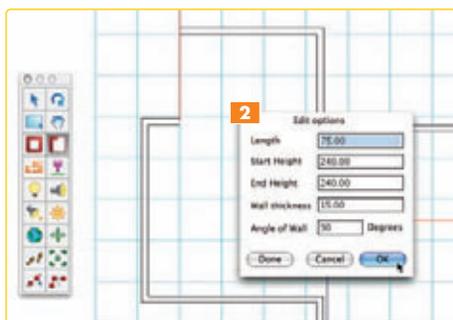
1 Posez les bases du projet

Avant de pouvoir décorer et meubler quoi que ce soit, il faut « planter » un minimum d'infrastructure. Nous allons donc tracer le plan de l'appartement et monter les murs, puis placer portes et fenêtres.

Montez les murs et les cloisons

Live Interior 3D. Créez un nouveau document (*File > New*), puis activez l'outil *Straight Wall*, à droite du pointeur de sélection dans la barre d'outils. Affichez ensuite l'*Inspector* pour régler l'épaisseur du mur que vous allez tracer. Cliquez sur le document pour insérer le point de départ du tracé et déplacez le pointeur vers la droite de manière à générer le premier segment. Live Interior affiche un trait double matérialisant le mur, accompagné d'une cote. Déplacez le pointeur de la souris jusqu'à ce que la cote affichée corresponde à celle que vous aviez relevée et cliquez à nouveau sur le document pour terminer le tracé de ce premier segment.

Tracez le second segment en procédant de la même manière: la création d'un tracé à angle droit est automatique grâce au magnétisme de l'outil. Pour clore le tracé du mur extérieur, revenez à votre point de départ et double-cliquez sur ce dernier **1**.

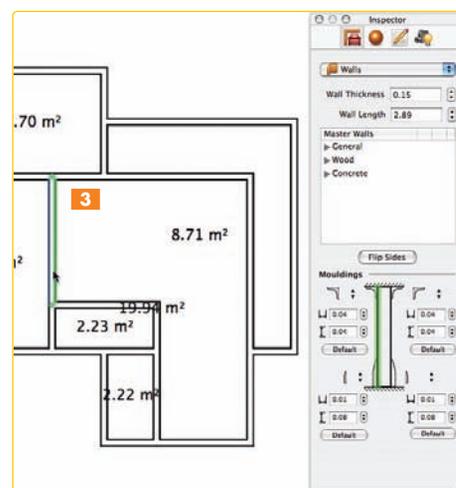
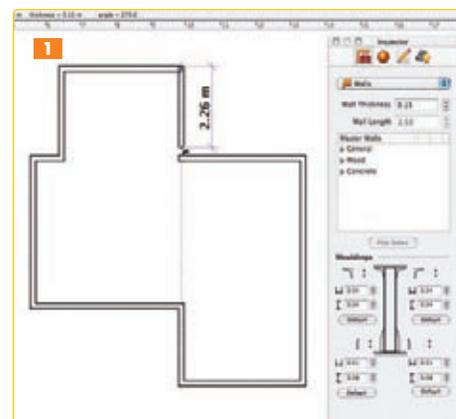


Interiors 4. Créez un nouveau document (*File > New*), puis cliquez sur l'icône *Plan* dans la barre d'outils. Après avoir activé l'outil *Walls* dans la palette d'outils, cliquez sur le document pour insérer le point de départ du tracé, déplacez le pointeur de quelques centimètres vers la droite et cliquez à nouveau: Interiors affiche alors la boîte de dialogue *Edit options* **2**. Saisissez la longueur du mur, ajustez éventuellement sa hauteur et son épaisseur, puis cliquez sur *OK*: le premier segment du mur extérieur est généré.

Tracez ensuite les segments suivants en procédant de la même manière. Pour terminer le tracé du mur d'enveloppe, revenez à votre point de départ et double-cliquez sur ce dernier. Interiors 4 réaffiche la boîte de dialogue *Edit options*. Cliquez sur *Done*.

À ce stade, vous constaterez déjà une différence entre les deux logiciels: Live Interior permet de modifier facilement le tracé du mur extérieur en utilisant le pointeur de sélection; avec Interiors 4, l'opération est nettement plus complexe.

Il faut maintenant ajouter les cloisons. Pour effectuer cette opération, nous utiliserons à nouveau l'outil *Straight Wall* de Live Interior **3** ou bien l'outil *Walls* d'Interiors 4. Vous tracez sans tenir compte des futures ouvertures des portes... La technique est la même que pour les murs extérieurs. Vous

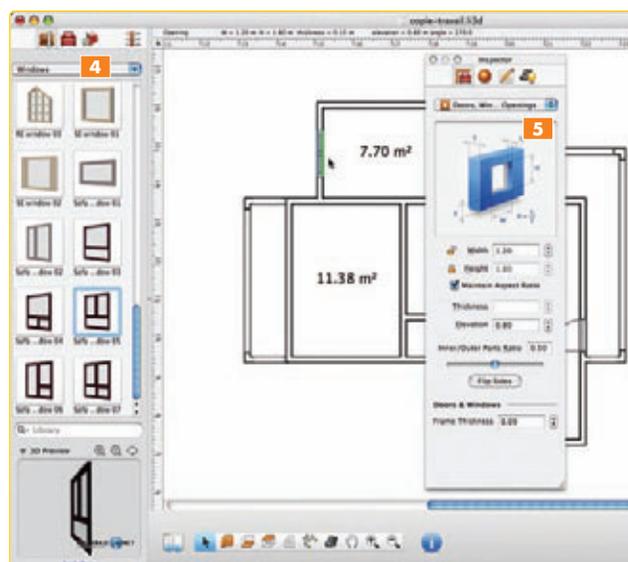


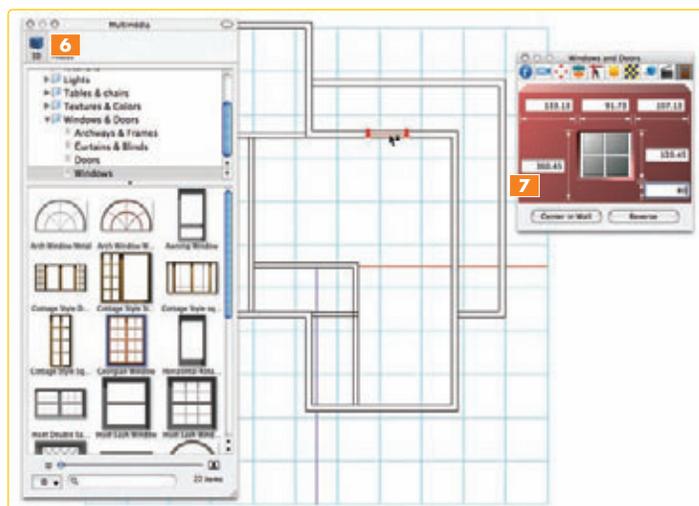
peuvent évidemment ajuster l'épaisseur des cloisons à l'aide des différents outils que propose chacun des logiciels.

Posez les portes et les fenêtres

Il s'agit d'insérer les portes et les fenêtres. Quelle que soit l'application choisie, vous trouverez ces éléments dans sa bibliothèque d'objets 3D. Live Interior l'affiche dans un panneau à gauche de l'écran. Interiors 4 propose, lui, la palette *Library* – si vous venez d'installer l'application, vous devrez télécharger des bibliothèques d'objets avant de poursuivre (*Help > Download Library*).

Live Interior 3D. Après avoir affiché le panneau *Library*, activez l'onglet *Building Elements* et, dans le menu local, optez pour la catégorie *Windows* **4**. Sélectionnez le modèle de fenêtre de votre choix et faites-le glisser sur le mur de destination: l'application adapte automatiquement l'orientation de la fenêtre à celle du mur et affiche ses propriétés dans l'onglet *Object Properties* de l'*Inspector*. La fenêtre insérée, vous pourrez ajuster sa position à l'aide du pointeur de sélection et régler ses dimensions dans l'*Inspector* **5**.



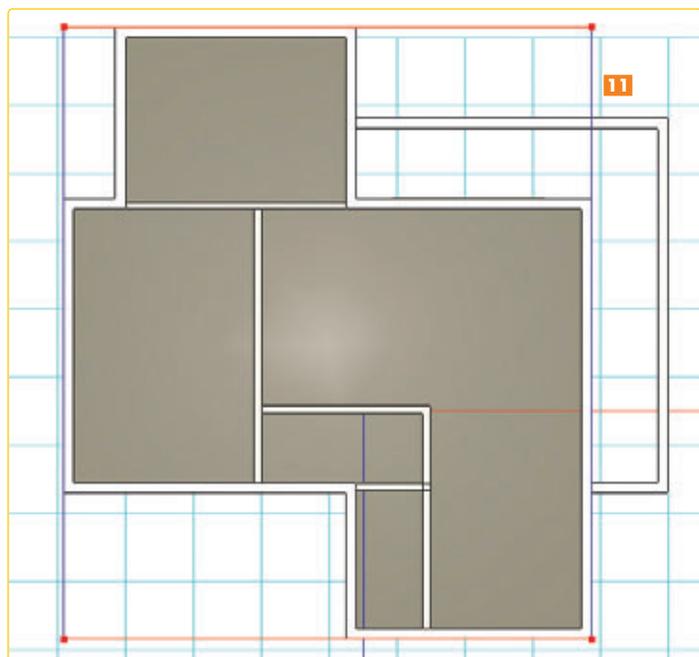


L'insertion des portes dans le plan est identique à celle des fenêtres, par glisser-déposer depuis la bibliothèque. Dans Live Interior, une fois la porte insérée, vous pourrez modifier son sens d'ouverture à l'aide de la commande *Flip Sides* **8** du panneau *Object Properties*.

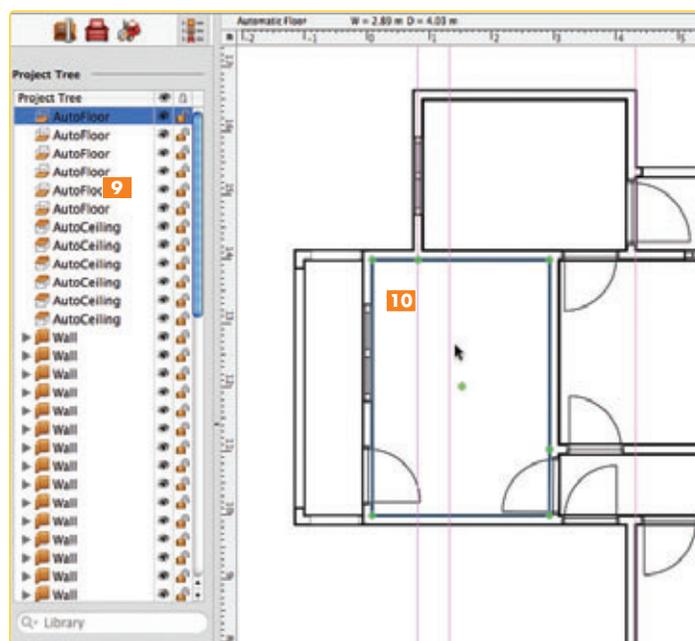
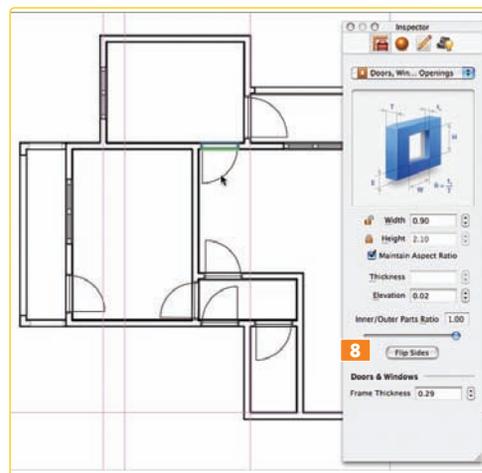
Créez les sols et les plafonds

Ici, les deux logiciels proposent deux approches assez différentes. Live Interior génère automatiquement le sol et le plafond de chaque pièce si l'enveloppe de celle-ci est bien définie par un ensemble de segments encastés les uns dans les autres. Avec Interiors 4, il vous faut insérer manuellement le sol et le plafond pour l'ensemble de votre construction.

Live Interior 3D. Activez la commande *Window > Project Tree* pour afficher dans la partie gauche de l'écran la liste des éléments utilisés **9**. En tête de cette liste doit figurer une série d'éléments nommés *AutoFloor* et *AutoCeiling*: il s'agit du sol et du plafond de chaque pièce générés automatiquement. Cliquez sur ces différents éléments afin de vérifier que chaque pièce est bien dotée d'un sol et d'un pla-



Interiors 4. Activez l'onglet *3D* du panneau *Library* puis, dans le dossier *Windows & Doors* **6** (que vous aurez téléchargé), sélectionnez la fenêtre de votre choix avant de la glisser sur le mur de destination. Contrairement à Live Interior 3D, Interiors 4 n'ajuste pas automatiquement l'orientation de la fenêtre: si vous insérez une fenêtre sur un mur « vertical », vous devrez la faire pivoter à l'aide de l'outil *Rotate* de la palette *Outils*, après avoir au préalable déverrouillé sa position dans l'onglet *Info* de la palette multifonction. La fenêtre insérée, affichez l'onglet *Windows & Doors* **7** de cette même palette et ajustez ses dimensions et sa position par rapport au sol (Interiors 4 a en effet la fâcheuse tendance de placer fenêtres et portes au sommet de vos murs).



fond (l'élément choisi s'affiche en sélection dans le plan) **10**. S'il manque un sol ou un plafond, activez l'outil *Floor* ou l'outil *Ceiling* dans la barre d'outils en bas de la fenêtre de travail, puis dessinez l'élément en cliquant dans trois angles de la pièce et terminez-le en double-cliquant dans le dernier angle.

Interiors 4. Commencez par sélectionner le plan de l'appartement avec le pointeur de sélection, puis activez la commande *Actions > Add Floor*: l'application insère le sol. Cliquez ensuite sur *le trait extérieur* du mur d'enveloppe et demandez *Actions > Add Ceiling*: vous venez de créer le plafond. Vous constaterez qu'à la suite de ces deux opérations les pièces s'affichent en gris **11**.

② Visite de chantier

Jusqu'à présent, nous n'avons travaillé que dans la seule vue en plan. Il est temps d'exploiter les ressources 3D des deux logiciels pour s'offrir une première visite de chantier. Live Interior 3D et Interiors 4 proposent un mode 3D qui permet de déambuler dans la construction et de sélectionner ou déplacer des éléments du décor – fonction très utile lorsque vous travaillerez sur la décoration et l'ameublement de votre appartement.



Live Interior 3D. Activez l'outil *Camera* dans la barre d'outils, puis cliquez sur le plan à l'endroit où vous souhaitez placer votre caméra. Réglez son orientation à l'aide de la poignée placée sur sa face avant, puis basculez en vue 3D en cliquant sur l'icône située dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de travail. Une fois la vue 3D affichée, activez l'onglet *3D Properties* de l'*Inspector* **12**. Dans le menu local *Camera*, sélectionnez *User Camera* et choisissez une ambiance dans la rubrique *Daytime* (Day, Night, Morning, Evening).

Et maintenant, place à la visite ! Pour vos déplacements à l'intérieur de l'appartement, Live Interior propose différents outils dans la partie inférieure de sa fenêtre de travail. Si vous n'êtes pas trop habitué à vous mouvoir dans un environnement 3D, je vous conseille d'utiliser le *Move Control* **13**, au centre de l'écran. Ses quatre flèches permettent de vous déplacer dans les quatre directions : gauche, droite, avant et arrière. Il y a aussi deux réglages pour l'inclinaison et la hauteur de la caméra.

Interiors 4. Basculez en vue 3D à l'aide de l'icône *Home* de la barre d'icônes, puis activez l'onglet *Camera* de la palette multifonction. S'affiche une vue réduite du plan dans lequel la position de la caméra est symbolisée par un carré rouge **14**. Commencez par positionner la caméra en déplaçant ce carré, puis ajustez l'orientation de la scène en faisant pivoter le trait noir qui matérialise l'axe de prise de vue.

Tout comme Live Interior, Interiors 4 dispose de ses propres outils de déambulation, dans la partie inférieure **15** de la palette d'outils. Comme il n'y a pas un outil similaire à *Move Control* de Live Interior, je vous recommande chaudement d'utiliser l'outil *Walkthrough* (les traces de pas) avec lequel vous pourrez vous mouvoir vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière, ce en déplaçant le pointeur de votre souris vers la gauche, la droite, le haut ou le bas de l'écran.

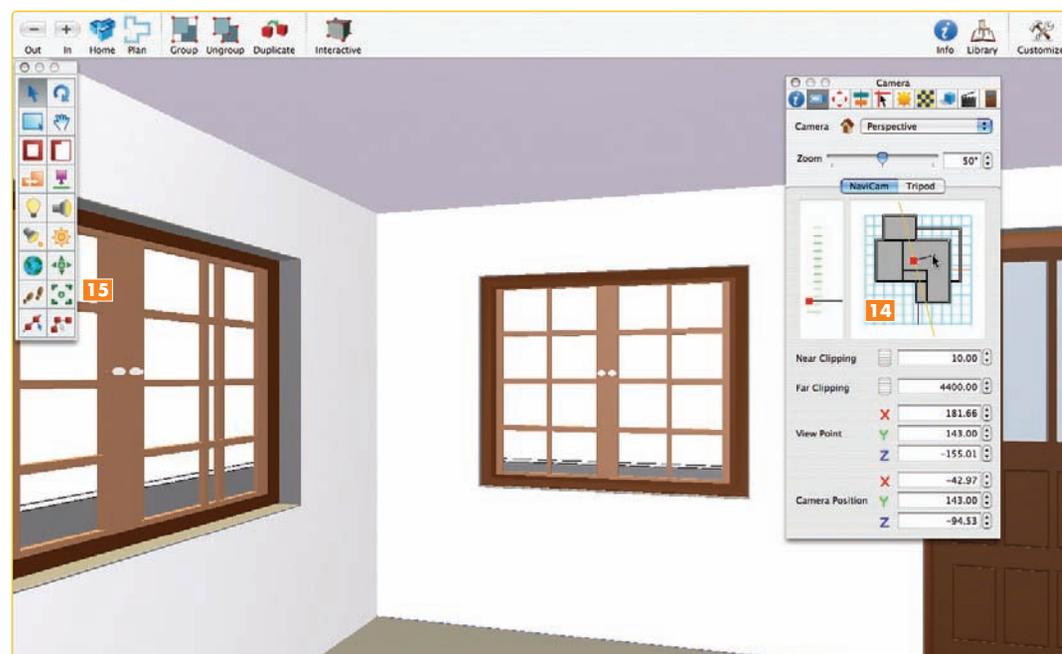
Quoi qu'il en soit, pensez à enregistrer la position de départ de la caméra (*View > Name view...*)

de manière à pouvoir revenir à votre vue d'origine sans avoir à paramétrer à nouveau la caméra.

NB : Lors de votre visite du chantier avec Interiors 4, vous aurez peut-être constaté que certaines portes ou fenêtres que vous avez

insérées dans le plan n'apparaissent pas ! Il s'agit là d'un problème récurrent du logiciel : si votre fenêtre n'est pas correctement centrée dans l'épaisseur du mur, elle ne sera pas visible sur les deux faces de ce dernier. Pour contourner ce problème, sélectionnez la fenêtre dans le mode

Plan ou dans la vue 3D, affichez l'onglet Info de la palette, déverrouillez les champs Position et Size et, dans le champ Size > Z, saisissez une valeur supérieure de 1 ou 2 cm à l'épaisseur du mur. Recentrez ensuite la fenêtre.



③ Décoration et ameublement

Nous arrivons enfin à la phase essentielle du projet et, il faut le dire, la plus réjouissante ! Tout ce que nous avons fait auparavant n'était que pour préparer le terrain à nos jeux créatifs. Vous allez en effet pouvoir donner libre cours à votre imagination et concevoir le décor de vos rêves : murs en laque de Chine, sol en marbre, meubles design ou bien murs à la chaux, meubles rustiques et sols de tomettes. À vous de voir.

Du sol au plafond

Live Interior 3D. Sélectionnez dans le *Project Tree* le sol de la pièce que vous souhaitez modifier, puis affichez la vue 3D et activez l'onglet *Object's Materials* dans l'*Inspector*. Déroulez le menu *Materials Gallery* et sélectionnez un type de matériau (Parquet, Floor Tiles, Laminated Floor...) **16** : l'application affiche alors, dans la partie inférieure du panneau, les différents échantillons qui correspondent à ce matériau. Cliquez sur l'échantillon qui vous convient : le sol est alors instantanément modifié dans la vue 3D **17**. Sélectionnez ensuite le premier mur de la pièce en cliquant simplement dessus, puis revenez dans l'*Inspector*, et dans le menu *Materials Gallery*, affichez la catégorie *Matte Paint* ou *Glossy Paint* : Live Interior propose alors les échantillons de couleur de la peinture sélectionnée **18**. Choisissez la couleur en cliquant sur l'échantillon qui vous convient et jugez du résultat. Pour terminer la peinture de la pièce, sélectionnez un par un les autres murs et procédez de manière identique (n'oubliez pas de peindre le plafond !).

Interiors 4. Commencez par afficher la vue 3D et sélectionnez le sol que vous souhaitez traiter. Activez ensuite l'onglet *3D* du panneau *Library*, ouvrez le dossier *Textures & Colors* **19** (que vous aurez



téléchargé au préalable) et sélectionnez un type de matériau. Dans la partie inférieure du panneau, choisissez le matériau qui vous convient et faites-le glisser dans la vue 3D : il sera appliqué automatiquement à la sélection.

Si vous avez choisi un carrelage, vous devrez ajuster la taille des carreaux dans l'onglet *Texture Options* de la *palette multifonction* : réglez les dimensions des carreaux à l'aide des curseurs *Horizontal* et *Vertical Scale* **20**.

Pour le traitement des murs et du plafond, procédez de la même manière. Commencez par sélectionner un élément dans la vue 3D, choisissez ensuite un type de matériau dans le panneau *Library* et faites glisser l'échantillon sur l'élément sélectionné. En effectuant ces opérations, vous constaterez peut-être qu'il est impossible d'appliquer des matériaux différents à certains murs d'une pièce : le mur d'enveloppe extérieur est en effet considéré comme un objet unique. Seules les cloisons, ajoutées par la suite, pourront être traitées avec un autre matériau **21**. Notez pour finir que vous avez la possibilité d'ajuster les propriétés de brillance et de luminosité des matériaux utilisés dans les murs, sols ou plafonds, via l'onglet *Info* de la *palette multifonction* d'Interiors 4 **22**.

Aménagement et ameublement

Les murs sont repeints, le carrelage est posé... Reste à nous occuper des meubles et de l'éclairage. Les deux logiciels proposent dans leur bibliothèque d'objets 3D toute une collection de meubles et d'accessoires classés par thèmes: Sofa, Kitchen, Dining Room, Table... On insère ces objets dans le décor par simple glisser-déposer dans la vue en plan comme dans la vue 3D.

Live Interior 3D. Après avoir ouvert le panneau *Library*, affichez l'onglet *Furnishing* et sélectionnez dans le menu local la catégorie *Sofas* 23. Optez pour un modèle qui vous convient et glissez-le dans la vue 3D: le sofa est automatiquement posé sur le sol 24. Vous pouvez alors le déplacer à l'aide de la souris, ou bien le faire pivoter en utilisant l'onglet *Object Properties* de l'*Inspector*. Dans ce même onglet, vous pourrez modifier les dimensions du meuble. Si vous souhaitez changer sa couleur, vous afficherez l'onglet *Materials* 25 et sélectionnez le type de matière souhaitée.

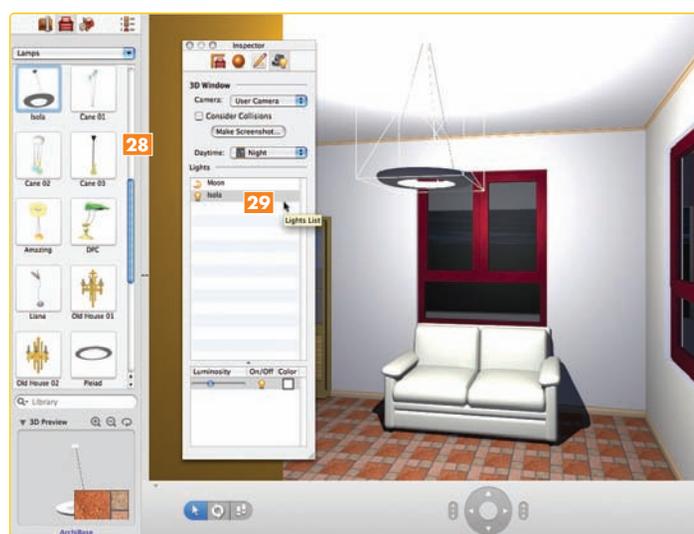
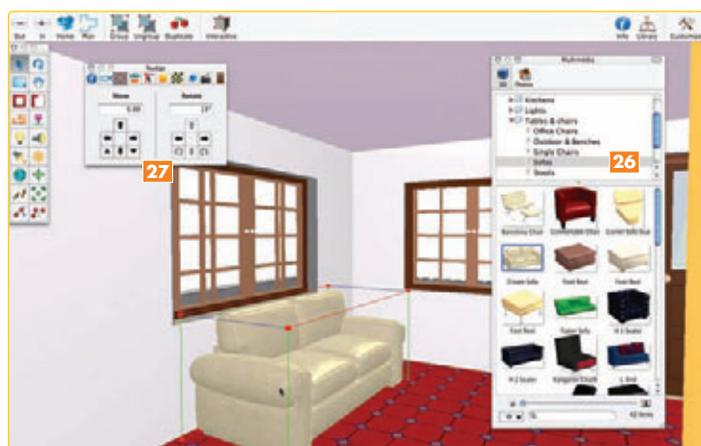
Si vous ne trouvez pas le meuble qui vous convient dans la bibliothèque de Live Interior, vous pourrez toujours aller visiter les entrepôts de *Google 3D Warehouse*. Il s'agit d'une vaste bibliothèque d'objets 3D en ligne dont vous pourrez télécharger des éléments directement dans le projet Live Interior 3D. L'accès à cette bibliothèque se fait par l'icône *Google 3D Warehouse* du panneau *Library*.

Interiors 4. Après avoir affiché la *Library*, ouvrez le dossier *Tables & Chairs*, puis la catégorie *Sofas* 26. Choisissez le modèle qui vous convient et faites-le glisser dans la vue 3D. Attention, contrairement à Live Interior, Interiors 4 ne pose pas automatiquement l'objet sur le sol; vous devrez utiliser la commande *Actions > Apply Gravity*.



Une fois le meuble inséré dans la pièce, vous pourrez le déplacer à l'aide de votre souris, ou mieux, en utilisant l'onglet *Nudge* de la palette multifonction 27.

Pour l'éclairage, les deux applications disposent d'une collection de lampes, suspensions et appliques 28 que vous insérerez dans le projet à partir de la vue 3D, comme vous l'avez fait pour le sofa. Vous pourrez ensuite régler l'intensité lumineuse et la couleur de la lumière en vous aidant de l'onglet *3D Properties* de l'*Inspector* 29 dans Live Interior 3D ou de l'onglet *Light Options* de la palette multifonction en ce qui concerne Interiors 4.



④ Présentez le projet

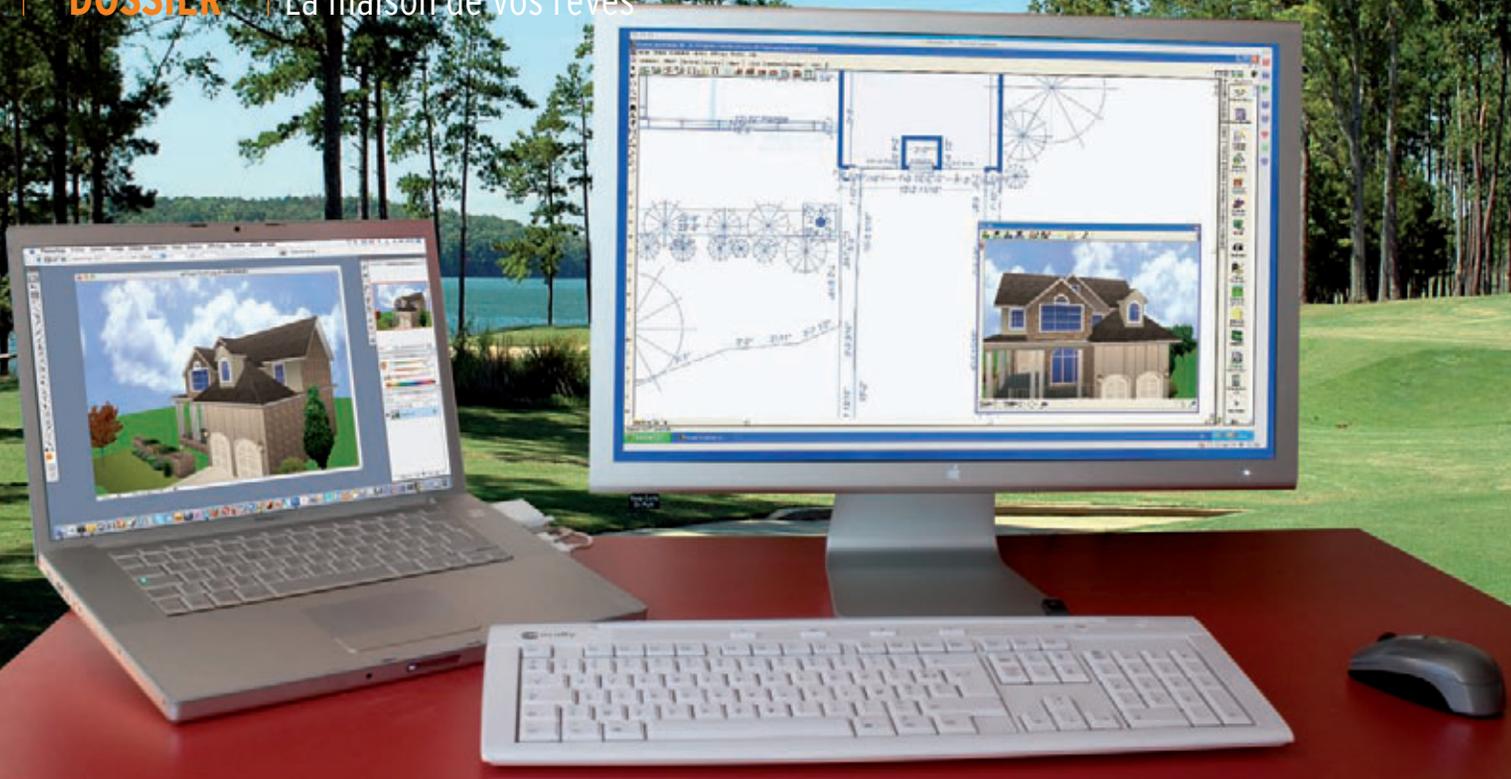
Votre projet est terminé et vous souhaitez le soumettre à un homme de l'art. Si vous avez la chance d'avoir un Mac portable, pas de problème! Sinon, Live Interior et Interiors 4 offrent différentes commandes d'enregistrement et d'export pour générer des vues du projet.

Live Interior 3D. Son menu *File* vous propose *Export 2D Plan...* et *Make 3D Screenshots...* Le premier article vous permet d'ex-

porter le plan en fichier bitmap (Tiff, Jpeg, PNG...) ou sous la forme d'un fichier PDF vectoriel modifiable dans Illustrator ou Acrobat. Le second article capture la vue 3D active et l'enregistre dans le format bitmap de votre choix.

Interiors 4. Dans *File > Export*, vous trouverez les articles *Picture...* et *Movie...* Le premier capture la vue 3D active et l'enregistre

dans un fichier bitmap, le second génère une séquence QuickTime du projet dans laquelle la caméra fait le tour du propriétaire... Vous pouvez aussi définir un cheminement personnalisé qui pourra être utilisé par la caméra pour l'enregistrement de la séquence animée. Interiors 4 enregistre le fichier du projet dans le format 3DMF qui est reconnu par certaines applications de création 3D. Il peut aussi être lu par un viewer 3D tel que 3dmf Viewer.



4 solutions complètes et pas chères sur Windows

En matière d'architecture « tout public », il n'y a de choix que sur... Windows. Si vous avez un Mac Intel, pourquoi ne pas profiter de ces produits ? C'est typiquement un secteur applicatif où l'opportunité d'installer Windows sur un Mac prend tout son sens. Les packs disponibles sont ultra-complets et très abordables. Tour d'horizon... ■ Bernard Le Du

Oui, oui, vous êtes bien en train de feuilleter *Vous et Votre Mac* ! Vous ne faites pas erreur... Vous venez de découvrir dans les pages précédentes Home Design Studio, actuellement le seul logiciel de ce type pour Mac OS X. Si vous le trouvez un peu trop cher, ou si vous redoutez de ne rien comprendre à cette application, c'est du côté de Windows qu'il faut chercher... et que l'on trouve ! En France, il existe sur Windows au moins quatre gran-

des lignes de logiciels, basées sur quatre technologies différentes. Elles sont proposées par autant d'éditeurs à des prix qui démarrent à moins de 30 € et peuvent monter à 120 € pour les solutions les plus complètes – jusqu'à 150 à 250 € pour certains produits qui viennent tutoyer les outils destinés aux cabinets d'architecture et autres bureaux d'études.

Dans cette offre, choisir un logiciel plutôt qu'un autre n'est pas évident, car ce sont d'énormes

« boîtes à outils » : l'éventail de fonctions, le nombre et la richesse des bibliothèques d'objets, les assistants en tout genre ainsi que les bonus liés à des partenaires du monde du bâtiment ou de la décoration font la différence en terme de prix. Itou, chacun de ces produits a le plus souvent une approche particulière du dessin des plans et présente des qualités d'interactivité et de rendu 3D spécifiques. Vous comprendrez que je n'ai pas pu me livrer à un test approfondi

de ces quatre logiciels. J'ai parfois dû passer pas mal de temps en installations et réinstallations pour vérifier les différentes possibilités d'utilisation sur Mac Intel.

J'ai travaillé en moyenne trois jours avec chacun d'eux, mais les « habitations » que j'ai pu créer ne méritent même pas d'illustrer cet article. Car si les applications font leur possible pour vous faciliter au maximum la tâche, reste que concevoir une maison, même d'un design de base, n'est pas un

jeu d'enfant... Pour vous embarquer dans un tel projet, je vous conseille donc d'être motivé, de vous impliquer vraiment, sinon vous abandonnerez après quelques heures seulement.

J'espère que les commentaires que je vous propose dans cet article vous aideront à vous orienter vers un produit. N'hésitez pas à visi-

ter les sites des éditeurs, ils offrent parfois des renseignements intéressants, notamment pour faire le choix entre les différents packs d'une même gamme – mais ne prenez pas pour argent comptant tout ce qu'ils racontent, notamment sur la facilité d'utilisation. Pour utiliser un de ces packs, un Mac Intel est requis ainsi qu'un

système Windows XP SP2 (éventuellement Windows Vista). Ne comptez pas faire tourner ces logiciels avec CrossOver.

