

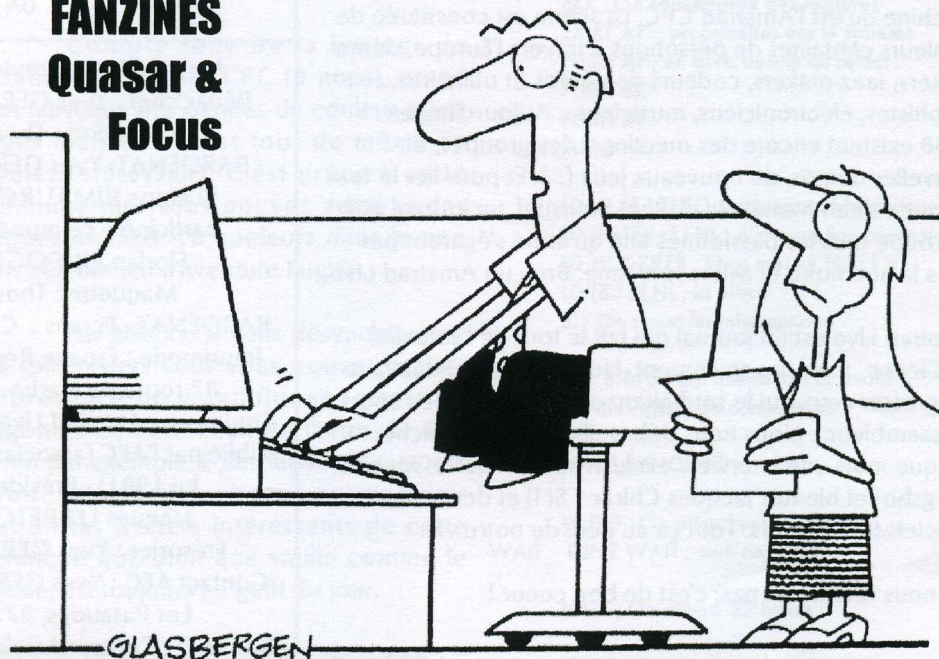
AMSTRAD

ASSEMBLEUR
Split Rasters

Numéro **PREVIEW**

LIVE

FANZINES
**Quasar &
Focus**



REPORTAGE
**Les dessous
des CPCistes**

18 ans que je travaille ici et
j'attends toujours qu'ils me
changent cette chaise !

INTERNET
Les Adresses

Bulletin gratuit publié par l'AFC - Ne pas jeter sur les 2be3 !

EDITO

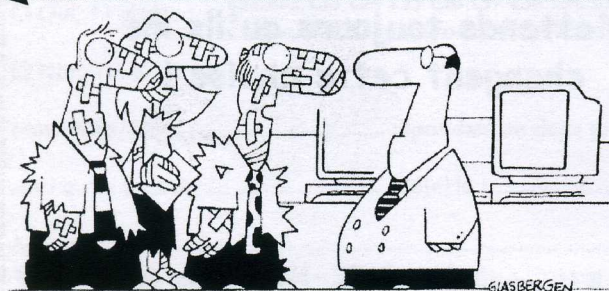
BIENVENUE !

Bienvenue dans un monde où vivent en harmonie l'Homme, le CPC, le progrès... Bienvenue dans le monde d'Amstrad Live. Vous avez bien fait de commander ce numéro Preview ! Si ! D'une part parce que ça ne vous a rien coûté et d'autre part, parce que vous allez découvrir un monde que vous pensiez à jamais oublié (comme dirait Spielberg) : la scène CPC. Eh oui, elle n'est jamais morte. Depuis 1984 existent des passionnés de cette bien belle machine qu'est l'Amstrad CPC. La scène est constituée de plusieurs centaines de personnes à travers l'Europe, démo-makers, fanz-makers, codeurs de démos et utilitaires, graphistes, électroniciens, musiciens... Aujourd'hui en 1998 existent encore des meetings, des groupes, de nouvelles démos, de nouveaux jeux (...). Et pour lier le tout (comme dirait Maïté), il fallait un mensuel, un journal qui regroupe tous les passionnés afin qu'ils ne s'égarent pas dans la nuit noire et Microsoftienne. Bref, un Amstrad Live.

Amstrad Live est un journal qui fait le tour de l'actualité CPCienne, mais pas seulement. Nous tenons aussi à faire progresser ceux qui le souhaitent en proposant des cours d'Assembleur... Nous nous débrouillons pour dénicher chaque mois une interview exclusive (Yann Serra, Mykaïa, Longshot et bientôt Jacques Chirac ! Si !) et des tests de logiciels tout chauds. Tout ça au péril de notre vie.

