

iPomme Mag

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



iPad

Apple voit les choses en grand.

[Tests]

- BeatMaker
- Hyperspaces



[The Gimp]

- Changer la couleur d'un objet

[Pas à pas]

- Aliases Mail sous Mac OS X

Sommaire



04. Actualité

09. iPad

19. BeatMaker

27. Tests

29. Pas à pas

Équipe



Rédacteur en chef

Theo13

theo13@ipomme.info



Rédacteur en chef adjoint

iMat

imat@ipomme.info



Rédacteur

jft

jft@ipomme.info



Rédacteur

Alain

alain@ipomme.info



Rédacteur

iNab

inab@ipomme.info



Correctrice

iJulie

ijulie@ipomme.info

Mentions légales

Ce magazine est protégé par la licence Creative Commons. Il ne peut être vendu ou modifié. Pour en savoir plus sur Creative Commons, visitez cette page :

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/>

Si vous voulez des informations supplémentaires, consultez notre site (<http://ipomme.info>).



Editorial

iPad : la tablette qui fait des remous

Hélas, hélas, mille fois hélas ! La révolution tactile que je vous laissais espérer ici-même le mois dernier a été reportée à une date ultérieure. Pas de Magic Slate, donc, pour tenir compagnie à nos iMac ou autres machines de bureau. Nos bons vieux claviers mécaniques ont encore quelques beaux jours devant eux !

Ne boudons pas notre plaisir pour autant. Après des années d'anticipation et de rumeurs plus folles les unes que les autres, la tablette tactile d'Apple est enfin là. Répondant au doux nom d'iPad (voir notre dossier sur la keynote, p.9), l'appareil veut ni plus ni moins bouleverser le paysage technologique comme le fit l'iPhone en son temps. Mais possède-t-il les atouts pour y parvenir ?

L'iPad a suscité des réactions mitigées sur le web, et ça peut se comprendre. Que penser d'un appareil qui, à première vue, n'est rien de plus qu'un iPod Touch surdimensionné ? Que penser d'un périphérique qui souhaite concurrencer les netbooks sans se doter de ports USB ou même sans couper le cordon ombilical qui le retient désespérément à iTunes ? Par corollaire, que penser de la fermeture extrême de cette nouvelle plate-forme ? Toutes ces questions sont légitimes, et pourraient présager d'un futur sombre pour la tablette tactile. Si elle n'était pas estampillée d'une pomme. Apple, en effet, a déjà prouvé que les probabilités et la logique ne s'appliquaient pas toujours dans son cas. Rappelons-nous de l'iPod, ou de l'iPhone : lors de leur sortie, de nombreux « spécialistes » avait donné ces produits pour morts. Des années plus tard, le résultat se passe de commentaire.

« *They have no respect for the status quo* » clamait la publicité *Think Different* il y a un peu plus de 10 ans. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne s'agissait pas d'une publicité mensongère. Que ce soit dû à un esprit visionnaire, ou au fameux [champ de distorsion de la réalité](#) de Jobs, Apple sait créer la surprise. Et si les plus férus d'informatique pourront regretter l'absence de certaines fonctionnalités (comme, disons... un Finder), le grand public trouvera très certainement l'iPad à son goût. Beaucoup ont d'ailleurs fait remarquer que la tablette pourrait devenir l'ordinateur parfait pour les utilisateurs les moins chevronnés (c'est à dire la majorité des utilisateurs). « *La tragédie de l'iPad, c'est qu'il semble réellement proposer un meilleur modèle informatique à de nombreuses personnes – peut-être la plupart des personnes. Finis, les concepts obscurs et les métaphores de ces 30 dernières années. Envolée, l'opportunité de tripoter et de bidouiller le système sans aucun but précis. L'iPad est simple, direct et ne requiert aucune maintenance ; tout ce qui a fait le succès de l'iPhone, porté sur une échelle supérieure.* » écrit Alex Payne [sur son site web](#) (anglais). Malheureusement, fermeture n'est pas synonyme d'échec. Apple a réussi à imposer son iPhone, il n'y a aucune raison qu'elle échoue avec son iPad. En fait, c'est précisément parce que l'iPhone est un tel succès que son grand frère a toutes les chances de suivre la même voie. Comme s'en vante Jobs, « *des millions d'utilisateurs savent déjà se servir de l'iPad* ».

Il ne tient qu'à Apple de ne pas faire du web le pire cauchemar de [George Orwell](#) ou [Aldous Huxley](#). L'iPad est un produit au potentiel inouï, qui n'a certainement pas besoin d'être complètement fermé pour être accessible à tous. Le Mac a déjà prouvé qu'il était possible de conjuguer puissance et simplicité, mais Cupertino a manifestement décidé de l'oublier. Et pourtant, en relâchant un peu son emprise sur l'écosystème mobile qu'elle a créé, Apple pourrait faire de l'iPad un produit bien plus puissant qu'il ne l'est actuellement.

- par iMat

Actualité

Un Apple Store verra le jour à Marseille

Hammerson (importante société spécialisée dans la construction de centres commerciaux et de bureaux) a acheté les Terrasses du port de Marseille. Jean-Philippe Mouton, le directeur général du groupe en France, nous a involontairement livré une information dans une interview au journal *La Provence* : lorsqu'il a été interrogé à propos de la zone commerciale de 52 000 m², le directeur a annoncé le nom de certains des magasins qui seront présents dans la zone, dont un Apple store de 800 m².

Cela dit, il reste beaucoup de temps avant que cet Apple store ne voie le jour, la fin des travaux étant prévue pour 2013. - **iNabil**

Everplay

Restons du côté de chez [Snarb](#), avec deux annonces supplémentaires en ce début d'année : l'arrêt du développement de [Cover Stream](#) (le contrôleur d'iTunes), qui ne recevra plus que des corrections de bugs et autres mises à jour de compatibilité, et la sortie officielle de son successeur, [Everplay](#).

Ce nouveau contrôleur d'iTunes n'est pas sans rappeler [Ecoule](#), qui permet de lire la bibliothèque musicale du logiciel d'Apple sans avoir à l'ouvrir. Nouveau chapitre, donc, dans la bataille de ces contrôleurs très en vogue qui pallient l'un des plus gros défauts d'iTunes, souvent dénoncé pour sa gourmandise en mémoire vive. A titre d'exemple, lors d'une lecture de fichier où iTunes consomme environ 200 Mo, Everplay n'en consomme que 40.

L'interface plus claire d'Everplay ressemble un peu à une fenêtre du Finder, et vient rompre avec l'interface sombre de Cover Stream, tout en s'intégrant au mieux au système en général. Le mode Cover Flow est toujours présent pour naviguer dans ses bibliothèques (musique, films, podcasts, etc) que l'on choisit grâce à un menu intégré à la barre de titre. Everplay possède également une intégration extrêmement poussée au service [Last.fm](#) ainsi qu'à [Twitter](#) : vous pouvez donc partager en temps réel le morceau que vous écoutez.

Pour ce qui est du futur, le développeur nous a fait part de plusieurs fonctionnalités prometteuses (mais toujours en étude et non officielles) qui pourraient un jour faire partie de Everplay : une intégration à [Spotify](#) (à condition qu'une API soit mise à disposition) ou à d'autres services radio populaires, le support des radios traditionnelles en streaming, une intégration aux vidéos de [YouTube](#) et la lecture de vidéos avec DRM.

En résumé, iTunes étant devenu quasiment incontournable, Everplay est une excellente alternative pour ceux qui souhaitent profiter d'un lecteur multimédia simple et léger. Une version d'essai est disponible sur le site si vous hésitez avant de déboursier les 19,95 \$ du logiciel. Notons que les mises à jours sont gratuites à vie, et que les possesseurs d'une licence de Cover Stream bénéficient d'une réduction à hauteur de 50 %. - **Calam**

Actualité

Firefox 3.6 désormais disponible

Firefox 3.6 était resté plusieurs mois à l'état de bêta, puis avait fini par passer en release candidate. Ce n'était donc qu'une question de temps avant qu'une version officielle ne soit proposée au téléchargement, et c'est désormais chose faite !

Les nouveautés de cette version ne touchent pas vraiment l'interface (en dehors de l'intégration des thèmes [personas](#)), mais plutôt l'intérieur de la bête : le moteur HTML et javascript ont été améliorés. Cette nouvelle version apporte notamment le support des balises vidéo (l'un des grands manques de Firefox pour être un navigateur pleinement compatible HTML5) et leur mode plein écran (pas encore disponible sur Safari et Chrome). Firefox 3.6 se lance aussi plus rapidement, facilite la mise à jour des plugins et prend désormais en charge le format de police ouvert WOFF (Web Open Font Format). Il est bon de savoir que malgré les efforts des développeurs de Firefox, le moteur javascript du navigateur reste presque deux fois moins rapide que Safari au test Sunspider.

[Télécharger Firefox 3.6](#) - **iNabil**

Des nouvelles de Firefox 3.7

La Mozilla fondation nous a dévoilé l'une des grandes nouveautés dont bénéficiera Firefox 3.7, à savoir Electrolysis.

Electrolysis est une technologie qui permettra de séparer les processus au sein du navigateur (contenu, onglets, plugins, etc), à l'instar de Google Chrome. Avantage notable : un bug isolé ne fera pas planter tout le navigateur (mais ce dernier consommera un peu plus de ressources).

Electrolysis devrait également permettre une meilleure exploitation de la puissance des machines multi-cœur. Une amélioration des performances est donc à espérer, notamment du côté de Javascript. Voici d'ailleurs le score qu'ont obtenu Firefox 3.5.6, Firefox 3.7 et chrome 4.0 au test SunSpider, à configuration équivalente :

- Firefox 3.5.6 : 4554,4 ms
- Firefox (Electrolysis) 3.7 : 1849,2 ms
- Chrome 4.0 : 1211,6 ms

Bien que Chrome reste en tête, on observe un net progrès par rapport à Firefox 3.5.6. Enfin, le dernier objectif fixé avec cette nouvelle version est d'accélérer de 25% le démarrage du navigateur, ce qui ne sera pas du luxe sous Mac OS X. Vous pouvez télécharger une version alpha de cette mouture [ici](#).

Prenez garde cependant, cette version de développement ne s'appelle pas **Minfield** (champ de mines) pour rien. - **iNabil**

Actualité

Apple compte-elle se lancer dans la publicité mobile ?

Apple a récemment racheté la régie publicitaire [Quattro Wireless](#) moyennant la coquette somme de 275 millions de dollars.

Le même jour (5 janvier), Google présentait son Smartphone Nexus One. C'est d'ailleurs avec cette dernière société qu'Apple va « livrer bataille » : Google a de son côté racheté pour 750 millions de dollars la régie publicitaire AdMob.

Les deux géants prévoient une explosion de la publicité mobile sous peu, et cet achat est très stratégique pour Apple : bien que l'App Store soit un système rentable, les applications gratuites intégrant de la publicité ne lui rapportent actuellement pas un seul centime.

En contrôlant les publicités apparaissant dans les applications tierces, la Pomme pourrait ainsi combler un manque à gagner dans sa stratégie économique. - **iNabil**

La fin de l'exclusivité mobile a sonné

Revenons au début de l'histoire. Suite à la plainte déposée par Bouygues Telecom et SFR, qualifiant d'anticoncurrentiel l'accord d'exclusivité négocié entre Apple et Orange pour une durée initiale de cinq ans, le conseil de la Concurrence (récemment rebaptisé l'Autorité de la Concurrence) avait décidé en décembre 2008 [de casser « provisoirement » cette exclusivité](#). La suspension de cet accord pour des mesures conservatoires avait eu lieu pendant la période de Noël, fort propice à la vente de terminaux mobiles.

