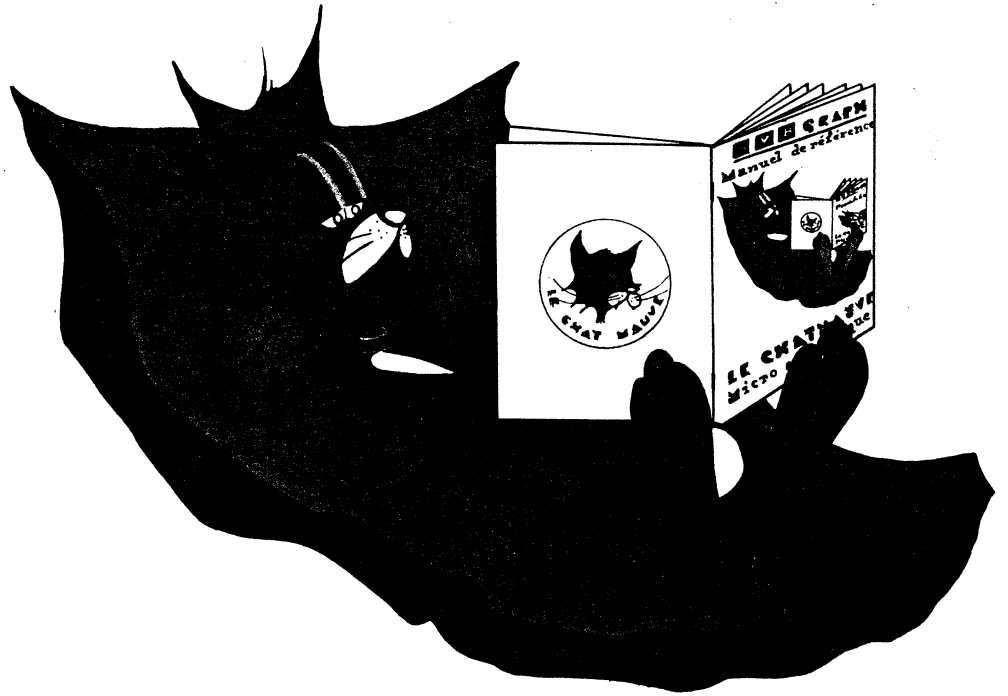


R V B GRAPH

Manuel de référence



LE CHAT NAUVE

Micro informatique

INTRODUCTION

- Avec notre nouvelle carte couleur «RVB GRAPH», vous pouvez brancher votre APPLE II sur n'importe quel téléviseur couleur muni d'une prise péritélévision (une telle prise appelée encore prise «PERITEL» est présente sur tous les téléviseurs depuis janvier 1980).
- Avec un circuit additionnel, vous pouvez brancher votre APPLE II sur un moniteur couleur RVB de qualité.
- Cette carte vous apporte toutes les possibilités graphiques usuelles d'APPLE II et des extensions en mode texte et en mode haute résolution.
- Tous les programmes existants fonctionnent directement sans aucune modification.

