

## REVUE DE PRESSE FRANCE

# MEDIAPPOINT

*Auancée*

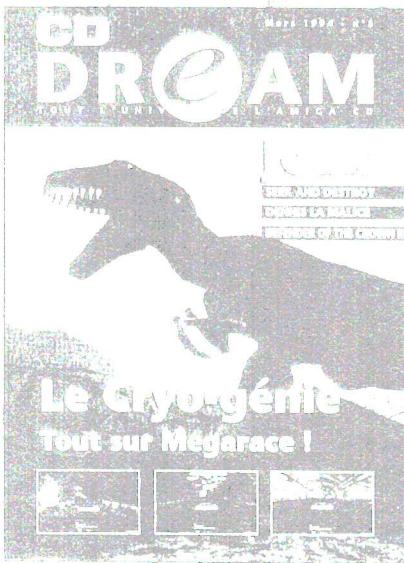
93-95, av. du Général Leclerc  
75014 PARIS

Tél : (1) 45.45.00.50

Fax : (1) 45.45.00.46

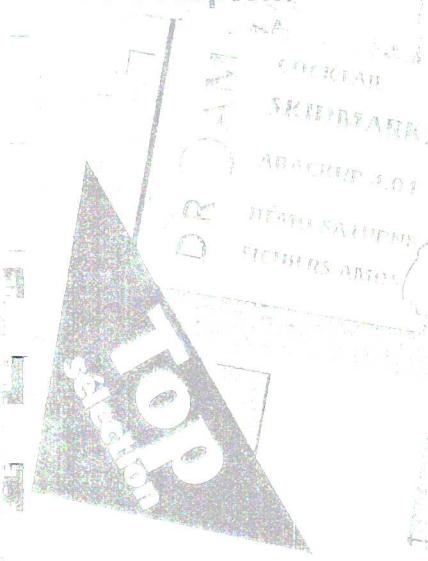


► **CD Dream**  
Le magazine de la CD-32.



► **Labo**  
Blitz basic 2,  
Mediapoint.

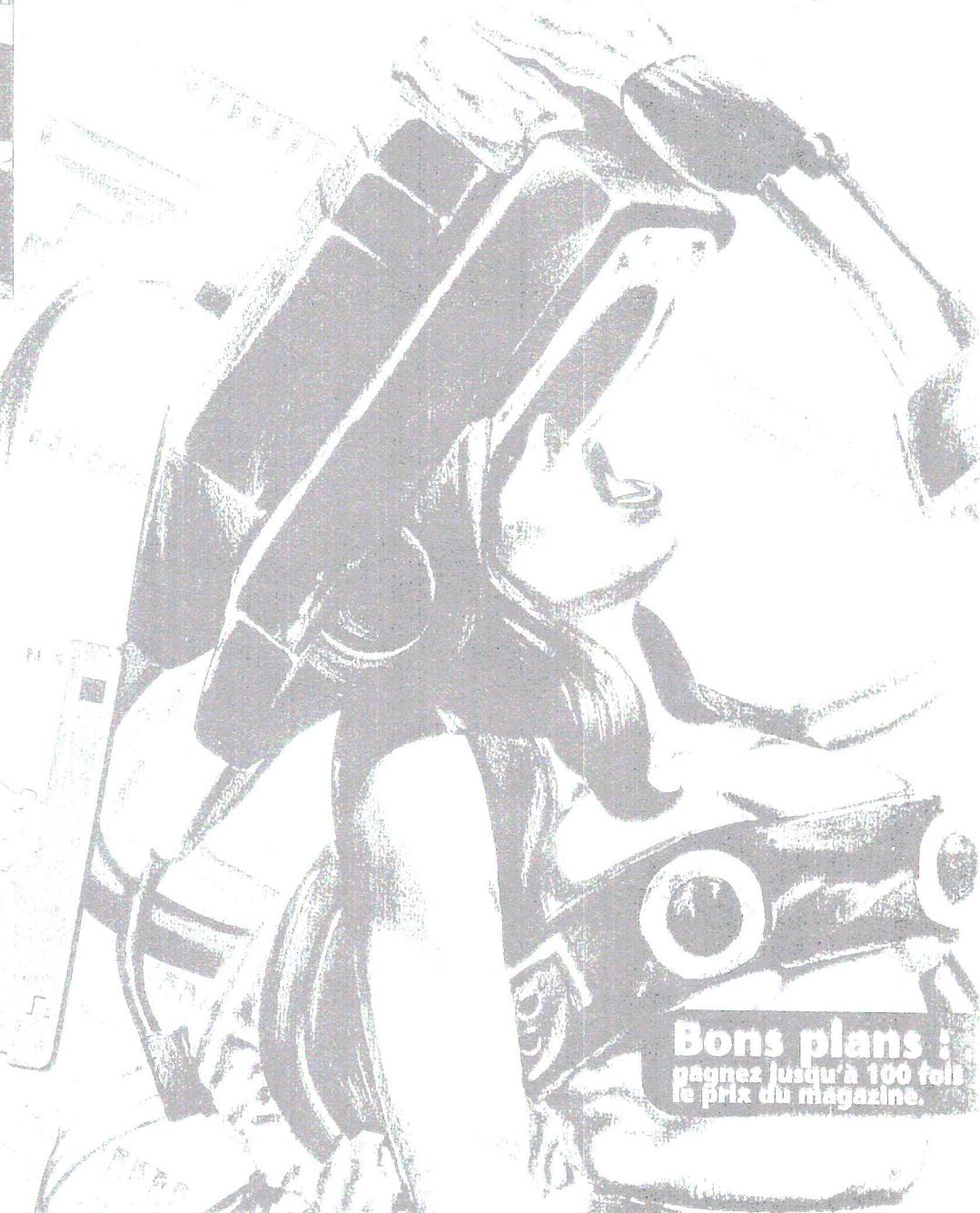
► **Demos**  
Le point de vue  
de Complex.



**Dossier :**  
**Sex'n'Amiga**

**Jeux :**  
**Brian the lion, Skidmarks,**  
**Puggsy, Fantastic Dizzy...**

100  
pages



**Bons plans :**  
Gagnez jusqu'à 100 fois  
le prix du magazine.

L 2306 - 5 35,00 F



# Le virtuose multimédia

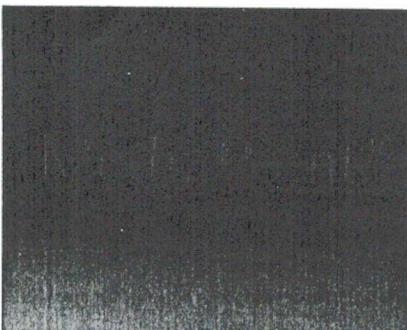
FÉLIX CITATION

*MediaPoint pourrait être un logiciel multimédia parmi tant d'autres, mais par sa conception ouverte et ses potentialités, il est l'un des premiers logiciels multi-usages. Il orchestre avec brio les présentations audiovisuelles, interactives ou non, et offre parallèlement une palette d'applications insoupçonnables, exploitant au mieux toutes les particularités de l'Amiga et de son univers. Du slide-show le plus sophistiqué, à une programmation de type "hypercard", ou même pour une gestion temporelle d'événements divers, MediaPoint est là !*