Utiliser un logiciel de machine virtuelle comme Parallels Desktop ou VMware Fusion est tout à fait possible, mais la 3D ne sera pas toujours aussi fluide, voire ne fonctionnera pas du tout.

Pour ce type de logiciels malgré tout gourmands, le mieux est de démarrer votre Mac Intel sous Windows depuis la partition Boot Camp (que vous aurez mis à jour en 1.3 Beta) afin de disposer de la pleine puissance du processeur et de la carte graphique. Bien entendu, disposer de deux écrans constitue un plus évident.



3D Architecte Expert CAD 2007+



ÉDITEUR : MicroApp PRIX : 99,95 €

Testé dans la partition Boot Camp (sous Windows Vista) et dans Parallels Desktop 3.0 (depuis la même partition Boot Camp).

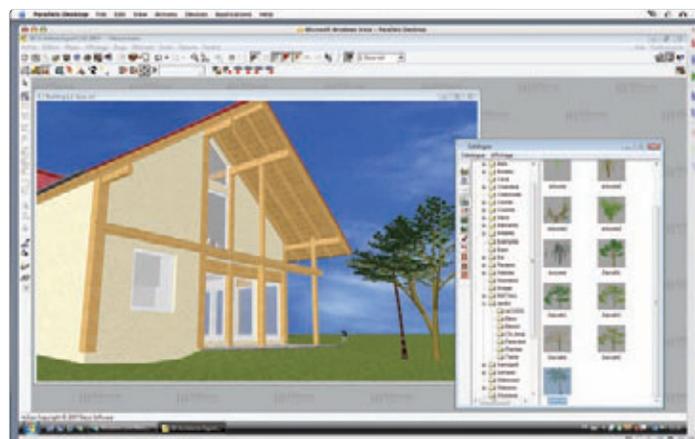
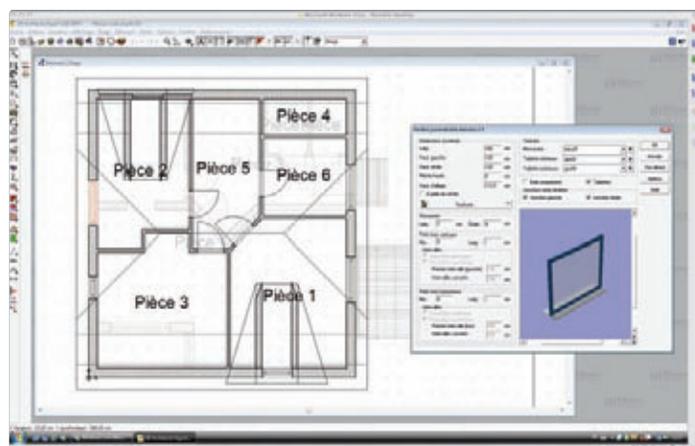
Cette version est la plus complète de la gamme 3D Architecte de MicroApp, laquelle comprend quatre packs, de 20 à 100 €, basés sur la technologie Arcon. Le pack Expert CAD regroupe quatre DVD. Le premier est le DVD du logiciel avec ses documentations PDF et d'autres outils dont une version limitée du *Guide multimédia interactif du bricolage*, commercialisé par ailleurs par MicroApp. Les trois autres DVD-vidéo (*Acheter son terrain à bâtir, sa maison, son appartement; Rénovier ou créer son intérieur et Aménager son intérieur*) présentent des réalisations réelles et distribuent des conseils avisés d'experts (architectes, décorateurs, juristes...).

Côté « papier », le manuel de référence de 500 pages est bien conçu. Un second manuel de 110 pages en couleurs propose la construction pas à pas d'une maison et l'aménagement du terrain - projet complet qui permet d'appréhender de nombreuses fonctions du logiciel (mais pas les plus complexes). Il est doublé d'une vidéo de formation facile à suivre à condition d'avoir deux écrans.

La prise en main de 3D Architecte Expert CAD 2007+ peut se faire en quelques heures, mais la maîtrise de toutes les fonctions constitue un objectif beaucoup plus ambitieux!

À utiliser dans Boot Camp

J'ai pu utiliser ce logiciel dans la partition Boot Camp sous Windows Vista et via Parallels 3 avec Windows XP et Vista, mais je n'ai pas réussi à le faire fonction-



ner avec Parallels Desktop 2.5/Windows XP. 3D Architecte Expert CAD est très complet! Outre la possibilité de scanner des plans existants (fonction non testée), on peut choisir parmi quelque 100 projets complets et 3 000 plans personnalisables, puis puiser dans une réserve de

10 000 pièces clés en main. Un bon point: beaucoup de ces projets et modèles, chalets de montagne ou maisons régionales, vont chercher leur inspiration dans l'architecture d'habitation française... Tous les détails de la construction d'une maison, de son aménagement intérieur

et de son environnement proche font l'objet de fonctions, parfois extrêmement pointues, mais de mise en œuvre finalement assez simple. Vous pouvez vraiment tout faire et la précision est quasiment professionnelle!

Très complet, le pack

Voici donc des fenêtres et escaliers à façon (avec des éditeurs dédiés très puissants); des mi-niveaux (podiums, mezzanines...); des toitures les plus diverses et les plus complexes (avec lucarnes et autres fenêtres de toits). Concevez tous les réseaux techniques: électricité et plomberie. Imaginez terrasses, patios, loggias, vérandas, étangs, piscines... Et bien sûr, effectuez une représentation au millimètre près de la conformation de votre terrain. Côté objets, si vous ne trouvez pas votre bonheur dans la bibliothèque (plus de 600 000 textures et objets 2D/3D), pas de problème: vous disposez d'éditeurs pour les tables, chaises et meubles de rangement, ainsi que d'un éditeur de matières et textures.

L'interface de 3D Architecte Expert CAD n'est pas envahissante. Elle est claire et largement contextuelle. La réalisation du pas à pas d'exemple est toutefois nécessaire et ne pose aucun problème. La visualisation en 3D, très fluide, photoréaliste et précise (avec effets d'ombre, de réflexion et de lumière selon l'heure du jour ou le type de lumière, extérieure ou intérieure...), s'avère très agréable car les outils de manipulation et de déplacement sont très intuitifs.

La possibilité de positionner la maison dans un panorama à 360° est intéressante, mais je regrette qu'on ne puisse utiliser pour cela (ou d'autres habillages) des photos personnelles comme cela est possible avec le logiciel Punch! Architecte 3D. Enfin, autre est le format de sauvegarde propriétaire, 3D Architecte Expert CAD se proposant d'exporter votre projet au format DXF, ce qui permet sa reprise dans de très nombreux autres logiciels de dessin technique.



Punch Architecte 3D Platinum CAD 2007



ÉDITEUR : Avanquest/Emme PRIX : 109,90 €

Testé avec Windows XP dans Parallels Desktop 2.5 et 3.0 et sous Windows Vista dans une partition Boot Camp 1.3.

Voici le pack haut de gamme de Punch! Software qui propose aussi la seule solution globale disponible sur Mac OS X, Home Design Studio. Si vous avez lu l'article qui lui est consacré dans ce numéro, vous ne serez pas du tout surpris par la version Windows: la technologie, les principes et l'interface sont les mêmes et seul l'aspect général est un poil plus « léché » sur Mac OS X.

Architecte 3D est livré sur un DVD-Rom, avec plusieurs petits bonus, accompagné d'un manuel de 540 pages, à la fois documentation de référence et guide pratique. Pour apprendre à vous servir du logiciel, vous utiliserez l'excellent didacticiel vidéo avec lequel vous réaliserez une maison complète, d'un design suffisamment complexe pour acquérir une bonne base. Le DVD comprend aussi un bon *Guide du bricolage multimédia* composé de trois titres: *Peintures et décoration*, *Sanitaires et plomberie* et *Carrelage, moquette et parquet*.

Je n'ai rencontré aucun problème, ni dans la partition Boot Camp sous Windows Vista, ni avec Parallels Desktop 3. Avec la Beta 4 de VMWare Fusion, je n'ai pu passer la vérification de la protection du DVD au lancement du logiciel...

La gamme d'Anuman Interactive utilise la technologie Chief Architect, très connue aux États-Unis où elle sert de base à de nombreuses applications professionnelles. Le pack testé permet de réaliser des projets ambitieux, mais il existe une offre encore plus technique (Édition Pro CAD à presque 200 €), passerelle avec le monde de l'architecture professionnelle.

Solution pour projets complets regroupe le DVD-Rom du logiciel et ses bibliothèques principales ainsi qu'un DVD-Rom de bonus multimédia (*Encyclopédie des plantes*, *Fiches bricolage Système D*, *Lexique illustré du bâtiment...*), de réalisation très moyenne. Le manuel de 230

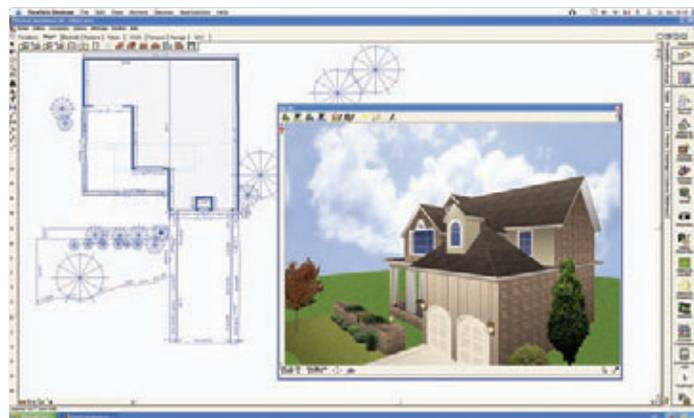
pages est un guide de formation avec lequel j'ai découvert en trois heures comment tracer des plans, poser un toit, habiller les murs et poser des meubles dans une maison. La documentation technique est accessible depuis le logiciel. Une autre brochure de 40 pages couvre une trentaine de trucs et astuces.

Le pouvoir des PowerTools

On a ici affaire à un logiciel ultra-complet dont la particularité est d'être très modulaire. Toutes les tâches sophistiquées sont déléguées à des plug-in dénommés PowerTools. La version Platinum en offre pas moins de vingt-six parmi lesquels un éditeur de charpentes et un autre de toitures, un atelier pour fabriquer vos propres fenêtres, un quatrième pour vos clôtures... Vous pouvez créer vos propres placards et votre mobilier 3D, fabriquer et implanter des cheminées, modeler vos parcelles de terrain...

Particulièrement intéressant et inédit: le module PhotoView pour intégrer des photographies personnelles dans les scènes 3D. Vous pouvez plaquer sur les murs de votre projet des photos de fenêtres ou de portes, ou bien ajouter votre chien ou votre voiture dans le jardin, voire placer une photo de votre actuelle maison dans le projet de réaménagement

de votre jardin. C'est PhotoView 3D qui s'arrangera pour fondre l'objet 2D dans le rendu de la scène 3D, avec mise en perspective.



Intégrez vos photos!

Mieux, vous avez l'opportunité de retoucher les photos, par exemple changer les couleurs... Cette possibilité d'intégrer du monde réel dans une réalité virtuelle ou, au contraire, des éléments créés dans Punch! à une photographie de l'existant, est tout bonnement bluffante! J'ai beaucoup apprécié également le système d'accrochage qui complète

tout outil de dessin de plan 2D afin d'obtenir un placement contraint et précis des objets. Les rendus 3D sont excellents et particulièrement rapides, même dans une machine virtuelle Parallels Desktop. J'ai même dû réduire la vitesse de certaines fonctions de déplacement pour conserver un contrôle visuel des vues 3D. Bien entendu, on peut scanner un plan déjà tracé ou utiliser des fichiers aux formats standard d'AutoCad DXF/DWG et, le travail fini, exporter dans ces formats et bien d'autres encore. Pour partager vos idées avec un architecte ou un maître d'œuvre, vous disposez du module vidéo Animator et d'un module de présentation pour sortir sur un traceur l'en-

semble de plans, élévations, coupes 2D et 3D dans une mise en page que vous réalisez vous-même. Le système de préparation d'un modèle réduit en papier cartonné de votre projet est également vraiment très fort.

Bref, vous l'aurez compris, à tous points de vue, les packs proposés en France par MicroApp et Avanquest/Emme sont mes deux coups de cœur.



Architecte et construction 3D

Solution pour projets complets

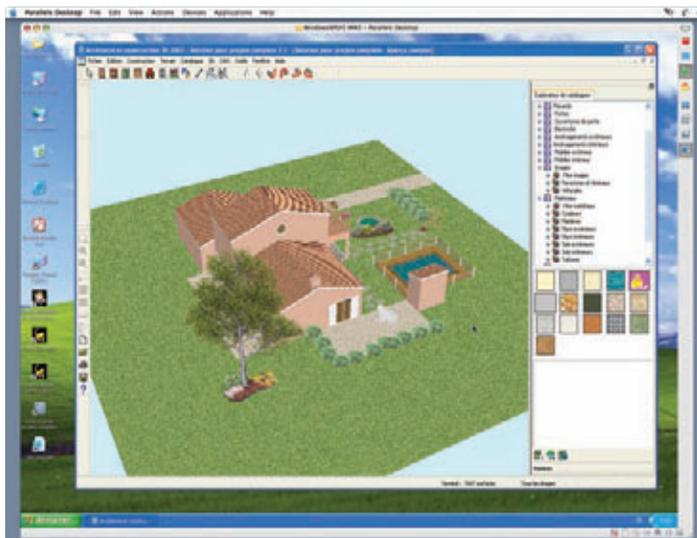


ÉDITEUR : Anuman PRIX : 119,99 €

Testé avec Parallels Desktop 2.5 et Parallels Desktop 3 dans une machine virtuelle Windows XP SP2.

avec Parallels Desktop 2.5 et 3, avec la même machine virtuelle Windows XP. L'interface d'Architecte et construction

3D est assez austère. Pour l'utilisateur de Mac OS X, le premier contact est « glacial ». Si on dépasse cela, on dispose ici



aussi d'une panoplie de fonctions impressionnante, comparable à ce qu'offrent les produits concurrents - mais sans rien d'inédit ni d'idée remarquable. La création des plans fait appel à une logique par « soustraction » : il faut construire plus de murs que nécessaire,

puis peu à peu en supprimer jusqu'à obtenir votre structure finale. Pourquoi pas... La méthode est un peu déroutante, mais quand on a compris le système, il s'avère aussi efficace et fiable qu'un autre. Le logiciel propose également un mode de construction par « agencement d'es-

paces » - qu'on retrouve dans le logiciel de Punch!. Un assistant permet alors de décrire simplement le contenu de votre future maison, d'où il génère un ensemble de blocs correspondant.

À vous de les agencer les uns par rapport aux autres, comme avec un puzzle. Vous pouvez les tourner, les redimensionner, ajouter d'autres pièces ou en supprimer aussi. Puis vous demandez **Construire maison** et le logiciel convertit automatiquement les blocs en pièces, murs, portes... Un plan que vous pouvez par la suite retoucher, améliorer avec les outils standard 2D.

Un mode 3D « lourd »

Pour ce qui est de la 3D, exception faite des problèmes de fluidité et de lenteur puisque je n'ai pu exploiter l'application que dans une machine virtuelle (problème que j'ai toutefois aussi rencontré sur mon vrai PC), on travaille de façon simple. On peut modifier les matériaux et les textures des sols, murs et plafonds, ajouter des portes, des fenêtres, des élé-

ments électriques, des meubles... avec positionnement automatique (qu'on corrige ensuite si on le souhaite).

Reste que je trouve le mode 3D d'Architecte et construction 3D moins intuitif que celui des autres logiciels. Par exemple, lorsqu'on affiche le plan d'ensemble et qu'on passe en aperçu 3D complet, il n'est pas possible de zoomer afin d'entrer dans la maison et d'y déambuler. Si on veut effectuer une visite virtuelle, il faut partir de caméras 3D qu'on dispose dans le plan 2D. Une caméra ne « voit » que ce qu'elle peut effectivement voir depuis le point où elle est placée et chaque caméra ouvre sa propre fenêtre de visualisation.

Globalement, ce logiciel est performant mais pas aussi séduisant que les trois autres. Ses difficultés d'intégration au Mac oblitèrent un peu mon jugement. À revoir donc dans quelques mois lorsque tous les problèmes de compatibilité Vista seront résolus et qu'une installation correcte pourra être effectuée dans la partition Boot Camp.



L'Architecte 3D Pack Expert



ÉDITEUR : Mindscape PRIX : 79,99 €

Testé avec succès sous Windows Vista en direct depuis la partition Boot Camp.

Sur la base de la technologie Data Becker, Mindscape propose plusieurs packs à partir de 15 €. J'ai testé le plus complet. Le coffret comprend un DVD et un manuel de 400 pages complété d'un guide de réalisation de 60 pages et quelques vidéos de formation.

J'ai pu utiliser sans problème le logiciel dans la partition Boot Camp sous Windows Vista. En revanche, quels que furent mes réglages de Parallels 2.5 et 3, je n'ai jamais pu afficher les vues **Aménagement 2D** et **Aménagement 3D**.

Cette application propose une interface à base d'onglets comme celle des produits de Punch! Software, très élégante sous Windows Vista. Les onglets les plus utilisés seront ici **Construction** (plans), **Aménagement 2D** et **Aménagement 3D**. Votre zone de travail est entourée d'une barre d'outils et d'un volet affichant tou-

tes les bibliothèques. Selon le contexte, d'autres éléments d'interface peuvent apparaître : une barre d'onglets verticale, d'autres outils, des dialogues de paramétrage d'options ou une fenêtre d'aperçu rapide... Globalement, même si par moments l'écran s'avère chargé, on se repère bien et le logiciel est agréable à utiliser sur un grand écran.

Le compas dans l'œil

Vous travaillez d'abord en 2D pour tracer le plan. La documentation privilégie un travail très précis par entrée de coordonnées numériques. Vous pouvez aussi travailler à la souris, mais il faudra découvrir par vous-même le fonctionnement de chacun des outils disponibles. Ensuite, vous utiliserez les deux onglets d'aménagement pour appliquer les revêtements, les peintures, les stucks et

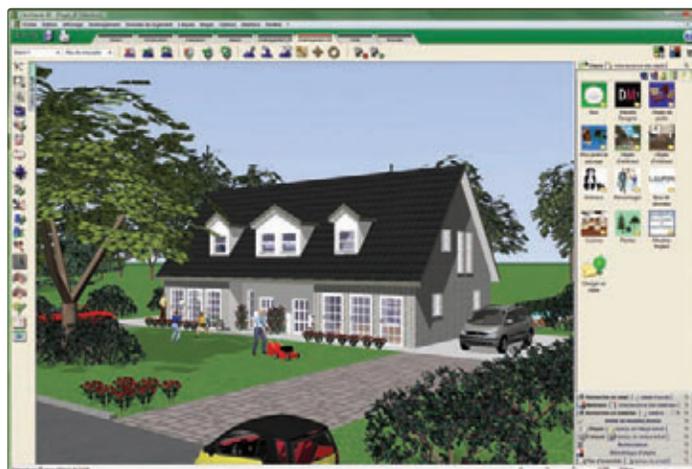
les textures, créer la cuisine et les sanitaires, réaliser l'infrastructure électrique, disposer les meubles et objets de décoration, les objets de jardin et d'extérieur, les animaux et personnages, les fleurs, plantes et arbres. Un autre atelier vous permet de créer des meubles à partir de vos propres photos et un assistant vous taille des escaliers sur mesure.

Interface raffinée

Dans le mode 3D de L'Architecte 3D Pack Expert, on peut régler - comme dans les trois autres logiciels - des effets d'ombres, de lumière dynamique, de vue jour/nuit, avec ou sans brouillard... On définit des coupes et des angles de vue.

La visite peut être enregistrée en vidéo. Cet architecte-là est donc très complet. On retrouve les mêmes fonctions que dans les autres produits. Son interface est raffinée pour un logiciel Windows et j'ai trouvé très agréable l'utilisation libre du mode 2D et 3D entre lesquels on passe sans contrainte. Le rendu 3D est particulièrement bon et rapide.

Outre le format propriétaire d'Architecte 3D, vous pouvez enregistrer les plans aux formats AutoCad DXF et DWG et exporter la 3D dans différents formats, y compris comme objet Internet. Cette version Expert est d'ailleurs à même de produire des plans conformes pour travailler avec des architectes.





Comment tout passer en

DivX

Voilà les grandes vacances ! Vous ne partez que quelques jours ou vous résidez plusieurs semaines dans votre maison de campagne ? Que de temps libre ! Profitez-en pour affronter enfin toutes ces vieilles cassettes vidéo qui prennent une place folle et la poussière alors que, vous le savez, elles contiennent de vrais trésors ! Cet été, c'est décidé : opération DivX ! ■ Alynpier

Votre boîte à outils



MPEG Streamclip
Logiciel gratuit
<http://www.squared5.com>



MovieGate
Contributiel à 15 €
<http://web.mac.com/cducommun/iWeb/Site/Accueil.html>



Handbrake
Logiciel gratuit
<http://handbrake.m0k.org/>



Forty-Two DVDVX Plus
Commercial, environ 14 €
<http://kaisakura.com/fortytwovx.php>



LiquidCD
Logiciel gratuit
<http://www.maconnect.ch>

On a tous conservé des centaines, des milliers de vidéos personnelles. Mariages, baptêmes, fêtes et autres réunions familiales... allez, hop, le caméscope est de sortie ! Sans compter les enregistrements d'émissions diverses qu'à un titre ou à un autre, on a décidé d'enranger : des dessins animés, des documentaires, des spectacles, des programmes d'information ou de variétés... Analogiques ou numériques, les bandes, cartouches et autres cassettes s'amoncellent, et même si vous n'avez pas envie de faire du montage, vous aimeriez tout de même bien pouvoir les regarder de temps en temps. Mais là, problème !

Tout d'abord, ces bandes (des cartouches VHS analogiques pour la plupart) ne vous permettent pas d'accéder aisément à un endroit précis. On perd donc beaucoup de temps à y effectuer des recherches. De plus, elles s'usent à chaque fois que vous les lisez et se dégradent donc très vite.

Pourquoi ne pas profiter de votre Mac pour archiver ces contenus sur un support numérique, plus « moderne », moins cher, moins encombrant et nettement plus facile d'accès ?

Je veux parler bien évidemment du DVD. On se contentera ici des DVD « de base », simple couche de 4,7 Go, largement suffisants pour ce qu'on va faire, et que l'on trouve partout pour un prix dérisoire. Les Mac pas trop vieux sont dans leur grande majorité équipés d'un graveur DVD. Si ce n'est pas le cas – comme mon MacBook premier prix – il faudra acquérir un graveur externe. Une connectique USB 2 suffit, moins chère que le Firewire. Cela vous coûtera dans les 60 €.

DVD-vidéo ou DivX ?

Maintenant, se pose le choix du format. Alors que vous serez raisonnablement limité à deux heures avec le DVD-vidéo, vous pourrez facilement graver au moins six heures de vidéo en DivX, dans

La procédure change selon les contenus

À partir de diverses sources numériques et/ou analogiques, voyons comment obtenir un fichier DivX de qualité.

► Les enregistrements de la TNT

Les programmes de la TNT sont diffusés en numérique. Quand vous les enregistrez à l'aide d'une des nombreuses solutions matérielles proposées sur le marché (principalement sous forme de clés USB 2), vous obtenez donc des fichiers déjà encodés en MPEG-2, compatibles DVD.

La TNT diffuse des émissions cadrées en 4:3 ou en 16:9. Si le cadrage original vous satisfait, vous passerez directement à la phase d'encodage en DivX AVI avec Forty-Two DVD-VX Plus.

Si le cadrage ne vous convient pas, faites un détour par MovieGate pour produire un dossier VIDEO_TS avant de réaliser l'encodage en DivX AVI avec Handbrake.

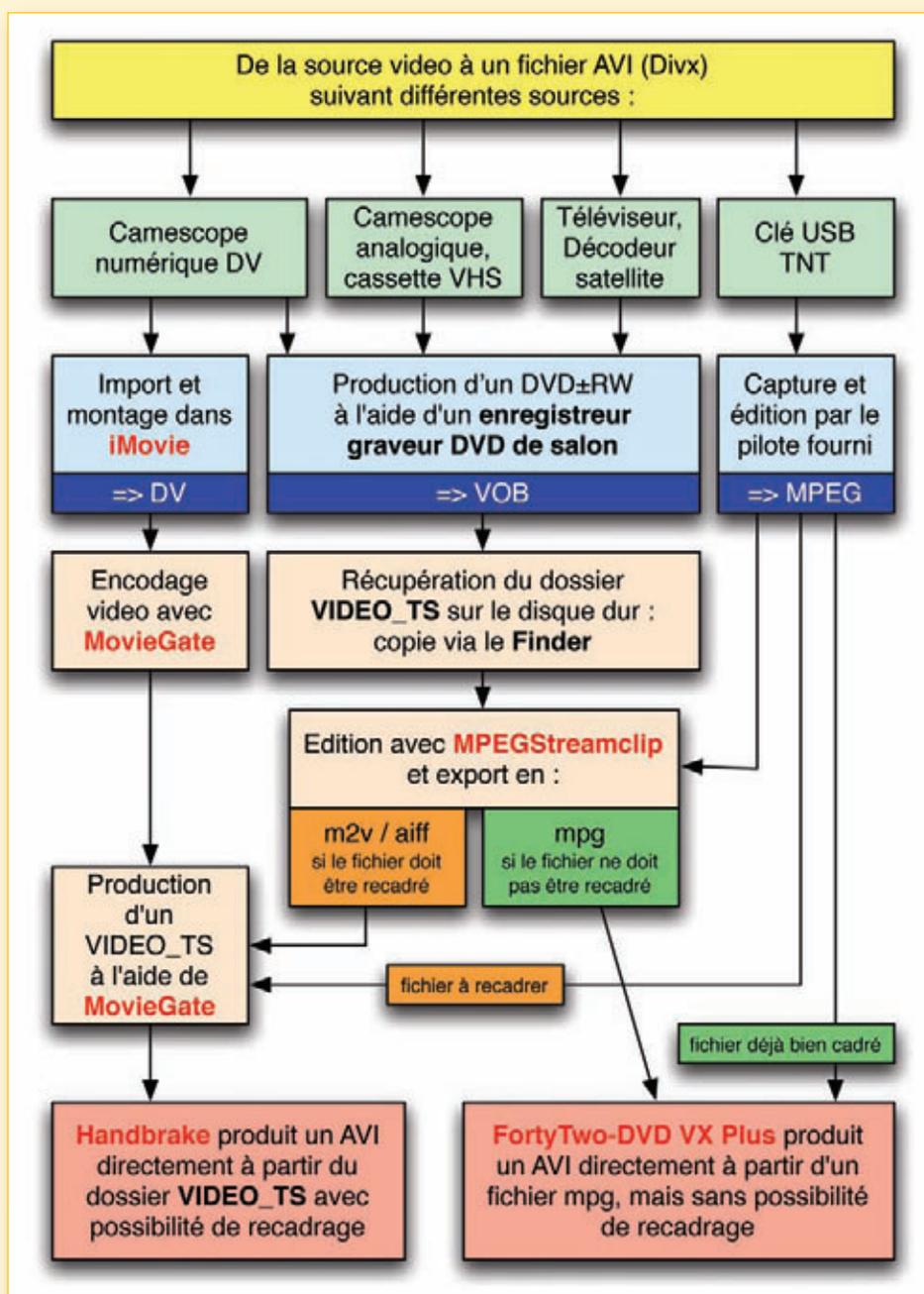
Pourquoi deux applications d'encodage DivX différentes ? Parce que Forty-Two DVD-VX Plus ne prend pas en charge le redimensionnement personnalisé de l'image, et parce que Handbrake ne fonctionne qu'à partir d'un dossier VIDEO_TS. Ce dernier devrait très rapidement prendre également en charge les fichiers MPEG. Alors, vous pourrez l'utiliser dans les deux cas. Quoi qu'il en soit, l'étape qui passe par MovieGate (pour créer un dossier VIDEO_TS) est rapide, puisqu'il n'y a pas de réencodage vidéo.

► Les cassettes DV

Vous pouvez bien sûr travailler en DV via iMovie, ajouter effets, transitions, titrages et doublages audio, puis encoder en DivX avec MovieGate ou un autre logiciel, mais c'est très long et très lourd (une heure de DV pèse 12 Go). Procédez de cette façon pour des montages à finaliser, quand vous avez du temps à y consacrer. Pour ce que nous voulons faire ici, il vaut mieux enregistrer le flux DV en sortie du caméscope numérique sur un enregistreur DVD de salon qui dispose d'une entrée DV. Ensuite, vous procédez de la même façon qu'avec un contenu analogique.

► Les contenus analogiques

Vous allez devoir d'abord numériser vos sources (issues de caméscope VHS, magnétoscope à cassettes, téléviseur, décodeur satellite...) grâce à un enregistreur DVD de salon. L'enregistreur va produire un DVD-vidéo (non protégé, bien sûr) dont le dossier VIDEO_TS va pouvoir facilement être copié sur votre Mac via le Finder. Ensuite, avec MPEG Streamclip, vous éditez séparément les différents clips à conserver et vous les exportez en autant de fichiers. Il convient de faire là aussi la distinction entre les fichiers cadrés à votre goût



et ceux qui nécessiteront un recadrage ultérieur. Les premiers seront exportés en MPEG, les seconds en deux flux élémentaires audio et vidéo qui serviront aussi à composer un dossier VIDEO_TS avec MovieGate. Comme précédemment, et en attendant une future version de Handbrake, les MPEG seront traités directement par Forty-Two DVD-VX Plus, tandis que le dossier VIDEO_TS sera passé à Handbrake. Pour terminer, vous graverez vos fichiers sur DVD grâce à LiquidCD (Toast si vous l'avez acheté, ou tout autre logiciel de gravure basique de DVD).

Vous avez dit recadrage ?

Les téléviseurs récents sont au format 16:9, mais affichent en 4:3, avec ou sans déformation. Il est intéressant de prendre en compte le format final de lecture pour le choix du format lors de l'encodage DivX. Il me semble inutile de conserver des bandes noires sur un fichier vidéo. Et rien ne vous empêche de donner un effet « cinémascope » à de vieilles cassettes VHS personnelles ! Ici, le DivX prend le pas sur le DVD-vidéo qui ne permet pas ce genre de prouesses.

une qualité plus qu'acceptable. Et pour les relire sur le téléviseur du salon ? Il y a profusion d'appareils compatibles DivX à partir de 30 € !

Pour la numérisation des sources analogiques, plusieurs possibilités s'offrent à vous : utiliser un boîtier convertisseur branché entre le magnétoscope et le Mac (comme le Miglia TVMax+) ou passer par un enregistreur DVD de salon. Alimenté par le lecteur VHS, il numérise et grave en même temps sur DVD – vous utiliserez des disques réinscriptibles et traiterez *a posteriori* le DVD-vidéo produit sur le Mac.

Pour diverses raisons, c'est la solution que je préfère et que je vais détailler dans cet article.

Si vous disposez de sources argentiques (8 mm, Super 8, etc.) le recours à un professionnel de la numérisation est indispensable. Faites une recherche sur Internet, privilégiez un partenaire proche de chez vous, et demandez le service « minimum », c'est-à-dire la seule numérisation de vos films sur DVD, sans montage ni aucune autre option coûteuse. Tout le reste, vous pourrez en effet très bien le faire vous-même ! Différence notable entre le DVD-vidéo et le DivX : il n'est pas pos-

sible de placer des marqueurs sur un flux DivX. En revanche, les avances et retours rapides fonctionnent et permettent tout de même de se déplacer rapidement dans un film. Vous ferez donc attention à ne pas utiliser des clips trop longs (par exemple, un seul de six heures !); il vaudra mieux découper en autant de clips que de chapitres. N'en faites pas trop non plus. Le passage d'un chapitre au suivant est marqué par un petit temps d'arrêt de quelques secondes...

La gravure des clips DivX sur le DVD s'effectue en mode *Données Mac & PC*, et le lecteur af-

fiche un menu présentant les titres dans l'ordre alphabétique qui sera celui utilisé pour la lecture. J'insiste sur ces points, car c'est à ce moment-là que vous devez bien nommer vos bouts de film de manière à ce qu'ils soient faciles à retrouver et puissent être lus dans le bon ordre.

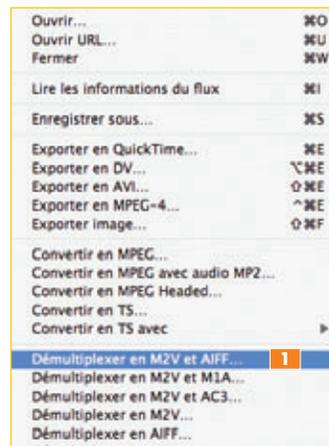
Avant de mettre les mains à la pâte, je vous suggère de lire l'encadré *La procédure change selon les contenus* en page précédente afin d'avoir une idée globale du travail à réaliser. Ensuite, reportez-vous à la partie « pratique » concernant le ou les logiciels que vous utiliserez.

Traitement dans MPEG Streamclip 1.8

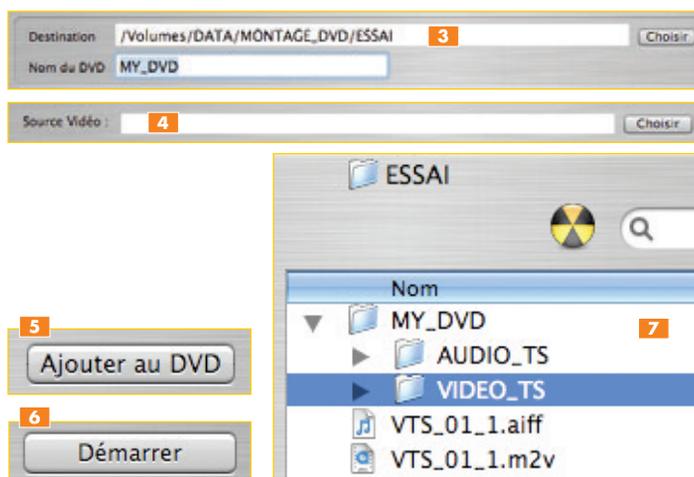
► Les fichiers ouverts dans MPEG Streamclip sont éditables sur leurs images clés, dont la position dépend du format à éditer. En format DV, vous avez donc une édition à l'image près. En MPEG-2, il faudra compter entre 12 et 24 images qui forment un GOP (groupe d'images).

► Vous positionnez les points d'entrée (touche [I]) et de sortie (touche [O]) pour définir une sélection que vous copiez, collez, effacez ou exporterez.