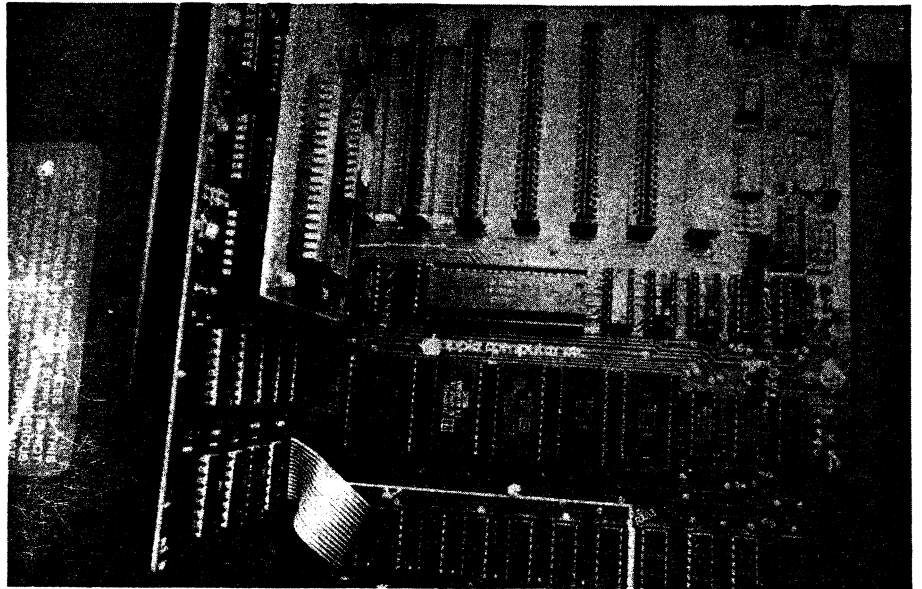


PHOTO N° 1

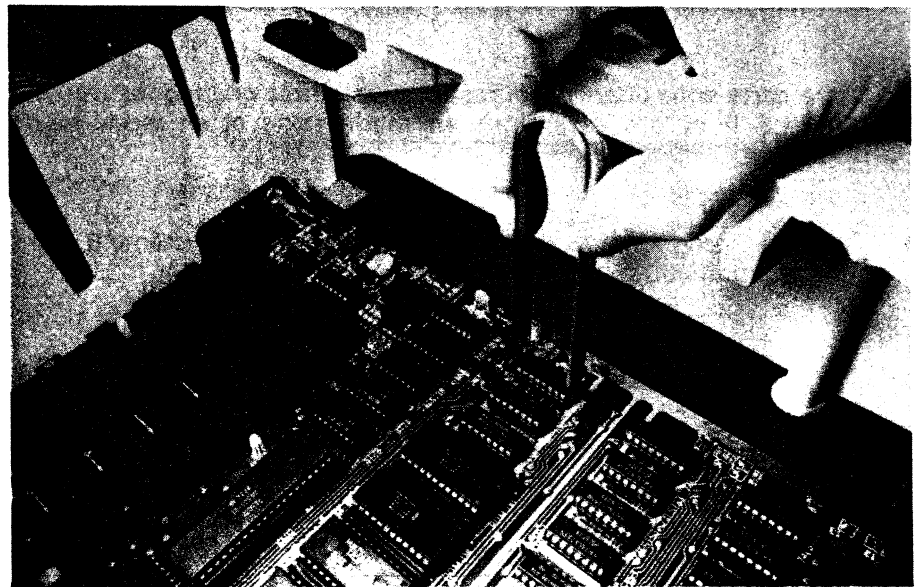


PHOTO N° 2

CHAPITRE I

INSTALLATION

La carte RVB GRAPH insérée dans le slot 7 fonctionne directement sur le micro-ordinateur APPLE II européen.

Elle peut aussi fonctionner sur APPLE II américain en respectant quelques impératifs (voir chapitre 5).

COMMENT INSTALLER VOTRE CARTE COULEUR RVB GRAPH

Il est très facile d'installer votre carte RVB GRAPH, mais il est de la plus grande importance de le faire correctement. Une mauvaise installation pourrait détériorer votre carte ainsi que l'APPLE II.

ASSUREZ-VOUS D'ABORD QUE L'APPLE II N'EST PAS SOUS TENSION. Le voyant de rappel sur le clavier doit être éteint.

Retirez ensuite le couvercle de l'APPLE II.

Regardez à l'intérieur de l'APPLE II ouvert avec le clavier face à vous. A l'arrière, vous devez voir une rangée de 8 connecteurs verts, appelés encore «slot», avec des contacts dorés. Ils sont numérotés de 0 à 7. La carte couleur RVB GRAPH occupera le slot 7, celui qui est situé le plus à droite.

Lisez la suite pour avoir la marche à suivre en détail.

Touchez avec vos mains l'alimentation (la boîte métallique dorée ou argentée, située à gauche) pour vous décharger de l'électricité statique que vous pourriez porter sur vous. (Ne soyez pas étonné si vous recevez une légère décharge, cela prouvera simplement que votre APPLE II est correctement relié à la masse). Vérifiez à nouveau que votre APPLE II n'est pas sous-tension.

Recherchez le slot 7, le plus à droite. S'il contient déjà une carte, retirez-la doucement en la faisant osciller légèrement de haut en bas jusqu'à ce qu'elle soit sortie du connecteur. (Pour faciliter l'installation, retirez éventuellement aussi les cartes des slots 6 et 5).