Ne nous remerciez pas, c'est de bon coeur !

La Rédac'



802

12 pages... Certes !
Mais 28 normalement.

Assembleur	03
Internet	05
Reportage	06
Test : Les griffes de la nuit	08
Fanzines	09
Son	0A

Amstrad Live - Preview -
Rédac'chef : Yves GEREY -
Rédaction : Thomas BARDENAT, Yves GEREY, Philippe RIMAURO - A participé à ce numéro : Florian BRICOGNE -
Maquette : Thomas BARDENAT - Ecrans : CPE -
Imprimerie : Espace Repro, 87 route de Narbonne, Toulouse. - Amstrad Live est publié par l'AFC (association loi 1901) - Président : Jacques LEBRETON -
Trésorier : Yves GEREY -
Contact AFC : Yves GEREY, Les Pataudes, 87220 Boisseuil - Contact Amslive : amslive@mygale.org - Site Web hébergé par mygale : <http://www.mygale.org/09/amslive/> - Illustrations : "Today's Cartoon by Randy Glasbergen", publiés avec autorisation spéciale. <http://www.borg.com/~rjgtoons/toon.html> -
Couverture : Randy Glasbergen
Reproduction Autorisée

ASSEMBLEUR : LES SPLIT RASTERS

La technique du split raster n'est qu'une extension des rasters. Comme nous l'avons vu lors du dernier cours, faire un raster consiste à modifier les couleurs de la palette d'une ligne sur l'autre durant le balayage vidéo.

Faire un split raster est aussi simple sauf qu'on va cette fois-ci modifier nos petites couleurs plusieurs fois sur une même ligne.

Compte tenu de la lenteur de l'instruction OUT sur CPC (4 nops), on ne peut faire que des bandes de couleur assez larges mais cela peut tout de même se révéler intéressant. C'est grâce à cette technique que vous pouvez admirer des graphes mode 1 16 couleurs dans le non moins célèbre jeu d'aventure Fugitif.

Par ailleurs, si vous désynchronisez vos split rasters vous vous trouverez alors en présence de magnifiques rasters en diagonale comme ceux de l'intro de The Demo par exemple. Enfin, laissez libre cours à votre imagination et vous pourrez tirer tout un tas d'effets intéressants de cette technique qui, bien que vieille comme le monde, est toujours au goût du jour.

Voyez le programme qui accompagne ce petit texte de présentation ; il est entièrement commenté et je ne pense pas que vous aurez de problème pour le comprendre. Surtout, n'hésitez pas à m'écrire pour plus de détails.

Offset

; Exemple de Split Raster

; Offset of Quasar CPC / Futurs'
; pour Amstrad 03/98

ORG &8000 ; Attention, c'est parti !
NOLIST

DI ; On coupe les interruptions

EXX ; On sauvegarde des registres
EX AF,AF' ; secondaires car le système
PUSH AF ; en aura besoin au retour
PUSH BC
PUSH DE
PUSH HL

LD HL,&38 ; On sauvegarde le vecteur
LD (INTER+1),HL ; d'interruption courant
LD HL,&C9FB ; et on met un EI;RET à
LD (&38),HL ; la place
EI ; On remet les interruptions

PROG LD B,&F5 ; On attend la VBL avant
SYNCHRO IN A,(C) ; de commencer

RRA
JR NC,SYNCHRO

LD B,0 ; On attend un peu d'être
WAIT DJNZ WAIT ; sorti de la VBL

HALT ; On attend 52 lignes

LD BC,&7F00 ; On sélectionne
OUT (C),C ; l'encre 0

LD C,64+20 ; On précharge toutes
LD D,64+4 ; nos valeurs pour
LD E,64+21 ; les couleurs du
LD H,64+23 ; split raster
LD L,64+19 ; dans tous les
EX AF,AF' ; registres
LD A,64+11 ; disponibles
EX AF,AF'
EXX