Cette décision n'était pas pour autant définitive et devait être confirmée par la justice. [Ce qu'elle fit en février 2009](#), permettant ainsi aux autres opérateurs mobiles français de commercialiser légalement l'iPhone.

Orange, prenant acte de cette décision de justice, a déposé un recours devant la Cour de cassation pour finalement, en novembre dernier, présenter [un nouvel engagement avec Apple](#) à l'Autorité de la concurrence. Ce dernier stipule qu'aucun accord d'exclusivité d'une durée supérieure à 3 mois ne sera dorénavant signé par Orange et Apple, et ce pour les trois ans à venir.

L'Autorité de la Concurrence, après avoir requis quelques modifications sur cet accord, a fini par accepter les nouvelles conditions de Orange et Apple, mettant ainsi fin à la procédure engagée contre les deux sociétés.

Notez que seul l'iPhone est concerné dans cette affaire, mais il y a de fortes probabilités que cet accord fasse jurisprudence pour d'autres affaires de ce type. - **Calam**

Actualité

Le logo Hadopi... raté ?

Présenté en ce début d'année, le logo d'Hadopi a déclenché une vive polémique. Déposé le 16 novembre dernier à l'Institut national de la propriété intellectuelle, et conçu par l'agence [Plan créatif](#), le logo viole la propriété intellectuelle de France Télécom (la police de caractères avait été créée par [le graphiste Jean-François Porchez](#) en 2000).

On ne pouvait imaginer pire cauchemar pour une autorité chargée de la protection des droits d'auteurs sur internet que d'être accusée de piratage. Devant l'ampleur de cette affaire, l'agence s'est empressée de publier un démenti : *« A la suite d'une erreur de manipulation informatique, une esquisse de logotype qui avait été écartée lors des phases traditionnelles de vérification de similitude, a été malencontreusement présentée comme solution graphique définitive. Cette erreur vient d'être réparée. »*

Par sûr que cela suffise à calmer la grogne, car il faut déjà avoir l'œil avisé pour relever les différences du nouveau logo, qui utilise dorénavant les polices [FS Lola](#) et [Bliss](#) (dont les licences ont été achetées dans l'urgence par Plan créatif). En outre, ce changement ne suffit pas à Jean-François Porchez : *« Les faits sont avérés, il y a eu un usage illicite des caractères. Nous allons essayer de trouver un arrangement, et si ce n'est pas possible de façon cordiale, on trouvera une autre solution. Les droits doivent être respectés. Cette Haute Autorité qui est censée nous protéger, nous auteurs, ne fait pas son travail. Pour son premier acte, aussi symbolique soit-il, c'est un comble. »*

Tout ceci vient une fois de plus ternir l'image et les intentions de l'Hadopi et du gouvernement qui n'a cessé d'accumuler ces derniers temps des déboires concernant les droits d'auteur, comme dans [l'affaire de copier-coller d'articles sur le blog de Frédéric Lefebvre](#), ou plus récemment [l'affaire du Lip Dub de l'UMP](#) et [l'affaire de MGMT](#). - **Calam**



**Haute Autorité
pour la diffusion des œuvres
et la protection des droits
sur internet**

Actualité

XHub, le Front Row alternatif, désormais gratuit

Vous utilisez Tiger mais Front Row vous manque ? Bonne nouvelle ! [Snarb](#) a rendu gratuite son application [XHub](#), qui propose des fonctionnalités similaires. Il suffit d'entrer le numéro de série précisé sur le site, et vous pourrez bénéficier du logiciel gratuitement et sans restrictions. Mais, il y a un mais, le développeur a annoncé ne plus avoir de temps à consacrer à cet énorme projet. Saluons donc son initiative de mettre cette application à libre disposition du public, plutôt que de la retirer du site. Pour autant, ne boudons pas notre plaisir : XHUB reste une alternative de qualité à Front Row. Paramétrable à souhait, le logiciel vous permettra de consulter vos photos, musiques, DVD, radios, films, actualités... via une interface soignée, modifiable grâce à divers thèmes. L'application est compatible avec Tiger et Léopard, mais malheureusement pas avec Snow Leopard. - **Calam**



Vers un support complet d'OpenGL 3.0 dans Mac OS X 10.6.3 ?

Même si Apple ne corrige généralement que des bugs et autres failles de sécurité dans ses versions mineures de Mac OS X, il arrive que de nouvelles fonctionnalités fassent leur entrée par ce biais.

Ce serait apparemment le cas de la future mise à jour Snow Leopard 10.6.3, dont les dernières builds supportent de plus en plus d'extensions des versions récentes d'OpenGL. l'utilitaire OpenGL Viewer affiche ainsi les résultats suivants : 65% des fonctions d'OpenGL 3.0 supportées sur Mac OS X 10.6.2 contre 95% dans la bêta de Mac OS X 10.6.3.

Le pourcentage d'OpenGL 3.1 quand à lui reste identique (12%). Et OpenGL 3.2 passe de 11 à 33%. Nous devons ces informations à [Netkas](#), un hackeur qui a développé un émulateur d'EFI pour hackintosh. Il ajoute que le test d'OpenGL 3.0 ne marche pas encore et que certaines fonctions avancées ne sont pas encore supportées. Il faudra sûrement attendre les futures bêtas de Mac OS X 10.6.3 pour des résultats plus probants. - **iNabil**

Dossier



En couverture

iPad

Apple voit les choses en grand.

Cette keynote du 27 janvier s'amorce comme beaucoup d'autres: Steve Jobs, dans son traditionnel costume d'iCEO (T-shirt noir, jean et baskets), fait son entrée sur scène. Une fois le public un peu calmé, il s'empresse de promettre ce que tout le monde attendait : un produit « magique et révolutionnaire ».

Histoire de ménager le suspense (et de s'assurer l'attention des spectateurs), le patron d'Apple préfère cependant commencer par quel-

ques chiffres mirobolants : 250 millions d'iPods vendus depuis 2001, 284 Apple Retail Stores de par le monde (ayant accueilli plus de 50 millions de visiteurs lors du dernier trimestre), 140 000 applications sur l'App Store (pour 3 milliards d'applications téléchargées en 18 mois environ), sans parler des quelques 50 milliards de dollars de revenus annuels de la société.



iMat

Rédacteur en chef adjoint
imat@ipomme.info

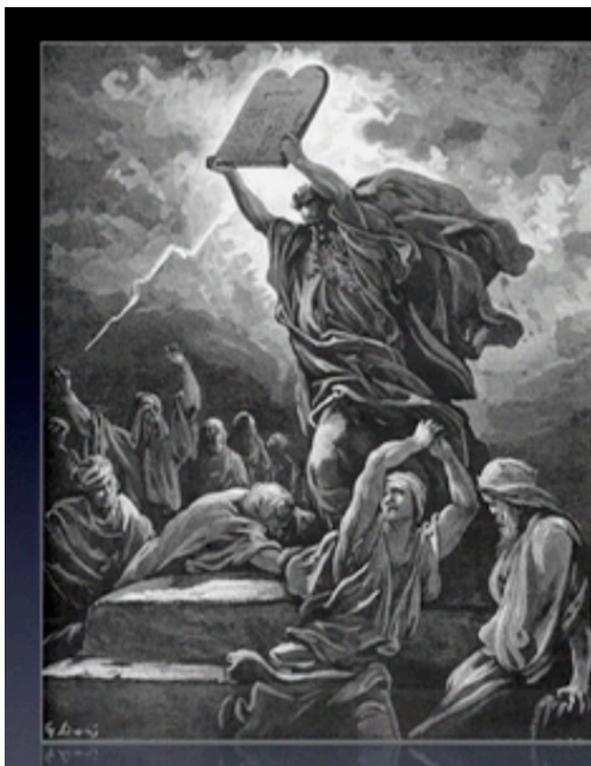
Dossier

Jobs enchaîne ensuite habilement sur le sujet principal de la conférence en attribuant le succès insolent d'Apple (qui, il n'y a encore pas si longtemps, menaçait de mettre la clé sous la porte) aux périphériques mobiles. Subrepticement, le principal business de la société à la pomme s'est recentré sur les machines portables et autres smartphones. iPod, iPhone et MacBook se vendent comme des petits pains, à tel point qu'Apple est devenue « la plus grosse société d'appareils mobiles au monde ». Dès lors, quelle est la prochaine étape logique ? Quel est donc le chaînon manquant entre le MacBook et l'iPhone ?

Et pourquoi pas une tablette ? Certes, la réponse est inattendue, et laisse le public pantois. Apple, sortir une tablette tactile ? Le culte du secret aura encore une fois fonctionné à merveille ! Mais refermons

cette petite parenthèse un brin ironique, et revenons-en à notre tablette. Jobs insiste sur le fait que cette troisième catégorie de produits, à mi-chemin entre l'ordinateur portable et le smartphone, doit surclasser ces derniers dans quelques domaines précis (internet, email, photos, jeux, eBooks...), faute de quoi elle n'a aucune raison d'exister. Le CEO en profite d'ailleurs pour lancer un pic en direction des netbooks, dont il déplore la lenteur et mauvaise qualité (autant matérielle que logicielle).

Cette petite introduction touchant à sa fin, Steve Jobs annonce en fanfare le nom de ce nouveau produit : **iPad**. La revue détaillée de la tablette peut enfin commencer ! Jobs se rapproche du fauteuil à l'apparence confortable qui trône sur la scène depuis le début du show, et se saisit de l'objet qui traîne sur la table adjacente.



“Last time there was this much excitement about a tablet, it had some commandments written on it.”

– *The Wall Street Journal*



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@pomme.info

Dossier

L'iPad n'est pas sans rappeler un iPod Touch gonflé aux hormones : même bouton d'accueil, mêmes contours noirs bordés d'argent, même système d'exploitation. La tablette ne se démarquerait-elle que par sa taille ? Pas tout à fait. Petit détail tout d'abord, il est possible de définir une image de fond pour l'écran des applications (une fonctionnalité sans aucun doute maintes fois réclamée sous iPhone, et qui pointerait peut-être le bout de son nez lors d'une prochaine mise à jour).

Steve Jobs s'installe alors dans son large fauteuil, et entame la traditionnelle démo. Premier point abordé : la navigation internet. Sans surprise, l'iPad produit un résultat des plus convaincants, quel que soit le site visité (à l'exception des sites en Flash, cela va sans dire). Son écran de presque 10 pouces lui permet de combiner la puissance de Safari mobile à la surface d'affi-

chage d'un petit laptop. Confortablement calé dans son fauteuil, le patron d'Apple semble presque lire le journal. Cette mise en scène est loin d'être fortuite : de toute évidence, l'iPad se veut intimiste, amical et accessible à toute la famille.

Vient ensuite le tour des e-mails. Rien de bien surprenant de ce côté : l'application Mail fonctionne à peu près comme sa cousine sur iPhone. Une différence notable cependant : l'interface a profité de la plus grande surface disponible pour prendre ses aises. Ainsi, la boîte de réception occupe une petite colonne à gauche (toujours visible en mode paysage, et affichable au besoin en mode portrait) tandis qu'un mail ouvert squatte la partie droite de l'écran. Jobs se met même à rédiger un mail via le clavier virtuel de l'iPad.