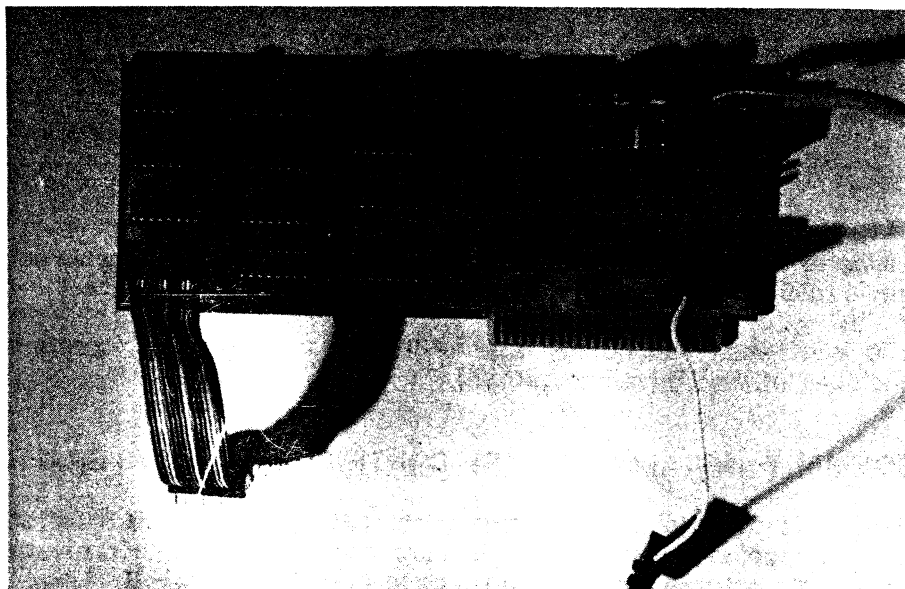


PHOTO Nº 3

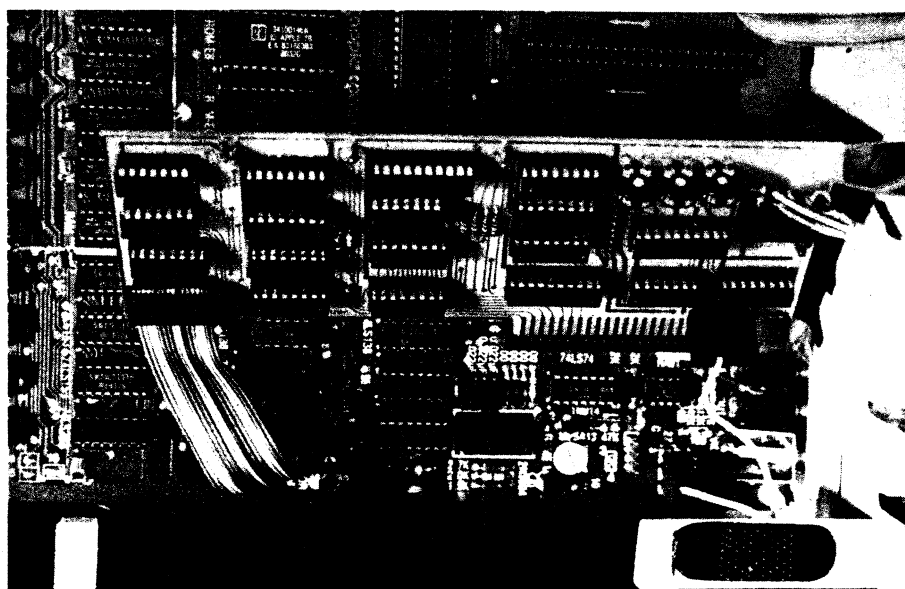


PHOTO Nº 4

Regardez la photo n° 1. Une flèche vous indique un circuit intégré portant le numéro 9334 (quelque-fois 74 LS 259).

Retirez le circuit à l'aide de la pince extractrice livrée avec la carte. Glissez les crochets de la pince sous le circuit intégré (voir photo n° 2), et en agitant légèrement d'avant en arrière avec une traction vers le haut, le retirer délicatement de son support. (Essayer que toutes les pattes sortent simultanément). Si vous n'arrivez pas à retirer ce circuit, contactez votre vendeur, cela préservera le circuit intégré et vos nerfs...

Maintenant vous êtes prêts à installer votre carte couleur RVB GRAPH. Tout d'abord, regardez-la, les circuits intégrés face à vous, le connecteur doré sur votre droite. Vous voyez en haut et à droite un connecteur coudé 8 broches. Enfichez le connecteur correspondant qui est sur votre câble (attention au sens de branchement, voir photo n° 3).

A l'autre extrémité se trouve une grosse prise appelée prise «Péritel» qu'il faudra brancher à l'arrière de votre téléviseur couleur.

En bas et à gauche de la carte, vous voyez un câble plat terminé par une prise 16 broches qui va remplacer le circuit intégré que vous venez de retirer de votre APPLE II.

Tenez la carte dans votre main gauche et placez cette prise face au support de circuit intégré resté libre ; assurez-vous que chaque broche est face à un trou (voir photo 4). Le câble plat doit partir sur la droite de la prise à enficher.

Enfichez-la, cela doit se faire facilement, sinon vérifiez l'alignement des trous et des broches.

En bas et à droite de votre carte, juste au-dessus du connecteur doré, part un petit fil d'environ 10 cm, terminé par une petite prise femelle 4 broches qui va se connecter sur la prise vidéo auxiliaire de votre APPLE II (voir photo 4).

Cette prise vidéo est le connecteur 4 broches le plus proche de l'arrière de votre APPLE II, vérifiez le sens de branchement sur la photo 4.

Effectuez ce branchement. Il ne vous reste plus qu'à insérer le connecteur doré de votre carte dans le slot 7 de votre APPLE II.