LD L,64+10
LD H,64+7
LD E,64+14
LD D,64+12
LD C,64+28
LD B,&7F
EXX

HALT ; On attend le milieu
HALT ; de l'écran

DS 48 ; On attend le début de ligne

LD A,50 ; Voici la boucle de gestion
LOOP EX AF,AF' ; de notre split raster
OUT (C),C ; Il s'agit d'envoyer
OUT (C),D ; toutes nos valeurs
OUT (C),E ; de couleur le plus
OUT (C),H ; vite possible
OUT (C),L
OUT (C),A
EXX
OUT (C),L
OUT (C),H
OUT (C),E
OUT (C),D
OUT (C),C
EXX
DS 12 ; Notre boucle fait
EX AF,AF' ; 64 nops
DEC A
JR NZ,LOOP

OUT (C),C ; On remet le noir

LD BC,&F40E ; Un petit test clavier
OUT (C),C ; de la barre espace
LD BC,&F6C0
OUT (C),C
XOR A
OUT (C),A
LD BC,&F792
OUT (C),C
LD BC,&F645
OUT (C),C

LD B,&F4
IN A,(C)
LD BC,&F782
OUT (C),C
LD BC,&F600
OUT (C),C

RLA
JP C,PROG

DI ; On coupe les interruptions
INTER LD HL,0 ; pour restituer le vecteur
LD (&38),HL ; système

POP HL ; et les registres
POP DE ; secondaires
POP BC
POP AF
EXX
EX AF,AF'

EI ; C'est fini !
RET ; Système nous voilà !



**Dis m'sieur, tu m'expliques
la rupture verticale ?**
No Recess

INTERNET... ET LA POSTE AUSSI

Il y a de cela quelques jours, c'était la fête de l'internet. C'est vrai qu'on l'a un peu délaissé, le réseau des réseaux, ces mois-ci. Pas beaucoup d'adresses, n'est-ce pas ? Alors tadaaaaam ! En voici des nouvelles !

Nous commencerons par l'adresse de D-Zign (Karyu) que je n'avais pas donnée. Je croyais l'avoir fait dans le N°1 mais il n'en est rien, alors la voici :

www.mygale.org/~karyu/d-zign/
www.chez.com/dzign/index.html

- CPC Home Computers :
web.ukonline.co.uk/cliff.lawson/cpchomec.htm
- The Spike's CPC Games Resource :
www.geocities.com/SiliconValley/Pines/2839/amstrad.html
- Schlumpf's CPC Page :
cip2.e-technik.uni-erlangen.de:8080/hyplan/makra/cpc/cpc.html
- The Acorn Emulation Page Amstrad CPC :
www.geocities.com/SiliconValley/Pines/2822/cpc.htm
- Computer Kingdom Pty Ltd CPC Division :
www.alphalink.com.au/~zhulien/CPC.htm
- The Chuckie Egg Appreciation Society
geocities.com/SiliconValley/5812/

Remerciements à Gilles Rimauro pour toutes ces adresses.

<http://www.pop.com>



BOUGE AVEC LA POSTE, MAIS NE RECULE PAS, SINON COMMENT VEUX-TU QU'ELLE...

Le swapping par FTP n'est pas encore généralisé (cf Edito précédent) et force est de confier nos précieuses disquettes aux fonctionnaires de l'acheminement postal. Comment réaliser des économies ? La réponse est quasiment dans la question : l'Ecopli. Voyez le tableau plus bas. Un pli Eco met quelques jours de plus pour arriver (et encore pas sûr, puisqu'il semble qu'une lettre affranchie en RAPIDE et ne comportant pas la mention LETTRE peut être acheminée en tarif lent. Notre enquêteur sur place ayant été tué, pas de détails pour l'instant). Une question est soulevée par Jacques De Lamar (qui m'a envoyé ces différents renseignements) : Cette retardation serait-elle grave en ce qui concerne AMSLIVE ? Ceux qui pensent que oui peuvent nous envoyer des articles, conseils, encouragements, critiques, softs, ou simplement questions -cela nous aidera à le sortir plus vite !- et doivent nous faire part de cet avis, car si ça ne gêne personne, on passe au tarif lent et on prolonge les abonnements avec l'économie réalisée.

Tarif NORMAL, LETTRE, RAPIDE

Poids max en g

	20	50	100	250	500	1000	3000
Prix	3	4,50	6,70	11,50	16,00	21,00	33,00

Tarif ECOPLI

Poids	20	50	100	250
Prix	2,70	3,50	4,20	8,00

SNN & Madram

REPORTAGE : 3614 CNX

Tremblez, viles canailles ! Après une brève visite sur le serveur des serveurs, je peux tirer (!) mes premières conclusions, photos à l'appui !