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

Dossier

Prochaine étape : les photos ! Le visualiseur d'images de l'iPad supporte les *events*, *faces* et *places* de iPhoto, ainsi qu'un mode diaporama assez puissant. Et en parlant de multimédia, l'iPad embarque sa propre déclinaison d'iTunes (et de l'iTunes Store), dont l'interface rappelle plus la version Mac que son homologue mobile. Le calendrier et le carnet d'adresse ont eux aussi eu le droit à un petit rafraîchissement, et pas des moindres ! Un soin particulier a été apporté à l'interface, afin que l'utilisateur ait réellement l'impression de tenir un carnet entre ses mains.

En dépit des tensions récentes entre la Pomme et Google, une application Maps est également au rendez-vous. Jobs fait une petite démonstration de *Street View*, qui ne semble souffrir d'aucun ralentissement. Enfin, la présentation générale de l'iPad s'achève par une illustration de ses capacités vidéo. Il est notamment possible d'accéder aux vidéos HD de YouTube via l'application du même nom, et bien sûr aux fichiers vidéo stockés sur l'appareil. Ces derniers sont organisés en trois catégories : films, séries TV et clips musicaux. Deux extraits de *Star Trek* et de *Up* (l'incontournable Pixar) sont retenus pour mettre en valeur la lecture en mode paysage.

Qu'y a-t-il sous le capot de la tablette ?

Apple peut toujours qualifier sa dernière création de « magique », il n'empêche qu'elle fonctionne bien d'une façon ou d'une autre. Steve Jobs perçoit la fébrilité des geeks et autres bidouilleurs présents

dans la salle, et ouvre alors une petite parenthèse hardware.

Tout d'abord, avec ses quelques 1,3 cm d'épaisseur, l'iPad se permet d'être plus fin que la plupart des livres. Son poids d'environ 700 grammes en fait également un périphérique bien plus manipulable que le plus léger des MacBook (et des Netbooks, si l'on en croit Jobs). L'écran, quant à lui, est doté de la technologie [IPS](#) (*In-Plane Switching*) qui propose un angle de vision bien plus large que les dalles classiques (il équipe déjà la dernière génération d'iMac). Mais la nouveauté la plus mémorable est sans aucun doute l'apparition d'une puce **Apple A4** 1GHz. S'il faudra attendre la dissection de la tablette pour en savoir plus sur son organisation interne, l'Apple A4 pourrait être un [System on chip](#), qui comprend non seulement un processeur mais aussi d'autres composants nécessaires au fonctionnement de la machine. En faisant l'acquisition de [P.A. Semi](#) en 2008, Cupertino n'avait laissé que peu d'ambiguïté quant à ses intentions : pousser toujours plus loin la symbiose entre software et hardware. Nul doute que cette puce maison l'amènera au niveau supérieur !

Au niveau du stockage, la tablette se décline en trois versions 16, 32 et 64 Go. Si ces capacités sont plus que suffisantes pour une utilisation bureautique, elles montreront vite leurs limites devant une imposante bibliothèque musicale (sans parler des photographes qui envisageraient se servir de l'iPad comme videur de cartes mémoire). Certes, les disques SSD restent



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

Dossier

peu abordables, mais une option 128 Go aurait probablement intéressé plus d'un utilisateur. Rendez-vous à la prochaine révision de l'iPad !

Sans surprise, la tablette pommée est exemplaire du côté des connexions sans fil. Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1, et même une puce 3G en option (moyennant un abonnement mensuel résiliable à tout moment. Il faudra attendre quelques mois encore avant d'en savoir plus sur la déclinaison française de cette offre).

Steve Jobs aborde enfin l'autonomie de l'engin. Que ce soit en raison d'une très bonne batterie ou d'une très bonne optimisation matérielle et logicielle (sans doute les deux), l'iPad a une autonomie

annoncée de 10 heures (ou un mois en mode veille).

Du côté de l'App Store

Ce n'était qu'une question de temps, mais la keynote finit par s'orienter vers le vaste sujet des applications tierces. Steve Jobs invite alors sur scène Scott Forstall, qui rappelle aux spectateurs les plus endormis que 140 000 applications sont d'ores et déjà disponibles sur l'App Store. Forstall souligne que l'intégralité de ce catalogue peut tourner sans aucune modification sur l'iPad, ce qui rejoint nos prévisions du mois dernier (cf. édito iPomme Mag n°27). Lors de l'utilisation d'une application conçue pour iPhone, il est possible de se contenter de sa résolution originale (le programme occupe alors un rectangle



iMat

Rédacteur en chef adjoint
imat@ipomme.info

Dossier

au centre de la tablette) ou de la multiplier par 2 en appuyant sur le bouton adéquat en bas à droite. La démonstration de cette dernière fonctionnalité est plutôt convaincante, même dans le cas de jeux très gourmands en ressources.

Néanmoins, un simple coup d'œil aux applications maison d'Apple suffit à comprendre que l'iPad ne se contente pas de supporter la bibliothèque logicielle de l'iPhone. En téléchargeant le [nouveau SDK](#) (disponible depuis la keynote), les développeurs peuvent optimiser le code de leurs applications pour tirer parti au maximum des possibilités de la tablette. Scott Forstall en profite d'ailleurs pour inviter quelques studios à présenter les applications qu'ils ont réussi à créer grâce à ce nouveau kit de développement.

La traditionnelle démonstration commence avec Gameloft et son FPS *Nova*. Si l'iPhone montrait rapidement ses limites en terme de gameplay, la surface d'affichage accrue de la tablette permet au joueur de s'organiser plus efficacement : agrandir la carte d'un geste rapide du doigt, déplacer une arme ou sélectionner tout un groupe d'ennemis devient un jeu d'enfant. Les *gestures* multi-touch sont d'ailleurs de la partie, ce qui autorise une interaction encore plus poussée avec l'univers virtuel de *Nova*.

Vient ensuite le *New York Times*. L'application propose divers outils afin d'améliorer l'expérience de lecture du journal : listes de lecture, redimensionnement du texte,

mode paysage, mode diaporama, support des vidéos, etc. Les journaux animés de *Harry Potter* ne semblent d'un coup plus si fantastiques !

La démo enchaîne sur *Brushes*, une application de peinture qui existait déjà [sur iPhone](#). Son développeur, Steve Sprang, affirme que la sélection de pinceaux est toujours aussi vaste, et qu'il est possible de modifier leur taille, leur espacement et leur opacité. Il est également possible de zoomer, prélever une couleur ou annuler une action malheureuse. Pour peu qu'il soit possible d'utiliser l'iPad avec autre chose que ses doigts, le potentiel de l'engin pourrait séduire plus d'un artiste !

Electronic Arts a également pu bénéficier du nouveau SDK avant tout le monde. Leur démonstration se concentre sur *Need for Speed*, qui bénéficie lui aussi de la surface d'affichage étendue de l'iPad. « *C'est comme tenir une télévision haute définition à quelques centimètres de votre visage* » s'enthousiasme Travis Boatman. En touchant certains éléments de l'environnement, comme le rétroviseur ou la boîte de vitesses, il est possible d'interagir directement avec le jeu (au lieu d'utiliser la combinaison de boutons si chère aux consoles classiques).

C'est une application de [baseball](#), MLB.com, qui ferme le bal des démonstrations. Forstall repasse alors la main à Steve Jobs, qui aborde le sujet... des eBooks !



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

Dossier

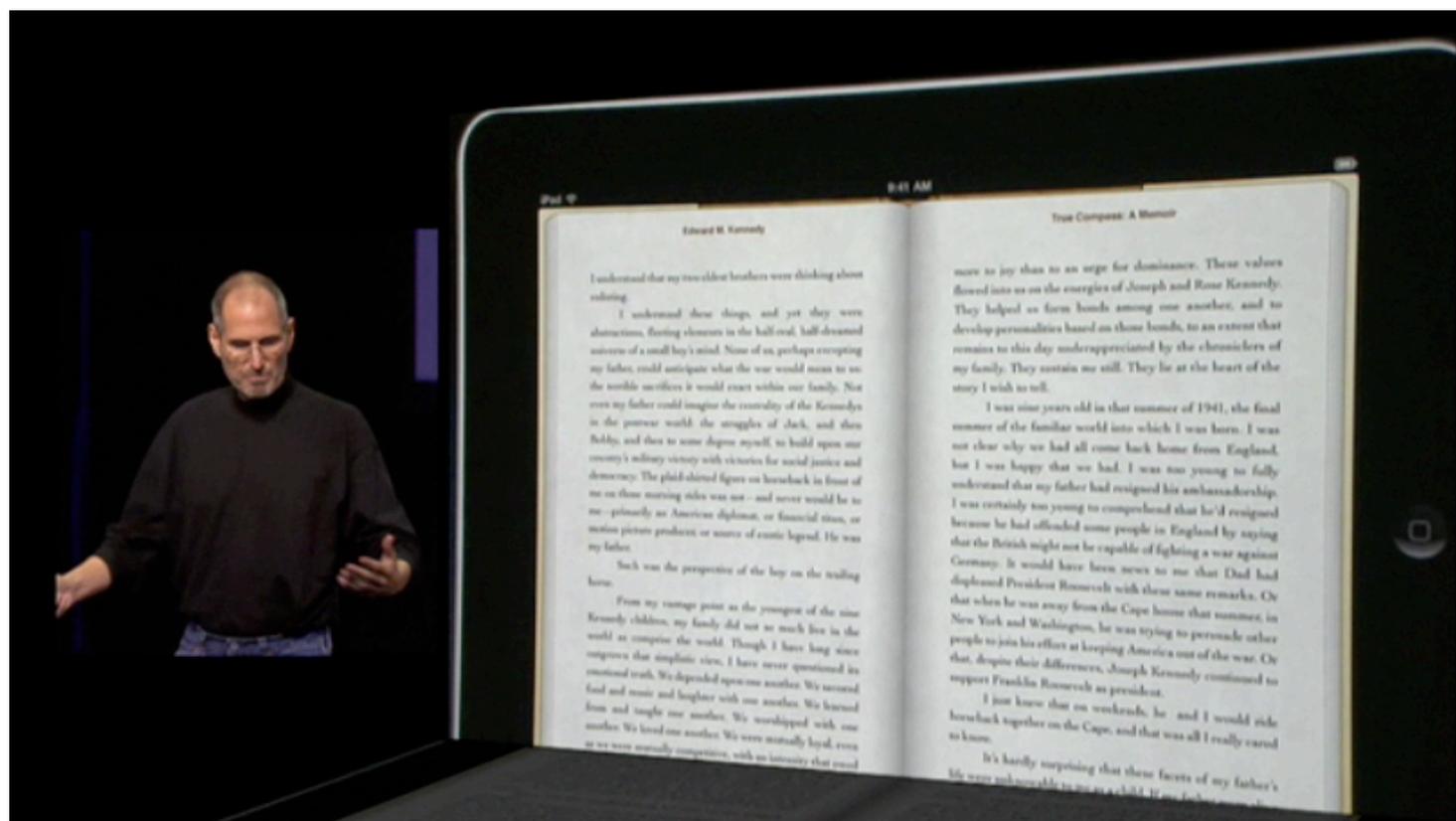
iPad et iBooks

Jobs rend à Amazon ce qui est à Amazon, et admet que le [Kindle](#) est un excellent produit, mais qu'il est temps de pousser le concept encore plus loin. C'est là qu'interviennent les iBooks !