Maintenant vérifiez soigneusement en comparant avec la photo 5 que toutes les connections ont été faites correctement :

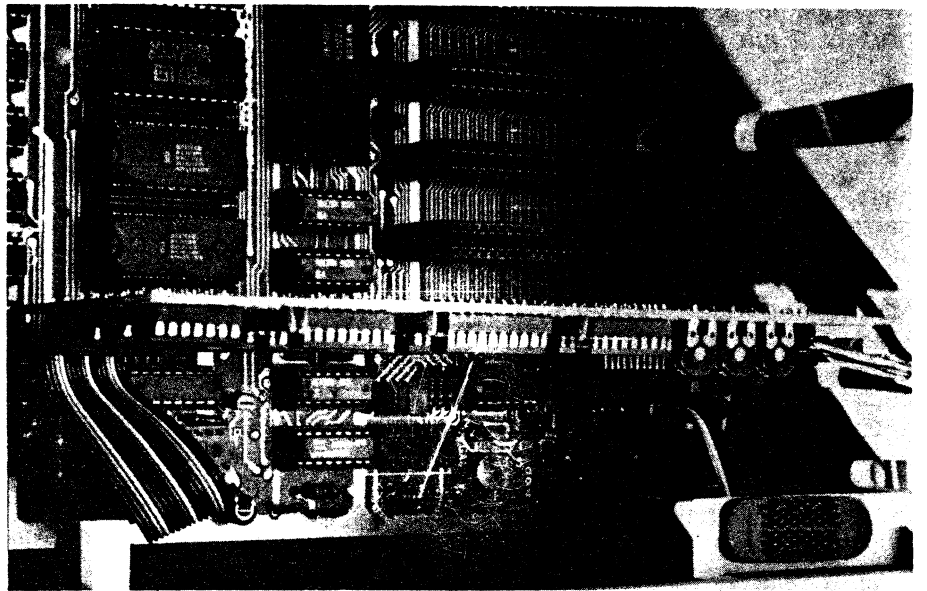


PHOTO Nº 5

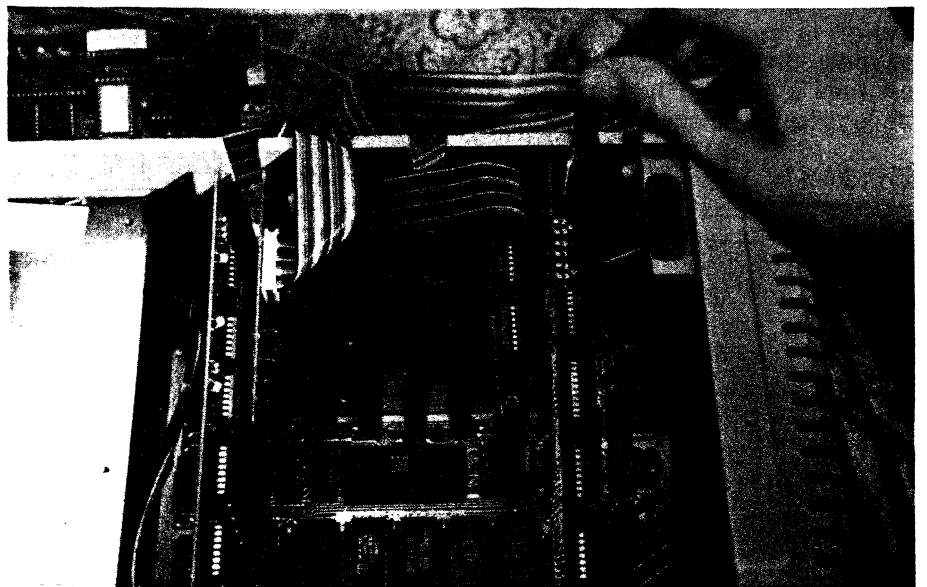


PHOTO Nº 6

- ① le câble plat doit sortir par le bas de la carte, se courber vers le haut puis vers le bas, et arriver par la droite de la prise, prise qui doit être fermement insérée dans le support de circuit intégré.
- ② le petit fil arrivant sur la prise vidéo doit être sur la seconde broche en partant de la droite (connecteur 4 broches le plus proche de l'arrière de votre APPLE II).

L'installation de votre carte RVB GRAPH est maintenant terminée.

Branchez la prise «Péritel» à l'arrière de votre téléviseur.

Remplacez éventuellement les cartes occupant les slots 5 et 6.

Allumez votre téléviseur et votre APPLE II. Du texte apparaît sur l'écran de votre téléviseur : si cela est nécessaire, ajustez les trois potentiomètres (voir photo 6) sur le dessus de la carte jusqu'à ce que le texte apparaisse blanc.

Ces trois potentiomètres ajustent le niveau des sorties rouge, vert et bleu de la carte (rouge pour celui qui est le plus près du clavier, puis vert, puis bleu).

Pour ajuster encore mieux, vous pouvez exécuter au préalable le programme BASIC suivant :

```
10 GR : CALL - 936
20 FORT = 0 TO 31 : COLOR = T/2 : VLIN
   0, 39 AT T+ 3 : NEXT T
30 END
```

Vous devez voir sur votre téléviseur 15 colonnes de différentes couleurs, celles annoncées dans la table des couleurs du chapitre 2 de ce manuel de référence. Ces couleurs vont du magenta jusqu'au blanc. Le blanc doit être «bien» blanc et le fond bien noir ; si besoin, ajuster le bouton «luminosité» sur votre téléviseur.

