

AMIGA.InFo®

La revista dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

Número 5 • Noviembre 1995 • 850 Ptas.

Reportajes:

- Particiones de Discos Duros
- Producción Musical con Amiga

Entrevista:

- Amiga Center

¡Gana un A1200!
Gran CONCURSO 3D AMIGA

¡AMIGA TECHNOLOGIES VUELVE A FABRICAR y DESARROLLAR LOS ORDENADORES AMIGA!

¡Más de 100.000 A1200 serán vendidos antes de fin de año! En España los nuevos distribuidores son El Corte Inglés y PiXel Media... Páginas 5 a 7.

Análisis:

- Ami-FileSafe
- DICE 3.01
- CDROM Atapi IDE
- ShapeShifter

Editada por InFo Technologies

- CacheCDFS 2.0
- Fast Math Libraries V40.6
- GFXCon v1.6
- Intro del mes
- Listados de C
- Meganote v1.2
- Select v1.02
- CDToolBox v1.0
- FastView 1.51
- IFF FX v1.1 AGA
- LaunchPad v4.5
- Listados de Amiga Interno
- Play 16 v1.4

DISCO
9



¡Nuevos Amiga!

Más información en la sección de noticias...

ADEMÁS:

- ✓ Curso de C: Cómo programar una base de datos
- ✓ Photogenics: Cómo generar texturas
- ✓ Música: Octamed y los comandos MIDI (2a. parte)
- ✓ Tutorial 3D: Los materiales
- ✓ Amiga Interno: Los temporizadores del CIA 8520
- ✓ 6 páginas de cartas y dudas de nuestros lectores...
- ✓ Inipro, Proyecto Hard, Mercamiga, Rincón del Genio Primeros Pasos, CDROMs, etc.

NTSC

EDL

COMPONENTES

SMPTE

BETACAM SP

S-VIDEO

PAL

COMPUESTO



Edición No Lineal

Elite

Broadcaster

La Herramienta que estabas esperando

La edición de video es un verdadero arte, practicado por un grupo de "Elite" que transforma sus ideas, imágenes y sonidos Magicamente!. Esta es una forma de arte que requiere de herramientas especiales. Herramientas diseñadas para aumentar la creatividad y realzar la imaginación.

La Elite permite al artista componer imagen y sonido con un control sin precedentes, obteniendo la libertad para experimentar sin la tensión por las grandes cantidades de dinero gastados en horas y horas de edición.

Con los rápidos avances en la tecnología de los ordenadores, diseñadores artísticos y productores pueden competir con caras salas de producción dedicada. Los profesionales pueden editar ahora con una herramienta que ofrece multitud de prestaciones y efectos especiales por un precio accesible. La Broadcaster Elite.

Las herramientas actuales cuestionan el potencial creativo individual. Una dirección basada en "Cuales són tus ideas?" es preferible a "Que equipo usas?". La Broadcaster Elite te permite editar tus ideas mientras las creas. Si tu formato es compuesto, Y/C, o Betacam SP, la Elite lo procesa sin necesidad de añadir periféricos caros o equipo adicional. Con la Broadcaster Elite, todo lo que necesitas es tu imaginación.

Broadcaster Elite es un producto de Applied Magic, Inc.

Distribuida por:

Edicions Video Vallès

Can Matas, 7

08190 - Sant Cugat del Vallès

Barcelona

Tel. (93) 674 8114 Fax (93) 589 4779

Especificaciones técnicas

Entradas

*Compuesto y S-Video

*Betacam SP

3dB Bandapasante

13.5MHz.típico

Relación S/N

60dB.

Rango de ganancia

-4,5 a 6,0dB.

Tensión de Entrada

0,45 a 1,6V. (1,0V tip.)

Clamp. y C.A.G. para señal CVBS

Salidas

*Compuesto y S-Video

Salida

1,35Vpp carga 37.5 Ohms.

Z salida

75 Ohms.

Resolución convertidor D/A

10 bits

Error integral de linealidad

0,15 grados

Salida de Señal de Test:

Barras de color (75% Saturación en NTSC y 100% en PAL)

*Betacam SP

Salidas estandar RS-343A

Nivel video

Y = 1,0Vpp.

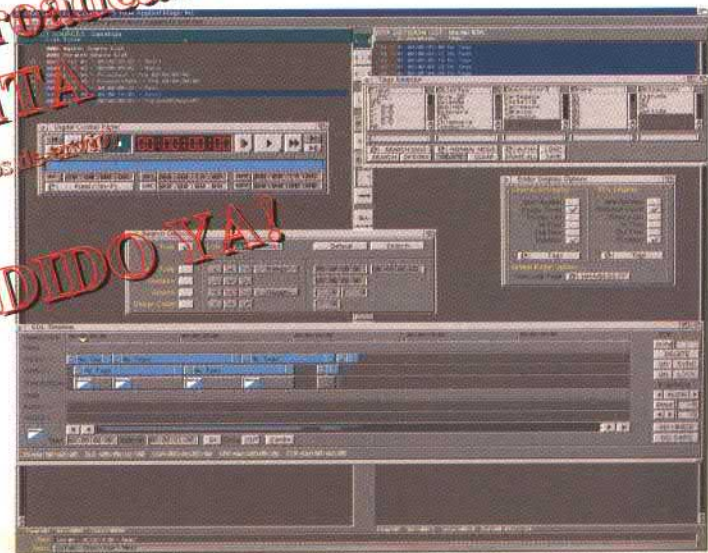
R-Y = 0,7Vpp

B-Y = 0,7Vpp

Impedancia de salida 75 Ohms.

Cinta demostración Broadcaster Elite GRATIS
(sólo 500 pbs. de gastos de envío)

HAZ TU PEDIDO YA!



NOTICIAS

En este mes, de larga espera, se han producido toda una serie de noticias interesantes que te contamos, como siempre puntualmente, en la sección de noticias.

Noticias 5

Encuentro de los distribuidores nacionales en Barcelona y Madrid.

Entrevista a AMIGA CENTER.

Lote de Programas del Amiga 1200.

Las últimas noticias de los productos Amiga.



DISEÑO 3D

Tutorial 3D 44

Tan importante como la forma de los objetos, es el material del que están compuestos. Este mes explicamos los Materiales en el Real 3D.



Imagen de Portada 67

PROGRAMACIÓN

Amiga Interno 36

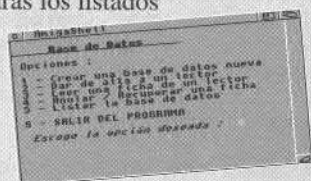
Tercera parte del especial dedicado a los CIA 5820: "Los temporizadores y contadores del CIA". Vemos qué mecanismo utiliza el Amiga para medir el tiempo con exactitud.

Curso de C 40

Estudiamos la función scanf() y empezamos una serie de artículos donde veremos cómo programar una Base de Datos. En los discos de portada encontrarás los listados del artículo.

IniPro 56

Seguimos explicando nuevas Estructuras Iterativas.



ARTÍCULOS LIBRES

Preparación del disco duro con HDtoolbox 12

Hay momentos en la vida de un Amiguero en los que su disco duro decide hacerle una mala pasada. Este artículo describe los pasos que podemos seguir para intentar arreglarlo.



Lleva tu música a un productor discográfico 18

Vemos cómo es la experiencia de empezar a trabajar a nivel profesional con el Amiga y los estudios de grabación de una compañía discográfica.



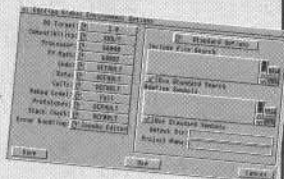
InFoTest

Ami-FileSafe v2.2 22

¡Adiós a los problemas con los disquetes y discos duros!. Test profundo de este revolucionario sistema de ficheros que está haciendo las delicias de miles de usuarios.

DICE C v3.01 25

Por fin podemos disfrutar del mejor entorno de programación en C para Amiga. Para llegar a esta afirmación, hemos realizado una comparativa entre los compiladores de C más representativos.



Monta un CDROM ATAPI-IDE 28

Explicación de cómo instalar un CDROM en el bus IDE, controlado a través del controlador ATAPI.

Shapeshifter 30

Emulador de un Apple Macintosh II al completo. Podemos instalar la ROM, el sistema operativo SYSTEM 7.5 y usar todo el software de MAC, aprovechando los periféricos y recursos del Amiga.

VARIOS

- **Primeros Pasos** 32
Glosario de términos relacionados con Amiga.
- **Música** 48
Nueva entrega del tutorial del OctaMED: Comandos MIDI.
- **Tutorial Photogenics** 52
Cómo crear texturas de todo tipo.
- **Proyecto Hard** 59
Constrúyete una fuente de alimentación y un mezclador de Audio.
- **Artículo Educación** 64
Comentamos MAGIC STORYBOOK, un programa interactivo multimedia para niños de todas las edades.
- **Discos de Portada** 69
- **Novedades CDROM's** 71
- **Demos y Juegos** 74
- **Rincón del Genio** 76
- **Sin Pelos en la Lengua** 78
- **Cartas y Dudas** 79
- **Mercamiga** 85
- **Suscripción** 86
- **Gran Concurso 3D** 87
- **Distribuidores** 88



Noviembre y Diciembre. Sin duda alguna, estos serán dos meses históricos para todos. Me explico: en estos dos meses Amiga.InFo pasará de tener una tirada de 2.000 ejemplares a 4.000 ejemplares, de ser bimensuales a ser mensuales, de distribuirse únicamente en tiendas de Amiga a distribuirse también en quioscos, de tener etiquetas de los discos de portada en b/w a tenerlas en color, de tener dos discos en

portada a tener más de 600 mb en un CDROM que aparecerá junto al ejemplar especial de Diciembre... ¿Alguien da más en tan poco tiempo?

Posiblemente sí, pero nosotros y vosotros, los lectores, hemos conseguido que un proyecto joven como es Amiga.InFo, se convierta en algo totalmente serio para todos. Hemos demostrado que con Amiga y un buen equipo de usuarios, se puede llegar tanto, o más lejos que con cualquier otra plataforma. Amiga.InFo es la prueba absoluta de ello.

Desde la publicación del número cero, hace aproximadamente un año, vuestra confianza y apoyo nos ha dado siempre la fuerza necesaria para seguir adelante y mejorar cada número...y vamos a continuar trabajando para mejorar más todavía.

Pero estos dos meses no sólo son importantes para nosotros, también lo es para la propia Amiga Technologies. Está trabajando frenéticamente para lanzar a nivel mundial el Amiga, y sinceramente, creemos que lo va a conseguir.

Sin embargo, muy a pesar de todos, y sobre todo de los distribuidores nacionales, en España todavía no hay máquinas. Esperemos que cuando se publiquen estas líneas ya hayan llegado los 300 Amiga que PiXeLMEDIA espera desde hace casi dos meses...

Pero cambiemos de tema y vayamos a uno que me interesa especialmente: Amiga Technologies anunciará el día 2 de Noviembre, en una rueda de prensa en la Video Toaster Expo, el nombre del procesador RISC que será utilizado en la nueva generación de ordenadores Amiga.

Actualmente se especula con dos fuertes candidatos: el POWER PC de IBM/Motorola/Apple y HP PA RISC de Hewlett Packard. ¿Cuál de ellos será? Todavía no lo sabemos, pero no os preocupéis, porque en el especial de Amiga.InFo de Diciembre publicaremos un artículo que explique las características del ganador.

Ahora y como siempre, espero que disfrutes este número de Amiga.InFo tanto como nosotros lo hemos hecho al montarlo, y sobre todo, ¡reserva ya el próximo porque se agotará!

F. Martín



Tres citas muy importantes se van a producir este mes de Noviembre. En primer lugar se conocerá, de forma definitiva, qué procesador RISC llevará la nueva generación de ordenadores Amiga. Este tema, por sí sólo, ya va a dar muchísimo de qué hablar pero, todavía quedan dos citas importantes. La siguiente, se va a producir el día 6 en Madrid. Se trata de la primera rueda de prensa que va a hacer Amiga Technologies presentando el Amiga a la prensa nacional especializada. Ya se ha empezado una campaña de publicidad en revistas

de MAC, PC, Multimedia, ... con el objetivo de dar a conocer el Amiga a los usuarios de otras plataformas. Y de hecho, la curiosidad está provocando las primeras llamadas preguntando qué es eso del Amiga, dónde se puede ver una demostración de cómo funciona, etc. Parece ser que, por fin, se están empezando a hacer las cosas bien. Aunque, también creo que es necesaria una campaña de publicidad televisiva y un acercamiento a las universidades españolas. Sería muy importante que Amiga Technologies hiciera lo mismo que hacen algunas compañías de PC: regalar máquinas a la universidad. Es una buena inversión ya que, el universitario terminaría comprándose uno, y lo que es mejor, aconsejando a los no entendidos a que se compren también otro Amiga.

La tercera cita importante se producirá durante los días 10, 11 y 12 en la feria de Colonia (Alemania). Se volverá a ver una feria repleta de fanáticos de Amiga, con productos de todo tipo, ofertas con precios especiales, tarjetas con el 68060 para el Amiga 1200, nuevas versiones de software, noticias importantes, etc. En el próximo número especial de Diciembre también incluiremos un artículo donde se contará todo lo que haya ocurrido en tan importante feria.

El número especial de Diciembre promete ser un buen regalo de Navidad. Con artículos tan interesantes como el de CDROM's, la feria de Colonia, ... y sobre todo, con el primer CD-ROM de la colección de Amiga.InFo. Ya sólo falta que lleguen las nuevas máquinas, que se vendan todo lo bien que se espera y, que los reyes magos nos traigan muchas suscripciones.

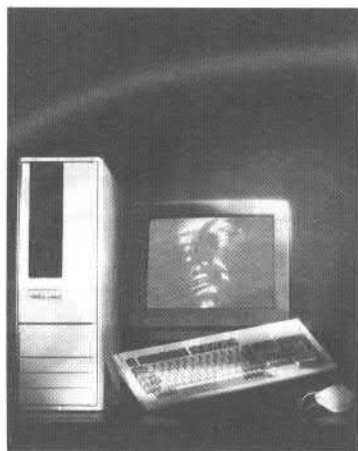
Bromas a parte, la revista está en continua evolución. De hecho sólo hay que hojear cada número para darse cuenta de los muchos cambios que contiene. En este número de noviembre se ha comenzado una nueva sección llamada InFoTest. En esta sección pretendemos hacer tests completos de los nuevos productos disponibles en el mercado. Hemos empezado comentado los siguientes productos: Ami-FileSafe v2.2, DICE C v3.01, Cómo montar un CD-ROM ATAPI-IDE, y por último, el emulador de MAC Shapeshifter. Lo que más destaca de esta sección es precisamente lo que más pedíais en vuestras cartas: comparativas, tests de velocidad, listas de características, etc. Creo que será una sección muy interesante para todo aquel que vaya a adquirir un nuevo producto Amiga. En cuanto podamos, probaremos una aceleradora con el 68060 para el A1200, el famoso ZIP, el lote de programas que se incluirán de fábrica con el Amiga, etc...

Un saludo y hasta el mes que viene...

A. Moreno



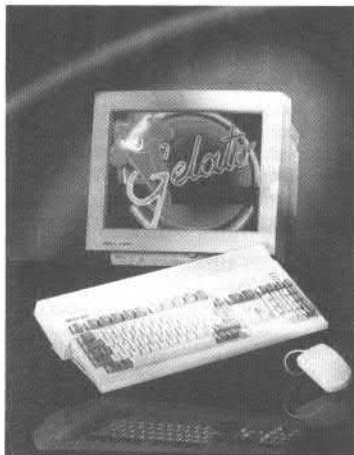
AMIGA



AMIGA

AMIGA, AMIGA y
más AMIGA...

¿Qué es eso? ¿Un ordenador?



Increíble. Ni con todas las páginas de esta revista podríamos dar a conocer todas las noticias sobre que nos llegan a la redacción.

En primer lugar, hay que destacar las reuniones celebradas por PiXeL Media, Amiga Technologies y los distribuidores nacionales los días 30 de Septiembre, en Barcelona y 7 de Octubre en Madrid. A ellas asistieron empresas veteranas y conocidas en el mundo de Amiga en España. También se vieron caras nuevas que estaban interesadas en obtener más información para poder distribuir las nuevas máquinas. En las siguientes páginas encontraréis más información al respecto.

En segundo lugar, y como consecuencia de las reuniones anteriores, se está produciendo un hecho inédito hasta ahora en la historia de Amiga en España: Está apareciendo publicidad de Amiga en revistas como Mac Format, Byte España, Vídeo Popular, Guía CDROM Today, CDROM La Revista, PC Zone, Net, Guía de Ordenadores y alguna más... Sí, sí, la misma publicidad en color que aparece en la contraportada de Amiga.InFo la podéis encontrar en esas revistas, durante los meses de Noviembre a Enero. ¿Qué está pasando? Está ocurriendo algo que sin duda no tiene precedentes, por lo menos al nivel en que se está realizando, ya que la mayoría de distribuidores de Amiga se han unido a PiXeL Media para poder cubrir una campaña de publicidad nacional en las principales revistas de informática. Señores...hay que quitarse el sombrero ante esta acción...y reconocer el valor y el



riesgo que una campaña como esta tiene para todos ellos -y dicho sea de paso, para nosotros, ya que InFo Technologies también participa-

Ring, Ring... "Hola...estooo...¿es esto una revista de Amiga que sale en el anuncio?...¿Que es lo del Amiga? ¿Es un ordenador? ¿De verdad que es multitarea? ¿Dónde puedo conseguir vuestra revista para más información?"

Estas son algunas de las preguntas que nos hacen por teléfono en la redacción, y son usuarios de ¡PC y MAC! que se han encontrado, al abrir sus cuadradas revistas intocables -en todos los sentidos-, algo que sin duda les resultará distinto: El Amiga.

"Vuelve para ganar" dice la entrada del anuncio, situada sobre una fotografía de un A4000T. Seguramente esta frase será leída por multitud de usuarios de otras plataformas. Algunos se interesarán, otros, quizás más incredulos, pasarán la página y seguirán leyendo, y otros -espero que los que menos- arrancarán la página de la revista por considerarlo una profanación religiosa...

Pero para nosotros, lo más importante es que Amiga está siendo conocido como nunca antes lo ha sido... Se están abriendo los ojos de muchos usuarios cansados de tanto "Güindous" y "multimedia virtual"...y están descubriendo el "Amiga OS 85"... Eso sí es importante.



Y en tercer lugar, comunicaros que ya han sido publicados los nombres de los programas de productividad que se incluyen en los Amiga 1200 y Amiga 4000T (ver fotografía central de la nueva caja del A1200). Todo un conjunto de programas que permiten al usuario, desde un principio, comenzar a usar el Amiga seriamente y también, como no, lúdicamente.

Sin embargo, no todo es color de rosa, ya que la mala noticia es que estamos a finales de Octubre y todavía no hay máquinas en España, pero sí en ¡Alemania e Inglaterra!

Cuando desde Amiga.InFo preguntábamos la razones del retraso...ni PiXeL Media, ni la propia Amiga Technologies Iberia parecían saberlas... "se tienen que imprimir todavía los manuales en castellano, faltan los teclados en castellano, sirven las máquinas a cuenta gotas, no sabemos..." y las máquinas españolas ¡sin aparecer! mientras el tiempo pasa muy rápido... quizás demasiado rápido para la situación en la que se encuentra Amiga en nuestro país. En este tema sólo podemos actuar con paciencia y optimismo. Hay que recordar que hace tan sólo unos meses no sabíamos si había futuro, pero por lo menos ahora tenemos un presente con Amiga Technologies.

Esperamos que cuando estás líneas se impriman, ya hayan llegado los nuevos A1200 e incluso los A4000T a España...Mientras tanto...en las siguientes páginas podéis encontrar multitud de noticias que a buen seguro animarán y mantendrán vuestro interés y optimismo por el Amiga.

FMartin.

Entrevista al Sr. Padilla de Amiga Center

En la entrevista de este mes, conversamos con el Sr. Jordi Padilla, en representación de uno de los distribuidores de Amiga más veteranos de España: Amiga Center.

En esta nueva andadura del Amiga, HyQuest S.L será la nueva empresa que jugará el papel de mayorista oficial de Amiga Technologies, manteniendo el nombre de Amiga Center para su tienda abierta al público. HyQuest está llegando a importantes acuerdos con distribuidores de CDRoms extranjeros. Uno de sus nuevos propósitos es convertirse en un centro especializado en CDs de Amiga a precios muy económicos. La inmensa colección de CDs que ahora mantiene en stock y, sobre todo, sus precios, es algo a lo que no estábamos acostumbrados los usuarios de Amiga...



El equipo de Amiga Center: Jordi Padilla, el primero por la derecha, a continuación Sergio y después Javi.

El pasado día 30 de Septiembre se celebró en Barcelona una reunión de distribuidores donde se comunicó que Amiga Center iba a tener una relación directa con PiXeL Media y Amiga Technologies Iberia. Nos pareció oportuno, en ese momento, hacer una entrevista a Sr. Jordi Padilla, representante de Amiga Center, para saber su opinión sobre la situación actual del Amiga en España y sobre su futuro.

1. InFo: ¿Cuándo nació Amiga Center y por qué motivos? ¿Por qué Amiga y no cualquier otra plataforma? ¿Qué es Hyquest S.L.?

Amigacenter nace en Abril de 1992 después del cierre de las Oficinas de Commodore Barcelona de la calle Valencia.

Empecé a interesarme por el Amiga en 1987, cuando las Revistas Alemanas empezaban a hablar de dos nuevas máquinas con un Sistema Operativo más fácil de usar: el Apple Lisa y el Commodore Amiga. Físicamente lo ví, por primera vez, en casa de un "Amigo" que ¡se había traído un equipo completo de Usa! Amiga 1000, Monitor 1080, Disco Externo 1010 y un SIDECAR!!!! (SIDECAR= Emulador PC). ¡Fue increíble! Desde entonces "AMIGA 4 EVER". HYQUEST S.L. es una Empresa de

reciente creación que abarcará todos los proyectos que en su día hubo que dejar aparcados por los recientes problemas con el mercado de Amiga. El primero sigue siendo nuestra tienda "AMIGACENTER", que siempre ha estado ahí.

El segundo proyecto que ya está en marcha y es HYQUEST S.L., como Importador y Distribuidor de Periféricos así como Mayorista de AMIGA TECHNOLOGIES / Pixel Media.

2. InFo: Sabemos que Vd. ha trabajado en Commodore España, desde el punto de vista interno de esta empresa, ¿por qué llegó a la situación crítica de liquidación?

Personalmente, creo que Commodore se gastaba el dinero que se ganaba con Amiga para desarrollar PCeras que una vez en la calle eran demasiado caras para competir con las máquinas Taiwanesas. En mercados como el Alemán, en el que la Marca Commodore tenía su peso específico (por eso el interés de ESCOM en coger la marca COMMODORE para sus PC), aún se vendían bien. Aquí se acabó el mercado cuando C= dejó de hacer sus propios PC (aquellos PC-10, 20, 30, 40, etc...) y se dedicó a montar Clónicos con su propia Bios. No hubo tampoco directivos que sintieran lo

que era el Mundo AMIGA. Los AMIGUEROS éramos los que no podíamos influir en decisiones comerciales. La película de Dave Haynie sobre los últimos días de Commodore, es una clara muestra de ello. Todo el ambiente que se respira es siempre el referente técnicos, desarrolladores, programadores e ingenieros estrechamente ligados al Amiga.

De todas formas, creo que es mejor olvidarse del pasado y mirar hacia adelante, pues creo que ¡¡¡lo mejor todavía está por venir en el mundo Amiga!!!

3. InFo: ¿Cómo le ha afectado a Amiga Center la crisis de Commodore? ¿Cómo ha logrado sostener la situación sin tener Amigas oficiales en stock? ¿Cree que la importación paralela tiene algún beneficio para el usuario final?

Bien, la crisis nos afectó como a todos los distribuidores. Es cierto que pudimos disponer de A1200 hasta hace muy poco, gracias a los contactos que teníamos con exmiembros de Commodore en Alemania, Inglaterra y Australia que nos facilitaban los nombres de los distribuidores locales que aún tenían máquinas en Stock.

La importación paralela no hubiera sido buena si Commodore hubiera tenido máquinas en España. Nosotros empezamos a traer Amigas de importación cuando Commodore España nos comunicó que no podía suministrar las máquinas que necesitábamos. Si ellos no podían traerlas, había que hacer algo. Nuestra idea era: "¡mejor un Amiguero con manuales en alemán que un Pecero con manuales en castellano!". De todos modos, se intentó lo imposible para tener las máquinas con los manuales en castellano. En el CEBIT de Hanover de 1994, Commodore Alemania nos prometía su total apoyo para mantener el mercado Español vivo, pero como todos sabemos, bastante tuvieron con mantener el suyo propio.

4. InFo: ¿Cree que el cambio de dueño solucionará el problema? ¿Encuentra diferencias a nivel de empresa entre Escom/Amiga Technologies y Commodore? ¿Cree que realmente existe un cambio de filosofía con Amiga Technologies?

Creo que sí. Commodore era una multinacional americana con las cabezas pensantes americanas. Hoy por hoy creo más en la forma de trabajar de los alemanes. La cuna de

Amiga siempre ha sido Alemania. A muchos lectores que hablaron con nosotros cuando CEI y Commodore UK se peleaban por asegurar que C= era suyo, les advertimos que esperábamos alguna maniobra desde Alemania. Buena muestra del cambio de filosofía es que ESCOM haya creado un Empresa completamente independiente: Amiga Technologies.

5. InFo: Vd., como distribuidor, ¿qué puntos considera importantes para que Amiga tenga mayor éxito en España?

Hay que hacer llegar el Amiga a todos. No creo que sea una máquina sólo para usar en vídeo y animación. Hay muchos más campos en los que el Amiga puede hacer un buen papel a un precio competitivo. Quizás un poco de publicidad en televisión nos serviría de mucho, pero los precios de publicidad en TV están por las nubes.

6. InFo: Todos los nuevo Amiga van a ir acompañados de un lote de programas realmente impresionante, sobre todo por ser utilidades de gran interés para los usuarios y que permitirán inmediatamente ponerse a trabajar con el Amiga. ¿Qué opina de la nueva imagen sería que Amiga Technologies quiere dar al Amiga? ¿Cree que se debe desplazar al Amiga de su imagen como máquina de juegos?

La imagen de máquina sería me parece muy bien, pero no estoy de acuerdo en renegar de los orígenes de Amiga. Cuando las máquinas "SERIAS" han descubierto los juegos como un factor importante de ventas, ¿vamos a decirles que el Amiga no vale para jugar? Al contrario, creo que habría que atacar a las consolas, pues un Amiga siempre será un ordenador que se podrá utilizar para cosas más serias, además de jugar. ¿¿Cuántos "Pestiums" hay en hogares españoles sólo para jugar al Doom??? ¡¡No quiero ni pensarlo!!

7. InFo: Desafortunadamente, en InFo, recibimos bastantes llamadas de nuestros lectores quejándose de los distribuidores de Amiga y el servicio post-venta. La impresión general es que prácticamente es nulo o de un nivel profesional bajo. Vd., como distribuidor que es, ¿qué importancia le da al servicio post-venta y de atención a sus clientes? Según Vd., ¿a qué se debe esta crítica de los usuarios a los distribuidores?

Bien, este es un tema bastante delicado. De todos modos esperamos que, con el nuevo servicio técnico, este tipo de problemas con las máquinas sean historias del pasado. Nosotros, por nuestra parte, hemos vuelto a montar nuestro servicio

técnico y esperamos mejorar el apoyo al usuario. De todos modos, es difícil hacerle entender a un usuario que poner una placa al revés y fundir todos los chips no lo cubre ninguna garantía del mundo. Nosotros cambiamos el material defectuoso siempre que nos es posible y, si no tenemos, intentamos buscar otra solución. Pero, como os he dicho, es un tema muy complicado y nunca llueve a gusto de todo el mundo. Lo que sí puedo decir, es que se compren las cosas en un distribuidor y no a particulares de dudosa procedencia.

Nosotros nos hemos encontrado con usuarios que nos exigían el cambio de material que habían comprado, a través de una revista de compra y venta, a un particular sin factura y diciéndole ¡¡¡que era nuestro socio!!!! Evidentemente, el usuario se siente engañado, pero creo que, si se tiene alguna queja, es mejor hablar y buscar una solución.

8. InFo: Se ha comentado la posibilidad de crear puntos de venta de Amiga al estilo de otras plataformas... ¿Cree que es una buena idea? ¿Qué cambios hay que llevar a cambio en la política de distribuidores para formar estos puntos de venta de Amiga?

Sí, sería una buena idea, pero hay que tener en cuenta que simplemente vender Amigas no es suficiente. Para llegar a tener unos buenos puntos de venta, hace falta formar a las personas que estén directamente en contacto con los usuarios. El nivel en algunos casos es un poco bajo. De todos modos, el usuario se da cuenta cuando le explican películas de indios y busca alternativas. Queda un largo camino por recorrer y prácticamente volvemos a estar en la salida.

9. InFo: Se ha comentado la posibilidad de crear puntos de venta de Amiga al estilo de otras plataformas... ¿Cree que es una buena idea? ¿Qué cambios hay que llevar a cambio en la política de distribuidores para formar estos puntos de venta de Amiga? 9. InFo: PiXeL Media es el distribuidor de la gama profesional de Amiga y El Corte Inglés el de la gama de consumo, es decir, los A1200. ¿Cómo cree que el Corte Inglés puede afectar a los distribuidores nacionales? El Corte Inglés es una empresa con un nivel económico y prestigio muy superiores al de los distribuidores. ¿Podría haber una competencia desequilibrada entre las dos partes?

El Corte Inglés no debería ser un problema para los distribuidores profesionales. Como he comentado antes, ellos van a ser los primeros en no estar a la altura para poder

demostrar lo que es un Amiga. Ésta va a ser una de las ventajas de los distribuidores profesionales. Yo espero que vendan muchos Amigas, ya que la mayoría de compradores se acercará al distribuidor profesional a buscar algún tipo de ayuda.

10. InFo: ¿Cuáles son las relaciones empresariales con PiXeL Media? ¿Han llegado a algún acuerdo Amiga Center, PiXeL Media y Amiga Technologies?

Las relaciones con Pixel Media son en estos momentos inmejorables. Desgraciadamente, no ha sido así siempre. La verdad es que no habíamos coincidido hasta la fecha y, después de una larga reunión, nos hemos dado cuenta de que nuestros objetivos son muy similares. De hecho, nuestros teóricos "enfrentamientos" eran más comentarios e intereses de terceros, que problemas reales entre nosotros. Como ya se ha anunciado en las reuniones de distribuidores en Barcelona y Madrid hemos llegado a un acuerdo de colaboración con Pixel Media/Amiga Technologies. Amiga Center es mayorista oficial a fin de poder suministrar equipos a los distribuidores locales y zonas cercanas (Baleares, Valencia, etc...), y facilitar el apoyo que puedan necesitar. Hemos empezado a movernos en este sentido y todo el distribuidor o futuro distribuidor que lo desee, puede contactar con nosotros para ello. Esperamos montar una red de distribución interesante para el usuario y apoyaremos toda iniciativa que se nos plantee en este sentido. Para empezar, vamos a convocar un concurso de animación cuyas Bases se publican en este mismo número de Amiga.InFo.

11. InFo: Sabemos que el Software es importante para un ordenador y para el usuario, sin embargo, muy pocos distribuidores se interesan por importar programas de Amiga a España y no digamos ya su traducción al castellano. ¿A qué se debe este poco interés por los programas? Ahora mismo están saliendo programas realmente profesionales a precios muy competitivos. ¿Tiene pensado Amiga Center dar más importancia al Soft o al Hardware?

Amiga Center siempre ha traído Software en pequeñas cantidades. Desgraciadamente, nunca se ha podido llegar a un número de ventas suficiente como para traducir algún programa. Los costes de traducción son muy elevados para las pocas unidades que normalmente se venden. Estamos haciendo alguna tentativa en este sentido, pero de momento no hay nada concreto.

12. InFo: Nos habéis mandado

un comunicado donde se expresa que Vdes. van a ser distribuidores de los productos de la empresa alemana GTI, principalmente CDROMs. ¿Quiere decir esto que los usuarios van a tener CDROMs a precios económicos y un acceso a una mayor colección? Además de ser distribuidor de GTI, ¿tienen pensado serlo de alguna otra empresa?

Efectivamente, hemos firmado un acuerdo con GTI, del cual os remitimos una copia, que nos acredita como distribuidor oficial de todos sus productos. Como podéis ver en nuestro anuncio, el catálogo de CDROMs es impresionante y los precios también se han mejorado mucho. Amiga Center es, además, distribuidor oficial de AB UNION, Alfa DATA, Macrosystem, HiSoft y Vector. Durante el mes de Noviembre esperamos firmar algunos acuerdos más con empresas muy importantes del sector que se anunciarán en su momento.

13. InFo: ¿Qué se imagina que ocurrirá durante los próximos dos años en el mundo Amiga? ¿Piensa que el futuro está en la nueva tecnología RISC aplicada al Amiga?

La situación del mercado de Amiga ha ido cambiando en estos últimos meses. Los usuarios que quedan son, en mayoría, los "Auténticos Amigueros". Todos los que no creían o no querían creer en el Amiga, ya han saltado a otra plataforma (y quizás se han pegado el batacazo). En los próximos 2 años esperamos que el Amiga vuelva al nivel que le corresponde. Los equipos con tecnología Risc seguro que serán un paso hacia el futuro. De todos, modos hay que tener paciencia y fe. Creo, de verdad, que lo mejor está aún por llegar.

14. InFo: Finalmente, si quiere decir algunas palabras para los usuarios, adelante.

Pues lo único es dar las gracias a los que han aguantado el chaparrón y siguen con la que es ¡¡nuestra común Amiga!!

15. InFo: También puede lanzar un mensaje dirigido a las nuevas empresas que puedan estar interesadas en distribuir Amiga:

Que se pongan en contacto con nosotros y les daremos todo la ayuda posible.

InFo: Queremos agradecer la atención que el Sr. Padilla y todo su equipo nos ha prestado para realizar esta entrevista. Le deseamos un gran futuro dentro de la nueva era Amiga...●

Encuentro de distribuidores de Amiga en Barcelona y Madrid

En los pasados días 30 de Septiembre y 7 de Octubre tuvieron lugar dos reuniones entre las empresas y negocios que distribuyen productos de Amiga y el importador oficial PiXeLMEDIA.

En Barcelona, asistieron unas 25 personas representando a una docena de empresas interesadas en ofrecer equipos Amiga a sus clientes. La mayoría de los asistentes pertenecían al área de Cataluña, País Vasco y Zaragoza. Fue un encuentro relajado, donde el Sr. Rodríguez de PiXeLMEDIA explicó a los asistentes la situación de Amiga Technologies, la gama de productos Amiga actual, los planes de futuro de Amiga en España y la política de distribución y marketing a seguir, así como los nuevos precios de las máquinas.

En esa reunión quedaron algunos temas sin cubrir, debido principalmente a la prematura fecha en que se celebró. No se podían confirmar algunos datos concretos de Amiga Technologies y sus planes... Sin embargo, una semana más tarde, y esta vez en Madrid, se celebró otra reunión donde asistieron unas 30 personas representando a unos 15 distribuidores de toda España. En esta reunión, además del Sr. Rodríguez, estuvo presente el Sr. Costa, de Amiga Technologies Iberia.

A continuación y gracias a la colaboración de Manuel Lopez Cosi, Alberto Acosta Lozano e Ismael Delgado, podéis leer un resumen de lo que en aquella reunión sucedió:

7 Octubre, 1995, 10:00 AM

El encuentro comenzó. Por un lado habían cerca de 30 personas representando a 15 distribuidores y por el otro lado, estaban el Sr. Rodríguez, director de PiXeLMEDIA, el importador oficial de los productos Amiga en España y finalmente el Sr. Costa, representante de Amiga Technologies Iberia (España y Portugal).

El Sr. Rodríguez comenzó introduciendo y presentando, uno por

uno, a los asistentes al encuentro y a su socio, el Sr. Costa. Comenzó explicando a los distribuidores que "El principio no va a ser fácil..." pero a continuación también dijo que el gran número de distribuidores que desean vender Amiga ha sido una gran sorpresa.

El rango de productos que van a ser distribuidos muy pronto es el siguiente:

A1200

Habrán con disco duro y sin él. Los manuales estarán en castellano. Las máquinas tendrían que estar ya en la calle, pero algunos problemas con el teclado español ha retrasado su entrega. El primer pedido, unos 300 Amiga, ya ha sido totalmente pre-vendido a los distribuidores y ya se ha solicitado otro de la misma cantidad.

Estarán disponibles a finales de Octubre, con una garantía de 6 meses. El precio de venta será de 69.700 ptas. (IVA incluido) para la versión sin disco duro y de 92.900 ptas. (IVA Incluido) para la versión con 170Mb de disco.

A4000T

Será una torre con 5 slots Zorro III y 2 slots de vídeo. Tiene 2+4 Mb de RAM expandibles a 128Mb. Una unidad de alta densidad de 3.5" y un disco duro de 1Gb FAST SCSI II. Serán producidas dos versiones: una con el procesador M68040 (25Mhz) y la otra con el M68060 (50Mhz).

La versión con el M68040 estará disponible en la primera quincena de Noviembre y la versión del M68060 en la segunda. Los precios serán de 429.000 ptas. y de 499.00 ptas respectivamente (IVA incluido). Los dos tienen una garantía de un año.