► Selon que vous souhaitez recadrer ou non, vous exporterez dans le premier cas, pour traitement dans MovieGate, en *flux élémentaires M2V & AIFF* **1** ; dans le second, pour traitement dans Forty-Two DVD-VX Plus, en *MPEG avec audio MP2* **2**. J'ai choisi cette dernière option suite à des déboires rencontrés avec la simple conversion MPEG. Depuis que j'ai changé mon fusil d'épaule, je n'ai plus aucun problème. Je vous conseille donc d'en faire autant.



MovieGate produit le VIDEO_TS en quatre clics



► Premier clic : *choix du dossier de destination* **3**. Je choisis ici le dossier où figurent déjà les fichiers M2V et AIFF produits par MPEG Streamclip à l'étape précédente. Je ne prends pas la peine de renommer le DVD – j'obtiendrai ainsi une galette nommée MY_DVD.

► Deuxième clic : *choix de la source Vidéo* **4**. Ciblez le fichier M2V. Comme l'AIFF se trouve dans le même dossier et porte le même nom, il est reconnu et ajouté en tant que piste audio.

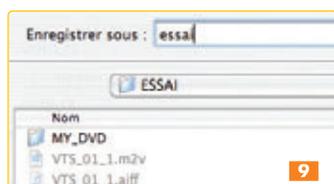
► Troisième clic sur le bouton *Ajouter au DVD* **5**. Le fichier est alors pris en compte dans la composition du disque.

► Quatrième et dernier clic sur le bouton *Démarrer* **6**.

► C'est tout ! Une fois terminé, vous retrouvez vos fichiers et votre disque dans le même dossier **7** qui contient le dossier VIDEO_TS nécessaire pour la suite. Avouez qu'il y a plus difficile...

Utilisez Handbrake 0.8 si vous recadrez...

► Handbrake ne prend en compte pour l'heure qu'un dossier VIDEO_TS, un DVD-vidéo inséré dans le lecteur ou une image-disque vidéo. Ici, je dispose d'un dossier VIDEO_TS **8**.



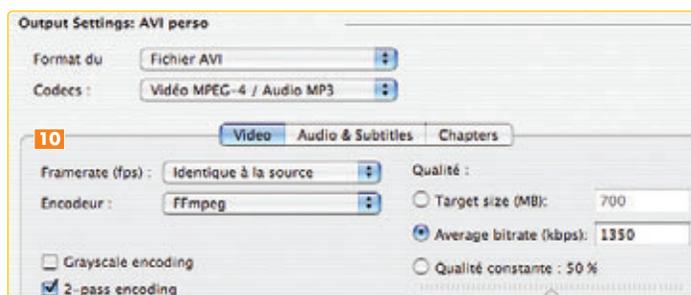
glages personnels via l'onglet *Presets*, accessible par le bouton du même nom. Personnellement, j'ai installé mes réglages et il me suffit de cliquer dessus **11** pour les voir s'appliquer.



► Choisissez le dossier de destination et donnez éventuellement un nom au fichier **9**.

► En sortie **10**, j'ai choisi ici *Fichier AVI*, puis *Video MPEG-4/Audio MP3*, l'encodeur *ffmpeg* avec un *bitrate fixé à 1350* et une *double-passe*. Vous ne toucherez pas aux réglages *Audio* et *Chapters* n'est pas utilisé ici. La dernière version de Handbrake offre la possibilité d'enregistrer des ré-

► Le bouton *Picture Settings* permet de redimensionner l'image à votre goût **12**. Initialement en 720 x 576 (il s'agit ici d'un film personnel monté en DV 4:3), l'archivage en DivX se fera en 16:9 après avoir recadré l'image sur chacun de ses bords en mode *Crop/Custom*. Il vaut mieux conserver le rapport d'aspect (*Keep aspect ratio*). J'ai également pris pour habitude de sortir mes fichiers en 640 de largeur, ce qui donne 368 de haut et m'assure un remplissage complet de



l'écran TV 16:9. Je coche également la case *DeInterlace Picture* (ce qui peut être demandé par défaut dans les *Préférences*). Votre paramétrage effectué, vous fer-

mez la fenêtre puis, de retour sur l'écran principal, vous lancez l'encodage... Au final, vous obtenez un DivX recadré de très bonne qualité et en un temps record.



...sinon Forty-Two DVD-VX Plus 3

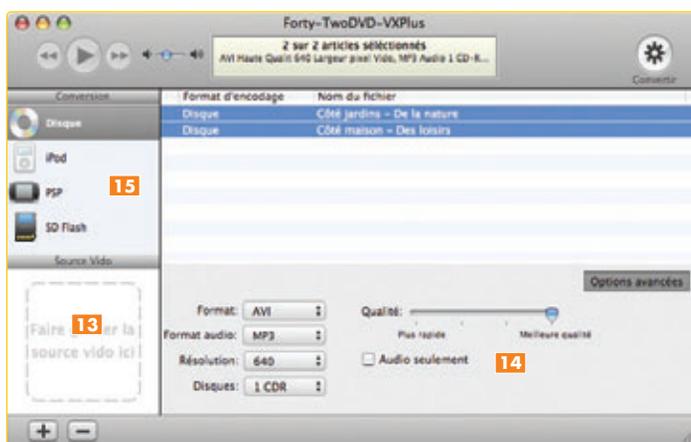
► Solution idéale pour obtenir un bon DivX à partir du moment où les images ne nécessitent pas un recadrage personnalisé. Ce logiciel accepte un grand nombre de fichiers. Son interface est simplissime et intuitive. Il faudra d'abord indiquer dans les Préférences le dossier de destination des fichiers encodés. Vous le définissez une fois pour toutes.

► Faites glisser les sources vidéo à l'emplacement prévu **13** (en bas à gauche) ou cliquez sur +. Pour supprimer un fichier de la liste, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton - ou sur la touche [Supp].

► Pour les réglages, choisissez tout d'abord l'option *Conversion Disque*, puis cliquez sur *Options*

avancées pour ouvrir le volet **14** avec les choix de format vidéo (*AVI*), audio (*MP3*) et de résolution (soit **640**, en fait la largeur en pixels du fichier). Pour ma part, je règle la qualité sur *Meilleure* et le nombre de disques en fonction des fichiers à traiter: si cela ne dépasse pas une heure, un CDR, sinon deux CDR. Cliquez sur le bouton *Convertir...* C'est tout.

► Les réglages s'appliquent fichier par fichier ou sur un ensemble de fichiers sélectionnés ([Cmd-A]). À tout moment – même si un encodage est en cours –, vous pouvez supprimer ou rajouter un fichier à la liste. Le logiciel est assez stable, même s'il lui arrive de quitter inopinément. Les enco-



dages sont rapides et de qualité. Forty-Two DVD-VX Plus 3 dispose de pré-réglages pour iPod, PSP et SD Flash **15**. Dans le cas d'une conversion pour iPod, vous aurez le choix entre le MPEG-4 et

le H264, une résolution de 320 à 720, un réglage de volume audio et toujours une échelle de qualité allant de *Plus rapide* à *Meilleur*. Pour les autres, il suffira de faire les essais qui s'imposent !



VVMac en PDF

Avec cette version électronique, exploitez au mieux votre collection des magazines Vous et Votre Mac !

- ▷ Tous les numéros accessibles sur votre Mac
- ▷ La recherche multi-documents avec Adobe Reader
- ▷ Tous les liens Internet actifs
- ▷ L'impression d'un article en haute définition

FORMULAIRE DE COMMANDE à remplir LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE et à retourner à l'adresse:
 Howtodo Publishing - 114, rue des Pyrénées - 75020 Paris

VVMac N° 19 à 24 au prix de 15 €

VVMac N° 13 à 24 au prix de 29,90 €

Sont encore disponibles les CD-Rom

n° 1 à 6 n° 7 à 12 n° 13 à 18
 chaque CD au prix de 15 €

n° 1 à 12 + HS Tiger au prix de 29,90 €
 (les prix incluent les frais de port pour la France et l'étranger)

Je suis déjà abonné à VVMac, ou je joins mon bulletin d'abonnement.

Je bénéficie alors d'une réduction de 50% sur le prix des CD-Rom choisis ;
 je divise par deux le montant de mon règlement.

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

M. M^{me} M^{lle}

Prénom : _____

Nom : _____

Adresse : _____

C.P. : [] [] [] [] [] Ville : _____

Pays : _____

Email : _____

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.



Le monde entier... depuis votre album photo!



Le monde est vraiment devenu tout petit. Tout un chacun voyage, appareil photo numérique en poche, et prend des centaines de photos. Il y a quelques années encore, il suffisait de classer tout cela dans des albums avec un titre du genre Vacances à... Aujourd'hui, on est passés au GPS, à la localisation précise d'un lieu à quelques dizaines de mètres près, souvent beaucoup moins. Les images satellitaires, autrefois réservées aux chercheurs, sont dorénavant ac-

Grâce à Google Earth ou Yahoo Maps et quelques petits logiciels, vous pouvez très facilement géolocaliser vos photos pour créer des « albums » et des présentations d'un genre nouveau. ■ Alain Lalisse

cessibles à tous grâce au fameux Google Earth qui a ouvert la voie à une véritable course à la géolocalisation. Vous avez bien dit géolocalisation ? Le principe est simple : localiser en coordonnées latitude-longitude-altitude toute information, à commencer par les photos !

Déjà, certains appareils intègrent un récepteur GPS, mais nous ne sommes qu'au tout début du phénomène. Soyons sûr que dans peu de temps, cette technologie sera totalement banalisée et même omniprésente dans tous les appareils que nous utiliserons, pour le meilleur comme pour le pire. Comme vous savez à quelle date et heure, à quelles vitesses et ouvertures focales, avec ou sans flash, vous avez pris une photo, vous

saviez également précisément où vous l'avez prise. Tout le monde n'a pas besoin de cette information, allez-vous me dire ! Non, en effet... Comme toujours, on commencera par les professionnels. Dans le secteur du tourisme – partout en fait –, il peut être intéressant de savoir qu'une image a été prise tel jour, à telle heure et à tel endroit.

Des métadonnées géographiques

Pour le particulier et l'amateur averti, la géolocalisation, c'est également la possibilité de se promener virtuellement sur la planète, d'afficher au fil de son parcours ses photos ou celles de tiers... Tout cela passe par les informa-

tions GPS de latitude et longitude, données que vous stockez bien entendu dans les photos elles-mêmes, au même titre que les autres métadonnées que vous connaissez déjà. Pour les exploiter, en quelques semaines sont sortis presque simultanément plusieurs logiciels pour Mac OS X. Elles présentent d'excellentes idées, et de moins bonnes aussi. J'ai essayé de dresser, dans ce premier article sur le sujet, un panorama de l'offre, de dégager les avantages et les inconvénients de chaque application et donner un bref aperçu des possibilités futures. Enfin, je voudrais ici rendre hommage aux créateurs visionnaires de Google Earth sans qui rien de tout cela ne serait vraiment possible.



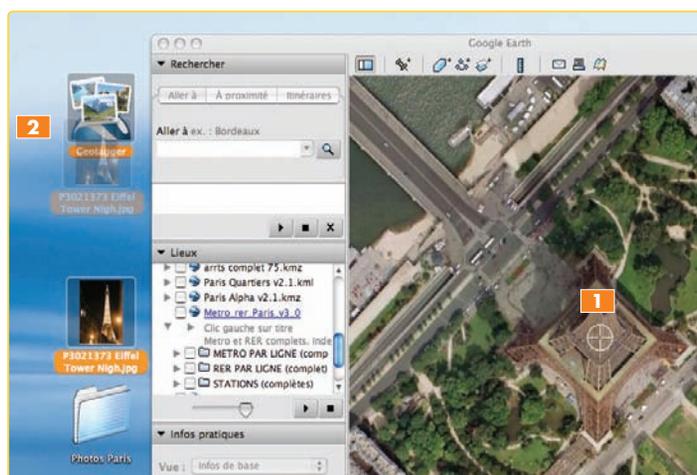
Geotagger

Version 1.2 UB
Stanton Software
Gratuit

On commence à trouver sur le marché des appareils photo qui embarquent un module GPS. Quand vous prenez un cliché, les données de longitude et de latitude (et éventuellement d'altitude) sont automatiquement enregistrées dans les métadonnées de la photo, aussi dénommées « tags » ou encore « balises » en français. Mais vous n'avez certainement pas pris vos photos avec un tel appareil encore très rare... Alors comment faire pour géolocaliser votre stock de clichés et ceux que vous allez prendre cet été ? Il serait tout à fait possible de taper ces informations au clavier dans

ci-contre). Préparez les images à taguer dans des dossiers, en les classant selon l'endroit où elles ont été prises. Vous allez pouvoir travailler photo par photo ou, bien plus rapide, avec un dossier complet de photos.

Maintenant que vous avez tout sous la main, la manipulation est très simple. Vous positionnez le lieu dans Google Earth sous la croix de repérage **1** qui reste toujours au centre de la fenêtre. Puis vous glissez une photo ou un dossier de photos sur l'icône de Geotagger **2**. Ce dernier est une sorte de robot qui s'ouvre et se referme automatiquement sa



les données Exif, mais c'est une tâche particulièrement laborieuse et entrer une latitude et une longitude sans faire d'erreur relève de la gageure. C'est pourquoi un développeur ingénieux a eu l'idée d'utiliser Google Earth pour choisir de manière visuelle un lieu. Son application Geotagger va vous permettre de capturer les balises de positionnement géographique de vos photos.

Il faut bien sûr que vous ayez installé Google Earth en version 4. Faites une mise à jour si nécessaire. Pensez à installer ensuite la croix de repérage (*lire l'encadré*

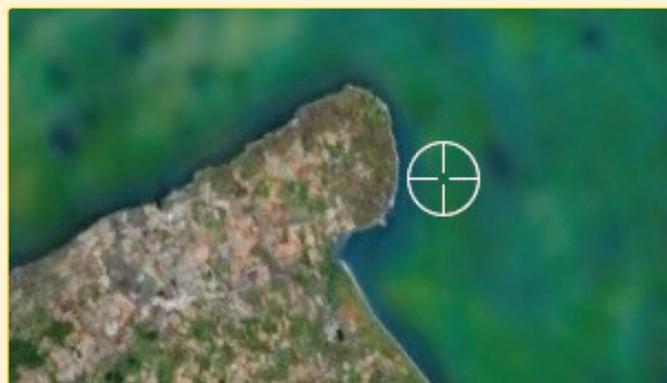
tâche accomplie. Le lieu sélectionné dans Google Earth est enregistré dans les métadonnées de chaque photo traitée.

Vous pourriez glisser les photos depuis la bibliothèque iPhoto, mais je ne vous le conseille pas : le travail est fait de la même manière, mais iPhoto ne vous montre pas ces informations, car sa base de données n'est mise à jour que lors de l'importation de photos (bogue ?). Avec un tout petit peu de préparation (bon classement, format des photos en Jpeg), la géolocalisation de vos clichés est vraiment un jeu d'enfant !

Croix de repérage

Crosshairs installe une croix de repérage au centre de la fenêtre principale de Google Earth. De quoi situer précisément un lieu. Car le centre de l'image satellite affichée, matérialisé par la croix, est pour Google Earth le point de référence des coordonnées géographiques en latitude et longitude. Il suffit d'un double-clic sur le fichier .kmz pour installer le lieu dans Google Earth, d'abord dans les lieux temporaires, puis définitivement en quittant Google Earth. Conservez le dossier à un endroit précis sur votre disque dur, sans le bouger - Google Earth a besoin du dessin de la croix.

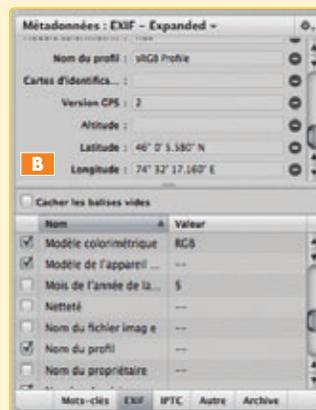
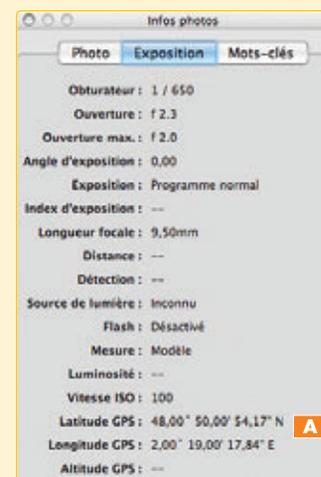
<http://homepage.mac.com/craigstanton/craig.stanton.net.nz/software/files/crosshairs.kmz>



Mes photos sont-elles bien taguées ?

iPhoto Cliquez-droit sur un cliché et demandez **Afficher les infos**. Les métadonnées **Latitude GPS** et **Longitude GPS** **A** sont dans l'onglet **Exposition**. Ne sélectionnez qu'une prise de vue à la fois, les informations de localisation étant propres à chaque fichier.

Photoshop Après avoir ouvert la photo, demandez **Fichier > Informations...** Cliquez sur **Avancé** et dépliez la section **Propriétés EXIF** pour retrouver



les informations géographiques aux rubriques **exif:GPSLatitude** et **exif:GPSLongitude**.

Aperture La photo ouverte dans Aperture, affichez la palette **Métadonnées EXIF** **B**. Les infos de géolocalisation se trouvent en bas, à la fin des données Exif (si vous en avez demandé l'affichage en les cochant en dessous dans la liste des balises Exif).



iPhotoToGoogleEarth

Version 1.03 US UB
Stanton Software
Gratuit

Conçu par le même développeur que Geotagger, voici un plug-in gratuit pour iPhoto 6, livré avec un installateur. Objectif : produire des fichiers de lieux utilisables dans Google Earth. Ces lieux intégreront vos photos en vignettes pour qu'elles apparaissent sur les photos satellitaires et les cartes.

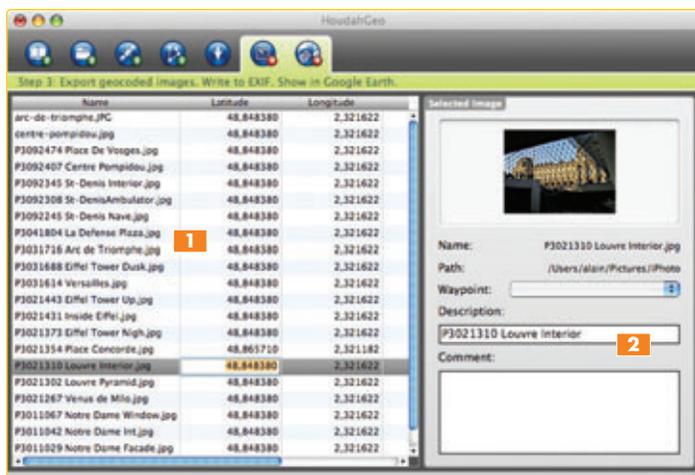
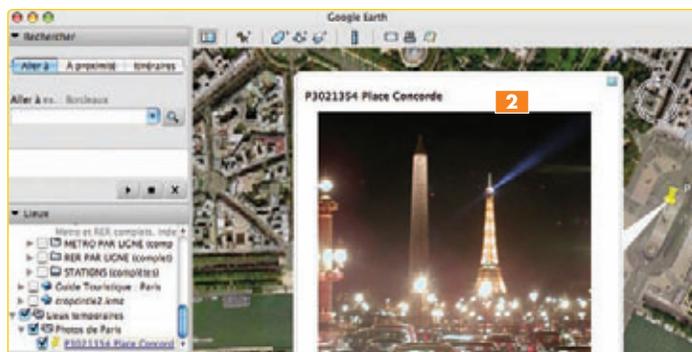
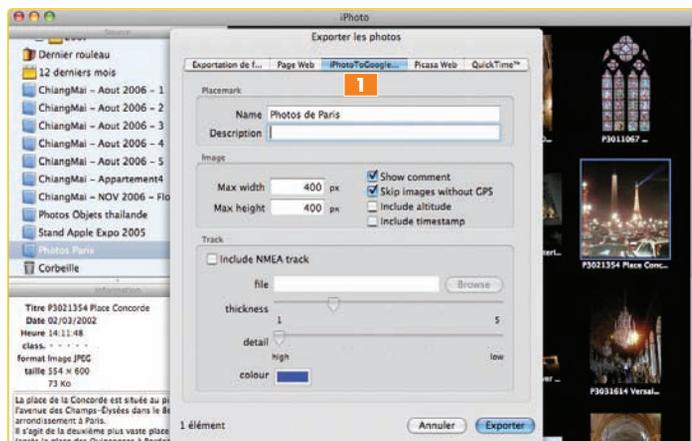
Si vous avez suivi notre article pour tout comprendre sur Google Earth (VVMac n°24), vous savez que les fichiers de localisation qui contiennent des images sont des fichiers au format .kmz (il ne s'agit de rien d'autre que de simples archives zip).

Vous avez intégré vos photos géolocalisées dans iPhoto ? Créez maintenant un album et prenez un peu de votre temps pour placer un commentaire sur chaque image. Vous le retrouverez plus tard... Dans cet album, sélectionnez une ou plusieurs photos, puis demandez *Fichier > Exporter...*

L'installation du plug-in a créé un nouvel onglet *iPhotoToGoogleEarth* dans le dialogue d'export d'iPhoto. Précisez le nom du fichier de lieu, définissez la dimension des images (400 x 400 pixels suffit en général), validez *Show* pour intégrer les commentaires iPhoto. Ignorez les images non localisées. Quant à la piste NMEA, c'est un fichier provenant des appareils GPS qui définit une route précise – une option pour spécialiste.

L'export génère le fichier. Sur mon Mac, je suis obligé de quitter iPhoto en forçant ([Option]), mais le fichier .kmz est néanmoins parfaitement créé.

Quand je double-clique sur le fichier .kmz, le lieu est automatiquement intégré à Google Earth ainsi que la photo – tout d'abord en tant que lieu temporaire, puis dans mes lieux préférés si je l'accepte lorsque je quitte Google Earth.



Cette application est développée par l'auteur de l'utilitaire de recherche Spotlight HoudahSpot, dont nous avons déjà parlé dans nos colonnes. HoudahGeo regroupe sous une même interface l'ensemble des fonctions utiles : choix des images, édition des coordonnées géographiques,

ainsi que la génération d'un fichier de lieu pour Google Earth. Si le principe de l'interface unique facilite bien entendu le travail, reste que, mis à part quelques options, HoudahGeo ne fait pas beaucoup plus que le couple Geotagger/iPhotoToGoogleEarth, gratuit lui.



HoudahGeo

Version 1.06 US UB
Houdah Software
Commercial, 20 €

Vous pouvez faire le choix de vos photos à géolocaliser directement dans la bibliothèque d'iPhoto ou en puisant dans des dossiers (si vous préférez cette méthode de rangement).

Les photos choisies sont listées par HoudahGeo avec leurs balises de latitude-longitude remplies ou vides. Dans ce dernier cas, la suite des opérations consiste à les entrer à la main avec un appareil GPS connecté en USB ou, comme on l'a vu, avec une interface carte, photo satellite ou un mixte des deux. Les adeptes de Google Earth ap-

précieront l'option qui propose de positionner la photo sur les vues satellites et, inversement, de récupérer l'information géographique pour l'intégrer à la photo. L'interface est bien réalisée, simple et rapide. Chaque image reçoit par ailleurs un titre et une description.

Étape finale, l'écriture des métadonnées de localisation s'effectue sur toute la liste, à la fois dans les images de la bibliothèque iPhoto et dans les images non intégrées. Un fichier .kmz est généré si vous voulez afficher vos clichés dans Google Earth.



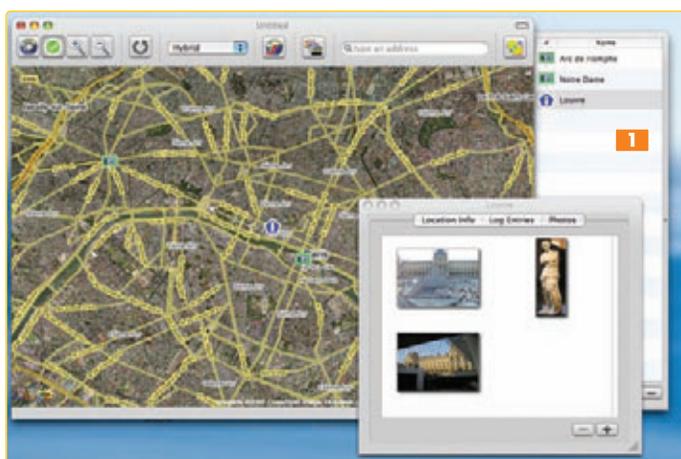
Geophoto

Version 1.2 US UB
Ovolab
Commercial, 20 \$

Voici un logiciel à la fois puissant et déroutant. Est-il bien fini ? Son auteur a-t-il pensé à quoi il pourrait réellement servir ? Il y a là de bonnes idées... et beaucoup de mauvaises. D'abord, la lenteur... Pourquoi donc faut-il télécharger ? Un gros débit Internet est en effet nécessaire car beaucoup de fonctions impliquent des téléchargements.

Au premier lancement, les images satellites sont annoncées avec une résolution moyenne de 1,73 km. Puis on me propose de télécharger une résolution deux fois supérieure (0,86 km), d'où dix à quinze minutes d'attente...

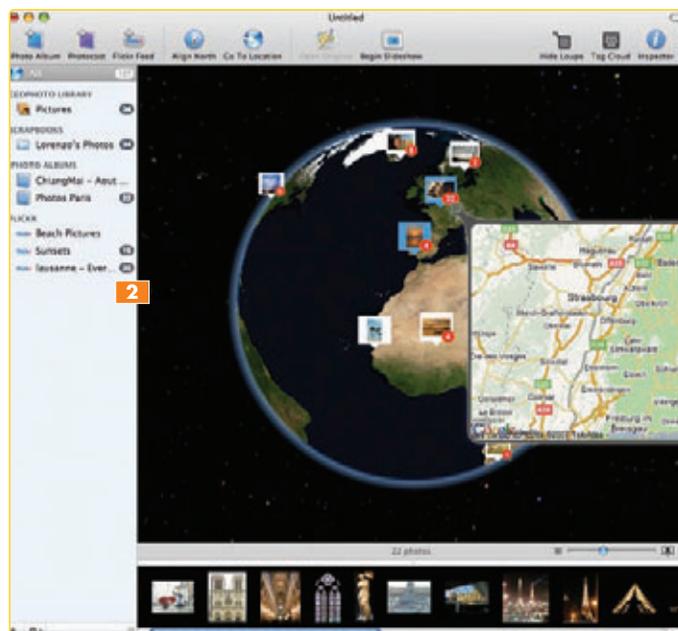
Et là, surprise, on me propose à nouveau une meilleure résolution (0,43 km), et à nouveau un quart d'heure d'attente... J'ai ar-



À partir d'une carte qui n'est autre que Google Maps ou Google Earth, vous créez des lieux, entrez des données, des événements ou des photos. Vous pouvez ensuite revisiter les lieux à partir d'une liste des villes ou depuis la carte. Travelog est la version informatique du journal de voyage ou de ces grandes

cartes murales où vous piquez des punaises de couleur pour caractériser des lieux.

Le particulier pourra afficher les étapes de ses pérégrinations en France ou dans le monde, ou repérer ses amis éparpillés un peu partout en France. Une association présentera ses adhérents ou ses lieux de réunion, une entre-



rêter là ! Or, cette résolution est encore très mauvaise. Autre point noir : au final, vous allez effectivement pouvoir vous promener sur la Terre, regarder vos photos et lancer un diaporama, mais pas en plein écran **1** !

Côté positif, Geophoto récupère des photos (géolocalisées obligatoirement) de votre bibliothèque iPhoto, mais aussi du service en ligne Flickr à l'aide de mots-

clés. Dans le premier cas, vos cliqués figurent en local sur votre disque dur ; dans le second, ils se trouvent sur Internet et sont téléchargés à la volée **2**.

C'est à la fois pratique et plutôt aléatoire quant aux résultats. Pratique puisqu'on peut accéder à l'original d'une photo, aléatoire car la recherche est limitée (Flickr dispose de centaines de milliers de photos).



Travelog

Version 1.03 US UB
Real World Educational Products Inc
Gratuit

prise ses agences et ses employés. Le commercial, lui, se servira des fonds de cartes pour « épingler » ses clients, construire son parcours de rendez-vous... Le champ d'utilisation est vaste !

Travelog est un outil autonome. Il ne génère pas de lieux Google Earth. En pratique, les fonds de cartes sont des images satellites, des cartes ou un mixte des deux. Vous zoomez avec la loupe, vous vous déplacez avec la main, désignez des lieux sur la carte (qui apparaissent en liste dans le tiroir **1**). Des symboles permettent de caractériser rapidement un lieu. Autant de ressources que

vous pouvez éditer (en accédant au contenu du paquet) afin d'en placer d'autres, spécifiques à votre activité, par exemple. Chaque lieu est géolocalisé automatiquement. En revanche, c'est à vous d'ajouter ensuite des événements et des photos. Au final, tout ce travail vous permettra de créer un diaporama, mais attention, toujours dans l'interface de Travelog. Le logiciel est en anglais, mais ne présente aucune difficulté. On espère simplement que les développeurs ne s'arrêteront pas en si bon chemin, car il y a encore beaucoup d'idées à greffer sur cette première base.

Permissions ?

Ce que vous devez au moins savoir...

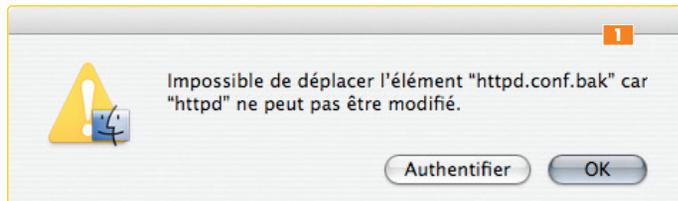
Comme tous les systèmes basés sur une architecture Unix, Mac OS X intègre une gestion sophistiquée - parfois complexe et agaçante - des permissions sur les dossiers et fichiers. Un système qui dérouté les néophytes. Voici quelques éclaircissements. ■ Frédéric Blaison

Si un jour, dans le Finder, vous glissez un fichier d'un volume à un autre et que Mac OS X vous répond poliment que vous n'y êtes pas autorisé, ne criez pas au scandale, ce n'est pas un bogue ! Si vous déplacez un élément de votre dossier Départ vers un dossier à la racine du système - le dossier Système, par exemple -, vous allez au mieux devoir vous identifier comme administrateur pour effectuer la manœuvre 1, et au pire essayer une fin de non-recevoir.

tuts bien différents, d'où la création de vrais espaces confinés, bien délimités pour chaque utilisateur.

J'entends par « utilisateur » non pas forcément des personnes physiques différentes, une même personne pouvant être un, deux, trois ou plus d'utilisateurs du système selon qu'elle change de rapport à la machine, au système.

Par exemple, je peux être l'utilisateur X lorsque je travaille sur mes sites Web, et l'utilisateur Y lorsque je teste des logi-



Héritage d'Unix

Ce n'est sûrement pas pour embêter le gentil utilisateur final que les facétieux ingénieurs d'Apple, qui ont conçu Mac OS X, ont institué le système des permissions. Cela n'a même strictement rien à voir avec la pomme ! Il s'agit d'un concept fondamental d'Unix qui figure au cœur de Mac OS X.

Unix, système conçu dans les années 70 au sein d'une gigantesque entreprise, l'AT&T de l'époque, a intégré dès l'origine l'idée qu'une machine, qu'il s'agisse d'un simple terminal relié à un serveur ou d'un ordinateur évolué, pouvait être utilisée par plusieurs utilisateurs dans des travaux, avec des sta-

ciels et des utilitaires, et encore l'utilisateur Z quand j'écris des articles pour VVMac. À l'administrateur d'assurer la cohérence et la maintenance du système. Par ailleurs, dans Unix, les « utilisateurs » peuvent également être, non des humains, mais des programmes. Et nous verrons que ces utilisateurs sont bien plus nombreux que vous ne l'imaginez !

Trois scénarios

Mac OS X superpose à ces mécanismes complexes et, pour beaucoup d'utilisateurs, éso-tériques, une interface « à la Mac OS » sensée rendre Unix le plus transparent possible, au moins pour ceux qui n'ont pas



besoin ou ne « veulent pas savoir » ce qui se passe dans les coulisses de leur Mac. Apple a ainsi « formalisé » trois scénarios d'utilisation :

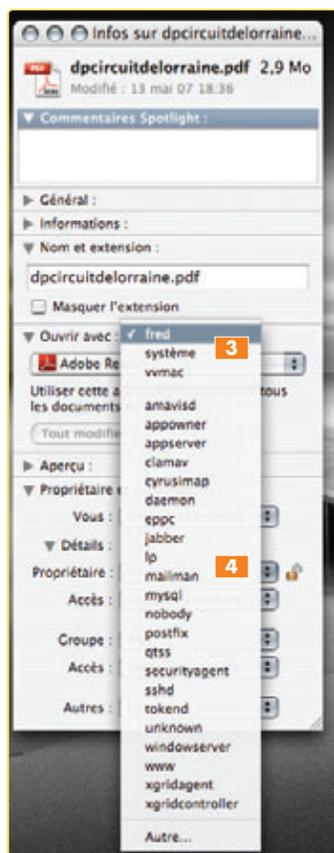
- Les *utilisateurs standard* « utilisent » et se contentent de gérer ce qu'il y a dans leur dossier Départ. Mac OS X permet de limiter encore plus leur marge de manœuvre grâce à des fonctions comme le *Finder simplifié*, mais là on sort de la problématique des autorisations Unix sur les fichiers.
- L'*administrateur* maintient les bibliothèques partagées et les applications ; il peut créer de nouveaux utilisateurs.
- Enfin, l'*utilisateur root* est le super patron de la machine Mac et peut donc à ce titre accéder à tout et tout modifier du système. La gestion des utilisateurs de Mac OS X s'effectue dans le

panneau **Comptes** 2 des *Préférences système*.

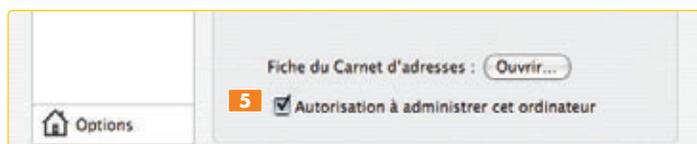
Les choix d'Apple fonctionnent bien et, en pratique, l'utilisateur peu expérimenté est à même de gérer son Mac sans danger et sans trop se poser de questions. Cependant, le fait est que, même sans faire des choses « extraordinaires », vous pouvez vous retrouver très vite dans une drôle de posture et devoir faire face à un dédoublement de personnalité : être utilisateur et administrateur à la fois, c'est parfois difficile à comprendre !

Un monde de propriétaires

Sous Unix, la notion d'utilisateur est, je le répète, fondamentale. Elle détermine en effet des choses essentielles comme les permissions d'accès aux fichiers et aux répertoires.



Chaque élément (fichier, dossier...) présent sur votre machine ou sur un support de stockage quelconque (disque externe, clé mémoire, serveur réseau local, serveur distant...) appartient à un « propriétaire », et tout utilisateur appartient à un « groupe ». Le propriétaire d'un élément est dans la plupart des cas le créateur dudit élément.