Dans la lignée du carnet d'adresse et du calendrier, le lecteur d'iBooks imite un livre physique de façon presque parfaite (manque encore le toucher et le confort de lecture). La bibliothèque va même jusqu'à revêtir l'apparence d'une étagère, que les utilisateurs de [Delicious Library](#) reconnaîtront immédiatement. Le patron d'Apple attire alors l'attention du public sur un petit bouton **Store** en haut à gauche de l'étagère, qui mène directement... à l'iBook Store. Eh

oui, pourquoi donc changer une recette gagnante ? Ce nouveau store fonctionne à peu de choses près comme l'App Store : vous pouvez parcourir le catalogue des livres et télécharger ceux qui vous intéressent, moyennant quelques euros.

La lecture d'un iBook n'a rien de sorcier : touchez le côté droit de la page pour lire la page suivante, ou le côté gauche pour revenir en arrière. Il est même possible de tourner les pages lentement, d'un glissement du doigt, à la façon d'un vrai livre. Changer la police et sa taille ne pose pas non plus de problème. Les iBooks sont au format ouvert [EPUB](#).



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

Dossier

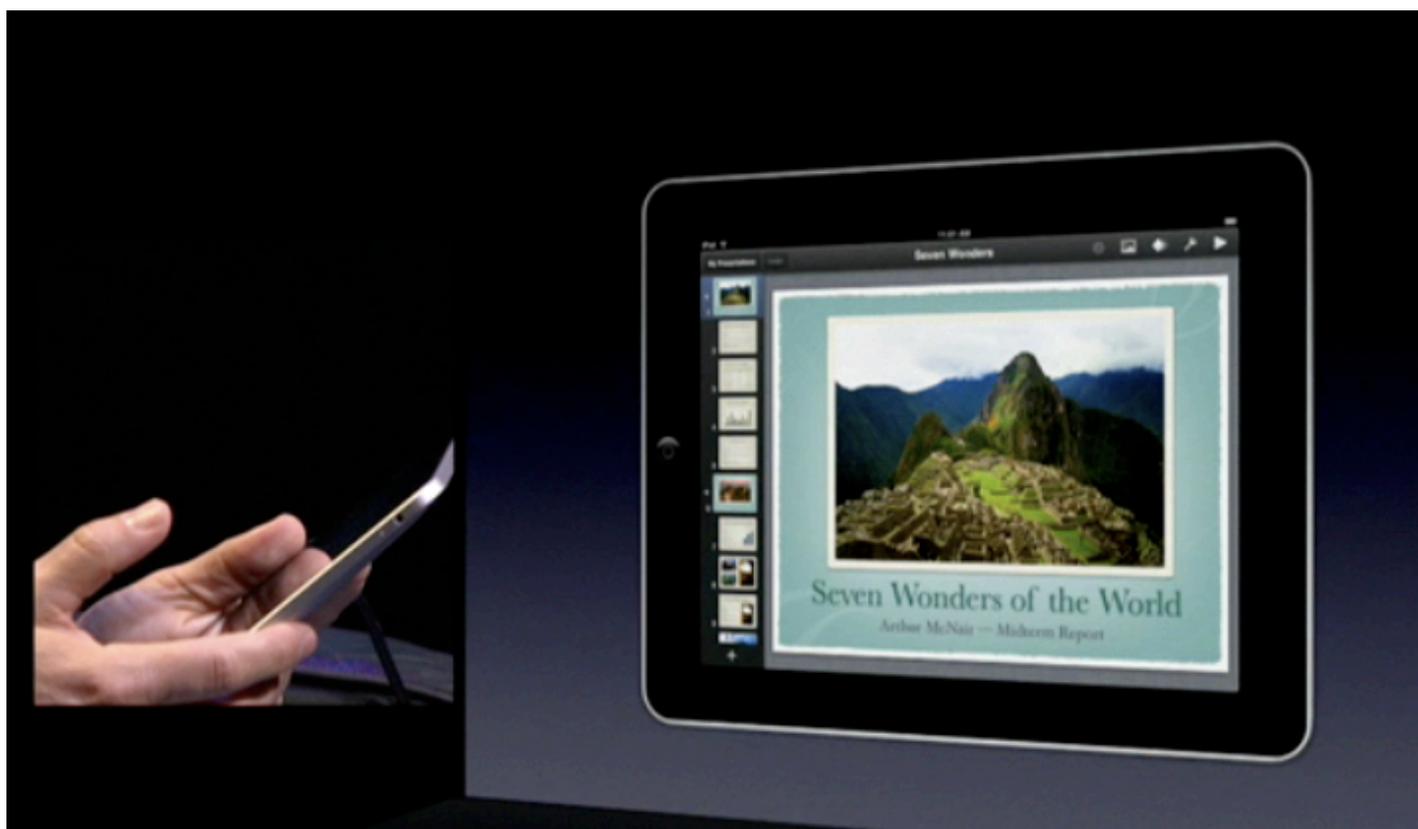
iWork, enfin mobile

Beaucoup avaient regretté l'absence d'iWork sur iPhone. A la décharge d'Apple, la taille de l'écran et la puissance de l'appareil n'auraient pas permis un portage optimal de la fameuse suite bureautique. Fort heureusement, ce n'est pas le cas de l'iPad ! Sous les applaudissement du public, Phil Schiller fait son entrée sur scène pour présenter les déclinaisons mobiles de Keynote, Pages et Numbers.

Keynote embarque une variété de modèles prédéfinis, comme son grand frère sous Mac OS X. Il est possible d'organiser les diapositives via une colonne tout à gauche de l'écran (y compris en sélectionner plusieurs via un geste multi-touch et les dé-

placer). Pour ajouter du contenu à une diapo, il suffit d'ouvrir le navigateur multimédia (en haut à droite) et de sélectionner images, tableaux, graphiques et autres formes, au besoin. Keynote supporte une variété de *gestures*, si bien qu'il est possible de produire des résultats professionnels sans se perdre dans une infinité de menus.

Pages est tout aussi soigné, et met le contenu au tout premier plan. Ici, pas de barre latérale, mais un « navigateur de pages » qui permet de les faire défiler en maintenant et en faisant glisser son doigt sur la droite de l'écran. L'application embarque aussi quelques fonctions impressionnantes comme l'organisation automatique du texte autour d'un élément graphique (une girafe, en l'occurrence). Enfin, des options



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

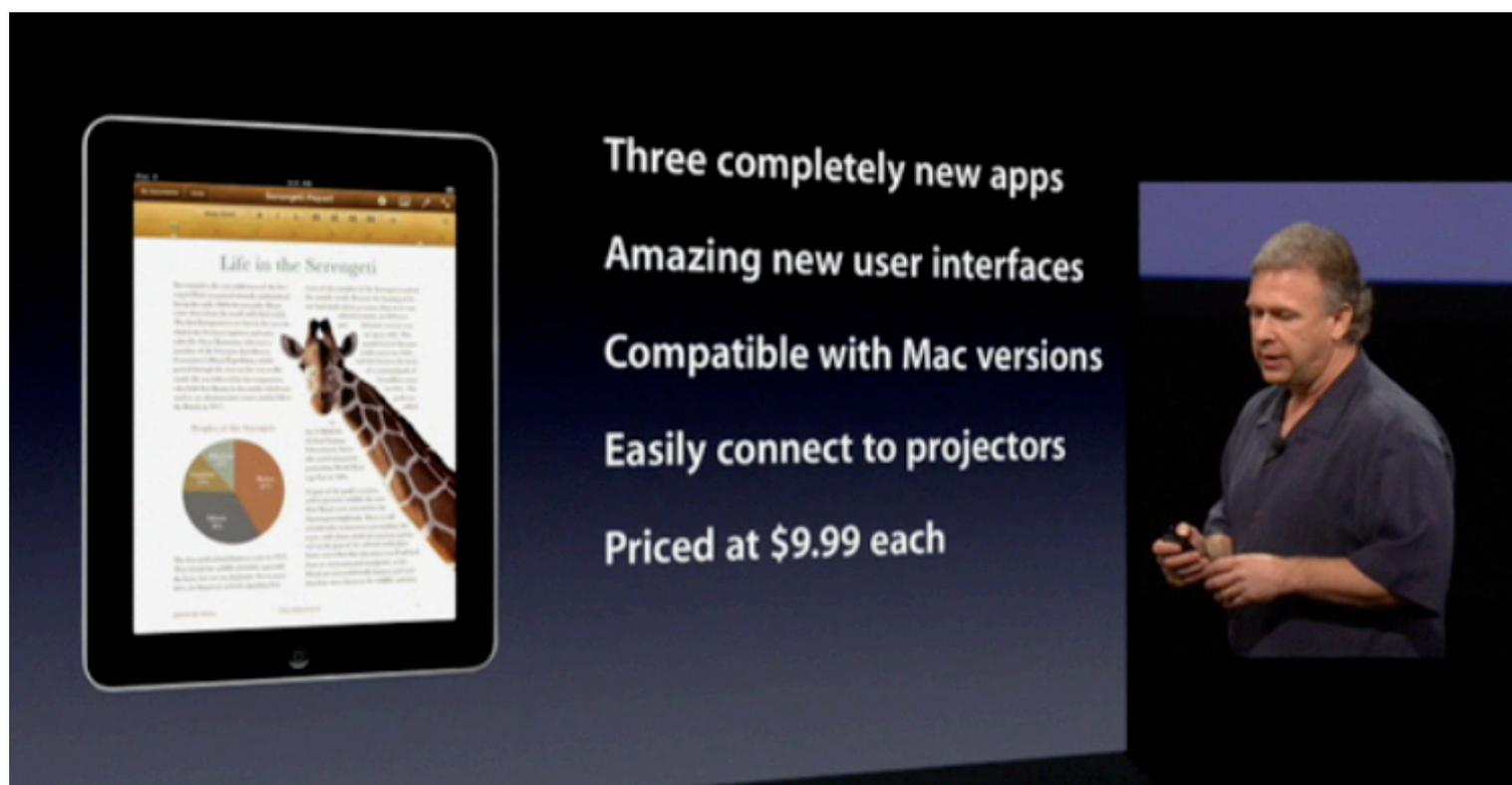
Dossier

classiques de mise en page (alignement, interligne, colonnes...) sont bien évidemment de la partie.

Numbers, enfin, vous permet de déplacer des morceaux d'un tableau tout en mettant à jour le reste du document (graphiques, etc). Autre fonctionnalité appréciable : le clavier virtuel s'adapte aux besoins du tableur, et propose par défaut un clavier numérique. La création automatique de sous-totaux et de formulaires est également au rendez-vous. Chaque application de la suite iWork mobile sera proposée à 9.99\$ sur l'App Store, ce qui est plutôt raisonnable au regard du prix de la version Mac.

Conclusion

Steve Jobs fait son retour sur scène, et laisse planer le suspense du prix de l'appareil jusqu'au bout. Il rappelle au public que l'iPad se synchronise exclusivement avec iTunes via USB, avec tous les avantages (et les inconvénients...) que cela comporte. Il aborde également la question de l'option 3G, qui bénéficie d'un traitement de faveur de la part de AT&T aux États-Unis (14.99\$ pour 250 MB de données par mois, et 29.99\$ pour un forfait illimité, le tout sans engagement), et fera son apparition à l'international vers juin 2010. S'ensuit un bref rappel de tous les sujets abordés pendant la conférence, et enfin, l'annonce des tarifs de l'iPad.