CHAPITRE II

UTILISATION DE LA CARTE COULEUR RVB GRAPH

Toutes les possibilités graphiques couleurs de votre APPLE II fonctionnent exactement comme décrits dans les manuels APPLE.

Tous les programmes existants fonctionnent directement sans aucune modification.

Avec votre carte RVB GRAPH, vous pouvez accéder à de nouvelles possibilités de visualisation en mode texte et en mode graphique haute résolution.

Nous conseillons aux nouveaux acquéreurs du micro-ordinateur APPLE II de commencer par se familiariser avec les modes de visualisation usuels du micro-ordinateur APPLE II avant d'essayer d'utiliser les extensions de la carte RVB GRAPH.

Ces extensions sont expliquées dans les chapitres suivants.

HGR		GR		Table des couleurs		HGR		GR	
0.4	0	Noir			8	Marron			
	1	Magenta		5	9	Orange			
	2	Bleu foncé			10	Gris 2			
2	3	Violet			11	Rose			
	4	Vert foncé		1	12	Vert clair			
	5	Gris 1			13	Jaune			
6	6	Bleu			14	Bleu turquoise			
	7	Bleu clair		3	7	15	Blanc		

CHAPITRE III

EXTENSIONS RVB GRAPH : premier niveau

Pour comprendre la suite, vous devez bien connaître le fonctionnement du mode graphique haute résolution APPLE II (lire les paragraphes de l'APPLE REFERENCE MANUAL à ce sujet).

Usuellement les graphismes haute résolution apparaissent en 5 couleurs (violet, vert, bleu, orange et blanc) et les lignes de texte en blanc.

Avec votre carte RVB GRAPH, vous pouvez choisir chacune des cinq couleurs apparaissant en mode haute résolution et la couleur des lignes du texte parmi les 16 couleurs du mode graphique basse résolution.

Pour cela, votre carte RVB GRAPH possède plusieurs registres couleurs. Usuellement, la carte ignore le contenu de ces registres qui reste indéterminé.

Pour utiliser ces registres, vous devez tout d'abord leur assigner à tous une valeur.

Attention ! Vous ne pourrez pas relire ces valeurs, on ne peut qu'écrire dans ces registres. Nous vous conseillons donc d'utiliser des variables, par exemple C0, C1, C2, C3, B, CT prenant des valeurs entières comprises entre 0 et 15 correspondant à une couleur de la table des couleurs, chapitre 2.

Après avoir assigné une valeur à chacune de ces six variables, exécutez les instructions BASIC suivantes :

```
POKE - 16 140, 16 * (15 - CT)
POKE - 14 577 - B, 15 - C0
POKE - 14 561 - B, 15 - C1
POKE - 14 545 - B, 15 - C2
POKE - 14 529 - B, 15 - C3
POKE - 16 132, 16 * (15 - CT)
```

Cela aura les effets suivants :

1. Les lignes de texte apparaîtront dans la couleur CT

2. En mode haute résolution :

- les points qui apparaissaient usuellement violet apparaîtront dans la couleur C0 (points isolés situés dans les colonnes paires, bit 7 de l'octet correspondant à 0).
- les points qui apparaissaient usuellement vert apparaîtront dans la couleur C1 (points isolés situés dans les colonnes impaires, bit 7 de l'octet correspondant à 0).
- les points qui apparaissaient usuellement bleu apparaîtront dans la couleur C2 (points isolés situés dans les colonnes paires, bit 7 de l'octet correspondant à 1).
- les points qui apparaissaient usuellement orange, apparaîtront dans la couleur C3 (points isolés situés dans les colonnes impaires, bit 7 de l'octet correspondant à 1).
- les points qui apparaissaient usuellement blanc apparaîtront dans la couleur B (2 points ou plus consécutifs sur une même horizontale).

Nous conseillons de mettre la série d'instructions précédentes sous la forme d'un sous-programme qui sera appelé à chaque assignation des variables C0, C1, C2, C3, B et CT.

Exemple 1 :

```
10      Violet C0 = 3 : C1 = 12 : C2 = 6 : C3 = 9 : B = 15 : CT = 11
20      GOSUB 1000
30      END
1000    POKE - 16 140, 16 * (15 - CT)
1100    POKE - 14 577, 15 - C0 = POKE - 14 577 - B, 15 - C0
1200    POKE - 14 561, 15 - C1
1300    POKE - 14 545, 15 - C2
1400    POKE - 14 529, 15 - C3
1500    POKE - 16 132, 16 * (15 - CT)
1600    RETURN
```

Après exécution des lignes 10 et 20, la haute résolution se comportera de la façon habituelle (C0 = 3 : violet, C1 = 12 : vert, C2 = 6 : bleu, C3 = 9 : orange, B = 15 : blanc) mais les lignes de texte apparaîtront rose (CT = 11 : rose).

Exemple 2 :

Si l'on remplace la ligne 10 par :

```
10      C0 = 13 : C1 = 12 : C2 = 6 : C3 = 9 : B = 15 : CT = 15
```

```
10
```

les points qui apparaissent violet sur une image haute résolution apparaîtront jaune (C0 = 13 : jaune) et le texte apparaîtra de nouveau blanc (CT = 15 : blanc).