Comme la plupart des logiciels dits "multimédia", MediaPoint s'articule autour de deux modules logiciels. Un "player" pour la diffusion et l'éditeur proprement dit. Ce dernier sert bien entendu à structurer la programmation, mais également à composer les pages ou interfaces graphiques. Ces deux fonctions sont bien distinctes et d'une ergonomie adaptée, très confortable, pour l'une et l'autre de ces phases. L'éditeur de scripts est le cœur de l'ensemble. La programmation est des plus simples, puisqu'il suffit de déplacer à l'aide de la souris l'une des icônes placées sur la droite de l'écran, à l'endroit voulu dans le déroulement du script. Une boîte de dialogues spécifique à chacun d'eux apparaît alors, pour saisir ou sélectionner les options souhaitées. Le programmeur dispose d'une manière générale des traditionnelles fonctions de "couper/coller", ou de déplacement. Elles restent cependant un peu sommaires mais suffisantes.

Même si la programmation icônique de MediaPoint diffère de celle d'un traditionnel basic ou de tout autre langage, elle est néanmoins structurée. Il est enfantin de manipuler les étiquettes, les sous-programmes, et de jongler avec les instructions de

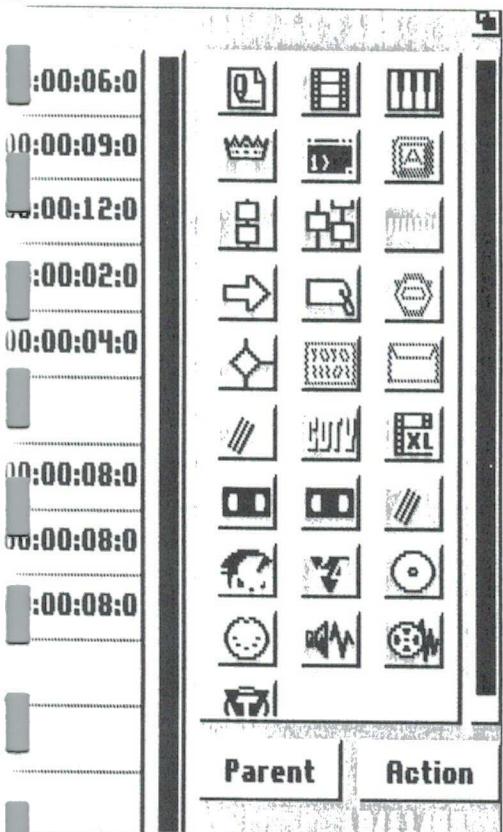
redirection. MediaPoint intègre aussi la notion de variables, littérales ou numériques. Comme dans tous les langages dignes de ce nom, elles doivent être impérativement déclarées au début du script, évitant de surcroît bien des erreurs. L'apparente pauvreté d'instructions pour les manipuler est compensée par la simplicité d'une gestion parallèle par Arexx. Ce nombre restreint d'instruc-



tions permet à ceux qui ne souhaitent pas entrer dans des considérations de programmation avancées de disposer d'outils simples et performants. Outre les icônes destinées à la gestion dynamique et interactive d'un scénario, MediaPoint exploite et valorise parfaitement les possibilités graphiques et sonores de l'Amiga. Il sait afficher tous les modes et résolutions, standards ou non. Cette ouverture se retrouve aussi bien pour les images fixes, l'animation, la musique que pour l'orchestration d'éléments externes ou extensions. Les Xapps ne sont pas des petits bonshommes verts mais des drivers dédiés qui se manipulent dans le script de la même manière que les autres icônes. Ils contrôlent simplement les adjonctions multimédia comme par exemple : CDTV, CDXL, Ion, disques vidéo, Midi, IV-24, Studio-16. Cette liste n'est pas exhaustive et se voit complétée de jour en jour. Ils peuvent être activés en les déplaçant simplement à partir

	Présente
	MediaPointPers
	PointSurMediaPoint
	MediaPointPers
	MediaPointDegrade.252
	EditeurPrin
	EditeurPrinTransitions
	EditeurPrinTIMING
	MPIcons.iff8
	EditeurPrin

Le tiers droit de l'écran laisse apparaître les icônes ajoutées, une page, une musique, ou n'importe quoi d'un tiroir de stockage dans le dossier Xapps. Cette technique permet de ne pas surcharger inutilement l'interface et de laisser à l'utilisateur la plus grande souplesse d'extension possible. La gestion temporelle est aussi l'un des atouts de MediaPoint. Il accepte aussi bien un fonctionnement autonome basé sur l'horloge interne que des indications externes plus précises, tels que le Time code midi ou SMPTE EBU. Une planification du déroulement peut parallèlement être établie de manière hebdomadaire avec une très grande précision et souplesse. L'éditeur de pages se lance directement à partir de l'éditeur de scripts. Il permet la composition dynamique de visuels graphiques et textuels riches et variés. Les possibilités d'agencement sont très vastes. L'image de fond AGA ou non, peut avoir n'importe quel format. Elle définit cependant la résolution et la palette de la page. Son mode d'apparition sera choisi à partir de l'éditeur de script parmi les dizaines disponibles. Sur ce fond, l'éditeur de pages permet de créer un nombre indéfini de fenêtres de taille quelconque. Chacune d'elles dispose de son



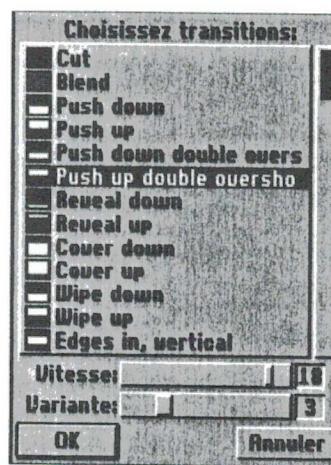
qui seront déplacées à l'endroit voulu pour fonction logique ou de pilotage multimédia...

propre mode de transition, aussi bien en entrée qu'en sortie. Ils sont aussi nombreux et variés que ceux proposés pour les transitions de pages. Une fenêtre peut être transparente, remplie avec l'une des couleurs de la palette, ou bien tramée pour simuler une pseudo transparence. Son contour peut être affublé de bordures de couleurs et de tailles programmables pour recréer la sensation de relief. Chaque fenêtre définie est un champ indépendant. Il peut contenir du texte, une image, une animation, mais aussi des données réactualisables automatiquement, comme la date, l'heure ou le contenu d'un fichier de textes indépendant. Bien entendu cette zone est aussi à la demande utilisable comme bouton pour les applications interactives. Une dizaine de polices de caractères est fournie avec *MediaPoint*. Pour la gestion du texte, l'utilisateur dispose de nombreux outils tant pour la mise en page que pour paramétriser les attributs. *MediaPoint* autorise pour chaque caractère une définition individuelle, de la police, de la taille, de la couleur et du style. Des attributs plus globaux sont appliqués sur la totalité de la

fenêtre. On y retrouve par exemple, l'anti-aliasing, l'espacement ligne et caractère, l'ombrage et le détourage. D'autres outils augmentent encore le confort pour une mise en page soignée et rapide. C'est le cas de fonctions comme l'alignement ou la répartition automatique des fenêtres, ou encore le transfert direct de l'écran d'un logiciel fonctionnant en multitâche. Cette dernière possibilité est remarquable d'efficacité avec l'utilisation conjointe d'un logiciel graphique tel que *Deluxe paint*.