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

Dossier

« Si l'on se fie aux experts, nous allons le vendre pour moins de 1000\$, autrement dit 999\$. Quand nous nous sommes mis à développer l'iPad, nous n'avions pas seulement des ambitions techniques importantes [...] nous avons également des ambitions tarifaires très agressives, car nous voulons placer ce produit dans les mains de beaucoup de monde. [...] Je suis fier de vous annoncer que le prix d'entrée de l'iPad ne sera PAS de 999\$, mais de 499\$. » déclare Jobs sous une ovation du public.

La grille tarifaire sera donc la suivante : modèles WiFi pour 499\$ (16 GB), 599\$ (32 GB) et 699\$ (64 GB) ; modèles WiFi + 3G pour 629\$, 729\$ et 829\$ (mêmes capacités). Il faudra attendre deux mois environ avant les premières expéditions d'iPad (trois pour les modèles 3G).

Le CEO d'Apple présente ensuite trois accessoires adaptés à l'iPad : un dock (pratique notamment pour convertir temporairement l'appareil en cadre photo numérique), un dock + clavier mécanique (pour les longs romans) et un étui de protection.

La keynote s'achève sur la projection d'une vidéo promotionnelle (disponible sur [le site d'Apple](#)) et une dernière mise au point par Steve Jobs, qui ne doute pas un seul instant du succès écrasant et imminent de l'iPad. Et on ne saurait sans doute pas lui donner tort.

Quelques mots...

La stratégie d'Apple se met en place comme une machine bien huilée. Après

avoir créé la surprise avec l'iTunes Store et l'App Store, voilà que Cupertino s'attaque au marché des eBooks (et, dans une certaine mesure, à celui des jeux vidéos). iPhone OS, malgré sa fermeture extrême (ou peut-être grâce à sa fermeture extrême), s'impose de plus en plus comme une porte d'entrée à l'informatique pour de nombreuses personnes qui n'auraient jamais osé approcher un ordinateur avant cela. Si l'on ne peut que louer cette démocratisation de l'informatique et d'internet, il reste à espérer que le Mac lui-même ne finisse jamais broyé par l'étau très serré de ce nouvel écosystème mobile. Imaginez-vous un ordinateur où Apple contrôle la moindre application, le moindre plugin, la moindre fonctionnalité ? Sans sombrer dans l'alarmisme, il vaut mieux garder un œil vigilant et espérer que ce scénario dystopique restera où il est – dans notre imagination.



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

BeatMaker

Vous trouverez dans ce dossier un tutoriel pour bien démarrer dans l'utilisation de cette application pour iPhone et iPod Touch, certes un peu chère (15,99 euros) mais qui offre un énorme champ de possibilités dans la création musicale.

Avant de démarrer, et pour vous mettre en appétit, un petit rappel de ce qui est mentionné sur l'[App Store](#) :

BeatMaker: Le studio mobile de création musicale pour iPhone et iPod Touch. Inspiré par les outils professionnels, boîtes à rythmes, claviers échantillonneurs et séquenceurs, BeatMaker combine leurs fonctionnalités en un instrument de création unique et ludique. Idéal pour des performances "live" ou la composition, produi-

sez avec aisance des chansons complètes à l'aide des pads, des outils d'arrangements, des effets et bien plus ! Créez des morceaux uniques à partir de la banque de sons fournie, comprenant de nombreux genres, et la banque de sons artistes, réalisée par des producteurs et musiciens de renom. Partagez et importez les banques de sons avec votre ordinateur et les autres BeatMakers à travers le monde. Enregistrez vos propres sons n'importe où et intégrez-les instantanément à vos compositions ! Enfin, ré-exploitez vos oeuvres avec vos outils MAO de prédilection grâce à la compatibilité avec les formats standards (MIDI + WAV). Que vous soyez amateurs ou professionnels, vous voilà équipé pour toutes les situations ou votre créativité musicale vous surprendra.



Tests

Vous trouverez sur le net des tutoriels en anglais, mais, n'ayant pas trouvé notre bonheur en français, nous vous proposons en exclusivité celui-ci.

Les menus

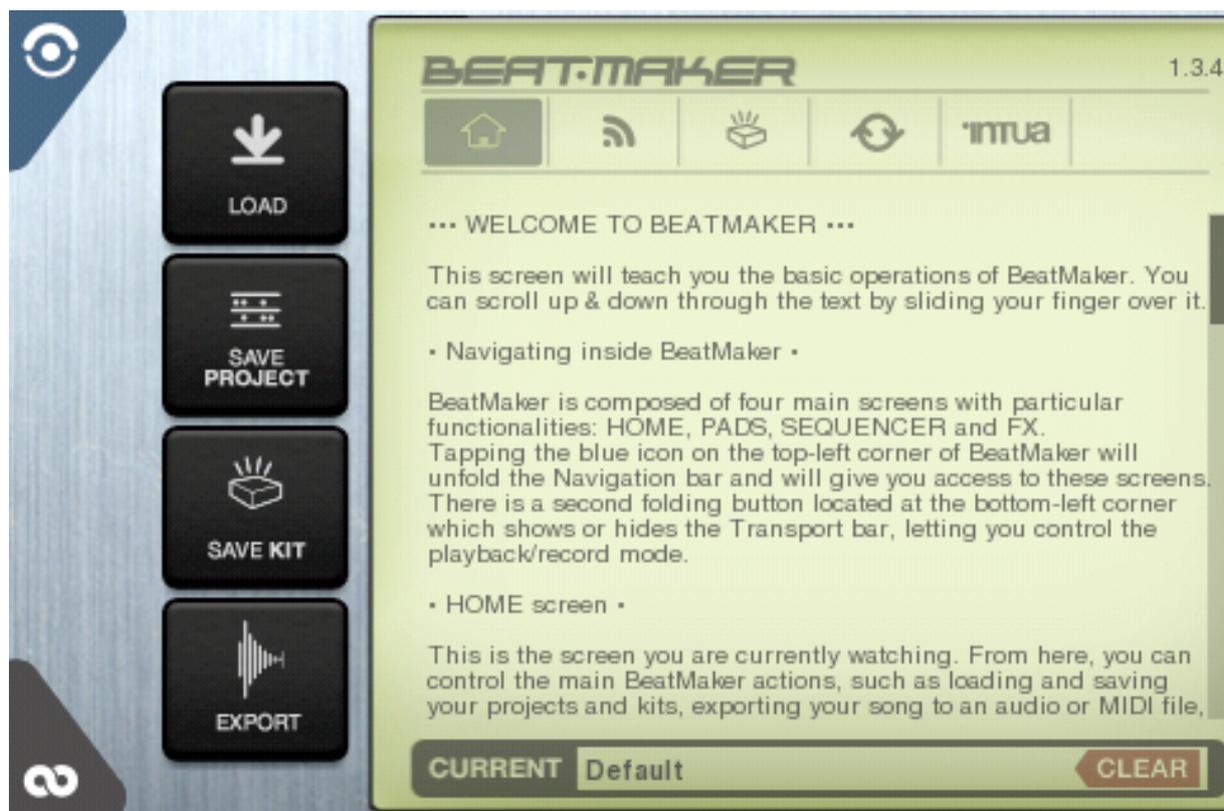
Lors de l'ouverture de l'application, la page d'accueil **HOME** s'affiche.

On se trouve dès le départ devant un choix de liens important.

Juste en dessous de l'affichage du nom de l'application (BEATMAKER), on trouve cinq icônes qui n'offrent pas trop d'intérêt au départ, mise à part la première qui propose une aide succincte et la quatrième, que nous verrons plus loin, qui permet les échanges avec un ordinateur.

Les quatre icônes noires sont très importantes pour démarrer et pour terminer son travail.

- **LOAD** permet de charger les morceaux créés mais, et c'est là le plus important, permet de charger les "kits", sorte de librairie musicale pour former les morceaux.
- **SAVE PROJECT** va sauver son projet dans l'état. Il est très important de le sauvegarder avant de quitter l'application *car*, sinon, tout le travail effectué est perdu.
- **SAVE KIT** pour sauvegarder le kit de 16 extraits musicaux.
- **EXPORT**, lorsque votre morceau est fin prêt, permet de l'exporter aux formats WAV ou MIDI.



Tests

Il reste encore deux icônes, les plus importantes puisqu'elles peuvent être affichées depuis l'ensemble des autres pages. Elles sont cachées dans les coins gauches de votre iPhone ou iPod Touch. Pour es-tomper la barre qui s'affiche, un clic sur l'icône suffit.

Celle du haut permet la navigation entre toutes les pages principales de l'applica-

tion : 

- **HOME** est la page que nous venons de quitter (importation des kits et exportation de ses morceaux).
- **PADS** va vous présenter 16 carrés noirs, les Pads, sur lesquels vous taperez pour jouer les extraits sonores comme grosse caisse, cymbale, solo de piano ou de basse...
- **SEQUENCER** permet d'agencer visuellement et simplement les extraits sonores que vous aurez composés à l'aide des pads.
- **FX** propose des curseurs qui permettront, à la fin, d'affiner musicalement son travail, le tout sur les deux canaux (gauche et droit). Notre tutoriel n'explorera pas cette partie.

La barre du bas permet d'enregistrer la musique composée et de l'écouter : 

- **PLAY** permet de lire la musique. Lorsqu'il est sélectionné, il se transforme en **STOP**.
- **RECORD** enregistrer la musique, en direct.

- **LOOP**, s'il est sélectionné, lit la musique en boucle, sur une durée que l'on peut déterminer.
- Le métronome marque chaque temps de la mesure, chaque battement, ou Beat. On l'entend, mais il n'est pas enregistré.
- **BPM** signifie "battements par minute" en français. Il s'agit du tempo. Il est bien entendu réglable.
- **BAR** indique le numéro de la mesure du morceau.
- **BEAT** (battement) indique, dans la BAR (mesure) à quel temps on se trouve. On peut travailler sur 3/4, 4/4, 5/4 ou 6/4 (ce qui signifie que dans chaque mesure, on peut avoir de 3 à 6 temps, ou noires)

Créer son premier morceau

Après ce rapide tour des icônes et barres importantes, voici la méthode pour créer son premier morceau.

Choisir tout d'abord dans la page **HOME** son kit en cliquant sur **Load**. On pourrait s'en passer puisque l'application en propose un par défaut, mais ce n'est pas le kit le plus intéressant.

Je vous suggère de choisir dans **Artists kits** celui de **Studio 13** nommé **Yard kit**. Après un bref instant de chargement, on peut ouvrir la barre du haut et sélectionner **PADS**. C'est le moment de brancher un casque, bien régler le son et se lancer dans la découverte des 16 sons proposés, les tester séparément, ensemble, créer un premier rythme. Cette étape est très im-



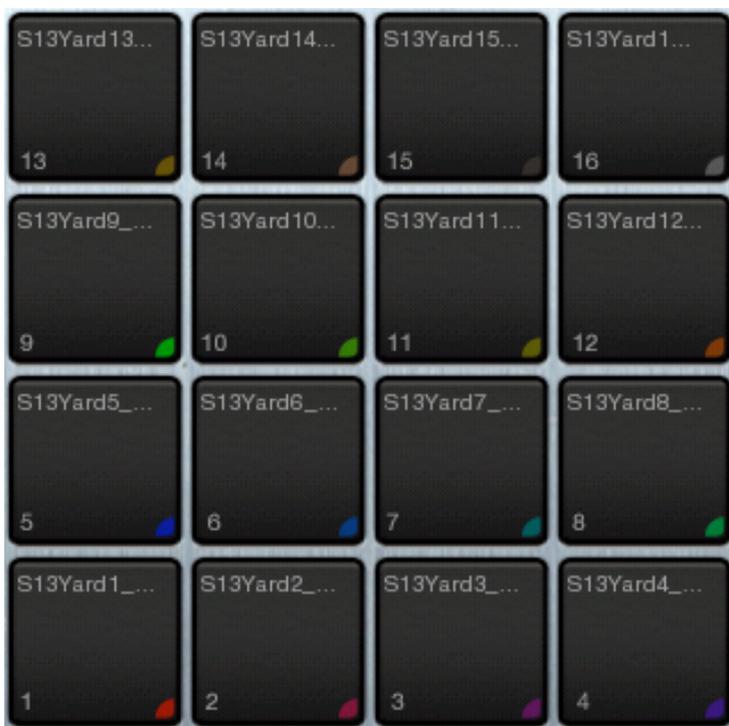
Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Tests

portante car, on pourrait presque l'associer aux répétitions précédant un concert.