Figurez-vous que j'ai eu l'occasion d'aller chez Siou par un beau samedi soir, récupérer mon vieux PC qui avait bien besoin d'une réparation (bref, je voulais installer Linux dessus) quand il eut le malheur de me dire qu'à l'heure qu'il était (vers les 22h30), Ker et bien d'autres devaient s'amuser sur le 3614 CNX. Quoi-t'est-ce que ? Comme son nom l'indique, il s'agit d'un serveur minitel qui ne coute pas plus cher qu'Internet. (Avec Amslive, je retiens en m'amusant : *"les connexions ont lieu les samedi soir à 22h30/22h45 jusqu'à minuit environ"*)

DONC, CONNECTONS-NOUS !

Déjà, c'est bien, c'est pas cher. Seulement 0,185 par minute car nous sommes en heures creuses (Avec Amslive, je retiens en m'amusant : *"Chez France Téléconnes, ce sont tous des voleurs"*). En plus, ça marche par comptes. Autant dire

qu'en votre absence, il est possible de laisser un message dans votre BAL. Bon point. Une fois que le sieur Siou eut tapé son code, nous rentrâmes dans la "Salle de Réunion" (à l'interface fort primitive si je puis me permettre).

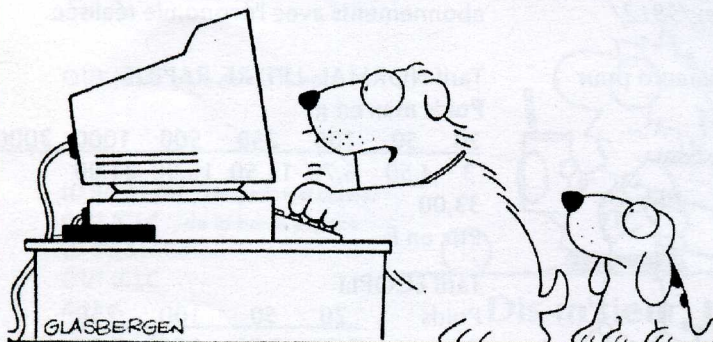
```

3 message(s) en attente
SALLE DE REUNION
Non, c'est moi, ton p'tit Tom, tu m'as o
ublié ? Après tout ce qu'on a vécu en se
mble, sagouin !
RUDIGER
Moi aussi j'ai des grosses couilles.
en FRANCE
Tant mieux Rudi !!!
Ah, ah! RUDiger, mort de rire!
Rudi, Je veux voir !!!! prétentieux !
RUDIGER
Plougonven, c'est le pays des grosses co
uilles
Et les poils pubiens te sont ils apparus
Rudi ???
bon Je vais devoir intervenir, eliot tu
copuie pas tout ça
+ ENVOI

```

Vous me connaissez, il a suffi de 10 mn pour que les conversations dérivent totalement, et c'est ainsi que les grabataires du serveur (Ker, JPMTRAX, Rudiger, Eliot...) se sont retrouvés à parler de salo... saletés que bien peu de personnes pourraient imaginer. (Avec Amslive, je retiens en m'amusant : *"Rudiger a des grosses couilles"*) Enfin, quand je dis que tous les grabataires ont péti un plomb, c'est en partie vrai. En

effet, il était impossible d'empêcher Ker et JPMTRAX de parler musique. Et c'est d'autant plus frustrant quand tout le monde s'envoie des "Si tu te réveilles avec 4 couilles, c'est que tu te fais [...] par SNN (Eliot)" ou "on m'appelle couilles de Taureau" (toujours d'Eliot, et je crois que ça va lui rester !) etc...



Crois-moi ou non, mais c'est la dernière fois que je fais la maquette à la place de SNN.


```

1 message(s) en attente
SALLE DE REUNION
Encore à parler de zik... mais connectez
-vous sur le serveur des Worlds Appart q
u'on en parle plus ! (SNN)
--NK1
Oh là! Jpm, ne dis pas le mot Fuck ou tu
vas exciter Snn. <Pov Siou, ce qu'il doi
t prendre...>
--SIU
Eliot : Y'a qu'Eliot et Siou qui m'excit
ent ! Quoique Ker...
--JER
Tu es d'où JPM ( geo parlant )
--SNN
Ker : Message de brancher JPM ? (siou)
--RUDIGER
Vos remarquerez que ça fait longtemps qu
e Siou n'a pas parlé
--RUDIGER
Je suis du Nord comme Kaneda
--SIU
Je suis à l'action !!!(siou)
..... + ENVOI