En todas las máquinas, A1200 y A4000T, se incluye un lote de programas que contiene los siguientes títulos:

- WordWorth 4SE (Procesador de Textos por Digita)

- Organizer 1.1 (Agenda por Digita)
- DataStore 1.1 (Base de datos por Digita)
- TurboCalc 3.5 (Hoja de cálculo por Digita)
- Personal Paint 6.4 (Programa de dibujo por Cloanto)
- Photogenics 1.1A (Procesador de Imágenes por Almathera)
- Whizz (Juego de plataformas, por Flair Soft)
- Pinball Mania (Simulador de Pinball por 21st Century)
- y un ejemplar de la revista Amiga.InFo por InFo Technologies.

MONITOR M1438S

Monitor Multifrecuencia Color de 14 pulgadas, pitch de 028, con altavoces estéreo y un rango de 15 a 40 Khz que permite visualizar cualquier modo de pantalla de Amiga. Estarán disponibles con los primeros A1200 y una garantía de 6 meses. El precio será de 55.900 ptas. IVA incluido.

Finalizada la presentación de los productos, el Sr. Rodríguez pasó a comentar el soporte técnico y la política de marketing.

"Este es el punto de comienzo de Amiga Technologies. Existe un equipo que está trabajando en nuevos productos para el futuro..."

Soporte Técnico

Amiga Technologies ha firmado un contrato con una compañía que tiene 36 puntos de reparación en todo el país y que ya tiene experiencia en reparación de Amiga. El nombre de esta empresa no se dijo porque el contrato todavía no estaba oficialmente firmado.

Política de Marketing

El nombre del ordenador "Amiga" no tiene mucho prestigio aquí, debido a la pésima actuación de los anteriores dueños de la compañía. Para cambiar este hecho, es necesario

hacer un gran esfuerzo, acompañado de una campaña de publicidad. Amiga Technologies esperará al primer envío de ordenadores para comenzar su propia campaña.

Paralelamente a esa campaña, PiXeLMEDIA va a realizar su propia campaña con el apoyo de los distribuidores. En este punto del encuentro, el Sr. Rodríguez presentó al Sr. J.L. Gonzalez, encargado de la actual campaña publicitaria de PiXeLMEDIA, y comenzó a explicar los fundamentos de su anuncio:

" 'vuelve para ganar' es el eslogan elegido que expresa el deseo de todos esos grandes usuarios que el Amiga tiene. Deja claro que el Amiga está aquí, continua en este mundo y con un gran futuro. En España, la palabra Amiga ha sido relacionada siempre con una máquina de juegos. Por esta razón, en esta campaña omitiremos cualquier relación con los juegos y las características del ordenador. Tenemos que poner énfasis en las ventajas reales que este ordenador tiene sobre otros, como la multitarea, multimedia, arquitectura abierta, etc..." (El Sr. J.L. Gonzalez es director de la empresa de publicidad Logomotion y es usuario de Amiga desde 1986)

A continuación, el Sr. Rodríguez presentó al Sr. Fco Martin, director de InFo Technologies, la empresa editora de la revista Amiga.InFo:

Comienza mostrando su revista a todos, dando un ejemplar a cada asistente. "Nosotros somos la única revista española que existe actualmente, pero deseáramos que existieran muchas más. Comenzamos a trabajar hace aproximadamente un año y medio... y actualmente vendemos 2.000 ejemplares en las tiendas de Amiga, aunque esperamos muy pronto estar en los quioscos y elevar la cantidad a 4.000. La periodicidad de la revista es de dos meses, aunque a partir del mes de Noviembre será mensual. En Navidad, habrá un especial con un CD-ROM de portada y muchas más páginas. Nuestra revista es bastante técnica y densa. Hasta 120 páginas con muchos tutoriales de

programación y programas comerciales. Todo, absolutamente todo, está realizado 100 % con Amiga...".

Continúa el Sr. Rodríguez:

"La campaña de publicidad de la que hablabamos anteriormente ha comenzado ya en Amiga.InFo. En su última página podéis ver el anuncio, tal y como el Sr. Gonzalez ha explicado." Hemos elegido esta revista por su gran calidad, aun más que algunas revistas extranjeras. De todas formas, es necesario extender esta campaña a otras publicaciones nacionales, es decir, revistas de vídeo, ordenadores y multimedia.

Por ejemplo, Byte, Mac Format, Video Popular, CD ROM La revista, etc.

Tenemos intención de crear algunas paquetes de demostración para los nuevos distribuidores que no conozcan Amiga, de esta forma podrán mostrar las capacidades del Amiga más fácilmente. Habrá un llamamiento y concurso nacional para realizar un programa de "Primeros Pasos con Amiga" para los nuevos usuarios.

Amiga es actualmente usado en vídeo, gráficos, etc. pero existen otras aplicaciones donde también nos podemos hacer hincapié a la hora de promocionar nuestro producto. Por ejemplo, Walt Disney está haciendo su nueva película de "Goofy" (aparecerá el verano que viene) y la animación primaria está siendo hecha 100% con 4 A4000 en red. En Granada, existe una empresa que se dedica a instalar sistemas de riego automático basados en Amiga. En Barcelona, otra compañía especializada en medicina utiliza Amiga...ESTO ES PRODUCTIVIDAD y podría ser usado para demostrar algunas aplicaciones profesionales del Amiga."

A continuación, el Sr. Rodríguez dió paso al Sr. Costa, de Amiga Technologies:

"...Después de la compra de CBM, Escom fundó dos nuevas compañías: Amiga Technologies y Commodore. Las dos son totalmente diferentes e independientes. AT es 100% independiente, con sus propios desarrollos de hardware, software y políticas de marketing. Esta es la razón de fundar dos departamentos diferentes: uno general de Amiga dedicado a ventas, publicidad, distribución, etc. y otro departamento únicamente dedicado al software y desarrollo, localizado en UK.

Lo más importante es volver a lanzar el Amiga lo más pronto posible, para mostrar que está vivo.

Este es un trabajo que no podemos realizar solos, y por esto necesitamos su mejor colaboración. Hasta finales de año, está en nuestros objetivos producir 100.000 Amiga A1200. De esta forma se recuperará la inversión inicial de Escom en Amiga, y mirar al futuro. Y este futuro va hacia la arquitectura RISC.

Me gustaría estar en contacto con los distribuidores en reuniones semestrales, porque Vdes. tienen la mejor visión del mercado de Amiga español, el cual es muy similar al europeo, aunque menor que, por ejemplo, los de UK o Alemania.

Muchas de las empresas de software se encuentran en UK. Es muy importante revivir al Amiga para que estas empresas comiencen la producción de nuevo. Hace dos semanas, algunas de estas compañías de software comenzaron el desarrollo de programas de Amiga (juegos y productividad). Esta es la principal razón de que tengamos un departamento de soporte a estas empresas en la propia UK.

AT quiere apoyar a las empresas de desarrollo locales, también en España, para producir software general y específico español.

Otro objetivo de AT es tener una red oficial de distribución, con una visión de futuro en sus mentes y no sólo con una visión de mercado. Es más importante para nosotros la calidad que la cantidad.

Queremos explicar a todo el mundo en España que el Amiga está aquí de nuevo y vamos a celebrar una rueda de prensa nacional a principios de Noviembre.

También vamos a dar apoyo a las revistas locales de Amiga, como Amiga.InFo, siguiendo las pautas de AT en el resto de Europa.

Basicamente habrá dos vías de distribución: La gama de consumo (A1200) será distribuida a través de la cadena de El Corte Inglés y PiXeLMEDIA, y la gama profesional (A4000T) a través de los distribuidores de PiXeLMEDIA.

Este año no será posible la publicidad en TV. De todas formas, habrá otro tipo de anuncios de AT en Navidades."

Tras finalizar las palabras del Sr. Costa, se dió la oportunidad de preguntar y debatir algunos temas de distribución y publicidad. El ambiente en general era un poco tenso, debido a que algunos distribuidores consideraban que El Corte Inglés podría ser una competencia contra la que no podría luchar por ser pequeñas empresas. Se discutieron precios y se llegó a un acuerdo para apoyar

económicamente la campaña de publicidad en las revistas.

Aparte de los temas económicos, el Sr. Martín de InFo Technologies preguntó al Sr. Costa sobre la posibilidad de soporte técnico para su empresa, por parte de Amiga Technologies, ya que estaba

interesado en el desarrollo de programas para Amiga.

El Sr. Costa contestó que sí habría soporte y que se pusieran en contacto con él para definir qué tipo de proyectos se iban a llevar a cabo y qué soporte podría darse desde UK. ●

AMIGA

¿Amiga Technologies?

Podría ser que algunos de nuestros lectores todavía no sea consciente del trabajo que ha realizado y está realizando el equipo de Amiga Technologies, desde que se fundó hace tan sólo seis meses.

No es fácil volver a reestablecer lo que Commodore en su día deshizo, y más si prácticamente comienzan de cero, es por este motivo que debemos ser tolerantes con el tiempo y sobre todo, pacientes a la hora de esperar nuevos desarrollos de Amiga.

Pero repasemos lo que ha hecho, durante estos seis meses de vida, la joven Amiga Technologies:

- Ha creado una división completamente nueva en Bensheim (Alemania) y ha contratado a unas 40 personas para tareas de ventas, personal, marketing, contabilidad, distribución, etc.

- Ha creado una red de distribución mundial con una representación de los principales países: Alemania, Reino Unido, Francia, Dinamarca, USA, Canada, Suiza, Austria, Italia, República Checa, Países Bajos, España, Portugal, Oriente Medio, etc...

- Ha construido un plan estratégico y logístico para llevar a cabo todos los objetivos de Amiga Technologies

- Ha llegado a acuerdos con empresas distribuidoras en varios países, como aquí por ejemplo con PiXeLMEDIA.

- Ha conseguido subcontratar dos empresas de fabricación de ordenadores que pudieran producir rápidamente y con la máxima calidad 100.000 Amiga 1200 y 20.000 A4000T. Los primeros se fabrican en Bordeaux (Francia) mientras que el segundo en Pennsylvania (EEUU).

- Ha creado un departamento de desarrollo y soporte técnico destinado a las empresas de desarrollo de soft para Amiga.

- Ha celebrado ruedas de prensa de presentación del Amiga y Amiga Technologies en varios países como Alemania, Reino Unido, Italia... y el día 6, en Madrid, donde se presentarán todos los productos de Amiga y ESCOM.

- Ha contratado a una empresa externa para ayudar a desarrollar un nuevo Amiga basado en RISC, aparte de su propio equipo de ingenieros de desarrollo de nuevas tecnologías aplicadas al Amiga.

- Ha anunciado la aparición de nuevos Amiga basados en el procesador M68060. Se espera un rediseño de la CD32 y una mejora del A1200 (más RAM, 68030, CDROM) para el año 1996.

Probablemente estén trabajando día y noche, y esto es verdad ya que hemos recibido faxes de Amiga Technologies bien entrada la madrugada, para poder levantar el Amiga desde la posición absolutamente negativa en que Commodore acabó.

Seguramente nos dejamos mucho por comentar, pero desde luego, queda demostrado que en tan sólo seis meses Amiga Technologies y su equipo está consiguiendo lo que Commodore no consiguió en 10 años: Tomarse el Amiga en serio.

Varios



AMIGA.InFo

¡en Diciembre vamos a los quioscos!

¡ESPECIAL para navidad con

un increíble CDROM de

650 Mb en portada para tu Amiga!



InFo Technologies, la empresa editora de nuestra querida revista Amiga.InFo, anunció el mes pasado que la salida de la revista sería mensual a partir de Noviembre. Pero este mes InFo Technologies ha decidido "tirar la casa por la ventana" y duplicar su tirada pasando de 2.000 a 4.000 ejemplares, y además, saldrá en los quioscos de las provincias y ciudades de Barcelona, Madrid, Cadiz, San Sebastián y Valencia. Este es el comienzo del nuevo plan de distribución que cubrirá en

unos meses al resto de España.

Este cambio es debido a la gran aceptación entre los usuarios de Amiga y al acuerdo que se ha llegado con una importante distribuidora a nivel nacional. Por supuesto, la distribución de la revista a través de las tiendas de Amiga seguirá exactamente como ahora. Por lo tanto, ¡Amiga.InFo para todos y en todos sitios, en quioscos y tiendas de Amiga! Pero no contentos con la nueva distribución, InFo Technologies va

a publicar un especial de Navidad de más de 100 páginas, con nuevos monográficos sobre temas muy interesantes: especial sobre la feria de Colonia en Alemania, sobre la rueda de prensa de ESCOM y Amiga Technologies en Madrid, sobre qué CDROM puedes conectar a tu Amiga, un InFoTest de cada uno de 6 los programas que se incluyen con los nuevos A1200, todo 100% Amiga, a parte de las actuales secciones y tutoriales. Aunque la verdadera sorpresa es que irá acompañado de

un INCREIBLE CDROM con más de 600 Mb de información, con utilidades, imágenes, fonts, gráficos, módulos, shareware, dominio público, demos de programas comerciales... etc. etc.

A partir del 15 de Diciembre... podrás encontrar este especial y tu CDROM en los quioscos y tiendas de Amiga...pero si estás impaciente y lo quieres antes...a partir del 7 de Diciembre estará disponible para los suscriptores de la revista... ¿a qué esperas para suscribirte?

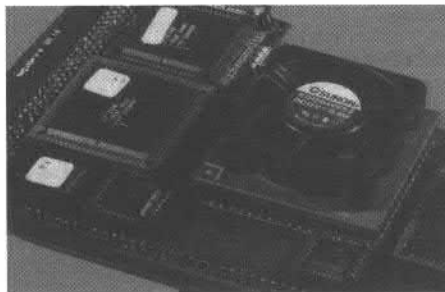
¡Motorola 1260 a 50 Mhz para todos los Amiga! ¡La revolución del 60 ha llegado!

PHASE 5

Fase 5, la empresa creadora de las prestigiosas y revolucionarias aceleradoras Blizzard para Amiga 1200, ha presentado las nuevas aceleradoras para los modelos A1200 y A2000.

Los usuarios del 1200, ya pueden disfrutar de la Blizzard 1230, que, en su cuarta versión, ofrece un incremento de hasta 5 veces, y un precio rebajado sensiblemente.

Si lo que se desea es el máximo rendimiento posible, la clara opción que debemos elegir es la Turbo Aceleradora Blizzard 1260, toda la potencia que contiene una CyberStorm en un Amiga 4000 (Aceleradora que también fabrica Fase 5), concentrada en una tarjeta para el A1200. Para los olvidados usuarios del Amiga 2000, existe también la posibilidad de incorporar el último procesador CISC de Motorola en su interior, gracias al producto Blizzard 2060 para A2000, que ofrece las mismas prestaciones que la BLZ 1260.



DKB

DKB ya está distribuyendo en los Estados Unidos su nueva aceleradora, DKB WildFire 060, basada en el '060, para los Amigas 2000. Incluye interfaz DMA 'Fast SCSI II'; slots SIMM con espacio para 128 Megas de 64 bits; Bus PCI para futuras expansiones; conexión red Ethernet.

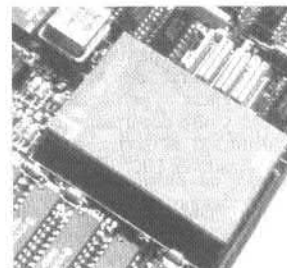
Posee unas excelentes prestaciones, al tratarse de una aceleradora creada específicamente para el MC68060.

MACRO-SYSTEMS

Macro-Systems está trabajando en una nueva aceleradora para el Amiga 1200, basada en el 68040 de bajo consumo.

Hasta esta fecha, era físicamente imposible la inserción dentro del A1200, de un '40 estándar debido al enorme calor que genera.

No es la primera noticia que nos llega sobre este tipo de aceleradoras, ya que la Apollo 1240 trabaja del mismo modo.



CDROMS DE GTI y AMIGA CENTER

GTI GmbH ha firmado un acuerdo con la empresa española distribidora de productos de Amiga, Hyquest, SL. GTI se dedica, principalmente, a la manufacturación de CD's para Amiga, entre los que se incluyen Aminet, Meeting Pearls, The LightWorks, Light ROM, Texture Gallery, CD Write y muchos más productos. Gracias a este acuerdo, se espera introducir masivamente el uso del CD-ROM, a los usuarios de la plataforma Amiga.

SHOW de AMIGA en COLONIA (ALEMANIA)

Se va a celebrar durante los días 10,11,12 y 13 de Noviembre el que es calificado por muchos usuarios el show más importante que se celebra actualmente sobre el Amiga.

Está confirmada la asistencia segura de ESCOM y Amiga Technologies, que ha anunciado que en Colonia hablará sobre los nuevos productos y el famoso RISC de Amiga.

InFo Technologies estará allí para elaborar un reportaje que será publicado en el especial de Navidad de Amiga.InFo

ELITE y SOUNDSTAGE

La empresa californiana Aplid Magic, Inc. ha presentado, SoundStage, una tarjeta de sonido para Amiga, pensada en un principio para integrarse en el sistema Broadcaster Elite.

Las características principales son 16 canales de audio digital y 32 bits, basandose en un procesador de señal digital de Texas Instruments (20 MIPS y 40 MFLOPS de prestaciones), con el valor añadido de trabajar con Zorro III, y de la posibilidad de utilizarse para trabajos de 3D, descompresión de imágenes, tratamiento matemático, etc.

Dado el caracter general de la tarjeta, es de esperar que se pueda integrar en el sistema y aparezcan otros programas que la soporten.

MUSIC LINE EDITOR

Una buena noticia para los amantes de los trackers, y para los profesionales de la música que utilizan el Amiga en sus producciones.

Ha aparecido un tracker llamado Music Line Editor. Es un secuenciador musical que, aunque trata con los sonidos de 8 bits del Amiga y, por desgracia para los profesionales, no tiene implementado todavía el soporte MIDI, incluye impresionantes avances en cuanto a tratamiento de los sonidos analógicos.

Lo cierto es puede materializar efectos que realizan estaciones de bajo analógico monofónicas sobre los cuatro canales del Amiga, requiriendo la potencia de CPU necesaria para generar los efectos de resonancia, reverberación, filtros, envelopes, y muchas más prestaciones.

Es de vital importancia que el soporte MIDI sea una realidad inminente para que este sea uno de los mejores trackers de todos los tiempos, ya que se podría utilizar un Amiga como 4 "Bass Station's".



GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL PARA AMIGA

Escom será el distribuidor exclusivo para Europa, de los visores estereoscópicos de realidad virtual 'I-Glasses' para Amiga y PC, que ha creado la empresa americana Virtual Products, con la alemana. Existen dos modelos, la versión PC y la versión Video. La primera es una versión para PC, que incluye un detector de rotación, y que augura la posible aparición de gran cantidad de Software que lo soporte. Respecto a la versión para Video, es más que nada, un "apaño" para que los usuarios de Amiga 1200 (la conexión es por video compuesto) puedan ver en 3d, ya que NO contiene el detector de movimiento como en la versión de PC, aunque vale la mitad. Los precios no llegan a las 200 Mil pts. para la versión PC del dispositivo, un precio, cuanto menos, excesivo. Esperemos que, a parte de bajar los precios, Virtual Products desarrolle una versión "completa" del hardware para la plataforma Amiga.

NEWTEK y VIDEOTOASTER CONTINUAN CON AMIGA

Ha sido anunciada la asistencia de Amiga Technologies al Video Toaster User Expo '95, certamen que se celebra a principios de Noviembre de cada año.

Esta es la primera aparición oficial de Escom y su filial Amiga Technologies en el panorama americano, y significa el fuerte regreso de este ordenador en el mundo de la videoproducción, avalado por NewTek y sus productos Video Toaster para Amiga y SCSI, Flyer y LightWave 3D para Amiga, PC y Silicon Graphics.

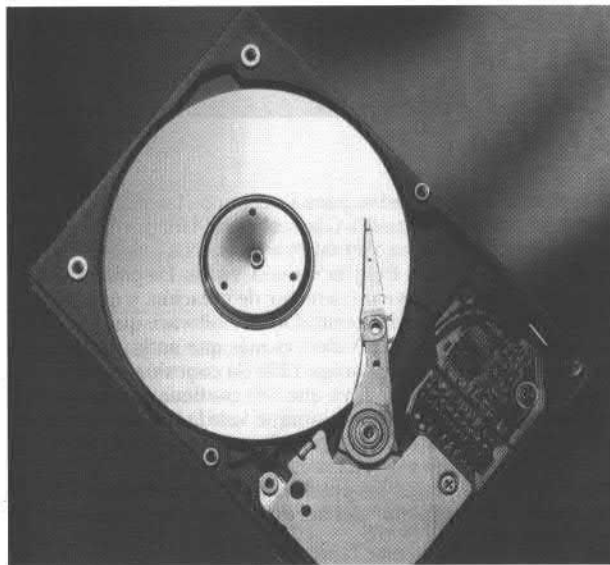


¿iGÜINDOUS PARA AMIGA!?

En la feria INFORMAT de Barcelona fue presentado el primer Amiga 4000 que soportaba "gÜindous 95". Estaba situado en un rincón escondido, y era prácticamente el único Amiga en toda la feria. Como podéis apreciar en las fotos, al Amiga le pusieron el cartelito de que corría "Güindous naintifive" aunque en realidad era el Workbench 85. Un pequeño descuido de una empresa que vendía la tarjeta de vídeo PAR para PCs, pero hacia las demostraciones con un Amiga...¿hasta cuando tendremos que soportar la ignorancia de algunos vendedores?



Preparación del disco duro con HDToolBox Parte I



Instalar y poner en marcha un disco duro puede ser una experiencia frustrante para algunos usuarios, debido principalmente a la falta de información sobre cómo hacerlo. Ahora, con la llegada de nuevos A1200, muchos usuarios noveles y otros expertos considerarán la opción de instalarse ellos mismos un disco duro en el Amiga... En este artículo podrás encontrar los pasos para conseguirlo sin dificultades...

por FMartin

Uno de los aspectos del Amiga de los cuales nunca he estado de acuerdo ha sido la política de Commodore a la hora de documentar y ofrecer información básica sobre el uso del Amiga. No estoy hablando de publicar manuales técnicos de 1000 hojas ni de chips o rutinas esotéricas del Sistema Operativo. Simplemente me refiero a los temas de cómo usar el Workbench, cómo utilizar AmigaDos o del todavía más importante tema para algunos usuarios: cómo instalar y preparar un disco duro para que funcione en el Amiga.

Este último, ha sido motivo continuado de crítica durante estos últimos años, ya que Commodore suministraba los A1200 sin disco duro y sin el programa de instalación. Consecuencia inmediata: el usuario que quería instalar un disco duro por su cuenta tenía que averiguárselas y hacerse con un extraño programa llamado "HDToolBox", disponible únicamente en el disco 6 del Sistema Operativo de los A4000.

Ahora, después de la merecida caída de Commodore, Amiga Technologies vuelve a producir A1200 sin disco duro, aunque ha

anunciado que posiblemente el tan buscado e incomprensible HDToolBox sea incluido en los discos del Sistema Operativo...

Si eres un usuario nuevo de Amiga, el HDToolBox será un completo desconocido para tí y si buscas en tu manual de usuario, observarás como increíblemente hay una nula información acerca de cómo instalar discos duros o cualquier otro dispositivo de almacenamiento. ¿Hasta cuando habrá que aguantar para que poseamos unos manuales decentes y con un mínimo de información usable?

Si ya llevas tiempo con Amiga y has conseguido instalar tu mismo un disco duro, probablemente te hayas encontrado en la misma situación que la mayoría de nosotros: No tienes una visión muy clara de los pasos a seguir.

Con este artículo voy a intentar dar la máxima información que ahora misma está a mi alcance sobre la instalación y puesta en marcha de un disco duro (ya sea SCSI o IDE) en un Amiga y sobre todo, me basaré en las experiencias que a lo largo de mi vida como usuario me han ocurrido...

¿Qué es HDToolBox?

HDToolBox es un programa que acompaña al WB2.x y WB3.x, creado por Commodore para facilitar y disminuir en gran medida los pasos necesarios para poner en funcionamiento algunos dispositivos de almacenamiento como pueden ser discos duros, discos removibles o magneto-ópticos. Cualquiera que sea el dispositivo, las opciones y funcionamiento del HDToolBox son los mismos, por lo tanto, a partir de ahora, citaré siempre "disco duro" por ser el más extendido.

Este programa proporciona varias opciones para controlar las operaciones del disco duro:

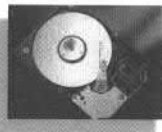
- Preparar un nuevo disco duro
- Cambiar el tipo de disco duro
- Crear particiones en el disco duro
- Mapear y evitar los bloques erróneos del disco duro
- Formatear a bajo nivel
- Modificar algunas opciones del sistema de ficheros
- Mantenimiento del sistema de fichero

Instalar un disco duro

Esta tarea es diferente para cada modelo de Amiga. No voy a comentar aquí cómo instalarlo físicamente en el Amiga, pero si voy a dar algunos para los usuarios de los A1200:

- Los discos duros actuales son de 2.5 pulgadas o de 3.5". Los primeros pueden ser instalados directamente en el interior del Amiga. Los de 3.5" pueden tener problemas a la hora de ajustarse en el interior. Sin embargo, algunos usuarios ha conseguido montarlo y cerrar la caja, aprisionando el disco duro entre tapa y tapa... Este tipo de montaje no es nada recomendable. Si tienes un disco de 3.5" es mucho más seguro comprar una caja prefabricada de las que venden para discos duros en algunas tiendas de PC e instalarlo externamente.

- Los discos duros de 3.5" consumen más que los de 2.5", en este caso es muy recomendable que se le cambie al A1200 la fuente de alimentación por una de más potencia. Es típico usar la de un PC, tal y como se explicó en



Opciones principales del HDToolBox

Para cada dispositivo físico conectado y reconocido por el Amiga, se muestra la siguiente información:

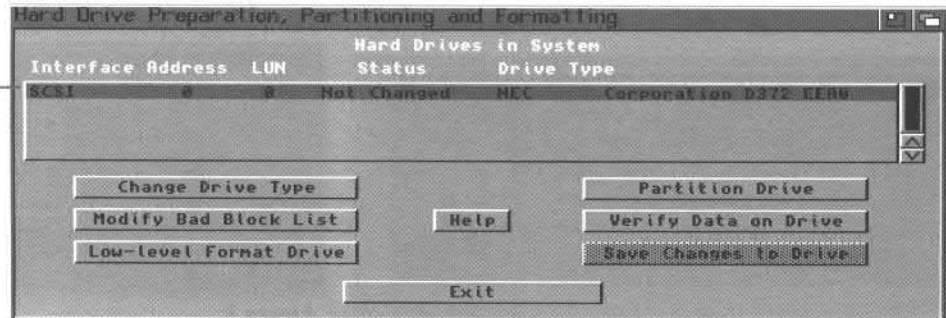
Interface (Interface): Identifica el tipo de disco duro como SCSI o XT. Los A4000 y A1200, gracias a unas modificaciones en el dispositivo de control, son engañados y creen que los discos AT IDE son de tipo SCSI. (Una medalla más para los ingenieros de Amiga!!!)

Dirección (Address): Muestra un valor entre 0 y 6 que se asocia al número de unidad que hemos seleccionado en el dispositivo físico. Cada dispositivo debe tener una dirección diferente, en caso contrario se producirán colisiones y funcionamiento incorrecto.

LUN: Corresponde al Número de Unidad Lógica del dispositivo (0 a 7). Normalmente tiene el valor 0 y sólo es utilizado por dispositivos que tienen más de una unidad de almacenamiento asignada a una única dirección, como por ejemplo los CD-ROMs múltiples.

Estado (Status): Muestra si se han realizado cambios en el dispositivo a través del HDToolBox y si han sido salvados.

Tipo de Dispositivo: Muestra el fabricante, su nombre y número de revisión del dispositivo. Esta es la información que HDToolBox ha podido leer del dispositivo y podría ser que no correspondiera totalmente a la que exista en la documentación del disco duro.



■ **Change Drive Type:** Para que tu Amiga y el Sistema Operativo funcione correctamente, debe reconocer el tipo de disco duro que tiene instalado. Con esta opción podemos leer las especificaciones almacenadas en una memoria ROM del disco duro. Estas especificaciones vienen dadas por el fabricante y generalmente no hay necesidad de modificarlas.

■ **Low-level Format Drive:** Si hemos añadido un nuevo disco duro se tendría que formatear a bajo nivel para prepararlo para su uso. Sin embargo, la mayoría de discos duros IDE y SCSI ya han sido formateados a bajo nivel por el fabricante y no es necesario por parte del usuario. (Formatear a bajo nivel no es lo mismo que formatear desde el Workbench. El formateo a bajo nivel es especial y es realizado por la electrónica del propio disco duro. No es conveniente formatear a bajo nivel muy a menudo)

■ **Verify Data on Drive:** Con esta opción verificamos que los bloques del disco duro estén correctos y puedan almacenar información. Si hay alguno erróneo, HDToolBox nos avisará y lo añadirá a la lista de bloques defectuosos de la opción "Bad Block List".

■ **Modify Bad Blocks List:** Normalmente los discos duros están garantizados contra errores de bloques, pero durante su vida es posible que se produzcan accidentes físicos que invaliden el uso de determinados bloques. HDToolBox almacena todos los bloques defectuosos en una lista para que el Amiga no almacene información en ellos. Con la opción "Verify Data on Drive" podremos averiguar si existe algún bloque erróneo en nuestro disco que debamos añadir a esta lista.

■ **Partition Drive:** Debido a que los discos duros suelen tener una capacidad elevada de almacenamiento de información, es normal dividir en particiones menores que son subdivisiones del espacio de almacenamiento. Cada partición del disco duro aparece como un icono en el Workbench, como si se tratara de otro disco duro con capacidad menor que la total.

■ **Save changes to drive:** Esta opción salva las modificaciones que se hayan realizado con HDToolBox. Hay que tener precaución puesto que al salvarlas es posible que perdamos todos los datos de la partición o del disco duro.

el número 2 de AInFo.

- Algunas marcas de discos duros e incluso algunos modelos dentro de una misma marca tienen un funcionamiento incorrecto en el puerto IDE del A1200. Parece ser que la marca Seagate, Conner y Quantum son las más fiables, aunque yo he probado también con NEC y no ha habido problema.

- El hecho de poseer una aceleradora puede provocar que el Amiga no de tiempo suficiente al disco duro para que adquiera la velocidad de rotación suficiente para su uso. Con algunos discos duros, como el NEC de 1Gb, es típico el hecho de que arranques el Amiga en frío y tengas que hacer un par de resets hasta que el sistema reconozca el disco y cargue el Workbench. En este caso no he encontrado ninguna solución, aunque he aprendido

ha convivir con el problema...

- También puede ocurrir el caso contrario, es decir, que sólo reconozca el disco duro al arrancar en frío, pero al hacer un reset, es decir, un arranque en caliente, no haga ni caso. Pues bien, para este caso he encontrado dos soluciones: una es por software y el programa de dominio público se llama "resetA1200", y la otra es por hardware y se trata de cortar el hilo 1 -el único con una franja roja- del cable IDE. Por supuesto, recomiendo la primera opción.

Conectar un disco duro al Amiga no tiene mucho misterio, simplemente se trata de disponer del cable adecuado y de la controladora adecuada, según siga el estándar SCSI o IDE.

Tanto para uno como para otro son válidos los pasos que

explicaré a continuación, es decir, los que hay que dar después de la efectuar la instalación física y tener el disco duro conectado y en marcha junto con el Amiga.

Hay que comentar que el programa HDToolBox del Sistema Operativo está preparado para funcionar SOLO con las controladoras de disco duro que Commodore instala de fábrica en el Amiga, es decir la IDE del A1200 y A4000 y la SCSI del A3000, así como la SCSI A2091. Aunque actualmente, muchos fabricantes de otras controladoras, como por ejemplo la Squirrel SCSI II, utilizan un HDToolBox modificado por ellos para que se sigan los mismos pasos.

Aun así, algunos usuarios de Amiga con una controladora adicional de otro fabricante, podrían encontrarse con que el

programa HDToolBox no les funciona. En este caso, el propio fabricante suministra una utilidad con la que se podrán seguir también los pasos de una forma similar.

Preparación del disco duro

Una vez ha sido instalado físicamente, podemos conectar el Amiga y observar como todo continua igual que antes de la instalación. Aunque esté el disco conectado físicamente, todavía quedan dar algunos pasos más para que sea reconocido por el Sistema Operativo. Estos pasos son los siguientes:

1. - Leer y salvar el tipo de disco duro instalado: leer datos del fabricante.

2. - Formatear a bajo nivel



Paso 1: Leer el tipo de disco duro instalado.



Figura 2.

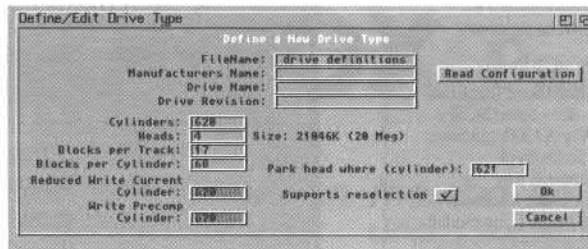


Figura 3.

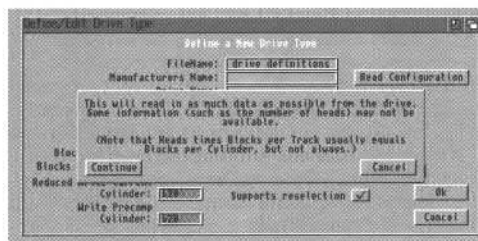


Figura 4.

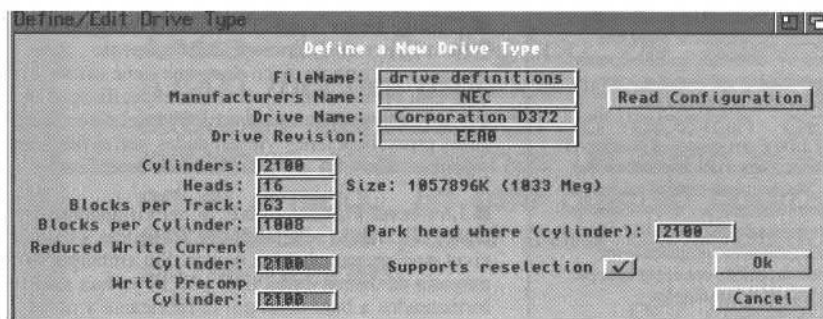


Figura 5.

Los parámetros de la ventana de definición del tipo de dispositivo son:

■ **Nombre del Fichero (Filename):** Existe un fichero llamado "drive definitions" en el mismo directorio donde está HDToolBox. Este fichero contiene todas las especificaciones que se hayan salvado anteriormente. No es necesario cambiar el nombre del fichero, puesto que las nuevas definiciones se almacenan sin borrar las anteriores.

■ **Nombre del Fabricante (Manufacture's Name):** Muestra el nombre del Fabricante (máx. 8 caracteres)

■ **Nombre del Dispositivo (Drive Name):** Muestra el modelo del disco duro. (máx. 60 caracteres)

■ **Versión del Dispositivo (Drive Revision):** Muestra la versión del modelo de disco duro. (máx. 4 caracteres)

■ **Cilindros (Cylinders):** Muestra el número de cilindros de nuestro disco duro.

■ **Cabezales (Heads):** Muestra el número

de cabezales de lectura/escritura del disco duro.

■ **Bloques por pista (Blocks per Track):** Muestra el número de bloques de cada pista. Algunos fabricantes consideran las pistas como sectores.

■ **Bloques por cilindro (Blocks per Cylinder):** Muestra el número de bloques para cada cilindro. Normalmente es el número de cabezales multiplicado por el número de bloques por pista.

■ **Capacidad (Size):** Muestra la capacidad del disco duro en unidades de memoria de Kilobytes (Kb) o Megabytes (Mb). Este campo es calculado en función de los anteriores y no tiene porque coincidir exactamente con la capacidad que el fabricante vende el disco duro, aunque si tiene que aproximarse. Hay algun error en los parámetros anteriores si da el caso de que sea un valor muy distinto al del fabricante.

■ **Reduced Write Current Cylinder:** No usado con los discos duros de tipo SCSI, IDE o XT.

■ **Write Precomp Cylinder:** No usado con los discos duros de tipo SCSI, IDE o XT.

■ **Soporte de Reselección (Supports reselection):** Indica si el dispositivo SCSI soporta reelección. Normalmente esta opción debe estar activada, a menos que sepamos con certeza que nuestro disco duro no lo soporta.

■ **Cilindro donde aparcar el cabezal (Park Head Where):** Muestra el número de cilindro recomendado por el fabricante donde se sitúan los cabezales de lectura/escritura cuando no tienen actividad. Este cilindro normalmente es una zona protegida donde no se almacena ninguna información y prevenir posibles errores. En los discos duros IDE y SCSI actuales el propio dispositivo aparca automáticamente los cabezales cuando no son usados. En caso de que el fabricante no de el este número se puede utilizar el número del último cilindro.

Paso 2 y 3: Formatear a bajo nivel y verificar

Workbench Screen



Figura 6.

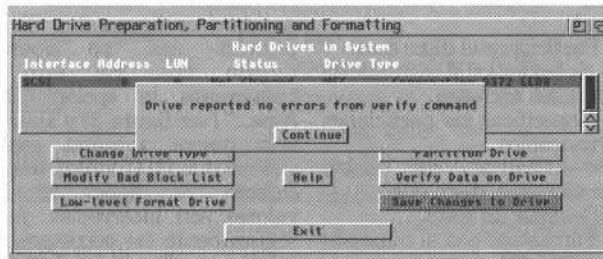


Figura 7.