#### Bon à tout faire !

La polyvalence de *MediaPoint* est à toute épreuve. Utilisé comme un logiciel de titrage, il donne au vidéaste un outil hors du commun par son dynamisme. Le concepteur de bornes ou de présentations interactives trouvera en lui un outil fiable et ouvert, de quoi satisfaire les exigences les plus farfelues. Enfin, sa bonne gestion temporelle l'ouvre à des applications plus spécifiques, comme la gestion de journaux cycliques ou la domotique. Malgré son potentiel énorme, *MediaPoint* peut être utilisé par tous. Il sait évoluer avec les désirs et les compétences de chacun. La qualité de sa programmation permet de satisfaire les exigences de simplicité d'une utilisation personnelle, et de fiabilité pour une solution professionnelle. *MediaPoint* nécessite une configuration riche relativement importante pour s'exterioriser, par contre, un A1200 équipé d'un disque dur et d'une petite extension de



Plusieurs dizaines de volets et transitions sont disponibles pour l'affichage d'une page, mais aussi pour chacune des fenêtres la composant.

## Dream prof



**Anti-aliasing :** il s'agit en fait d'un estompage du contour. Il évite les transitions franches et limite ainsi le scintillement.

mémoire offre déjà des résultats éblouissants. Une procédure d'installation automatique performante évite à l'acquéreur de se poser les incontournables questions d'organisation de sa machine. Les tiroirs indispensables sont créés et automatiquement assignés dans le logiciel. Une vaste palette de préférences donne à l'utilisateur tous les moyens de réorientation et d'adaptation en fonction de sa configuration matérielle et de ses désirs. Son interface peut toutefois surprendre par son apparence froide, mais laisse découvrir au fil des utilisations, une ergonomie remarquable. Elle permet d'aboutir très vite au résultat escompté, sans savoir-faire, ni compétences extraordinaires, excepté de logique et de bon goût. Le coffret *MediaPoint* renferme la notice, ainsi que les six disquettes contenant le logiciel, moult graphiques et exemples didactiques. L'épais manuel, très prochainement en langue française, est complet et pédagogique. Largement illustré, il permet au néophyte d'accéder sans trop d'efforts à la maîtrise des possibilités.

*MediaPoint* reste en constante évolution, régulièrement des mises à jour apportent de nouvelles fonctionnalités et ouvertures. Un service client par Modem est aussi assuré pour résoudre un éventuel problème, et même exprimer ses besoins ou désirs auprès des développeurs. *MediaPoint* est un réel produit professionnel dont le prix attractif (inférieur à 3 500 F) le rend accessible à un plus grand nombre, il devient l'un des meilleurs choix pour ce type de logiciel. ■

## Mediapoint

### En hausse

- ▲ L'ergonomie globale
- ▲ Les performances
- ▲ La simplicité relative
- ▲ Le rapport qualité/prix

### En baisse

- ▼ Des fonds graphiques de moindre qualité

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, CD<sup>32</sup>

# DOSSIER : SPÉCIAL PAO

**QUAND L'AMIGA MET EN BOÎTE...**

Il existe sur le marché français deux logiciels et deux publications destinées aux ordinateurs : Professional Page 4.1, PageSetter III et PageStream 2.2 (dont la version 3.0 arrive dans très bientôt), ou ne se laissera jamais de la répétition.

**QUAND L'AMIGA MET EN BOÎTE...**

Il existe sur le marché français deux logiciels et deux publications destinées aux ordinateurs : Professional Page 4.1, PageSetter III et PageStream 2.2 (dont la version 3.0 arrive dans très bientôt), ou ne se laissera jamais de la répétition.

Les logiciels multmédia

LES RÉSULTATS  
DE NOTRE  
SONDAGE

## CAHIER DES CHARGES

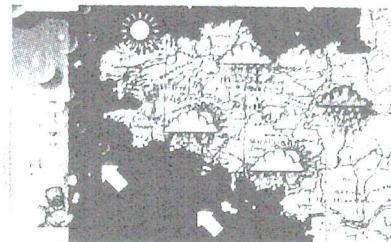
Vos idées pour améliorer le futur Amiga



ISSN 1151 - 5155

MARS 1994 N°64 - 30 F. - CANADA : 8,50 \$ - SUISSE 9,40 FS. - BELGIQUE 219 FB.

## REPORTAGE



## TESTS

ImageFX

Le retoucheur d'images



MSP 9000  
La solution vidéo

Blitz Basic  
L'Amos killer ?

ET TOUJOURS...  
Les jeux, le DP,  
Amos, la vidéo...

s'effectue à base d'icônes que l'on glisse sur des lignes horizontales symbolisant le temps. Chaque icône est dotée de deux flèches indiquant l'heure de début et de fin d'exécution de la fonction à laquelle elle se rapporte. L'élimination des casards est chose aisée : le programme vérifie au fur et à mesure de votre progression que vos actions sont réalisables. Pratiquement impossible de se tromper. Le créateur peut ainsi se concentrer uniquement sur le déroulement temporel de son application et sur son contenu bien sûr !

Hormis ses faiblesses graphiques, Deluxe Video III n'a pas de vrais gros défauts. L'exécution de l'application est certes ralentie dès que trop d'événements surgissent en même temps, mais ce problème est rarement rencontré pour qui utilise ce logiciel à bon escient : Deluxe Video est avant tout, comme son nom l'indique, un soft destiné à produire de petites animations que l'on incrustera ensuite, à l'aide d'un genlock, dans un film vidéo. Aux USA, Deluxe Video a longtemps été utilisé par les chaînes de TV locales pour réaliser l'émission météorologique. C'est dire ses capacités... et ses limites.

## AmigaVision 2.04

Membre du club à part entière, AmigaVision (Commodore Business Machines) est destiné à toutes les applications multimédia : présentation assistée par ordinateur, bornes interactives, bornes télévisées et même base de données multimédia. Distribué gratuitement avec les Amiga 3000, AmigaVision est un logiciel de conception multimédia moderne. Mélant tout à la fois le textuel et l'icônislation des fonctions, c'est un produit hybride, difficile à maîtriser mais puissant. Les scripts à réaliser sont rarement longs, car même pour la création de base de données multimédia, de nombreuses fonctions sont prêtes à l'emploi. Les icônes ne sont plus organisées sur une ligne du temps, mais de façon logico-hiéarchique, si l'on peut dire, un peu comme un listing informatique, avec une boucle principale et des routines chargées de certaines tâches.