Enregistrement

Après avoir tout testé, nous allons procéder à notre premier enregistrement. Je vous propose un rythme très simple avec les deux premiers pads, sous la forme "deux croches-deux croches-deux croches-noire", soit les pads "1-1-2-2-1-1-2".

Vous êtes prêt ? Les doigts ont bien été échauffés ? C'est parfait. Allons-y : on ouvre la barre inférieure et on choisit **RECORD**. On peut entendre distinctement le métronome qui rythme les temps. La barre du bas s'est masquée d'elle-même pour laisser un libre accès aux pads. Dans un premier temps, on va la faire réapparaître afin de surveiller le dernier indicateur, **BEAT**. Il est important de bien repérer le départ, le 1,

avant de se lancer puisqu'il s'agit du départ de votre morceau. Quand il est bien repéré, on se lance. Pour commencer "1-1-2" devrait suffire. On attend la fin de la mesure sans toucher les pads et on entend son enregistrement qui passe en boucle. Il faut maintenant le compléter et on peut le faire petit à petit si on préfère.

En cas d'erreur

Pas de panique : il suffit d'effacer le pattern qui ne convient pas. À gauche des **PADS**, on trouve un nouveau menu avec neuf entrées. Nous allons nous intéresser pour l'instant à celui nommé **Pattern** sur lequel on tape pour accéder à une fenêtre où sont mentionnés les numéros du pattern sur lequel on travaille. Pour le remettre à zéro et effacer les enregistrements précédents, il faut taper **CLEAR**. La répétition musicale d'une seule mesure peut devenir lassante à force... Pour l'arrêter, choisir **STOP** dans le menu du bas.

Ajout de sons

Lorsqu'on débute avec BeatMaker, on a tendance à surcharger ce pattern en y ajoutant quantité de sons. Je vous conseille dans un premier temps de réserver à celui-ci le rythme de base seulement. Pour enrichir ce rythme, nous allons ajouter des mesures supplémentaires. Comme nous l'avons vu précédemment, il suffit de choisir **NEW** dans le menu **Pattern** pour créer une mesure nouvelle. Dans le menu du bas, on choisit **LOOP** et **PLAY** pour entendre, en boucle, le rythme de la première mesure. À ce stade de la composition, on peut enlever le métronome. Il est possible



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Tests

de tester quels sons on souhaite ajouter. Lorsque le choix est effectué, on tape sur **RECORD**, toujours dans le menu inférieur. L'enregistrement prendra en compte tout ce que vous taperez ensuite, mais pas les sons de la première mesure que vous entendez pourtant. En cas d'erreur sur les patterns suivants, menu **Pattern** et **CLEAR** en faisant bien attention de ne pas effacer le mauvais pattern.

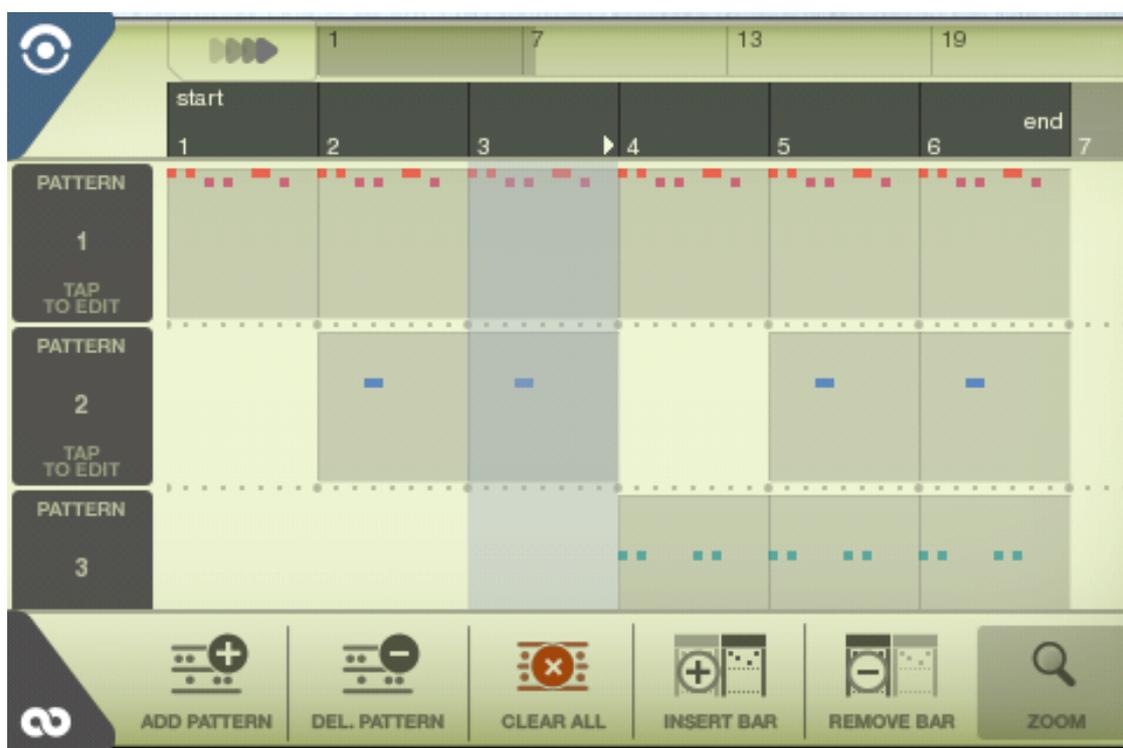
Organisation des patterns

Pour commencer, on va enregistrer trois patterns différents. Les sons se superposant, avant d'arriver à une certaine cacophonie, il est temps de découvrir comment agencer les patterns afin de composer un morceau avec plus de variété. Dans le menu du haut, on choisit **SEQUENCER** qui va permettre l'organisation du morceau. On aperçoit les patterns (3 dans notre exem-

ple) alignés verticalement. Un tap sur un pattern existant provoque son effacement alors que le même tap sur un pattern absent provoque son apparition, sur la ligne correspondant au pattern bien sûr. Attention à bien configurer la mesure de départ et de fin (**start & end**) avant de lancer la lecture. Voici un exemple de ce que vous pourriez obtenir :

Un nouveau menu est proposé avec :

- **ADD PATTERN** : ajoute morceau enregistré avec **PADS**
- **DEL PATTERN** : efface le pattern sélectionné
- **CLEAR ALL** : efface tout
- **INSERT BAR** : ajoute une mesure
- **REMOVE BAR** : efface mesure sélectionnée
- **ZOOM** : tout est dans le nom



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Tests

Edition des patterns

A noter qu'il est possible d'éditer un pattern en tapant sur **TAP ON EDIT** sur la gauche de l'écran. Un nouveau menu apparaît alors dans la partie inférieure de l'écran. Dans celui-ci, il est important de repérer dans **STEP EDITORS** deux possibilités intéressantes :

- **VELOCITY** qui détermine pour chaque son joué son volume (et non pas sa vitesse comme ce mot pourrait le laisser penser)
- **PAN** qui correspond à la balance entre le canal gauche et droit.

Le plus intéressant lors de l'édition du pattern reste la possibilité de corriger certaines erreurs, ajouter ou enlever des sons de façon extrêmement précise.

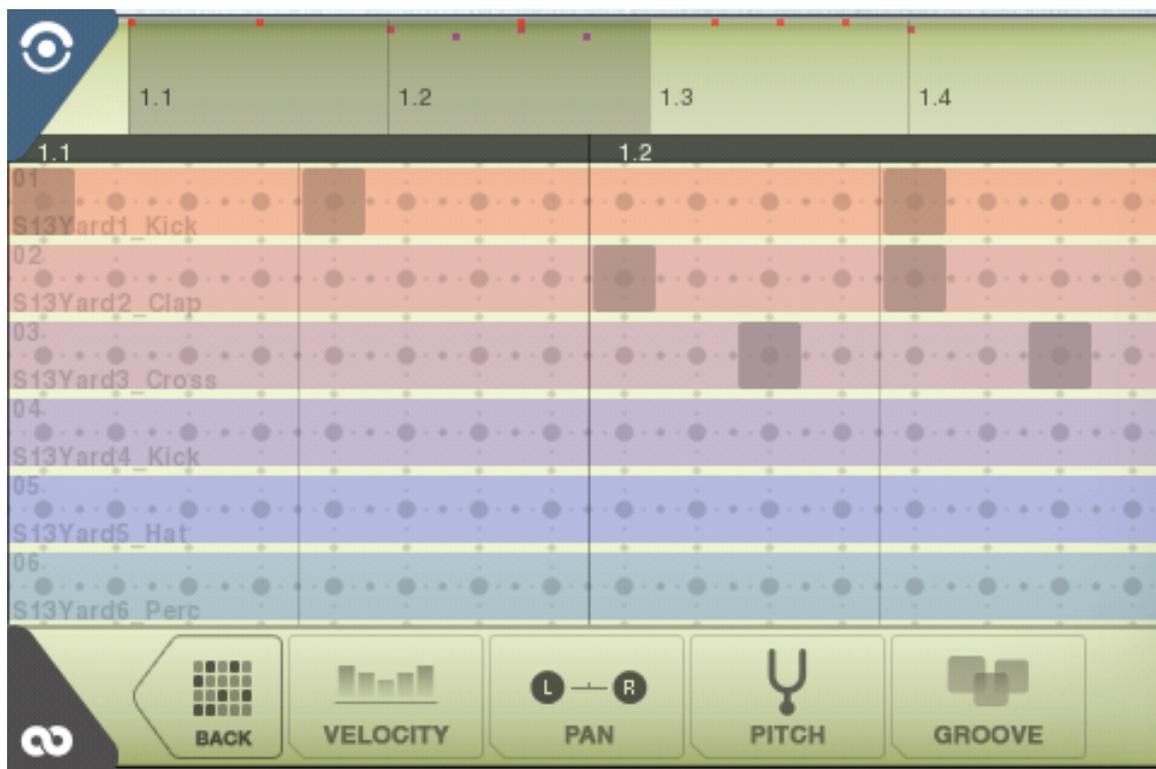
On retrouve les 16 pads représentés avec chaque son joué représenté par une case grisée. Un tap sur une case grisée l'annule alors qu'un tap sur une case non grisée ajoute le son correspondant au pattern, comme dans le menu précédent.

Améliorer sa musique

Changer le tempo

A n'importe quel moment de création de son morceau, on peut changer le tempo. Il suffit de choisir dans le menu supérieur **PADS** puis **Maestro**. Chaque appui sur la flèche inférieure ou supérieure diminuera ou augmentera d'un dixième le tempo (battements par minute, ou BPM).