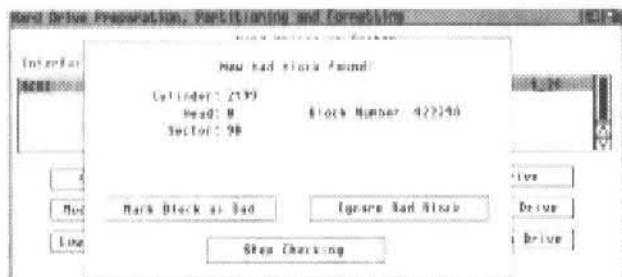


Figura 8.

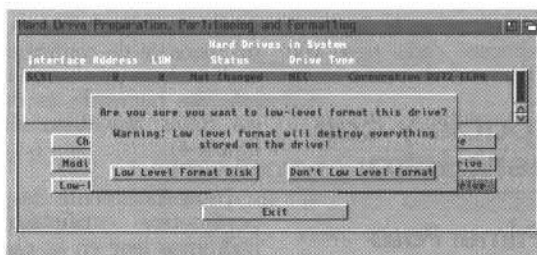


Figura 9.

¿Qué ocurre cuando nuestro disco duro tiene errores de bloque?

Los discos duros actuales son mucho más fiables que los discos de hace tan sólo 4 o 5 años. En aquellos tiempos, era normal que los discos duros tuvieran una lista de bloques que tenían que ser evitados por el Sistema Operativo a la hora de acceder a la información, por ser erróneos o tener defectos físicos.

Hoy en día, los discos duros son capaces de detectar errores de bloque y corregirlos o evitarlos automáticamente.

Afortunadamente y gracias al tratamiento automático de los errores por parte del propio disco duro, la mayoría de discos tienen una garantía de varios años que asegura que este tipo de errores de bloque no aparecerán.

Aun así, y por si no hay más remedio, HDToolBox está preparado para verificar los discos duros y encontrar este tipo de errores.

¿Cómo detectar que tenemos un error de bloque?

Los errores de bloque suelen provocar fallos de almacenamiento de datos en los ficheros. El Sistema operativo normalmente nos avisa indirectamente de estos problemas, ya que al grabar en el bloque erróneo detectará un error de verificación y nos lo comunicará. Aun así, es posible que estos errores queden disfrazados por otros tipos, como por ejemplo los reportados por un problema de validación del disco.

En este caso, el programa DiskSalv (distribuido en el disco número 1 de Amiga.InFo 0), nos puede ayudar a aislar el error y detectar si es de bloque o de validación.

¿Qué hacemos una vez se ha detectado que puede ser un error de bloque?

En el caso de que tengamos una sospecha de que existe un error de bloque, podemos confirmar y descubrir dónde se encuentra, activando la opción del menú principal llamada "Verify Data on Drive".

Inmediatamente aparecerá una ventana que nos avisará de que esta acción puede tardar bastante tiempo en finalizar, dependiendo del tamaño del disco duro.

Le damos al OK para continuar y se iniciará la verificación (ver figura 6).

Una vez finalizada la verificación, si nos comunica que no se ha detectado errores en el disco duro, entonces podemos estar tranquilos. El disco duro está teóricamente bien. (ver figura 7)

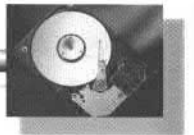
En caso contrario, nos aparecerá una ventana como la mostrada en la figura 8.

Esta ventana nos comunica en qué cilindro se ha encontrado el error y en qué sector, así como el número de bloque. También se nos da la posibilidad de marcar el bloque como erróneo o ignorarlo y continuar verificando.

Se recomienda añadir siempre añadir el bloque a la lista de erróneos. Una vez finalizada la verificación, activaremos la opción "Save Changes to Drive" y resetaremos el Amiga.

Cuando la función de verificar encuentra un error potencial (error de tipo recuperable), copia la información de este bloque a otro nuevo. De esta manera se evita perder información cuando más adelante el bloque sea totalmente ilegible. En este caso no tenemos que tomar ninguna medida para corregirlo.

En caso de que la función "Verify" detecte un bloque que no puede ser leído (error de tipo irreparable), la información contenida en él se ha perdido. Si el sistema nos comunica un error de este tipo, es aconsejable usar el comando FORMAT para formatear la partición donde se encuentre el error y restaurar los ficheros desde alguna copia de seguridad que hayamos hecho previamente.



Todo sobre el HDToolBox

(opcional).

3. - Verificar el estado correcto de los datos del disco (opcional).

4. - Mapear y localizar los posibles bloques incorrectos (opcional).

5. - Particionar el disco duro.

6. - Seleccionar el sistema de ficheros y sus opciones.

7. - Especificar las particiones autoarrancables.

8. - Salvar los datos modificados en el disco duro.

9. - Realizar un reset.

8. - Formatear con el comando "format" las nuevas particiones.

Las correspondientes opciones que son visibles en la pantalla inicial de HDToolBox para cada paso se muestran en la figura 1. Ahora explicaré cada paso con más detalle.

Despacio y con buena letra...

Primer Paso

En los discos duros actuales, el fabricante guarda en una pequeña memoria ROM -memoria de solo lectura- todos los datos necesarios para configurar correctamente el disco duro, como son el número de cilindros, cabezales, bloques por pista, marca, modelo, etc.

Lo primero que tenemos que hacer después de ejecutar HDToolBox es leer directamente del disco duro esa memoria para extraer los datos necesarios en pasos posteriores. Para ello, seleccionaremos la opción "Change Drive Type" en el menú

principal (ver figura 1). A continuación aparecerá una ventana donde se listan los tipos de disco duros que han sido previamente instalados en el Amiga (ver figura 2). Si es la primera vez, no aparecerá ningún tipo. En este caso pulsaremos la opción "Define New..." (ver figura 2) y aparecerá una nueva ventana con los valores que HDToolBox tiene por defecto (ver figura 3). Estos valores son incorrectos, ya que seguramente no corresponderán a las especificaciones de nuestro disco duro. Por lo tanto, activaremos la opción "Read Configuration" para obtener los datos correctos de configuración de nuestro disco duro. Aparecerá un mensaje de confirmación que nos comenta precisamente lo que estamos haciendo, es decir, leer los datos del disco duro (ver figura 4).

Inmediatamente después, los parámetros cambiarán y podremos leer en la pantalla la marca de nuestro disco duro y sus características técnicas (ver figura 5). En este caso, ya podemos pasar al paso dos, en caso contrario, puede haber varias razones que impidan leer esos datos. La primera es que el disco duro que se intenta configurar es un modelo antiguo y no posee la memoria con sus datos de configuración. En este caso, no queda más remedio que encontrar los valores de cada uno de los parámetros y colocarlos nosotros mismos. Generalmente, en los discos antiguos se colocaba una etiqueta adhesiva donde estaban impresos los valores del

fabricante. En ella encontraremos parámetros como número de cabezales (heads) de lectura/escritura, sectores, bloques, etc. que hay que colocar en los correspondientes campos de la ventana de la figura 5 del HDToolBox.

Si el disco duro es reciente y HDToolBox nos comunica que no puede leer los datos, entonces hay que revisar los cables de conexión al disco duro, tanto los del bus como los de alimentación, ya que no ha podido comunicarse con el disco duro.

Una vez hemos leído los parámetros de nuestro disco duro, podemos estar casi seguros de que la conexión física Amiga<->Disco Duro es correcta.

Volvemos a la pantalla del menú principal (ver figura 1) y nos fijamos en el valor del campo de texto llamado "Drive Type". Tiene que aparecer el nombre del fabricante y el tipo de disco duro, así como su número de revisión. Por ejemplo, en la figura 1 nos aparece "NEC Corporation D372 EEA0", que corresponde al disco duro con el que hemos efectuado nuestras pruebas en este artículo.

Si en lugar de los datos del disco duro nos aparece la palabra "Unknown" es que ha habido algún problema. Se recomienda volver a ejecutar el paso 1 prestando más atención.

Segundo Paso

Normalmente este segundo paso es opcional. No es necesario formatear los discos duros a bajo nivel, por la sencilla razón de que ya lo ha hecho el fabricante.

Sin embargo, si el disco duro es un modelo antiguo o de segunda mano, es recomendable formatearlo a bajo nivel (cuidado, ya que puede tardar un buen rato en algunos discos duros) y una vez terminado, pasar al paso siguiente. (ver figura 9)

Tercer Paso

Verificar el estado físico del disco magnético. Este paso es opcional y sólo hay que hacerlo si tenemos sospechas de que nuestro disco duro tiene algún error o bloque defectuoso. Si es así, esta opción recorrerá todo el disco duro y verificará su estado. En caso de encontrar un o más errores, nos lo comunicará mostrándonos una lista de ellos.

En la siguiente parte de este artículo veremos como particionar un disco duro, es decir, subdividirlo en zonas independientes con entidad propia. Este es uno de los pasos más importantes que podemos realizar con HDToolBox...●



AV. REINO DE VALENCIA 69
46005 VALENCIA
TLF. 395 55 67
FAX 333 40 19

-TODO PARA TU AMIGA
-SERVICIO TÉCNICO PARA TODOS LOS MODELOS AMIGA
-SI NO ENCUENTRAS LO QUE BUSCAS, LLÁMANOS Y NOSOTROS TE INFORMAREMOS

OFERTAS

BLIZZARD 030 A 40Mhz	35.500
SECTOR A1200I OMB	17.500
SQUIRREL A600/A1200	15.300
AURA	
Digitalizador de audio 12/16 bits. a600/a1200	22.000
MEGALOSOUND	10.000
KICKSTART 3.1	8.900
KICKSTART SELECTOR	4.000
VIDI AMIGA 24 RT	39.000
CABLE IDE A1200 HD DE 2.5 A 3.5	5.900
DISQUETERA HD EXT	18.000
CYBERSTORM 060/50	Consultar
AMIGA A1200	67.900
AMIGA A4000	Consultar

Precios sujetos a cambios sin previo aviso

TAMBIÉN DISPONEMOS DE COPROS, GENLOCKS, RATONES, DISQUETERAS EXTERNAS, FUENTES, MODEMS, TARJETAS DE 24 BITS, Y TODOS LOS PERIFÉRICOS PARA TU AMIGA...

PRECIOS IVA INCLUIDO

CONVIERTE TU AMIGA EN UN SISTEMA PROFESIONAL CON MAYORES POSIBILIDADES DE AMPLIACION

TORRE A-500

POSIBILIDADES DE MONTAR :

- 2 unidades de disco 5 1/4"
- 3 unidades de disco 3 1/2"
- Alimentación original ó 230 w (Opt)
- Tarjeta bus Z-II

INCLUYE :

- Instrucciones de montaje en castellano
- Material necesario para el montaje
- Conectores originales accesibles desde el exterior
- Carcasa de plástico para teclado original

TORRE A-1200

POSIBILIDADES DE MONTAR :

- 3 unidades de disco 5 1/4"
- 5 unidades de disco 3 1/2" (3 internas)
- Alimentación original ó 230 w (Opt)
- Tarjeta bus Z-II

INCLUYE :

- Instrucciones de montaje en castellano
- Material necesario para el montaje
- Conectores originales accesibles desde el exterior
- Puerto PC MCIA disponible en interior
- Carcasa de plástico para teclado original ó teclado PC-AT + interface

TARJETA BUS Z-II (A-500)

- Zócalos para KICKSTAR 1.3,2.0x,3.x
- 3 puertos tipo Zorro II
- 2 puertos PC-AT (ISA BUS)
- 1 puerto MMU (Turbo)
- 1 puerto video
- Carcasa de plástico para teclado original

TARJETA BUS Z-II (A-1200)

- 5 puertos tipo Zorro II
- 4 puertos PC-AT (ISA BUS)
- Carcasa de plástico para teclado original

TORRE A-500/1200 CONSULTAR

PRECIOS SEGUN CONFIGURACION

TORRE A-2000

POSIBILIDADES DE MONTAR :

- 4 unidades de disco 5 1/4"
- 5 unidades de disco 3 1/2" (2 internas)
- Alimentación original ó 230 w (Opt)

INCLUYE :

- Instrucciones de montaje en castellano
- Material necesario para el montaje
- Conectores originales accesibles desde el exterior

62.500

TORRE A-3000/A-4000

POSIBILIDADES DE MONTAR :

- 6 unidades de disco 5 1/4"
- 5 unidades de disco 3 1/2" (3 internas)
- Alimentación original ó 230 w (Opt)

INCLUYE :

- Tarjeta bus :
 - 7 puertos tipo Zorro II/III
 - 6/5 puertos PC-AT (ISA BUS)
 - 1/2 puerto video
- Instrucciones de montaje en castellano
- Material necesario para el montaje
- Conectores originales accesibles desde el exterior

89.200 .-

ADAPTADORES PARA A1200

Adaptador HD 3,5" AT-Bus-IDE

5.000 .-

Doble adaptador HD 3,5" y 2,5"

AT-Bus-IDE

8.000 .-

PICASSO MULTIMEDIA

- PICASSO II-2 Mb : tarjeta gráfica
- PABLO : video-encoder
- CINEMA 4D
- MAIN ACTOR PRO.
- TV PAINT JUNIOR

113.400.-

A500/A2000/A1200 CONMUTADOR ROM'S 1.3, 2.0x, 3.0 ó 3.1

11.400 .-

DISQUETERA HD TODOS AMIGA

Externa :

28.600 .-

INTERFACE + TECLADO PC-AT

A500, A2/3/4000

15.000 .-

A1200

21.200 .-

REPARACION EN COLABORACION CON LA EMPRESA MAS PRESTIGIOSA DE EUROPA

DRACO

Torre compatible con **AMIGA** y todo su software profesional y periféricos.

- Microprocesador 68060 50 Mhz
- Memoria 4 Mb ampliables a 128 Mb
- Puerto serie paralelo
- Unidad de CD-ROM multisesión
- Sistema operativo **OS 3.1** y **UNIX**
- Software que le acompaña : Art Department Professional, Morph Plus, Professional Conversion, programas de control para escaner (HP, SHARP,...), programa de dibujo gráfico Xpaint y otros (Digital anager, Ancos Stamp Editor)
- Tarjeta Gráfica **RETINA-DRACO** (16 millones de colores)
- Con la **VLAB MOTION** instalada el porcentaje de datos **JPEG** de hasta el 100 % es standard. Esto permite compresión 2:1 **JPEG** en el disco duro

¡¡EDICION DE VIDEO NO LINEAL !!

- Plataforma **AMIGA 2/3/4000** ó **DRACO**
- **VLAB MOTION** digitalización a tiempo real, I/O FBAS -Y-C, hasta 999 pistas de audio, video y efectos. Librería de efectos. **MOVIESHOP** próximamente en **CASTELLANO**
- Módulo YUB salida componentes **BETA-CAM**
- **TOCCATA** digitalización y edición de audio
- **WARP ENGINE, APOLLO, CYBERSTORM** ó Controladora **FAST-LANE Z3 SCSI** para mayor rendimiento del sistema

¡DEMOSTRACIONES PERIODICAS !

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR DE IMPRENTA

IVA INCLUIDO

MTEC 14 Mhz. 4Mb (A-500)

86.600 .-

BLIZZARD 1220/4 Turbo Memory + Coprocesador 33 Mhz. + 8 Mb.

87.200 .-

BLIZZARD 1230-IV 68030/50 Mhz + 8 Mb + FAST SCSI-II

109.000.-

CYBERSTORM 060/50 MMU/FPU, 0 Mb. + FAST SCSI-II (A4000)

259.000.-

WARP ENGINE 40/40, 0 Mb. con SCSI-II (A3/4000)

269.000 .-

APOLLO 2030 68030/50 Mhz., 8 Mb con coprocesador y SCSI-II

194.000 .-

En Octubre para A-1200 y A-2000

BLIZZARD 1260 y 2060 68060/50Mhz

TENEMOS AMIGA INFO

AUTOMEL, S.L.

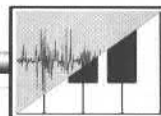
AUTOMATISMOS Y ELECTRONICA

AVDA. DONOSTIARRA N° 3, 11-2

E-28027 MADRID

TELF: 91/4034139 FAX:91/4034139

GASTOS DE ENVIO NO INCLUIDOS



LLEVA TU MÚSICA A UN PRODUCTOR DISCOGRÁFICO

*por
Santi Maspons*

Siempre se ha reconocido, en los ambientes multimedia, que el Amiga está muy bien situado en el campo de la música. En este artículo comento la experiencia de empezar a trabajar a nivel profesional con el Amiga y los estudios de grabación de una compañía discográfica.

El artículo que vas a leer está basado en una historia REAL.

La relación del Amiga con la música data desde su mismo nacimiento. Por supuesto que me refiero al del Amiga allá por el año 1985; claro! Mi primer descubrimiento fue el mítico SONIX. En su momento sorprendió con una tecnología que ya usaba MIDI, y muestras de sonido por doquier. Las capacidades sonoras del Amiga fueron aprovechadas en su máxima expresión con los secuenciadores de muestras de sonido conocidos popularmente como "TRACKERS". Paralelamente al desarrollo de los "trackers" como SOUNDTRACKER, OKTALYZER, MED y OctAMED, aparecieron secuenciadores MIDI de carácter más profesional como SYNTIA, Dr T's, MUSIC-X y finalmente BARS&PIPES, por citar algunos. En este artículo voy a comentar una experiencia en el mundo de la música electrónica que bien podría concretarse en NEW AGE, TECNO o DANCE desde el vertiginoso HARDCORE, el divertido TRANCE o el más elegante HOUSE.

El 8

La mayoría de usuarios de Amiga están familiarizados con la música

a través de los llamados módulos musicales o MODS. El nivel de involucración puede variar desde la simple reproducción de una canción con un "player", hasta la composición completa con el "tracker" preferido. Una forma válida de introducirse en el mundo de las producciones musicales es utilizar un "tracker" de las características de OCTAMED. Ofrece unas prestaciones suficientes como para plasmar las ideas del inquieto creativo. Un máximo de 8 pistas y muestras de 8 bits de resolución, no son el modo más adecuado de llegar al summum de la calidad, pero, si ya disponemos de un Amiga, no tendremos que desembolsar una cantidad muy importante para poder empezar a trabajar. Aunque los instrumentos no tendrán la calidad suficiente para una interpretación con un público mínimamente exigente, tendremos una fuente de sonidos inagotable. El dominio público incluye colecciones con miles de muestras de los más variados instrumentos digitalizados. La creación de sonidos propios puede llegar a apasionarnos si nos hacemos con un digitalizador de audio y un programa procesador de muestras. Las composiciones que podamos realizar con estos medios, pueden rivalizar con las que se hacen en un estudio profesional. De momento, no nos preocuparemos de la calidad del sonido. Lo más

importante será una buena melodía o una idea que tenga gancho entre el público.

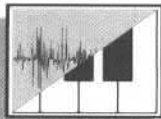
MÁS ALLÁ DEL 8

La decisión de saltar más allá de los 8 bits de calidad y de las 8

pistas de OCTAMED, puede hacernos declinar hacia los 12 bits con AURA si tenemos un Amiga 1200 o a los 16 bits con una TOCCATA y un Amiga X000. Apuntaremos alto y no nos conformaremos con menos de 16 bits. La calidad ofrecida por el doble de bits es exponencialmente



Lleva tu música a un productor discográfico



La música de baile ha recuperado los antiguos sintetizadores analógicos dotados de pleno control MIDI. Secuenciadores como MUSIC-X o BARS&PIPES pueden acceder ahora a estas joyas sonoras.

mayor. No se puede comparar la brillantez de los sonidos ricos en armónicos y sonando a bajo volumen en 16 bits, con el efecto de ruido digital producido por la escasa resolución de los 8 bits. Debemos ser exigentes... y honestos. Los circuitos de sonido del Amiga generan música y algo más. La siguiente ampliación puede ser la incorporación de algún dispositivo MIDI. El controlador MIDI del Amiga no es muy caro, ya que te lo pueden construir por menos de 2.000 pesetas. Esta ridícula cifra, sin embargo, fue un factor determinante en la NO difusión del Amiga en el mundo profesional.

¡ Siempre Commodore ! La competencia, Atari en este caso, ofrecía el MIDI integrado de serie a un precio inferior al de Amiga. Todavía puedes encontrar multitud de músicos y estudios con un pequeño Atari ST armado hasta los dientes. El Amiga era superior, pero NO TENÍA EL DICHOSO MIDI.

EL 16

El MIDI abre un inmenso abanico de posibilidades a cualquier programa que lo soporte. Con él, podemos entrar en la arena a defender nuestras producciones con más fidelidad al ideal que tenemos de sonido. El MIDI estándar ofrece 16 canales de

comunicación para manejar la práctica totalidad de instrumentos sintéticos del mercado. Por un lado, tenemos los instrumentos analógicos que cuentan con una resolución, limitada sólo por las leyes de la naturaleza. En contrapartida, están los sintetizadores digitales que generalmente usan muestras de 16 bits. Una breve visita al quiosco es suficiente para ponerte al día de los productos disponibles para el músico moderno. Una primera consulta a una revista musical como KEYBOARD o FUTURE MUSIC, te puede poner los pelos de punta e incluso crearte una situación de estrés. La oferta te desborda.

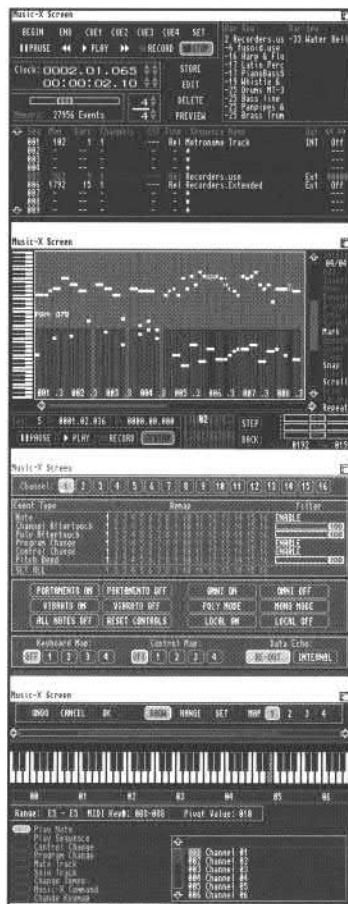
MÁS ALLÁ DEL 16

El mayor problema a la hora de empezar en serio, es disponer de un presupuesto para adquirir los recursos necesarios como módulos de sonido, sintetizadores analógicos, digitales, samplers, procesadores de efectos, mezclador, secuenciador... Puedes añadir los etcéteras que quieras y, luego, todavía aumentar la calidad y prestaciones de los elementos de toda la configuración. Como sucede en muchos campos de la tecnología, el límite superior parece perderse en el infinito. No debemos asustarnos con tantos medios y tan caros, porque NO es

imprescindible comprarlos, ni todos ni los más sofisticados. Hay un lugar especial donde están todas estas herramientas preparadas para el artista creador, tú en este caso. Este paraíso musical es un centro de producción musical o estudio de grabación. ¿ El comienzo, pues, no es tan duro como parecía ? Sí, lo es.

LA MAQUETA

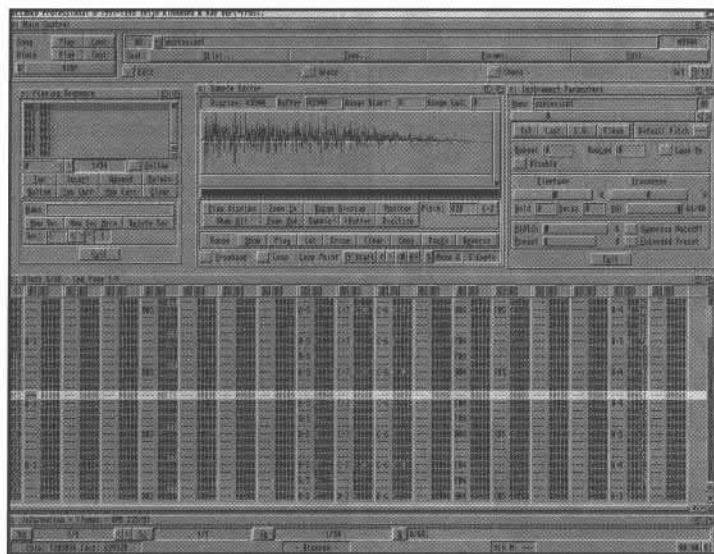
El acceso a unos estudios de una empresa discográfica no está abierto para que el músico realice sus pruebas o ensayos sin ésta recibir ninguna retribución a



Aspecto de Bars&PIPES en plena producción. Es el sistema más completo de Amiga para el músico moderno.



Lleva tu música a un productor discográfico



Un tracker no es la herramienta más potente para trabajar, pero si te decides por él, OCTAMED es el mejor de ellos.

cambio. Como empresa que es, sólo se lanza a producir proyectos que generen beneficios y permitan recuperar las cantidades invertidas en las instalaciones, aparatos, material de trabajo y salarios de los directivos, comerciales, técnicos y resto del personal. En este lugar hay un personaje que tiene una relación de amor-odio con los músicos. El productor es quien decidirá si un tema irá o no a estudio para la producción discográfica. El método es simple: debes convencer al productor de que tu trabajo tiene salida en el mercado discográfico. ¿Cómo? Entregando una breve muestra de lo mejor de tu repertorio. Los productores son personas muy ocupadas y no tienen tiempo para escuchar la música de todos los anónimos desconocidos que le presenten lo que ya podemos

denominar maqueta. Si lo que ha de llamar la atención del productor es una maqueta, ¿no crees que te debes esforzar en que sea de la máxima calidad posible? Sí, si no tienes enchufe. Una productora importante puede recibir cada semana decenas de maquetas de aspirantes al mismo lugar que pretendes.

EL 64 Y MÁS ALLÁ

De momento, nuestra finalidad será realizar nuestras maquetas para convencer al productor. Un equipo mínimo para trabajar en música Dance puede basarse en un Amiga con MIDI, un secuenciador MIDI, una tarjeta de sonido, un módulo de sonidos digital, un sintetizador analógico, una mesa de mezclas, un teclado máster, un micrófono y

un equipo de amplificación.

El Amiga se usa con un programa secuenciador que bien podría ser el mismo OCTAMED. Desde su versión 5 soporta hasta 64 instrumentos y ofrece 64 pistas para mantener ordenada tu canción. He trabajado bastante con este magnífico tracker, pero no es el más adecuado si ya estás inmerso en el mundo MIDI. Cuando empiezas a jugar con la velocidad de las notas, los filtros y otros controles, simultáneamente por diversos canales, te puedes hacer un auténtico lío numérico. Un secuenciador como MUSIC-X, o si es posible, BARS&PIPES, es mucho más agradable para trabajar. El interfaz gráfico es más propio de Amiga que un tracker lleno de texto y números. Es interactivo, muestra más información y de una forma más clara. Cuando realizas arreglos a una canción, te convences rápidamente de la finalidad de cada programa.

El interfaz MIDI realiza la función de puente entre el secuenciador y los instrumentos musicales. Como he mencionado ya, los hay muy económicos. Debes exigir una entrada IN para el teclado máster o los volcados SYSEX de los instrumentos y, al menos, un par de salidas OUT. Ocasionalmente puede ser útil una salida THRU. El teclado máster es importante hasta cierto punto. La función imprescindible es introducir y probar las melodías. La velocidad, la sensibilidad a la presión de los dedos, la detección de postpulsación y otros parámetros, se pueden simular y editar en el

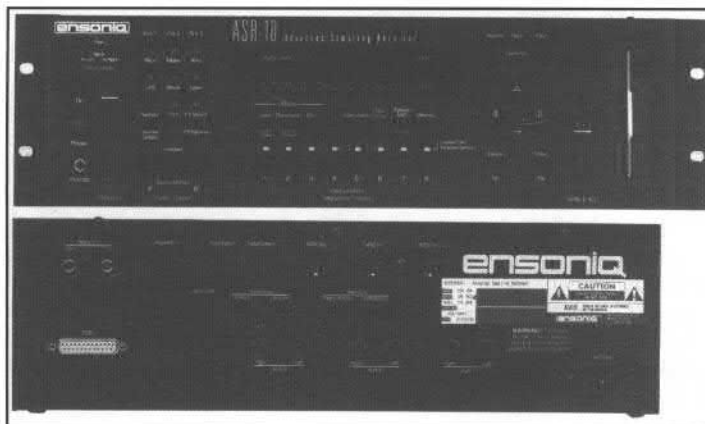
secuenciador durante el proceso de cuantización.

Un complemento ideal para nuestro Amiga es una tarjeta de sonido. Los 8 bits de los custom chips son suficientes para aplicaciones multimedia y juegos, pero no son aplicables al mundo profesional. Las muestras de 8 bits son semejantes en rango dinámico a una cinta de audio de baja calidad. El Amiga dispone de varias tarjetas de sonido de 16 bits, pero debes poner atención en averiguar si tu secuenciador la puede controlar. Un Amiga 1200 debe conformarse con los 12 bits de AURA y OCTAMED. Los Amiga con slots zorro II disponen de la TOCCATA 16 para OCTAMED y la SUNRISE AD516 para BARS&PIPES. Hay alguna otra configuración válida pero, en el momento de escribir estas palabras, desconozco su compatibilidad.

En todo caso, se puede optar al mundo de las muestras de calidad de la mano de un sampler con MIDI. De hecho, un sampler actual es un potente ordenador de hasta 2 * 64 MB de memoria, 64 voces, SCSI y DSPs dedicados al proceso de efectos en tiempo real. Supongo que puedes adivinar el precio: el sampler más barato que puede hacerte caer en la tentación, cuesta unas 400.000 pesetas. Evidentemente, los hay más baratos, pero ¡prueba y verás!

La principal fuente sonora de tu equipo puede ser el conjunto de módulos de sonido que conectes al MIDI. Escoge los que contengan

Tanto en formato clásico con teclado como compacto en rack, un sampler puede llegar a sustituir al más sofisticado módulo de sonidos.





Lleva tu música a un productor discográfico

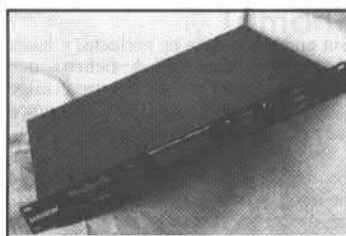
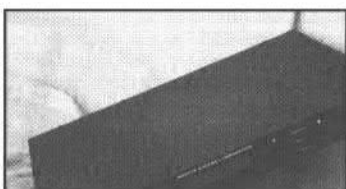
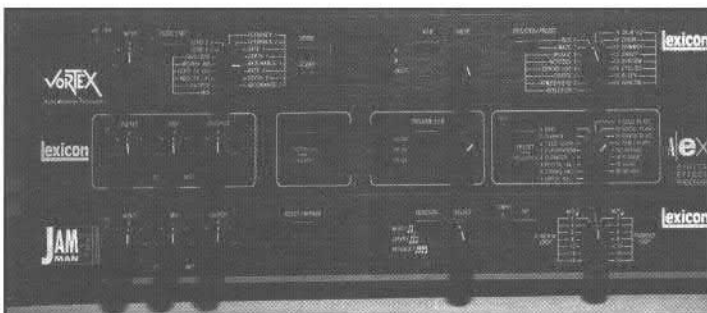
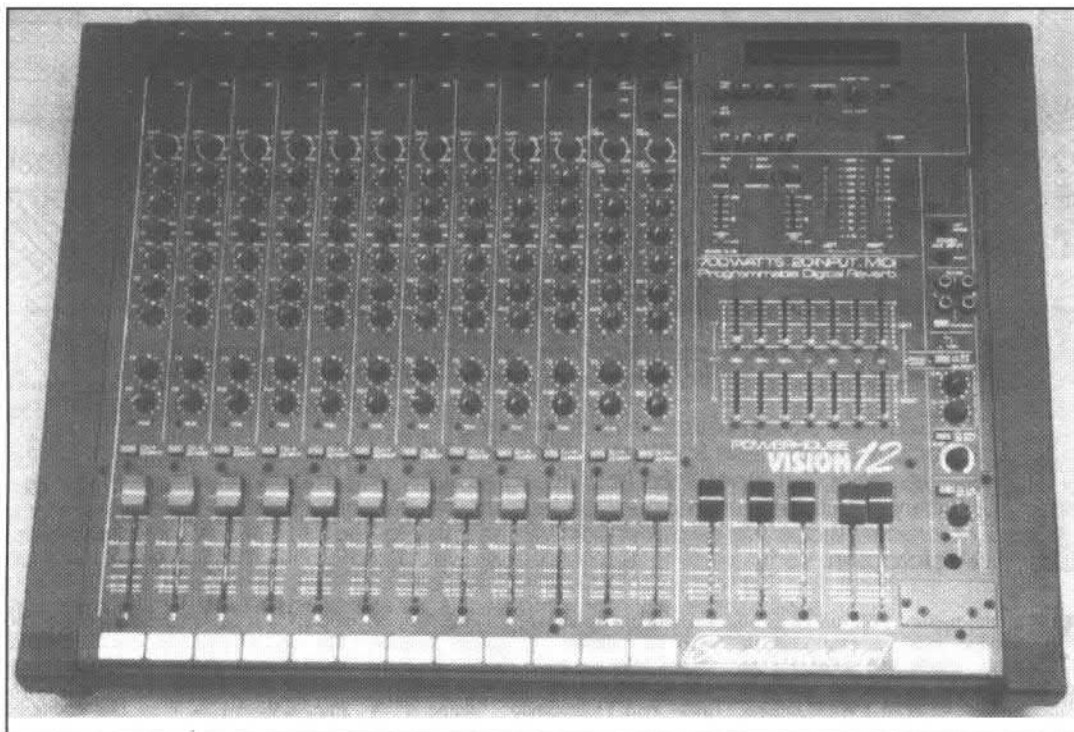
los sonidos que buscas, pide demostraciones en los distribuidores...

Si posees un lector de CD-ROM, algunas revistas musicales incluyen un CD con muestras para ilustrar sus "tomas de contacto". Escúchalas y mira cuáles son tus necesidades. Ten en cuenta que empieza a ser normal una polifonía de 64 voces y 16 timbres. Busca, en lo posible, que un instrumento tenga el mayor número de salidas audio direccionables. Lo ideal sería que cada canal MIDI tuviera una salida propia. La conjunción de un lector de CD-ROM y una buena tarjeta de sonido son una combinación especial. En el mercado hay CD-ROMs que incluyen las muestras digitales de instrumentos completos. No te doy más ideas...

Unos sintetizadores que hasta hace poco estaban olvidados y que han resurgido con más fuerza que nunca, son los analógicos. La música Dance actual los usa intensivamente desde que incluyen la posibilidad de ser controlados con MIDI. Intenta incluir alguno en tu configuración.

Si el ordenador es el centro de los mensajes MIDI y las notas, la mesa de mezclas o "mixer" es el centro del sonido de éstas. Con un mezclador aglutinaremos y corregiremos los niveles de cada instrumento. Ten en cuenta los instrumentos que tienes previsto llegar a conectar en un futuro y el número de salidas que tiene cada uno. Un buen sintetizador puede llegar a tener 10 salidas programables de sonido. Recuerda que estéreo equivale al DOBLE de entradas en tu mezclador. Una posibilidad que nos ofrecerá un mixer, es poder enviar una copia de un sonido a la entrada de otro instrumento o de un generador de efectos para su proceso. El micrófono y el equipo de amplificación encajan también en nuestro equipo gracias al mezclador.

No he mencionado un magnetoscopio para poder grabar



Un mezclador es un punto clave que integra todas las fuentes de sonido de nuestro sistema.

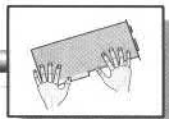
Los procesadores de efectos amplían las prestaciones de la mesa de mezclas. Cada entrada puede ser procesada para añadir reverberación, eliminar ruido, o crear un coro únicamente con nuestra voz.

Un dispositivo que nos permite la grabación de nuestros trabajos con la máxima calidad es el DAT. Este sistema es la norma en los estudios de grabación. De la misma manera que la digitalización de los CD de audio con un CD-ROM, la duplicación DAT no está aprobada ni legal ni moralmente.

la maqueta en una cinta o un dat para obtener más calidad. Este último soporte digital es el estándar en los estudios de grabación. En teoría, si les entregas una producción perfecta, tu cinta DAT podría ser el máster del que se sacarían directamente los discos.

Si la próxima vez que presentes tu nueva maqueta estás más satisfecho y seguro, he cumplido el objetivo de este artículo. Aunque la inspiración y la creatividad son imprescindibles, te deseo la mejor de las suertes, porque también interviene en el proceso.●

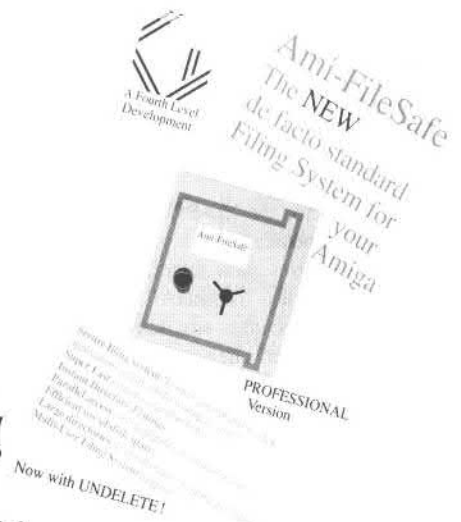




Ami-FileSafe v2.2

¡Adiós a los problemas con los disquetes y discos duros!