AmigaVision est l'un des logiciels multimédia les plus communicants qui soit : il dispose d'un port ARexx, de modules Midi mais aussi de très nombreux pilotes de lecteurs de disques vidéos, de magnétoscopes et de CD-ROM. Pour avoir vu une application professionnelle fonctionner 365 jours sur 365 dans une entreprise, je peux dire qu'AmigaVision, programmé avec intelligence, peut se révéler extrêmement puissant. Il s'agissait d'une borne télévisée qui pouvait être remise à jour à distance via Numéris. Inutile pour les programmeurs et les graphistes d'être sur place, un Amiga 3000 se chargeait de

la réception des nouvelles données et un second était dédié à la diffusion de ces dernières dans toute l'entreprise via des téléviseurs installés un peu partout.

AmigaVision a peu de défauts. Il fonctionne sous Workbench 3.0 (même s'il ne supporte pas les modes AGA) et dispose d'une aide intégrée permanente. Malgré une ergonomie indéniable, peu de place est laissée à l'intuition. Sans doute cela est-ce dû à son mode de programmation qui exige, si l'on ne veut pas se décourager, que l'on ait sérieusement pensé son application avant de s'installer devant sa machine pour la réaliser. En outre, on attend depuis longtemps déjà une update décisive de ce logiciel qui vieillit... Une version 3.0 pourquoi pas ?

## CanDo 2.5

Oui : CanDo, éternel challenger de Scala (voir ci-dessous et numéro précédent), est passé à la version numérotée 2.5. Plus qu'une simple update, le logiciel a été revu dans sa présentation, ses capacités et, hélas, sa liberté de diffusion.

La présentation, tout d'abord, a été grandement améliorée. Sans entrer dans des détails trop longs (nous pourrons y revenir ultérieurement), CanDo est pleinement compatible avec le système 3.0 et modes AGA. Résultat : CanDo ouvre la voie aux applications multimédia véritablement professionnelles et ce particulièrement dans le domaine des bornes interactives. Il est en effet non seulement un concurrent de poids vis-à-vis des autres logiciels tournant sur Amiga, mais il se pose également en véritable compétiteur vis-à-vis des logiciels multimédia PC, dont le seul point fort résidait dans leurs capacités graphiques. Revers de la médaille, CanDo nécessite plus de 2 Mo de mémoire pour fonctionner sans difficulté.

Textes, images, animations, sons, mais aussi maintenant modules de musiques au format Tracker (le plus répandu sur Amiga), tout devient possible et pleinement multimédia.

La programmation de CanDo s'effectue également de façon hybride (scripts et icônes) mais de manière très particulière. Au fur et à mesure que l'on conçoit, à grands coups d'icônes, l'interface graphique de son application, on glisse ça et là des routines qui seront exécutées en fonction des actions de l'utilisateur final. CanDo ne sait pas piloter comme AmigaVision, des systèmes vidéo externes, mais il sait par contre tirer pleinement parti des capacités de l'Amiga. Il est ainsi possible d'ouvrir des fenêtres sur un écran d'une application complètement étrangère : vous concevez une petite base de données avec CanDo que vous pourrez utiliser via ARexx sur l'écran même de Professional Page 4.0 ! CanDo dispose également d'une documentation au nou-

veau format AmigaGuide, consultable à tout moment ou séparément.

Seul point noir : les éditeurs de CanDo ont décidé de ne plus autoriser la distribution libre de tout droit du player CanDo. Ainsi, seules les personnes disposant de CanDo peuvent profiter des créations multimédia... à moins de demander une autorisation spéciale à l'éditeur, moyennant finances ! Si cette solution est très répandue dans le monde PC, les utilisateurs Amiga, plus soucieux de leur liberté, verront sans doute cela d'un sale œil. Il faut néanmoins considérer les choses avec optimisme : lorsqu'on produit une application multimédia professionnelle, celle-ci est rémunérée. Le paiement de cette autorisation est donc à la charge du commanditaire. Dans tous les autres cas, soit l'utilisateur possède CanDo, soit le logiciel est distribué gratuitement, auquel cas il est sans doute possible de s'entendre avec l'éditeur... Quoi qu'il en soit, CanDo, disponible en Fnac ou chez son importateur VSPFE (voir le Bottin), est un excellent achat pour qui envisage sérieusement de réaliser un produit professionnel sur Amiga, rapidement et avec succès.

## Scala et MediaPoint

Nous ne reviendrons pas en détail sur ces deux logiciels qui s'avèrent être les deux poids lourds de la conception multimédia sur Amiga. Ils sont complets, puissants, très puissants, chers aussi, et évoluent sans cesse. Pleinement compatibles avec le système 3.0 et les modes AGA, ils sont, comparés à CanDo 2.5, plus facile de programmation en ce qui concerne les effets spéciaux graphiques. Scala offre en outre un environnement de création unique : de par l'intégration progressive, annoncée ou de fait, de l'échantillonage sonore et vidéo, le concepteur n'a plus besoin de faire appel à plusieurs logiciels pour travailler. Un seul suffit : Scala (NDLR : pour plus de détails sur ces deux géants du multimédia sur Amiga, nous vous conseillons de vous reporter au numéro 63 d'Amiga Revue).

MediaPoint et Scala appartiennent eux aussi à la famille des hybrides, famille qui tend à se développer sur le marché. On peut ainsi se libérer des tâches fastidieuses de programmation, notamment celle de l'interface, pour se concentrer à fond sur la spécificité de l'application développée. Les sept mercenaires du multimédia offrent une chance unique à l'Amiga de devenir la station la plus apte au multimédia. Attention toutefois, les mondes PC et Macintosh ne s'endorment jamais sur leurs lauriers, et la concurrence âpre qui s'y joue est tout bénéfice pour l'utilisateur.

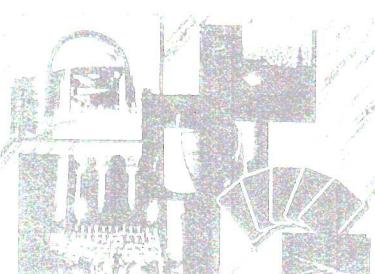
Frédéric Pierron ■

# AMIGA

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000 CD

## TESTS

### SCALA MM300 MÉDIAPOINT



Le multimédia  
pour tous

A 1230 TURBO II  
Boostez votre  
A 1200

NOUVEAU  
Élaborez le  
futur Amiga

LA PAGESETTER II  
l'imprimeur à la page par page

M 2483 - 63 - 30,00 F



ISSN 1151-5155

# 300 IDÉES POUR OPTIMISER VOTRE AMIGA

## REPORTAGE

### CRYO L'avenir du CD ROM



GRATUIT\*  
PAGESETTER II

ET TOUJOURS...  
Les jeux, le DP,  
Amos, la vidéo...

\* VOIR PAGE 4

L'arrivée sur le marché de logiciels de seconde génération semble signifier que l'enfant plein d'avenir a enfin atteint la maturité. MediaPoint est un produit d'une jeune société Hollandaise du même nom, encore discrète en France. Ce logiciel représente plusieurs années de travail,

# MÉDIAPOINT : UN NOUVEAU LOGICIEL MULTIMÉDIA

**De "multi" du latin multus (beaucoup, nombreux) et de "média" du latin mediare (être au milieu), le mot "multimédia", tant prisé par les commerciaux, recouvre les actions de communication avec plusieurs moyens et supports simultanés.**

En haut : L'écran de MediaPoint.