```

DU CUL DU CUL DU CUL

Mais rassurez-vous, il n'y a pas que ça sur le 3614 CNX. Siou m'a d'ailleurs assuré que c'était la première fois qu'une session se passait comme ça (1h30 de délire brut). (Avec Amslive, je retiens en m'amusant : *"Siou a un émulateur Minitel qui enregistre les sessions. Le texte intégral de la soirée est disponible sur le serveur Amslive."*)

Au fait, je voudrais disculper Nicky One (NK1) qui apparaît sur ces images : il n'était pas là, mais comme il faut un chan'op (channel operator) et que c'est lui qui a créé le channel, il a confié à Eliot la tâche de le gérer ce soir-là. Eliot se retrouvait donc avec le pseudo NK1. Voilà. L'honneur est sauf.

ON VA SE FAIRE JETER

C'est la phrase que n'arrêtait pas de répéter Siou durant toute la connexion. Il paraît en effet que nos conversations seraient surveillées. Eh bien non. Preuve en est faite. Merci SNN. (Avec Amslive, je retiens en m'amusant : *"SNN ne veut pas dire SuperNeuNeu. Merci pour lui."*)

TOUS LES SAMEDI, PAS SEULEMENT LE PREMIER DU MOIS...

Cessons-là tous ces sous-entendus malsains et ne parlons plus que de CNX. Honnêtement, ça ne vaut pas l'IRC. C'est pas non plus aussi chaud que le 3615 ULLA, mais pour des CPCistes en manque de meetings, c'est sympatoche.

REMARQUES FINALES

1/ Ram7 est passé. Quand il a vu de quoi on parlait, il s'est déconnecté, atterré.

2/ Il existe des "centres" où tout un chacun peut disposer des messages, lisibles par tous et à tout moment.

3/ Les centres ne sont ouverts qu'aux adhérents. Galère si on veut poser une simple question à des amateurs d'UNIX par exemple : il faut faire une demande d'adhésion au centre concerné, attendre l'acceptation (cela peut prendre plusieurs jours !) et aller poser sa question !

4/ La fameuse discussion en direct n'est possible que quand le gestionnaire du centre est là. C'est looooouurrrd....

5/ (Avec Amslive, je retiens en m'amusant : *"Mais lachez-moi ! Lachez-moi ! Mais enfin, vous allez me lacher, oui ?"*)

SNN

```

4 message(s) en attente
SALLE DE REUNION
Ce que vous dites est vraiment dythiramb
ique !!!
--SIU
Eliot : Rudi : I LOVE YOU ALL
--RUDIGER
Moi Je suis dythirambique a fond, trois
fois par jour.
--SIU
3 fois pas jour (en coeur siou et snn)
--NK1
A propos Rudiger, si demain tu te reveil
les avec 4 couilles, c'est que t'es en t
rain de te faire enculer par SNN...
--JER
Allez au lit les copines Je vous dis à 1
a semaine prochaine et bon baiser de TLS
E
--RUDIGER
Ca m'étonne pas.
--SIU
Eliot : Si tu te réveillés avec 6 couille
s, c'est que tu te fais enculer par Rudi
qui se fait enculer par moi... + ENVOI

```

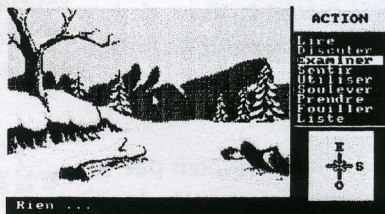

TEST : LES GRIFFES DE LA NUIT

Les Griffes de la Nuit est, comme ses petits frères (lire Amstrad Live N°1), un jeu d'aventure. Mais ce n'est pas un simple jeu d'aventure style "Aventure Avant Tout"... Loin de là...

'Faut se méfier, quand on a des amis scientifiques qui habitent dans les Pyrénées et qui vous invitent à admirer le résultat de leur dernière expérience. Il y a toujours des surprises. Ici, mon vieux pote George Hanson (Mmmm bop !) me prie de le rejoindre dans son chalet. Et même pas la politesse d'être vivant pour m'offrir à boire quand j'arrive. Non. Mûssieur préfère être mort déchiqueté plutôt que de m'offrir un verre. 'celui-là, je le retiens !