- Fabricante: Fourth Level Developments
- Precio: Versión USER: 5.500 ptas. Versión PRO: 12.500 ptas. (IVA incluido)
- Distribuidor Nacional: InFo Technologies SL Tlf. (93) 680 04 34
- Incluye: 1 disco y un manual de instalación en castellano e inglés
- Características: No se desvalida - Rendimiento superior - Fácil Instalación
- Valoración: 95 %



Ya falta menos. Sólo un pequeño retoque más en esta caja de texto, añadir una sombra y ya tendré acabado el artículo sobre el Blitter. Vaya, ya llevo 5 horas delante del Amiga, humm... mejor que grabe por si las moscas...vale...ARGGG!!! ¿Qué ha pasado? ¿Por qué se ha colgado? Maldito GURU!!!

Bueno, espero que por lo menos le haya dado tiempo a grabar la última versión...voy hacer un reset y a cruzar los dedos, espero que no se haya desvalidado el sistema de ficheros...

¿Qué?, ¿la partición AInFo: tiene un error en la suma de comprobación del bloque 37826 en disco? ¡Dios mío! ¿Y ahora qué? Tengo el disco duro desvalidado y no puedo grabar datos en la partición...

¡Seré gafe!, ya es la cuarta vez que me ocurre en un mes, primero porque se fue la luz cuando estaba trabajando, segundo porque se me colgó el Directory Opus cuando movía ficheros de una partición a otra, la tercera porque el Parnet se quedó "lelo" grabando en el disco... y ahora ¡por el ProPage!

Bueno, mantengamos la esperanza... esto puede arreglarse con el DiskSalv o el AmibackTools... ¡Mira que tener que perder ahora una tarde para arreglar la partición del disco duro... y encima no sé si podré recuperar los ficheros al 100%...Este sistema de ficheros "Fast File System" del Amiga tiene algunos problemas...¿no habrá alguna utilidad que corrija estos problemas?"

Esta breve - y tal vez un poco exagerada- introducción por parte de nuestro "usuario gafe", es una situación que seguramente todos hemos sufrido alguna vez en la vida como usuario de Amiga. No es muy común tener errores de disco o problemas con el sistema de ficheros

del sistema operativo, sin embargo, de vez en cuando -y quizás cuando menos falta nos hace- aparece un error que probablemente nos haga pasar un mal rato intentando recuperar y restaurar la estructura de ficheros original...

No, tranquilos, no digo que el sistema de ficheros del Amiga sea poco estable y seguro, de hecho, es uno de los mejores que conozco. Además, al MSDOS, UNIX, MACOS...etc. también les ocurre lo mismo, de vez en cuando alguna estructura se corrompe y hay que volver a reestructurar el sistema y repararlo.

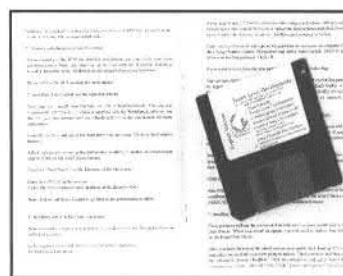
Los ingenieros de Amiga que diseñaron el antiguo Old File System (OFS), allá por los 80, tuvieron unas ideas geniales que implementaron en el sistema de ficheros, y que con el paso de los años se han ido depurando hasta hoy día, donde el OFS ha sido reemplazado por el Fast File System (FFS) implementado en el WB2.0, mucho más rápido y seguro. Finalmente, en la versión 3.x del WB, se mejoró algo más, añadiendo una caché para los directorios.

Sin embargo, nada es perfecto, y hasta al propio sistema FFS de ficheros que utilizamos cada día en nuestro Amiga le quedan todavía algunos inconvenientes por solucionar.

En relación con otros sistemas de ficheros, puede considerarse una joya, sin embargo, podemos exigir un poco más. La velocidad del sistema se puede mejorar y el hecho de que el sistema tenga graves problemas si por casualidad se cuelga o sucede algo inesperado -corte fluido eléctrico, reset involuntario... etc- mientras se accede al disco para escribir, puede llegar a ser en algunos casos inaceptable. Por poner un ejemplo, en Amiga.InFo utilizamos los Amiga durante muchas horas continuadas y los utilizamos prácticamente para

todo. Cada ejemplar mueve unos 250 Mb de información constantemente entre varios discos duros, magneto ópticos, discos removibles y disquetes. Para nosotros es muy importante la seguridad de la información, y es por ese motivo que tenemos varias copias de seguridad. Sin embargo, en los 6 números que llevamos publicados hemos sufrido multitud de desvalidaciones, pérdida de información, accidentes con los discos, etc...En muchos de estos casos hemos recuperado la información, pero en otros no.

Evidentemente, había que buscar una solución para este problema, y parece ser que ya la hemos encontrado. Su



nombre es "Ami-FileSafe" o AFS.

Este nuevo sistema de ficheros ha sido desarrollado por la empresa inglesa Fourth Level Developments (FDL) y el programador Michiel Pelt, los cuales proclaman a viva voz que "AFS es el nuevo sistema de ficheros estándar para tu Amiga".

Tras solicitar una copia a Fourth Level, en Amiga.InFo lo hemos podido probar y hemos quedado gratamente sorprendidos.

No sólo ha mejorado en el tema de seguridad, ya que no existen las desvalidaciones, sino que además se obtiene un rendimiento muy superior en velocidad al acceder a los discos

duros o cualquier otro sistema de almacenamiento, ya sea disquete, magneto-óptico o disco duro removible.

Presentación

El paquete de AFS es una sencilla caja que contiene en su interior un disco y un manual de instalación (ver figura central).

El disco está bien protegido, y queda sujeto en el interior de un rectángulo de corcho del mismo tamaño que la caja. El manual es breve y conciso y ocupa aprox. 8 páginas.

Un dato significativo es que el manual en su versión original está en inglés, pero gracias al esfuerzo de InFo Technologies, está siendo traducido totalmente al castellano y se ofrecerá con cada copia del AFS. El contenido del disco también estará traducido al castellano en su mayor parte.

Requerimientos

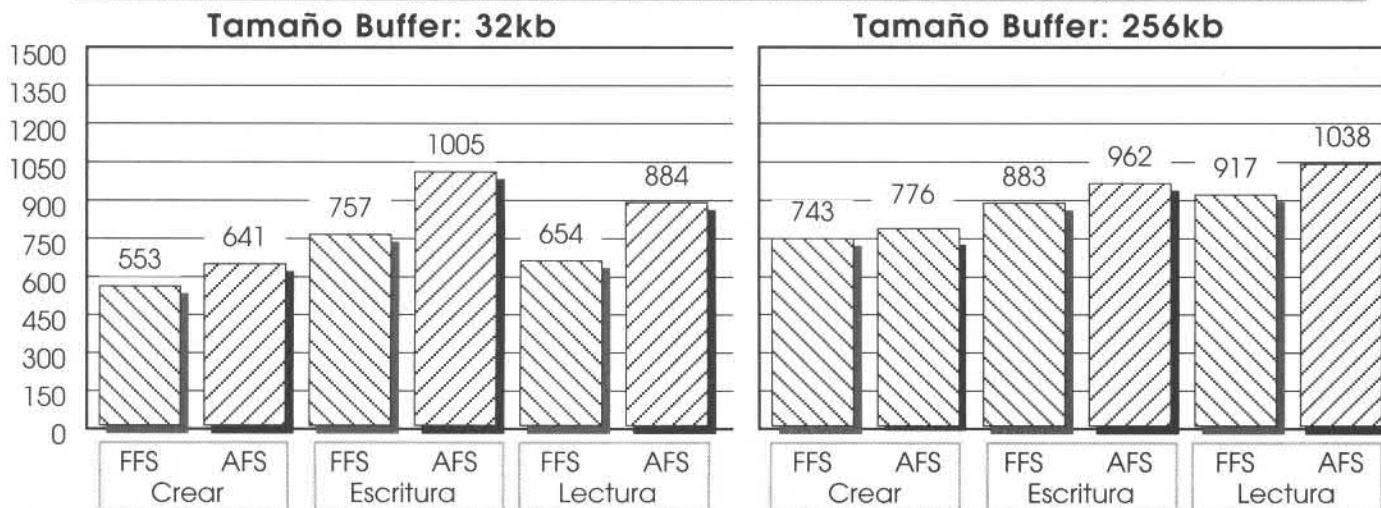
Ami-FileSafe necesita como mínimo la versión 2.04 del kickstart (ROM que contiene la mayor parte del sistema operativo). En el mismo disco existen versiones para el procesador 68000 y 68020+.

El AFS puede funcionar tanto en discos duros (incluyendo removibles, magneto-ópticos y ZIPs) como en disquetes.

Instalación

A primera vista, si nos basamos en el manual para instalar el AFS en nuestro Amiga, puede sorprendernos porque parece una tarea difícil. El manual es de una versión anterior del AFS, donde para instalarlo tenías que

A1200 CPU:M68020 Disco Duro: Conner 420Mb Interface:IDE Memoria: 2MB CHIP SIN FAST



¿Cómo interpretar las gráficas? Todas las métricas han sido tomadas con el programa DiskSpeed 4.2. Las pruebas han sido realizadas creando, escribiendo y leyendo en cada disco duro dos buffers de tamaño 32kb y 256kb respectivamente. Por ejemplo, en la gráfica superior, las dos primeras columnas corresponden a la velocidad con que se ha creado el buffer de 32kb. La primera columna indica la velocidad del FFS (553Kb), y la segunda la del AFS (641kb). Como podéis observar, hay diferencias muy notables en velocidad, sobre todo a la hora de escribir y leer, donde AFS resulta ganador indiscutible.

formatear la partición y seguir varios pasos nada familiares para el usuario normal...

Afortunadamente, una vez accedes al disco de instalación te das cuenta de que existen varios documentos que explican que la versión del disco es una versión superior a la del manual y que, mediante una utilidad llamada "FFS2AFS", puedes convertir tu antiguo sistema FFS al nuevo AFS sin necesidad de formatear las particiones y en cuestión de minutos.

Siguiendo los pasos correctos, la instalación del sistema de ficheros es muy sencilla, ya que únicamente hay que darle al icono de instalación que corresponda, según si tienes un Amiga con un M68000 o un M68020/30/40/60 y añadir un par de parámetros al disco duro mediante el

HDToolBox del Workbench.

Una vez instalado el correspondiente dispositivo -en inglés, device-, el paso siguiente es convertir tus particiones al nuevo sistema. Para ello, tal y como he dicho anteriormente, FLD ha desarrollado un comando llamado "FFS2AFS" que automatiza todo el proceso de conversión y, lo que es más importante, no hay necesidad de formatear o realizar cambios de ningún tipo en el disco duro. Dependiendo del tamaño de la partición, este proceso tarda unos minutos, y una vez finalizado y tras un reset...¡AFS en pleno funcionamiento!

Mencionar que este proceso de instalación lo he realizado sin ningún problema en dos A1200 con distintas configuraciones y en un A3000. Además pueden coexistir en el mismo

disco duro particiones de AFS y FFS al mismo tiempo.

AFS en funcionamiento

¿Alguien ha utilizado la PC0: de CrossDos? Seguramente casi todos, pues bien, AFS tiene su AF0: y AF1: para los disquetes formateados con su sistema. Es totalmente transparente para cualquier programa que utilices, pudiendo acceder a la disquetera como si se tratara de una DF0: o una PC0:. Eso sí, los disquetes no pueden ser autoarrancables.

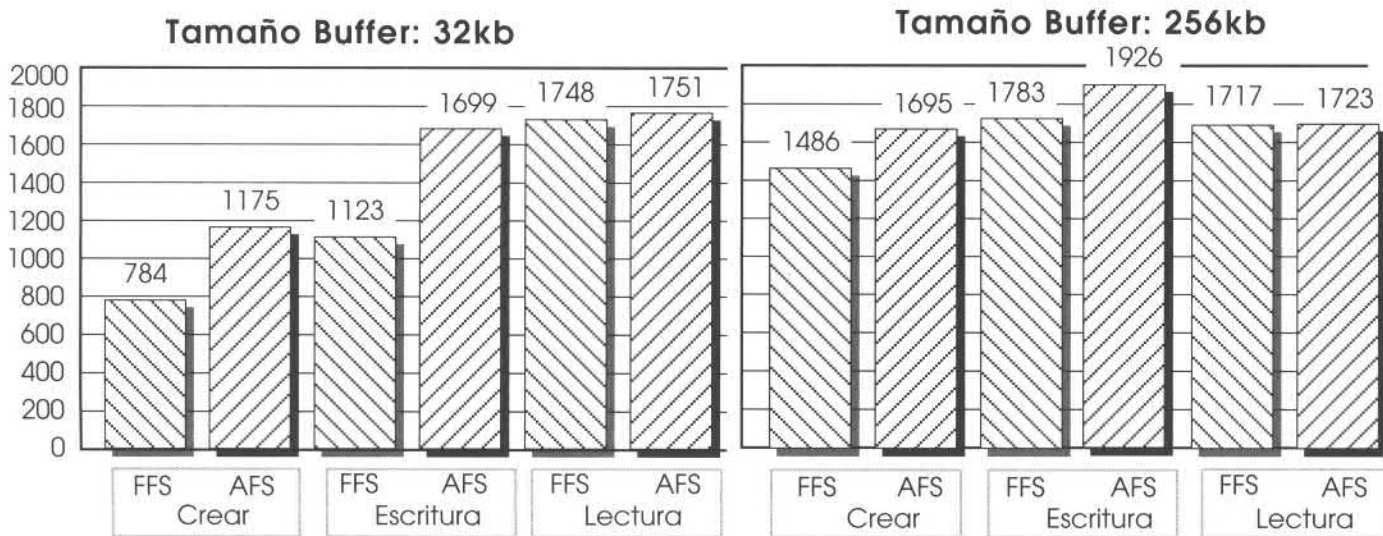
En cuanto a disco duro, una vez instalado AFS te olvidas totalmente de él, ya que es totalmente invisible tanto para el usuario como para todos los

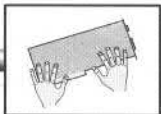
programas. La principal diferencia a destacar es una mejora general del rendimiento del disco duro en todos los aspectos.

En las primeras pruebas de velocidad que realizamos en un A1200, nos quedamos totalmente sorprendidos con la velocidad a la hora de mostrar los directorios y ficheros del disco. Es sencillamente instantáneo. No en vano las métricas dan que un escaneo del directorio en FFS va a 248 ficheros por segundo, mientras que con AFS va a ¡2933 ficheros por segundo! Después de instalar AFS, un sencillo "dir dh0:" o "dir AF0" no vuelve a ser lo mismo...

En las gráficas podemos observar los resultados de las pruebas efectuadas con DiskSpeed en diferentes Amigas. Queda demostrado que, a veces, el

A1200 CPU:M68030/50 Disco Duro: NEC 1 Gb Interface:IDE Memoria: 2MB CHIP 32 Mb FAST

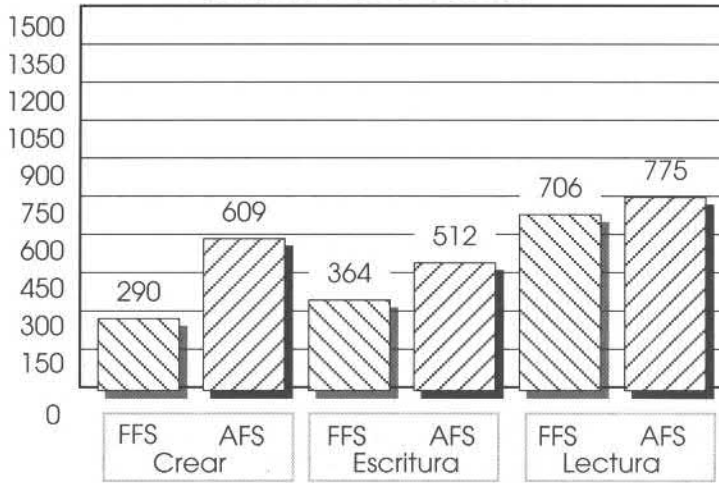




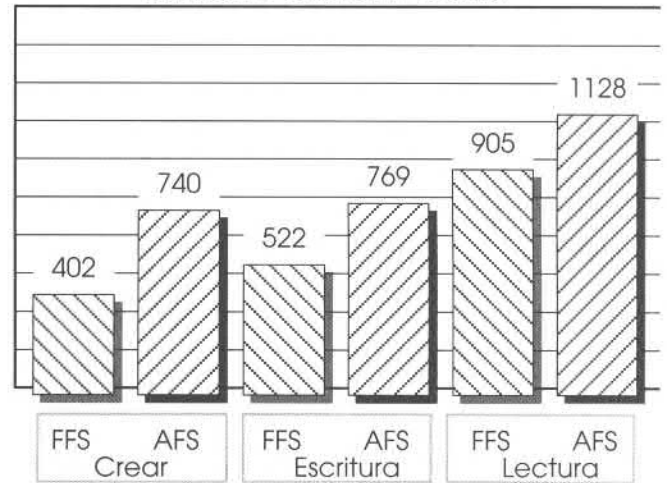
AFS: Nuevo Sistema de Ficheros

A1200 CPU:M68030/50 D.Duro: Removable Syquest 105Mb Interface: Squirrel SCSI II Mem.:2MB CHIP

Tamaño Buffer: 32kb



Tamaño Buffer: 256kb



software puede conseguir exprimir al máximo el hardware. Como ejemplo este caso, ya que sin cambiar de disco duro o disquetera, con AFS conseguimos como mínimo 200kb/seg más de velocidad ya sea creando, escribiendo o leyendo datos. El cambio más espectacular se da en la escritura, ya que, por ejemplo, en un A1200 con una Blizzard 030/50Mhz pasamos de 1.123 Kb/s a 1.699Kb...¡576 Kb por segundo más!

¿Cómo consigue AFS tal rendimiento? Los algoritmos que utiliza para manejar y controlar el disco duro y su contenido, son totalmente distintos y mucho más optimizados que los implementados por Commodore en el FFS. Hemos observado cómo la utilización de la CPU es prácticamente del 90% a la hora de acceder a discos duros IDE y de un 40% en los SCSI. Esto indica que AFS se basa mucho más en el procesador para obtener el máximo rendimiento.

Si bien la mejora del rendimiento es muy importante, existe una característica aún más interesante que

añade mucho valor al AFS: ¡NUNCA SE DESVALIDA!

Para probar hasta qué nivel se mantienen intactos los datos de un disco duro con el sistema AFS, hemos castigado vilmente a un A1200 con un NEC de 1 Gb. Mientras se efectuaba la escritura de un fichero al disco duro, hemos hecho, a propósito, resets, colgar el sistema, generar GURUs, apagarlo, desconectar el disco duro...pero nada, no ha habido manera de desvalidarlo o de que se corrompa o pierda datos...toda la estructura quedaba intacta y en el mismo estado que antes de acceder al disco duro y cortar bruscamente la escritura.

Otra posibilidad que puede solucionar problemas a muchos usuarios "imprudentes" es la opción de "UNDELETE". En la actual versión 2.2 del AFS, se crea en cada partición un directorio "fantasma" donde se guardan los 31 últimos ficheros borrados por el usuario. Si por error el usuario borra un fichero, puede recuperarlo de forma inmediata y

sencilla, ya que está almacenado en ese directorio especial y accesible en todo momento con comandos como "copy", "dir" o "list".

Dos Versiones: AFS PRO y AFS USER

Actualmente, se comercializan dos versiones diferentes del AFS: la de consumo y la profesional.

La primera, la más económica, está enfocada al usuario normal, con un disco con capacidad menor que 650Mb y que no requiera instalar la utilidad "multiuser". AFS User sólo puede ser instalado en un disco duro, es decir, si tu Amiga tiene dos discos duros sólo en uno de ellos podrás instalar AFS y además la capacidad máxima del disco no puede exceder el límite de los 650Mb.

La segunda versión, la profesional y algo menos económica, está enfocada a los usuarios que dispongan de varios discos duros, o de un disco duro de más de 650Mb, o que quieran instalar

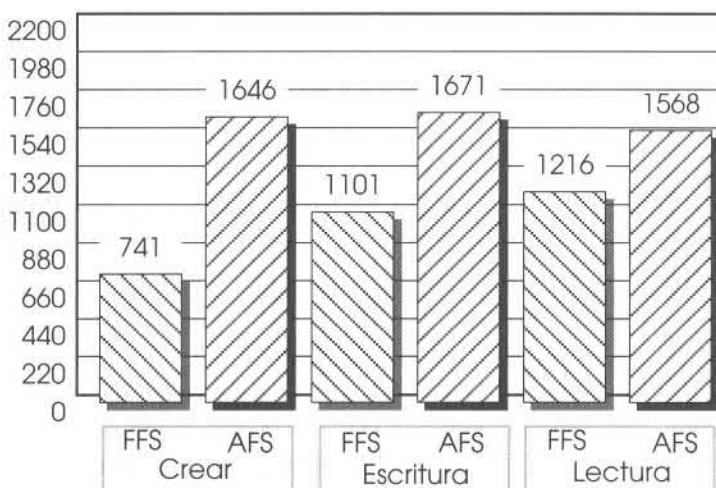
la utilidad "multiuser". Esta versión no tiene límite de capacidad y puede ser instalada en todos los discos duros de los que disponga el Amiga. Tanto una como otra tienen las mismas mejoras técnicas y obtienen el mismo rendimiento.

Fourth Level está desarrollando una versión especial del DiskSalv para AFS, junto con Dave Haynie y de la utilidad ReOrg. Cuando estas utilidades aparezcan en el mercado, AFS se convertirá en el sistema de ficheros más seguro y rápido disponible en Amiga. No en vano, FDL nos ha comunicado que ya ha distribuido en Reino Unido y Alemania ¡30.000 copias de AFS!

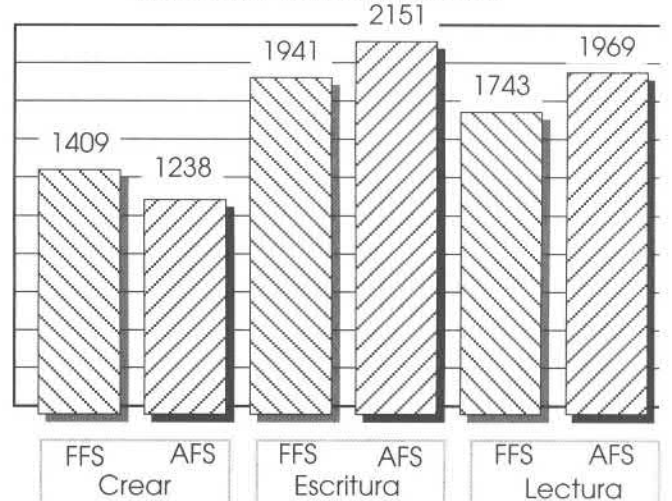
Si te dedicas al vídeo, a la animación 3D, autoedición, o tu disco duro o disquetes contienen información que no puedes permitirte el lujo de perder, sin duda AFS está pensado para tí. Si lo que quieres es obtener la máxima velocidad de tu disco, con AFS sin duda podrás conseguirla. ¡Todos los articulistas de Amiga.InFo lo tenemos instalado...●

A3000 CPU:M68040 Disco Duro: Quantum 540Mb Interface: SCSI Memoria: 2Mb CHIP 8Mb FAST

Tamaño Buffer: 32kb



Tamaño Buffer: 256kb





Compilador de C para Amiga

DICEtm Versión 3.01

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include "ficheros.h"

void miscanf(char *, int);
void menu_en_pantalla(void);

char buffer[160];
char *nombre = &buffer[0];
char *direccion = &buffer[40];
char *localidad = &buffer[90];
char *provincia = &buffer[120];
char *codigopostal = &buffer[135];
char *prefijo = &buffer[141];
char *telefono = &buffer[145];