À droite : La fenêtre des préférences.

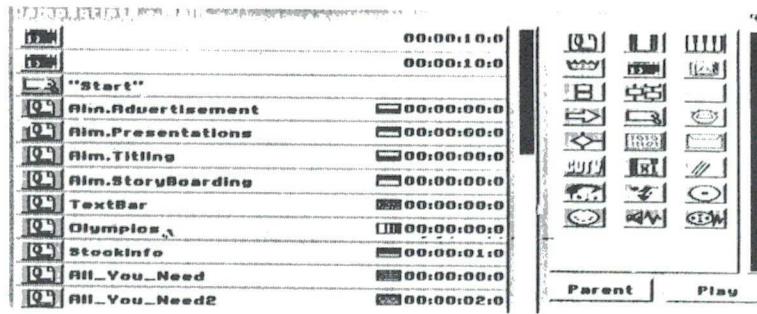
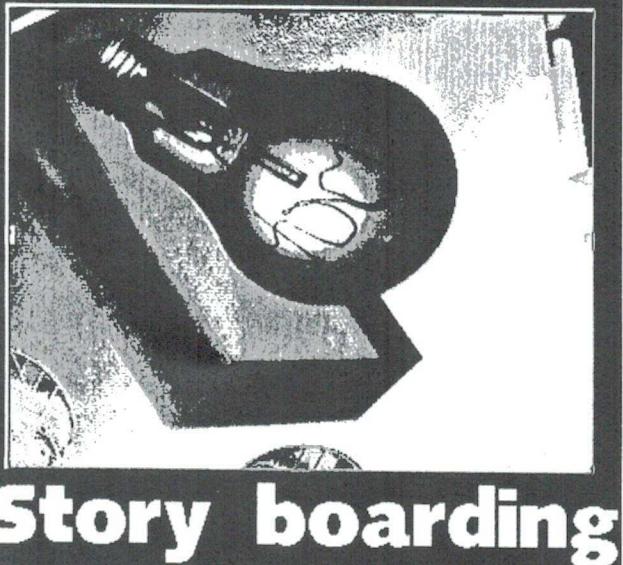
En bas : Création d'une page.

en relation avec un certain nombre de sociétés, ce qui lui permet de livrer aujourd'hui un programme avec un environnement très confortable dès l'origine.

## Une structure arborescente

Toute la force de MediaPoint se tient dans sa structure arborescente, dans

**MediaPoint, multimedia magic for the Commodore Amiga**



des boutons que vous pourrez déterminer actifs, permettent de créer des pages interactives. Des pages entières peuvent être assimilées en tant que boutons, ainsi les gadgets GOTO, GOSUB, etc. permettent de sauter d'un point à l'autre dans le script d'une façon interactive ou selon un déroulement temporel.

La page peut être solide, encadrée, transparente ; et pour la composer, des images sont livrées avec le logiciel, mais vous aurez rapidement envie de constituer votre propre banque d'images.

Et comme dans tout bon éditeur de texte, la taille et le style de fontes, anti-aliasées ou non, sont redimensionnables, en un tour de main, par un système de boîtes. Vous pourrez définir le trait, la couleur de fond de la fonte, la transparence et l'ombre.

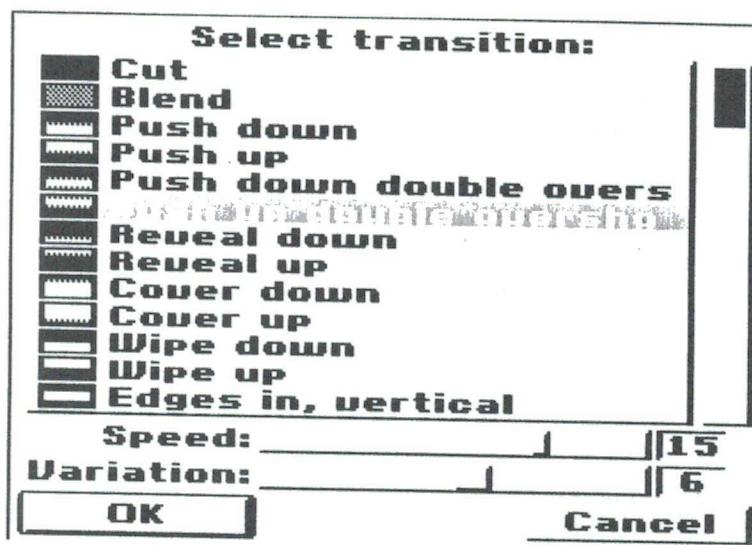
La fonction "Slanting" permet de définir l'angle d'italisation du mot de moins 45° à plus 45°. On pourra aussi poser un offset entre les caractères et leur trait de soulignement.

Niveau utilisateur:	<input checked="" type="checkbox"/> Multimédia
Jeu de couleurs:	<input checked="" type="checkbox"/> 29
Langage:	<input checked="" type="checkbox"/> Français
Workbench:	<input checked="" type="checkbox"/> Oui
Menus:	<input checked="" type="checkbox"/> PAL
Diffuseur:	<input checked="" type="checkbox"/> PAL
Editeur de Script:	<input checked="" type="checkbox"/> Entrelacé

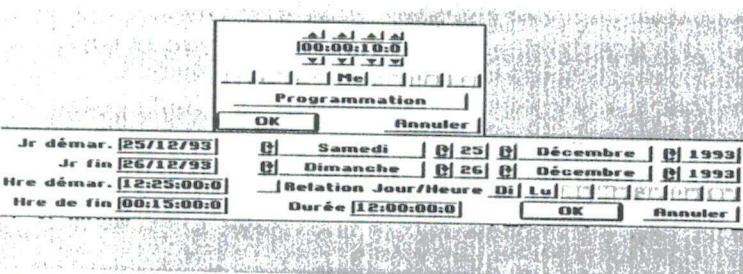
Préc. Sivant  
OK Annuler

## Les autres objets

Ils se décomposent en deux familles : les scripts et les "XApps", disponibles dans la fenêtre droite de l'éditeur de script, et, une fois positionnés dans la liste vous les éditez en double-cliquant dessus. Les objets scripts sont des icônes représentant soit un fichier de données qui sera exécuté à un moment précis, soit un fichier de commandes ou de paramétrages. ANIM : Charge et exécute des anima-



tions sous les formats Anim 5, 7 et 8 qui auront été créées dans DPaint, Real 3D et autres, ou simplement transformées dans ADPro.  
AREXX : éditer et exécuter une commande Arexx.  
DOS : éditer et exécuter une commande Dos.  
Global Key : permet d'assigner ses propres raccourcis clavier  
GOTO : envoie à un point précis du scrit.