Non obstant, je décide de faire quelques pas dans les montagnes, histoire de me geler les c... et pan ! Voici un autochtone. Je peux discuter avec lui. Il ne m'apporte pas grand chose. Il a une sale tête, il faut dire. Il serait dans le coup que ça ne m'étonnerait pas. Mais que vois-je ? une vieille tour a moitié détruite. En fouillant un peu, je découvre une corde. En l'accrochant à un arbre qui passait par là, je peux descendre le long d'une paroi et ainsi découvrir une vieille baraque...



Mais j'arrête là, il n'est pas question que je vous dise tout. Il y a tant à faire et à voir dans ce jeu. Plus qu'un jeu, "Les Griffes de la Nuit" est un Hit ! D'une part pour ses graphismes magnifiques (les gfxmen remarqueront le travail sur les trames et l'impression d'éloignement des montagnes. Un vrai pro, ce Bruno Fonters. Le tout en mode 1, avec (donc) 4 couleurs. (Les

images sont disponibles sur le serveur Amslive, si vous souhaitez les voir avant de commander le jeu)

Sur le plan de la gestion, un curseur à la OCP vous permet de désigner une partie de l'écran, de cliquer sur une direction ou de choisir une action. Coté "Discussion", c'est pas mal fait, on reconnaît un fan du Manoir (voir aussi le Test "L'Affaire Ravenhood") : les questions à poser deviennent plus nombreuses quand vous avez découvert un nouvel élément.

Mais tout comme dans le Manoir, les personnages sont vite agassés si vous leur posez trop de questions.

Vraiment, ce jeu est bon. Voir très bon. Seul défaut : le son. Quasi inexistant, seul le bruit de vos pas dans la neige (et Dieu sait que c'est exaspérant à force), viendra troubler le silence montagnard.

Allez, vous prenez une enveloppe, une disquette, et écrivez à l'AFC et vous demandez ce soft et plus vite que ça. C'est un ordre !

SNN

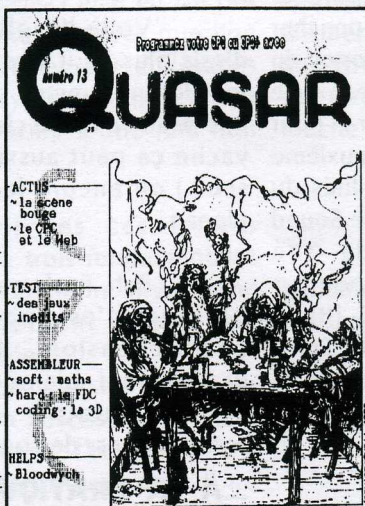
83%

Graphismes	90%
Sons	-
Programmation	75%
Interêt	80%
Avis perso	85%

LES FANZINES

Deux sorties ce mois-ci... Enfin... Deux grandes sorties ce mois-ci. Il s'agit de Quasar 13 et de Focus 2. Commentaires.

C'est un Quasar fort bien garni que nous retrouvons, avec 4 pages d'actus, les tests de Lights Out, Shoulder Dash, L'affaire Ravenhood et Les griffes de la nuit, un petit cours de BASIC (hem...), un article fort bien fait sur les opérations mathématiques par Zik, la suite du dossier sur le FDC par OffseT, de la 3D, un cours sur le CPC+ (hem... derechef) et les 8ème et 9ème niveaux de BloodWych.



Le retour de Focus, le disc-mag Grec. Incontestablement, c'est celui que je préfère. Tous les articles sont écrits avec une jolie fonte, défilant par un magnifique scrolling vertical (on est en overscan en plus). Le tout agrémenté par moment d'images incrustées DANS LE TEXTE ! Un vrai bonheur. Coté musique, ça va d'Enola Gay à Pin'ochio (je crois). Good. L'intro est un starfield hyper fluide avec le mot "FOCUS" qui peut tourner sur lui-même. Très bon. On change de rubrique avec un petit menu en bas de l'écran ou en tapant directement le numéro de l'article. Et il y en a !

Des actus à ne plus savoir qu'en faire, des tests de démos, de fanzines, un article sur l'avenir du CPC, le CD de Codemaster, les drives 3"1/2.

Belle présentation, bonne impression... Excellent fanzine. ET C'EST PAS PARCEQUE JE BOSSE DEDANS QUE JE VAIS ME PRIVER DE LE DIRE !

Pour commander un Quasar : Numéro 1 : non dispo / Numéro 2 : dispo contre 1D7 3" ou 3"1/2 + timbre 4F50 (CRTC 1 128k!) / Numéro 3 : dispo contre 1D7 3" ou 3"1/2 + timbre 4F50 (tous CPCs 128k) / Numéro 4 à 13 : dispo contre 1 timbre 6F70 (ports) + 3 timbres 3F (photocopies) / Numéro 14 et suivants : pas encore sortis !