#define ITALICA printf("[3m")
#define ITALICAOFF printf("[23m")

```



DICE C V3.01

- Fabricante: Obvious Implementations Corporation
- Precio: 21.500 ptas. (IVA incluido)
- Distribuidor Nacional: InFo Technologies SL. Tlf:(93) 680 04 34
- Incluye: 10 discos, manual de 450 páginas en inglés y manual de instalación en castellano
- Características: Es el mejor entorno de programación en C para Amiga
- Valoración: 95%

Hacer un test completo en tres páginas de un programa de la envergadura del DICE V3.01, resulta casi imposible. Hemos intentado resumir las principales características que hacen de él uno de los mejores entornos de programación para Amiga. Como es comprensible, nos hemos tenido que dejar en el tintero toda una serie de opciones que son interesantes pero, que ya iremos comentando en el curso de C. Así que, empecemos con el test.

Nada más abrir el paquete nos encontramos con la grata sorpresa de que, a pesar de su tamaño reducido, lleva 10 disquetes (5 del compilador y 5 más que pone InFo Tech), y un manual de 450 páginas en Inglés, que nos proporcionará una magnífica referencia a todas las funciones del DICE y del ANSI-C. Tras la lectura obligada del capítulo referente a la instalación del compilador (traducido al castellano también por InFo Tech), nos dispusimos a afrontarla con toda la ilusión del mundo. No hubo el más mínimo problema: el instalador de Commodore se encargó de hacer el trabajo duro por nosotros. Una vez instalado, nos sorprendió la cantidad de pequeños programas incluidos junto al compilador. Realmente, nos están vendiendo todo un entorno donde programar cómodamente, en lugar de vendernos un único compilador de C.

En la página 26 podéis ver una tabla que indica el contenido del producto. No he comentado, a propósito, los cinco disquetes de "ejemplos y herramientas de ayuda al programador" porque bien merecen una atención especial.

Estos 5 disquetes contienen ayudas de incalculable valor: Los listados de los libros de referencia Amiga ROM Kernel Reference Manual LIBRARIES y DEVICES, editores y conversores ANSI, editores de interfaces AREXX para nuestros programas, editores de menús, gadgets, etc., ejemplos de cómo programar el Amiga y cómo programar los chips AGA, formateadores de código fuente, y un largo etcétera. Sin lugar a dudas, son el complemento perfecto para poder programar al 100 por 100 en Amiga.

Pero, pasemos a lo que realmente interesa en este artículo: El test. Hemos pasado la misma prueba a 6 de los compiladores de C más representativos de Amiga: DICE V3.01, SASC V6.51, GCC V2.6.3, DICE V2.06 Registrado, DICE Freeware y, por último, AZTEC C V5.0a. Los datos hablan por sí mismos. DICE V3.01 es el compilador de C más completo que existe por el momento.

Analicemos el test realizado

La primera prueba, y quizás la más espectacular, ha sido la de compilar la base de datos incluida en el disco de portada en un Amiga 3000 con un 68040 a 25 Mhz. La superioridad de DICE fue aplastante. Llegó a compilar la base en 2 segundos y 54 centésimas. Una de las características más cuidadas en DICE es la compilación veloz. Se ha cuidado al máximo todo el entorno para conseguir que el programador sea lo más productivo posible. Respecto al tamaño del ejecutable, se cumplió un dato que, más o menos, ya conocíamos: el código más compacto fue el compilado con el GCC (recordemos que sólo el ejecutable del compilador ocupa más de un Mega), y el menos fue el del SASC.

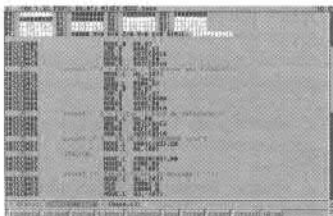
El siguiente dato a tener en cuenta era el de la disponibilidad del compilador. Por desgracia, los únicos compiladores que se siguen desarrollando, día a día, son el DICE V3.01 y el GCC V2.6.3. El resto ya no se continúa desarrollando. Este punto es muy importante ya que, por lo menos yo, no invertiría en un producto que se ha dejado de fabricar y del que no tendré un soporte técnico por parte de los creadores.

Respecto al equipo necesario para utilizar el compilador, se puede ver que el GCC necesita de una máquina potente con mucha memoria RAM. El SAS C necesita un mínimo de memoria para compilar ejemplos grandes y, el que funciona bien en cualquier máquina es el DICE, ya que incluso soluciona el problema de falta de espacio en los disquetes utilizando un sistema de compresión de ficheros. Además, es el único compilador que incluye los ficheros de cabecera de todas las versiones del sistema ya que es el único que se sigue desarrollando y que tiene permiso para incluir los ficheros junto a su compilador.

El interfaz de los compiladores está orientado a dos tipos de usuarios. El primero está orientado al usuario que viene de UNIX y que prefiere el trabajo cotidiano con las SHELL, los Makefiles, etc.. El segundo está orientado al usuario que prefiere los botones, los menús, etc. Nos ha sorprendido el cambio de look tan espectacular que ha sufrido la nueva versión del DICE, pasando del viejo sistema de control desde una Shell a todo un entorno gráfico controlado por botones, menús, etc...

Del resto de puntos del test, cabe destacar el referente al tipo del compilador. SASC Y GCC son los únicos compiladores de C++. Este último es, además, compilador de C Objective. Éste es el punto débil del DICE V3.01, NO es capaz de compilar código fuente de C++, aunque algunas revistas inglesas han lanzado el rumor de que se está trabajando a marchas forzadas para dotarlo de C++. El tiempo se encargará de desvelarnos el secreto.

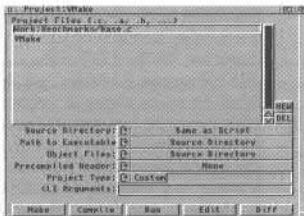
Como idea final se puede decir que el compilador más completo actualmente es el DICE, y un dato más, sigue mejorando día a día.



El monitor del DICE 3.01 es uno de los mejores que hemos visto.



La integración del DICE con el Amiga es perfecta.



Bajo el simple aspecto del VMake se esconde un gran potencial para programar.



Contenido del Producto

❑ **Compilador:**

Tal como indica el manual, el compilador es el corazón del DICE. Como suele ser ya una costumbre en todos los compiladores actuales, está formado por varias partes independientes. Incluye DC1, DCCP, DAS, y DCC. Estas cuatro partes se encargarán de compilar y enlazar el código fuente en C y, por supuesto, también cualquier código fuente en ensamblador. Esta modularidad nos permite, por ejemplo, utilizar separadamente el preprocesador. El compilador soporta llamadas a las funciones estándar de la librería de Amiga, etc...

En combinación con el Editor, el VOpts y la ayuda "online", el compilador nos permitirá crear un entorno de programación interactivo donde corregir los errores será un juego de niños.

❑ **Monitor:**

Ningún compilador de C está completo sin un monitor para depurar los programas. Y podemos decir, sin equivocarnos en lo más mínimo, que DICE tiene uno de los monitores más completos que hemos podido ver. Podemos clasificarlo como un monitor de ventana, ya que abre una y pone a nuestro alcance toda la información posible sobre la ejecución de nuestro código, pone puntos de ruptura, muestra la memoria, y modifica, en cualquier momento, cualquier parámetro. Completamente integrado con el Amiga, soporta AREXX, corta y pega secuencias de texto, control desde teclado y ratón, y soporta todos los modos gráficos de pantalla.

❑ **Enlazador:**

Compatible con casi la totalidad de ficheros objeto estándares de Amiga, DLINK es un enlazador de los rápidos. Permite un control total sobre la colocación de los datos y es capaz de combinarlos perfectamente con el código para proporcionarnos las capacidades potentes de auto-inicialización de DICE.

❑ **Profiler:**

Una vez que tenemos nuestro programa funcionando, DPROF nos permite identificar porciones de código que necesitan mejoras de diseño, optimizaciones de regiones críticas, mejoras en los bucles, etc... DPROF nos permite marcar el trozo de código que queremos rastrear con una serie de opciones del compilador y del enlazador.

❑ **Ensamblador:**

DICE incluye dos ensambladores. DAS es un pequeño ensamblador usado por el compilador debido a su alta velocidad ensamblando. Cuando necesitemos programación avanzada de Amiga en ensamblador, podremos usar el A68k que soporta potentes macros, e integración completa con las llamadas estándar de C.

❑ **Ayuda Online:**

De cara a conseguir un aumento de velocidad en el proceso de desarrollo de programas, se inventó un sistema de ayudas al programador. DiceHelp nos permite acceder inmediatamente a todas las textos de ayudas del DICE y de las funciones del sistema operativo de Amiga, además, y esto es lo mejor, con sólo pulsar la tecla "Help". Por si fuera poco, también disponemos de una referencia del lenguaje C y de una lista con todos los mensajes de error. DiceHelp trabaja con cualquier editor de textos que permita el control a través de Arexx

❑ **VMake y VOpts:**

Los programadores del DICE tienen tanto afán en conseguir que el trabajo del desarrollador sea tan rápido, que han diseñado por completo un interfaz gráfico para el programador. DICE incluye un conjunto visual de herramientas para el desarrollo que nos permiten rápidamente editar, compilar, enlazar y monitorizar nuestro programa sin tener que pasar por la SHELL continuamente. VMake elimina el proceso de mantener un Makefile al día, automatizándolo y liberándonos por completo de esa tediosa faena. De todas formas, siempre cabe la posibilidad de trabajar con Makefiles, a la antigua usanza, si nos encontramos a gusto con el viejo proceso de desarrollo.

Con VMake podremos editar cualquier fichero tan sólo con hacer un doble-click sobre él. Además, podremos incluso invocar al monitor o ejecutar nuestro programa sin tener que salir del entorno del VMake. Por supuesto, no sería completo si no permitiera visualizar y modificar la totalidad de opciones del compilador que nuestro programa necesita. VOpts está directamente conectado con VMake para permitirnos controlar todas las opciones necesarias del compilador.

❑ **Utilidades de desarrollo:**

Debido a que, para escribir programas en el Amiga, se requiere algo más que un simple compilador y un enlazador, DICE incluye una serie de utilidades para manipular el entorno de programación. Incluye utilidades para manejar texto del tipo: Cat, Dsearch, Head, Touch, WC, e IStrip.

También dispone de utilidades para manipular ficheros objeto y librerías: DObj, FDTOLib, FDTOPragma, LbMake, y LibToS. MakeProto es capaz de recopilar prototipos de funciones y ponerlos automáticamente en un fichero de cabecera. DiceCache permite instalar una especie de caché de ficheros que hará mucho más veloz, si cabe, el entorno de programación. Por último, tenemos toda una serie de pequeñas utilidades encargadas

de preparar ficheros para el trabajo en un grupo de programadores: Du, DUpdate, y LHarc.

❑ **La utilidad Make:**

Uno de los puntos fuertes de DICE es que se ha acercado, lo más posible, al estándar Unix en lo que respecta a la programación en C. Una de las utilidades más características de Unix es el Make, que permite recompilar sólo aquellas partes modificadas de todo un proyecto, dejando intactas las funciones compiladas previamente y que no han sido modificadas. La utilidad equivalente para DICE es DMake. Dotado con la capacidad de trabajar con macros, es capaz de tomar decisiones en función de unas pequeñas reglas que marcaremos nosotros mismos. Estas reglas son fáciles de crear, consistentes y, sobre todo, muy potentes.

❑ **El Editor:**

Normalmente, cada uno suele tener un editor de textos con el que se siente cómodo trabajando. DICE es capaz de integrarse con casi cualquier editor de textos existente para Amiga, ya que está dotado de un control total desde AREXX. Pero no todo el mundo tiene por qué disponer de un editor de textos. Debido a esto, DICE incluye un excelente editor orientado a la programación: DME. DME nos permite editar fácilmente nuestro código, y además incluye una integración total con los menús de Amiga, el AREXX, soporta el ratón, permite programar las teclas, soporta múltiples ventanas, etc...

❑ **Compresión de ficheros:**

DICE dispone de un manejador que comprime o descomprime ficheros según son leídos desde disco. Esta característica es especialmente útil para los usuarios que todavía no disponen de disco duro y siguen trabajando con disquetes. Además, podrán mezclar ficheros comprimidos junto a los ficheros normales en el mismo volumen. Normalmente, los includes de Commodore suelen ocupar un disquete completo. Con este sistema de compresión, sólo ocupan la mitad.

❑ **Utilidades de manejo de código fuente:**

En la actualidad, se suele programar en grupo. Esto requiere un orden y un control extremadamente cuidadosos. Para ayudarnos, DICE incluye toda una serie de utilidades para realizar y mantener una historia de las diferentes revisiones de nuestro programa: Ci, Co, y RCS nos permitirán chequear funciones de una librería, manejar múltiples versiones de código, etc. RCSDiff comparará dos ficheros de una librería para encontrar cambios. RLLog mostrará una historia de las sucesivas modificaciones que ha

sufrido un fichero, mientras que RCSMerge mezclará los cambios realizados en dos líneas distintas de desarrollo.

❑ **Utilidades para la creación de código fuente para ROMs**

DICE es capaz de generar código para cualquier plataforma basada en un 68000. Romable y BinToHex combinados con unas opciones específicas de DCC, nos permiten generar código para ROM's y registros S estándares de Motorola.

❑ **Ficheros de cabecera:**

Debido a que normalmente, la gente necesita programas que funcionen bajo todas las versiones del sistema operativo de Amiga, DICE incluye los ficheros de cabecera necesarios para el sistema 1.3, 2.x y 3.x. Podremos escoger con cuál de ellos queremos trabajar con una simple modificación de una variable del entorno.

❑ **Librerías:**

Ésta es una de las áreas donde DICE destaca realmente. Las librerías incluidas proporcionan compatibilidad ANSI, UNIXtm, y Amiga en general. Estas librerías se pueden encontrar en varios modelos, permitiendo ser enlazadas con cualquier programa normal. Pero además, también incluye el código fuente de éstas. Esta característica nos permite modificar a voluntad la librería que queramos y volverla a compilar para utilizarla en lugar de la original. No cabe duda que además resultan ser un ejemplo de incalculable valor de cómo programar en C.

❑ **Ejemplos del DICE:**

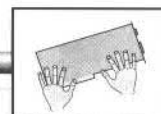
DICE viene con un conjunto de ejemplos donde muestra cómo programar el Amiga:
 ✓ **VOPTS:** La utilidad VOpts, incluida con el DICE, permite personalizar el entorno del compilador. Este ejemplo muestra todo lo necesario para programar con gadgets, menús, entrada desde teclado, entrada y salida a fichero, e internacionalización en el Amiga. Además, ilustra cómo escribir programas que sean capaces de funcionar en 1.3 y en 2.0. Otro dato destacable de este ejemplo, es la habilidad de permitir al usuario personalizarse los gadgets de presentación del programa sin la necesidad de modificar el código fuente. En este caso, el programa lee los gadgets de un fichero y dinámicamente los muestra según la resolución de la pantalla, el tipo de letra actual y el color escogido.
 ✓ **Shared Lib:** Este ejemplo muestra cómo construir una librería del sistema.
 ✓ **Printer Driver:** Este ejemplo muestra cómo construir un driver para impresora.
 ✓ Y los programas *Exec_Dev*, *DosHan*, *DCC*, *cat/count/we* y *hello.c* ●



Comparativa entre los compiladores de C más representativos de Amiga

Compilación de los listados de la Base de Datos incluidos en los discos de portada

	DICE V3.01	SASC V6.51	GCC V2.6.3	Dice V2.06 Regist.	DICE Freeware	AZTEC C V5.0a
Tiempo de Compilación, dcc y linker Residentes.	00:04.37 00:02.54	00:06.89	00:13.35	00:06.92 00:03.10	00:34.51	00:15.11
Tamaño del Ejecutable.	15.524 Bytes	16.240 Bytes	10.068 Bytes	14.256 Bytes	14.164 Bytes	14.492 Bytes
Distribución.	Comercial	-----	Freeware	Shareware	Freeware	-----
Dónde Conseguirlo	InFo Tech	2º mano	CD-ROM's Aminet	A través del Autor	CD-ROM's Aminet	2º mano
Equipo Necesario.	A500 -->A4000 1MB RAM HD aconsejable	A500 -->A4000 2-3 MB RAM HD 10 MB necesario	A500 -->A4000 4-8 MB RAM HD 30 MB necesario	A500 -->A4000 2 MB RAM HD aconsejable	A500 -->A4000 1 MB RAM HD aconsejable	A500 -->A4000 1 MB RAM HD aconsejable
Disquetes Suministrados.	10 Disquetes	6 Disquetes	-----	3 Disquetes	1 Disquete	4 Disquetes
Soporte AmigaOS. ".h", ".j", ".fd"	includes 1.3, 2.0 3.0 y Librerías.	includes 2.0, 3.0 y Librerías.	No incluidos	includes 1.3, 2.0 y Librerías.	includes 2.0 y Librerías.	includes 1.3 y Librerías.
Interfaz CLI/SHELL y Ensamblador propio	Si dos: DAS y a68K	Si	Si	Si	Si	Si
Interfaz Workbench	Si	Si	No	No	No	No
Interfaz AREXX	Si	Si	No	Si	No	No
Editor soportado	CygnusED, DME, XDME, AME, etc. Cualquiera con control por Arexx	CygnusED y se.	Ninguno en especial	DME, XDME	DME, XDME	Ninguno en especial
Integración CLI / GUI / AREXX / EDITOR	Perfecta	Buena	No	Aceptable	No	No
Tipo de Compilador	ANSI C, UNIX C, AMIGA C, DICE, SAS C y MANX.	ANSI C, AMIGA C y C++	ANSI C, UNIX C, C OBJECTIVE y C++	ANSI C, UNIX C y AMIGA C	ANSI C, UNIX C y AMIGA C	AMIGA C
Nivel de programador al que va destinado.	Aprendiz: Si Avanzado: Si Desarrollador: Si Investigador: Si	Aprendiz: Si Avanzado: Si Desarrollador: Si Investigador: Si	Aprendiz: No Avanzado: Si Desarrollador: No Investigador: Si	Aprendiz: Si Avanzado: Si Desarrollador: No Investigador: No	Aprendiz: Si Avanzado: No Desarrollador: No Investigador: No	Aprendiz: Si Avanzado: No Desarrollador: No Investigador: No
Genera Código objeto y ejecutable.	En un único comando: dcc	En un único comando: sc	En un único comando: gcc	En un único comando: dcc	En un único comando: dcc	En dos comandos: cc -l... y In-l
Código para ROM's	Si	Si	No	Si	No	No
Rutinas de Optimización	Si	Si	Si	Si	No	No
Genera Código para... FPMath...	68000,10,20,30,40 68881,68882, ieee ffp.	68000,10,20,30,40 68881,68882, ieee ffp.	68000, 20, 30, 40 68881	68000, 20, 30, 40 68881,68882, ieee ffp.	68000 No FPMath	68000 68881, ffp, ieee
Soporta Macros, Funciones, Operadores, Recursividad, módulos...	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Herramientas de Soporte	Monitor, Enlazador 2 Ensambladores, Profiler, Ayuda Online, VMake y VOpts, Dmake, Editores de texto, Compresión de ficheros, etc...	Monitor, Enlazador, Ensamblador, Ayuda Online, SMake, Editor de textos.	Enlazador, Ayuda Online, Ensamblador DMake.	Monitor, Enlazador, Ensamblador, Ayuda Online, SMake, Editor de textos.	Ensamblador, Ayuda Online, SMake, Enlazador.	Monitor, Enlazador, Ensamblador, Ayuda Online, DMake.
Herramientas de Desarrollo.	para ficheros texto, objetos, grupos, mantenimiento de código fuente, código para ROM convertidores, etc...	nombres de C a C++	(xemu) librería UNIX, man de UNIX.	código para ROM	-----	-----
Instalación	Installer Commo.	Installer Commodore	Installer Commodore	Propia	Installer Commodore	Propia
Ayudas	Manual: Exc. Tutorial: Bueno. Help Online: Exc. "Tools" Extra: Exc. Ejemplos: Exc. Consultas ☎: Si	Manual: Excelente. Tutorial: No tiene. Help Online: Exc. "Tools": Buena. Ejemplos: Pocos. Consultas ☎: No	Manual: Muy Pobre. Tutorial: No tiene. Help Online: Poca. "Tools" Extra: Exc. Ejemplos: Pocos. Consultas ☎: No	Manual: Bueno. Tutorial: Bueno. Help Online: Exc. "Tools" Extra: Exc. Ejemplos: Pocos. Consultas ☎: No	Manual: No tiene. Tutorial: No tiene. Help Online: Poca. "Tools" Extra: Pocos. Ejemplos: Pocos. Consultas ☎: No	Manual: Bueno. Tutorial: No tiene. Help Online: Poca. "Tools" Extra: Pocos. Ejemplos: Pocos. Consultas ☎: No
Valoración Final	95 %	80 %	75 %	75 %	25 %	35 %



MONTA UN CD-ROM ATAPI-IDE

*Colaboración de
A. Rodero*

El controlador ATAPI nos posibilita la conexión de un CD-ROM a cualquier Amiga através del mismo bus IDE que se usa para los discos duros. Este artículo explica como realizar esta instalación de forma fácil.

Las principales ventajas de este montaje son que las unidades de CD-ROM ATAPI-IDE son bastante más económicas que las SCSI, más fáciles de conseguir y no se necesita ninguna controladora adicional.

Con unas 15.000 pts. podrás montarte una unidad lectora. Admite unidades lectoras de hasta X4 y no requiere muchos conocimientos de electrónica. El montaje, para usuarios de A1200, está pensado para aquellos que tengan instalado un disco duro de 3,5 pulgadas y, preferiblemente, una fuente de alimentación de PC.

Para empezar el montaje necesitas lo siguiente:

Para el A4000:

- Unidad lectora de CD-ROM ATAPI-IDE. El precio depende de la velocidad. Son las más comunes en los PC's.

- Conector hembra de 40 contactos para cable plano aéreo (el que va al CD-ROM). En el caso de que el cable de la controladora de tu disco duro lleve varios conectores (como los de PC), esto último no lo necesitarás.

Para los A1200 ó A600:

- Unidad lectora de CD-ROM ATAPI-IDE.

- 2 Conectores hembra de 40 contactos para cable plano aéreo.

- Conector macho de 40 contactos para cable plano aéreo.

- 50 centímetros o más de cable plano de 40 conductores. Más largo no es aconsejable, pues pueden producirse pérdidas en la transmisión de datos.

En caso de que la fuente de alimentación de tu A1200-A600 sea la original, es decir, la que viene de fábrica, necesitarás una fuente de alimentación suplementaria para alimentar al CD-ROM. Lo ideal es que montes una fuente de alimentación de PC para alimentar al ordenador y al CD-ROM, como en el montaje de la revista Amiga.Info número 2. Con ella puedes alimentar al CD-ROM directamente con uno de los numerosos conectores que trae. Es más fácil cambiar la fuente del ordenador y que la nueva no sirva para las demás cosas, que andar construyendo una fuente exclusivamente para el CD-ROM y tener que enchufar y desenchufar dos fuentes de alimentación siempre que enciendas o apagues tu ordenador. Además, la fuente del A1200, va bastante justa si tienes un disco duro de 3,5 pulgadas y, tarde o temprano, dará problemas.

En el caso de que no tengas dicha fuente de PC, necesitarás una que dé dos tensiones de +5v. y +12v. La potencia de la fuente dependerá del consumo del CD-ROM que



compres. Yo he instalado una de 400mA. en +5v. y 1.200mA. en +12v. Es una MITSUMI FX 400. En caso de que montes una fuente de alimentación suplementaria para el CD-ROM, necesitarás un conector para el cable de alimentación. Es bastante corriente y lo encontrarás igual que los demás conectores en cualquier tienda de electrónica. El precio de los conectores y el cable para el montaje en un A1200 no deberá exceder las 1.500 pts.

una señal de color rojo o negro. Este cable conecta por uno de sus extremos al ordenador, y por el otro al disco duro. Pues bien, por el lado que conecta al disco duro, lleva un conector hembra de 40 contactos. A una distancia de varios centímetros de éste, hay que poner otro conector igual. La distancia entre los conectores deberá ser suficiente para montar el disco duro y el CD-ROM con comodidad.

EN AMIGA 4000

INSTALACIÓN

Necesitarás tener libre una bahía de 5,25 pulgadas donde irá montado el lector. Tendrás que quitar la tapa de dicha bahía que da al exterior y situar en ella el CD-ROM con ayuda de los tornillos que trae. La unidad de CD-ROM deberá estar configurada como esclavo (Slave). Los CD-ROM's ya suelen venir configurados de fábrica como esclavos. También deberás tener en cuenta la configuración de tu disco

duro, para que trabaje como maestro con esclavo presente (Drive is a master with a slave present). Esta configuración se realiza con ayuda de unos pequeños conmutadores (jumpers) que tiene el disco duro en su parte inferior. Para configurarlo, consulta el manual de tu disco duro o mira en la etiqueta adhesiva, si la hubiera. En muchos discos duros, su configuración es como la del maestro, sólo que como maestro con esclavo, así que a lo mejor no tienes que cambiar nada.

Como he dicho anteriormente, no sé si el cable plano de datos del disco duro trae varios conectores como los de PC, pues no he visto ningún A4000. En caso de que traiga varios, lo único que hay que hacer es conectar uno de estos conectores al CD-ROM, y luego conectar uno de los cables que van de la fuente de alimentación, como el que va al disco duro, a la unidad lectora de CD-ROM. Este cable de alimentación tiene cuatro conductores, generalmente de color rojo, amarillo y dos negros en el centro. Dicho conector tiene forma de "D", por lo que no es posible equivocarse al conectarlo. Si el cable de datos del disco duro sólo tiene un conector, deberás poner otro. Con ayuda de un tornillo de mesa deberás conectar el otro conector al cable. El conector, en uno de sus extremos, tiene dibujado un pequeño triangulito identificativo que deberá coincidir con el conductor marcado de color rojo del cable de datos. Para conectarlo, lo único que hay que hacer es pasar el cable por dentro del conector y presionarlo con ayuda del tornillo de mesa hasta que cierre completamente. Hay que tener cuidado con las pestañitas laterales del conector para que no se rompan. Debes asegurarte de que coincida el mencionado triangulito con el conductor marcado de color y de dejar la suficiente distancia entre los dos conectores para que puedas montarlo todo con comodidad. Una vez conectados los dos cables al lector de CD-ROMs, ya está completa la fase hardware del montaje.

EN EL A600-A1200

En el A600-A1200 el CD-ROM deberá ser montado exteriormente, pues no hay espacio físico en su interior para montarlo. Una vez tenemos el CD-ROM, podemos hacerle una caja de madera, plástico, o cualquier otro material para taparlo. También podemos dejarlo como está, pues viene recubierto de chapa. El montaje es igual que el del A4000, con la salvedad de que el cable debe de ser de una longitud suficiente para que llegue al CD-ROM que estará fuera. Como el cable del disco duro suele ser muy corto (unos 20cm.), lo que haremos será una especie de alargadera del cable plano de datos.

Lo primero que haremos, igual que en el montaje del A4000, será

montaremos el otro cable con los dos conectores que nos quedan: por un lado el conector hembra y, en el otro, el macho. La longitud de este cable debe de ser la más corta posible, pues el puerto IDE del AMIGA no lleva buffers y puede perder datos. Yo lo puse de unos 50 cm. y me funciona perfectamente. Una vez montado este cable siguiendo las explicaciones de los conectores dadas anteriormente, sólo queda conectarlo por un lado al CD-ROM y, por el otro, al conector que habíamos puesto al cable del disco duro.

Deberemos configurar los conmutadores, como hemos dicho anteriormente, al CD-ROM y al disco duro. Para sacar el cable al exterior del ordenador, podemos proceder de la siguiente manera: primero pasarlo por debajo del disco duro y, después, por debajo

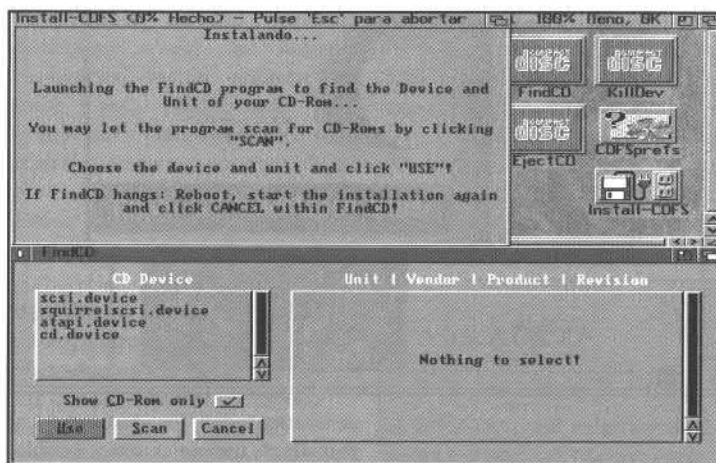
traen un conector de salida de sonido de línea que, conectándolo a un amplificador, permitirá oír los CD'S de música. Con esto, el montaje hardware ya está terminado. Ahora, y con ayuda de la utilidad de dominio público "Atapi CD-ROM device" y un sistema de ficheros como el "CacheCDFS" o el "AmiCDROM", procederemos a instalar el device y el sistema de ficheros.

El programa Atapi CD-ROM.device, es una versión demo en la cual sale un mensaje cada 15 minutos recordándote que es una versión de demostración y que te registres. Por lo demás, no hay ningún problema. La unidad reconoce los formatos ISO9660, HFS-MAC, RockRidge y CDTV (este último sin confirmar, pues no dispongo de ningún CD en este formato).

Aconsejo a todos aquellos que sepan inglés, lean los documentos del programa ATAPI CD-ROM. También decir que además de los A1200, A600 y A4000 es posible realizar este montaje en aquellos ordenadores AMIGA que posean una controladora IDE BSC/Alfa Data y Tandem. Para el montaje en este tipo de controladoras u otras IDE, aconsejo leerse los documentos del "ATAPI CD-ROM". Otro interés de este montaje, es que puedes conectar hasta cuatro dispositivos en el puerto IDE del A1200. Para su realización deberás comprar el "ATAPI CD-ROM Device", donde viene el esquema del cable para cuatro unidades.

PRESTACIONES.

- No he encontrado ninguna incompatibilidad desde Abril del 95.
- Con el programa SyInfo versión 3.22 da una velocidad de 607.572 KB con el sistema CacheCDFS.
- Funciona como cualquier otra unidad de Amiga.
- Con el programa CD32, incluido en el paquete, emula la consola con el mismo nombre.●



pinchar el cable del disco duro con otro conector de 40 contactos hembra a una distancia suficiente que nos permita montar el disco duro con comodidad y, así mismo, conectar el otro cable alargador a éste. Hay que procurar que el cable que va al CD-ROM pase por debajo del disco duro. Con esto conseguiremos que no se nos amontonen los cables dentro del ordenador. También hay que tener cuidado para que el disco duro no se apoye en el cable, pues terminaría cortándolo o produciendo contactos no deseados.

Una vez montado el conector con ayuda del tornillo de mesa,

de la disquetera, para terminar sacándolo por una tapita que tiene el A1200 al lado del conector del ratón. Quitamos la tapita con ayuda de un destornillador y por el hueco pasamos el cable. Ésta es la manera más práctica que he encontrado, sin necesidad de hacer un corte en el ordenador para pasar el cable.

Para alimentar el CD-ROM, si tenemos montada una fuente de alimentación de PC, sólo tendremos que conectar al CD-ROM uno de los numerosos conectores que trae. Si no, podemos alimentarlo con una fuente que nos dé +5v. y +12v. Algunos CD-ROM's, además,



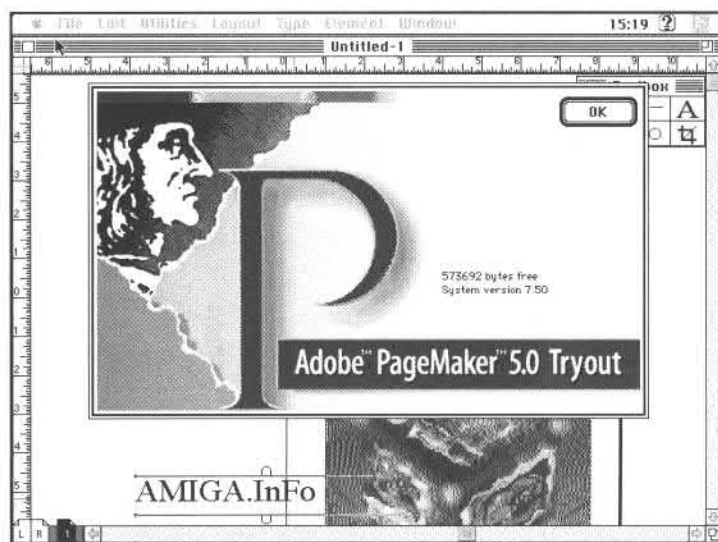
Bienvenido a Macintosh.

SHAPESHIFTER

El test de un nuevo producto para Amiga, siempre es interesante, pero el de esta ocasión lo es especialmente. Shapeshifter es un emulador de un Apple Macintosh II al completo. Podemos instalar una ROM de 512 KB o de 1 MB, el sistema operativo SYSTEM 7.5 y usar todo el software de MAC aprovechando todos los periféricos y recursos del Amiga.

Si Amiga ya tenía dos emuladores comerciales importantes como AMAX o Emplant para el Apple Macintosh, Christian Bauer ha creado, además, SHAPESHIFTER. Un programa "shareware" de características y prestaciones totalmente comparables, si no superiores, a los comerciales. El emulador es totalmente "software", no necesita ningún periférico o tarjeta adicional que no se encuentre ya en un Amiga estándar. Además, aprovecha casi cualquier recurso que tengamos en el ordenador. Se sigue demostrando que Amiga no se encierra en sí mismo y abre siempre puertas a la compatibilidad con otras plataformas.

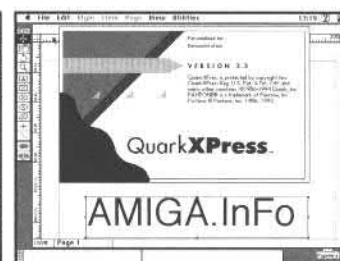
Shapeshifter emula la arquitectura del MAC, pero debemos disponer de su ROM y el sistema operativo. Estos dos últimos elementos no se pueden distribuir como dominio público. La ROM del MAC sólo la puede obtener y utilizar un usuario autorizado. Se suministra una utilidad para grabar la ROM de un



MAC real en un disco MS-DOS. El sistema operativo se puede adquirir en cualquier distribuidor Apple. Debemos tener en cuenta que sólo acepta las versiones 7.x para arquitecturas de 32 bits. Nosotros hemos probado la 7.5.

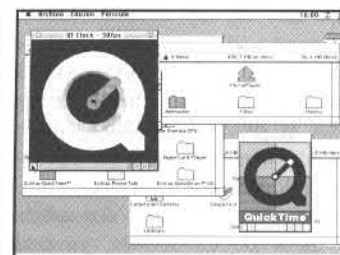
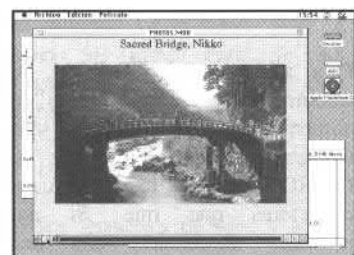
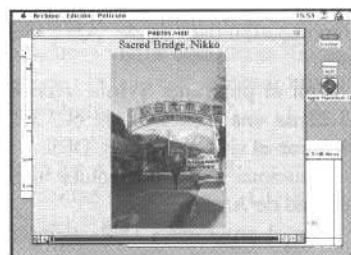
El nuevo sistema funciona en multitarea con el Amiga y

comparte todos los recursos. La pantalla de trabajo es seleccionable entre 2 y 256 colores en un Amiga AGA normal o hasta 16 millones de colores con una tarjeta gráfica Picasso II, Merlin, CyberVision 64 o EGS. Soporta hasta dos disqueteras de Amiga. Las de alta densidad se comportan como en un MAC real, pero las de doble

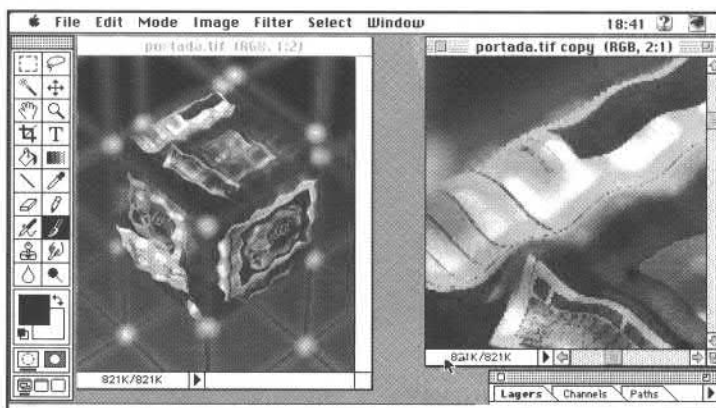
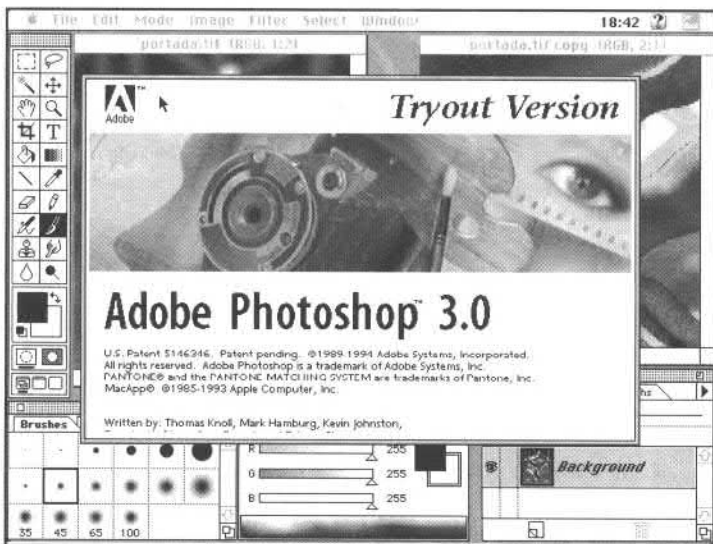


Los mayores pilares del MAC también en Amiga gracias a Shapeshifter. La redacción de Amiga.InFo estuvo tentada a cambiar el Professional Page por Shapeshifter al comprobar el virtuoso comportamiento de este emulador.

densidad tienen el inconveniente de no reconocer los discos de 800 KB del MAC, sólo los de 719 KB. No obstante, un Mac puede leer todos los discos formateados por Shapeshifter en una disquetera de doble densidad. El disco duro del Mac permite hasta dos particiones y se puede contener tanto en un fichero como en una partición de



Reproducir varias películas QuickTime simultáneamente no supone ningún problema para ShapeShifter. Qué sensación de placidez observar estas fotografías escuchando una suave melodía de piano en el elegante FINDER de MAC.



La ocasión perfecta para comparar el experimentado PhotoShop con el novicio Photogenics. Hay que decir que en Amiga.InFo sólo usamos las herramientas de Amiga, demostrando que se puede trabajar profesionalmente en esta camaleónica plataforma.

Amiga. De todas maneras, se incorpora el uso del SCSI del Amiga abriéndonos las posibilidades a discos duros externos, CD-ROMs, escáner y otros periféricos.

El sonido también recibe un buen trato en este emulador. Los canales de sonido del Amiga se usan para el Mac, e incluso se puede usar un digitalizador audio conectado al puerto paralelo. Las comunicaciones no serán un problema al redireccionar el puerto serie y paralelo al del Amiga o a tarjetas de expansión de puertos. La penetración entre el Amiga

y el Mac de Shapeshifter es total. El clipboard es soportado para copiar texto entre aplicaciones de las dos plataformas. El autor ha incluido un manejador del sistema de ficheros del Mac para ser accedido desde las aplicaciones de Amiga.

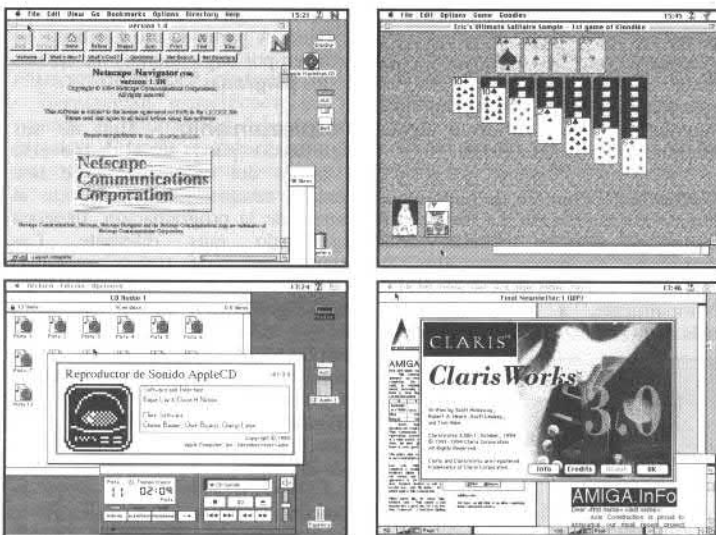
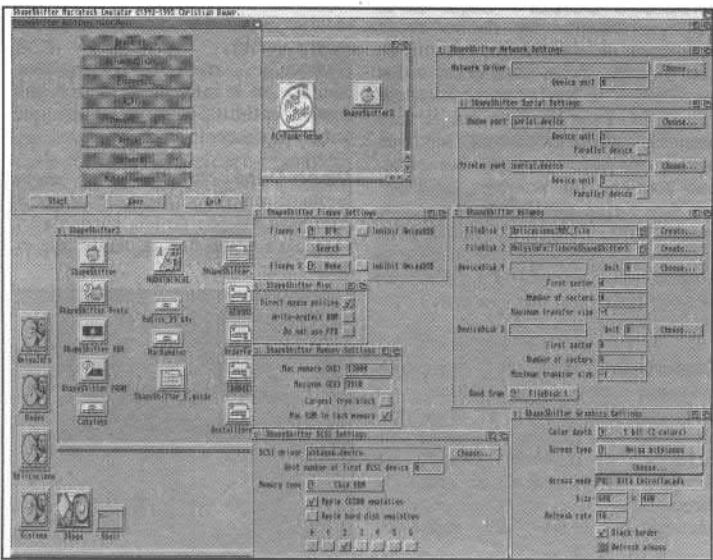
Al tratarse de un producto "shareware", sólo los usuarios registrados podrán disfrutar de todas sus prestaciones. Las limitaciones para los usuarios no registrados son no soportar el SCSI ni los periféricos de almacenamiento como las particiones del disco duro.

Registrarse como usuario cuesta 40 dólares. El paquete incluye la dirección y el impreso a rellenar para realizar la petición. Como contrapartida, recibimos una clave que permite utilizar el emulador al máximo. El creador promete que la clave será válida para las futuras versiones.

Un MAC no es como un MSX o un SPECTRUM, por lo tanto, los requerimientos del emulador no son los mismos que para los emuladores presentados ya en Amiga.InFo. Sólo funciona a partir de un 68020 con el sistema operativo 2.1. Shapeshifter se

conforma con 4 MB de memoria, pero recomendamos 8 MB por lo menos. El disco duro no es imprescindible pero, como en Amiga o cualquier plataforma que se precie, no se puede trabajar sin un dispositivo de almacenamiento masivo. Una tarjeta gráfica acelerará notablemente el manejo de Shapeshifter. A diferencia del Amiga, Mac usa la forma chunky para representar los gráficos. Si la tarjeta soporta este formato, no será necesario realizar ninguna conversión, y el sistema funciona de forma más fluida.●

Panel de configuración de Shapeshifter 3. Para trabajar sin tarjeta gráfica, es recomendable la pantalla monocroma. Una vez en marcha, se aprovechan todos los recursos del Amiga: desde disqueteras, discos duros, memoria, tarjeta gráfica, CD-ROM, Sonido, Puertos SCSI, Serie y Paralelo... Y todo sin perder la multitarea con el Amiga. ¡SENSACIONAL!



Sólo las aplicaciones para PowerMac y los programas antiguos se resisten a ejecutarse en Shapeshifter. En estas figuras se pueden ver otras dos magníficas aplicaciones más que hemos probado. Las utilidades de CD-ROM funcionan con la misma eficiencia del Amiga. Los temas recreativos no fueron olvidados en este test. La conclusión es un magnífico SOBRESALIENTE para Christian Bauer.



Primeros Pasos

Con



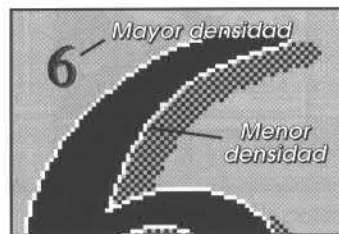
Amiga

Glosario de Términos

Este mes continuamos con la segunda parte del glosario de términos aparecidos, y por aparecer, en Amiga.InFo. Esperamos que este artículo sirva para que, a partir de ahora, no os suene a chino cuando estemos hablando de términos como pueden ser: Chips ECS, GUI, Kickstart, Pseudo-icone, etc...

Datos - En general, los datos es información en forma codificada, aceptable para ser introducida y procesada por un ordenador. Los datos, por sí solos, carecen de significado. Sólo adquieren este significado cuando se hace alguna interpretación de los mismos.

Densidad - Número de puntos que cogen en una pulgada. La mayoría de impresoras actuales soportan varias densidades de impresión (300x300, 600x600, 720x300, etc...). Normalmente, a mayor densidad, más clara es la impresión de salida.



Depurar - Corregir errores. En los primeros ordenadores, la programación se hacía modificando el cableado del ordenador y, en cierta ocasión, se detectó un fallo en el sistema. Cuando se revisó éste, se encontró que había un insecto

cortocircuitando una conexión, lo que daba lugar a un funcionamiento erróneo. A partir de ese momento se conocen por bugs (bichos) los errores en los programas.

Desplazamiento - Uno de sus significados puede ser el de moverse a través del área visible de una ventana aunque, si nos referimos al campo de la programación, tiene un significado muy diferente. Las operaciones de desplazamiento aritmético (shift), mantienen el bit más significativo de la palabra y sólo afectan al resto. El desplazamiento aritmético a la izquierda de un dato binario, produce el efecto de multiplicar por 2; y el desplazamiento aritmético a la derecha, produce el efecto de dividir por 2.

Destino - Dispositivo, directorio o fichero que va a recibir un tipo de información. Por ejemplo, cuando hacemos una copia de un disquete, el disquete destino es dónde queremos grabar la información.

Directorio - La tarea más importante que desarrolla el AmigaDOS es la de controlar el sistema de gestión de ficheros del

ordenador. Cada disco dispone de un directorio, que contiene los detalles de todos los ficheros del disco, así como los nombres de los subdirectorios. De esta forma, los directorios constituyen una estructura jerárquica en forma de árbol. Los directorios se representan en el Workbench como iconos de cajón.

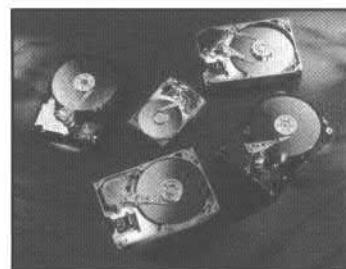
Directorio actual - Lugar en el que nos encontramos dentro de la estructura de directorios. A menos que se especifique otra cosa, todos los ficheros se buscan o crean en ese directorio. Para localizar un fichero fuera del directorio actual, hay que indicar el path (camino) completo, que contiene los nombres de todos los directorios por los que hay que pasar para llegar al fichero en cuestión. El directorio del sistema se utiliza como directorio por defecto en el que operar si no se especifica otro directorio.

Directorio raíz - Directorio principal de un volumen. El directorio raíz está en el nivel más alto dentro de la jerarquía de ficheros, y se crea cuando se formatea el volumen. El resto de directorios del volumen se encuentran dentro del raíz. El

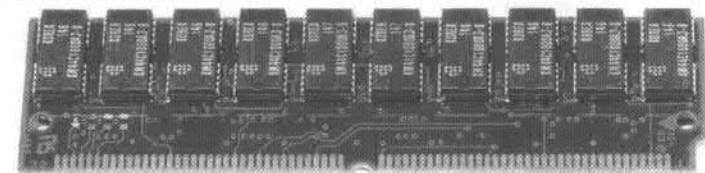
directorio raíz se especifica con el nombre del volumen seguido de dos puntos. Por ejemplo, DF0:, Sistema:, work:, etc...

Disco Magnético - Los discos magnéticos son la forma más común de almacenar datos para su acceso por el ordenador. Un disco magnético está formado por una superficie metálica o plástica recubierta por una capa de sustancia magnetizable. Los datos se almacenan mediante pequeños cambios en la magnetización, en uno u otro sentido. Según el sentido que tomen representan un 1 ó un 0.

Disco Duro - Nombre común que se le da a un dispositivo de almacenamiento masivo de alta capacidad y velocidad, que normalmente no es removible.

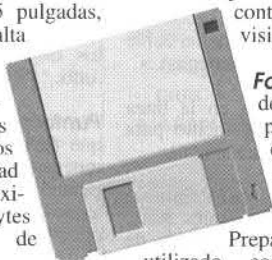


Disco Ram - Sección de memoria RAM configurada para que trabaje como una unidad de disco. Es mucho más rápido que un disco físico, ya que no tiene elementos mecánicos, aunque, es mucho más caro que un disco duro. A lo largo del tiempo, el Amiga se ha ido actualizando, pasando de la memoria con chips DIP y ZIP hasta los SIMMs de 72 contactos, típicos de PC, que se utilizan actualmente.



Dispositivo - Mecanismo físico con entidad de software (dispositivo lógico), como DF0: o NIL:, utilizado como fuente o destino de la información.

Disquete - Medio removible de almacenamiento magnético. El Amiga los utiliza de 3.5 pulgadas, doble densidad o alta densidad. Los disquetes de baja densidad pueden almacenar, aproximadamente, 900.000 bytes (880K) de información; los disquetes de alta densidad pueden almacenar, aproximadamente, 1.76 MBytes (1.845.493 bytes) de información.



Doble-clic - Presionar y soltar el botón de selección del ratón dos veces.

Driver de Impresora - Programa que permite al Amiga comunicarse con la impresora. Un driver de impresora se comporta como un traductor entre el ordenador y la impresora, cogiendo la información del ordenador y presentándosela a la impresora en el formato que la impresora puede entender.

ECS (Juego de chips mejorados) - Versiones mejoradas del Agnus del Amiga y del Denise. El juego mejorado de chips ofrece nuevos modos de visualización y aumenta las capacidades gráficas existentes en los primeros modelos de Amiga. Muchos de los beneficios de ECS están disponibles sólo en la versión 2.0+ del sistema operativo.

Editor - Programa que nos permite crear y/o modificar ciertos tipos de ficheros. Por ejemplo, el Amiga nos proporciona los editores de Preferencias para cambiar las características Prefs, y el editor de textos ED o MEMacs para cambiar los ficheros de texto, entre otros.

Ejecutar - En esta fase se llevan a cabo las operaciones requeridas por las instrucciones en lenguaje

máquina, las instrucciones dadas en la línea de comandos, etc...

Entrelazado - Aspecto de algunos modos de visualización del Amiga que doblan la resolución de pantalla vertical.

Escribir - Almacenar datos en memoria o en algún medio de soporte magnético como puede ser, por ejemplo, en un disquete.

Fichero .info - Fichero que contiene la imagen y los datos de posición de un icono. Se pronuncia "punto-info".

Flechas de desplazamiento - Botones que aparecen en una ventana para permitirnos mover continuamente el área visible.

Formato - Modo de describir la sintaxis propia de los comandos de AmigaDOS.

Formatear - Preparar un disco para ser utilizado con el Amiga. Al formatear un disco, se borran todos los datos almacenados anteriormente en dicho disco.

Fuente - Dispositivo, cajón o fichero que está proporcionando información. Por ejemplo, cuando copiamos un disco, el disco que estamos copiando es el disco fuente.

Fuente de texto - Diseño particular de un juego de letras, símbolos y números utilizado para mostrar texto, como Topaz y Helvética. Las fuentes están disponibles normalmente en varios tamaños definidos en puntos (10 puntos, 12 puntos, etc...).

Fuente no proporcional - Fuente en la cual cada carácter ocupa una cantidad



idéntica de espacio. Por ejemplo, W ocuparía el mismo espacio que l.

Gadget - Cualquier imagen gráfica programada que aparece en una ventana, ventana de petición o pantalla, que puede ser manipulada por el ratón para hacer ciertas funciones. Cada gadget es de un tipo específico y realiza una función también específica. Cuando son seleccionados los gadgets parecen sumergirse en la pantalla.

GUI (Interfaz Gráfico de Usuario) - Sistema orientado visualmente y que nos permite comunicarnos con el ordenador manipulando símbolos gráficos en vez de teclear comandos. El Workbench es el GUI del Amiga.

Hacer una copia de seguridad - Copiar un disco para que sea la copia de seguridad del primero. Los ficheros utilizados en la mayoría de los sistemas de tratamiento de datos son vitales. Cualquier pérdida de datos puede dar lugar a retrasos, pérdidas económicas, etc... Por esta razón, es esencial proteger los datos contra fallos en los ordenadores, errores en los programas, errores humanos, o acciones maliciosas.

HAM (Mantenga y Modifique) - Modo gráfico del Amiga que nos permite mostrar todos los 4096 colores al mismo tiempo en la pantalla.

Herramienta - Programa que crea o usa datos, como por ejemplo un editor de textos o un programa de pintura.

Herramienta por defecto - Herramienta especificada en la ventana de información del icono de proyecto. Cuando se abre el icono de proyecto, la herramienta por defecto se carga automáticamente y se ejecuta.

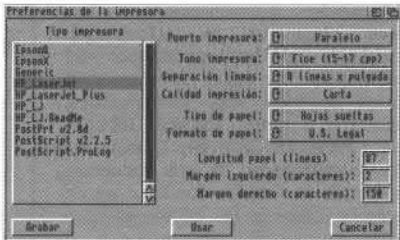
Icono - Imagen en la pantalla que representa un disco, cajón, proyecto o herramienta. Los iconos pueden ser movidos y/o seleccionados con el ratón para permitimos trabajar con los objetos que representan.

IFF (Formato de Fichero de Intercambio) - Formato estandarizado en el cual el Amiga almacena datos de dibujos y sonido.