Si vous examinez les fichiers de votre compte Départ, vous constaterez alors que le propriétaire, c'est bel et bien vous. Vous connaissez les utilisateurs définis dans le panneau *Comptes* des *Préférences système*, mais de très nombreux autres utilisateurs, invisibles eux, existent, créés par le système lui-même sans que vous en sachiez rien. Si vous rencontrez, même dans votre compte *Départ*, des éléments dont le propriétaire vous est inconnu, affublé sou-

vent d'un nom exotique, soyez sûr qu'il s'agit d'un de ces programmes et processus invisibles qui s'exécutent en tâches de fond. De fait, vous ne le savez sans doute pas, mais la liste des propriétaires est vertigineuse ! Si jamais vous le consultez, vous constaterez que les seuls utilisateurs configurés dans le panneau *Comptes* des *Préférences système* sont peu de choses **3** ; heureusement, ils ne sont pas noyés dans la masse, mais listés séparément des utilisateurs « invisibles » **4**.

Les groupes, ces méconnus

Chaque utilisateur peut appartenir à un ou plusieurs « groupes ». Les groupes permettent d'affiner le contrôle des permissions des éléments du système. Un membre du groupe peut même assigner des modifications aux éléments du groupe. Quand un tout nouvel utilisateur est ajouté sur le système, il intègre automatiquement le groupe *staff*, le groupe primaire de Mac OS X. Un administrateur, lui, intègre le groupe « admin » (dénommé « wheel » avant la version 10.2). C'est ce qui se passe quand on coche la case *Autorisation à administrer cet ordinateur* **5** dans le panneau *Comptes* des *Préférences système*... Chaque utilisateur du système est reconnu par un numéro spé-

cifique, un UID (User Identification). Un groupe est lui aussi identifié par un numéro, un GID (Group Identification). Nous n'avons pas accès à ces numéros, à moins de manipuler un utilisateur ou un groupe au travers de la base NetInfo du système, ce qui est un exercice « de haute voltige ». Un groupe ne dispose pas de mot de passe et il n'est pas possible de se connecter au système avec le nom d'un groupe, comme c'est le cas avec un utilisateur.

Des dossiers particuliers aux permissions spécifiques

Apple a réglé d'une manière stricte l'accès à différents « territoires », non pour vous « interdire » méchamment d'effectuer certaines choses - vous pouvez toujours faire ce que vous voulez en tant qu'utilisateur root -, mais pour que, dans la majorité des cas, vous ne soyez pas confronté à des options embarrassantes, au quotidien bien inutiles. Voici les caractéristiques de quelques dossiers clés.



Dossier Départ

Dans la petite maison, les fichiers sont la seule propriété du titulaire du compte. On voit le nom abrégé de l'utilisateur dans les informations du propriétaire. Quant au groupe, il est réglé sur

le nom abrégé de l'utilisateur et les permissions sont fixées sur la lecture simple. De ce fait les autres utilisateurs, même administrateurs, ne peuvent voir que ce que contient un dossier Départ à la racine, mais ne peuvent pas descendre la hiérarchie en ouvrant les dossiers inclus dans le compte Départ ; ils sont interdits d'accès à tous les autres utilisateurs du système, même administrateurs.



Dossier Applications

Il est accessible à tous les utilisateurs (sauf s'ils sont en Finder réduit) qui peuvent lire le contenu de ce dossier et exécuter les logiciels inclus dans celui-ci. Seul un utilisateur au statut

d'administrateur peut modifier le contenu de ce dossier en déplaçant, en supprimant des fichiers et des dossiers, ou en installant de nouveaux programmes (dans la plupart des cas, l'installateur d'un logiciel demande un mot de passe d'administrateur). Les applications installées par Mac OS X lui-même lors de son installation sont la propriété de l'utilisateur root. Les applications installées par la suite sont la propriété de l'administrateur les ayant installées. Comme les administrateurs, y compris l'utilisateur root, font partie d'un même groupe (le groupe « admin »), ils ont tous accès en lecture et en écriture à ces dossiers. C'est d'ailleurs le cas des dossiers mis en place par un administrateur en dehors de son compte Départ, par exemple à la racine de Mac OS X, tout comme les dossiers installés par Mac OS X, par exemple le dossier Bibliothèque. Ces dossiers sont accessibles par tous les autres administrateurs du système.



Dossier Bibliothèque du système

Ce dossier (/Système/Bibliothèque/) est, lui, vraiment spécifique et dévolu à l'utilisateur root. Il est ainsi protégé, même des administrateurs. Seul l'utilisateur root peut modifier cet espace. C'est aussi

le cas de tous les dossiers invisibles cachés par l'interface graphique de Mac OS X et que l'on peut révéler avec de très nombreux outils.

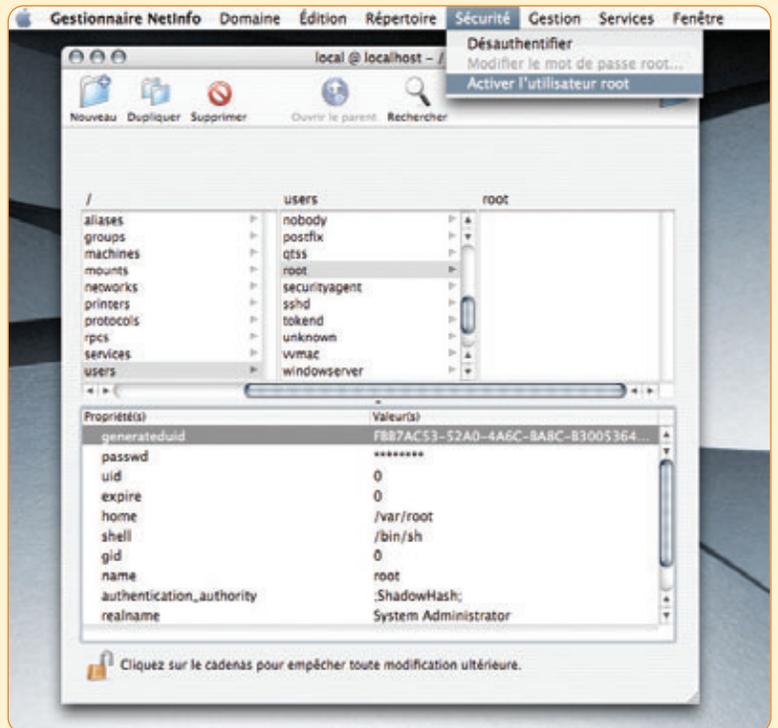
Sur les fichiers, les permissions de Mac OS X autorisent soit la lecture soit l'écriture, ou parfois les deux. Cette spécificité concerne le propriétaire et le groupe, ce de façon distincte. Tous les cas de figure sont envisageables. Comme un élément peut

être visible par des utilisateurs autres que le propriétaire ou le groupe, une section *Autres* est en place, qui peut être également réglée sur des permissions de lecture, d'écriture, voire les deux à la fois **6**. Le système des permissions est ainsi très



Des droits sans limites ?

Vous entendez souvent parler de l'utilisateur **root** de Mac OS X. C'est le super-administrateur du système, « le patron ». Il a droit d'accès à tous les fichiers du système : il peut les lire et les écrire, et exécuter tous les programmes. Heureusement, un tel utilisateur n'est pas actif par défaut lorsque vous installez Mac OS X. Il faut une manipulation particulière pour l'activer, avec l'application Gestionnaire NetInfo (dans Applications/Utilitaires). On procède en deux temps. D'abord, via le menu **Sécurité > Authentifieur**, il faut donner un mot de passe d'administrateur. Puis, toujours dans le même menu, demandez cette fois-ci **Sécurité > Activer l'utilisateur root**. Vous devrez configurer un mot de passe spécifique pour cet utilisateur si c'est la première fois que vous activez l'utilisateur root. Après avoir quitté Gestionnaire NetInfo et fermé la session en cours, vous rouvrez une session en tant qu'utilisateur root, comme on le fait pour n'importe quel autre utilisateur. Il faut toutefois que vous soyez en ouverture de session avec « **nom et mot de passe** » (dans **Préférences système > Comptes > Options**) car vous devrez taper « root » à la main dans le champ du nom d'utilisateur, ainsi que son mot de passe ; root n'apparaît jamais si vous êtes en ouverture de session par **liste d'utilisateurs**. Lorsque vous vous octroyez le statut root, vous avez accès à tous les éléments du système et vous pouvez tout faire. À n'utiliser que si vous savez vraiment ce que vous faites...



flexible. Revers de la médaille, il convient d'intervenir dessus avec circonspection.

Le mécanisme des permissions

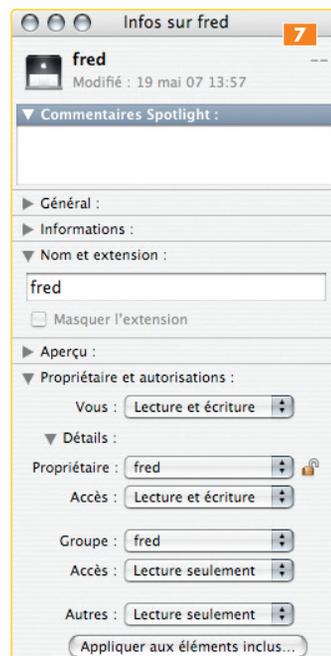
Savante alchimie, les permissions déterminent quels fichiers et dossiers peuvent être vus, modifiés et exécutés. Les propriétaires, les groupes et les permissions fonctionnent de con-

cert pour permettre à un utilisateur d'avoir une vision unique du système. Chaque fichier, dossier et exécutable est ainsi le bien d'un propriétaire. Et chacun a un second propriétaire, toujours un groupe. Trois jeux de réglages lecture et/ou écriture et/ou exécution sont ainsi à disposition pour le propriétaire, pour le groupe et pour le reste. Les permissions pour un fichier sont déterminées de la manière suivante **7** :

Vous êtes le propriétaire du fichier, vos permissions sont réglées par **le menu local Propriétaire**. Si vous n'êtes pas le propriétaire dudit fichier, mais que vous appartenez au groupe qui en est le propriétaire, vos permissions sont dès lors réglées par **le menu local Groupe**.

Si vous n'êtes ni le propriétaire, ni membre d'un groupe propriétaire du fichier, vos permissions sont réglées par **le menu local Autres**. Seul l'utilisateur root déroge à ces règles et dispose des permissions pour tout manier sans limites.

Les concepteurs d'Unix ont institué des permissions distinctes pour un propriétaire et pour un groupe d'utilisateurs afin qu'un



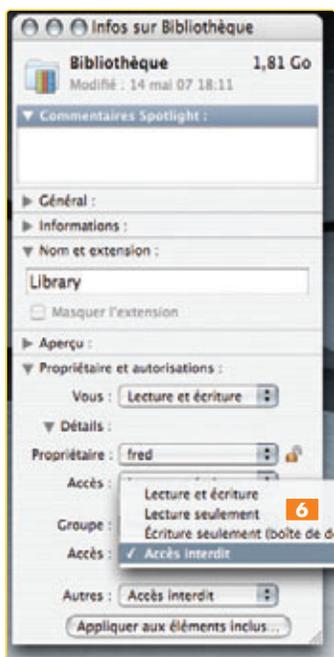
même fichier puisse être partagé par un sous-ensemble d'utilisateurs. En réglant des permissions de groupes, un propriétaire peut partager un fichier avec les autres membres du groupe tout en excluant le reste des utilisateurs du système. Il n'est pas possible de créer et de modifier des groupes via l'interface standard de Mac OS X. On ne peut le faire que par l'uti-

litaire Gestionnaire NetInfo, mais on ne s'y risquera pas... Apple a prévu, outre les Boîtes de dépôt de chaque compte Départ, un dossier **Partagé** (/Utilisateurs), dossier spécial accessible en lecture et écriture à tous les utilisateurs, quels que soient leurs statuts.

Agissez avec prudence sur les autorisations

Les permissions des fichiers de Mac OS X essayent de concilier le bon fonctionnement du système et les impératifs de sécurité. Changer l'affectation et les autorisations d'un élément se trouvant hors du périmètre défini par votre « statut » – particulièrement des éléments nécessaires à la bonne marche du système – est une épreuve décourageante. Et c'est tant mieux... À moins de savoir ce que vous faites et pourquoi vous le faites, ne touchez jamais aux permissions. C'est une règle d'or !

Si d'aventure vous deviez procéder à des modifications de droits, renseignez-vous, lisez de la documentation, consultez les forums de discussion – comme ceux de votre magazine, *Vous et Votre Mac*, qui sont des lieux





d'échanges privilégiés entre les très nombreux utilisateurs Mac. Pour modifier les droits sur les fichiers, les outils proposés par Apple en standard sont très limités. Pour votre sécurité, tout est fait pour que vous n'ayez pas trop envie de mettre les mains dans le moteur.

L'application Utilitaire de disque de Mac OS X ne permet pas de modifier les droits... Mais elle est utile pour vérifier et réparer les autorisations de votre disque de démarrage. On constate parfois, après l'installation d'un logiciel, que des autorisations sur des fichiers ont été modifiées. Si le logiciel ne prend pas lui-même l'initiative de faire le ménage en fin d'installation, il est prudent d'effectuer un petit contrôle soi-même et de réparer les autorisations si nécessaire. Votre système n'en sera que plus stable. Des centaines de programmes, souvent invisibles, fonctionneront d'autant mieux.

Pour travailler sur les permissions d'accès, on peut bien entendu passer par la ligne de commande Unix dans le Terminal, mais cette voie royale est ingrate. Pour régler les permissions d'un fichier sans recours à un utilitaire tiers, vous ne disposez que de la section *Propriétaires et autorisations de la fenêtre d'informations du Finder* ([Cmd-I]). Comme un cadenas verrouille le tout et que rien n'est expliqué, on comprend que peu d'utilisateurs tentent quoi que ce soit.

Modifications basiques

La section *Propriétaire et autorisations* présente toujours les droits vous concernant. En déroulant le menu local, vous

découvrez les réglages spécifiques au propriétaire, au groupe et aux autres **8**. Pour accéder à ces réglages, il est nécessaire de décadenasser **9** les menus locaux en utilisant un mot de passe d'administrateur du système. Vous pouvez ainsi modifier le propriétaire, le groupe auquel appartient le fichier et régler les permissions de chacun. En prime, si vous travaillez sur un dossier, vous pouvez utiliser le bouton *Appliquer aux éléments inclus* **10** pour fixer les mêmes permissions pour tous les fichiers qu'il contient.

Notez que s'il est impératif de gérer des permissions sur le



disque de démarrage, ce n'est pas toujours le cas pour les autres supports de stockage connectés à votre Mac. Afin d'éviter tout quiproquo, ou si le disque est utilisé dans un cercle familial, voire utilisé sur différents Mac, on peut désactiver les privilèges des fichiers contenus sur un tel volume. Dans la fenêtre des informations du volume, cochez *Ignorer les autorisations de ce volume* **11**.

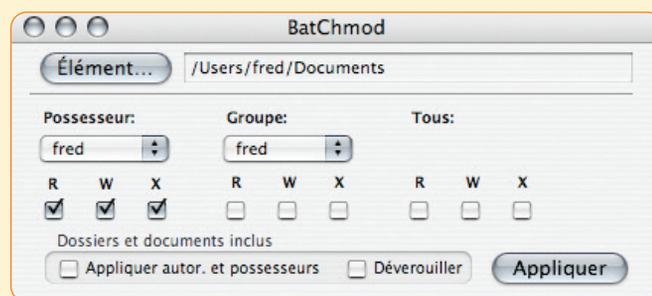
Pour ma part, je ne trouve pas très pratique la gestion des permissions telle qu'elle est proposée par Mac OS X via la fenêtre des informations du Finder. Je n'utilise cette fenêtre que pour faire des choses basiques sur les autorisations... Par exemple, quand je veux regarder dans le dossier Docu-



Affinez vos réglages

BatChmod (<http://macchampion.com/arbyssoft>) est un outil de référence pour manipuler les privilèges des fichiers de Mac OS X. Il est gratuit, compatible Mac OS X 10.1 et plus, et désormais universalisé. Son nom vient en partie de la commande Unix **chmod** avec laquelle on modifie, via la ligne de commande, les permissions des fichiers. BatChmod habille cette ligne d'une interface utilisateur. Pour manipuler les autorisations d'accès d'un dossier ou d'un fichier, le plus simple est de glisser l'élément depuis le Finder sur la fenêtre de l'utilitaire BatChmod.

Quel que soit le type de fichier, BatChmod affiche les privilèges pour le propriétaire (*Possesseur*), le groupe (*Groupe*) et le reste des utilisateurs (*Tous*). Un menu local permet de changer le propriétaire et un autre le groupe. Pour modifier une combinaison de permissions,



il suffit de cocher une des cases. **R** signifie **Read** (lecture), **W** signifie **Write** (écriture) et **X** signifie **Execute** (exécuter un fichier). Lorsque l'on manipule un dossier, on peut cocher la case *Appliquer Autor. et possesseurs* pour que les réglages concernent tous les fichiers inclus dans le dossier. Cochez *Déverrouiller* pour libérer un fichier (il est aujourd'hui rare de tomber sur des fichiers verrouillés, une pratique qui était en revanche courante sous l'ancien Mac OS). Il suffit enfin de cliquer sur le bouton *Appliquer* pour mettre en place les modifications. Une fonction peu visible de prime abord pourra servir en dehors du cadre des simples questions de réglage des permissions :

le menu *BatChmod > Forcer la corbeille à se vider* tente de vider la corbeille quand celle-ci est capricieuse, notamment si elle contient des fichiers verrouillés.

Attention, BatChmod est simple à utiliser, mais il n'en faut pas moins être sûr de ce que l'on fait. Si vous ne maîtrisez pas la question des autorisations, cet utilitaire ne pourra rien pour vous et ne vous empêchera pas de faire de grosses bêtises !

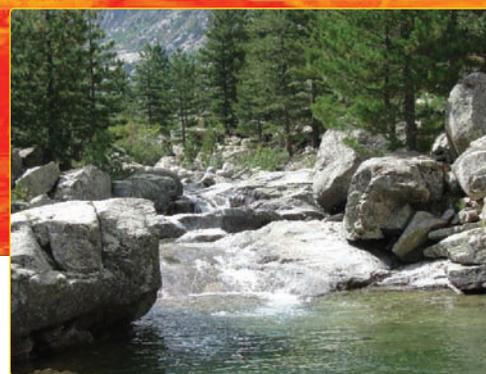
ments du dossier Départ d'un autre utilisateur du système (ce qui est interdit par Mac OS X en standard), je me place comme propriétaire de ce dossier, ce qui m'évite d'avoir à jongler entre plusieurs sessions ouvertes (même avec la permutation rapide d'utilisateur, c'est vraiment lourd) et de passer par les boîtes de dépôt pour déplacer des fichiers.

Mais bien entendu, dès que j'en ai fini, je replace les droits

originaux afin d'éviter toute mauvaise surprise par la suite dans l'utilisation des comptes. Comme des développeurs tiers ont conçu des outils « à la Mac OS X », plus simples à appréhender (sinon à utiliser) et plus complets, vous auriez tort de les ignorer. Ainsi, si on veut vraiment affiner des permissions, le recours à un utilitaire gratuit comme BatChmod (*lire notre encadré ci-dessus*) ou bien iRepair s'impose.

Un torrent de lave en fusion

Les volcans d'Auvergne sont éteints depuis longtemps déjà. Difficile dans ces conditions d'admirer le spectacle d'une coulée de lave sans sortir de l'Hexagone... À moins de posséder une belle photo d'un torrent, Photoshop Elements et une petite heure de temps libre. Suivez le guide! ■ Mathieu Lavant



Savez-vous à quoi sert la commande *Courbe de transfert de dégradé* du sous-menu *Nouveau calque de réglage*? Elle applique un dégradé de couleurs sur l'image active. Fort bien, mais comment la mettre en œuvre? Dans cet atelier, je vous propose de l'utiliser afin de transformer un simple cours d'eau en torrent de lave.

Mais avant d'aller plus loin, petite explication technique indispensable: comme vous le savez, une image numérique est constituée d'un ensemble de pixels, chacun d'une couleur spécifique. Chacune de ces couleurs peut être définie par ses composantes primaires Rouge, Vert et Bleu (Mode RVB), ou bien par ses composantes de teinte, de saturation et de luminosité (mode TSL). Ce second mode montre que la composante couleur de l'image peut être dissociée de sa composante luminosité, et c'est très précisément ce qu'exploite la commande *Courbe de transfert de dégradé*. Lorsque vous appliquez cette commande sur l'ensemble d'une

photo ou sur une sélection, vous appliquez un dégradé de 256 couleurs sur l'image en préservant ses niveaux de luminosité (son relief). Chaque couleur de l'image est remplacée par une couleur du dégradé en fonction de son niveau de luminosité.

À présent, voyons comment nous allons procéder... Dans un premier temps, nous commencerons par une *sélection de l'eau du torrent*. Puis nous appliquerons à cette sélection une *courbe de transfert de dégradé*, avec un dégradé composé d'une gamme de couleurs rouge, orange et jaune. Une fois notre torrent de lave créé, nous modifierons l'ambiance en transformant la scène de jour en scène de nuit à l'aide des réglages de luminosité, de teinte/saturation et des filtres photo. Enfin, nous renforcerons l'aspect incandescent de la lave avec un filtre ou un effet de lueur externe.



Réalisé avec
Photoshop
Elements

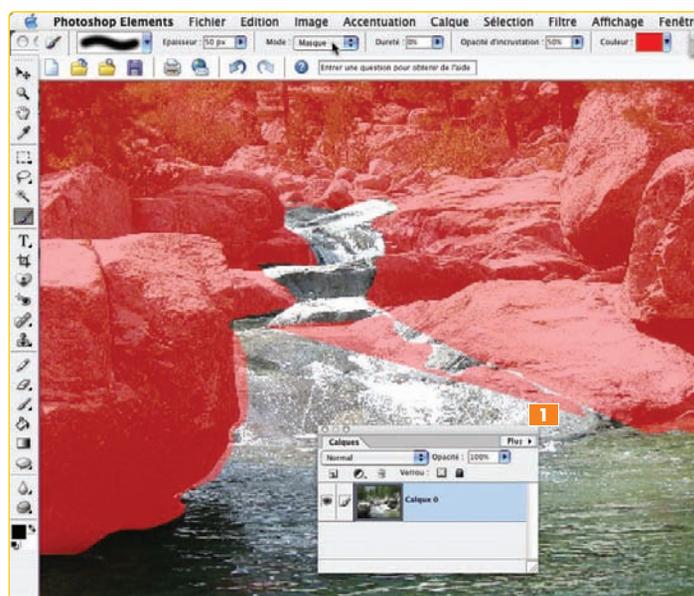
① La sélection du torrent

Pour sélectionner l'eau du torrent, peu importe que vous soyez ou non expert dans le maniement des outils de sélection; il ne s'agit pas de procéder à un détourage de haute précision.

► L'eau étant de couleur changeante et la forme du torrent irrégulière, je vous suggère de démarrer avec le *Lasso standard*. Effectuez tout d'abord une sélection grossière du cours d'eau en procédant, si besoin est, morceau par morceau. Réalisez une première sélection sur une portion du torrent, puis allez dans la *barre d'options de l'outil* et activez l'option *Ajouter à la sélection*. Tracez une seconde sélection sur une autre portion du torrent qui sera automatiquement ajoutée à la sélection initiale.

► Une fois la sélection achevée, choisissez l'outil *Forme de sélection* (sous l'outil *Baguette magique*), puis activez le mode *Masque* dans la barre d'options de l'outil: l'application Photoshop Elements affiche alors un masque rouge semi-opaque **1** sur les zones de l'image qui n'appartiennent pas à la sélection.

► Pour affiner votre sélection, travaillez avec *la brosse du mode Masque*. C'est un outil un peu



particulier qui fonctionne selon le principe suivant: par défaut, lorsque vous appliquez la brosse sur une portion de l'image non masquée, vous créez une nouvelle zone de masque (rouge). Vous utiliserez cette technique pour masquer une zone de l'image qui ne doit pas apparaître dans la sélection finale.

Quand vous appliquez la brosse sur une zone masquée, avec *la touche [Alt] (Option)* enfoncée, vous créez « un trou » dans le masque qui révèle l'image. Vous utiliserez cette technique pour ajouter à la sélection finale les



portions de l'image qui n'auraient pas été sélectionnées par le lasso. Avant d'attaquer le travail sur le masque, retournez dans la barre d'options de l'outil *Forme de sélection*, réglez l'*Épaisseur de la brosse* en fonction du degré de détail de la zone à corriger (en-

tre 5 et 30 pixels), puis ajustez la *Dureté* à 70-80 %. Commencez ensuite la retouche en nettoyant la zone correspondant au cours du torrent (avec la touche [Option] enfoncée), puis corrigez les rives du torrent en ajoutant ou en supprimant des portions de masque. Votre masque ressemblera à ceci **2**.

► Pour finir, prenez l'outil *Déplacement* dans la barre d'outils: le masque est alors converti en un tracé de sélection qui s'affiche sur l'image. À ce stade, je vous recommande vivement d'enregistrer votre sélection (*Sélection > Mémoire de la sélection...*).

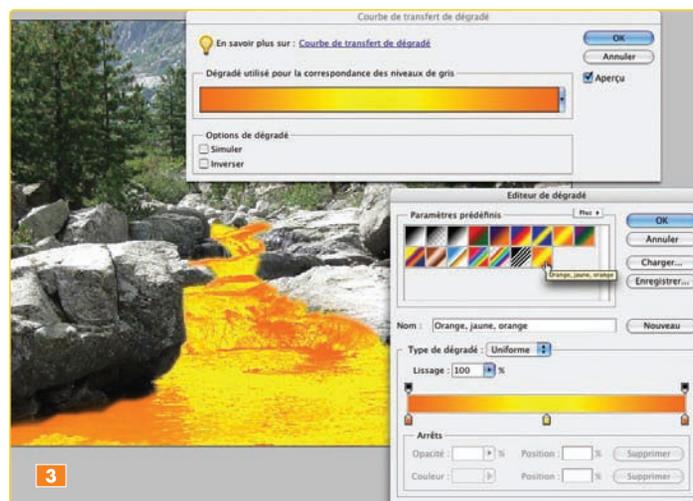
② La métamorphose

Nous allons transformer l'eau du torrent en lave en appliquant une courbe de transfert de dégradé à la sélection que nous venons de réaliser. Au préalable, il faudra créer un nouveau calque contenant une copie de la zone de l'image sélectionnée, de manière à préserver intacte la photo.

► La sélection étant active sur l'image de travail, demandez *Sélection > Contour progressif*, et dans la boîte de dialogue qui s'affiche, tapez *2 pixels* dans le champ *Rayon* (afin de flouter lé-

gèrement le contour de la sélection). Demandez ensuite *Calque > Nouveau > Calque par copier*: le logiciel Photoshop Elements insère un nouveau calque dans la palette *Calques*, avec une copie de la sélection.

► Dans la partie supérieure de la palette *Calques*, dans le menu local *Créer le calque de réglage*, optez pour *Courbe de transfert de dégradé...* Et dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur *le ruban dégradé* afin d'afficher l'*Éditeur de dégradé*. ▷

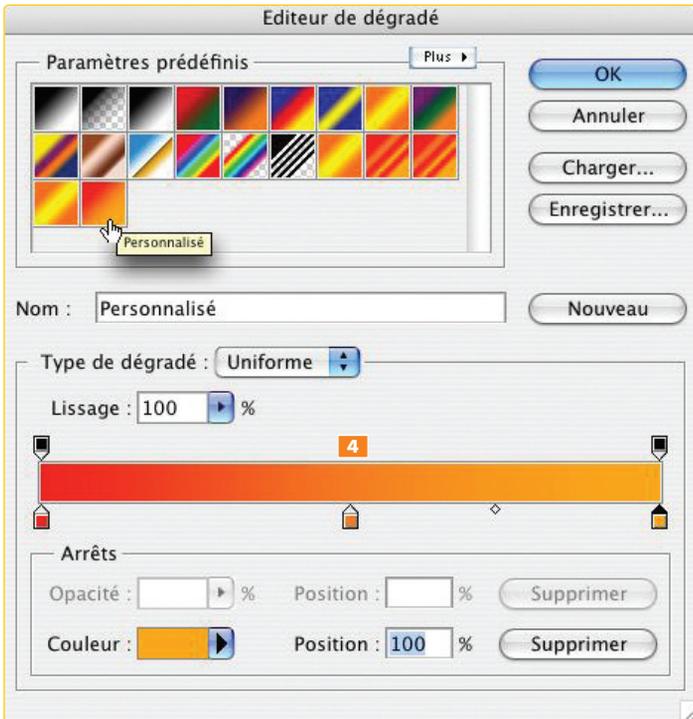


Choisissez le dégradé *Orange, jaune, orange*: la courbe de transfert est appliquée à la sélection et le résultat s'affiche en aperçu sur votre document **3**.

Reste à ajuster les couleurs du dégradé de manière à obtenir une gamme de rouges orangés. Pour effectuer cette opération, nous allons travailler sur le ruban de

Couleur de l'éditeur. Cliquez sur cette case afin d'afficher le *sélecteur de couleurs* et entrez les réglages suivants: *Rouge 255, Vert 24, Bleu 0*. Validez; le marqueur de gauche affiche la couleur.

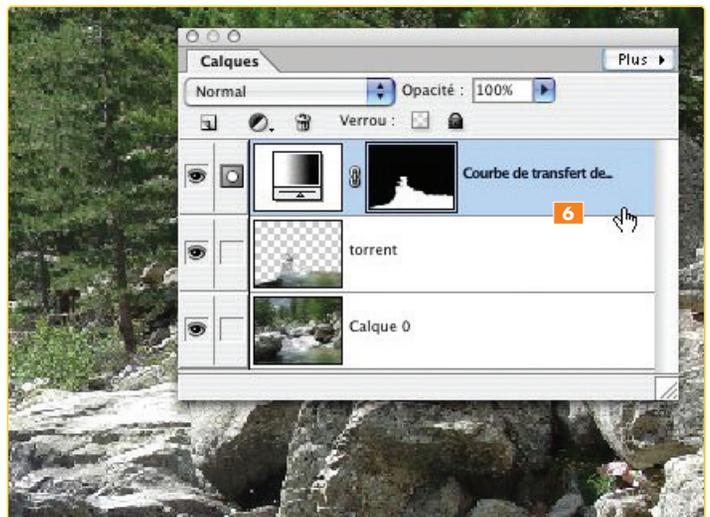
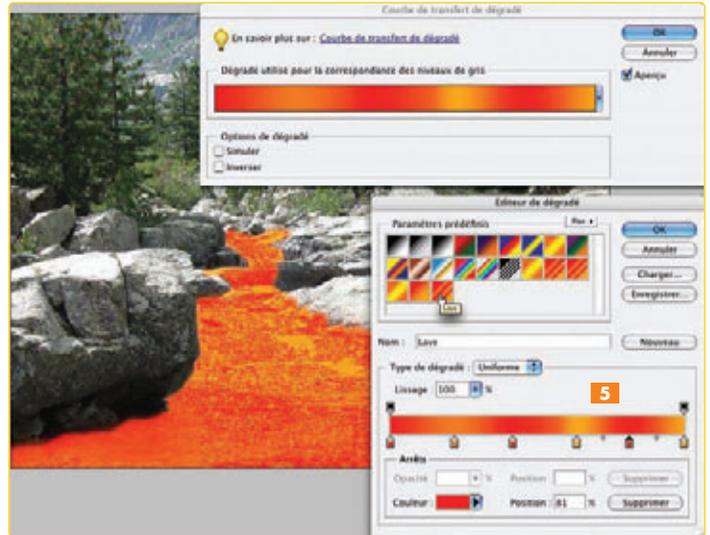
► Sélectionnez ensuite le marqueur central et modifiez de la même manière sa couleur, avec



gradé qui s'affiche dans la partie inférieure de l'Éditeur de dégradé. Cela consiste à créer six marqueurs de couleur sous ce ruban: trois marqueurs en rouge, deux marqueurs en orange et un marqueur en jaune orangé.

► Sélectionnez le *marqueur orange* qui s'affiche sous l'extrémité gauche du ruban. Sa couleur s'affiche dans la *case échantillon*

les réglages suivants: *Rouge 248, Vert 124, Bleu 31*. Répétez l'opération avec le marqueur de droite: *Rouge 255, Vert 169, Bleu 2*. Le ruban dégradé affiche **4** une gamme de couleurs qui va du rouge au jaune orangé. Pour finir, dupliquez deux fois le marqueur rouge en le faisant glisser sous le ruban avec *la touche [Option] enfoncée* et positionnez ces nouveaux marqueurs approxi-



mativement au 2/5^e et au 4/5^e du ruban. Dupliquez une fois le marqueur orange et placez la copie entre le premier et le second marqueur rouge **5**. Votre image de travail affiche l'effet produit par le nouveau dégradé.

► Avant de valider, nommez le dégradé et cliquez sur le bouton *Nouveau*. Le dégradé est enregis-

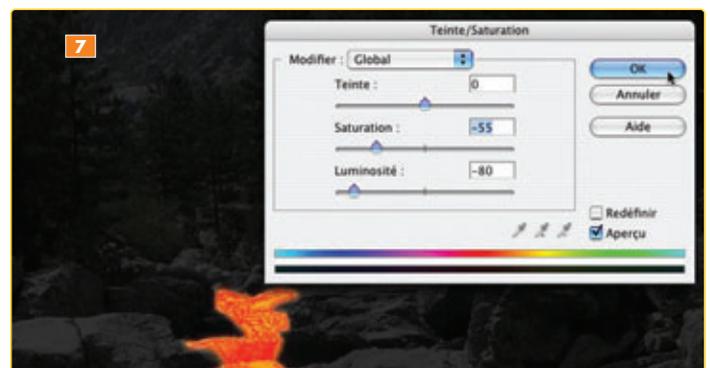
tré et vient s'afficher dans la partie supérieure de l'éditeur. Refermez les deux boîtes de dialogue en cliquant sur *OK*.

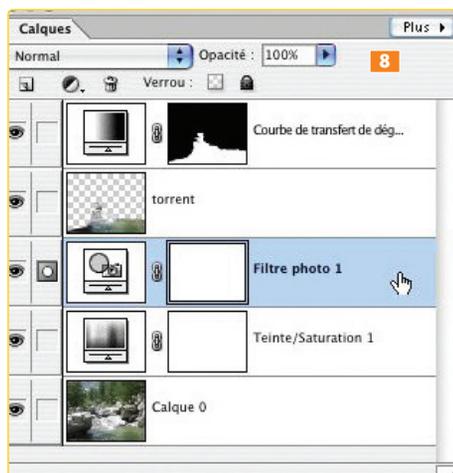
Photoshop Elements insère le calque de réglage dans *la palette Calques* **6**. Si le rendu ne vous convient pas, vous pourrez toujours rééditer le dégradé en double-cliquant sur la vignette du calque de réglage.