Music : pour charger et exécuter un fichier .smc

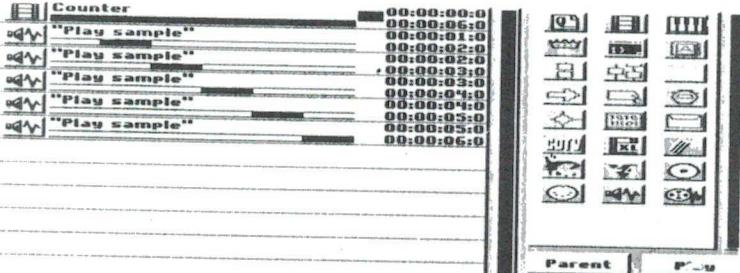
NOP : permet d'insérer un commentaire dans le script.

**Parallel** : insère dans le script principal des branches de script parallèles dans lesquelles les événements seront exécutés simultanément.

**Serial** : insère dans le script principal des branches de script sérielle dans lesquelles les événements seront exécutés l'un à la suite de l'autre.

Timer : pour accéder à cet objet, il vous faudra passer par la fonction

vous aurez passé par la fonction



#### Select transitions:

- Cut**  
**Blend**  
**Push down**  
**Push up**  
**Push down double overs**  
**Reveal down**  
**Reveal up**  
**Cover down**  
**Cover up**  
**Wipe down**  
**Wipe up**  
**Edges in, vertical**

## **Speed**

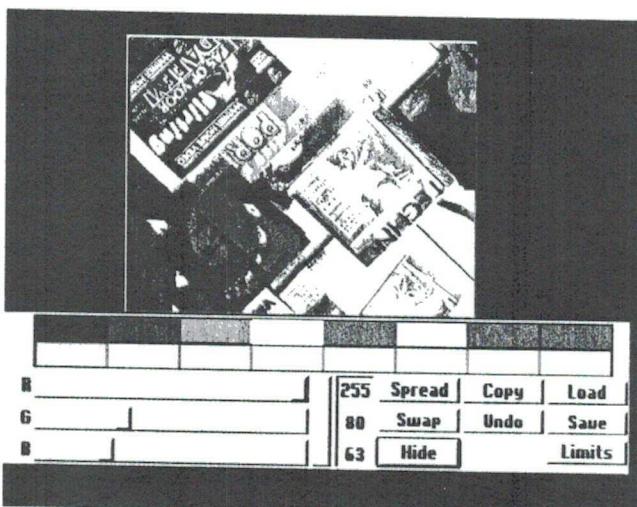
## Variational

**Cancel**

Parent qui appelle une sous-fenêtre de l'éditeur, et qui permet de charger les objets indépendamment du défilement temporel. L'avantage et l'atout de MediaPoint est de gérer le code temporel. Vous pourrez soit, sélectionner Internal Time Code qui correspond à l'horloge interne de l'Amiga, soit External si vous avez fait l'acquisition de la carte de lecture de code temporel XSync. Cette option vous permettra de travailler en synchronisation réelle

## *La fenêtre des volets de transition*

sociétés. Tous ceux qui le désirent, pourront développer des XApps, il suffit de demander un kit de développement à MediaPoint. Un certain nombre de XApps sont implémentés d'origine, ce sont : les CDTV et CDXL de Commodore, le vidéodisque RV321 de Canon, l'IV24 de GVP, MIDI qui permet d'extraire le Time Code d'une interface Midi positionnée sur le port série, Sample, qui permet de commander certains digitaliseurs 8 bits et d'événuter ces échantillons, Studio 16 de Sunrise, vidéo-disque VCR, bibliothèque de pilotes des principaux vidéo-disques du



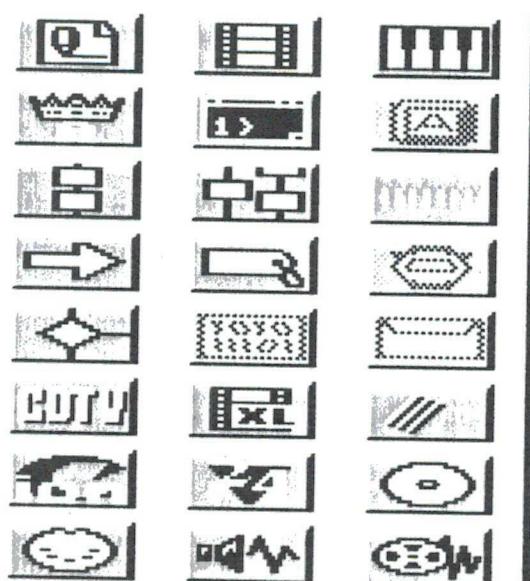
## *Programmation d'un évènement.*

Lista das abrev.

### *Composition d'une branche parallèle*

marché. Et dans cette catégorie, on trouve également un séparateur de script : Interlude.

D'autres objets pourront être rajoutés, il suffit de les créer et de leur apposer une vignette d'identité. La quantité d'objets dépendra du niveau de l'utilisateur. Notez aussi que certains objets ne sont accessibles qu'à certain niveau de l'arboroscopie.



**Les XApps**

Ce sont des modules permettant d'interfacer des produits d'autres

## Quelques menus

Outre les fonctions-menus traditionnelles, MediaPoint possède quelques spécificités. Commençons par la meilleure, l'utilisateur pourra rentrer le nom de ses programmes préférés dans la fenêtre qui lui est réservée dans la barre des menus, et il pourra, ainsi, les lancer depuis MediaPoint.

Dans le menu Misc. (Div.), lorsque la fonction Scheduling (programmation) est activée, vous pourrez sélectionner le bouton-fonction "Scheduling" (qui apparaît lorsque vous double cliquez dans la colonne durée de chaque événement du script) et définir, pour chaque objet sélectionné, sa durée, sa périodicité d'apparition pour l'heure et le jour de la semaine du mois de l'année que vous désirez. Il vous sera très facile de programmer des digitalisations à intervalles réguliers ou non de la naissance et croissance d'une plante par exemple.

C'est dans le menu Préférences que vous opterez pour le choix de la langue, de votre configuration. Possédant un manuel en anglais, nous avons préféré travailler dans la version anglaise du logiciel. C'est dans ce menu également que vous pourrez sélectionner votre niveau d'utilisateur, vous aurez le choix entre débutant, moyen ou multi média ou encore "expert User" si vous parvenez à accéder à ce palier.

La fonction Remap permet une optimisation des couleurs de l'image par rapport à la palette. Extras permet d'intervenir sur les images, les textes ou fonds importés, et Crawl sera nécessaire pour dérouler le texte horizontalement de droite à gauche, mais vous n'accédez à ces fonctions uniquement si une fenêtre est déjà sélectionnée.

## Les applications

Comme il est dit dans le manuel, MediaPoint est destiné aux systèmes d'information interactifs (script interactif), au titrage et sous titrage vidéo, à la création de dessins animés, à la présentation télévisuelle et à la présentation.

Nous avons aimé : la souplesse et la convivialité de cet outil

Nous avons regretté : le manque de clarté dans le chapitre Time Code externe, l'absence d'un compteur temporel à l'écran.