M. RIMAURO Philippe ou Gilles
8, ch. des Maillos
09200 Saint-Girons

Tiens, deux guides pour venir en Angleterre et en Allemagne, les commentaires des autres fanzines sur Focus, des P.A, et un programme qui donne le plan de Myth (joli effort !)

Bon, c'est tout en anglais mais on leur pardonne parceque c'est très compréhensible. Même les blagues sur les blondes à la fin... Il y a vraiment plein de trucs là dedans. ..

SNN

Fotis Salmas
Kritski 26,
Volos,
GR-38333
Greece

John Fellidis
Chrisupoleos 1,
Vironas,
GR-16231,
Greece

CREATION SONORE SUR 6128

Nous voilà partis pour un bout de chemin ensemble sur l'univers fascinant du son et de son utilisation sur notre CPC chéri et adoré.

Dans un premier temps, et dans ce numéro d'ailleurs, nous allons nous pencher sur de la théorie pure et dure à propos du son en général (quand on aime on ne compte pas et on doit en passer par là pour comprendre le reste...). Dans un deuxième temps nous étudierons les possibilités du AY-3-8912 PSG, pour Programmable Sound Generator, i.e. générateur de son programmable en bon français (et non pas Paris Saint-Germain... Allez le TFC !!!) de chez Monsieur Général Instruments. Enfin, nous nous pencherons sur l'utilisation de ce dernier sous le Soundtracker 128.

LE SON, LECON DE CHANT

(Comprenez qui pourra...)

DE LA THEO RIT...

Qu'est-ce-que le son ? Très simplement et sans rentrer dans les détails physiques, Ô combien obscurs pour le commun des mortels (pour moi aussi d'ailleurs), c'est la vibration de l'air, qui, pénétrant dans nos oreilles et activant notre appareil auditif, fait travailler notre petit cerveau pour qu'il transforme ces vibrations en signaux compréhensibles pour tout être vivant.

Pour bien comprendre, allez du côté de la chaîne HI-FI de trente ans d'âge de votre paternel. Dirigez-vous vers les enceintes et retirez l'espèce de mousse noire opaque recouvrant les hauts-parleurs (Si ça ne vient pas, lâchez l'affaire et protégez, ainsi, vos fesses tendres et dodues du 44 fillette de votre vieux...).

Allumez la-dite chaîne, montez un peu le volume sur le dernier "Thunderdrome 126" (c'est les voisins qui vont être contents...) et voyez les membranes des baffles battre tel un coeur de "raver" le samedi soir.

Voilà l'explication de ce que je disais plus haut. Il en est de même pour tous les instruments : une corde de violon, une peau de caisse claire (avec une peau de vache ça peut aussi marcher par temps sec...) ou encore le souffle émis par un pipeau.

Bah, finalement et en définitive, ce passage n'est pas trop ardu à la compréhension... Alors on passe à la pratique qui, bien que plus compliquée, vous apparaîtra limpide grâce aux «essplications» de Tonton Ker.

...A LA PRATIQUE

(Pratrrrrrrrique !!!)

Du temps où les instruments avaient une forme d'instrument et que chacun faisait un son particulier, on restait chez soi et les moutons étaient bien gardés. Mais rapidement, les luthiers modernes ont voulu recréer mécaniquement puis électroniquement les sons qui font la richesse de notre monde. Cette aventure commença à la fin du siècle dernier avec monsieur Thaddeus CAHILL qui, en 1897, recrée électromagnétiquement, grâce au Thellarmonium, des sons avec leur fondamentale (note servant de base aux accords. Exemple : DO pour l'accord DO majeur [DO-MI-SOL]) et leurs harmoniques (sons musicaux dont la fréquence est un multiple entier du son fondamental donnant, ainsi, le timbre de la fondamentale). Cet engin de deux cent tonnes (véridique !!!) produisait donc des

sons basiques très éloignés des sons réels des instruments existants. Pourtant, cet "instrument" est à la base des générateurs sonores d'aujourd'hui.

Avec les progrès technologiques, on a pu étudier la vibration du son dans l'air et s'apercevoir que celle-ci était en fait des ondes, appelées formes d'ondes que l'on pouvait dès lors recréer grâce aux puces électroniques. Les synthétiseurs étaient nés... Versons une larme d'une joie non dissimulée.