3 La nuit tombe...

Rien ne vaut une ambiance nocturne pour mettre en valeur une belle coulée de lave... Nous allons donc transformer cette scène diurne en scène de nuit à l'aide d'un nouveau calque de réglage que nous appliquerons cette fois-ci à la photo de base.

► Dans la palette *Calques*, activez le calque contenant l'image de base, puis insérez *un nouveau calque de réglage* en sélectionnant la commande *Teinte/Saturation* (dans le menu local *Créer le calque de réglage*). Dans la boîte de dialogue de la comman-





de, réglez la saturation à -55 et la luminosité à -80 7. Validez ensuite...

► Si l'effet de pénombre produit par le calque de réglage Teinte/Saturation vous semble trop gris, je vous suggère alors de teinter légèrement la

scène à l'aide d'un filtre photo réchauffant, inséré simplement sous la forme d'un autre calque de réglage.

Sélectionnez à nouveau le calque contenant votre photo de base, puis activez la commande *Filtre photo* dans le menu local *Créer le calque*

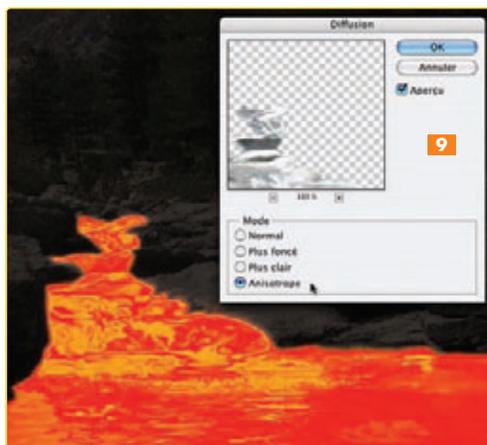
de réglage. Dans la boîte de dialogue, choisissez l'option *Filtre réchauffant 85* et validez. Attention, pour que l'effet du filtre réchauffant ne soit pas annulé par le calque de réglage Teinte/Saturation, faites-le glisser au-dessus de ce dernier 8.

4 Touches finales

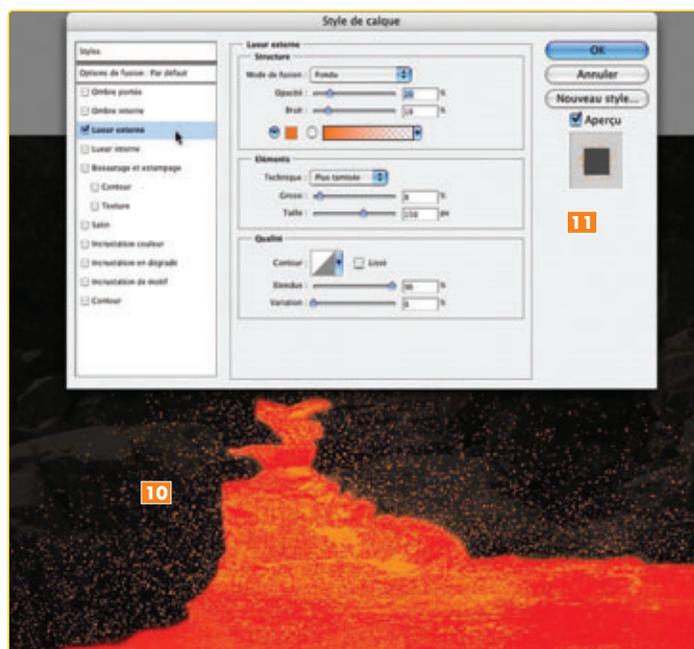
Voici deux traitements complémentaires qui permettent d'améliorer le rendu du torrent de lave.

► Après avoir activé le calque contenant votre sélection du torrent, déroulez le menu *Filtre* et

choisissez la commande *Esthétiques > Diffusion*. Sélectionnez ensuite le mode *Anisotrope* et cochez l'option *Aperçu*: vous verrez alors la lave se transformer en une matière plus visqueuse et bouillonnante 9.



► Si vous disposez de Photoshop, vous accédez à des styles de calque beaucoup plus sophistiqués. Vous pourrez alors exploiter les effets de *Lueur externe* pour créer une nuée de particules incandescentes. À partir du calque contenant la sélection du torrent, in-



terminez le style de calque *Lueur externe*. Dans la boîte de dialogue *Style de calque*, réglez le mode de fusion sur *Fondu*, optez pour une couleur de lueur dans la gamme des couleurs de la lave, puis ajustez les réglages d'Opac-

ité, de *Grossi*, de *Taille* et de *Étendue* de manière à obtenir un effet proche de celui de l'écran 10. Si vous ne savez quels réglages adopter, inspirez-vous de ceux indiqués par la fenêtre de dialogue 11 de cet écran.



RESPONSABLES DE MAGASIN

AFFECTATION : Lille, Nice, Strasbourg et Bordeaux.

Autonome dans votre fonction, vous gérez l'animation commerciale d'un magasin, en assurez le développement du chiffre d'affaires, le recrutement et la fidélisation des clients.

VOS RESPONSABILITÉS :

Encadrement d'une équipe de commerciaux, animation du point de vente, gestion de l'entretien et du bon fonctionnement du matériel de démonstration, gestion des stocks et des réapprovisionnements produits, implantation des PLV et relais des opérations marketing en magasin.

VOTRE PROFIL :

Passionné par l'univers Apple, vous avez une expérience de la vente et de l'encadrement et/ou de la gestion d'un point de vente, si possible dans le secteur high-tech.

Merci d'adresser votre candidature (lettre + CV) à cette adresse : iclu@iclg.com

RECRUTE

COMMERCIAUX

AFFECTATION : Paris

VOTRE RÔLE :

Conseiller les clients et prospects afin de leur proposer les solutions les mieux adaptées à leurs besoins, ainsi que les offres de service du groupe (Installation, Formation...). Une bonne connaissance de l'environnement Mac est vivement recommandée.

VOTRE PROFIL :

- Rigueur, organisation et capacités de négociation,
- Une 1ère expérience réussie de la vente,
- si possible dans l'environnement Informatique.

Merci d'adresser votre candidature (lettre + CV) à cette adresse : jmelbuz@iclg.com

ICLG-Groupe eBizcuss.com est le 1er distributeur Mac en France. Si ces profils vous correspondent, REJOIGNEZ-NOUS SANS PLUS ATTENDRE !

Offrez à vos vidéos une bande-son



Le caméscope numérique, combiné à des outils de montage conviviaux, a contribué à l'essor de films personnels de plus en plus élaborés. Las, ces vidéos ne peuvent profiter pleinement de votre équipement Home Cinéma. Mais que diriez-vous de réaliser une bande-son Surround? De quoi émerveiller toute la famille! Cet atelier, une exclusivité *VVMac*, va vous démontrer que si c'est un peu laborieux, ce n'est pas bien compliqué. ■ David A. Mary

Réalisé sur Mac Intel avec GarageBand 3 Surround Multiplex



Téléchargez *Surround Multiplex* sur notre site www.vvmac.com (en page Sommaire n°27).

Comme au cinéma, nous allons créer un monde sonore en trois dimensions à partir de fichiers audio qui, eux, sont stéréophoniques. Vous n'aurez donc pas besoin de recourir à une armada d'équipements matériels.

Par souci d'économie, j'ai sélectionné des logiciels gratuits ou peu chers. Revers de la médaille, il va falloir jongler d'un logiciel à l'autre pour parvenir à nos fins. Certaines étapes pourront vous paraître longues et répétitives, mais cela ne devrait pas décourager les passionnés! D'autant que ce que je vous propose de réaliser ce mois-ci est totalement inédit! La seule alternative clef en main sur Mac est la suite Final Cut Studio 2, plutôt onéreuse et d'une mise en œuvre complexe pour un particulier!

Ici, la préparation du mixage définitif sera confiée à GarageBand 3, et après transformation au format Wave, c'est le gratuiciel de l'ingénieur développeur suisse Cyril Bornet, Surround Multiplex, qui sera mis à contribution pour le multiplexage. Malheureusement, ce dernier n'est disponible que sur Mac Intel – pour différentes raisons techniques, il est peu probable qu'une version Power PC puisse exister prochainement.

① D'iMovie à GarageBand 3

Tout le travail sur le son, préalablement réalisé pendant la phase du montage dans iMovie, sera conservé dans sa totalité, mais scindé autant que possible en deux fichiers. Le premier fichier sera composé des dialogues et le second uniquement de la musique d'illustration.

► Depuis iMovie, commencez par exporter le montage complet, piste par piste. En premier lieu, décochez les trois cases **1**, en bas à droite de la fenêtre. Ainsi, seule la vidéo sera sauvegardée. Dans le menu *Partage > QuickTime > Réglage avancés*,



cliquez sur le bouton *Partager* dans le coin inférieur droit. Au bas de la nouvelle fenêtre qui s'affiche, choisissez *Séquence vers Séquence QuickTime* comme format d'exportation. Cliquez sur le bouton *Option*, puis dans les *Réglages de la séquence*, ne cochez que la case en face de *Vidéo* **2**. Cliquez sur le bouton *Réglages* pour choisir la compression DV-PAL. Cliquez par deux fois sur le bouton bleu OK en bas à droite. Sauvegardez le tout où bon vous semble – dans le répertoire Séquences de votre compte, par exemple.

► Dans le coin inférieur droit de la fenêtre d'iMovie, validez la première piste audio **3** qui, dans cet exemple, contient le son de la caméra. Puis à nouveau, dans *Par-*



tage > QuickTime > Réglages avancés, cliquez sur le bouton Partager. Dans la fenêtre qui sur-

② En relief

Pour donner de la profondeur au mixage, nous aurons recours à divers effets spéciaux. Mais avant cela, il convient d'identifier visuellement les différents plans sonores. Nous attribuerons donc un petit logo différent à chaque piste. Ceci n'est qu'une commodité personnelle – et en rien une obligation pour la réussite de cet atelier.

► Enfoncez le bouton **i** placé dans le coin inférieur droit de l'écran : le panneau **Infos de pistes** apparaît. Pour chaque piste, appuyez longtemps sur le pictogramme placé en contrebas pour choisir une icône **6**.

► Ajustez à présent le niveau sonore des pistes de façon à ce que le son général laisse percevoir tous les éléments. Pour cela, utilisez la réglette présente dans la section **Mixeur** **7**. Le tout doit sonner d'une manière harmonieuse et équilibrée sur les deux haut-parleurs entourant votre Mac. En ce qui concerne le volume global, assurez-vous que l'indicateur présent au bas de l'écran **8** ne passe jamais en rouge. Ne cherchez pas à produire un son assourdissant.

► Il est probable que la musique placée en fond sonore ait quelque peu tendance à masquer les au-

git, positionnez le menu local **Exporter** sur l'option **Son vers AIFF**. En cliquant sur **Option**, vérifiez bien que le son est stéréo **4**. Faites **Enregistrer**.

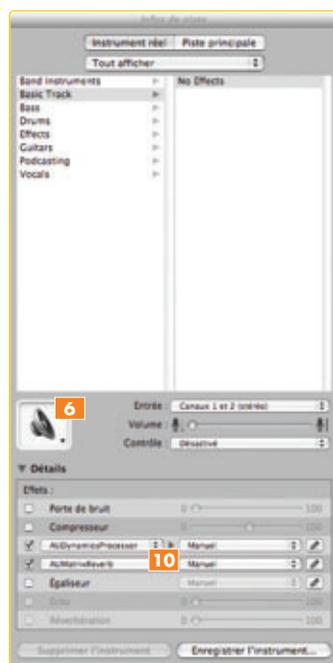
► Décochez la première piste son pour cocher la seconde **5** contenant, chez moi, la musique d'illustration. Recommencez le processus d'exportation du fichier AIFF comme à l'étape précédente.

► Quittez iMovie et lancez GarageBand. À l'ouverture, ce dernier affiche plusieurs options de démarrage. Choisissez **Nouvelle musique de film**. Depuis le Fin-

der, déposez votre film sur la piste vidéo (**Vidéo Track**), ainsi que les deux fichiers sons dans la partie centrale de la fenêtre.



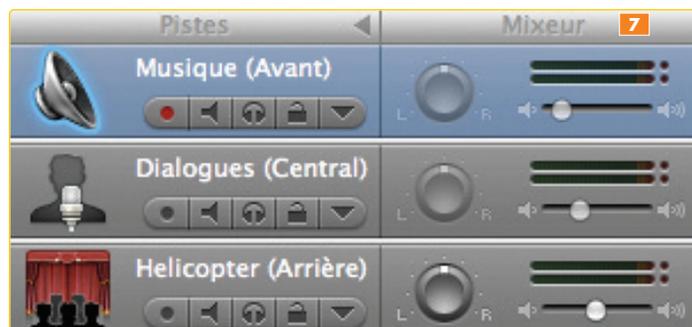
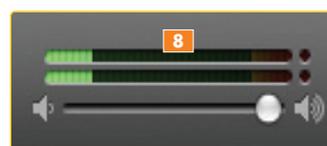
Le fichier contenant la musique d'illustration sera reproduit par les enceintes avant gauche et droite. Celui des dialogues sera destiné à l'enceinte centrale.



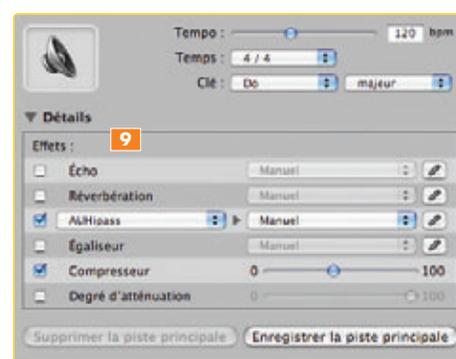
tres pistes. Le dilemme est le suivant : soit vous réduisez significativement son niveau et le tout manquera de présence, soit vous

vous acharnez à laisser le mixage tel quel, au risque d'obtenir au final un son saturé et agressif. Plutôt que de tomber de Charlyde en Scylla, je vous propose d'explorer une troisième voie à l'aide de l'outil de compression. Ce dernier sera affecté aux tronçons audio qui se font concurrence, à savoir la musique et les dialogues. C'est un peu technique, mais le résultat vaut la peine d'essayer !

► Faites **Piste > Afficher la piste principale** et cliquez sur son icône (sise au bas de la colonne **Pistes**)

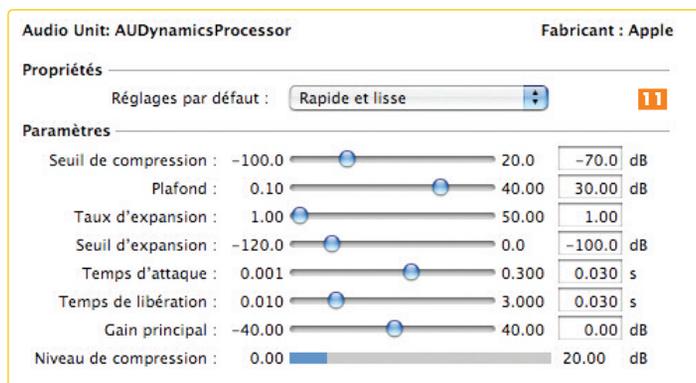


► Créez autant de nouvelles pistes que nécessaire (bouton **+** en bas à gauche de l'écran) pour accueillir les bruitages et sonorités additionnels qui « viendront par derrière » du spectateur. Veillez à rester cohérent avec l'image montée : si votre plan dévoile les flots de l'océan, il faut que les remous soient perçus frontalement, alors que, depuis l'arrière, on pourrait entendre le cri des mouettes... Dans mon court-métrage, j'ai simplement disposé sur les enceintes arrière le bruit des pales d'un hélicoptère. De quoi donner plus de réalisme au plan aérien de San Francisco.



afin de l'activer. Dans le panneau **Infos de piste**, appuyez sur le triangle situé à côté de **Détails** pour dévoiler la section **Effets** **9**. Cochez la case en face de **Compresseur**, puis déplacez le curseur à un peu moins de la moitié de sa course, ce qui aura pour conséquence de prévenir toute saturation sonore.

Sélectionnez maintenant la première des deux pistes qui se font concurrence (musique ou dialogues). Dans le panneau **Infos de piste > Effets**, le compresseur placé au second rang est par trop limité pour notre cas de figure. Nous allons donc en choisir un autre. Dans la liste déroulante, optez pour **AUDynamicProcessor** **10**. Cliquez sur le bouton illustré d'un **petit crayon** sur sa droite pour accéder à la palette flottante de configuration **11** (voir copie d'écran page suivante). Si vous n'êtes pas très à l'aise avec



③ Exploration par canal

Jusqu'à présent, tout notre travail de mixage s'est opéré dans un espace stéréophonique. Qu'à cela ne tienne: quelques manipulations plus tard et nous obtiendrons tous les éléments nécessaires à la fabrication du fichier Surround.

► Assurez-vous d'abord qu'à aucun moment l'indicateur graphique de volume ne passe en orange ou en rouge. Dans le cas contraire, baissez le *niveau sonore de la Piste principale* et, pourquoi pas, augmentez conjointement l'*action du compresseur* dans la section *Effets*.

► Tant que vous êtes dans la piste principale, dans *Infos de pistes* > *Effets*, insérez l'effet *AUHipass* **12** (placé sous *Réverbération*). Puis, dans la palette flottante de réglages (le petit crayon), optez pour une fréquence de coupure à 170 Hertz. Ainsi, on va exclure pour le moment tous les sons infrabasses contenus dans le mixa-



ge, car ils vont être destinés à alimenter ultérieurement le caisson acoustique.

► Dans la section *Pistes*, validez le *bouton casque* **13** afin de ne faire entendre que les sons devant être reproduits sur les canaux avant gauche et avant droit.

► Passons à l'exportation... GarageBand 3 réalise à chaque sauvegarde du projet un mixage complet au format AIFF. Demandez *Fichier* > *Enregistrer*. GarageBand vous demande alors l'autorisation de créer un *Aperçu*

ce genre d'effets, voici quelques conseils. Optez pour *Rapide et lisse* comme *Réglage par défaut*. Mais si la musique est trépidante, *Dure* s'avérera sans doute plus approprié. Augmentez le *Gain principal* afin d'affiner le volume de la piste – sans toutefois dépasser le seuil de +10 dB. Enfin, contentez le *Seuil de compression* en-

tre -70 et -40 dB selon le lissage sonore désiré. Faites de même pour la seconde piste.

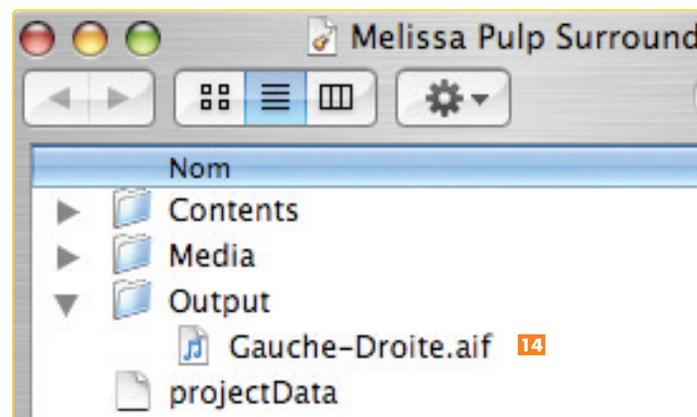
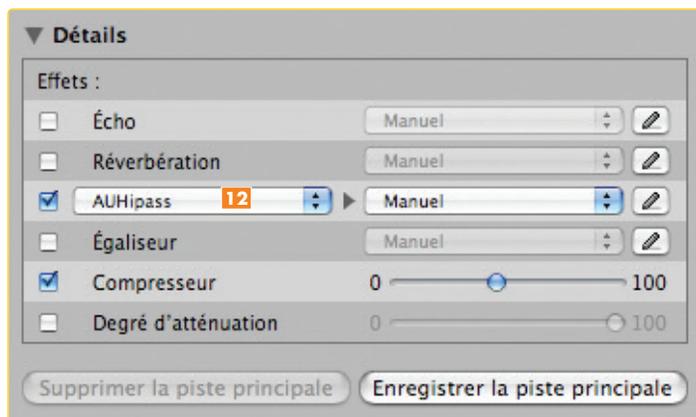
► En terme de volume général, cela ne doit pas être très différent de celui que nous avons au départ. Sinon que chaque étage devrait être distinct et ne plus tomber dans la cacophonie.

nal central et celles des enceintes satellites arrière. Vous obtiendrez donc deux autres fichiers Output.aif que vous nommerez, comme nous venons de le faire, Central.aif et Arriere.aif.

► Notre dernière manœuvre – et non des moindres – consiste à créer le document audio destiné au caisson de basse.

Pour ce faire, vous allez activer toutes les pistes en dévalidant le *bouton casque*. Dans la section *Effets* de la piste principale, changez l'effet *AUHipass* pour l'effet *AULowpass*. Affichez la *palette flottante de configuration* et positionnez le paramètre *Fréquence de coupure* à 170 Hertz. Sauvegardez de nouveau notre projet. Dans le dossier Output, renommez le document audio obtenu Caisson.aif.

Nous allons maintenant fusionner ces quatre fichiers stéréophoniques afin d'obtenir un document audio AC3 compatible avec les platines DVD de salon.



④ Séparation des canaux

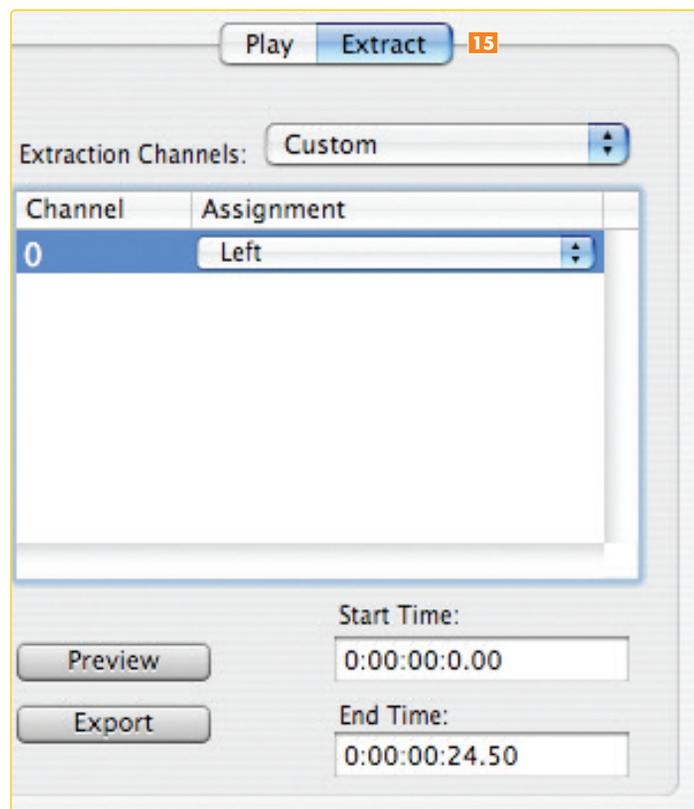
La transformation finale ne pouvant s'effectuer qu'à partir de fichiers monophoniques au format WAV, il nous faut séparer tous les fichiers stéréo en deux : un fichier pour le canal gauche, un second fichier pour le canal droit. Encore une étape répétitive... mais c'est en forgeant que l'on devient forgeron, non ?

► Téléchargez sur le site Développeurs d'Apple (*voir notre Bot-tin*) l'utilitaire QTAudioExtractionPanel. Ouvrez-le et demandez **File > New**. Une fenêtre noire apparaît; inutile de vous en préoccuper. Demandez immédiatement **File > Import**. Choisissez le document audio Gauche-Droite.aif. Affichez la commande **Windows > Audio Extraction**, onglet **Extract** 15. Dans le menu local **Extraction Channels**, optez pour

Mono. Juste au-dessous, dans la colonne **Assignment**, sélectionnez dans la liste locale, **Left**. Validez le bouton **Export** et nommez le fichier « Gauche ». Revenez dans la liste locale, dans laquelle vous choisissez cette fois-ci **Right**. Cliquez sur **Export** et nommez le nouveau document audio « Droit ». Refermez la fenêtre (bouton rouge dans le coin supérieur gauche).

► Répétez les opérations pour le fichier Arrière.aif qui donnera naissance à « ArriereGauche » et « ArriereDroit ».

► Pour le caisson de basses (caisson.aif), tout comme le canal central (Central.aif), conservez seulement l'un ou l'autre des canaux (Left ou Right); ils doivent être monophoniques.



⑤ Multiplexage

Avant d'aller plus avant, il faut transformer tous les fichiers obtenus au format Wave. J'utilise ici l'application QuickTime Pro (il faut avoir acheté sur le site Internet d'Apple une licence commerciale de 20 €).

► Ouvrez les fichiers un à un... Pour chacun, demandez **Fichier > Exporter** avec l'option **Exporter: Son vers Wave** 16. Faites un petit tour dans les options 17 : veillez à ce que l'étage **Canaux** corresponde à Mono et réglez la fréquence à 48.000 kHz (impératif). Cliquez successivement sur les boutons **OK** et **Enregistrer** (en bas à droite).

Enfin, voici venu le moment où vous serez récompensé de tous vos efforts !

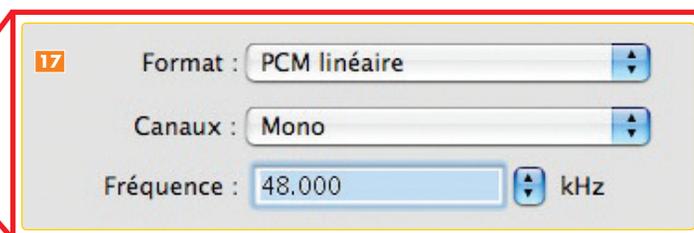
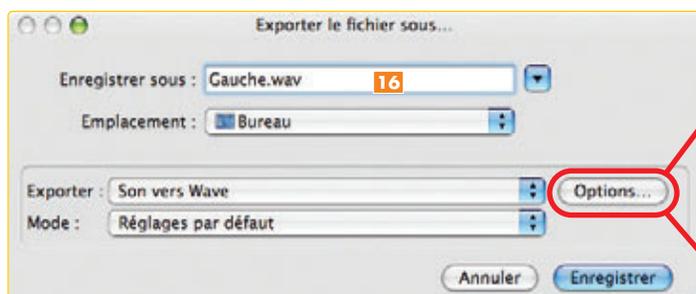
► Démarrez l'application Surround Multiplex (que vous aurez téléchargée sur notre site www.vvmac.com ou sur le site de son développeur, www.sarbamac.ch). Attention, il n'en existe qu'une version pour Mac Intel.

Glissez-déposez dans les différentes cases le fichier Wave adéquat 18. Fixez un débit d'encodage de 224 Kbps 19 et cliquez sur le bouton **Encoder** 20, ce qui génère un document audio AC3, dénommé Son 5-1. Dans un logiciel de création de DVD comme



MovieGate, il vous suffira simplement de glisser la vidéo précédemment sauvegardée, puis le fichier .ac3 contenant les pistes

audio multiplexées. Après gravure, admirez – et surtout écoutez – le résultat confortablement installé dans votre salon !



Des alertes unifiées grâce à Growl



Mac OS X ne manque pas de moyens d'attirer notre attention. Une alerte textuelle, une icône qui rebondit dans le Dock, un son... Les applications ne sont pas en reste, mais Apple n'a pas prévu de système unifié, avec une API que tous les développeurs pourraient utiliser. Si bien que nous « sautons » aux yeux et aux oreilles des signaux variés, sans cohérence. C'est pour tenter d'y remédier que des développeurs offrent gratuitement un mécanisme de présentation unifiée des alertes, Growl. Or, de plus en plus de logiciels s'y interfacent. Voyons comment en tirer parti. ■ Henri Dominique Rapin

Le principe est en fait fort simple : Growl reçoit les alertes en provenance des applications ouvertes et il les affiche toutes en adoptant une même présentation pour laquelle vous avez opté et que vous avez pu, dans une certaine mesure, paramétrer.

Ces alertes seront sonores ou visuelles, petites ou grosses, de couleur ou encore « métallisées »... La taille des textes sera également modifiable et vous pourrez sélectionner la durée d'affichage. Les heureux possesseurs de deux écrans désigneront celui sur lequel l'affichage des messages s'effectuera. Dans le cas où plusieurs alertes simultanées devraient être affichées, elles le seront les unes en dessous des autres.

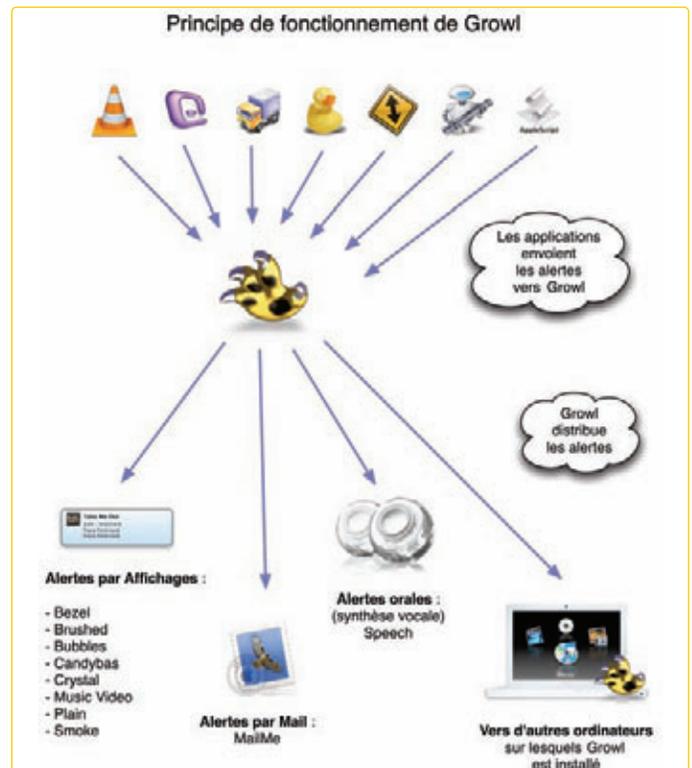
Lorsque Growl vous sera devenu indispensable commencera alors la course aux programmes « compatibles ». Car malheureusement, toutes les applications Mac OS X ne marchent pas

main dans la main avec Growl ! Elles sont toutefois de plus en plus nombreuses.

Une installation très simple

Le logiciel Growl est proposé gratuitement (<http://growl.info>). S'il n'existe pas de version française du site, l'utilitaire, lui, est bien et bel disponible dans la langue de Molière.

Ne cherchez pas d'aide. D'ailleurs, pour quoi faire ? Growl est vraiment très simple à mettre en œuvre... Je me propose donc d'éclairer simplement certains points qui pourraient vous laisser songeur.



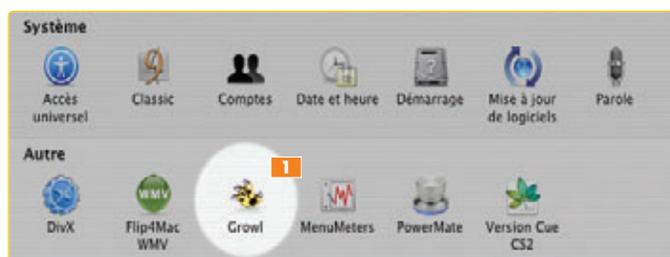
L'image disque que vous aurez téléchargée contient plusieurs dossiers. Le dossier *Extras* regroupe quelques utilitaires qui permettent d'utiliser Growl via plusieurs techniques, y compris dans le Terminal – c'est-à-dire en ligne de commande d'Unix. Pour les unixiens, des bibliothèques pour Perl (langage de scripts Unix) existent par ailleurs. Growl peut être mis à profit par des applications, des programmes écrits en AppleScript ou RealBasic, voire des processus Automator. Dans le dossier *Scripts*, vous trouverez des exemples écrits en AppleScript – des notices en an-

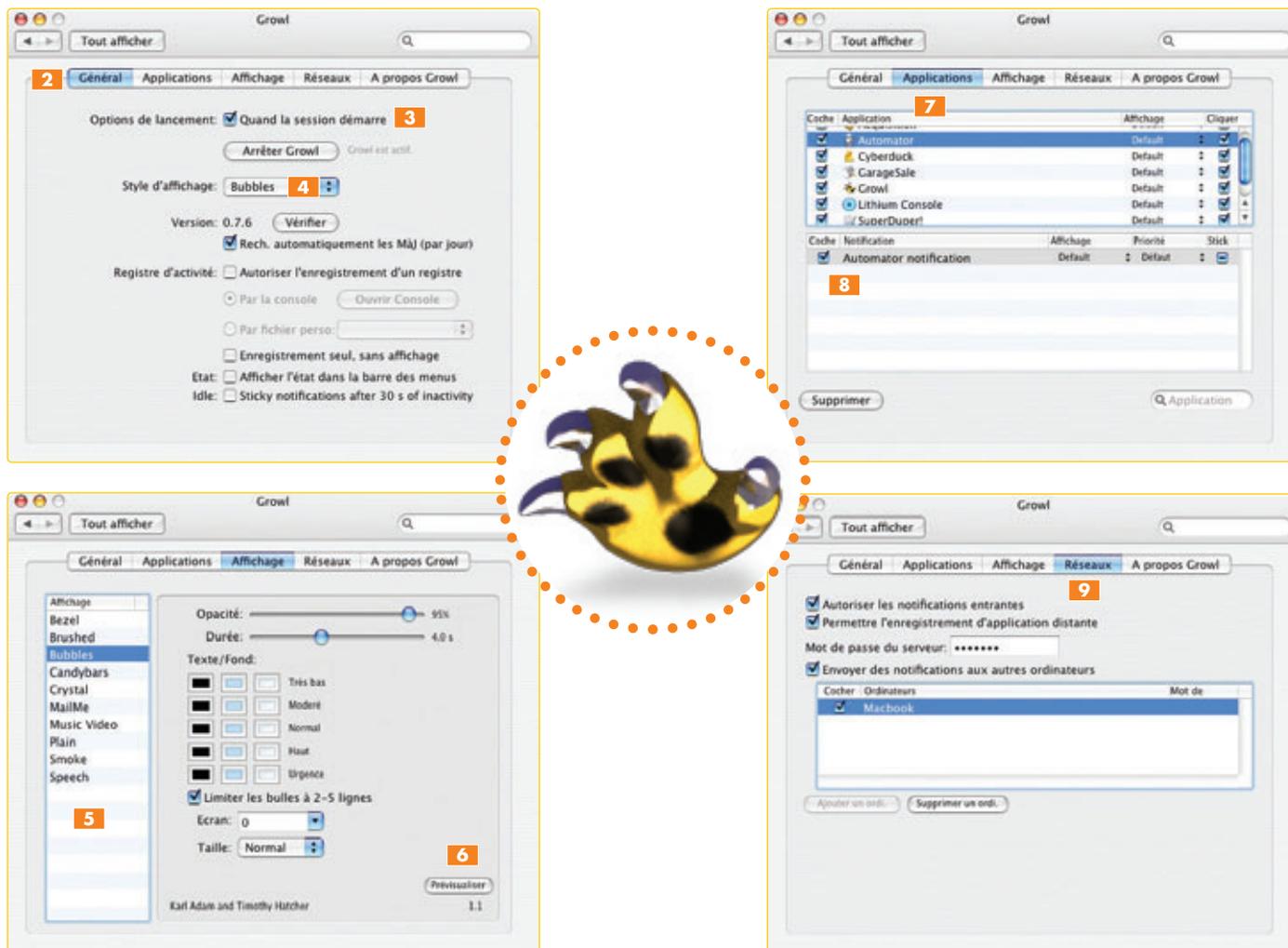
glais parsemées de copies d'écran vous permettront par ailleurs de les utiliser très facilement. Et si vous avez quelque talent de scripteur, vous modifierez ces lignes de code afin de créer vos propres « alertes ».