Inicializable - Se refiere a dispositivos desde los cuales el Amiga puede arrancar. Un disco inicializable debe contener todos los ficheros del sistema necesitados para que el ordenador empiece a operar. Por ejemplo, el startup-sequence.

Inicializar - Sinónimo de formatear.

Intercambiar - Colocar alterna-



tivamente distintos disquetes dentro de la misma disquetera; por ejemplo, copiando un disquete con una sola unidad de disco.

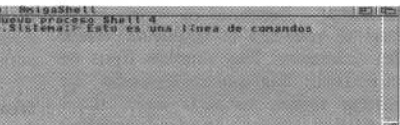
K (Kilobyte) - Unidad utilizada para medir la capacidad de memoria o espacio libre en los discos. 1K = 2¹⁰ = 1024 posiciones. A menudo se abrevia como KB.

Kickstart - Software leído desde disco para arrancar el Amiga. También se denomina así a la parte del sistema operativo que se encuentra en ROM. Actualmente, hay toda una serie de pequeñas utilidades que nos permiten poner esta ROM en la RAM. De esta forma, podemos tener la ROM 3.1 por software.

Lectura/Escritura - Si el estado de un disco es el de Lectura/Escritura, podremos ver y modificar los contenidos del disco.

Leer - Obtener información almacenada.

Línea de comandos - Línea en la cual se teclean los comandos y sus parámetros.



Lista desplazable - Opciones que aparecen dentro de un botón de desplazamiento. Si la lista es tan grande que no puede ser mostrada en el botón de desplazamiento, podremos usar la barra de desplazamiento o las flechas de desplazamiento para movernos a través de la lista.

Macro - Comando simple que representa una sucesión de comandos. Muchos editores y aplicaciones soportan la utilización de macros para facilitar las sucesiones de comandos más utilizados.

Mapa de teclado - Fichero que determina la distribución de los caracteres por el teclado y determina el significado de cada tecla. Para diferentes lenguajes, hay diferentes mapas de teclado.

MB (Megabyte) - Unidad utilizada para medir la capacidad de memoria o espacio libre en los discos. 1MB = 1024 Kbytes = 1.048.576 bytes.



Glosario de Términos, Parte II

Memoria - La memoria se utiliza para almacenar la información empleada en las operaciones del procesador. Es capaz de almacenar datos de todo tipo: instrucciones, números, nombres, listados, dibujos, etc... Podemos decir que la memoria de un ordenador es una secuencia ordenada de casillas donde se puede guardar información. El Amiga tiene memoria CHIP (de gráficos y sonido), la memoria Fast (para el procesador), y 512K de memoria ROM. La cantidad de memoria RAM limita el tamaño y el número de programas que pueden operar dentro del Amiga al mismo tiempo.



Menú - Lista de opciones en pantalla, mostradas utilizando el botón de menú, y de las cuales podemos elegir comandos que controlan un programa.

Modem - Dispositivo que permite comunicaciones serie a través de líneas telefónicas.

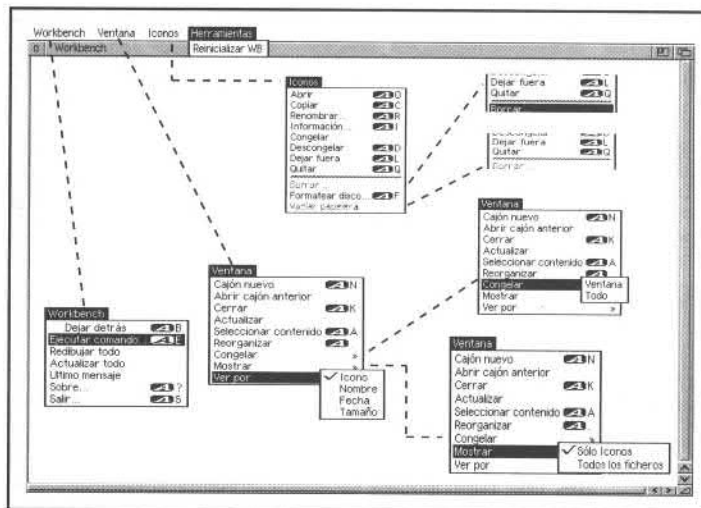
Modo de visualización - Nombre dado al número de pixels horizontales y verticales que forman la pantalla. Por ejemplo, el modo de visualización Hires es 640 pixels de ancho y 256 pixels de alto.

Monitor - Terminal de vídeo en el cual se muestra la respuesta visual del ordenador. Hay muchos tipos de monitores. La salida estándar de Amiga utiliza monitor color RGB analógico para poder mostrar gráficos y textos.



Multifrecuencia - Tipo de monitor de vídeo que acepta varias frecuencias diferentes (tipos de salida de vídeo).

Multitarea - Habilidad de realizar una operación o tarea al mismo tiempo. El Amiga puede tener varios programas independientes corriendo al mismo tiempo. Por ejemplo, puede simultáneamente mostrar una animación, hacer un render de una imagen como tarea de fondo mientras



escribimos el artículo de la revista con el Article Editor y formateamos df0:, hacemos un backup con df1: y df2:, imprimimos un listado, escuchamos un módulo de música, nos comunicamos con otro ordenador por el puerto serie, hacemos un backup del disco duro removible en un magneto óptico, y algunas cosas más que me estoy dejando.

Nombre de dispositivo - Nombre corto como DF0:, Sistema: o PRT: que identifica un dispositivo de hardware o software particular. Los ficheros de dispositivo tienen siempre dos puntos (:).

Nombre de unidad - Nombre asignado a un disquete o disco duro como puede ser DF0: o FHD2:.

Nombre de volumen - Nombre de un disco. Cambiando el nombre del disco, cambia el nombre del volumen.

Opción de menú - Opción que aparece en un menú. Por ejemplo, "Cajón nuevo" es la primera opción de menú en el menú Workbench "Ventana".

Palabra clave - Palabra reconocida por un comando AmigaDOS como identificadora de un argumento o una opción.

Pantalla - Área de la pantalla que comparte los mismos atributos de vídeo, tales como resolución y colores. Las pantallas tienen por lo menos la anchura completa del área visible.

Papelera - Directorio que se suele utilizar para almacenar, temporalmente, los ficheros que tenemos la intención de borrar próximamente.

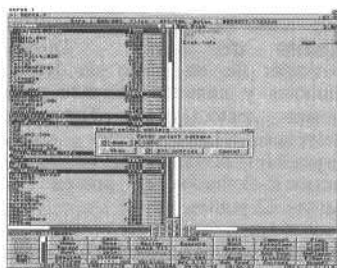


Paralelo - Puerto interfaz que transfiere un byte completo (8 bits) cada vez, no como el interfaz serie que envía un solo bit cada vez. El Amiga tiene un puerto paralelo externo al cual se conecta normalmente una impresora, un cable de paret (minired entre Amigas)...

Parámetro - Utilizado en la línea de comandos, como argumento para un comando o programa.

Paridad - Método para eliminar errores en las comunicaciones serie, añadiendo un bit extra o bytes de datos.

Patrón - Conjunto de caracteres compartidos por uno o más ficheros o nombres de directorio. Por ejemplo, si hacemos un directorio de #?.lha nos mostrará un directorio de todos los ficheros que acaben en ".lha".



Pila - Área especial de la RAM reservada por un programa para almacenar datos temporalmente. Probablemente hayas visto la forma en que se apilan los platos en un restaurante. Una pila de platos se soporta sobre un muelle. Cuando se añade un nuevo plato en lo alto de la pila, los demás bajan. Cuando se retira un plato de la pila, los demás suben. Esa estructura de pila es una pila en el sentido que se da a esa palabra en informática. Una pila es una colección ordenada de datos a los que sólo se puede acceder por un extremo denominado la cima de la pila.

Preferencias (Prefs) - Cajón del Workbench que contiene editores que nos permiten configurar y personalizar el entorno del Amiga. Por ejemplo, cambiando los colores de la pantalla, o estableciendo las especificaciones para la comunicación a través del puerto serie.

Programa - Serie de instrucciones que le comunican al Amiga cómo debe realizar ciertas tareas. Las aplicaciones y el Software del sistema son algunos ejemplos de programas.

Prompt - Mensaje o símbolo que indica que es posible introducir texto en el ordenador.

Proyecto - Fichero en el que se almacena la información creada o utilizada por una herramienta. Por ejemplo, los ficheros creados por un editor de textos o por un programa de pintura, son proyectos.

Pseudo-Icono - Icono que aparece cuando se elige la opción de menú "Mostrar --> Todos los ficheros" para los objetos que no tienen fichero .info.

Puntero - Imagen sobre la pantalla que tiene forma de flecha y que se mueve cuando movemos el ratón. El puntero se utiliza para seleccionar iconos y botones, y para elegir opciones de menú.

Puntero de espera - Imagen de un reloj que sustituye a la forma del puntero normal cuando el programa Workbench está ejecutándose y no puede aceptar más entradas.

RAM (Memoria de Acceso Aleatorio) - Parte de la memoria interna del Amiga que puede ser utilizada para almacenar datos y que es directamente accesible por la CPU. Las aplicaciones se cargan en la RAM desde el disco y utilizan RAM adicional para procesar y almacenar datos mientras el ordenador está encendido. Los datos en RAM se pierden cuando el Amiga se apaga o se le hace un reset para inicializarlo.

Ratón - Dispositivo utilizado para mover el puntero sobre la pantalla y para comunicarse con el Amiga. Sus botones pueden ser utilizados para mostrar menús, y para seleccionar o arrastrar iconos, ventanas y pantallas.

Redirigir - Cambiar el origen o el destino de la entrada/salida de un comando desde la opción por defecto, por medio de los caracteres especiales < o >. Veamos un ejemplo, si tecleamos desde una Shell el siguiente comando: "dir work: > fichero", lo que estaremos haciendo es hacer un directorio de la unidad Work: y en vez de mostrarla por pantalla, lo escribiremos en un fichero. ●



INFORMATICA 2021 (MALAGA)

10 años al servicio del Amiga.

C/ Carretería 38, Teléfono Fax 952-220271

Todo para tus ordenadores AMIGA 500-1200-2000-4000

NOVEDAD!!

ACELERADORAS

BLIZZARD	
1230/4 ...50 MHz	35.900.-
1260 50 MHz	105.500.-
2060 50 MHz	116.500.-
Kit SCSI para 1260	19.500.-
Kit SCSI para 1230	16.500.-

DISCO DURO PARA A1200

HD 850 MB+ Cable 39.000.-

CHIPS

ROM 3.1	12.500.-
ROM 3.1 + Kit ..	16.000.-
ROM 1.3	5.500.-
ROM 2.0	8.900.-
ROM 3.0	12.500.-
AGNUS 1MB...	7.500.-
AGNUS 2MB...	7.500.-
CIA 8520	4.900.-
CIA 8520 SMD	8.500.-
LISA SMD	8.500.-
GAYLE SMD ...	8.500.-
ALICE SMD	8.500.-
PAULA SMD ...	8.500.-
Zócalo 44 pin SMD 900.-	
BUDGIE SMD ...	9.500.-
zócalo 84 pin smd	1.200.-
DENISE 8362 ..	6.200.-
DENISE 8373 ..	6.200.-
PAULA 8364 ...	6.200.-
GARY 5719	6.200.-
COPRO 50 MHz	18.000.-
COPRO 33 MHz	8.500.-

Amiga 1200

CD 32

Teclado CD 32	6.000.-
Communicator III...	17.900.-
SX2	45.000.-

AMPLIACIONES

512 K A500	7.900.-
1MB A600	10.500.-
1MB A500+....	10.500.-

LECTORES CD ROM

Lector CD ROM para tu Amiga 500..... 28.000.-

Lector CD ROM para tu Amiga 1200: Power CD x2.....	49.000.-
Power CD x4.....	60.000.-
OverDRIVE x2.....	45.000.-

NOVEDAD!!

ROM SELECTORS

Rom Selector normal 1.3 - 2.0 para A500 y A2000	2.900.-
Rom Selector doble automático 1.3- 2.0 para A500 y A200	3.300.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A500 y A200	6.500.-
Zócalo adaptador de 3.1 para A500 y A2000	3.400.-
Rom Selector 1.3 - 2.0 para A600.....	3.500.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A600.....	6.500.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A1200	7.500.-
Zócalo adaptador 2.04 y 3.1 para el A500 revisión 3 y 5.....	1.600.-
Boot Selector df0:-df1:	1.900.-

ADAPTADORES

- Kit para adaptar un CD ROM Mitsumi x4 al A1200... 4.000.-
- Adaptador HD y CDROM para A1200 4.500.- |- Adaptador Joystick y ratón automático 3.200.- |

CONTROLADORAS

- Alfa Power para Amiga 500 20.900.- |
- AT APOLO para Amiga 2000 16.500.- |

NOVEDAD!!

- CD-WRITE..... 8.900.-
- Zip SCSI..... 35.000.-
- Disquete Zip.... 3.500.-
- Ampliación A1200 0 Mg ampliable a 8 Mg 12.500.- |

RATONES

260 DPI	3.000.-
400 DPI	3.500.-
Óptico	4.200.-
InfraRojo ...	6.500.-

DISQUETERAS

Externa A500	10.900.-
Interna A500	10.000.-
Interna A600-1200	11.900.-
Externa HD	20.900.-

VARIOS

Joystick Aviator	4.000.-
Joystick Intruder.....	4.000.-
Joystick Cruiser	3.600.-
AMIGA.InFo.....	850.-

MIDI

MIDI Normal	4.500.-
MIDI Profesional	7.900.-

DIGITALIZADORES

AURA 1200	18.900.-
Megalosound	7.900.-

MONITORES

M1438 S	55.900.-
1084 ST	43.000.-
Microvitec 1438	60.000.-

AMIGA 1200
AMIGA 4000
CD-32

Consultar
Consultar
36.000.-

TÍTULOS CD ROM

UTILIDADES:

Multimedia Tool Kit- 3 CD's	6.300.-
Aminet 6	2.500.-
Aminet 7	2.500.-
Aminet 8	2.500.-
Aminet Set - 4 CD's	5.800.-
Meeting Pearl II	2.500.-
FreshFish 10	2.900.-
FrozenFish	3.700.-
Gateway	2.500.-
Magic Illusions	2.000.-

The Beauty of Chaos

The Beauty of Chaos	2.000.-
Light Rom II	7.900.-
The Light Works	3.500.-
CD Network	3.800.-
Terra Sound Library	5.200.-
Insight Dinosaurios	7.500.-

JUEGOS:

Litil Divil	5.600.-
Flink	4.300.-
Brian The Lion	3.500.-

Deneath The Sky

Deneath The Sky	4.900.-
Universe	4.600.-
Superfrog	3.900.-
Bubba V Stix	5.800.-
Defender Of The Crown II	3.900.-
Chuck Rock I	3.400.-
Chuck Rock II	3.400.-
Castle II	3.600.-
Ultimate Body Blows	5.400.-
TOP 100 Juegos (1200)	5.200.-
Ultimate Juegos (1200)	4.500.-

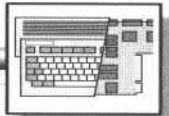
Simon The Sorcerer

Simon The Sorcerer	4.200.-
Microscom	4.200.-
Super Skidmarks	5.200.-
Tower Assault (Alien Bred)	5.100.-
SubWar 2.050	3.900.-
Field Of Glory	3.900.-
Pirates GOLD	3.900.-
American Lamborghini	2.000.-
Alfred chicken	2.500.-
Pierre le Chef	2.500.-
Overkill+Lunar C	2.000.-

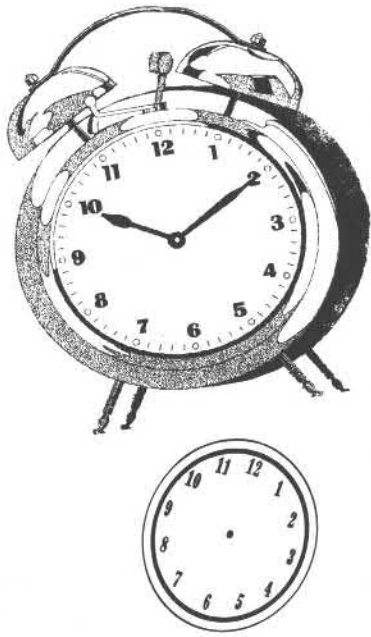
16 % de IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRECIOS

SERVICIO DE REPARACIONES PARA TODA ESPAÑA !

Horario - 9:30 a 13:30, Tarde 17:30 a 20:30



Los Temporizadores y Contadores del CIA



Un ordenador, por distintas razones, ha de tener algún mecanismo preciso que le permita medir el tiempo con gran exactitud, además de poder medir intervalos de tiempo del orden de microsegundos o de horas con esa misma exactitud. El Amiga posee dos temporizadores de intervalo de 16 bits y un contador de 24 bits que cubren perfectamente esta función, pero veámos cómo.

Temporizadores de 16 Bits

Introducción

Imaginaos el siguiente escenario: estamos situados en el microprocesador Motorola, dentro de nuestro Amiga. Desde allí podemos observar cómo constantemente llegan al microprocesador Motorola cientos de peticiones de otros chips, compañeros de trabajo, para que ejecute diferentes rutinas. Por si eso fuera poco, el Sistema Operativo no para de ordenar al microprocesador que cambie de tarea cada cierto tiempo y reparta su trabajo entre los diferentes programas que el usuario está ejecutando en ese momento.

Evidentemente, con tal caos de peticiones y cambios de contexto, lo más lógico sería establecer prioridades a la hora de servir las. Es decir, ordenar, según algunos criterios, la recepción y atención a las peticiones que el microprocesador reciba. En concreto, el Amiga utiliza un esquema de prioridades en función del cual da más tiempo de CPU a determinadas peticiones -que bien pueden ser ejecutar programas o de cualquier otro tipo- por tener éstas más prioridad que otras. En otras palabras, cada petición recibe una

determinada cantidad de tiempo de CPU -denominada generalmente "quantum"- y una vez finalizado este tiempo, el procesador pasa a servir otra petición. Tras varios quantums, algunas peticiones finalizarán, y otras volverán a recibir un quantum hasta que acaben...

Este ejemplo tiene que ver más con la sección de Sistema Operativo que con ésta, pero ahora mismo veréis por qué lo he aplicado aquí. Ese "quantum" de tiempo que el procesador dedica a las diferentes peticiones, ha de ser medido con exactitud y, además, no por el propio procesador, sino por un elemento externo que se dedique a contar unidades de tiempo. Es aquí donde aparece nuestro protagonista: el CIA y sus contadores. Efectivamente, el Motorola y el Sistema Operativo se basan en él para medir intervalos cortos o largos de tiempo y poder sincronizar todas sus funciones. Por ejemplo, el "quantum" de cambio de contexto del microprocesador es medido por un temporizador B del CIA A. Estos temporizadores tienen la capacidad de avisar a la CPU cada vez que éstos alcanzan un determinado valor.

La librería gráfica es otro de los

usuarios del CIA, puesto que emplea también los temporizadores para sincronizar distintos eventos gráficos y, como no, el dispositivo "timer.device" se basa fundamentalmente en ellos.

Pero no sólo el sistema puede emplearlos, los programadores también podemos hacer uso de ellos para nuestras aplicaciones. Por ejemplo, para medir el tiempo transcurrido entre dos eventos, como puedan ser pulsar dos veces el botón del joystick o del ratón, retardos de tiempo, tiempos de espera de las entradas del usuario o mostrar mensajes durante un determinado tiempo, etc...

Ahora que ya sabemos la utilidad de los temporizadores, veamos cuáles son sus características principales.

Características Principales

Generalmente, un temporizador está compuesto por un contador y un registro de almacenamiento. El primero se trata de una circuitería electrónica compuesta principalmente por biestables que van cambiando su estado en sincronización con una señal periódica llamada 'reloj' o 'clock'.

Según el tipo de contador, con cada flanco de la señal de reloj se incrementa o decrementa el valor del contador en una unidad. Por ejemplo, si el contador lo ponemos a cero e iniciamos el conteo, con el primer flanco de reloj que le llegue se pondrá a 1. Después a dos, a tres, etc... La velocidad de conteo depende en todo momento de la frecuencia de la señal de reloj. Es decir, a más frecuencia más rápido contará.

El registro sirve para almacenar el valor binario que ha de alcanzar el contador para que se pare o se reinicie a cero o avise a otro componente de que ya ha transcurrido un determinado tiempo. Si partimos de un valor inicial igual a cero y colocamos un 10.000 en el registro y la señal de reloj tiene una frecuencia de 1 Hz, nuestro contador se irá incrementando cada segundo en una unidad hasta llegar a 10.000. Después, puede pararse, volver a cero y avisar al microprocesador de que han transcurrido 10.000 segundos.

Existen muchos tipos de contadores, pero el que aquí nos interesa es el del Amiga. Este, en lugar de incrementar su valor como otros contadores, lo decrementa en una unidad hasta llegar a cero.

Tabla A.

Registro de Control del Temporizador A:CRA

Salvo esta pequeña diferencia, es igual al resto de contadores.

El valor inicial se almacena en los registros del propio CIA. Cuando se efectúa una lectura del temporizador, se obtiene directamente el valor actual del contador. Cuando escribimos en él, modificamos el contenido del registro, pero no el del contador. La resolución del contador es de 16 bits y, por lo tanto, el valor siempre es mayor que 0 y menor que 65535.

Acceso a los temporizadores

Los temporizadores están divididos en dos bytes (alto y bajo), que ocupan cuatro registros del CIA, denominados TALO-TAHI para el A, y TBLO-TBHI para el B. Se pueden utilizar independientemente o combinados entre sí. Para ver qué direcciones de memoria ocupan, podéis consultar la tabla de registros del CIA del número 3 de Amiga.InFo

Como ejemplos de aplicación, los diferentes modos operativos, permiten generar longitudes variables de impulsos, retardos de tiempo, cadenas de impulsos o señales de frecuencia variable. Cuando se utiliza la entrada CNT, es posible contar impulsos externos, retardos de tiempo e, incluso, medir frecuencias.

Hay que tener precaución al leer los registros del contador, puesto que, al estar separados en dos bytes, es posible que en el tiempo de efectuar una lectura del primer

bit 0: Start / Stop (1/0)

Es un bit de control que inicia la cuenta en el temporizador o lo detiene en cualquier momento. Este bit es automáticamente desactivado (= 0) cuando el valor decreamentado llega a cero (underflow) y el temporizador está en modo 'one-shot'.

bit 1: PB on/off (1/0)

Es un bit de control que envía las llegadas a cero del temporizador hacia el pin PB6 del puerto paralelo B. Esta función tiene prioridad sobre el estado del registro DDRB, puesto que obliga a PB6 a configurarse como salida.

bit 2: Toggle/pulse (1/0)

Este bit controla el tipo de impulso que se obtiene en PB6 cuando el bit 1 PB está activado. En el modo 'Toggle', cada llegada a cero del temporizador invierte el estado de PB6, si estaba alto lo pasa a bajo, y viceversa. Al inicializar el temporizador, la primera salida en este modo es alta. En el modo 'Pulse', cada llegada a cero genera un pulso con la duración de un ciclo de phi2 y es enviado a PB6.

bit 3: One-shot/continuous (1/0)

Este bit de control determina como debe descontar el temporizador. Si el bit está activo, el temporizador A descuenta únicamente desde el valor inicial hasta cero, genera una interrupción, reinicializa el valor de cuenta y se detiene (Modo One-Shot). Si se desactiva a 0, el temporizador A descuenta el valor inicial hasta cero, genera una interrupción, reinicializa de nuevo el temporizador con el valor del buffer y repite el proceso cíclicamente sin detenerse (Modo continuous). En el modo One-shot, una escritura en el byte alto del contador (registro TAHI) transfiere automáticamente el valor del buffer al contador, y se pone en marcha el temporizador, sin tener en cuenta el estado del bit Start/Stop.

bit 4: Force Load (1)

Este bit permite la carga del temporizador con el valor del buffer en cualquier momento, esté o no en marcha. Actúa como Strobe, es decir, debe activarse de nuevo en cada carga forzada que se produzca.

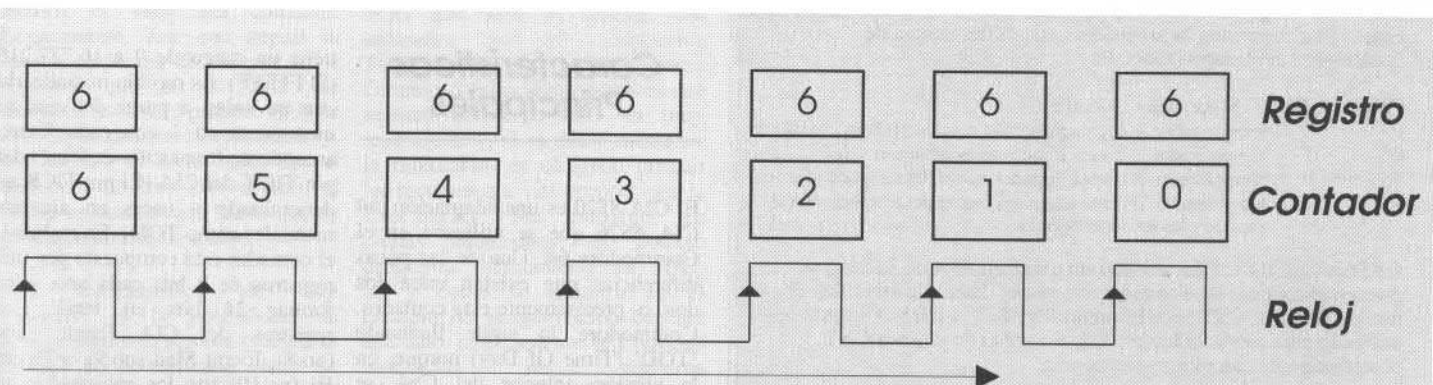
bit 5: Input Mode (1/0)

Este bit determina la frecuencia del decremento del temporizador A: - Si está activo a 1, el temporizador se decrementa con la frecuencia marcada por los flancos positivos de la señal CNT. - Si está desactivado a 0, el temporizador se decrementa con los pulsos de la señal phi2 (716 KHz).

bit 6: Serial Port Mode

No es usado por el temporizador, sino por el puerto serie del CIA (Ver apartado anterior para más información).

bit 7: No utilizado.



¿Cómo funciona un contador?

En este esquema podemos observar el comportamiento de un contador como el que tenemos en el CIA. El contador es inicializado

a 6. Para ello cargamos el registro con el valor 6 y después activamos el contador. Con cada flanco de subida de la señal de reloj el contador se decrementará en una unidad, hasta llegar a cero. Una vez ha llegado a cero, y dependiendo del modo de

funcionamiento que se halla elegido en el registro de control CRA o CRB, se genera una señal que puede ser enviada a distintos destinos, como el puerto paralelo. La frecuencia de la señal de reloj viene determinada por la fuente que hayamos seleccionado: phi2

(716Khz) o bien los flancos positivos de la señal CNT -ver esquema de la siguiente página-

El registro que contiene el valor inicial únicamente se modifica al principio, cuando escribimos el valor 6.

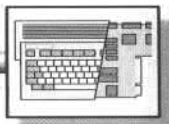


Tabla B.

Registro de Control del Temporizador B:CRB

bit 0: Start/Stop (1/0)

Es un bit de control que inicia la cuenta en el temporizador o lo detiene en cualquier momento. Este bit es automáticamente desactivado (= 0) cuando el valor decrementado llega a cero (underflow) y el temporizador está en modo 'one-shot'.

bit 1: PB on/off (1/0)

Es un bit de control que envía las llegadas a cero del temporizador hacia el pin PB7 del puerto paralelo B. Esta función tiene prioridad sobre el estado del registro DDRB, puesto que obliga a PB7 a configurarse como salida. Si PB=0, entonces el pin PB7 opera normalmente.

bit 2: Toggle / Pulse (1/0)

Este bit controla el tipo de impulso que se obtiene en PB7 cuando el bit 1 PB está activado. En el modo 'Toggle', cada llegada a cero del temporizador invierte el estado de PB7, si estaba alto lo pasa a bajo, y viceversa. Al inicializar el temporizador la primera salida en este modo es alta. En el modo 'Pulse', cada llegada a cero genera un pulso con la duración de un ciclo de phi2 y es enviado a PB7.

bit 3: One-shot / Continuous (1/0)

Este bit de control determina como debe descontar el temporizador. Si el bit está activo, el temporizador B descuenta únicamente desde el valor inicial hasta cero, genera una interrupción, reinicializa el valor de cuenta y se detiene (Modo One-Shot). Si se desactiva a 0, el temporizador B descuenta el valor inicial hasta cero, genera una interrupción, reinicializa de nuevo el temporizador con el valor del buffer y repite el proceso cíclicamente sin detenerse (Modo continuous). En el modo One-shot, una escritura en el byte alto del contador (registro TAHI) transfiere automáticamente el valor del buffer al contador, y se pone en marcha el temporizador, sin tener en cuenta el estado del bit Start/Stop.

bit 4: Force Load (siempre a 1)

Este bit permite la carga del temporizador con el valor del buffer en cualquier momento, esté o no en marcha. Actúa como Strobe, es decir, debe activarse de nuevo en cada carga forzada que se produzca.

bit 5,6: Input-Mode (00/11)

Estos bits determinan la procedencia de la frecuencia de decremento del temporizador B:

CRB6	CRB5	Modo seleccionado
0	0	temporizador B cuenta pulsos de la señal phi2 (0.7 MHz)
0	1	temporizador B cuenta flancos ascendentes de CNT
1	0	temporizador B cuenta llegadas a cero del temporizador A
1	1	temporizador B cuenta llegadas a cero del temporizador A cuando está activo (CNT=1)

OBSERVACION: Para realizar un temporizador de 32 bits, se pueden encadenar los dos temporizadores. Para ello se utiliza el modo CRB6=1, CRB5=0. El modo CRB6=1, CRB5=1, puede ser utilizado para medir la longitud de un pulso de la línea CNT, y posteriormente calcular su frecuencia.

bit 7: Alarm

No es utilizado por el temporizador B. Lo usa el contador de 24 bits TOD.

registro, el segundo se haya modificado, obteniendo así un dato incorrecto. Por ejemplo, si el valor del contador en el momento de efectuar la lectura es \$0700, al leer el primer registro (TAHI) se obtiene un \$07, pero al leer el registro TALO se obtiene un \$FF, dando como resultado un valor incorrecto: \$07FF. La causa del error está en que se tarda un cierto tiempo en efectuar la lectura del primer registro, mientras que el temporizador ya ha decrementado el byte bajo en como mínimo una unidad.

Existen dos soluciones para acceder correctamente a los registros:

1- Detener el contador mediante el registro de control del temporizador CR y leer a continuación los dos bytes. Este método implica perder pulsos de temporizador, ya que hay que volver a activarlo para continuar.

2- No detener el contador y leer primero el registro que contiene el byte alto (TAHI-TBHI), a continuación leer el byte bajo (TALO-TBLO) y volver a leer el byte alto (TAHI-TBHI). Si los dos valores del byte alto coinciden, el valor leído se puede considerar correcto. Si no son iguales, entonces se repite la misma operación con los registros, hasta que sean idénticos.

Normalmente, los temporizadores del CIA A son utilizados por el Sistema Operativo, por este motivo

no conviene utilizarlos, a no ser que deshabilitemos la multitarea. Los del CIA B quedan libres para nuestro uso, y serán utilizados en nuestros ejemplos de programación.

Registro de Control del Temporizador A

Existe un registro dedicado a controlar los modos de funcionamiento del temporizador A, permitiéndonos un control completo sobre él. Este registro de control, denominado CRA, está mapeado en la dirección \$BFEE01 si se trata del CIA A y \$BFDE00 si se trata del CIA B. La función de cada uno de los 8 bits de este registro se muestra en la tabla A.

Registro de Control del Temporizador B

Al igual que en el apartado anterior, existe un registro de control (CRB) asociado al temporizador B, donde cada uno de los bits posee una función que lo configura. Para el CIA A, está mapeado en \$BFEE01 y para el CIA B en \$BFDF00. La función de cada uno de los 8 bits de este registro se muestra en la tabla B.

Podéis estudiar un ejemplo de acceso a los registros y manejo de los contadores desde ensamblador en los ejemplos que hemos incluido este mes en el disco de portada 9.

El Contador de 24 bits: TOD

Características Principales

El CIA 8520 es una adaptación del CIA 6526 que se utilizaba en el Commodore 64. Una de las pocas diferencias que existen entre los dos, es precisamente este contador. Commodore lo sigue llamando "TOD" (Time Of Day) porque, en la versión anterior del C64, se utilizaba para obtener un reloj de tiempo real de 24 horas con una resolución de 1/10 de segundo.

En el Amiga tiene otras utilidades, entre ellas la de ser un simple contador de alta precisión, que

tiene un rango de 0 a 16.777.215 (\$FFFFFF). Es posible inicializarlo con un valor, a partir del cual se incrementa en 1 con cada flanco ascendente (transición de 0 a 1) del pin TICK del CIA (El pin TICK es denominado a veces en algunos manuales como TOD). En realidad, el contador está compuesto por tres registros de 8 bits cada uno, para formar 24 bits en total. Los registros del CIA Event Low (no.8), Event Med (no.9), y Event Hi (no.10) son los encargados de almacenar este valor inicial. Más información sobre estos registros la podéis encontrar en las tablas publicadas en el número 3 de Amiga.InFo, páginas 20,21,22.

Cuando se escribe un valor en



Cómo programar una

Nombre :	0	5	10	15	20	25	30	35											
Dirección :	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85									
Localidad :	90	95	100	105	110	115													
Provincia :	120	125	130																
Cód. Postal :	135	140																	
Prefijo :	141																		
Teléfono :	145	150	155																

BASE DE DATOS

Este mes estudiamos a fondo la función de librería scanf(). Es una función de las más potentes, pero, sin embargo, tiene sus limitaciones. Veremos cómo superarlas y empezaremos a programar nuestra propia Base de Datos.

Ya no tienes excusa para no ponerte a programar. Tienes al alcance de tu mano todo lo necesario para empezar la marcha... el resto, depende totalmente de ti.

Cuando nos planteamos qué tipo de base de datos podíamos diseñar, llegamos a la conclusión de que debía de ser lo suficientemente sencilla como para que no plantease más problemas que los propios derivados de la complejidad del C. Debido a ésto, decidimos que la base debía contener suficientes datos como para que el ejemplo tuviese un mínimo de interés, pero sin que fuera muy compleja ya que, lo importante era coger las ideas de cómo hay que diseñarla para que luego, cada uno trabajara con los datos que necesite.

Nuestra base va a trabajar con los siguientes datos imprescindibles:

- Nombre completo
- Dirección
- Localidad
- Provincia
- Código Postal
- Prefijo
- Número de Teléfono

El hecho de trabajar con estos datos, tan comunes a todas las bases de datos, nos va a permitir que la base sirva para multitud de casos: agenda personal, lectores de Amiga.InFo, miembros de un club, abonados al canal "pus", etc...

Cómo trabaja

Básicamente, toda base de datos sigue, más o menos, este mismo mecanismo. En primer lugar, se muestra un menú que indica las opciones que permite hacer y se queda esperando para leer la elección del usuario. Por ejemplo, si el usuario escoge la opción de añadir una ficha a la base, entonces se pasa a ejecutar un conjunto específico de instrucciones relacionadas con la elección de esta opción y acto seguido, se vuelve a mostrar el menú para leer la nueva operación que quiera efectuar el usuario. Hasta aquí parece que no hay nada nuevo. Entonces, ¿qué dificultad entraña el hacer una base de datos?

Pues bien, resulta que, como es lógico, vamos a trabajar con texto introducido por el usuario. Por lo tanto, necesitaremos una serie de funciones que nos permitan la correcta lectura de los datos desde el teclado. Pero no sólo eso. No serviría de nada si después de estar un par de horas introduciendo fichas, no tuviéramos forma alguna de guardarlas para poder utilizarlas

otro día. Por lo tanto, surge una nueva necesidad. Tendremos que guardar las nuevas modificaciones en algún fichero de disco.

Qué tipos de datos necesitamos

La forma más segura de trabajar con ficheros de disco es tener una especie de buffer en memoria donde ir trabajando con los diferentes datos. Cuando ya esté completamente procesada la ficha, la añadiremos al fichero. Por lo tanto, necesitaremos lo siguiente:

✓ En primer lugar, necesitaremos un buffer con un tamaño de, por lo menos, 161 caracteres dividido de la siguiente forma: 40 caracteres para guardar el nombre, 50 caracteres para guardar la dirección, 30 para la localidad, 15 para la provincia, 6 para el código postal, 4 para el prefijo y 15 para el número de teléfono. Podemos ver una pequeña representación gráfica en la cabecera del artículo.

✓ En segundo lugar, vamos a necesitar un fichero de datos con el

que trabajar. En esta primera versión he llamado al fichero "lectores.dat". Una vez creado con la "opción 1" de la base de datos, podremos empezar a trabajar con él. Cuando nos cansemos, podremos borrarlo con cualquier utilidad (DirOPUS, InfoNEXUS, o desde el mismo Workbench), y crear uno nuevo con la "opción 1".

✓ Y por último, nos haremos un fichero de cabecera que contenga nuestras funciones para: crear, abrir o cerrar ficheros, escribir o leer el fichero, anular ciertas fichas de datos, etc...

Cómo leer los datos

Una de las formas clásicas de leer un texto introducido por el teclado es utilizando la función `scanf()`. En las páginas 41 y 42 puedes encontrar un cuadro de análisis de la función. Es una función buena para la mayoría de casos, pero presenta un pequeño problema a la hora de leer un dato que contenga espacios en blanco. Para solucionarlo, nos crearemos nuestra propia función: `miscanf(char *, int)`.



Funciones: scanf(), fscanf(), sscanf()

Sintaxis: `#include <stdio.h>`
`int scanf(const char *formato, lista de argumentos); /* Toma la entrada estándar, stdin */`
`int fscanf(FILE *fp, const char *formato, lista de argumentos); /* Entrada desde fichero */`
`int sscanf(char *tabla, const char *formato, lista de argumentos); /* Entrada desde buffer o string */`

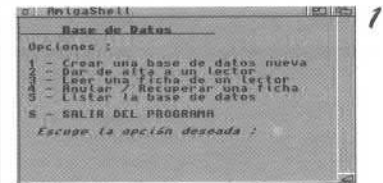
Descripción: A grandes rasgos, podríamos decir que son funciones que leen un texto según un formato especificado (introducido a través del teclado, de un fichero o de un buffer), y almacenan los datos leídos en las variables indicadas en la lista de argumentos. La cadena de control apuntada por formato, se compone de tres clases de caracteres: a) Órdenes de formato, b) Caracteres de espacio en blanco, y c) Cualquier carácter que no sea un espacio en blanco o el signo de tanto por ciento '%'.
 La función `fscanf()` requiere como primer argumento el puntero a la estructura `FILE` de un fichero abierto previamente, mientras que la función `sscanf()` requerirá como primer argumento la dirección de comienzo de la `tabla` donde se encuentran los datos a leer. La función `scanf()` no precisa especificar desde dónde leer los datos, ya que siempre utilizará la entrada estándar (`stdin`), siendo equivalente a llamar a `fscanf()` de la siguiente forma: `fscanf(stdin, ...)`.

Las órdenes de formato de entrada están precedidas por el símbolo '%' e indican a `scanf()` qué tipo de datos va a leer a continuación. Los códigos de `scanf()` se hacen corresponder en orden con las variables de la lista de argumentos que recibirán las entradas. Por ejemplo, `%s` lee una cadena, mientras que `%d` lee un entero. Estos códigos se muestran en la siguiente tabla.

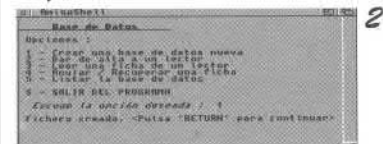
Órdenes de Formato:	Código	Formato
	<code>%c</code>	Lee un único carácter. El argumento correspondiente ha de apuntar a una variable del tipo carácter.
	<code>%d</code>	Lee un entero decimal con signo. El argumento correspondiente ha de apuntar a un entero, o a un entero largo, si la <code>d</code> está precedida por una <code>l</code> . Los datos introducidos han de ser enteros y pueden ir precedidos por el signo más (+) o menos (-).
	<code>%i</code>	Igual que <code>%d</code> .
	<code>%e, %f, %g</code>	Lee un número en punto flotante. Estos tres códigos son casi idénticos. El argumento correspondiente ha de apuntar a un número en punto flotante o a un número, en punto flotante, de doble precisión si el código está precedido por una <code>l</code> . El formato que se ha de seguir es el siguiente (los corchetes indican una parte opcional): <code>[signo] dígitos [.dígitos] [exponente]</code> , donde <code>signo</code> es un signo más (+) o un signo menos (-), <code>dígitos</code> son secuencias de dígitos decimales. El siguiente campo es un punto decimal seguido por 0 ó más dígitos. El exponente consiste en la letra 'e' o 'E' seguida por un signo + o - (opcional), seguida por uno o más dígitos decimales.
	<code>%o</code>	Lee un número en octal sin signo. El argumento correspondiente ha de apuntar a un entero o a un entero largo si la <code>o</code> está precedida por una <code>l</code> .
	<code>%s</code>	Lee una cadena de caracteres. El argumento correspondiente ha de apuntar a una tabla de caracteres suficientemente grande como para almacenar la cadena introducida y un byte nulo de terminación. La entrada de la cadena se termina por un espacio en blanco o por EOF (Fin de Fichero, o lo que es lo mismo, fin de la entrada).
	<code>%u</code>	Lee un entero sin signo. El argumento correspondiente ha de apuntar a un entero sin signo o a un entero largo sin signo si la <code>u</code> está precedida por una <code>l</code> .
	<code>%x</code>	Lee un número hexadecimal. El argumento correspondiente ha de apuntar a un entero o a un entero largo si la <code>x</code> está precedida por una <code>l</code> . El número hexadecimal puede comenzar por los caracteres <code>0x</code> ó <code>0X</code> , y las letras hexadecimales pueden ir tanto en mayúsculas como en minúsculas.
	<code>%n</code>	No se lee ningún carácter de la entrada. El argumento correspondiente ha de apuntar a un entero donde se guardará el número de caracteres leídos hasta el momento.
	<code>%[]</code>	Analiza buscando un conjunto de caracteres.

A tener en cuenta: La cadena de formato se examina de izquierda a derecha, y las órdenes de formato se hacen corresponder, en orden, a los argumentos que componen la lista de argumentos. Un espacio en blanco en la cadena de formato da lugar a que `scanf()` se salte uno o más caracteres de espacio en blanco del flujo de entrada. Un carácter de espacio en blanco es 'cualquier número de espacios, tabuladores horizontales o un carácter de nueva línea'. Es decir, un carácter de espacio en blanco en la cadena de control dará lugar a que `scanf()` lea, pero no almacene, cualquier número (incluyendo el cero) de caracteres de espacio en blanco hasta el primer carácter no blanco.

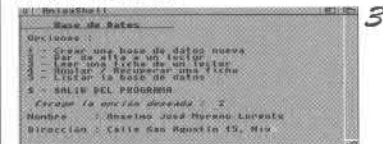
Un carácter que no sea de espacio en blanco, en la cadena de formato, da lugar a que `scanf()` lea y descarte cualquier carácter que coincida con aquél. Por ejemplo, `%d,%d` hace que `scanf()` lea en primer lugar un entero, a continuación lea y descarte una coma y, por último, que lea otro entero. Si el carácter especificado no se encuentra, `scanf()` finaliza su ejecución. Todas las variables utilizadas para recibir valores mediante `scanf()` deben pasarse usando sus direcciones. Esto significa que todos los argumentos deben ser punteros a las variables utilizadas como argumentos. Esta es la forma de C de crear una "llamada por referencia" y permite a una función modificar el contenido de un argumento. Por ejemplo, si quisiéramos leer un entero en la variable `contador`,



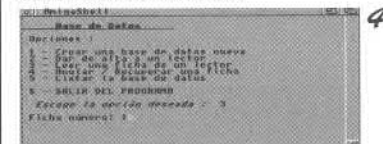
Aspecto que ofrece la Base de Datos al ejecutarla. De momento, hemos implementado 5 opciones pero, poco a poco, la iremos mejorando.



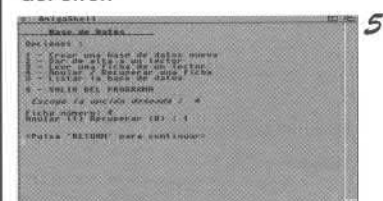
Cuando queramos hacer una base de datos nueva, tendremos que utilizar esta opción para que cree un nuevo fichero con la cabecera adecuada. Si el fichero ya está creado, no tendrá consecuencias.



Una de las opciones más importantes es la de añadir nuevos datos a la base. Bastará con ir siguiendo las indicaciones del programa para introducir los datos correctamente.



La opción 3 nos permitirá ver los datos introducidos con anterioridad, pero necesita que le digamos el número de ficha que queremos consultar. Si no existe el número de ficha que le digamos, entonces nos avisará del error.



Cuando queramos eliminar una ficha de datos, podremos hacerlo con la opción 4. Esta opción hace que no se muestre en los listados pero no la elimina físicamente del fichero de datos. De esta forma, podremos recuperarla en el momento que haga falta sin tener que teclear los datos de nuevo.





Funciones: scanf(), fscanf(), sscanf() (Cont.)

deberíamos utilizar la siguiente llamada a **scanf()**: **scanf("%d", &contador);**

Las cadenas se leerán en tablas de caracteres, y el nombre de la tabla, sin ningún índice, es la dirección del primer elemento. Así, para leer una cadena en la tabla de caracteres **direccion**, se debería usar: **scanf("%s", direccion);** En este caso, **direccion** ya es un puntero y no es necesario anteponerle el operador **&**. Cuando se leen cadenas, es importante recordar que la entrada finalizará cuando se encuentre el primer carácter de espacio en blanco. Si deseamos introducir cadenas que contengan caracteres de espacio en blanco, tendremos que utilizar una función del tipo **gets()** como sustituta de **scanf()**.

Los elementos de entrada deben estar separados por espacios, tabuladores, o caracteres de salto de línea. Signos de puntuación tales como comas, puntos y comas, y similares, no cuentan como separadores. Esto significa que **scanf("%d%d", &x, &y);** aceptará una entrada de **50 60**, pero no funcionará con **50, 60**. Cuando se coloca ***** después del **%**, y antes del código de formato, se leerán los datos del tipo especificado, pero no se realiza su asignación. Así, en la siguiente orden **scanf("%d%c%d", &x, &y);** y dada la entrada **"50/60"**, se asignará a **x** el valor **50**, se descarta el signo de división, y se da a **y** el valor **60**. Los órdenes de formato pueden especificar un modificador de máxima longitud de campo. Dicho modificador es un entero situado entre el **%** y el código de orden de formato y que limita el número de caracteres a leer para cualquier campo. Por ejemplo, si queremos leer no más de 20 caracteres en nombre, deberemos escribir **scanf("%20s", nombre);**

Si el flujo de entrada fuese mayor que 20 caracteres, una posterior llamada de entrada comenzaría donde esta llamada la dejó. La entrada de un campo puede finalizar antes de que se almacene la máxima longitud del campo si se encuentra un carácter de espacio en blanco. En este caso, **scanf()** se desplaza al siguiente campo. Aunque los espacios, tabuladores y saltos de línea se utilizan como separadores de campo, cuando se leen como caracteres individuales, se leen como cualquier otro carácter. Por ejemplo, con el flujo de entrada **"x y"**, **scanf("%c%c%c", &a, &b, &c);** devolverá el carácter **'x'** en **a**, un espacio en **b**, y el carácter **'y'** en **c**. Id con cuidado, porque cualquier otro carácter en la cadena de control (incluyendo espacios, tabuladores y saltos de línea), se utiliza para comparar y descartar caracteres del flujo de entrada. Cualquier carácter que coincida es descartado. Por ejemplo, dado el flujo de entrada **"10a20"**, **scanf("%sa%s", &x, &y);** situará **10** en **x** y **20** en **y**. La **'a'** será ignorada ya que se encuentra en la cadena de control.

El estándar ANSI C ha añadido una nueva característica a **scanf()** que no formaba parte de la versión original de UNIX, llamada conjunto de búsqueda (scanset). Un conjunto de búsqueda define un conjunto de caracteres que pueden ser leídos por **scanf()** y asignados a la tabla de caracteres correspondiente. Se define un conjunto de búsqueda situando una cadena compuesta por los caracteres que se desea buscar entre corchetes del tipo **[]**. El corchete de apertura **'['** debe ser precedido por el símbolo **%**. Por ejemplo, el siguiente conjunto de búsqueda **%[1234]** indica a **scanf()** que lea solamente los caracteres **1, 2, 3 y 4**.

Cuando se utiliza un conjunto de búsqueda, **scanf()** continúa leyendo caracteres y situándolos en la posición correspondiente hasta que se encuentra un carácter que no esté en el conjunto. La variable correspondiente debe ser un puntero a una tabla de caracteres. A la salida de **scanf()**, la tabla contendrá una cadena compuesta por los caracteres leídos y finalizada por el carácter nulo. Se puede especificar un conjunto invertido si el primer carácter del conjunto es el **'^'**. Cuando está presente, se indica a **scanf()** que debe aceptar cualquier carácter que no esté definido en el conjunto de búsqueda. Además, podemos especificar un rango de caracteres con un guión. Por ejemplo, la siguiente orden indica que se deben aceptar los caracteres comprendidos entre la **A** y la **Z**: **%[A-Z]**. Un detalle importante a tener en cuenta es que el conjunto de búsqueda distingue entre mayúsculas y minúsculas. Por tanto, si queremos buscar tanto letras mayúsculas como minúsculas, deberemos especificarlas individualmente.

Retorna: La función **scanf()** devuelve un número igual al número de campos que han sido asignados correctamente. Este número no incluye los campos que fueron leídos, pero no asignados, debido a que se utilizó el modificador ***** para evitar la asignación. Si se produce un error antes de la asignación del primer campo, se devuelve **EOF**(Final de fichero).

Funciones Relacionadas: **printf(), fprintf()** y **sprintf()**.

Ejemplo:

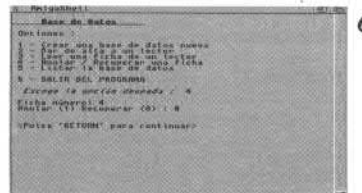
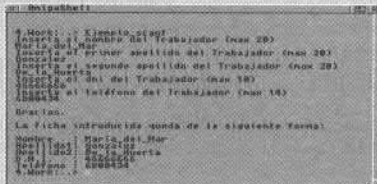
```
#include <stdio.h>
#include <ANSI.h>