Il est également possible de changer le nombre de temps par mesure, mais ce



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Tests

changement est préférable dès le départ. Il suffit de taper sur la flèche ascendante ou descendante pour arriver au menu **Signature** proposant du 3/4, 4/4, 5/4 ou 6/4.

Rendre certains pads silencieux

Dans l'exemple que je vous proposais au début (Studio 13), je trouve personnellement que les sons de 1 à 12 sont excellents. Ce qui sous-entend que les sons 13 à 16, ceux de la ligne supérieure, n'ont aucun intérêt pour moi. Pour être certain de ne pas les actionner lors de l'enregistrement, on peut les désactiver. Il suffit, toujours dans le menu **PADS**, de choisir, l'option **Modes** puis **MUTE**. Un appui sur les pads à désactiver transformera l'icône du haut-parleur blanc en haut-parleur rouge barré d'une croix.

Changer les sons des pads

On peut même aller plus loin en téléchargeant certains sons à la place de ceux proposés par défaut. Revenant sur mon exemple de Studio 13, on pourrait, à la place des sons 13 à 16 qui ne me conviennent pas, en ajouter d'autres. Il faut tout d'abord choisir **Sample** dans le menu **PADS**. Ensuite, on sélectionne le son que l'on souhaite changer en tapant sur son pad. Il devient grisé. En tapant sur **LOAD**, on se retrouve dans un menu qui propose un certain nombre de sons WAV à intégrer dans les pads. On peut, en cliquant sur le rectangle vert avec l'onde blanche, entendre le son avant de le télécharger. Procéder ainsi pour tous les pads ne convenant pas.

Enregistrer ses propres sons

Si vraiment rien ne convient, il reste la possibilité de se lancer dans une production personnelle : enregistrer sa voix ou le son provenant d'un instrument pas obligatoirement musical... Les possesseurs d'iPod Touch qui permettent l'enregistrement de la voix n'oublieront pas de brancher un microphone. Dans le menu **PADS**, on choisit **Audio** puis, lorsqu'on est prêt, **RECORD NOW**. Un conseil : ne pas attendre pour éviter un blanc trop long au départ. A la fin de l'enregistrement, on tape sur **STOP** et on a la possibilité d'écouter (**LISTEN**), d'éditer afin d'augmenter ou diminuer le volume (**EDIT** et pour revenir sur la fenêtre, choisir **CLOSE**), de le sauver (**SAVE**) ou d'annuler afin de recommencer (**CANCEL**).

L'enregistrement n'est pas intégré directement dans les pads, mais enregistré dans **My content** puis **My Audio recordings**. Il ne reste qu'à l'intégrer dans les pads comme vu précédemment dans "Changer le son des pads".

Exporter

Votre morceau est prêt ? Avant de pouvoir l'exporter sur votre Mac, il est utile de savoir que la fonction **LOOP** (lecture en boucle) ne fonctionne pas hors de l'application.

- Etape 1 : exporter dans l'application BeatMaker

Dans le menu supérieur, on choisit **HOME** puis **EXPORT**. Le logiciel propose d'expor-



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Tests

ter au format WAV ou MIDI. Je vous conseille WAV. Choisir ensuite le dossier souhaité (on peut en créer d'autres en cliquant sur le + de couleur kaki). Dans un premier temps, le dossier **My exports** me semble bien nommé. Taper sur le + bleu afin de donner un nouveau nom de fichier puis OK.

- Etape 2 : utiliser le logiciel Beatpack

Sur le site [Intua](http://intua.com), on trouve une version pour Mac (il en existe une aussi pour Windows) à télécharger et installer. Lors de l'ouverture, choisir le dossier ou lieu de téléchargement, *Desktop* par exemple.

- Etape 3 : établir la communication entre l'iPhone et l'ordinateur

Dans BeatMaker, revenir sur HOME et choisir la quatrième icône sous l'affichage

du nom de l'application . Taper sur l'adresse <http://192.168.1.100> etc puis choisir **UPLOAD**. Trouver le fichier à copier sur son ordinateur puis choisir **UPLOAD** une seconde fois. Après quelques instants, le fichier se trouve dans le dossier précisé dans l'étape 2.

Utiliser le logiciel sur Mac pour fabriquer ses propres pads

Dans le logiciel BeatPack, il existe un onglet **create kit** qui permet de créer son propre lot de pads, avec ses propres enregistrements. On a vu que les sons pouvaient être directement importés sur l'iPhone, mais il est sûrement plus simple

d'enregistrer au préalable tous les sons qui composeront votre morceau avec, par exemple, le logiciel gratuit "Audacity".

Quand les sons sont prêts, enregistrés au format wav, il suffit de les "cliquer et déposer" sur l'emplacement souhaité dans la **Drag zone**. Ne pas oublier de compléter la partie texte à droite puis choisir **Generate BeatMaker kit**. Au bout de quelques instants, un fichier dont l'extension est "bmkz" est créé. C'est ce dernier qu'il faut récupérer sur l'iPhone depuis **HOME** puis la quatrième icône sous l'affichage du nom de l'application. Un clic sur l'adresse <http://192.168.1.100> etc puis choisir **DOWNLOAD**. Chercher dans la liste qui s'affiche le bon fichier puis **DOWNLOAD**, encore une fois. On pourra récupérer son lot de pads dans **BeatPack Content** puis **LOAD**.

En un mot

BeatMaker, c'est beaucoup plus de possibilités, à commencer par les réglages très fins concernant les sons, la hauteur de fréquence de certains pads et tant d'autres choses que vous aurez le plaisir de découvrir après avoir réalisé vos premières compositions avec ce logiciel très complet.



Alain

Rédacteur

alain@ipomme.info

Hyperspaces

Hyperspaces est une application destinée aux accros de la fonctionnalité **Spaces**, introduite avec Mac OS X 10.5 Leopard. L'une des principales limitations de Spaces est l'impossibilité d'attribuer un fond différent pour chaque espace, ce qui ne serait pas seulement esthétique mais aussi très pratique. Fort heureusement, vous l'aurez compris, Hyperspaces comble cette lacune.

En cliquant sur le logo d'Hyperspaces dans le Dock ou la barre des menus (configurable dans les préférences de l'application), vos différents espaces font leur apparition. Vous pouvez configurer le nombre des bureaux, ainsi que quelques options concernant leurs fonds d'écran. L'option de base est d'afficher un texte avec le nom de l'espace. Le positionnement de la police d'écriture dépend également à votre bon vouloir. Idem pour le fond, si vous souhaitez éditer la couleur ou l'image. Cerise sur le gâteau, il est possible de combiner toutes ces options ! Par exemple, placer une couleur et un texte par dessus un fond d'écran. Les possibilités sont bien assez vastes pour vous permettre de customiser les 16 espaces maximum que l'application autorise !

Hyperspaces offre de plus un large choix de raccourcis clavier, pour switcher entre les espaces, en créer de nouveaux, et dissimuler vos icônes du bureau pour profiter au mieux de votre fond d'écran.

Nous avons aimé :

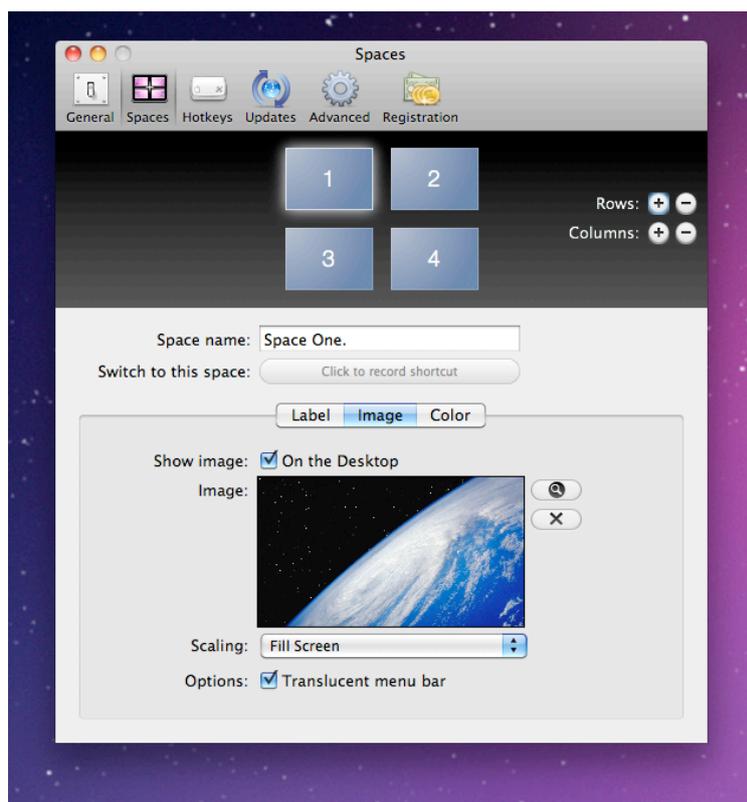
- La grande personnalisation des bureaux virtuels

Nous aurions aimé :

- ?

En un mot :

Hyperspaces est probablement un must have pour les grands utilisateurs de Spaces. Le tarif de 12.95 \$ achèvera de toute façon de dissuader les autres. Hyperspaces est disponible [ici](#).



L'application du mois

Voilà bien 7 numéros que cette rubrique existe, et je réalise avec horreur que le sujet crucial des [Lolcats](#) n'a jamais été abordé. Qu'à cela ne tienne, je vous propose ce mois-ci de découvrir [l'application iPhone](#) du site [icanhascheezburger.com](#), véritable mine d'or des félins analphabètes.

Petite piqûre de rappel pour les chanceux qui ont échappé au phénomène : les lolcats sont de simples chats pris en photo dans des positions humoristiques et accompagnés d'une légende (volontairement) mal orthographiée. Tout avait commencé avec [cette image](#), d'où le nom du site *I can has cheezburger*.

L'application, quant à elle, se contente d'afficher les dernières images mises en li-

gne par les utilisateurs du site. Il est possible de les faire défiler avec les contrôles basiques en bas de l'écran (les trois flèches) ou via un simple glissement du doigt. L'icône suivante (le cadre avec une flèche) vous offre trois options : **See Webpage** (voir la page), **Email lol** (partager l'image par mail) et **Save to Photos** (sauver l'image). L'icône des outils vous permet d'accéder aux images d'autres sites du même genre ([FAIL Blog](#) ou [English Funny](#) par exemple), et celle du crayon vous permet d'ajouter des légendes amusantes à vos propres images. Les modes portrait et paysage sont supportés. Et si vous voulez vous débarrasser des bandeaux publicitaires occasionnels, une version premium est [disponible sur le Store](#) pour la modique somme de 0,79€.



Voici donc une application indispensable si vous vous trouvez trop productifs. Malgré ses quelques défauts (dont une interface un peu lente), I can has cheezburger saura vite devenir une addiction !



iMat

Rédacteur en chef adjoint

imat@ipomme.info

The Gimp : le tutoriel

Partie VIII : Changer la couleur d'un objet

Envie de repeindre votre salle de bain ? Changer la couleur d'un objet ? Avant de vous lancer, il est utile d'avoir une idée du résultat final. The Gimp va encore une fois prouver son utilité.

Nous allons travailler ce mois-ci sur l'image d'un bateau, un chalutier de l'île de Ré qui possède des couleurs bien vives. Imaginons : je suis propriétaire de ce bateau. Je dois le repeindre mais j'hésite sur la couleur à employer.

Sélectionner la zone à recolorier

Après l'ouverture de l'image, on sélectionne **l'outil de sélection par couleur**.