Définissez la présentation des alertes

Cliquez sur l'icône Growl. Préférence pour installer Growl dont l'interface de paramétrage apparaîtra dans les *Préférences système* **1** (rubrique *Autres*). Vous disposez là de quatre onglets : *Général*, *Applications*, *Affichage* et *Réseaux*.

Le premier onglet **2** vous propose les options de base du fonctionnement de Growl. Je vous conseille de cocher l'option de démarrage à l'ouverture de session **3**. Un autre paramètre très important est le type de fenêtre **4** qui sera utilisé par défaut lors de l'affichage des alertes. Pour choisir la forme et les couleurs des fenêtres, passez direc-





tement sur l'onglet **Affichage** et naviguez dans la liste **5** située à gauche. Le bouton **Prévisualiser** **6** affiche la fenêtre en fonction des choix que vous effectuez. Rien de technique... c'est une question de goût!

L'onglet **Applications** **7** liste, lui, les applications installées sur votre Mac qui s'avèrent « compatibles », donc référencées auprès de Growl et qu'elles utiliseront pour envoyer leurs alertes – ce qui implique bien sûr que les logiciels n'afficheront plus de messages eux-mêmes.

Vous remarquerez très vite que cette liste ne comprend aucun logiciel Apple. Et pour cause : Apple n'a pas souhaité adouber cette initiative... Il est vrai que Growl s'éloigne aussi des principes d'interface utilisateur édictés par Apple. Cela dit, vous découvrirez vite qu'il existe des scripts et des outils pour interfacés les applications d'Apple avec notre utilitaire.

Le nombre des applications qui s'en remettent à Grow pour l'affichage des alertes augmente; les

utilitaires les plus prisés par la communauté Mac sont même désormais compatibles avec lui. Juste après l'installation de Growl, il est fort possible que vous n'ayez aucune application listée dans cet onglet. Ne vous en inquiétez surtout pas : il faut en effet lancer au moins une fois un logiciel, après l'installation de Growl, afin qu'il se « déclare » auprès de lui.

Un message d'alerte s'affichera d'ailleurs pour toute nouvelle application déclarée. Vous pouvez consulter la liste des applications « qui aiment Growl » sur le site de Growl qui tente de la maintenir à jour.

Même en réseau!

La seconde partie de cet onglet, en bas **8**, change en fonction de l'application sélectionnée. Vous le verrez à l'usage, les applications offrent plus ou moins de messages d'alerte. Une ligne cochée signifie que l'alerte sera gérée par Growl. La colonne **Affichage** contient le type de fenêtre qui sera utilisé. **Default** cor-

respond au style d'affichage indiqué dans le premier onglet **Général**. **Priorité**, comme son nom l'indique, affecte la rapidité d'affichage du message. Enfin, **Stick** est à considérer si vous voulez que le message ne s'efface pas automatiquement, mais demeure « collé » à l'écran.

L'onglet **Réseau** **9** est celui que je préfère : il permet à un utilisateur qui dispose de plusieurs Mac connectés en réseau (évidemment!), ou qui opère dans un groupe de travail, d'être informé d'actions qui sont réalisées sur un Mac éloigné de celui sur lequel il travaille.

Par exemple, vous lancez le transfert en FTP d'un gros fichier et vous souhaitez être informé de la fin du transfert sur un autre Mac du réseau – ras le bol de faire des allers-retours! Sans Growl, la solution à mettre en place pourrait être assez complexe, nécessitant plusieurs astuces et programmes, mais Growl simplifie tout cela! Vous utiliserez Cyberduck, un utilitaire compatible Growl, qui saura

très bien transférer en FTP le fichier. Puis vous déclarerez dans l'onglet **Réseau** votre second Mac sur lequel Growl aura été aussi installé. Cochez la ligne **Autoriser les notifications entrantes**. Eh voilà!

Lorsque le fichier aura été complètement transféré – ou si une erreur survient –, vous serez informé sur un Mac distant. Non seulement Growl assure une homogénéité de la présentation des messages d'alerte, mais en plus il vous permet de « déporter » sur d'autres ordinateurs ces mêmes messages. Une restriction toutefois : il est en effet impossible de sélectionner le Mac destinataire, et donc l'ensemble des Mac listés dans l'onglet **Réseau** recevra les alertes.

Dernier point, tout aussi intéressant, est la possibilité de transmettre la notification par email. Il faut pour cela choisir, dans l'onglet **Affichage**, le type **MailMe**. Une seule option est disponible, à savoir le choix de l'adresse email qui recevra le message électronique.



Rhabillez Mac OS X!



Vous en avez marre de voir toujours les mêmes fenêtres depuis des années s'afficher à l'écran de votre Mac ? En attendant Leopard - qui pourrait révolutionner toute votre expérience utilisateur -, peut-être avez-vous envie de vous inventer d'autres paysages graphiques... Voici quelques solutions faciles et sans risque. ■ Frédéric Blaison

L'interface de Mac OS X n'a fondamentalement que peu évolué depuis l'arrivée de la version 10.1. En dehors de quelques adaptations mineures et variations de textures et de tons, un utilisateur qui passerait de Puma à Tiger ne serait pas vraiment dépaycé. C'est d'ailleurs très bien ainsi et nombre d'utilisateurs aiment cette cohérence, cette constance. D'autres, en revanche, se sont lassés de voir depuis tant d'années les mêmes formes de boutons, les mêmes gris métallisés plus ou moins brossés, ou le même design des éléments de fenêtres.

Bien entendu, il nous arrive de changer le fond de l'écran, les effets sonores ou, mieux, les icônes, mais on ne va que rarement

plus loin. Modifier l'apparence des éléments du Finder, de la barre des menus, des fenêtres, des boîtes de dialogue; bref mettre les mains dans les ressources du système requiert des compétences que peu ont, ainsi qu'un vrai esprit d'aventure...

L'interface: domaine réservé ?

Désormais, il existe quelques outils très simples d'approche et fort pratiques avec lesquels vous

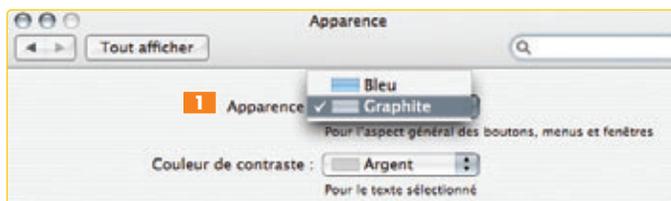
pouvez très facilement rhabiller votre Mac OS X, et ce sans mettre en péril la stabilité de votre configuration.

Sur de nombreux systèmes Unix, vous pouvez carrément changer d'interface utilisateur graphique. Pour l'heure, pas question de faire la même chose sur Mac OS X. Pire, personnaliser un tant soit peu l'environnement défini par Apple est quasiment impossible en standard. L'apparence *Bleu* est imposée par défaut, et

seule une variante *Graphite* (panneau *Apparence* des *Préférences système*) est proposée **1** – très subtile, la variation du thème se limite pratiquement à la couleur des boutons ronds des fenêtres, l'apparence *Graphite* jouant sur des nuances de gris comme la plupart des logiciels « professionnels » d'Apple.

Un système automatique de thèmes

Grâce à l'utilitaire ShapeShifter, vous pouvez, dans une certaine mesure, non pas transformer l'interface de Mac OS X, mais du moins la repeindre aux couleurs du temps ou de votre humeur. ShapeShifter est un « haxie », c'est-à-dire un programme qui repose sur un mécanisme déve-



loppé par l'éditeur Unsanity pour modifier certaines fonctions, outils ou comportements de Mac OS X. Il existe de nombreux haxies proposés par Unsanity (comme FruitMenu pour modifier le menu *Pomme* et le menu contextuel du Finder, Xounds pour retrouver des alertes sons ou encore WindowShade X pour miniaturiser la mise en place des fenêtres) et d'autres commercialisés par des développeurs tiers. Comme tous les haxies, ShapeShifter s'appuie sur Application Enhancer (APE), un module que n'apprécient pas certains utilisateurs qui l'accusent de fragiliser leur configuration.

Je ne suis pas de cet avis : j'utilise plusieurs haxies sur mes machines depuis des années, avec différentes versions de Mac OS X, sur PPC et maintenant Intel,

ter. Cliquez immédiatement sur l'onglet **Download** 2 pour pouvoir naviguer parmi un certain nombre de kits proposés en standard (*Next* pour passer au thème suivant, *Previous* pour revenir au thème précédent 3). Chaque thème présente des ressources pour les fenêtres et les boutons ou pour les icônes du système, et bien souvent pour les deux... D'autres thèmes, tel Eternal, contiennent même des habillages spécifiques pour certaines applications qui requièrent un traitement particulier, à l'instar de Lecteur DVD, iChat, iTunes ou Safari. Vous téléchargez directement depuis cet onglet les ressources dont aura besoin ShapeShifter.

Cliquez donc sur le bouton **Download** 4 du thème pour le télécharger (aucun thème n'étant



sans aucun dysfonctionnement dont APE serait la cause. Les cas d'incompatibilité avec des applications existent, mais s'avèrent rares et APE permet d'exclure ces logiciels afin qu'il n'y ait pas d'interférence.

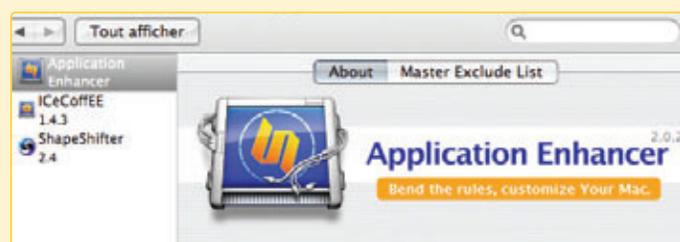
ShapeShifter ayant été installé (*lire encadré ci-contre*), le rhabillage de l'interface de Mac OS X peut enfin débuter... Pour ce faire, vous devez fournir à l'utilitaire des jeux de ressources qu'il va exploiter pour modifier l'apparence de Mac OS X. Et cela se fait dans les **Préférences système** où vous découvrirez, à la section **Autre**, un panneau **ShapeShif-**

livré avec l'utilitaire, une connexion à Internet est requise). Si vous ne trouvez finalement pas votre bonheur dans ce que propose ShapeShifter, cliquez sur le bouton **Get More Themes** 5 pour obtenir un choix de plusieurs sites Web spécialisés sur lesquels vous aurez un choix bien plus important.

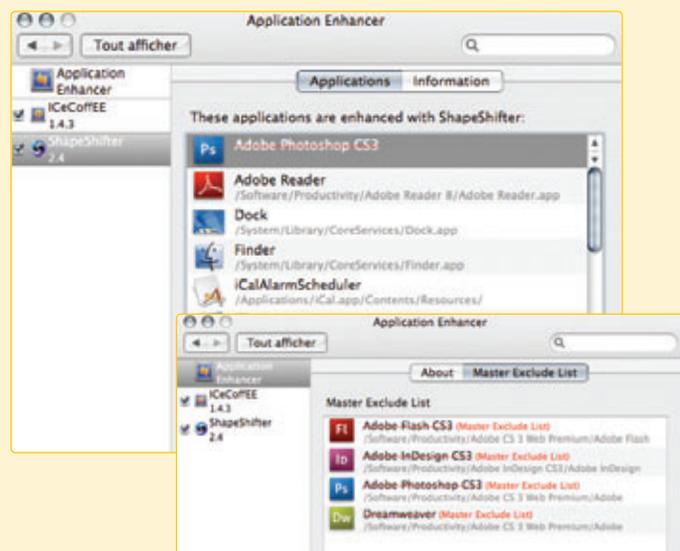
Vous pouvez également rechercher des thèmes pour ShapeShifter via les sites versiontracker.com ou macupdate.com. Outre des ressources pour l'interface, ces sites offrent des ensembles d'icônes... et même des fonds d'écran originaux.

Installez et gérez les haxies

La procédure d'installation de ShapeShifter installe également l'outil Application Enhancer (APE) s'il n'est pas déjà présent sur votre Mac ou le met à jour si c'est le cas. Il convient de redémarrer Mac OS X si vous avez installé APE pour la première fois. Vous vous contenterez de rouvrir une session si vous n'avez que mis à jour APE ou installé ShapeShifter. Application Enhancer est un panneau des **Préférences système** qui vous permet de contrôler les haxies installés sur votre Mac. Généralement, les haxies sont livrés avec un installateur automatique, mais vous pouvez aussi installer de nouveaux haxies en cliquant sur le bouton + ou en désinstallant en les sélectionnant dans la liste et en cliquant sur le bouton -. Vous savez quels modules sont actifs car ils sont cochés. La majorité des haxies sont des panneaux des préférences du système. Cependant, toujours dans le panneau **Application Enhancer**, certains



proposent des réglages spécifiques. En sélectionnant le module ShapeShifter, vous obtenez la liste des applications « enhanced », c'est-à-dire actuellement prises en charge (les applications actives). Ces programmes bénéficient du thème actif au moment de leur lancement. Si vous appliquez un autre thème en cours de session, il faudra relancer les logiciels ouverts. Le mieux est de rouvrir la session. Vous pouvez exclure une ou plusieurs applications afin que ShapeShifter ne modifie pas leur apparence (*Add or remove enhanced applications to the Exclude List*); une application exclue apparaît dans la liste barrée par un trait rouge. Il est peut-être sage d'exclure des logiciels spécifiques à vocation professionnelle dont certaines ressources ne seront pas prises en charge par ShapeShifter. Vous éviterez ainsi un désordre visuel parfois bien agaçant. Si vous utilisez plusieurs modules, sachez qu'une liste d'exclusion commune existe : la **Master Exclude List** (sélectionnez **Application Enhancer** en haut de la liste des modules, puis l'onglet **Master Exclude List**). Toute application que vous ajoutez dans cette liste n'est pas concernée par APE, ni par aucun des modules actifs.





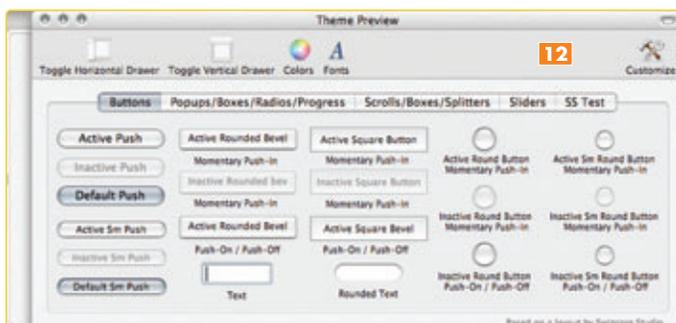
Après téléchargement, vous obtiendrez généralement un fichier .guikit qu'il suffira d'ouvrir pour l'installer et l'utiliser dans ShapeShifter (l'utilitaire intègre alors le kit et les ressources et vous pouvez ensuite jeter le fichier téléchargé) **6**.

Appliquer des modifications passe par l'onglet *Apply* **7**. Dans la colonne à gauche **8**, plusieurs sections permettent de gérer les thèmes (*Themes*), les jeux d'icônes (*Icon Sets*), les curseurs (*Cursor Sets*) ou les fonds d'écran (*Desktop Picture*). Un kit peut être complet ou partiel. Pour bénéficier du support du curseur, il convient d'installer en plus le module *Mighty Mouse*

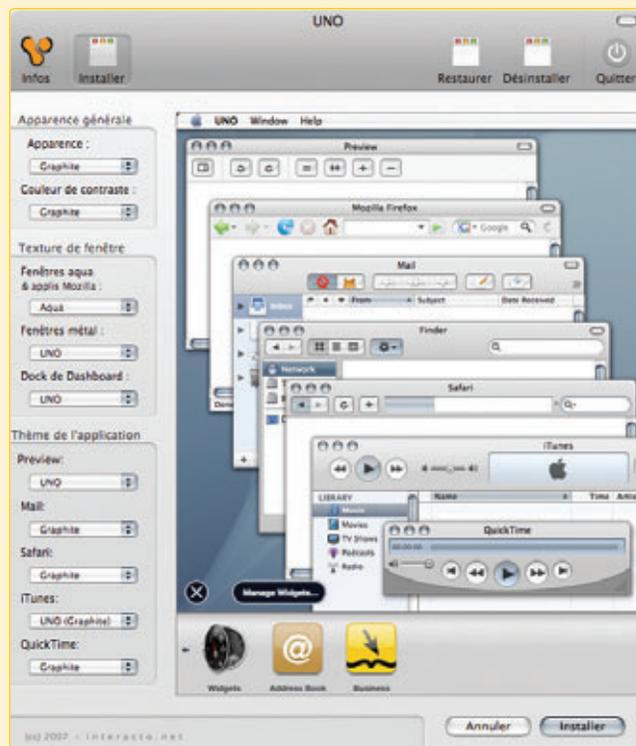
(on le trouve sur www.unsanity.com/haxies/mightymouse) dans APE. Pour modifier un aspect de l'interface, vous déroulez la section en cliquant sur le triangle à droite de son intitulé.

Par exemple, en cliquant sur le triangle situé à droite de *Themes*, vous obtenez les thèmes que vous avez déjà installés. Les thèmes peuvent aussi proposer des déclinaisons. Ainsi, *Eternal* propose une apparence standard (*Regular*) et une apparence *Graphite* **9**. Un aperçu est offert à droite pour que vous vous rendiez compte de « l'ambiance » **10** avant que vous n'appliquiez les ressources et modifiez l'interface de votre système.

Si l'aperçu vous donne une idée trop partielle du résultat final, cliquez donc sur *Preview* **11** afin de simuler l'aspect de l'interface après changement. ShapeShifter lance alors l'application *Theme Preview* **12** qui adopte le look du thème retenu. Vous pouvez alors absolument tout tester : les fenêtres, les boutons, les barres de progression... Pour appliquer définitivement

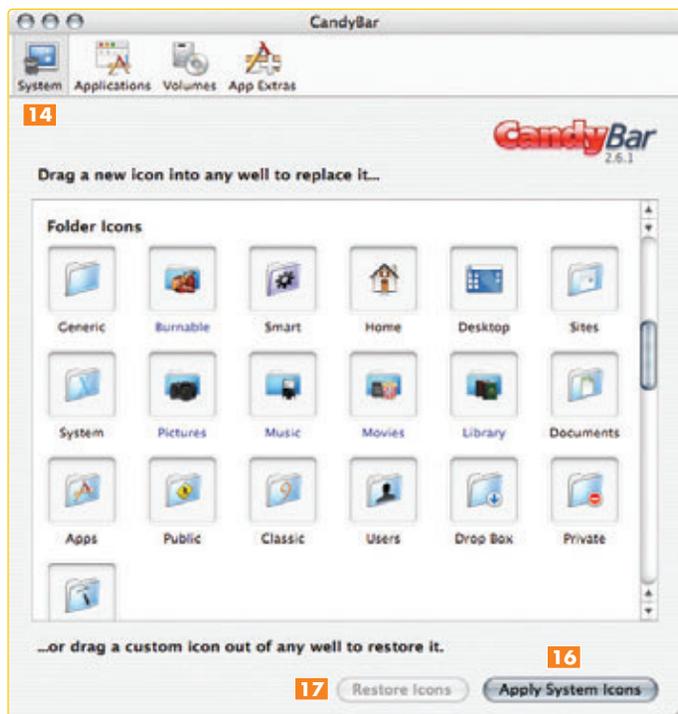


UNO, c'est la classe !



Vous avez sans doute remarqué que les fenêtres de la dernière version d'iTunes présentent une texture nouvelle, totalement revue et soignée. Certes, les icônes et les ascenseurs ne font pas l'unanimité. Personnellement, je trouve le look des fenêtres d'iTunes 7 très élégant. Vous pouvez désormais appliquer cette apparence, avec quelques déclinaisons, à l'ensemble ou partie de l'interface de Mac OS X grâce à UNO (<http://gui.interacto.net>), un utilitaire gratuit, disponible en version Universal compatible Mac OS X 10.4.4 +.

Vous le savez, actuellement tout est mélangé sur Mac OS X : des textures de fenêtres du Finder radicalement différentes de celles des fenêtres de type métal du lecteur QuickTime, par exemple, aux fenêtres plus classiques d'Aqua. On espère que Leopard va assainir la situation. En attendant, UNO unifie l'ensemble des éléments d'interface, avec un aspect plus « lisse » que Tiger et une barre unique titre/outils en haut des fenêtres. Il étend aussi la liste des choix des couleurs de contraste. UNO est très sûr et stable. Vous n'avez pas besoin d'installer un mécanisme comme Application Enhancer. Ce n'est pas non plus un panneau des préférences du système. Avec UNO, vous pilotez très facilement les manœuvres grâce une petite application, un peu dans le même esprit que CandyBar. Lors de l'installation, les fichiers système originaux sont sauvegardés et peuvent être restaurés d'un clic. Dans votre composition, vous pouvez distinguer les différentes textures pour chacun des différents types de fenêtres. Par exemple, appliquer le look lissé (clair ou foncé) uniquement aux fenêtres de type métal et conserver pour les autres le look habituel d'Aqua. Même chose pour le Dock et Dashboard qui peuvent garder leur apparence habituelle ou revêtir l'aspect lissé. Pour certains logiciels dont l'interface n'est pas « codée » selon les spécifications d'Apple, il existe sur Internet des « skins » à la UNO. C'est le cas pour Firefox. Quels que soient les choix que vous ferez dans la fenêtre unique d'UNO, vous devrez relancer la session pour que les changements soient actifs. UNO est disponible en français, ce qui facilitera les manipulations de la plupart d'entre vous.



les changements à l'ensemble des applications de la session (si ShapeShifter fonctionne pour l'utilisateur en cours uniquement) ou pour le système (s'il a été installé pour tous les utilisateurs), cliquez sur le bouton **Apply Changes** 13. Et c'est parti ! Pour que les modifications soient vraiment « propres », mieux vaut rouvrir une session.

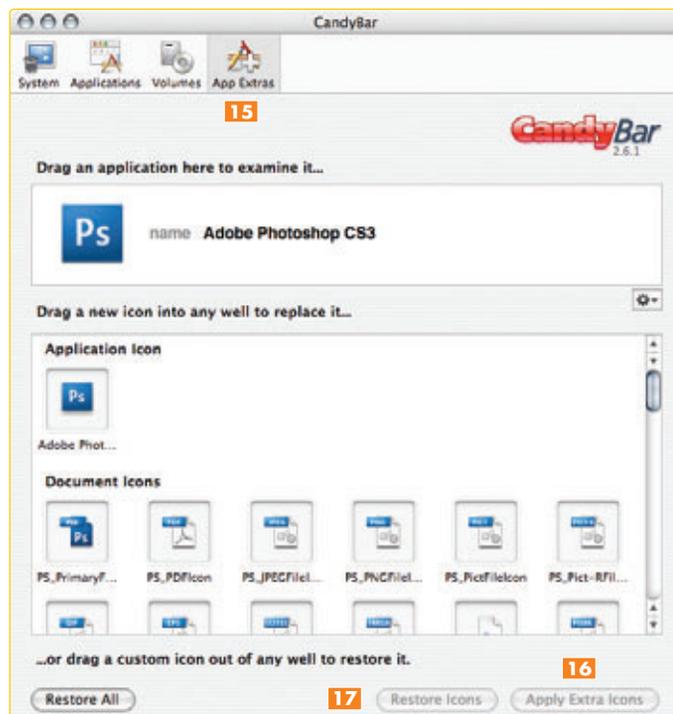
Changez facilement les icônes « système »

À moins de tomber sur un thème qui vous plaît tout particulièrement, rependre tout votre environnement, ce n'est pas évident. Enfin, c'est affaire de goût... Beaucoup d'utilisateurs préfèrent simplement jouer sur quelques « paramètres », par exemple changer les icônes. C'est là qu'un CandyBar ou un LiteIcon intervient.

Candybar est développé par Panic (moins de 10 €) en collaboration avec The IconFactory. Universalisé, il fonctionne parfaitement avec Mac OS X 10.4, mais il n'est pas traduit en français. Toutefois, comme il fonctionne par glisser-déposer, ce n'est vraiment pas un problème. CandyBar n'est ni un panneau des préférences du système ni un haxie comme ShapeShifter, mais bel et bien une application. La fenêtre de CandyBar présente quatre onglets. **System** 14

concerne les icônes que l'on rencontre dans le Finder : fenêtres, bureaux, dossiers...). **Applications** liste les logiciels du dossier Applications de Mac OS X. **Volumes** liste, lui, les disques durs connectés à l'ordinateur ainsi que les serveurs auxquels vous êtes connecté. **App Extras** 15 permet, en glissant une application, de visualiser les ressources de ses icônes pour les modifier ; il s'agit aussi bien de l'icône du génère, ou même de sa barre d'outils. Vous changez une icône pour une autre par glisser-déposer dans une des cases depuis le Finder. C'est très simple et ce processus permet vraiment d'affiner vos choix.

Attention : le fait de glisser une nouvelle icône n'entraîne pas une modification directe de l'élément dans le Finder ; pour appliquer les changements, cliquez sur le bouton **Apply** 16 en bas de la fenêtre (l'intitulé du bouton change en fonction de l'onglet affiché). Pour revenir en arrière et retrouver l'état original de votre système, cliquez sur le bouton **Restore Icons** 17.

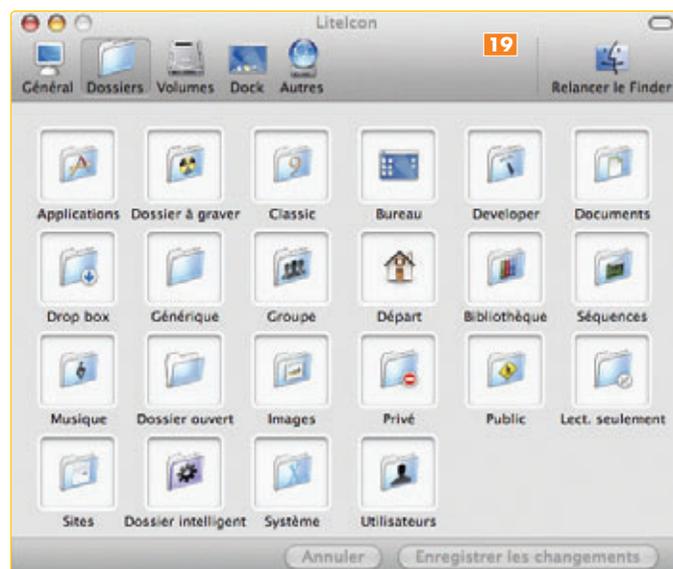


Il est possible d'automatiser le changement par lots d'icônes : les développeurs de CandyBar ont en effet conçu un système de conteneurs pour charger d'un seul coup plusieurs icônes.

Des iContainers 18 sont proposés par de nombreux sites spécialisés comme Iconfactory. C'est un peu comme un kit pour ShapeShifter ; vous l'ouvrez depuis le Finder et CandyBar en copie les ressources nécessaires. Ne reste plus qu'à cliquer sur **Apply** pour appliquer d'un seul coup toutes les icônes du conteneur à votre système.

Un développeur français, J. Ramseier, propose depuis peu avec LiteIcon (www.freemacsoft.net/LiteIcon.html) un pro-

duit très proche de CandyBar, avec un peu moins de fonctions (pas de gestion des iContainers) mais il est disponible évidemment en français, et en plus il est gratuit ! Universalisé, nécessitant également Tiger (10.4.+), LiteIcon fonctionne lui aussi par glisser-déposer des icônes dans les cellules adéquates de la fenêtre de chaque onglet (**Général**, **Dossiers**, **Volumes**, **Dock** et **Autres**) 19. Il est également possible de glisser des icônes directement depuis Pixadex, un gestionnaire d'icônes « à la iPhoto » proposé par The Iconfactory (14 €). LiteIcon propose une fonction de restauration qui annule d'un coup les changements effectués.



Accusez réception avec Mail



Même dans Tiger, Mail ne sait pas envoyer un message accompagné d'une demande d'avis de réception et il ne sait pas plus retourner

un accusé à la réception d'un message qui le demande. Il est toutefois possible de contourner ce problème. Voici comment, mais gardez à l'esprit que l'usage des accusés peut être « dangereux ». ■ Henri Dominique Rapin



Avant toute chose, il est nécessaire de rappeler qu'en ce qui concerne la messagerie électronique, l'accusé de réception ne repose sur aucun mécanisme fiable.

En effet, il est basé sur l'existence d'un champ particulier dans l'en-tête de chaque message envoyé. Et c'est la présence de ce champ qui déclenchera le retour automatique d'un accusé de réception à condition que le client de messagerie du destinataire soit paramétré en conséquence. Autant dire que l'émission d'un tel accusé reste très aléatoire.

De plus, la valeur juridique d'un accusé de réception électronique est... nulle. Tout d'abord, il dépend du destinataire d'activer ou non la fonction de réponse automatique. Mais surtout, la structure qui gère votre service de messagerie (généralement votre fournisseur d'accès à Internet) n'est pas assermentée pour. Ce n'est donc pas demain qu'un système électronique remplacera le service de pli postal en AR!

Toutefois, il est peut-être parfois intéressant de prendre connaissance de la bonne distribution

d'un message électronique sans avoir à attraper son téléphone pour savoir si le destinataire l'a lu ou pas. Si vous êtes utilisateur de Mail d'Apple, ce service n'est pas proposé en standard, mais voici les deux manipulations à exécuter pour le rendre « possible ». La toute première consiste à activer le champ *Disposition-Notification-To*, qui sera alors présent dans tous les messages que vous expédiez, afin de recevoir éventuellement de vos destinataires un avis de réception. La seconde manipulation concerne l'accusé que votre client Mail

renverra automatiquement lorsqu'il recevra un message qui contiendra une demande d'avis de réception.

Inclure dans vos emails une demande d'avis de réception

La demande d'accusé de réception est possible dans l'application Mail, mais cette fonction est cachée. Pour l'activer, vous êtes dans l'obligation de passer par le Terminal (Applications > Utilitaires > Terminal). Point important : si vous possédez plusieurs comptes de messagerie électro-

nique, cette astuce ne permet de renvoyer les accusés demandés que sur une seule de ces adresses; vous devrez donc la choisir en connaissance de cause... La ligne de commande à saisir dans le Terminal est la suivante :

```
defaults write com.apple.mail UserHeaders '{«Disposition-Notification-To»={«votreadresseemail@chezvous.com»};}'
```

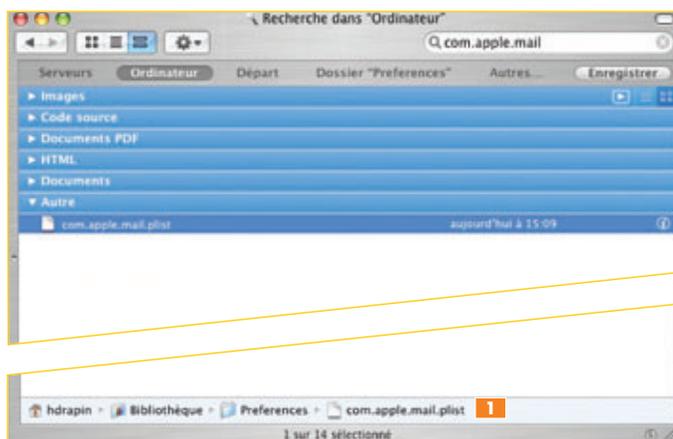
(où \emptyset = espace).

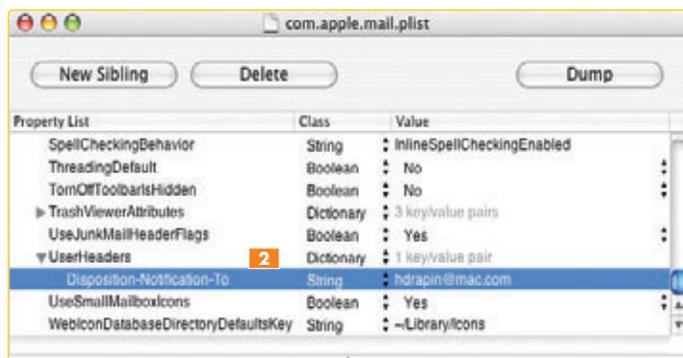
Pour annuler cette fonction :

```
defaults delete com.apple.mail UserHeaders
```

(où \emptyset = espace)

Vous avez installé les outils de développement livrés avec Mac OS X ? Tant mieux, car vous allez pouvoir procéder rapidement à une petite vérification. Dans ces outils, vous avez un éditeur de fichiers de préférences (.plist), ces fichiers XML qui contiennent les préférences de vos applications. Pour vérifier que la modification a bien été effectuée, recherchez sur votre disque le fichier com.apple.mail (il se trouve dans le répertoire **1** Bibliothèque/Préférences de votre maison, le dossier de votre compte d'utilisateur Mac OS X).





Double-cliquez sur ce fichier afin de l'ouvrir. Vous devez y trouver une ligne **UserHeaders** **2**. Si elle n'est pas présente, recommencez l'opération dans le Terminal.

Une fois que le fichier Préférences de Mail a été modifié, redémarrez Mail pour qu'il puisse le charger et se configurer en conséquence. Dès lors, tous vos messages envoyés contiendront une demande d'accusé de réception. Pour vérifier dans Mail, envoyez donc un message de test, puis sélectionnez-le et demandez **Présentation > Message > Entête** **long**: vous y retrouverez le champ

Disposition-Notification-To **3** avec l'adresse email que vous aviez précisée.

Créez une règle de réponse automatique

Il appartient uniquement – j'insiste bien, uniquement – à vos destinataires d'activer la fonction de réponse automatique aux demandes d'avis de réception. Et donc, il vous appartient à vous de créer cette fonction de réponse aux demandes d'accusé que vous recevrez, car elle n'existe pas dans l'application Mail d'Apple. L'astuce suivante est à utiliser avec

une certaine prudence. Comme je l'ai dit, les avis de réception sont relativement simples à utiliser : un champ à créer dans l'entête du message et une adresse email de retour... C'est tellement simple à utiliser que les spammeurs en raffolent !