main()
{
    struct ficha {
        char nombre[21];
        char apellido1[21];
        char apellido2[21];
    } fichal;

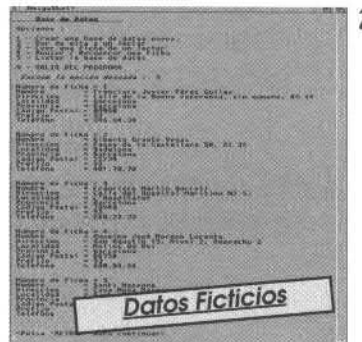
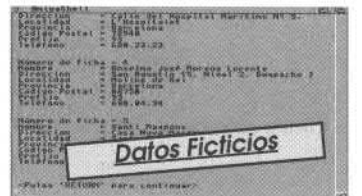
    CLS;
    printf("Inserta el nombre del Trabajador (max 20) \n");
    scanf("%20s", fichal.nombre);
    printf("Inserta el primer apellido del Trabajador (max 20) \n");
    scanf("%20s", fichal.apellido1);
    printf("Inserta el segundo apellido del Trabajador (max 20) \n");
    scanf("%20s", fichal.apellido2);
    printf("\nGracias. \n\n");

    printf("La ficha introducida queda de la siguiente forma:\n\n");

    printf("Nombre : %s \n", fichal.nombre);
    printf("Apellido1: %s \n", fichal.apellido1);
    printf("Apellido2: %s \n", fichal.apellido2);
    return (0);
}
```



Si queremos recuperar una ficha de datos que habíamos anulado con la opción 4, podremos hacerlo, también, con la misma opción 4 indicando, esta vez, 0 para recuperar. A partir de ese momento, la ficha volverá a ser mostrada en los listados.



La opción 5 sirve para mostrar un listado del contenido de la base de datos. Esta opción es una de las candidatas a ser mejorada ya que, sería conveniente que sólo muestre unas cuantas fichas y nos pregunte si queremos seguir viendo más.

Esta función está basada en la utilización de **gets()** en lugar de **scanf()**. La forma de actuar de la función **gets()** es muy simple: coge una línea introducida a través de la entrada estándar (**stdin**) y la coloca en un buffer. Además, coloca un **NULL (\0, carácter nulo)** en lugar del carácter de nueva línea (**\n**). Hay que ir con cuidado ya que, si el buffer no es lo suficientemente grande como para almacenar la línea completa, perderemos una parte del texto.

Otro dato a resaltar es que antes de leer una nueva ficha, conviene inicializar el buffer para eliminar restos de alguna ficha anterior. Para limpiar el buffer de trabajo, utilizaremos la función **memset(buffer, '\0', sizeof(buffer))**. Esta función llena una zona de memoria con el valor de un byte determinado.

Listado de la Base de Datos. En el disco de portada encontraréis los ficheros "Base.c" y "ficheros.h"

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include "ficheros.h"

void miscanf(char *, int);
void menu_en_pantalla(void);

char buffer[160];
char *nombre = &buffer[0]; /* nombre del lector. 40 caracteres de longitud */
char *direccion = &buffer[40]; /* dirección. 50 caracteres */
char *localidad = &buffer[90]; /* localidad. 30 caracteres */
char *provincia = &buffer[120]; /* provincia. 15 caracteres */
char *codigopostal = &buffer[135]; /* código postal. 6 caracteres */
char *prefijo = &buffer[141]; /* prefijo. 4 caracteres */
char *telefono = &buffer[145]; /* teléfono. 15 caracteres */

#define ITALICA printf("[3m")
#define ITALICAOFF printf("[23m")
#define SUBRAYADO printf("[4m")
#define SUBRAYADOOFF printf("[24m")
#define NEGRITA printf("[1m")
#define NEGRITAOFF printf("[22m")
#define CLS printf("[2J")
#define GOTO(fila, col) printf("[%d;%dH", fila, col)

void miscanf(char *dato, int longitud)
{
    /* hacemos una función separada para que sea más fácil añadirle
    opciones avanzadas como pueden ser: leer los datos trabajando con
    gadgets, leer de ficheros, convertir una base de datos del
    Final Data a la nuestra, etc...
    */
    gets(dato);
}

void menu_en_pantalla()
{
    GOTO(0,0); CLS; NEGRITA; SUBRAYADO;
    printf("\n Base de Datos \n\n"); SUBRAYADOOFF; NEGRITAOFF;
    printf(" Opciones :\n\n");
    printf(" 1 - Crear una base de datos nueva\n");
    printf(" 2 - Dar de alta a un lector\n");
    printf(" 3 - Leer una ficha de un lector\n");
    printf(" 4 - Anular / Recuperar una ficha\n");
    printf(" 5 - Listar la base de datos\n");
    printf(" S - SALIR DEL PROGRAMA\n"); ITALICA;
    printf(" Escoge la opción deseada : "); ITALICAOFF;
}

int main(int argc, char *argv[])
{
    char c; unsigned long pfl, nreg, cabeza;
    FILE *fl; int lreg,rnum,resultado;
    menu_en_pantalla();
    do
    {
        c=getchar(); if (c>90) c=c-32;
        switch (c)
        {
            case '1': crearfichero("lectores.dat",2,160);
                printf("\n Fichero creado. <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                c=getchar();c=getchar();
                menu_en_pantalla();
                break;
            case '2': memset(buffer,' ',160);
                abrirfichero("lectores.dat",&pfl,&cabeza,&lreg,&nreg);
                fl = (FILE *) pfl;
                c=getchar();
                printf("\n Nombre : ");
                miscanf(nombre,40);
                printf("\n Dirección : ");
                miscanf(direccion,50);
                printf("\n Localidad : ");
                miscanf(localidad,30);
                printf("\n Provincia : ");
                miscanf(provincia,15);
                printf("\n Cód.Postal : ");
                miscanf(codigopostal,5);
                printf("\n Prefijo : ");
                miscanf(prefijo,4);
                printf("\n Teléfono : ");
                miscanf(telefono,15);
                escribirfichero(fl,buffer,01);
                fclose(fl);
                printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                c=getchar();
                menu_en_pantalla();
                break;
            case '3': memset(buffer,' ',160);
                abrirfichero("lectores.dat",&pfl,&cabeza,&lreg,&nreg);
                fl = (FILE *) pfl;
                printf("\n Ficha número : ");
                scanf("%d",&rnum);
                if (leerfichero(fl,buffer,(long) rnum,0))
                    printf("\n Ficha errónea o inexistente\n");
                else
                {
                    printf("\n Número de ficha = %d\n", rnum);
                    printf(" Nombre = %s\n", &buffer[0]);
                    printf(" Dirección = %s\n", &buffer[40]);
                    printf(" Localidad = %s\n", &buffer[90]);
                    printf(" Provincia = %s\n", &buffer[120]);
                    printf(" Código Postal = %s\n", &buffer[135]);
                    printf(" Prefijo = %s\n", &buffer[141]);
                    printf(" Teléfono = %s\n", &buffer[145]);
                }
                fclose(fl);
                printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                c=getchar();c=getchar();
                menu_en_pantalla();
                break;
            case '4': memset(buffer,' ',160);
                abrirfichero("lectores.dat",&pfl,&cabeza,&lreg,&nreg);
                fl = (FILE *) pfl;
                printf("\n Ficha número : ");
                scanf("%d",&rnum);
                printf(" Anular (1) Recuperar (0) : ");
                scanf("%d",&resultado);
                if (anularregistrofichero(fl,(long) rnum, resultado))
                    printf("\n Ficha errónea o inexistente\n");
                fclose(fl);
                printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                c=getchar();c=getchar();
                menu_en_pantalla();
                break;
            case '5': memset(buffer,' ',160);
                abrirfichero("lectores.dat",&pfl,&cabeza,&lreg,&nreg);
                fl = (FILE *) pfl;
                rnum = 1;
                do
                {
                    resultado = leerfichero(fl,buffer,(long) rnum, 0);
                    rnum++;
                    if (!resultado)
                    {
                        printf("\n Número de ficha = %d\n", rnum-1);
                        printf(" Nombre = %s\n", &buffer[0]);
                        printf(" Dirección = %s\n", &buffer[40]);
                        printf(" Localidad = %s\n", &buffer[90]);
                        printf(" Provincia = %s\n", &buffer[120]);
                        printf(" Código Postal = %s\n", &buffer[135]);
                        printf(" Prefijo = %s\n", &buffer[141]);
                        printf(" Teléfono = %s\n", &buffer[145]);
                    }
                    while (resultado != 6);
                    printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                    c=getchar();c=getchar(); menu_en_pantalla();
                    break;
                } while (resultado != 6);
                case 'S': exit(0);
                case '\n': menu_en_pantalla();
                    break;
                default : printf("\n\n Opción incorrecta \n");
                    printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                    c=getchar();
                    menu_en_pantalla();
                    break;
            }
        } while (c!='S');
}

```

Listados del mes

La parte interesante de este artículo reside principalmente en los listados, más que en las explicaciones. La razón de esto es porque era necesario explicar el comportamiento de la función **scanf()**, y por lo tanto, no nos quedaba casi espacio para la explicación de los listados. De todas formas, podéis comprobar

que **Base.c** está formado por llamadas a la función **printf()**, para mostrar mensajes; y llamadas a las funciones **scanf()**, **gets()** y **getchar()**, para leer la información introducida a través del teclado. Como véis, es muy fácil de seguir. Quizás, lo único que deberíamos comentar es que hemos preparado un fichero de cabecera que contiene las rutinas que utilizaremos para manejar el fichero de datos de la base.

Este fichero de cabecera se llama "**ficheros.h**" y es lo suficientemente complicado como para que le dediquemos bastante tiempo (explicando cómo funciona), en el próximo artículo. De paso, también veremos cómo trabajar en C con los ficheros de disco. Promete ser un artículo muy interesante. :-)

Por último, falta comentar cómo compilar los listados del ejemplo. Nosotros hemos utilizado el DICE

versión 3.01 trabajando con el editor de textos CygnusED pero, se puede compilar perfectamente desde un Shell escribiendo el siguiente comando: **dcc Base.c**

Para que todo funcione correctamente, es necesario que **Base.c** y **ficheros.h** estén en el mismo directorio. A la hora de ejecutarlo, conviene copiar también **lectores.dat** en el mismo directorio que el ejecutable. ●

LOS MATERIALES

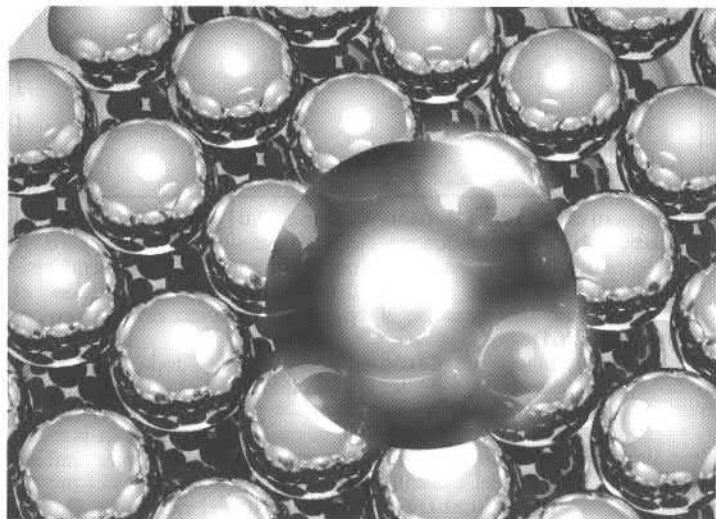
Tan importante como la forma de los objetos, es el material del que están compuestos. Los materiales pueden transformar un monótono muñeco de plástico monocromo en un expresivo actor virtual. De una aburrida bola podemos obtener una gota de agua o un planeta con atmósfera. En este capítulo veremos algunos de los parámetros que se deben manejar al definir un material con REAL 3D.

La materia del mundo real viene caracterizada por su estructura a nivel molecular. Las propiedades propias de cada compuesto dependen del tipo de átomos que lo conforman. Las fuerzas que interactúan entre ellos, crean una distribución espacial que generan las diversas texturas. Todavía estamos lejos de poder reproducir estas propiedades en un modelo 3D informático de la misma forma en que lo realiza la naturaleza, pero la aproximación que debemos aceptar en estos momentos da un resultado bastante aceptable para nuestros propósitos artísticos. Si tuviéramos que representar cada átomo de un solo objeto de escala humana, deberíamos renunciar a tan vasta empresa, ya que solamente 12 gramos de un ser humano pueden

contener más de 602.300.000.000.000.000.000 átomos. Esta cifra representa más de seiscientos mil trillones de partículas. Estas cantidades son intratables con la tecnología informática actual. Aunque representáramos cada objeto con un único bit, no podríamos almacenar tanta información, y si lo consiguiéramos, es probable que no tuviéramos suficiente paciencia para procesarla, incluso usando la computadora más rápida del mundo. La alternativa a dejarlo para otra ocasión y esperar a que la tecnología avance, es utilizar una simulación a más alto nivel. Nuestro modelo 3D de la realidad, denominará material de un objeto a un conjunto reducido de características que guiarán el comportamiento de la luz al entrar

en contacto con el objeto. De hecho, en nuestro caso, sólo tratamos de construir una imagen. En un modelo destinado a la ingeniería, debemos simular las propiedades físicas del material como la resistencia, la dilatación debida a la temperatura o el peso, entre otras. Nuestro modelo es básicamente artístico. El único factor que debemos tener en cuenta, es la actividad de la luz en los diferentes objetos de la escena. Con estas pocas definiciones podremos afrontar el reto de crear imágenes sintéticas de aspecto realista. Los conceptos que utilizaremos en este modelo son: la forma y el color del objeto representado por formas geométricas más o menos simples; el material y la textura que serán representados por superficies planas o curvas y, finalmente, las fuentes de luz, ya tratadas en esta misma sección.

fixaremos sólo en los imprescindibles para modelizar el aspecto visual. No tendremos en cuenta la densidad, la resistencia ni los coeficientes de dilatación. Las propiedades que considera REAL 3D son el color, el brillo, la transparencia, la turbiedad, la refracción y el resplandor. Otras características adicionales son el nivel de reflexión de las luces en la superficie y la rugosidad. REAL 3D maneja, además, el concepto de textura que puede causar confusión con el de material. La idea es muy simple y clara: un material se puede definir con las características antes mencionadas, pero, además, podemos incluir una imagen para definir el aspecto de su superficie. De esta manera, disponemos de las complicadas curvas de una madera de nogal o de la rugosidad arenosa de una playa. Vayamos por partes y repasemos cada elemento con más detalle.



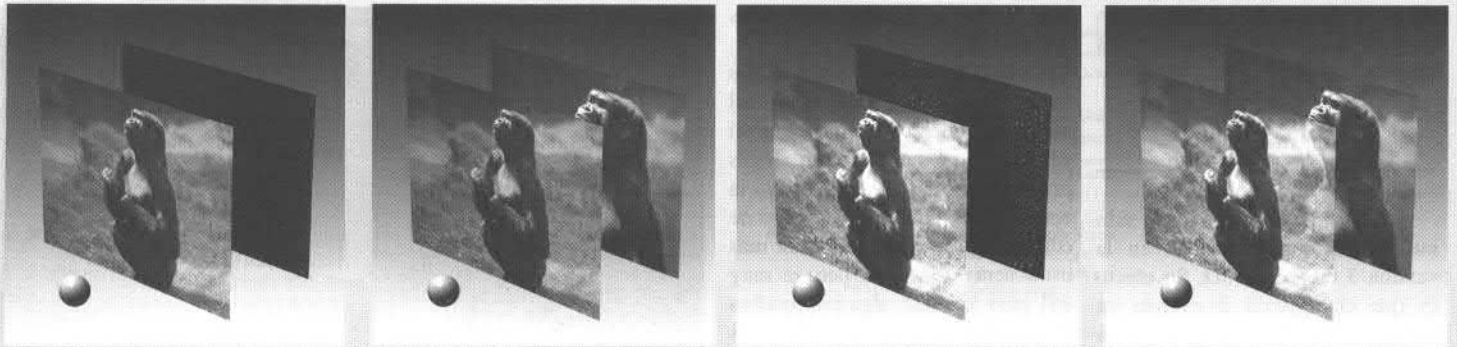
Como es habitual en esta serie de artículos, utilizaremos el programa de animación y diseño en tres dimensiones REAL 3D, con la especial particularidad de tratarse, en esta ocasión, de la primera revisión de la versión 3.

CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL

De todos los parámetros que pueden definir a un material, nos

COLOR

El color general del material se define en el propio objeto. Para indicar que un objeto es de oro, en principio, podemos seleccionar un color amarillo en la paleta y aplicarlo al objeto con "Modify/Properties/Color" o pulsando la tecla C. Recordamos que en la paleta hay que usar "OK" para que el color quede activado



En estas escenas se muestran 4 combinaciones de brillo y transparencia. La imagen delantera es la que varía, mientras que detrás sólo tenemos una pantalla donde se proyecta la imagen en caso de ser transparente (diapositiva). La esfera sirve para observar el efecto del brillo. De izquierda a derecha tenemos los siguientes valores: opaco mate, transparente mate, opaco con brillo y transparente con brillo.

para su uso. Otra tecla de utilidad es "Amiga F" para ver el color del objeto seleccionado. Los tonos de la paleta pueden ser cambiados sin que los objetos se sientan afectados. El proceso de cambiar el color de un objeto es el siguiente: seleccionamos el objeto en la lista de objetos "Select"; a continuación, activamos la paleta con "Amiga P" y recuperamos el color del objeto con "Amiga F"; realizamos los cambios que deseamos en el tono; actualizamos el color del objeto pulsando el puntero en "OK" y la tecla C.

BRILLO

Esta propiedad y las siguientes se indican en el cuadro de definición de un material. El brillo se refiere a lo lisa que es la superficie, la pulidez y en qué grado refleja su entorno. Este parámetro sirve para indicar desde un material mate a un metal o un espejo. Hay que indicar que un brillo del 100% anula el carácter del color propio del objeto. Como es lógico, si un objeto refleja totalmente su entorno, no emite su propio color. ¿Te has preguntado alguna vez, de qué color es un espejo? Hay que tener en cuenta que un objeto brillante necesita muchos más cálculos a la hora de calcular su imagen que un material mate. Por suerte, podemos limitar la complicación con el parámetro "RECURSIONS" del cuadro de configuración del "RENDER". El

número de recursiones equivale a las veces que se reflejan dos superficies entre sí. De esta manera podemos simular el mismo efecto eco que se produce en nuestra imagen cuando nos colocamos entre dos espejos sin agotar nuestros recursos de memoria y paciencia esperando los cálculos.

TRANSPARENCIA

En el mundo real, cuando un objeto es transparente, significa que la luz puede atravesarlo sin dificultad. Este hecho nos permite que entre luz solar en el salón de nuestro hogar o que podamos ver el paisaje desde nuestro sofá preferido. REAL 3D separa estrictamente estas dos propiedades que colaboran para modelar un material transparente. Por un lado, tenemos el grado de transparencia, que deja pasar la luz procedente de fuentes luminosas explícitas, y por otro, la emisión de la imagen que circula a su través. Si queremos ver a través del cuerpo, añadimos la característica de desprender la luz que se refleje en el objeto. Este conocido fenómeno no es otro que el brillo. Quizás nos resulte un poco complicado de comprender este hecho, porque en la naturaleza siempre encontramos que un material transparente nos permite ver las zonas que están situadas en su parte posterior. Real 3D nos permite controlar por separado estos dos factores. Tanto para crear un cristal como un gas,

activaremos los dos parámetros de brillo y transparencia a niveles altos. Otros factores nos diferenciarán un cristal limpio de una densa neblina.

TURBIEDAD

El carácter turbio se usará generalmente en materiales transparentes. La influencia que ejerce la turbiedad es difuminar la imagen que observamos a través del material con una neblina del mismo color que el objeto. Hay dos parámetros relacionados con esta

característica: el nivel de turbiedad en sí y la saturación máxima que deseamos.

REFRACCIÓN

Es otro parámetro estrechamente relacionado con las transparencias. La refracción indica el conocido índice de refracción de la luz al atravesar este material. El efecto de este índice es desviar el ángulo de propagación de la luz al cambiar de medio. Con un índice del 100% obtenemos un material que no



La recta cañita introducida en el líquido sirve para mostrar el efecto del índice de refracción de un material.

Los materiales

desvía la luz como el gas y, con índices pequeños, simularemos líquidos o cristales.

RESPLANDOR

Esta característica ha sido introducida como novedad en la versión 3 de REAL 3D. Su efecto es que el material desprenda un halo de luz. Disponemos de la posibilidad de controlar tanto el tamaño del halo como su intensidad. Este halo tiene un proceso de cálculo diferente a las otras características del material. Es calculado en un proceso de "POSTRENDER", es decir, después de calcular la imagen del material, se aplican unos algoritmos que crean este resplandor. Esto significa que no se puede usar como fuente de luz. Si reflejamos un material con resplandor en una superficie brillante, no podremos ver este resplandor reflejado. Es un efecto que debería acompañar solamente a los materiales que reciban una luz intensa. Incrementa mucho el número de cálculos a realizar. Debemos indicar que sólo se generan cuando en el cuadro de configuración del "RENDER" añadimos la opción "GLOW" como "POST EFFECTS".