Note 1 : De BASIC, les points placés à l'aide de l'instruction HPLLOT apparaissent si :

- HCOLOR = 1 dans la couleur C1
- HCOLOR = 2 dans la couleur C0
- HCOLOR = 5 dans la couleur C3
- HCOLOR = 6 dans la couleur C2

Note 2 : Si vous voulez revenir à la visualisation habituelle (cela est particulièrement utile au cas où vous auriez mis la couleur du texte au noir et que plus rien n'apparaisse sur l'écran ...), il suffit de taper au clavier l'instruction BASIC :

POKE - 16 144, 0

Vous pouvez aussi éteindre puis rallumer l'APPLE II, mais alors tout programme résident en mémoire sera perdu.

Le chapitre 4 est plus difficile, mais cependant une autre possibilité peut vous être utile dès maintenant.

L'exécution du programme suivant donnera sur votre téléviseur couleur une image identique à celle obtenue sur un moniteur noir et blanc.

```
10 C0 = 15 : C1 = 15 : C2 = 15 : C3 = 15 : B = 15 : CT = 15
20 GOSUB 2000
30 END
2000 POKE - 16 139, 16 * (15 - CT) POKE - 16139, 48
2010 POKE - 14 577 - B, 15 - C0 POKE - 14 565, 3
2020 POKE - 14 561 - B, 15 - C1 POKE - 14 549, 3
2030 POKE - 14 545 - B, 15 - C2 POKE - 14 533, 3
2040 POKE - 14 529 - B, 15 - C3 POKE - 14 517, 3
2050 POKE - 16 131, 16 * (15 - CT) POKE - 16131, 48
2060 RETURN
```

} écran
vert/noir

En remplaçant la ligne 10 par :

10 C0 = 12 : C1 = 12 : C2 = 12 : C3 = 12 : B = 12 : CT = 12

vous aurez un moniteur «noir et vert».

EXTENSION RVB GRAPH : niveau 2

Attention : avant de lire ce chapitre il faut avoir lu et compris les chapitres précédents.

I – LIGNES HORIZONTALES DANS LES COULEURS C0, C1, C2, C3 : CONTINUES OU POINTILLÉES

Problème : En principe, on ne peut tracer des points des couleurs C0 et C2 (respectivement C1 et C3) que dans les colonnes paires (resp. impaires), mais vous avez dû constater que les lignes horizontales de ces couleurs apparaissaient usuellement continues.

Ceci a été ainsi conçu pour deux raisons :

- obtenir une visualisation se rapprochant le plus possible de celle existant aux États-Unis sur téléviseur NTSC, tous les programmes américains étant conçus pour cette visualisation.
- Lorsqu'une image haute résolution comporte de larges surfaces de couleurs il est plus agréable que ces surfaces soient uniformes.

Une ligne horizontale de couleur C0, C1, C2, ou C3 est en fait en mémoire une séquence de bits alternativement à 0 et à 1. Elle apparaît donc pointillée sur un moniteur noir et blanc. En couleur cette ligne apparaît donc usuellement continue.

Or dans certains cas, lorsqu'il n'y a pas de surface colorée sur l'image, lors d'animations en deux ou trois dimensions..., il peut être utile de revenir à une visualisation où chaque point représenté par un 0 en mémoire apparaisse en noir sur votre écran.

Pour accéder à cette possibilité il faudra assigner une valeur à trois autres variables S, U, K, et utiliser l'instruction basic :

POKE – 16 144+ S+ U+ K, 16 *(15 – CT)

- **CT** : comme nous l'avons déjà vu, c'est la couleur choisie pour les lignes de texte (CT est un entier entre 0 et 15 choisi dans le tableau des couleurs chapitre 2)

Les autres variables concernent le mode Haute Résolution

- **U** : Couleurs usuelles ou couleurs des registres

Si $U = 0$ Le mode Haute Résolution utilisera les couleurs usuelles violet, vert, bleu, orange, mais dans ce cas la couleur des points usuellement blanc de votre image H.R. est liée à la couleur attribuée aux lignes de texte (CT).

Si $U = 4$ Le mode H.R. utilisera les registres couleurs (vous devez préalablement choisir ces couleurs comme expliqué chapitre 3).

Attention ne pas attribuer à U d'autres valeurs que **0** ou **4**.

- **K** : Clef d'accès aux registres couleurs H.R.

Si $K = 0$ les registres couleurs sont ouverts, vous pouvez écrire dans ces registres comme expliqué chapitre 3. Si vous pressez la touche RESET au clavier vous revenez au mode de visualisation usuel (dans ce cas RESET est équivalent à un «POKE -16 144, 0»).

Si $K = 8$ les registres couleurs sont fermés et ainsi protégés de toute modification accidentelle. De plus la touche RESET n'a plus d'action sur la carte RVB GRAPH.