Soyons bien clair, c'est là un excellent et tout bête moyen de savoir si une boîte aux lettres est valide et, mieux, si elle est bien utilisée. Car, je vous le rappelle, c'est bien vous qui renvoyez l'avis de réception ! Il est à partir de cet instant facile pour un spammeur d'identifier une adresse fiable parce que l'utilisateur a activé les

permet de choisir un critère, sélectionnez **Modifier la liste des entêtes**, cliquez sur **le signe +** et tapez (sans faire d'erreur) : **Disposition-Notification-To** **5**.

Dans la fenêtre de création de la règle de Mail, sélectionnez votre nouveau champ dans les critères, puis dans le menu situé à droite, optez pour **Contient** et tapez **une arobase (@)**.

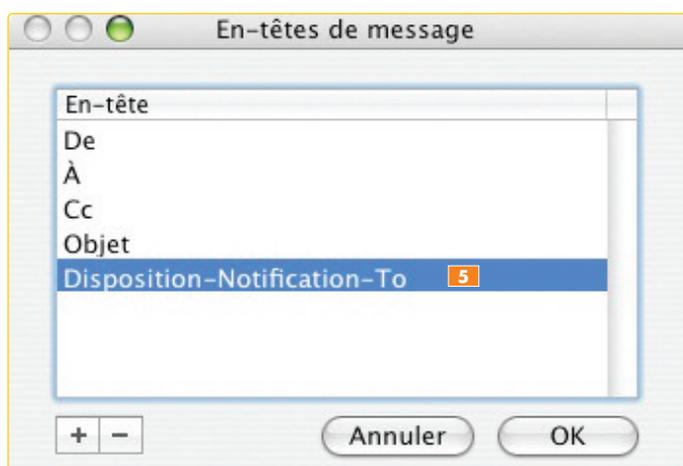
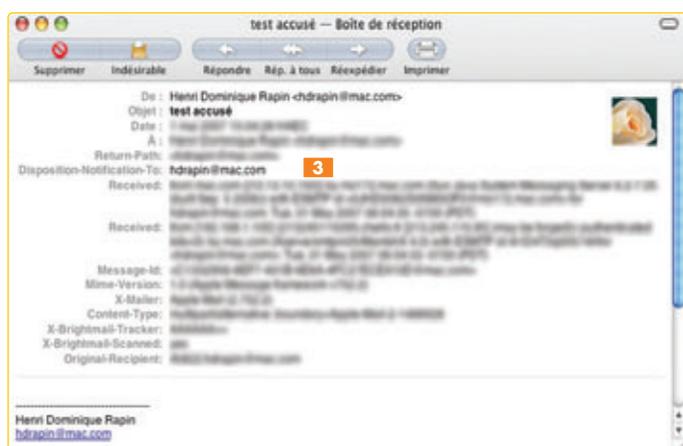
Dans la partie **Opération** de la fenêtre, optez tout simplement pour l'option **Répondre** **6**.

Cette règle signifie : si un message incluant le champ **Disposition-Notification-To** est détecté et que le champ contient @ (dénotant la



réponses automatiques aux avis. Il arrive que certains logiciels comme Outlook de Microsoft

présence d'une adresse électronique) alors un accusé automatique sera renvoyé.



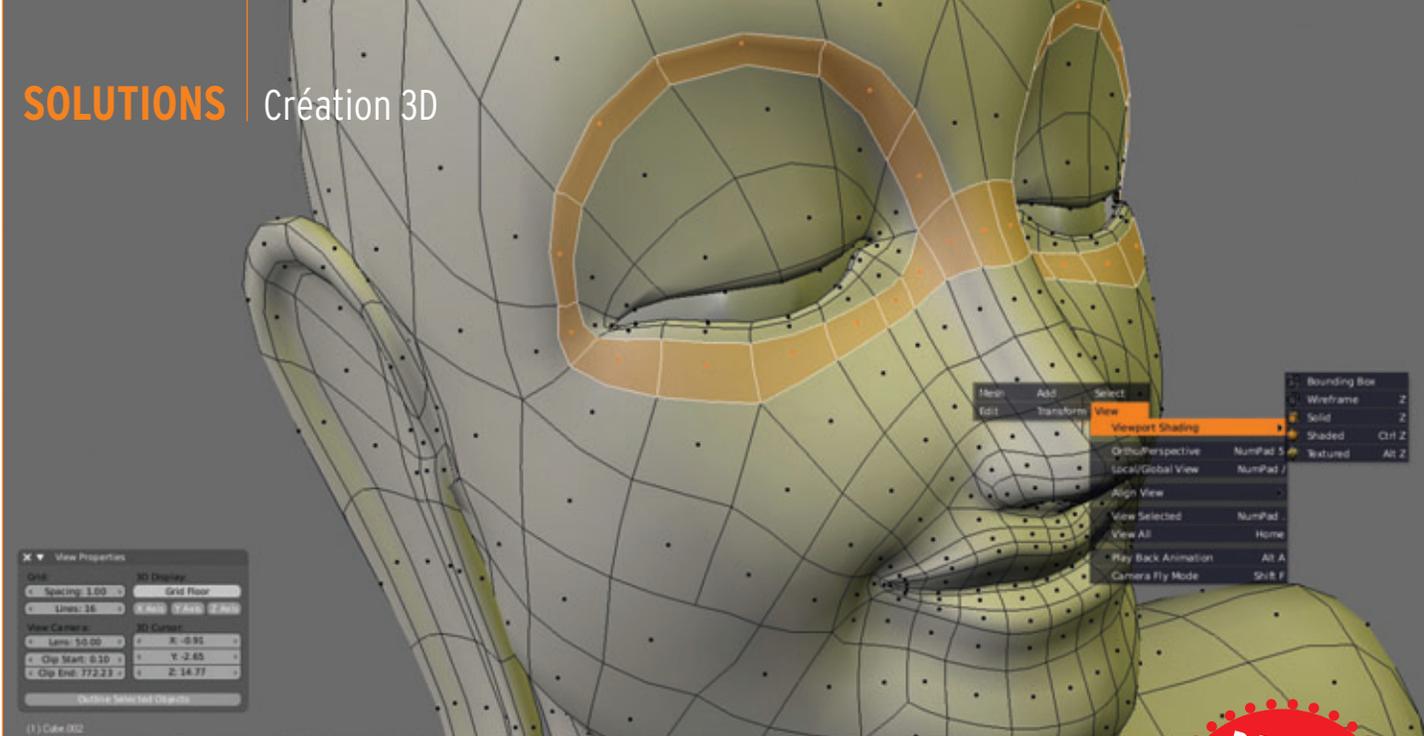
cachent des fonctions qui permettent de répondre au cas par cas, mais c'est rare et Mail n'en est en tout cas pas équipé.

Le moyen de répondre automatiquement passe par la création d'un « script » interne à Mail, d'une règle. Ouvrez les **Préférences** de Mail et passez dans l'onglet **Règles**.

Créez une nouvelle règle et donnez-lui comme nom « **Accusé de réception** » **4**, par exemple. Ne modifiez pas la ligne **Si l'une des...** Dans le menu qui vous

Personnellement, je n'utilise pas cette fonction particulière. Je préfère signaler d'un drapeau **7** ou par une couleur les correspondants qui demandent un avis, ce qui me laisse le loisir de leur répondre ou pas.

Gardez bien à l'esprit que même si cette option existait en standard dans Mail, il faudrait l'utiliser cependant avec la plus grande réserve, car pour les spammeurs tous les moyens sont bons pour utiliser et revendre des adresses emails de qualité.



Découvrez
les concepts
de base
de la 3D!

Trois techniques pour créer un volume



La plupart des logiciels de création 3D offrent au moins deux types de volumes primitifs, le cube et la sphère, à partir desquels vous pouvez créer des objets rudimentaires par assemblage. Mais pour « fabriquer » des objets plus complexes, vous devrez abandonner votre jeu de construction pour exploiter de véritables outils de modélisation volumique comme les meshes, les splines, les nurbs et les metaballs. De quoi s'agit-il ? À quoi ça sert ? Comment ça marche ? Autant de questions que vous vous posez si vous débutez en 3D. Réponses avec Blender et Carrara 3D Basic ! ■ Mathieu Lavant

Qu'ont donc en commun un verre à pied, un requin et un ours en peluche ? *A priori*, rien si ce n'est qu'ils sont tous les trois constitués par un volume et une enveloppe bien définis. Essayez à présent de voir ces trois exemples comme des volumes. Le verre à pied peut être pensé comme un assemblage de cylindres de différents diamètres, ou bien le résultat de l'extrusion d'un profil circulaire autour d'un axe vertical. Le requin peut être visualisé comme une peau tendue sur un ensemble d'armatures de formes et de

tailles différentes. Quant à l'ours en peluche, ce pourrait être un assemblage de boules de pâte à modeler plus ou moins grosses. Si vous êtes capable d'effectuer cette analyse, vous aurez presque effectué la moitié du travail, puisque vous avez implicitement défini les techniques qu'on utilise pour créer ces trois volumes. Mais pour pouvoir en arriver là, vous devez tout d'abord connaître votre boîte à outils...

La création d'un volume 3D peut se faire selon différentes techniques dont le choix dépend d'abord de l'objet à créer, en

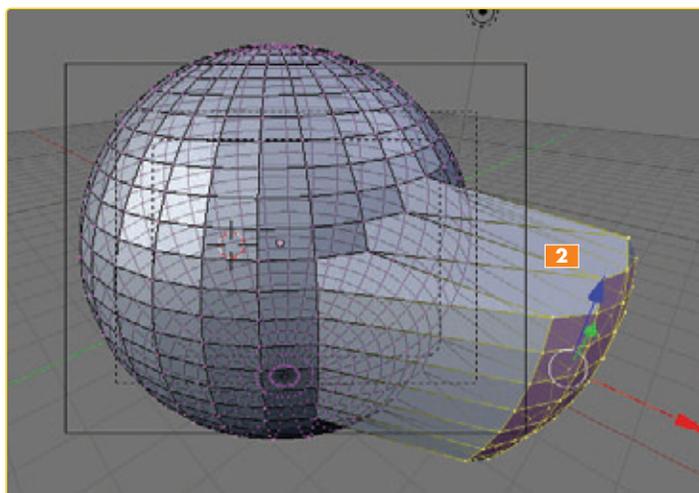
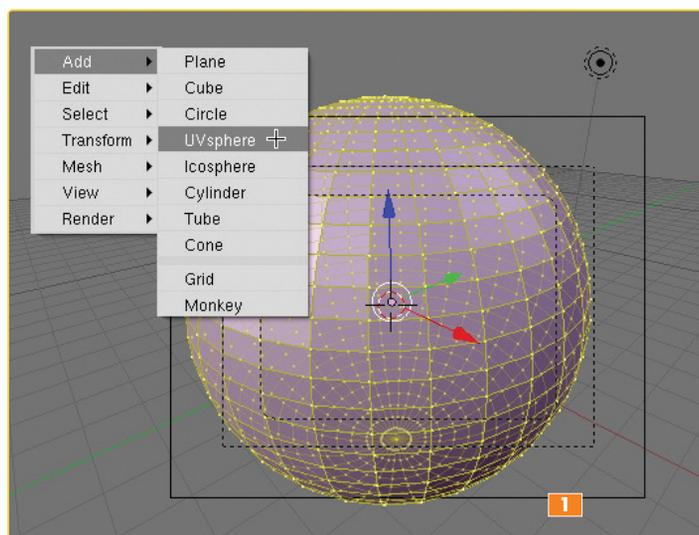
suite de l'application utilisée, et enfin de vos affinités avec l'une ou l'autre de ces techniques. *Dès le départ, vous devrez choisir de travailler à partir d'une forme plane ou bien à partir d'un volume prédéfini.*

Si la Terre est plate...

À partir d'une section plane, vous pourrez générer un volume soit par *extrusion*, en faisant « coulisser » cette section de base sur un axe rectiligne appartenant à un autre plan, soit par *révolution*, en faisant pivoter cette section autour d'un axe ap-

partenant au même plan, soit encore en créant une *skin* (peau) qui viendra s'accrocher simplement d'un côté sur le périmètre de la première section et, de l'autre côté, sur le périmètre d'une seconde section que vous aurez créée dans un autre plan (les deux sections jouant alors le rôle d'une armature).

Si vous démarrez votre travail en utilisant un volume prédéfini (cube, sphère, cône, pyramide, tube...), vous pourrez, quelle que soit la technique utilisée, modifier ce volume à l'aide des outils d'échelle ou de rotation.



Ensuite, selon le volume de départ, vous pourrez le déformer en agissant sur ses différentes facettes, en modifiant la forme de ses arêtes, ou bien un simple nœud, et en appliquant à cette sélection une extrusion, un déplacement, un changement d'échelle ou encore une rotation **2**.

Tirez sur les filets!

Même si leurs outils diffèrent sensiblement, Blender comme Carrara 3D Basic intègrent les trois principales techniques de modélisation : les meshes, les nurbs et les metaballs. De quoi s'agit-il ? Voyons tout d'abord les meshes. Lorsque vous ajoutez une sphère dans la scène via la commande **Add > Mesh > UVSphere**, Blender insère un volume constitué d'un *maillage* qui définit un ensemble de facettes rectangulaires ou triangulaires **1**. À partir de ce maillage, vous pourrez sculpter votre volume en sélectionnant

une ou plusieurs facettes, une arête, ou bien un simple nœud, et en appliquant à cette sélection une extrusion, un déplacement, un changement d'échelle ou encore une rotation **2**.

Histoire de peau

Les *splines* et *nurbs* sont le fruit d'une toute autre technique... Si le volume de type mesh est défini par un maillage rectangulaire, le volume de type nurb est, lui, constitué par *une armature de courbes vectorielles qui supporte une peau*. Ces courbes sont semblables aux courbes de Bézier que vous utilisez, peut-être, dans une application de dessin vectoriel (Photoshop, InkScape, Intaglio, WouldjaDraw...), sauf qu'elles ne sont pas limitées à un plan. À partir de cette sphère à base de nurbs, insérée dans la scène de Blender **3**, vous pourrez sculpter votre volume en sélectionnant

un ou plusieurs points de contrôle des armatures, puis en appliquant à cette sélection un déplacement, un changement d'échelle ou bien une rotation **4**. Vous pourrez également insérer une section supplémentaire entre deux armatures existantes.

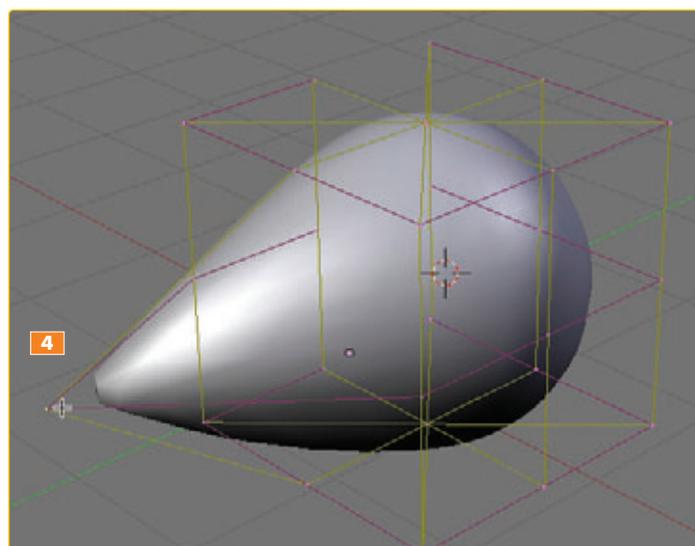
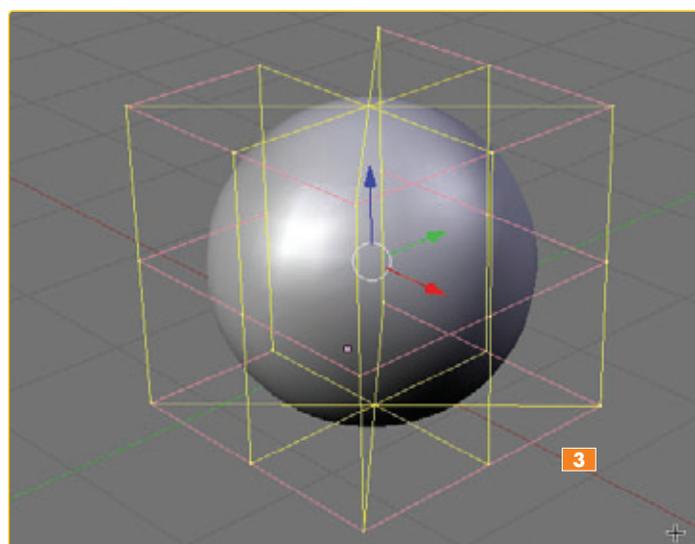
Et les splines dans tout cela ? Si vous travaillez avec Carrara 3D Basic, vous constaterez que l'interface de construction de la scène (le mode *Assemble*) propose différents outils et un menu *Insert* qui permettent l'insertion et la création de volumes, mais il n'est question nulle part de nurbs. En revanche, vous découvrirez les *spline objects* qui sont des objets basés sur les nurbs.

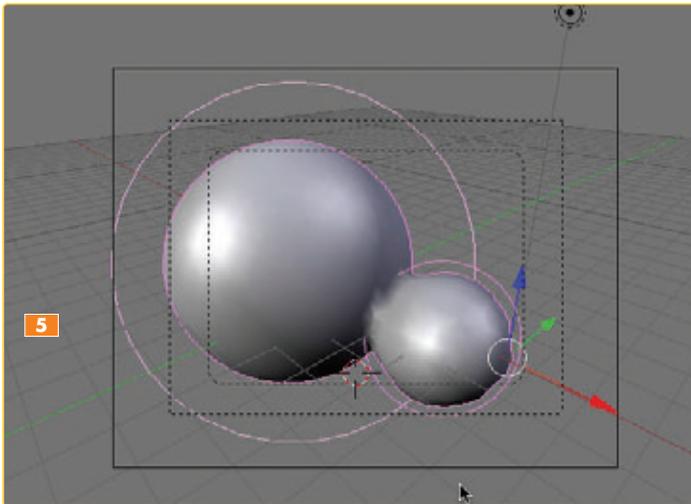
Aucune différence, donc, sauf la terminologie. Le terme « spline » est en fait le nom générique donné à la famille des courbes, qui

inclut notamment les courbes de Bézier et les nurbs. Vous noterez toutefois que Carrara 3D Basic ne dispose pas de volumes primitifs à base de nurbs. Si vous souhaitez exploiter cette technique de modélisation, vous devrez alors créer votre volume à partir d'une série d'armatures et d'une enveloppe (skin).

Affaires d'attraction

Pour terminer ce tour d'horizon, voyons ce que réservent les metaballs et les autres métaobjets. Contrairement aux autres types d'objets 3D, les métaobjets ne sont pas définis par une structure (armature ou maillage), *mais par un champ d'attraction qui délimite une enveloppe virtuelle*. On pourra les comparer aux étoiles gazeuses qui peuplent notre galaxie... Toutefois, les métaobjets



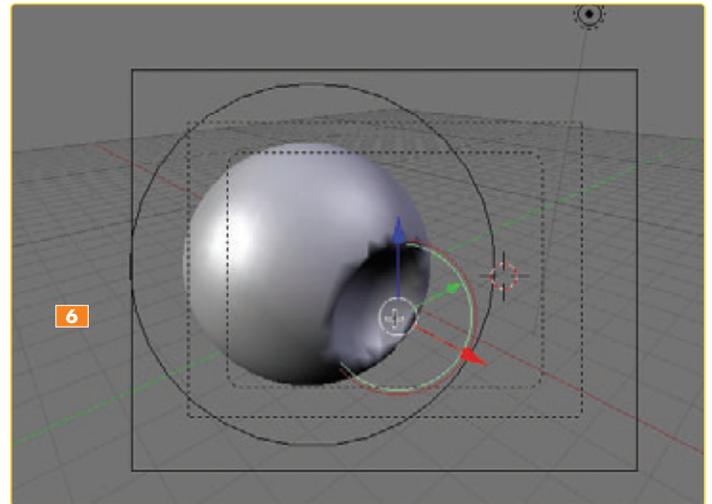


ont un comportement qui se rapproche davantage de celui de boules de terre glaise ou de pâte à modeler que l'on peut agglomérer, puis séparer, ou encore des gouttes de mercure... Ces objets ont de plus une propriété particulière : ils peuvent être positifs ou négatifs. En assemblant deux metaballs positives, vous obtiendrez un volume ressemblant de loin à celui d'une patate **5** ; en assemblant une metaball positive à une metaball négative, vous produirez alors une déformation concave dans le premier objet **6**. À partir de ces métaobjets qui se déclinent en balle, tube, cube ou plan, vous pourrez faire du modelage en additionnant des objets positifs ou en combinant des objets positifs et négatifs, mais

également exploiter les transformations de base, d'échelle et de rotation, ou bien encore, une fois l'assemblage réalisé, convertir l'objet en mesh et poursuivre votre création en exploitant le maillage de l'objet converti.

Quel logiciel et quelle technique choisir ?

Vous avez compris ce qui différencie un volume de type mesh d'un volume à base de nurbs ou de metaballs. Passons donc à la pratique ! Lorsque vous aurez fait quelques exercices, tout sera beaucoup plus clair pour vous. Néanmoins, deux questions subsistent : quelle technique choisir et quelle application utiliser ? Parlons tout d'abord de l'application... Carrara 3D Basic et Blender n'offrent



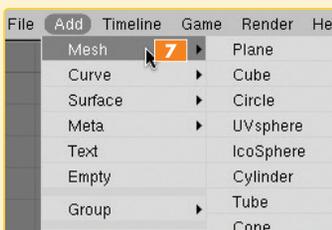
pas les mêmes possibilités, ni les mêmes techniques de mise en œuvre. Si l'interface de Blender vous rebute réellement, inutile d'insister, car vous n'arriverez à rien de bon. Sachez toutefois que la gestion des nurbs et des metaballs est plus complexe dans Carrara 3D Basic, car elle fait intervenir une autre fenêtre de travail, *Model*. De plus, les volumes primitifs de Carrara 3D ne sont pas éditables. Enfin, à l'inverse de Blender, il ne dispose d'aucun volume primitif à base de nurbs – mais il permet de créer ce type de volume dans son éditeur de *spline objects*.

Quant à la technique utilisée, le choix n'est pas toujours évident. Vous devrez distinguer les volumes réglés (un verre à pied, un

bilboquet, une lampe...) des autres volumes. Les premiers pourront être générés à partir d'un profil simple et des opérations d'extrusion ou de révolution. Pour les seconds, vous devrez exploiter les nurbs ou les metaballs. En pratique, vous pourrez choisir l'une ou l'autre de ces techniques en fonction de vos affinités, mais il est aussi évident que certains sujets se prêtent mieux que d'autres à l'exploitation d'une technique particulière. Ainsi, pour créer un ours en peluche, vous aurez intérêt à travailler avec les metaballs, alors que pour modeler un arbre, ce sera plus facile avec les nurbs. Certains experts me contrediront sans doute, mais pour le moment, nous ne jouons pas dans la même cour...

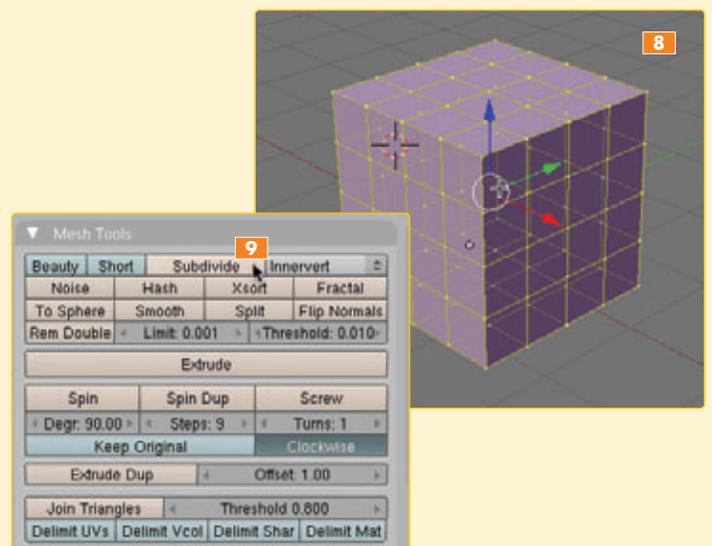
Tirer sur les meshes

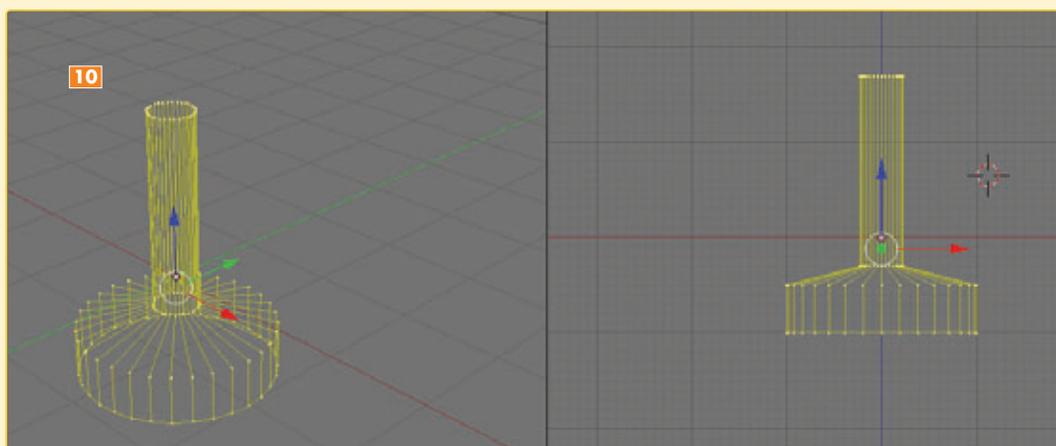
► Pour créer un volume éditable à base de meshes, mieux vaut utiliser le logiciel Blender. Une mise en œuvre similaire est possible dans Carrara 3D Basic, mais uniquement dans l'interface d'édition d'un spline object.



► Vous démarrerez le travail en insérant soit un volume primitif, soit un tracé de base à partir du menu *Add > Mesh* **7**. Selon le volume choisi (*Cube*, *Cylinder*, *Cone*...) dans le sous-menu *Mesh*, vous pourrez définir son maillage lors de son insertion dans la scène **8**, ou bien le modifier une fois l'objet inséré, à l'aide de la commande *Subdivide* du panneau *Mesh Tools* **9**, dans la partie inférieure de l'écran.

► Comme vous l'aurez sûrement remarqué, le sous-menu *Add > Mesh* **7** propose aussi les objets *Plane* et *Circle*.





Vous utiliserez ces surfaces comme tracés de base pour générer un volume par extrusion. Commencez par insérer l'un de ces objets et affichez la vue de front; activez ensuite la commande **Extrude** ([E]) et déplacez le tracé, suivant l'axe de votre choix, afin de créer un premier volume. En répétant l'opération d'extrusion, vous ajouterez à votre objet de base des sections supplémentaires que vous pourrez modeler à l'aide de la commande **Scale** ([S]), par exemple. Dans l'écran ci-contre, le pied d'un verre **10** est réalisé à partir de l'extrusion d'un tracé circulaire.

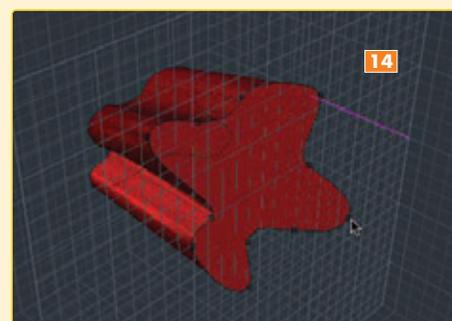
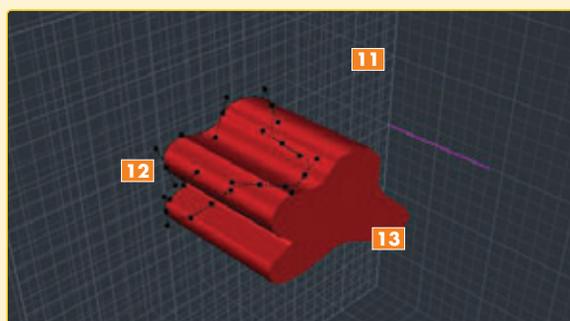
Voir la vie en nurbs

Les volumes primitifs ne sont pas forcément adaptés à la création d'objets complexes comme le tronc d'un arbre ou le corps d'un requin. Dans ce cas, vous devrez construire l'objet à partir d'armatures constituées par des nurbs.

Si vous avez choisi Carrara 3D Basic

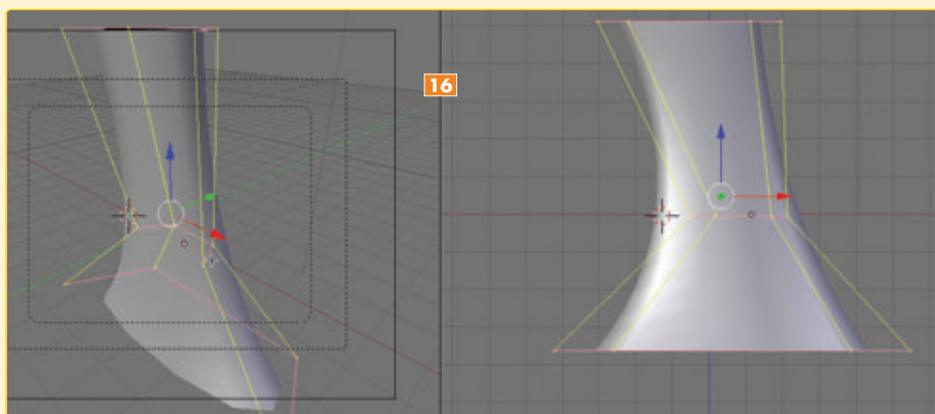
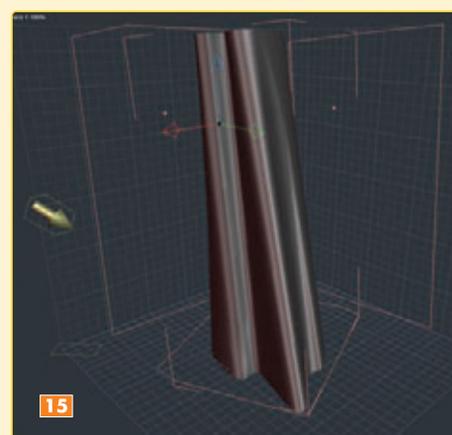
► Commencez tout d'abord par insérer dans la scène un **Spline Object** (menu **Insert**). L'application affiche alors l'interface d'édition d'objet (**Model**) qui contient un plan vertical **11**. À l'aide des outils de dessin, tracez la première section de votre futur volume **12** sur ce plan vertical. Carrara 3D Basic génère automatiquement un premier volume en extrudant la section suivant un axe horizontal **13**.

► Faites ensuite **Sections > Create**. Carrara insère un nouveau plan vertical au niveau de la face avant du volume. Cette nouvelle section constitue la seconde armature de l'objet dont vous pourrez modifier la forme à l'aide du pointeur de sélection. Sur l'écran **14**, une



seconde armature est insérée et son tracé est modifié. Notez que, si vous avez démarré avec une section ovale ou rectangulaire, vous devrez d'abord la dégroupier (**Edit > Ungroup**) avant de pouvoir accéder aux points d'ancrage du tracé.

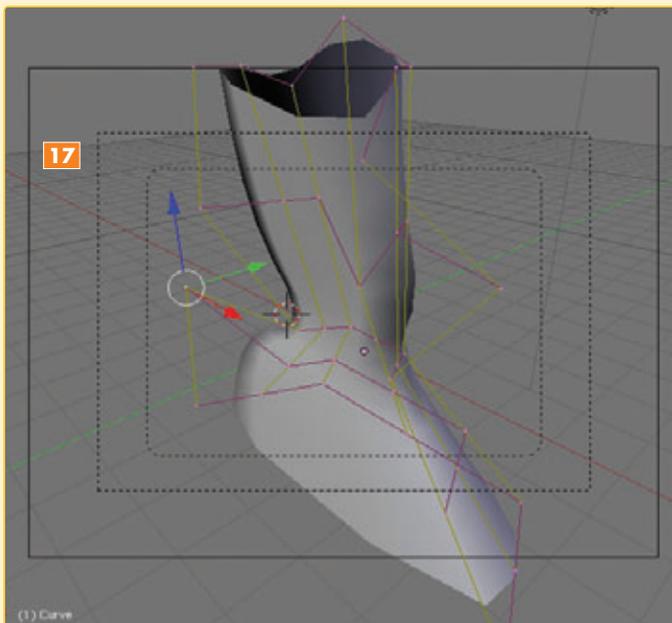
À partir de cette ébauche, vous pourrez poursuivre le développement du volume, d'abord en l'étirant à l'aide du guide violet qui s'affiche sous la base du volume, puis en insérant de nouvelles sections (commande **Sections > Create multiple...**) que vous pourrez modifier comme vous l'avez fait avec la seconde armature. Une fois la construction terminée, vous reviendrez dans la fenêtre **Assemble** afin de caler la position et les dimensions de l'objet dans la scène **15**.



Si vous avez opté pour Blender

► Le mode opératoire est similaire, à la différence près que vous travaillerez, avec Blender, directement dans la scène.

Commencez par insérer un premier tracé qui servira d'armature de base au volume (commande **Add > Surface > Nurbs Curve**). Refermez le tracé ([C]), dupliquez-le ([Maj-D]) et repositionnez-le au-dessus du premier tracé. Dupliquez ce second tracé pour créer une troisième armature.



► Sélectionnez ensuite ces trois tracés, joignez-les ([Ctrl-J]), puis passez en mode d'édition (*Edit Mode*).

Sélectionnez une fois encore les tracés ([A]), puis tapez [Ctrl-F]: Blender génère la peau qui enveloppe ces armatures 16. Attention, pour que cette peau soit effectivement accrochée aux deux armatures extérieures, vous de-

vrez activer la commande *Endpoint U* à partir de votre tableau des commandes situé dans la partie inférieure de la fenêtre de travail.

► L'assemblage réalisé, vous pourrez modeler votre volume 17 en retravaillant la forme des armatures ou en insérant de nouvelles.