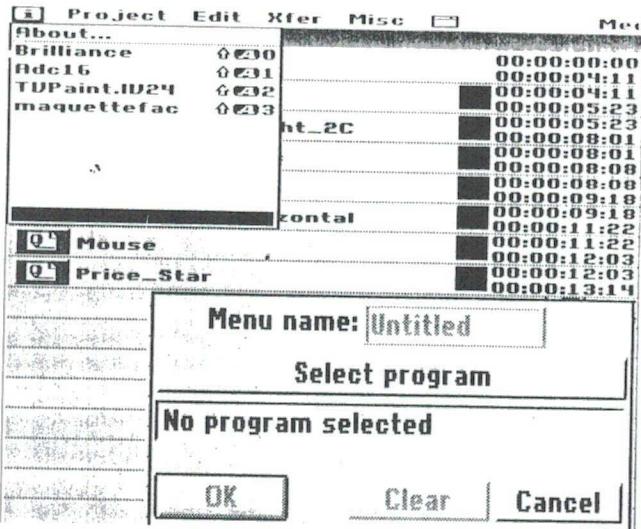
Distribué par Avancée.  
Prix : 2 990 FF TTC.

tion de produits etc. La plupart de ces applications nécessitent des interfaces vers le monde extérieur qui même si elles sont implémentées ne sont pas acquises. Aucune activité de titrage, de sous titrage en synchronisation avec un magnétoscope ne sera possible sans la possession de la carte XSync, ni la capture de sons ou d'images sans digitaliseurs audio ou vidéo pour créer des pages sonores ou visuelles. Et pour les gens qui se destinent à la production vidéo, l'acquisition d'un genlock est indispensable pour tout ce qui aura trait à l'incrustation vidéo. Et pour tous ceux qui voudraient sortir des sentiers connus des Arlequins, IV24 ou autre MSP 9000, il faudra s'équiper d'une sortie vidéo. Même si le logiciel est plus qu'abordable (prix et prise en main), ses capacités de communication vers l'extérieur seront proportionnelles aux capacités de son environnement.

Nous avons réalisé ce test sur un Amiga 4000/040, sur un 2000 avec une carte GVP 68030 à 40 MHz puis sur un 2000 avec un 68040 PPS et dans les deux cas un DD de 1 GO SCSI II fast. Les résultats ont été quasiment équivalents sur ces 3 machines, étant donné que la gestion de disque ou la vitesse des processeurs sur les machines accélérées contrebalancent la vitesse d'affichage du 4000. L'affichage 32 couleurs (ou 16 sur un chipset de 2000 ou de 3000) utilise énormément de temps machine. En attendant des machines encore plus rapides, il faut gérer ces flots de données obèses que sont images, audio et port de communication (un port série occupe un temps non négligeable sur un Amiga).

Nous avons utilisé le caméscope Panasonic NV-MS4E comme source vidéo et générateur de Time Code, la carte lecteur de Time Code XSync, la carte IV24, le logiciel TVPaint et la carte Xanadu ADC16 pour la gestion audio. Très facilement, on place les sons à la volée pendant que l'animation défile, puis nous nous avons essayé le contraire : placer les événements et animations au rythme des samples. Chaque durée est automatiquement inscrite dans les compteurs respectifs. Nous concluons donc que par déclenchement manuel : les événements audio et graphiques sont synchronisés entre eux lors de cette manœuvre, et bien sûr la synchronisation est fidèlement restituée à la lecture.

La méthode de travail sera fonction de votre degré de motivation, le logiciel est intégralement paramétrable et vous pourrez aussi bien faire dans la simplicité que dans l'excessivement complexe. Le système arborescent doublé d'outils comme Script Talk & Page Talk permettent de créer/diffuser à une adresse temporelle précise ou à



Les fenêtres des programmes personnels.

distance à travers un modem à peu près tout ce dont vous pouvez rêver. Tout fonctionne bien, mais attention pas de rêve ! Avec un son stéréo et un affichage 16 couleurs, les transitions faisant intervenir les défillements ou des mouvements rapides vous oblige à augmenter le niveau de priorité de l'application audio et des choix sont nécessaires : vivement le 5000 !

MediaPoint est un outil excellent avec certes encore quelques petits défauts et bien qu'offrant de grandes capacités d'exploitation, il reste fonctionnel et agréable d'emploi.

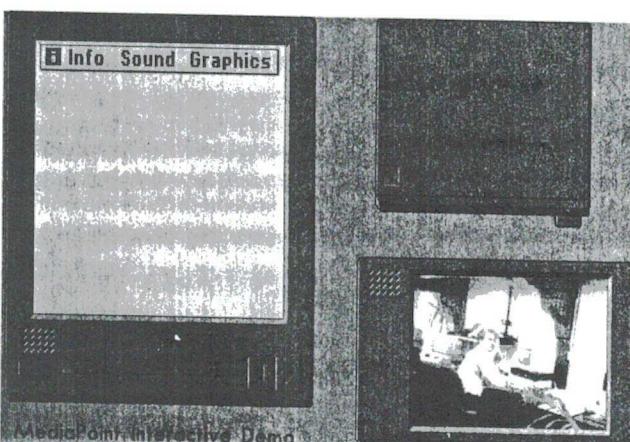
Ce logiciel est à l'aise très rapidement dans des présentations multi média simple ainsi que dans le titrage. C'est un sous-titre bonhôte qui remplira les besoins épisodiques, mais sa force principale est l'ouverture à la collaboration de l'équipe de développement qui laisse imaginer d'autres applications réellement professionnelles les plus folles. MediaPoint est un cadre, à vous de vous y introduire.

Micky Chabane ■

La fonction PiP

(Picture in Picture)

à 25 images/seconde.



TOUTE LA CHAINE AUDIOVISUELLE

# caméra video

PRINTEMPS 94



SONY SC5

SHARP VIEWCAM

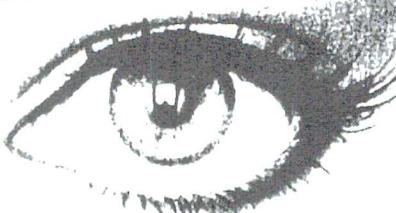
SONY TR 202

NEUE 7

Magnétoscope

H18, VHS

DEWE



## Amateurs sans complexe



les secrets  
du cadrage

Comparatif  
six caméscopes

autour de 5 000F

Une belle glisse  
en 12 prises

Shopping  
à Las Vegas



L 2169 - 70 - 28,00 F



# Scala/Mediapoint

**DEUX SOCIÉTÉS** européennes viennent d'annoncer la sortie de produits multimédia : **Mediapoint** avec un logiciel du même nom et **Scala** avec le **MM300**. L'ergonomie de ces programmes est très semblable et les buts avoués identiques.