Attention ne pas attribuer à K d'autres valeurs que **0** ou **8**.

- **S** : système de visualisation

Si $S = 0$ mode usuel : les traits horizontaux des couleurs C0, C1, C2, C3, sont continus.

Si $S = 1$ les traits horizontaux des couleurs C0, C1, C2, C3 sont pointillés (tout point représenté en mémoire par un 0 apparaît noir sur l'écran).

Si $S = 2$ les traits horizontaux des couleurs C0, C1, C2, C3, sont continus mais deux points ou plus consécutifs sur une ligne horizontale n'apparaissent plus de la couleur B mais de la couleur C0, C1, C2, ou C3 correspondant à leur position. La couleur B n'apparaît plus. Il ne reste que quatre couleurs. Ceci permet de dessiner en couleur

C1 sur fond C0 et vice-versa (de même avec C3 et C2).

Si $S = 3$ identique au cas précédent mais les lignes horizontales de couleurs C0, C1, C2, C3 apparaissent pointillées.

Attention ne pas attribuer à S d'autres valeurs que 0, 1, 2 ou 3

Note 1 : Pour utiliser toutes les options vues jusqu'à présent nous conseillons l'utilisation d'un sous programme du type suivant :

```
1000 POKE - 16 144 + S + U, 16*(15 - CT)   (K = 0 : registres
                                             ouverts)
1100 POKE - 14 577 - B, 15 - C0
1200 POKE - 14 561 - B, 15 - C1
1300 POKE - 14 545 - B, 15 - C2
1400 POKE - 14 529 - B, 15 - C3
1500 POKE - 16 136 + S + U, 16*(15 - CT)   (K = 8 : registres
                                             fermés)
1600 RETURN
```

Le premier appel (GOSUB 1000) sera précédé d'une assignation de toutes les variables C0, C1, C2, C3, B, CT, S et U. A toute modification d'une ou plusieurs valeurs de ces variables, le sous-programme sera rappelé.

Note 2 : Si on n'utilise pas les registres couleurs, et que l'on conserve les couleurs usuelles, mais que l'on désire que tout point représenté par un 0 en mémoire apparaisse noir il suffit d'utiliser l'instruction :

POKE - 16 135, 0

U = 0 : couleurs usuelles

S = 1 : horizontales des couleurs violet, vert, bleu, orange, pointillées

K = 8 : blocage de cette configuration (touche RESET sans action sur la carte)

CT = 15 : texte blanc et en H.R. deux points ou plus consécutifs sur une horizontale apparaissent blanc.

II - HUIT COULEURS (+ noir) SUR UNE IMAGE HAUTE RÉ-SOLUTION.

Jusqu'à maintenant, deux ou plusieurs points consécutifs sur une

ligne horizontale apparaissent toujours de la couleur B (usuellement blanc).

Avec RVB GRAPH une telle séquence de points peut apparaître de quatre couleurs différentes B0, B1, B2, B3.

- B0 si le premier point à gauche est en colonne paire, bit 7 de l'octet correspondant à 0.
- B1 si le premier point à gauche est en colonne impaire, bit 7 de l'octet correspondant à 0.
- B2 si le premier point à gauche est en colonne paire, bit 7 de l'octet correspondant à 1.
- B3 si le premier point à gauche est en colonne impaire, bit 7 de l'octet correspondant à 1.

B0, B1, B2, B3 étant des variables entières prenant des valeurs entre 0 et 15 choisies dans la table des couleurs chapitre 2.

Vous connaissez maintenant toutes les possibilités de la carte RVB GRAPH. Pour utiliser cette dernière possibilité et toutes les précédentes, nous conseillons d'inclure dans votre programme, un sous-programme du type :

```
1000 POKE - 16 144 + U + S, 16 * (15 - CT)
1100 POKE - 14 577 - B0, 15 - C0
1200 POKE - 14 561 - B1, 15 - C1
1300 POKE - 14 545 - B2, 15 - C2
1400 POKE - 14 529 - B3, 15 - C3
1500 POKE - 16 136 + U + S, 16 * (15 - CT)
1600 RETURN
```

Le premier appel (GOSUB 1000) sera précédé s'une assignation de toutes les variables C0, C1, C2, C3, B0, B1, B2, B3, CT, S et U. A toute nouvelle assignation d'une ou plusieurs de ces variables le sous-programme sera rappelé pour que RVB GRAPH enregistre ces nouvelles valeurs.

Note 1 : Si B0 = B1 = B2 = B3 on revient au système à cinq couleurs (+ noir) et on retrouve les instructions vues précédemment (B remplaçant B0, B1, B2 et B3).

Note 2 : Un choix intéressant est de prendre B0 identique à B1 d'une part, B2 identique à B3 de l'autre. Dans ce cas les points dessinés en «WHITE 1» apparaîtront dans la couleur choisie pour B0 et B1, ceux dessinés en «WHITE 2» dans la couleur choisie pour B2 et B3.