Qu'en est-il des ces formes d'ondes ? Il en existe trois fondamentales qui permettent des variations. Il y a donc l'onde sinus, l'onde dent de scie (ou triangle) et l'onde carrée.

Ces ondes, lorsqu'on les représente sur un graphe, ont en abscisse la durée et en ordonnée la fréquence ; l'ensemble de la courbe étant appelée enveloppe. Il ne restait plus qu'à fabriquer des composants électroniques capables de reproduire ces enveloppes pour recréer des sons d'instruments "traditionnels" et créer de nouveaux sons : c'est la synthèse sonore

jusqu'au volume maximal du son), le decay (le déclin, c'est à dire l'inverse de l'attaque à la fin du son) et le release (la libération du son lorsqu'on arrête le son). Il existe une quatrième étape, entre l'attaque et le decay qui est la phase de "tenir le son". Prenons un exemple : cette fois-ci, prenez le piano à chandelier légué par votre grand-oncle d'Amérique. Faites-le accorder pour éviter que votre chat ne vous lacère le visage de ses papattes griffues. Appuyez sur une touche du clavier :

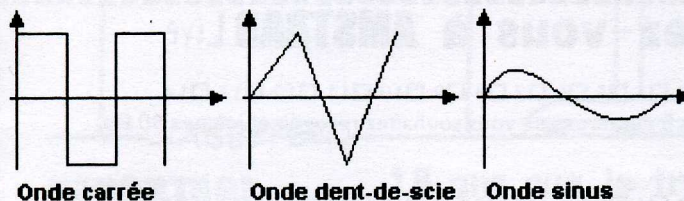
1) Quand j'appuie c'est l'attaque;

2) quand je tiens mon doigt boudiné sur la même touche, c'est la phase de "tenir la note";

3) si je tiens encore la note appuyée, elle va petit-à-petit diminuer, c'est le decay;

4) et quand je vais délicatement relacher la touche, la note va être encore audible, c'est le release.

Voilà pour cette fois-ci, j'ai essayé d'être le plus simple possible tout en expliquant les bases du son. Si toutefois certains trouvaient à redire sur mon exposé (erreurs, apports d'informations...) qu'ils fassent parvenir leurs avis à la rédac qui se fera un plaisir de me les transmettre. (NDSNN : Tu parles ! Tu prends ta caisse et tu viens chercher tes messages ! Non mais !) Et je vous dis au mois prochain pour la suite...



gérée par des oscillateurs, qui, comme leur nom l'indique, permettent de faire varier la fréquence de l'onde sur le temps.

Mais lorsqu'on se penche sur un son, on voit que celui-ci est découpé en plusieurs phases : l'attaque (de rien

Ker

AMSTRAD Live c'est :

**24 pages minimum tous les mois,
Des passionnés à la rédaction,
Un site Web pour tout télécharger,
Une impression professionnelle,
Une couverture couleur,
Des exclusivités,
Des programmes,
Des interviews,
Des tests...**

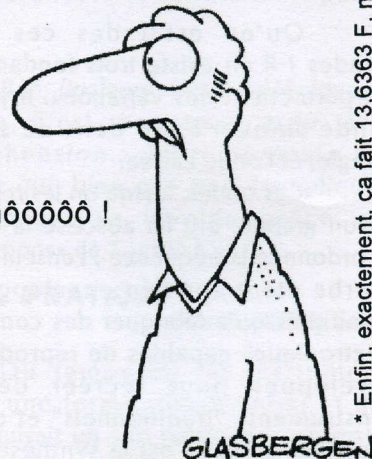
Si !

Rhôtôôôô !

A PARTIR DE 13 F*

(2 Euros)

PAR MOIS



* Enfin, exactement, ça fait 13,6363 F, mais bon...

Abonnez-vous à AMSTRAD Live

☐ Oui, 6 mois.

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14

Cochez les 6 numéros que vous souhaitez recevoir et joignez 90 Frs.

☐ Non

☐ Oui, 11 mois.

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16

Cochez les 11 numéros que vous souhaitez recevoir et joignez 150 Frs.

☐ Non, Toujours pas !

Mme/Mlle/Mr répondant au doux prénom de

ainsi qu'au pseudo Né(e) le :/...../..... (Facultatif mais indispensable)

Adresse :

Code Postal : Ville : Membre du Club Dorothée : ☐ Oui ☐ Non