Modeler les metaballs

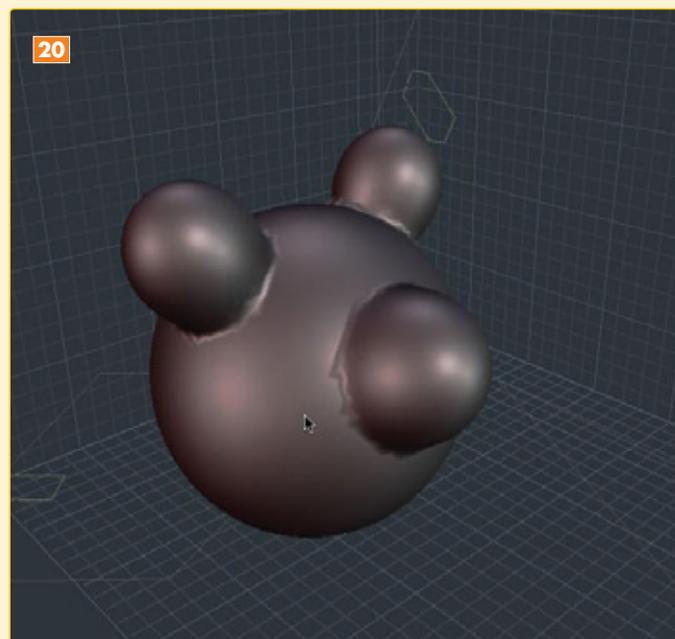
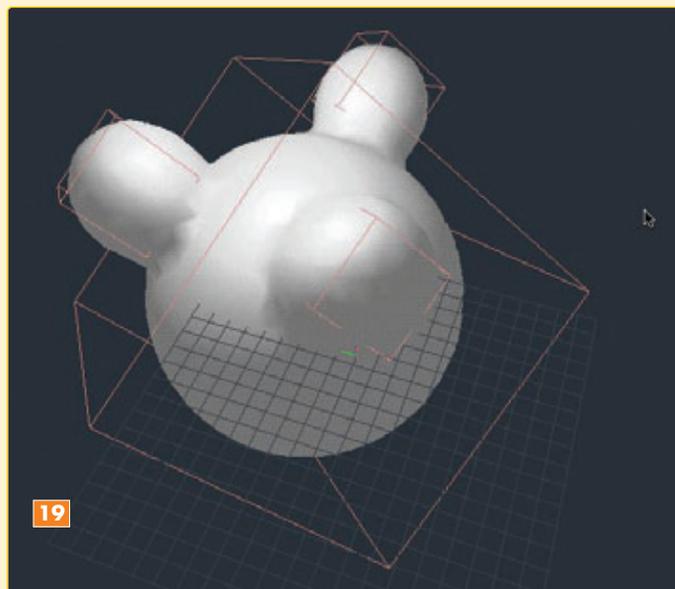
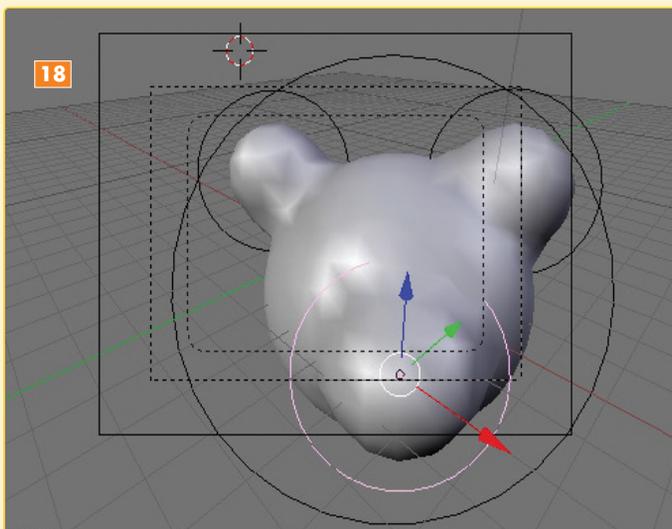
► Que vous utilisiez Blender ou Carrara 3D Basic, vous disposerez à peu près des mêmes outils et, surtout, leur mise en œuvre est quasiment identique: vous jouez avec des boules de pâte à modeler virtuelle que vous assemblez pour modeler les objets.

► Dans Blender, insérez une première metaball (*Add > Meta > Metaball*). Ajustez sa taille et sa position, puis réglez son seuil d'attraction (*Threshold*) dans le panneau de commandes. Ce réglage permet de contrôler le comportement de fusion d'un métaobjet lorsqu'il se trouve à proximité d'un autre. Appuyez ensuite sur la touche [Tab] pour revenir en mode *Object Mode*. Insérez un

nouveau métaobjet que vous collez au premier. Si vous souhaitez créer une metaball négative, activez la commande *Negative* du panneau de commandes... Après quelques tâtonnements, vous réussirez rapidement à créer un objet ressemblant de loin à la tête d'un ours en peluche 18.

► Du côté de Carrara 3D Basic, le travail sur les metaballs se fait dans l'interface *Model* 19 déjà utilisée pour travailler avec les nurbs.

Commencez par insérer un meta-object dans la scène à partir de l'interface *Assemble*: Carrara affiche alors son interface d'édition. Activez l'un des outils de création, *Create Positive*



Sphere par exemple, et tracez une première metaball. Tracez un second objet et repositionnez-le à l'aide du pointeur de déplacement.

Comme dans Blender, vous pourrez créer dans Carrara 3D Basic des objets négatifs avec des outils dédiés comme

Create Negative Sphere. Et bien entendu, vous ajusterez le seuil d'attraction via la commande *Geometry > Surface Threshold*.

La construction achevée, revenez dans la scène, puis ajustez la taille et la position du modèle 20.

Complétez votre collection VVMac !



Consultez les sommaires détaillés de chaque numéro sur notre site Web 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 23 24 25 26

au prix unitaire de **7,50 €** (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^{me} M^{lle} Prénom : _____ Nom : _____

Adresse : _____

C.P. : [] [] [] [] Ville : _____

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.



**Contrôle parental
Navigation plus fluide**

Optimisez l'utilisation des serveurs DNS

Les serveurs DNS sont un des rouages les plus importants de la « machine » Internet : sans DNS, pas de navigation ! Y regarder de plus près n'est pas inintéressant et c'est à la portée de tout le monde. Démonstration avec deux exemples utiles au quotidien. ■ Henri Dominique Rapin

DNS, cela signifie Domain Name Services en anglais et c'est un service indispensable pour pouvoir naviguer sur Internet. Sans lui, vous seriez obligé de mémoriser et taper à tout bout de champ des suites de chiffres séparés par des points. Inimaginable ! C'est pourquoi fut mis en place un système qui permet à la « machinerie informatique » de retrouver une adresse IP qu'elle peut interpréter à partir du nom d'un site – que vous, vous pouvez facilement retenir et saisir sur votre clavier.

Sa mission : résoudre les adresses

Un « site », dans le jargon informatique, est appelé un « domaine ». Pour obtenir l'adresse IP du domaine d'Apple, le plus simple est de lancer Utilitaire de réseau (Application/Utilitaires). Dans l'onglet *Ping*, au champ *Adresse de réseau à tester*, tapez « <http://www.apple.com> » et cliquez sur le bouton *Ping*. Une ou deux secondes plus tard, le résultat s'affiche **1**. Même si, pour des raisons de sécurité, certains sites refusent de répondre à un ping, le serveur DNS

de votre fournisseur d'accès a, lui, déterminé l'adresse IP qui correspond au domaine d'Apple et l'affiche à votre écran : 17.149.160.10. Quelle que soit l'adresse Internet saisie dans Fi-





refox ou Safari, Mac OS X consulte toujours le serveur DNS pour déterminer l'adresse IP qui lui permettra de contacter le serveur que vous voulez atteindre. Si le serveur DNS n'est pas en mesure de résoudre l'adresse IP, c'est-à-dire de la retrouver à partir du nom, votre navigateur affichera alors une alerte **2** (ici Safari). L'adresse du serveur DNS est un paramètre important de votre configuration Internet. Elle vous est généralement attribuée par le fournisseur d'accès à Internet (FAI) auquel vous vous êtes abonné. Il vous fournit une ou deux adresses IP, la principale et une seconde « de secours » en cas de défaillance de la précédente. Ces serveurs ne peuvent être interrogés par leur nom usuel, car votre ordinateur personnel se sert du service de résolution qu'ils hébergent pour faire correspondre

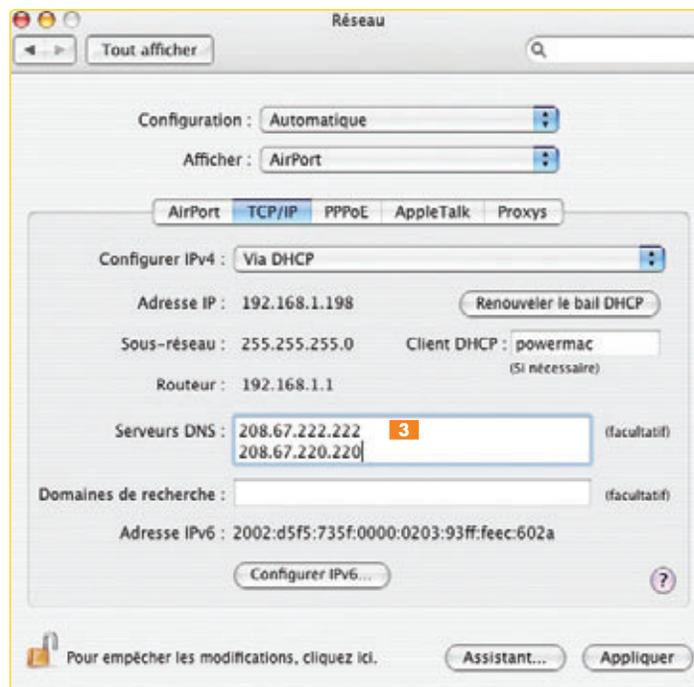
les adresses IP aux noms de domaines. Sans résolution de nom possible, votre Mac doit, dans un premier temps, contacter ces serveurs à l'aide de leurs adresses IP. Vous devez les reporter dans le panneau *Réseau* des *Préférences système*, dans l'onglet *TCP/IP* de l'interface réseau utilisée – AirPort ou Ethernet, par exemple **3**. Il est par ailleurs possible d'avoir plusieurs serveurs DNS par connexion.

Un système mondial

Voici résumé le fonctionnement du DNS indispensable à la navigation sur Internet. Le principe du DNS reste le même pour tous les serveurs, ordinateurs, PDA et téléphones mobiles connectés à Internet. Bien entendu, le mécanisme est en fait plus complexe que la simple interrogation du serveur DNS de votre FAI.

Il s'appuie sur une chaîne de serveurs répartis dans le monde entier... Enfin, pas tout à fait ! Ces serveurs sont en effet majoritairement la propriété de ser-

à s'arrêter, nous ne pourrions plus naviguer et Internet serait totalement paralysé... Nous allons maintenant faire du DNS un allié pour protéger nos enfants,



vices américains, d'où la polémique sur la « domination » du Net. Le fait est que si tous les serveurs DNS américains venaient

puis je vous proposerai un service récemment créé, dédié au DNS, qui améliore la qualité du service de résolution de noms.

Contrôle parental renforcé

Les concepteurs de sites – qu'ils soient pornographiques ou de divertissement – ne manquent pas d'imagination pour nous attirer, souvent à notre insu, vers des pages qui ne sont pas acceptables pour de jeunes enfants, ni même pour les adolescents. Apple propose bien dans Mac OS X un contrôle parental que vous pouvez activer, sur un compte « non administrateur », mais les réglages restent limités **4**.

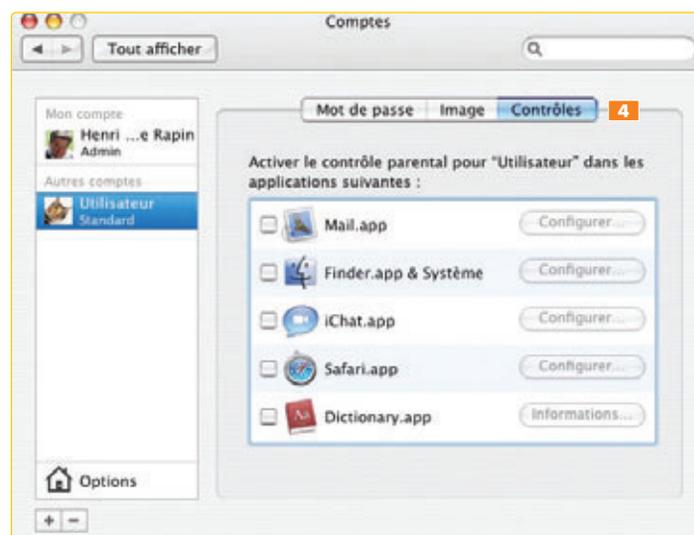
Contrôle problématique

Les outils de contrôle parental sont rarement mis en place et se font très souvent berner, ne serait-ce que par l'analyse des images qui n'est pas au point. Et quand vous vous en rendez compte, il est alors bien trop tard.

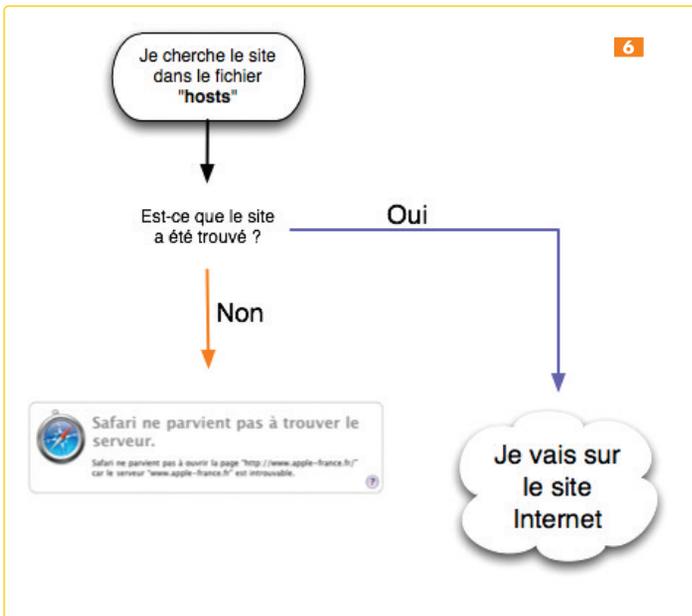
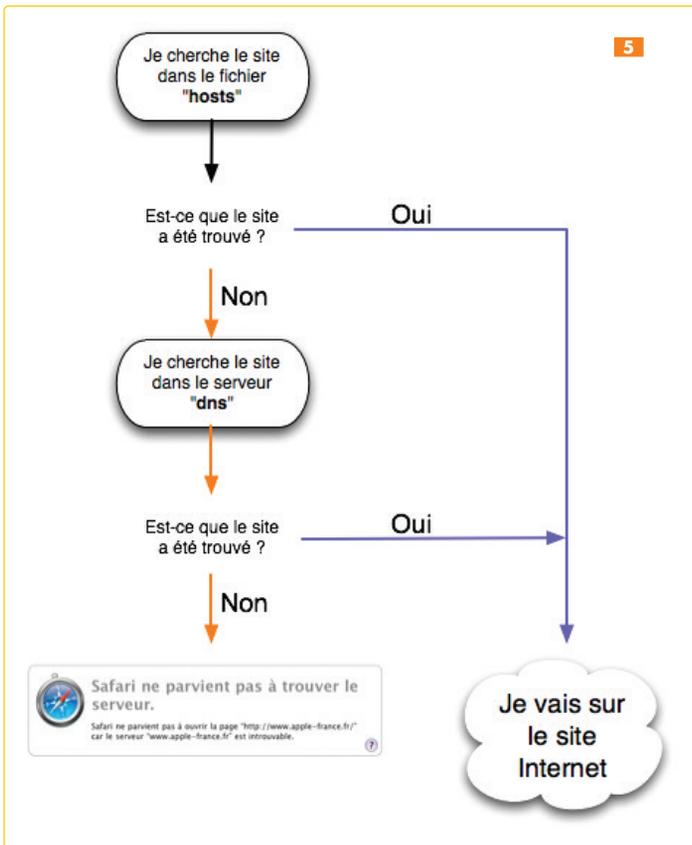
Outre l'analyse des pages, ces logiciels accèdent également à des listes de sites réputés non acces-

sibles sur des critères de « valeurs morales ». Un consensus général existe sur les sites por-

nographiques et de pédophilie, voire de violences, il n'en est pas de même pour les sites de divertissements payants ou gratuits, et parfois les « valeurs morales » peuvent varier d'un continent à un autre... Il y a encore quelque temps, le site du magazine *Elle*, et plus généralement des sites de mode étaient présents sur la liste des sites interdits aux adolescents aux États-Unis ! Par ailleurs, une récente étude Médiamétrie (Baromètre Délégation aux usages de l'Internet – Décembre 2006) met en lumière...



► Une utilisation massive d'Internet par les enfants à la maison : 82% des 11-18 ans ont un ordinateur à la maison, notamment pour du travail scolaire. ►



► La liberté laissée aux enfants sur Internet: 46% des parents d'enfants âgés entre 6 et 15 ans laissent un libre accès à Internet à leurs enfants.

► Une certaine inquiétude des parents: 42% des parents de mineurs considèrent que leurs enfants sont mal protégés sur la grande Toile.

► Une trop faible activation des logiciels de contrôle parental: alors que 85% des parents de mineurs connaissent l'existence de ces applications, seulement 23,2% en ont installé une.

Internet a bien sûr un immense intérêt par la mise à disposition de la connaissance. Son contenu relève souvent du niveau encyclopédique et certains articles sont

d'une grande richesse. Alors comment ne pas priver les enfants de l'accès à cette source d'informations tout en les protégeant ?

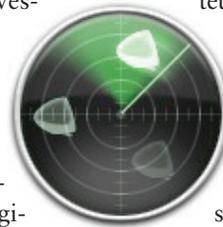
Par principe verrouillez tout !

Je vous propose une démarche qui donne un très bon résultat, mais nécessite un investissement personnel. Par principe, un ordinateur connecté à Internet a accès à tout, sans aucune limite ! Les portes sont grandes ouvertes et les logiciels de filtrage d'accès comme de contrôle parental laissent tout ouvert et se contentent de barrer l'accès aux sites que vous interdisez. Je pense qu'il faut travailler à l'opposé de cette démarche: commencer par tout fermer, puis ouvrir pas à pas des sites « autorisés ». L'idée est d'empêcher votre ordinateur, et donc les navigateurs Safari et Firefox, d'accéder à tous les sites Web.

Pour empêcher quelqu'un de venir chez vous, tout simplement, vous ne lui donnez pas votre adresse. Eh bien, nous allons faire la même chose. Et pour en revenir au sujet de cet article: il suffit en fait de court-circuiter le système des DNS.

Revenons sur le mécanisme de résolution de noms 5. Quand vous tapez une URL, la première

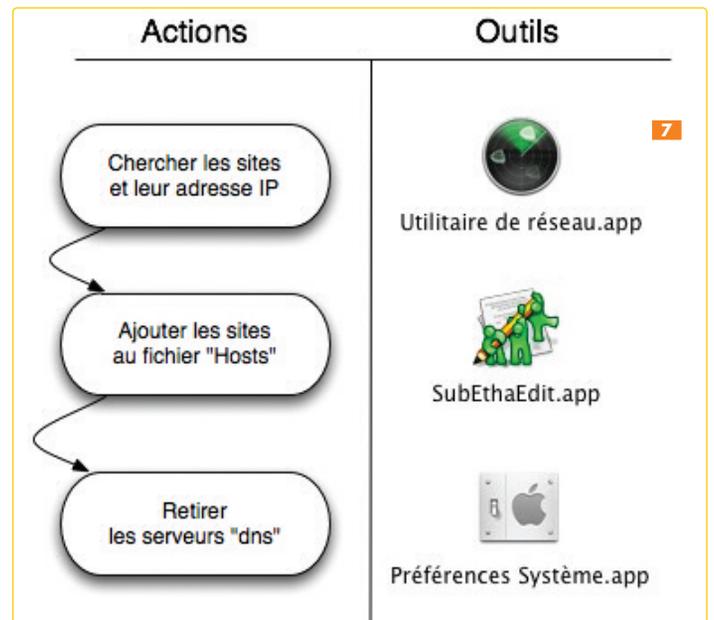
recherche est toujours faite dans un fichier texte nommé **hosts** (dans le dossier invisible **/etc/**). À défaut de réponse, c'est le serveur DNS indiqué dans les paramètres réseau (généralement celui de votre fournisseur d'accès) qui est interrogé. Nous allons faire en sorte que le navigateur Web trouve les informations dont il a besoin dans **hosts** et n'aille donc pas chercher sur le serveur DNS les autres sites 6. Pour cela, suivez la démarche suivante 7.



Listez les sites autorisés

Il s'agit ici d'ajouter les adresses IP et les noms de domaines autorisés. Commencez par demander à vos enfants les sites auxquels ils accèdent à l'école. Souvent, les instituteurs possèdent certaines listes. Vous pouvez aussi chercher dans Google avec des mots-clés comme « école », « encyclopédie en ligne », etc. Vérifiez le tout par vous-même (et ne vous en remettez pas à Google). Naviguez donc dans les sites afin de déterminer si le contenu est en adéquation avec l'âge de vos enfants.

Une fois votre liste constituée, il vous faut trouver les adresses IP de chaque site. Pour ce faire, utilisez Utilitaire de réseau (Application/Utilitaires).



Vous souhaitez que vos adorés chérubins puissent accéder au site de nos cousins canadiens www.onfjeunesse.ca ? Dans Utilitaire de réseau, à l'onglet **Ping**, tapez simplement l'URL de ce site Web et son adresse IP s'affichera (199.84.162.46). Voilà ! Créez ainsi une liste complète de sites et de leur adresse IP.

les dossiers cachés, notamment un dossier appelé `/etc/`. Cliquez dessus pour voir son contenu et trouvez le fichier `hosts` **9**.

Comme nous éditons un fichier système, Mac OS X vous demandera de vous authentifier, ce qui est normal. Si vous avez un enfant « doué », comme vous ne lui avez évidemment pas donné

ser. Enregistrez et fermez le fichier – conservez le nom `hosts`, ne lui ajoutez pas d'extension !

Modifiez le serveur DNS

Comme nous voulons bloquer toute résolution d'adresse sur un serveur, il convient maintenant de supprimer la ou les adresses IP du serveur DNS mentionnées dans le panneau **Réseau** de vos **Préférences système**. Vous vous contentez ici de les effacer et de laisser le champ **Serveurs DNS** totalement vide **10**.

L'opération est enfin terminée et vos enfants peuvent maintenant utiliser votre Mac sans souci... Ils ne pourront bien entendu accéder qu'aux seuls sites que vous avez bien voulu leur « autoriser ». Si vous souhaitez temporairement désactiver un site autorisé, ajoutez le symbole « # » en début de ligne dans le fichier `hosts` (ce qui a pour effet de transformer la ligne en « commentaire » non interprété).

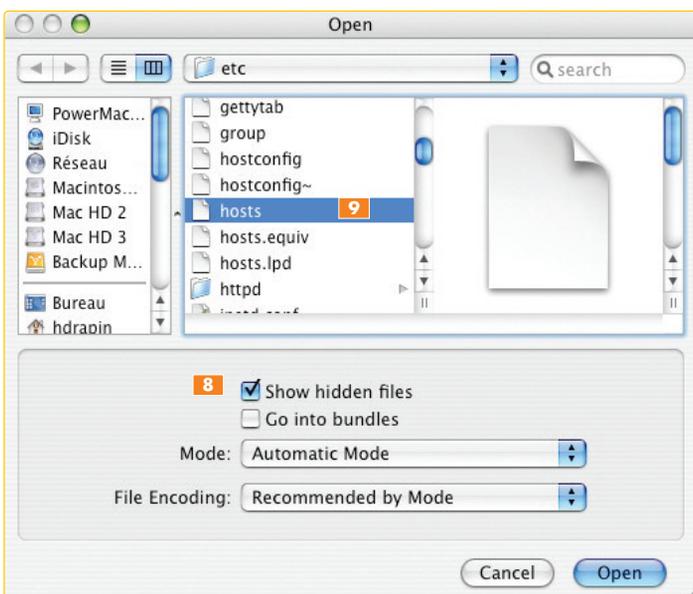
Pour retrouver la liberté de surfer sur Internet sans contrainte, vous n'avez pas besoin de modifier votre fichier `hosts`. Remplacez simplement les adresses des serveurs DNS dans le panneau **Réseau** des **Préférences système** quand vous surfez, ce que vous pouvez faire très facilement puisque vous, vous possédez un compte administrateur, pas vos enfants.

Cette solution nécessite un travail de recherche, mais, au final, vous serez le seul responsable de ce qui est accessible ou pas sur

Internet. Vous pouvez bien sûr coupler cette solution au contrôle parental proposé par Apple.

Si vous recherchez un outil plus puissant, Intego propose Content

Barrier qui vous permettra d'affiner les autorisations et de prendre connaissance de ce qui a été fait ainsi que des tentatives d'accès. Une bonne source d'information sur les risques qu'Internet peut faire courir à vos en-



Ajoutez les sites autorisés au fichier hosts

Le fichier système est caché et vous ne pourrez pas utiliser un traitement de texte pour le modifier. Il faudrait dès lors l'éditer dans une fenêtre du Terminal, mais c'est rébarbatif et complexe. Je vous suggère donc de télécharger l'utilitaire SubEthaEdit, qui fut longtemps gratuit, et aujourd'hui hélas payant, mais encore téléchargeable en version d'évaluation complètement fonctionnelle (sur www.codingmonkeys.de/subethaedit/).

Une de ses particularités est de pouvoir accéder aux fichiers cachés de Mac OS X et de pouvoir les éditer. Lancez SubEthaEdit et, dans la fenêtre qui s'ouvre quand vous demandez **File > Open...**, cochez ensuite la case **Show hidden files**.

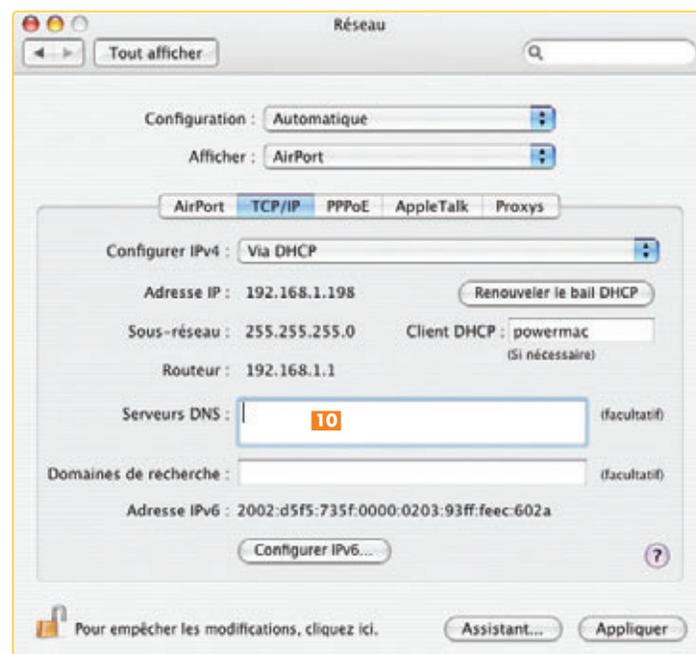
Cliquez sur le nom de votre disque afin de remonter sur la racine; vous devriez maintenant voir

le mot de passe, il ne pourra pas éditer `hosts` « dans votre dos »... Lors de la première manipulation, il vaut mieux sauvegarder ce fichier – n'oubliez pas, il s'agit d'un fichier système ! Une fois ouvert, enregistrez-le donc sous le nom `hosts.old` dans le même dossier. Vous avez ainsi une copie originale (l'utilisation du `.old` est une bonne technique pour renommer des fichiers importants que vous souhaitez conserver en copie). Fermez Sub-

EthaEdit, relancez-le et ouvrez de nouveau le fichier `hosts`.

Surtout, n'allez pas modifier les lignes présentes au début du fichier ! Placez-vous

donc sur la dernière ligne du fichier, appuyez sur la touche [Entrée] pour créer une nouvelle ligne. Saisissez le nom d'un premier site Internet (sans « `http://` »), puis appuyez sur [Tab] et précisez son adresse IP. Créez autant de lignes (URL + adresse IP) que de sites à autori-



Attention, comme aucun site ne peut être « trouvé », iChat ne pourra pas non plus fonctionner, tout comme le site de mise à jour d'Apple ou le site de mise à jour de votre antivirus. Ce faisant, vous vous êtes bien évidemment bloqué vous-même, ce qui est un peu gênant !

fants est le site www.e-enfance.org; vous y trouverez en particulier un comparatif des différents systèmes de « contrôle parental » offerts par les fournisseurs d'accès à Internet. Tous proposent des logiciels pour Windows, mais notre plateforme est sur ce point délaissée.

DNS alternatif pour une navigation plus fluide

Lorsque vous avez souscrit votre abonnement à Internet, votre fournisseur d'accès à Internet (FAI) vous a vanté ses débits, ses services, son mail, etc., mais ne vous a sans doute pas parlé de son DNS.

Pourtant, en cas de dysfonctionnement de ce dernier, votre connexion à 20 gigabits ne vous servira pas à grand-chose. Le DNS est un service « annexe » sur lequel le fournisseur ne prend pas d'engagement en termes de disponibilité et encore moins de réactivité. Partant de ce simple constat, pourquoi ne pas créer votre serveur DNS sur votre Mac ?

C'est certes possible, mais pas à la portée de tout le monde. Une bonne connaissance d'Unix est nécessaire. Une autre solution consiste à utiliser un service alternatif et gratuit de DNS comme celui que propose la start-up Open DNS **11** qui avance des arguments intéressants.

Serveurs optimisés

OpenDNS a regroupé des experts du DNS et propose des serveurs spécifiquement configurés **12** pour apporter une meilleure qualité de service que celle qu'offrent la plupart des FAI, notamment en terme de rapidité. Si le serveur de noms est lent (sous-dimensionné car trop d'utilisateurs envoient des requêtes en même temps), votre navigation sur Internet sera d'autant plus ralentie... Si un serveur DNS est en mesure de ré-



soudre les adresses rapidement, l'accès aux pages Web sera sensiblement plus rapide. C'est aussi plus transparent : vous pouvez accéder en « direct » à l'état du réseau des serveurs DNS répartis entre les USA et l'Europe.

OpenDNS propose un système d'antiphishing (que l'on traduirait en français par « hameçonnage »), une technique d'arnaque dont l'objectif est de vous soutirer un maximum d'informations personnelles, et même des codes confidentiels. De plus en plus, les navigateurs proposent leurs solutions (pas Safari dans sa version actuelle). Compte tenu des « compétences » de plus en plus pointues de ses sites, plusieurs protections valent mieux qu'une. OpenDNS, grâce à dif-



férentes techniques, vérifiez que le site auquel vous accédez n'est pas un site d'hameçonnage.

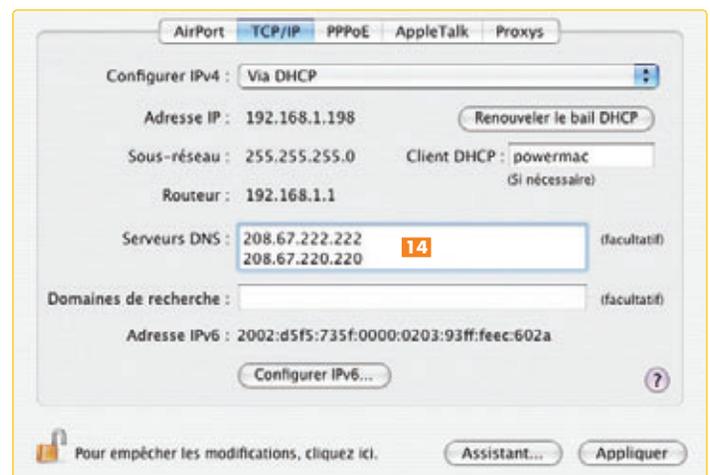
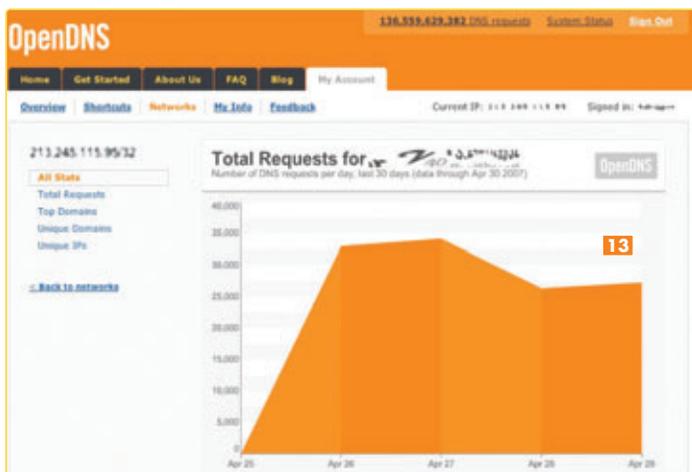
Autres services

Comme il est facile de faire des fautes de frappe (.moc au lieu de .com), OpenDNS se propose de corriger l'erreur ou, s'il en est incapable, affiche une page of-

DNS : des graphiques **13** vous permettront ainsi de connaître les noms de domaines que vous avez le plus demandés.

Convaincu ? Pour utiliser OpenDNS, il vous suffit de vous inscrire (www.opendns.com). Il faut remplir un formulaire en anglais (mais plutôt simple), de choisir un identifiant, d'entrer deux fois votre adresse mail et de définir un mot de passe. Les autres données sont facultatives... N'oubliez pas d'indiquer votre adresse IP (affichée dans la page) qui permettra de bien tenir à jour vos statistiques. Bien entendu, si cette adresse est partagée (en famille), ces données ne correspondront pas seulement à votre utilisation, mais aussi à celles de tous les utilisateurs.

Toute dernière étape, remplacez dans le panneau *Réseau* des *Préférences système* (onglet *TCP/IP* de la connexion réseau utilisée) les serveurs DNS fournis par votre fournisseur d'accès par ceux d'OpenDNS (208.67.222.222 et 208.67.220.220) **14**.



frant une recherche sur le nom de domaine que vous avez saisi, ce qui est mieux que la page habituelle qui vous indique que le nom de domaine n'existe pas. Enfin, ce service gratuit fournit des statistiques sur les requêtes que vous avez faites au serveur

Voilà, vous utilisez maintenant un tout nouveau serveur de DNS. OpenDNS n'est pas le seul à avoir eu cette idée... Une autre équipe, EveryDNS (www.everydns.net), le propose depuis plus longtemps, mais avec moins de services annexes.

L'expertise Apple au service de vos projets

Paris Parmentier

107 avenue Parmentier
75011 Paris
01 49 23 74 00

Paris Etoile

15 avenue de la Grande Armée
75116 Paris
01 53 64 92 00

Paris Alésia

35 avenue du général Leclerc
75014 Paris
01 56 54 39 00

Paris Beaubourg

26, rue du Renard
75004 Paris
01 44 78 26 26

Lyon

17 rue Childebert
69002 Lyon
04 78 38 63 90

Nantes

3, allée des Tanneurs
44000 Nantes
02 40 47 08 62

Toulouse

25, rue Ozenne
31000 Toulouse
05 61 25 62 32

Marseille

128 La Canebière
13001 Marseille
04 88 01 50 50

Bruxelles

107 avenue Louise
1050 Bruxelles
02 536 06 36

Nos horaires

Du lundi au vendredi de
10h à 19h, et le samedi de
10h à 13h et de 14h à 19h



Revendeur
Agréé

WWW.ICLG.COM

ICLG
Clicks & Stores du numérique