Note 3 : Toutes les instructions utilisées dans ce manuel sont écrites en basic. Elles sont facilement traduisibles en Pascal et en langage machine.

- En Pascal grâce à la procédure suivante remplaçant le POKE basic :

```
PROCEDURE POKE (ADRESSE, VALEUR : INTEGER);
  TYPE  TABPOINT = PACKED ARRAY [0..1] OF 0..255;
  VAR   POINT    : RECORD
        CASE BOOLEAN OF FALSE : (ADDR. INTEGER);
                          TRUE  : (POINTEUR : ↑ TABPOINT);
    END;
  BEGIN
    WITH POINT DO
      BEGIN
        ADDR := ADRESSE;
        POINTEUR ↑ [0] := VALEUR;
      END;
    END; (* PROCEDURE POKE *)
```

- En langage machine nous précisons que :

– 16 144 (décimal) correspond à C0F0 (hexa)			
– 14 577	"	"	C70F "
– 14 561	"	"	C71F "
– 14 545	"	"	C72F "
– 14 529	"	"	C73F "

INFORMATIONS TECHNIQUES

RVB GRAPH ne fonctionne que dans le «slot 7» de votre APPLE II car elle utilise les signaux suivants spécifiques au «slot 7».

- SYNCH (pin 19)
- COLOR REF (pin 35)
- 14 Mhz (pin 24)
- $\overline{\text{TEXT}}$ (pin 23)

Les deux premiers signaux sont ramenés au «slot 7» sur tout APPLE II possédant une carte mère «Révision 2» ou postérieure (voir APPLE II référence manual).

Les deux derniers signaux sont ramenés au «slot 7» sur tout APPLE II européen possédant une carte mère «Revision 7» ou postérieure.

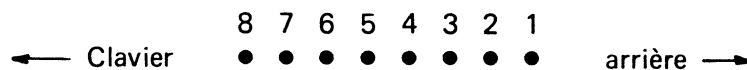
Sur votre APPLE II acheté en Europe il y a moins de 18 mois il est probable que ces signaux aient été correctement ramenés au «slot 7» par l'importateur.

Si votre APPLE II est ancien et si RVB GRAPH ne fonctionne pas directement contactez votre vendeur.

CONNECTEURS DISPONIBLES SUR RVB GRAPH

Connecteur 1 : sorties «Peritel»

Description :

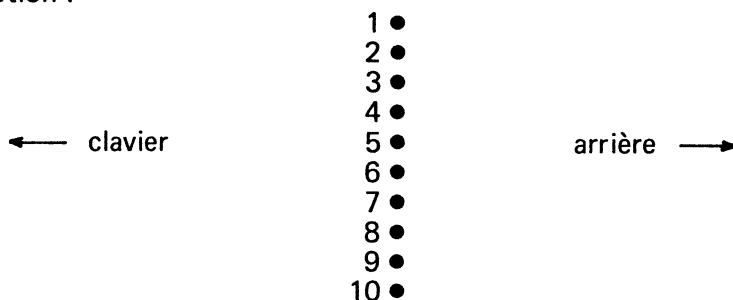


pin 1 : Alimentation 12 V (commutation lente)
pin 2 : Masse

- pin 3 : Bleu (sortie 75 ohms, ajustable de 0 à 1 V c.c.)
- pin 4 : Vert (" " " ")
- pin 5 : Rouge (" " " ")
- pin 6 : Signal de synchronisation (sortie 75 ohms, 0,5 V c.c.)
- pin 7 : Non utilisé (éventuellement détrompage)
- pin 8 : Commutation rapide (2V, 75 ohms)

Connecteur 2 : sorties RVB identiques à celles existantes sur APPLE III. Ces sorties permettent de raccorder votre APPLE II à tout moniteur RVB avec un dispositif électronique identique à celui utilisé pour APPLE III.

Description :

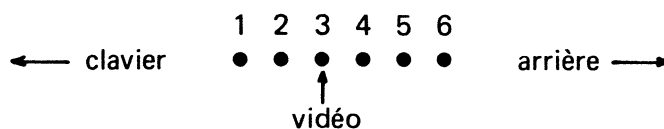


- pin 1 : + 12 V (alimentation)
- pin 2 : - 12 V (")
- pin 3 : - 5 V (")
- pin 4 : SYNCH
- pin 5 : + 5 V (alimentation)
- pin 6 : Masse
- pin 7 : XRGB 1
- pin 8 : XRGB 2
- pin 9 : XRGB 4
- pin 10 : XRGB 8

Les «pins» 4 et 7 à 10 sont des sorties TTL LS

Connecteurs 3 : un pin (3) est utilisé pour amener le signal vidéo sur la carte. Les autres pins sont conçus pour des utilisations ultérieures.

Description :





LE CHAT MAUVE micro-informatique

S.A.R.L. au capital de F. 21.000

9, rue Arthur Rozier - 75019 PARIS

T.P. 202 43-44

202-67-43 - 90 CHA...AT

Dessins de couverture de M. Michel BOUVET