Ces logiciels sont en quelque sorte des finaliseurs, qui organisent images et sons venant de différentes sources et les habillent par des effets de transition et du titrage. Un exemple de scénario vous en dira plus que toutes les explications. Imaginons que vous souhaitez faire un petit film promotionnel pour une marque de chaussures. A la base vous disposez d'une image digitalisée avec une carte d'acquisition (à moins que vous n'ayez suffisamment de mémoire dans votre Amiga pour stocker toute une séquence vidéo), d'une musique samplée et d'un logo. Avec ces logiciels, vous allez construire une petite histoire intégrant ces éléments disparates : commander l'apparition de l'image de la chaussure puis celle, en fond enchainé, d'un texte indiquant le nom de la marque. Surgira ensuite le logo avec un autre effet de transition, et votre musique fera swinguer l'ensemble du montage. Ah, un dernier détail, vous voulez voir cette séquence répétée en boucle avant l'intervention de la suivante, une petite

animation réalisée avec un logiciel graphique... Si vous voulez envoyer votre création sur un magnétoscope, il vous faudra une sortie vidéo et naturellement une interface nommée genlock pour incruster votre travail sur un vidéogramme. Interface que ces logiciels sont capables de piloter. Les effets de transition sont quant à eux signés *Scala* ou *Mediapoint*, de même que le titrage. Pour la musique, deux solutions : première possibilité vous l'avez digitalisée vous-même grâce à une car-

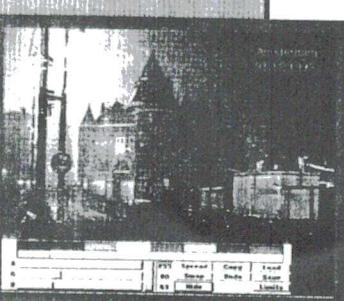
## Les scripts

Toute la force de ces logiciels tient dans une structure arborescente, permettant d'obtenir très vite des résultats. Le système est basé sur deux écrans de travail : l'éditeur de scripts (autrement dit de scénarios) et l'éditeur de pages. Un éditeur, en informatique, est un programme ou un élément de programme servant à créer ou à modifier un certain type de données. Les événements du script se succèdent automatiquement ou exigent une intervention de

l'utilisateur (clic de souris par exemple). Le système est dans les deux cas très convivial, et quelques déplacements de la souris suffisent pour modifier la structure du script dont la taille n'a d'autre limite que la capacité de mémoire de votre Amiga. Dans l'éditeur de page (une page est

**PRÉSENTATION  
télévisuelle, gestion de  
scénarios ou de bornes  
interactives, titrage et  
sous-titrage vidéo.**

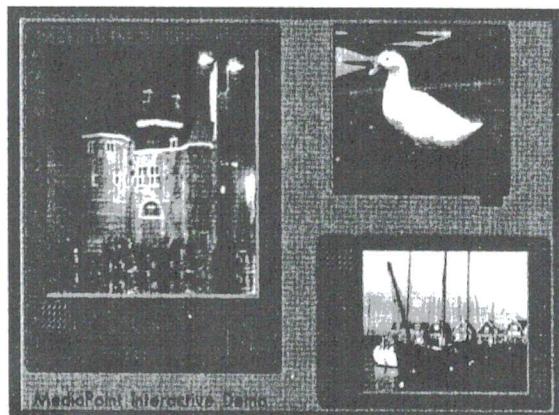
te d'échantillonnage ou en commandant un synthétiseur via une interface Midi. Deuxième option, vous utilisez les sons proposés par les logiciels multimédia eux-mêmes. Sur *Scala*, par exemple, une fonction *Son* permet de lancer, arrêter ou modifier le volume d'un échantillon sonore.



(*Coto*, *Cosub*) permettent alors de sauter d'un point à l'autre du script de façon interactive ou selon un déroulement temporel. Le meilleur exemple de système de ce type est le jeu d'aventure. En cliquant sur certains boutons vous prenez certains embranchements plutôt que d'autres. Outre les fonctions-menus traditionnelles, *Médiapoint* possède quelques spécificités : vous pourrez

### **Titrage**

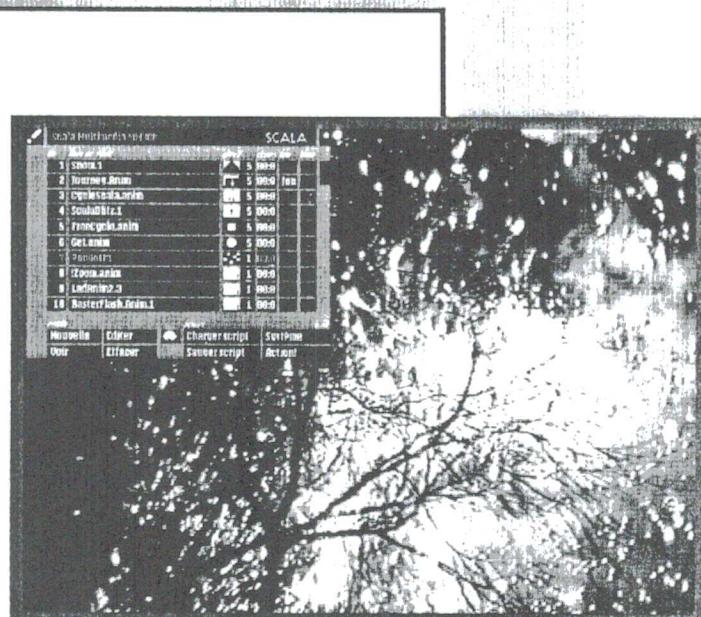
Dans les deux cas lorsqu'on crée du texte ou de l'image, la page peut être opaque, transparente (laisant apparaître derrière le titre ou le graphisme une image étrangère), ou encore encadrée. Pour la composer, des images sont livrées avec les logiciels, mais vous aurez rapidement envie de constituer votre propre banque. Comme dans tout bon éditeur de texte, la taille et le style de fontes antialiasées ou non, sont redimensionnables en un tour de main. Vous pourrez définir l'épaisseur du trait, la couleur du fond et celles de la fonte, de la transparence et de l'ombre. On pourra aussi poser un espace entre les caractères et le trait qui les souligne. Ces titres, tout comme les graphismes peuvent



s'inscrire sur des fonds originaux proposés par les logiciels, une centaine dans les deux cas (par exemple, différentes espèces de pierre, mer, dessins naïfs, etc.).

## **Graphisme**

Les outils de dessin sont aussi nombreux dans *Scala* que dans *Média-*



*point*. Lignes, boîtes, cercles, chaque élément se déplace et se redimensionne à volonté. On peut lui affecter les mêmes effets qu'au texte (couleur, ombre portée, effet 3D, contour, effet d'apparition etc.). Dans Scala, une fonction *Floyd-Steinberg* permet d'importer rapidement n'importe quelle image, de l'adapter à la résolution et au nombre de couleurs disponibles sur la page. Pour les machines AGA (Amiga 1200 et 4000), il existe une intéressante prévisualisation des images 24 bits. On retrouve la même souplesse dans l'édition du texte (par système de boîtes également). Dans *MédiaPoint*, une fonction *Remap* optimise les couleurs de l'image par rapport à la palette, *Extras* permet d'intervenir sur les images, les textes ou fonds importés, et *Crawl* fait défiler le texte horizontalement de droite à gauche. Ce la dit les deux logiciels disposent de très nombreux effets de transition (fondus, mosaïques, etc.) assez semi-  
aléatoires.

### **Communication**

Avec un ordinateur d'entrée de gamme, vous pourrez réaliser des présentations à base d'images et de