Un clic gauche dans la zone que l'on souhaite sélectionner pour commencer. Il serait étonnant que vous arriviez, du premier coup, à créer une zone parfaite.



Pas à pas

Si votre sélection est trop importante, il va falloir baisser le **seuil**. Si elle est trop limitée, le **seuil** devra être augmenté. Pour commencer, une valeur autour de **25** semble correcte.

Il reste des zones non sélectionnées ? On va les ajouter en cliquant, après un zoom si nécessaire, et en appuyant sur la touche **Maj** de son clavier. Opération à renouveler autant de fois que nécessaire.

Des parties sont sélectionnées mais vous ne voulez pas les transformer ? D'abord, il est bien important de les repérer. Ensuite, on tape le raccourci clavier **Maj+Q** ou on

clique dans **Sélection** puis **(Dés)activer** le masque rapide. Surprise : toute l'image a été recouverte d'un filtre rouge transparent et la sélection semble avoir disparu.

On choisit **l'outil pinceau**  puis la couleur noire. Il faut ensuite peindre sur les parties sélectionnées auparavant à tort.

Il est possible de changer la taille du pinceau.

On désactive la masque rapide (**Maj+Q** ou clic dans **Sélection** puis **(Dés)activer le masque rapide**).



Pas à pas

Choisir la couleur

On choisit dans le menu **Couleurs** l'option **Colorier**.

La couleur de la sélection a changé immédiatement. A vous d'opérer des réglages pour choisir la couleur souhaitée en jouant sur les trois curseurs **Teinte**, **Saturation** et **Luminosité**. Pour apercevoir les

changements en temps réel, cocher la case **Aperçu**.

"Je voudrais changer les couleurs du temps, changer les couleurs du monde, le soleil levant, la rose des vents..." Si seulement Guy Béart avait connu The Gimp !



Aliases pour Mail sur Mac et iPhone



Le mail est certainement la facette d'Internet la plus usitée. Simple d'emploi, le courrier électronique s'est démocratisé grâce aux Blackberry et autres iPhone. Le paramétrage d'un compte est quasiment devenu un jeu d'enfant et cliquer sur **nouveau mes-**

sage puis **envoyer** est à la portée de n'importe qui. Créer un compte mail sur Yahoo ou Gmail est d'une merveilleuse simplicité. A tel point que l'augmentation du nombre d'adresses mail par personne peut générer des problèmes de gestion des courriels. Nombre de boîtes à relever, mails à conserver et à rechercher...

L'idéal serait de tout centraliser en conservant la possibilité d'envoyer un mail via un expéditeur choisi. J'écris à telle personne avec tel mail pour le retour. Quitte à les ranger dans des boîtes différentes à la réception. Cette fonction fait partie de Thunderbird depuis longtemps et elle est bien documentée. Par contre, du côté de l'application **Mail** de Mac OS X ou sur l'iPhone, motus.

Bonne nouvelle : il est possible d'y parvenir, en respectant tout de même quelques conditions.

- Avec Mail, version 4.2 : Il faut aller dans les préférences de Mail et cliquer sur

comptes. Vous devez voir le champ **adresse électronique**. En principe, il n'y en a qu'une, la vôtre. Mais si vous utilisez d'autres adresses, à titre personnel ou professionnel, vous pouvez les indiquer ici. Il faut qu'elles soient séparées par un virgule et un espace après celle-ci. Il est possible de monter jusqu'à au moins quatre adresses, je l'ai testé chez moi. Pour que cela fonctionne, vous ne devez pas avoir de serveur SMTP (serveur qui gère l'envoi de vos mails) sur lequel l'authentification est activée, sinon le destinataire ne verra pas l'adresse que vous avez choisie mais celle qui a servi à vous authentifier auprès du serveur SMTP en question. Par exemple, si vous êtes chez Free, votre serveur SMTP sera smtp.free.fr et il n'y aura rien de plus dans la configuration. Cela se trouve dans **serveur d'envoi (SMTP)** et dans le menu déroulant, **Modifier la liste des serveurs SMTP...** Dans l'onglet **avancé**, l'authentification doit être réglée sur **aucune**. Enregistrez la configuration puis quittez les préférences. Pour ranger les mails dans des boîtes séparées, vous pouvez créer des règles dans les préférences de Mail ou bien des boîtes intelligentes.

- Sur l'iPhone, ce n'est pas vraiment plus compliqué : pour avoir le champ adéquat, il faut créer votre compte manuellement, sinon vous ne pourrez avoir le champ **adresse** dans les préférences **mail, contact, calendrier**. Lorsque vous cliquez sur **ajouter un compte**, il faut cliquer ensuite



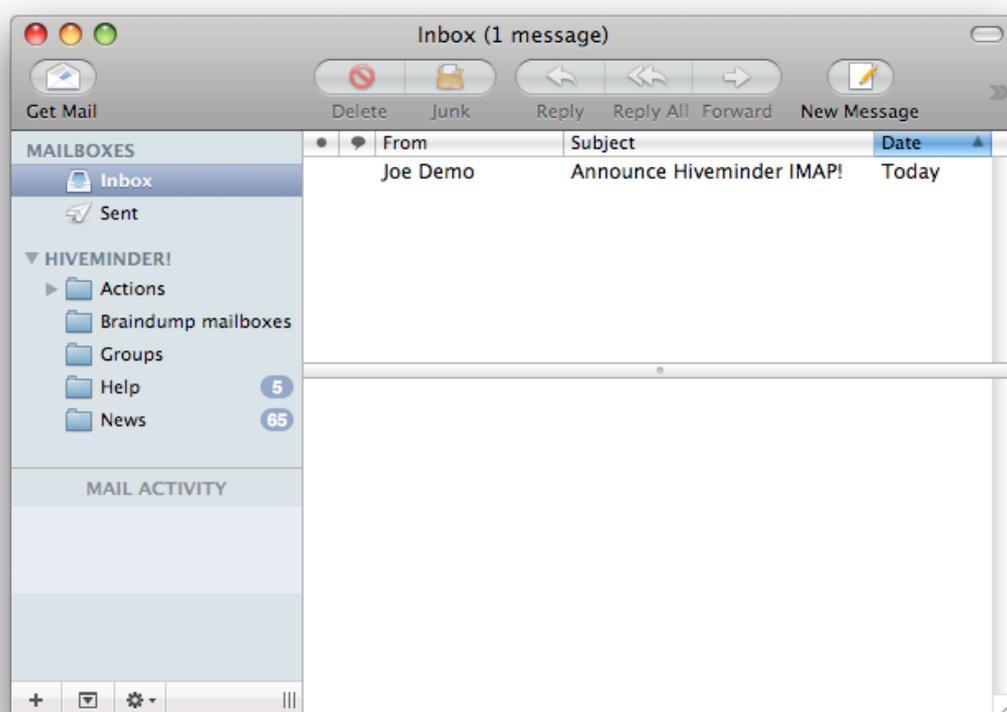
Pas à pas

sur **autre** et non sur les icônes des fournisseurs qui vous sont présentés. Il faut rentrer alors les informations concernant les serveurs d'envoi et de réception. Ces informations vous sont communiquées lors de la création de votre accès ADSL ou vous pouvez les trouver [ici](#). La procédure est ici identique à celle présentée ci-dessus : ajouter vos adresses dans le champ **adresse** avec virgule et espace. Le plus délicat est d'envoyer vos mails par le réseau WiFi, 3G ou EDGE lorsque vous êtes en déplacement : l'authentification est nécessaire pour tout serveur SMTP puisque vous n'êtes plus chez vous et donc reconnu par votre FAI via votre adresse IP. Sans cela, n'importe qui pourrait envoyer n'importe quoi à tout le monde : c'est le principe du spam. Vous pouvez utiliser dans ce cas les SMTP de Gmail ou Yahoo si vous avez un mail de chez eux. La contrainte supplémentaire pour Yahoo est

que vous ne pourrez envoyer de mail que si l'adresse d'envoi est domiciliée chez eux.

Vous pourrez donc ainsi, avec un compte toto@free.fr, envoyer un mail à titi@gmail.com avec une autre adresse, par exemple tutu@yahoo.fr. Et la réponse de titi sera envoyée à tutu, pas à toto (voir note). Il faut bien entendu que la boîte existe et que vous la releviez via la boîte toto@free.fr. C'est à paramétrer dans les options du webmail de Free, ou de tout autre webmail. Les plus connus (gmail, yahoo, free, neuf, ...) fournissent ce genre de facilités.

Des astuces plus élaborées sont disponibles sur internet mais nécessitent plus de manipulations. Si vous avez trouvé plus simple, n'hésitez surtout pas à nous le faire savoir !



Dans les anciens numéros...

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

Vos premiers pas avec le **Terminal** - Comprendre la couche UNIX du système

Numéro 15, pages 37 à 47 - décembre 2008.

Numéro 16, pages 26 à 31 - janvier 2009

Numéro 17, pages 32 à 36 - février 2009

Numéro 18, pages 35 à 39 - mars 2009

Numéro 19, pages 23 à 28 - avril 2009

Numéro 20, pages 15 à 18 - mai 2009

L'histoire d'Apple - L'histoire détaillée année par année

Numéro 16, pages 15 à 18 - janvier 2009

Numéro 17, pages 18 à 20 - février 2009

Numéro 18, pages 16 à 19 - mars 2009

Numéro 19, pages 14 à 17 - avril 2009

Numéro 20, pages 15 à 18 - mai 2009

Numéro 21, pages 14 à 19 - juin 2009

Numéro 22, pages 21 à 24 - juillet - août 2009

Numéro 23, pages 23 à 27 - septembre 2009

Numéro 24, pages 16 à 19 - octobre 2009

Numéro 25, pages 12 à 15 - novembre 2009

Numéro 26, pages 16 à 19 - décembre 2009

Numéro 27, pages 15 à 18 - janvier 2010

Test de **Iris Pen Express** - Un stylo scanneur de texte à moins de 100 euros

Numéro 16, pages 19 à 22 - janvier 2009.

Ajouter des **dictionnaires** - Au logiciel intégré d'Apple

Numéro 16, pages 34 et 33 - janvier 2009.

Vos débuts en **Cocoa**

Numéro 16, pages 34 à 40 - janvier 2009.

Test du **Z Pen** de Dane-Elec

Numéro 17, pages 28 à 31 - février 2008.

Test de Things

Numéro 17, pages 21 et 22 - février 2009.



Théo Treize

Rédacteur en chef

theo13@ipomme.info

Partenaires

Chaque publication d'iPomme est une véritable aventure dans laquelle toute l'équipe investit beaucoup de ses forces. Néanmoins, sans le concours de sites partenaires ou amis, cette entreprise serait encore plus éprouvante. C'est pour cette raison que la rédaction a le plaisir d'inaugurer cette page. Tous ceux qui, d'une façon ou d'une autre, apportent régulièrement leur pierre à l'édifice y sont rassemblés. Encore merci à eux !

Mac-Gratuit

Mac-Gratuit est une mine d'or si vous êtes en quête de logiciels gratuits, ou freewares. Le site est divisé en plusieurs sections (Bureautique, développement, réseaux, multimédia, utilitaires, jeux, widgets, iPhone) : de quoi trouver la perle rare sans jamais risquer de devoir la payer.

MacQuebec

MacQuebec est un site d'actualité incontournable pour tous les Québécois. Il constitue un bon relais des événements Mac des environs (et d'ailleurs !).

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





ipomme.info



[Facebook](https://www.facebook.com/ipomme.info)



[Twitter](https://twitter.com/ipomme.info)