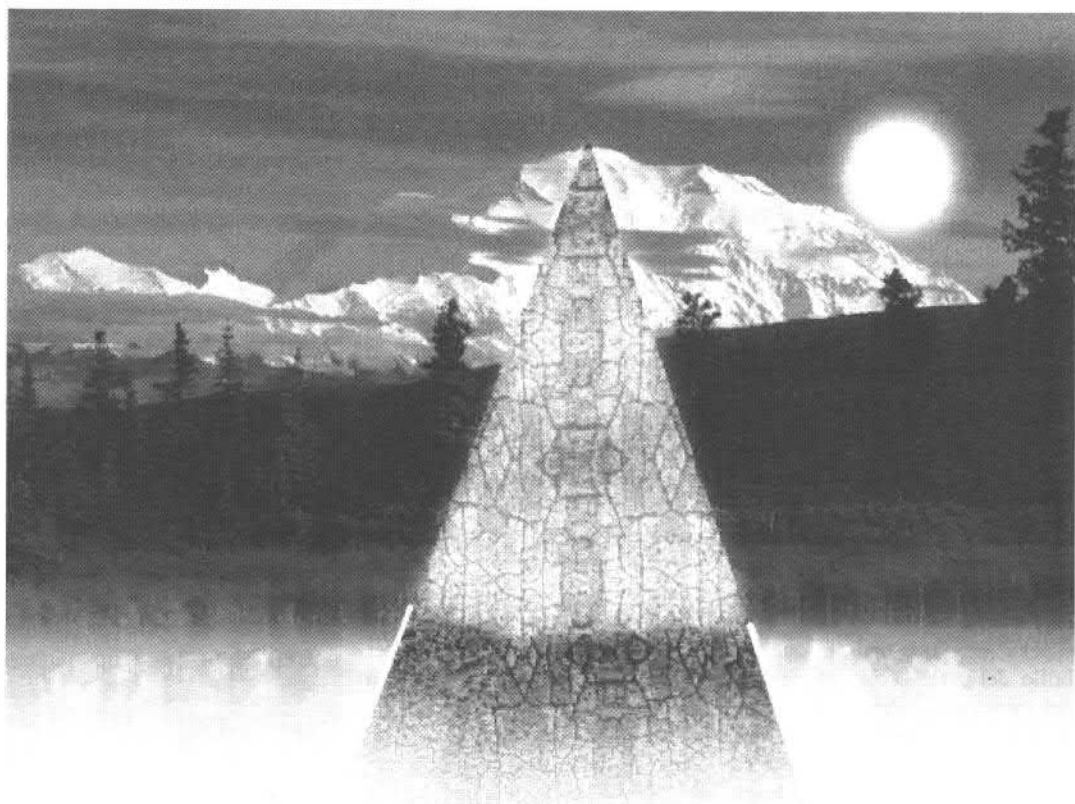
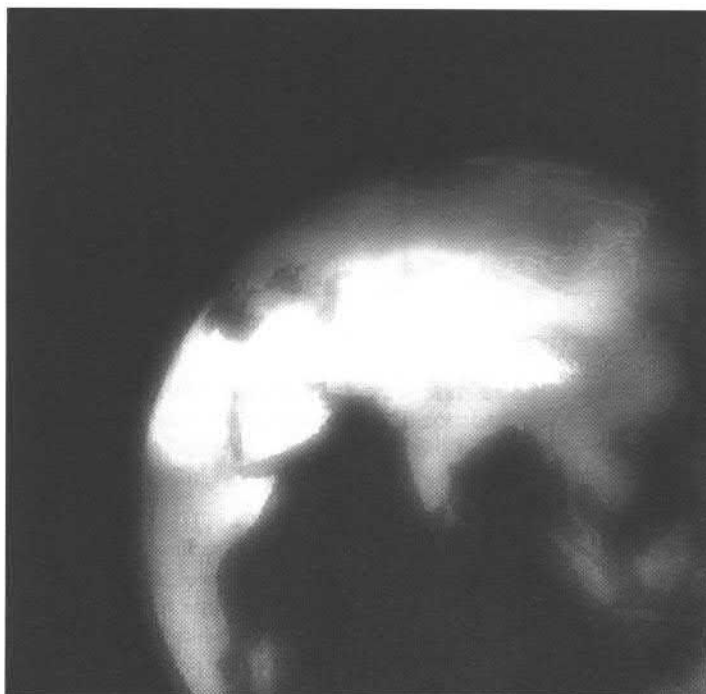
OTROS PARÁMETROS

Las luces de REAL 3D, en principio, son invisibles. Para que una luz sea visible, debe incidir directamente en nuestra retina, o, en nuestro caso, en el objetivo de la cámara virtual. Si queremos ver directamente la luz, debemos indicar la generación de destellos y reflejos en las lentes de la cámara con la opción "LENS FLARE" de "POST EFFECTS" en el cuadro de configuración del "RENDER". La otra posibilidad de ver las luces es observarlas reflejadas en el material. El parámetro que nos complementa el brillo es "SPECULARITY". Seleccionamos el nivel de pulidez de la superficie con respecto a la luz y el brillo de la misma. Este parámetro es útil para emular superficies pintadas

con barniz o cuadros protegidos con un cristal.

Cuando tenemos configuradas todas las características del material, podemos ajustar el nivel general en que afectan estas propiedades al material con la opción "EFFECT" en el cuadro de edición de materiales. El valor más usual será un 100 %, pero es muy útil para realizar algunas pruebas temporales e investigar nuevos resultados.

Un uso muy potente de todos estos parámetros es realizar el proceso con mapas de valores. Cada material contiene una textura consistente en una imagen estándar para indicar qué valores de cada característica queremos en cada zona del material. Lo veremos en el próximo capítulo relativo a los materiales. ●



Aceleradoras A1200

A1230 Turbo + EC30 40Mhz 4Mb Ram	89.000.-
DKB Cobra 68030 28Mhz 882 4Mb Ram	69.000.-
Vector 4Mb FPU 25Mhz	39.900.-

Digitalizadores de Sonido

Aura Digitalizador-Reproductor 16Bit A1200	19.900.-
Toccata 16 A2/3/4000 16Bit Rec/Play	59.900.-
Megalosound Digitalizador 8Bit	7.900.-
Non Stop Music Shop	109.000.-

Controladoras

Squirrel SCSI-II A1200	14.900.-
AlfaPower cont. IDE A500 hasta 8Mb Ram	18.900.-
AT-2008 cont. IDE A2/3/4000 hasta 8Mb Ram	14.900.-
Oktagon 2008 Cont. SCSI-II hasta 8Mb Ram	26.900.-
Tandem Cont. Mitsumi 2x/3x/4x A2/3/4000	15.900.-

CD-Rom

CD-Rom Toshiba 3,4x SCSI-2 Int.	32.900.-
CD-Rom Toshiba 4x SCSI-2 Int.	38.900.-
CD-Rom para AlfaPower	consultar
CD-Rom IDE A1200-A4000	consultar
CD-Rom Toshiba 4x SCSI-2 Ext.	53.900.-
CD-Rom 2x A1200 PCMCIA SuperDrive ext.	37.900.-
CD-Rom 4x A1200 PCMCIA SuperDrive ext.	56.900.-

Video Coders

Encoder Retina ext. VC Y/C	23.900.-
Encoder Retina BLT Z3	19.900.-
Módulo de componentes VLab Motion	69.900.-
Encoder interno A2/3/4000 VC Y/C	14.900.-

Discos Duros

Disco Duro IDE 420MB	24.900.-
Disco Duro IDE 1GB	44.900.-
Disco Duro SCSI-2 540MB	38.900.-
Disco Duro Fast SCSI-2 1GB	59.000.-
Streamer 2/4 GB Externo SCSI	109.000.-

Mouse Joystick

Ratón AlfaData	2.900.-
Ratón AlfaDataOptic	6.900.-
Joystick BlackCruiser (MicroSwitch)	2.900.-
Joystick Turbo Cruiser (MicroSwitch) Autofire	3.900.-
Control Pad Professional Amiga-CD32	3.900.-

Tarjetas Video

VLab Pararelo VC Y/C R.T. Seq. 24Bit	63.900.-
VLab Y/C VC Y/C R.T. Seq. 24Bit A2/3/4000	54.900.-
Vlab Motion JPEG Play/Rec A2/3/4000	199.000.-

ROM Updates

GURU ROM V.6 (GVP Update)	10.900.-
---------------------------	----------

Memoria Simm/Zipp

Simm 4x32 4Mb 32Bit	Consultar
Simm 8x32 8Mb 32Bit	Consultar
Simm 16x32 16Mb 32Bit	Consultar
Zipps 2Mb	19.000.-

Emulación

Emplant DeLuxe SCSI + AppleTalk	69.000.-
E586DX Módulo PC Emplant	23.900.-
Emplant DeLuxe + E586DX	89.900.-

Software

ADPro 2.5	39.000.-
Amiback Tools	12.900.-
Brilliance 2.0	19.000.-
Cando	66.000.-
DevPack 3	21.000.-
EpsonScan Software + Cable ASDG	23.000.-
Hisoft Basic	21.000.-
Imagine 3.0	37.900.-
Maxon Twist	consultar
Real 3D 2.x	69.000.-
ScanJet SoftWare	23.000.-
Photogenics	16.900.-
Opus5	14.900.-
VideoStage Pro	21.000.-
Octamed 6.0	6.900.-

Servicio de Creación o Duplicación de CD-Rom:

De HD SCSI a CD-Rom	5.000.-
De HD IDE a CD-Rom	6.000.-
De CD-Rom a CD-Rom	4.000.-

Precios Oficiales Amiga Technologies

Amiga 1200	020/14mhz/2Mb Chip RAM	
	WordWorth 4SE,Organiser 1.1,Datastore 1.1,Turbocalc3.5,PersonalPaint6.4, Photogenics 1.1	
	Whizz.PinballMania. + Pack 10 disco Public Domain	69.700.-

Amiga 1200 Bundle	020/14mhz/2Mb Chip RAM	
	Disco Duro 170Mb instalado.	
	WordWorth 4SE,Organiser 1.1,Datastore 1.1,Turbocalc3.5,PersonalPaint6.4, Photogenics 1.1	
	Whizz.PinballMania. + Pack 10 disco Public Domain.	
	ScalaMM 300	92.900.-

A4000T 040	Amiga 4000 en Super Torre.	
	2 Slot Video, 5 Slot Zorro.	
	Procesador 68040/25Mhz.	
	2Mb Chip 4Mb Fast ROM 3.1	
	Controladoras IDE y Fast SCSI-2	
	Disco Duro Fast SCSI-2 1Gb.	
	Mismo Pack de software A1200 Bundle ScalaMM300	429.000.-

A4000T 060	Amiga 4000 en Super Torre.	
	2 Slot Video, 5 Slot Zorro.	
	Procesador 68060/50Mhz.	
	2Mb Chip 4Mb Fast ROM 3.1	
	Controladoras IDE y Fast SCSI-2	
	Disco Duro Fast SCSI-2 1Gb.	
	Mismo Pack de software A1200 Bundle ScalaMM300	499.000.-

Aceleradoras A4000

WarpEngine 28 FastSCSI-II Ampl. Mem 28Mhz	Consultar
WarpEngine 40 FastSCSI-II Ampl. Mem 40Mhz	Consultar
WarpEngine 60 FastSCSI-II Ampl. Mem 50Mhz	Consultar

Tarjetas Gráficas

Retina BTLZ3 24Bit 4Mb	99.000.-
CyberVision 64	consultar
OpalVision	59.000.-

Modem/Fax

USRobotics V34 SporSter 28.800 Fax	49.900.-
USRobotics SporSter 14.400 Fax	29.900.-
USRobotics V34 Everything Courier Fax	89.000.-

Tarjetas Expansión

DKB 3128 Expansión de Memoria A3/4000 128Mb	33.900.-
MultiFace Card III 2 Puerto Serie 1 Paralelo (115200 baudios direcciona impresora)	18.900.-

Monitores

Monitor M1438S MultiSync 15-40 Khz, 028 Stereo	55.900.-
Monitor 15" Digital 1280x1024 0,28 A1200/4000	59.000.-

Varios

Cable RGB Euroconector.	2.400.-
Commutador 3 Rom's 1.x/2.x/3.x	3.900.-
Floppy 880 ext.	13.900.-
Midi Dattel	8.900.-
SX1 CD32	54.900.-

Configuraciones CD-Rom

Squirrel + Toshiba 3,4x SCSI-2 en Tower	49.900.-
(Pack Controladora SCSI-2 y CD-Rom Toshiba 4x montado en caja MiniTower)	

Squirrel + Toshiba 4x SCSI-2 Caja ext.	68.900.-
(Pack Controladora SCSI-2 y CD-Rom Toshiba 4x)	

Tandem A1200 + CD-Rom 2x ó 4x	consultar
--------------------------------------	-----------

Servicios

Servicio de Scanner:

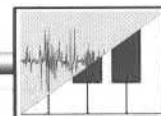
Cualquier tipo de fotografía o imagen, máximo Din-A4, se entrega en formatos TIF, GIF, JPEG, BMP, ILBM etc...

Cursos Personalizados:

Cursos individuales a Profesionales.
LightWave, Imagine, Real, ADPro, VistaPro, Scenery, Brilliance, DPaint etc...
Precios a consultar

Gestión de venta de material usado

A4000 10MB FastLane Z-3 540HD	
A2000 HD Tower	75.000.-
A2000 HD + Acel. 68020/881 4MB 32Bit.	75.000.-
A2000 HD 170MB	45.000.-
Monitores 1084	25.000.-
DSS-8	6.000.-
A500 1MB (varios)	30.000.-
Scanner Epson GT-6500 (nuevo)	90.000.-
Impresora Commodore 1270	13.000.-



OctaMED: COMANDOS MIDI

Colaboración de
Luis Guzmán

Este segundo capítulo nos llevará de nuevo al mundo MIDI de la mano de OctaMED. Repasamos y comentamos todas sus funciones a través de sus comandos.

Estos comandos afectan a los sonidos MIDI. Gracias a ellos, tenemos un gran abanico de posibilidades de control. Antes de empezar, tendremos que definir un sonido MIDI. Para ello nos iremos a la ventana "Inst Params". Daremos un nombre, pondremos el volumen al máximo, le asignaremos un canal y después un número de sonido o preset. Esto, lógicamente, se ha de hacer después de haber conectado un dispositivo o instrumento MIDI.

Después, se tendrá que activar la función MIDI de OctaMED "MIDI Active".

- Comando 0: Controller Value. Véase el comando 5.

- Comando 1: "Pitch Bender up". Éste controlará la rueda de inflexión tonal o "Bender" que poseen la mayoría de sintetizadores. El efecto conseguido sería el de mover la rueda hacia arriba o a la derecha dependiendo del modelo. El rango de valores está comprendido entre 00 y FF. En el ejemplo, subimos un poco el tono de este sonido.



Controlar sintetizadores como éstos no supone ningún obstáculo para OctaMED 5. De hecho, se puede prescindir totalmente de los "samples" del Amiga. Con OctaMED se puede conseguir un sonido casi profesional.

- Comando 2: "Pitch Bender down". Igual al anterior, sólo que aquí la inflexión es hacia abajo o hacia la derecha. Para restaurarlo escribiremos "0200".

Estos comandos afectarán al canal al que pertenezca dicho sonido. Hay que tener en cuenta que para

que surta efecto debe estar activada la función "Bender" de nuestro sintetizador. El valor FF es el máximo y dependerá del rango que le hayamos asignado a dicha función. Si, por ejemplo, el rango es de 6, el comando "01FF" habrá subido hasta 6 semitonos y el "02FF" habrá bajado hasta 6 semitonos. Una forma de calcular la cantidad de valores que separarán un semitono de otro será

la de dividir 256 entre el rango que hayamos asignado al canal utilizado. Si, por ejemplo, el rango es 10, $256/10 = 25,25Dec = 19$ en hexadecimal. 19 será el valor que separe un semitono de otro.

- Comando 3: "Set Pitch Bender". Es igual a los anteriores, sólo que el control es más exacto. Usa valores comprendidos entre 00 y FF. Para restaurar usaremos "0300". Con el mismo comando se puede transponer hacia arriba o hacia abajo. Este comando no reactiva la siguiente nota.

- Comando 4: "Modulation Wheel". Rueda de modulación. Sería la rueda de modulación que llevan algunos sintetizadores y su efecto depende de cómo esté programado el sonido. Normalmente suele ser el vibrato. El parámetro varía entre 00 y 7F. Para restaurar usaremos "0400".

- Comando 5: "Controller Number". Los sintetizadores pueden ser controlados, además de usando mensajes, con una función llamada "Control Change". Ésta alberga 128 controladores. Con estos controladores podemos variar volúmenes, hacer que un sonido

Comando 1: Rueda tonal.

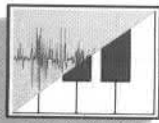
000	C-3	10000	Suena la nota C3.
001	---	10102	Bender comienza a subir el tono.
002	---	10102	Sigue subiendo el tono.
003	---	10100	Se restaura el bender.

Observar que en la línea 003 se utiliza el valor 00 para centrar la rueda "bender" y restaurar el tono hacia la posición original.

Comando 4: Rueda de modulación.

000	C-3	10000	Suena la nota C3.
001	---	1043F	Se aplica un vibrato medio.
002	---	10000	Sigue sonando el sonido con el vibrato.
003	---	10400	Desaparece el efecto de vibrato.

El efecto seguirá sonando hasta que no se envíe "0400". Este efecto afecta al canal del que procede el sonido utilizado.



NUMERO DE CONTROLADOR	FUNCION ASIGNADA
0	No definido
1	Rueda de modulación (Vibrato)
2	Controlador de soplo (Breath)
3	No definido
4	Controlador de pedal
5	Tiempo de portamento (Glissando)
6	MSB entrada datos
7	Volumen principal
8	Balance
9	No definido
10	Panorama
11	Pedal de expresión
12-15	No definidos
16-19	Controladores de uso general
20-31	No definidos
32-37	LSB para valores 0-5
38	LSB entrada de datos
39-63	LSB para valores 7-31
64	Pedal interruptor de sostenido (pedal damper)
65	Interruptor de portamento (Glissando)
66	Sostenido
67	Pedal soft
68	No definido
69	Hold 2
70-79	No definidos
80-83	Controladores de uso general
84-90	No definidos
91	Profundidad de efecto externo
92	Profundidad de trémolo
93	Profundidad de coro
94	Profundidad celeste (Desafinación)
95	Profundidad de fase
96	Incremento de entrada de datos
97	Decremento de entrada de datos
98	LSB número de parámetro no registrado
99	MSB número de parámetro no registrado
100	LSB número de parámetro registrado
101	MSB número de parámetro registrado
102-120	No definido
121	Inicializa todos los controladores
122	Modo local On/Off
123	Parar todas las notas
124	Modo Omni Off
125	Modo Omni On
126	Modo Monofónico On
127	Modo Polifónico On

suene de izquierda a derecha, etc... Para saber cuales de los 128 controladores podrá interpretar nuestro sintetizador, podemos observar su tabla de implementación MIDI. Si nosotros queremos hacer que un sonido suene a la izquierda y nuestro sintetizador no reconoce ese controlador, no obtendremos resultado alguno. El comando 5 sirve para acceder a cualquiera de

- Comando 8: "Set Hold and Decay". Con este comando conseguiremos que la nota sólo dure un determinado tiempo. Este comando equivale a los valores que haya en el útil "Hold" de la ventana "Inst Params". El parámetro debe estar entre 00 y 0F. A mayor valor, más se sostendrá la nota. Una nota sostenida el máximo tiempo que permite el comando tiene este aspecto: "000 C-2 1080F"

Comando 5: número de control

```
000 C-4 10507  Suenan las notas C4 y se asigna el control
                7 que corresponde al volumen.
001 --- 00000  No hay cambio.
002 --- 0003F  Volumen a la mitad.
003 --- 00000  No hay cambio.
004 --- 0007F  Volumen al máximo.
005 --- 00000  No hay cambio.
006 C-3 1050A  Suenan C3 y se asigna el control 9 (Pan)
007 --- 00000  No hay cambio.
008 C-4 0007F  Suenan las notas C4 hacia la derecha.
```

Como podéis observar, el valor 00 no produce cambio alguno. Para utilizar un valor mínimo debemos colocar un "01".

esos 128 controladores para su posterior control. Este comando trabaja junto al comando 0. El comando 5 accede a un determinado controlador y el 0 le da un valor. Es especialmente útil para realizar deslizamientos de cualquier tipo. Tanto el número de control como su valor, están en el rango 00 a 7F. Un control típico es

- Comando A: "Poly Aftertouch". Postpulso polifónico. Hay teclados en los que es posible efectuar una presión sobre una tecla que está pulsada. El efecto conseguido dependerá de cómo tengamos programado el sonido. Puede subir el volumen, efectuar un vibrato, cambios en la frecuencia de corte, etc... Este determinado comando

Comando A: Postpulsación polifónica.

```
000 D-4 10000  Suenan las notas D4.
001 --- 00A3F  Se aplica un postpulso polifónico medio.
002 --- 00000  Continúa el postpulso.
003 --- 00000  Continúa el postpulso.
004 --- 00A7F  Aumenta al máximo.
005 --- 00A00  Restauramos.
```

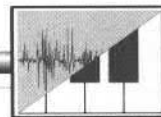
Este comando permite simular la presión que ejerce cada dedo sobre las teclas del sintetizador. Como sucede con los otros efectos, debemos cerciorarnos de si nuestro equipo lo implementa.

el "Pan" o panorama. Se refiere al balance del sonido, o sea, si tiene que sonar en el centro o desplazado hacia la derecha o izquierda. Sus valores estandar son 00 para la izquierda, 3F para el centro y 7F para la derecha. Los valores intermedios dependerán de las posiciones que posea nuestro dispositivo MIDI.

sólo afectará a la nota más reciente, a no ser que su valor no se haya restaurado y vuelva a sonar la misma nota más adelante. Los valores oscilan entre 00 y 7F. Usaremos "00" para restaurar.

Es posible que vuestro sintetizador no reconozca tal mensaje. También hay teclados que

En esta tabla se muestran los principales controles que suelen implementar los fabricantes de instrumentos con interfaz MIDI. Algunos números de controlador varían de un fabricante a otro. Esta tabla muestra los valores más comunes de cada controlador.



OctaMED: Comandos MIDI

Comando E: Panorama.

- 000 C-2 30E00 Suenan la nota C2 en la derecha.
- 001 C-3 30E7F La nota C3 en la izquierda.
- 002 C-4 30E00 C4 en la derecha.
- 003 C-3 30E7F C3 en la izquierda.
- 004 C-2 30E00 C2 en la derecha.

sólo reciben esta información mediante MIDI, ya que los mecanismos del teclado no permiten esta presión individual para cada tecla.

- Comando C: Volumen. Determina a qué volumen ha de sonar una nota. Es el único comando en el cual se puede usar el valor en notación decimal o hexadecimal. Esto dependerá de si en el menú "Song/Song Options" tenemos "Decimal Volumes" o "Hex Volumes". En esa misma ventana también tenemos la opción de convertir volúmenes decimales a hexadecimales y viceversa. El rango de valores está entre 00 y 40 en hexadecimal, y entre 00 y 64 en decimal. Suponiendo este último caso, un sonido a la mitad de volumen se indicaría "000 E-4 10C32". Este volumen se mantendrá hasta que suene otra nota o la misma con otro valor. El valor C00 para la nota.

- Comando D: "Channel Aftertouch". Es igual al comando

hacer sonar un sonido en varias posiciones dentro del campo estéreo. Este comando afecta al canal al cual pertenece dicho sonido. Ejemplo: haremos sonar un sonido de izquierda a derecha:

- Comando F: Varios. Aquí comentaremos los valores FA, FB y FF.

FFA: Simula el pedal de sostenimiento.

FFB: Desactiva dicho pedal.

FFF: Equivale al mensaje "Note off", cuya función es desactivar una nota.

Si estamos tocando una secuencia con un violín y enviamos el comando FFA, las notas seguirán sonando hasta que llegemos al límite polifónico de nuestro sintetizador. Enviando FFB, todas esas notas bloqueadas se desactivarán.

Ejemplo: veamos una hipotética secuencia:

SECUENCIA A

- 000 C-2 10FFA
- 001 E-4 10000
- 002 B-8 10000
- 002 B-8 10000
- 003 D-2 10000
- 004 C#1 10000
- 005 C-3 10FFB
- 006 G-6 10000

SECUENCIA B

- 000 C-2 10000
- 001 --- 00000
- 002 --- 00000
- 003 --- 00FFF

A, sólo que este tipo de postpulsos afecta a todas las notas que suenan en un determinado canal. Acepta valores entre 00 y 7F. Ejemplo: aplicamos el valor máximo de postpulsación a todo el canal 1 con "000 C-5 50D7F". En este ejemplo se supone que el sonido pertenece al canal MIDI 1. Este efecto se mantendrá hasta que restauremos el valor a 00.

- Comando E: "Pan Control". Equivale al controlador 9. Como ya se ha visto antes con los comandos 0 y 5, su función es

En la secuencia A vemos una secuencia cuyas notas suenan indefinidamente debido al comando FFA situado en la línea 000. Al llegar a la línea 005, dejan de sonar las notas anteriores debido a que las hemos desactivado con el comando FFB. En la secuencia B se observa que la nota C2 sigue sonando hasta la línea 003, donde se envía el comando FFF responsable de desactivar las notas. En ambos casos es aconsejable utilizar instrumentos que tengan un decaimiento más o menos largo o bien utilizar aquellos que sean de tipo sostenido. Los comandos FFA

y FFB afectan al canal al que pertenece el sonido.

idéntico al anteriormente comentado comando 3.

- Comando 10: "Send MIDI Message". OctaMED posee un editor de mensajes MIDI con el cual se puede llegar a controlar todo tipo de parámetros de un dispositivo MIDI. Podremos volcar en él toda la información del instrumento MIDI para salvaguardar la configuración de los sonidos. El comando 10 sirve para enviar cualquiera de los 256 mensajes que soporta Octamed. El parámetro numera los mensajes entre 00 y FF. Ejemplo: tenemos el mensaje 1 con datos almacenados y lo enviamos vía MIDI: "000 --- 01000".

- Comando 13: "Set Pitch Bender with note". Este comando reactiva la siguiente nota de la secuencia. Es

- Comando 1C: "Change MIDI Preset". Los sintetizadores, normalmente, llevan 128 sonidos o programas numerados de 0 a 127 de 1 a 128. Supongamos que el sonido que estamos utilizando es el número 20. Si queremos cambiar de instrumento sin tener que editar otro desde "Inst Params" con el nuevo número, podemos utilizar el comando 1C seguido del nuevo número de instrumento. Supongamos que el sonido utilizado es el programa número 2. Si queremos usar el programa número 7, indicaremos "000 C-3 11C07". Este comando es muy útil cuando trabajamos con multimódulos, ya que Octamed está limitado a 64 instrumentos. Gracias a este comando, podremos acceder a todos los sonidos.

MIDI IMPLEMENTATION CHART

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1-16	1-16	
Channel Changed	1-16 each	1-16 each	Memorized
Mode Default	Mode 3	Mode 3	
Messages X	X	X	
Altered *****			
Note 0-127	0-127	0-127	
Number True Voice *****		0-127	
Velocity Note On	0	0	
Note Off	0	0	
After Key's	0	0	
Touch Ch's	0	0	
Pitch Bender	0	0	
Control 0-120	0	0	
Change			
Prog 0 ¹ 0-127	0 ¹ 0-127	0 ¹ 0-127	
Change True # *****		0-127	
System Exclusive	0	0	
System Song Pos	X	X	
Common Song Sel	X	X	
Tune	X	X	
System Clock	X	X	
Realtime Commands	X	X	
Aux Local On/Off	X	X	
Messages All Notes Off	X	X	
Active Sense	X	X	
Reset	X	X	
Notes	1 0, X is selectable		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 3: OMNI OFF, POLY 0 : Yes
 Mode 1: OMNI ON, MONO Mode 4: OMNI OFF, MONO X : No

Ejemplo de cuadro de implementación MIDI de un sintetizador de sonido actual.

**CLUB
BYTE**

Multimedia Mail-Shop
tel. (96) 384 36 45

CLUB BYTE
Apdo.: 8032
46007, Valencia

Tfno.: 96.3843645
Fax.: 96.3844090
BBS.: 96.3843645

Llamar a la BBS, por las noches y todos los días Festivos.

**7 años, al servicio
del Amiga y de
sus usuarios.**



Llámanos !!!

Tenemos de todo ... MAC, PC & CONSOLAS

Mercado de Ocasión, BBS, Club de Usuarios, Ofertas
constantes, etc..

DISCOS DUROS QUANTUM SCSI DE 1Gb. 44.500 pts
DISCOS DUROS IDE DE 1 Gb. 34.500 pts.

Amigas 1200 ... 69.700 pts. + 1 Joystick de regalo.

OSTRAS!!, que no nos caben todas las ofertas!!!, llama y pide
nuestro catálogo. **IVA incluido en los precios.**

**Info
TEK**

**Distribución de equipos AMIGA
para uso doméstico y profesional.**

INFOTEK s.c.
C/ Labradores, 12
14540- La Rambla
(Córdoba)

Telf/fax: 957 - 68 21 68

- Genlocks
- Digitalizadores
- Software
- Asesoramiento Técnico
- Ampliaciones...

AMIGA

Tutorial Photogenics 2

Texturas

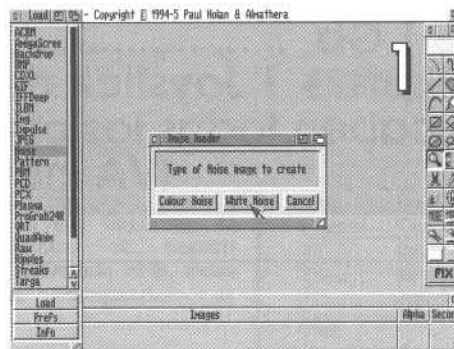
En este segundo tutorial de Photogenics vamos a aprender a hacer algunas texturas que serán muy útiles para mejorar el aspecto de nuestros Fotomontajes, además de que aprenderemos a utilizar nuevos efectos.



En esta primera textura empezaré extendiéndome un poco más en las explicaciones de todos los pasos. En las siguientes, omitiré aquellas partes que, como por ejemplo en la forma de darle color o como grabar el resultado en un disco, son iguales para todas.

Esta textura representa una tela o tejido y, como comprobaréis, es la más sencilla de elaborar de la selección que he realizado.

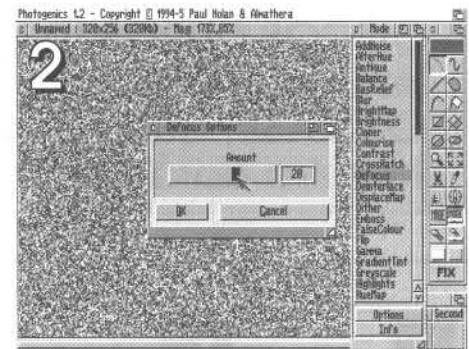
Primero entraremos en el menú "loaders" pulsando las teclas Amiga derecha más "L" y escogeremos el generador de imágenes llamado "Noise" que crea una imagen llena de puntos aleatorios. Una vez accionado, nos



aparecerá una ventana con tres opciones: Color, Grises y Cancelar (Ver figura 1). Escogeremos la segunda, y nos aparecerá una ventana llena de posibilidades, donde podremos elegir la resolución de la imagen. Para este tutorial he escogido, para casi la totalidad de las texturas, 320 por 256.

En la pantalla ahora nos aparecerá, una ventana con la imagen con la que podremos empezar a trabajar.

Iremos al menú de efectos ("Mode") y escogeremos el llamado "Defocus" cuya misión es la de desenfocar allá donde lo apliquemos. En el menú de opciones de los efectos, modificaremos el valor a través del



deslizador a 20 (Figura 2). Os aconsejo que probéis con diferentes valores, con los que obtendréis resultados que os pueden ser más favorables. Una vez hecho esto, sólo nos quedará utilizar la herramienta que aplica el efecto en toda la imagen y darle a FIX.

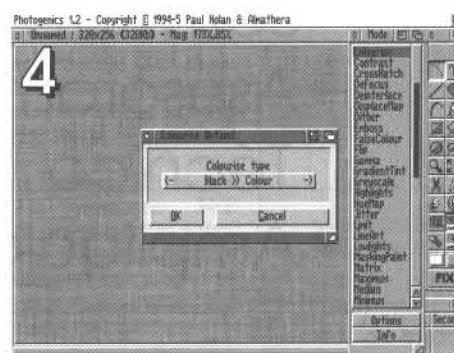
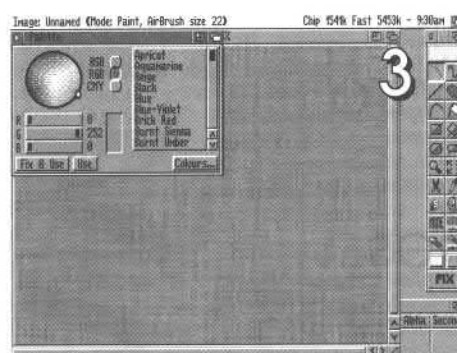
Para conseguir otras texturas a partir de ésta, podemos aplicar ahora el efecto "Emboss" con diferentes ángulos consiguiendo resultados espectaculares, como surcos horizontales, verticales o en ambas direcciones.

VAMOS A DARLE COLOR

Si queremos darle un color diferente a los tonos de grises que tenemos actualmente, iremos al menú de la paleta (primera herramienta del "Toolbox"), y elegiremos el color que necesitamos utilizando los deslizadores. Pulsaremos la opción "USE", (Figura 3).

Una vez cerrada o apartada la ventana de la paleta, elegiremos el efecto "Colourise" y modificaremos el tipo. Lo haremos dentro de su menú de opciones, en el llamado "Black >> Colour", (Figura 4), accionando el gadget rotatorio que se encuentra en el centro de la ventana.

Le daremos a "OK" y aplicaremos el efecto en toda la imagen y pulsaremos FIX.



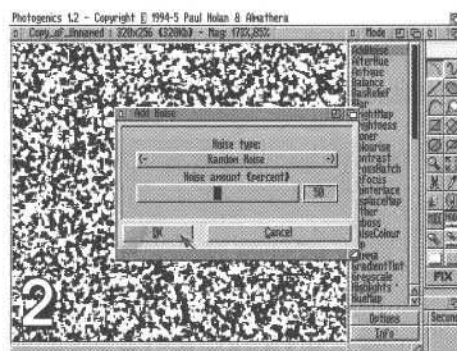
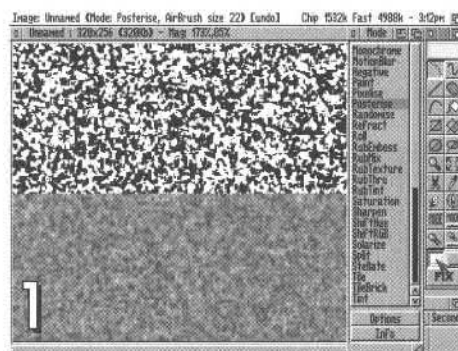
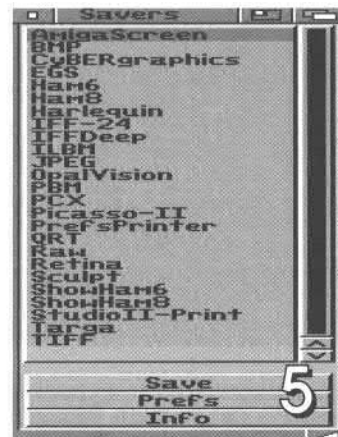
VAMOS A GRABARLA

A excepción de la última textura, nos encontramos con que, al tener en nuestras imágenes variantes de un único color (tanto si hemos hecho el paso anterior de darle color, como si no), es muy probable que no sobrepasemos los 256 colores y queramos, como es lógico, almacenarla en un formato de los que nos ofrece Photogenics que no sea de 24 bits, por cuestiones de memoria o por otras razones. Aquí nos encontramos con un problema: el formato por excelencia dentro del mundo Amiga es el ILBM y el GIO,

encargado de convertir la imagen en formato Chunky con la que trabaja el Photogenics a nuestro formato en color, tiene el grave problema de que no sabe escoger bien los colores. Si queremos almacenar una imagen a 8 bitplanos, sólo utilizará menos de 32 colores de los 256 que puede tener, dándonos un resultado pésimo. Por lo contrario, si le damos a la opción de tonos de grises, lo hará perfectamente. Tampoco podremos en formato GIF, por no estar implementado (no hay problema a la hora de leerlos). Pero no nos preocupemos, todo tiene solución

y es muy probable que venga solucionado en la próxima actualización. Mientras tanto, podemos grabarla en un formato de 24 bits (IFF24, IFFDeep, JPEG, TIFF, etc...), y transformarla con otro programa como el AD.Pro, GFX Converter, etc..

Para almacenar nuestra textura, podemos abrir la ventana "Savers" pulsando las teclas AMIGA Derecha + "A" (Figura 5), y sólo tendremos que accionar dos veces sobre el nombre del formato que deseemos, o ir al menú "Project" donde encontraremos lo mismo pero de una forma diferente.

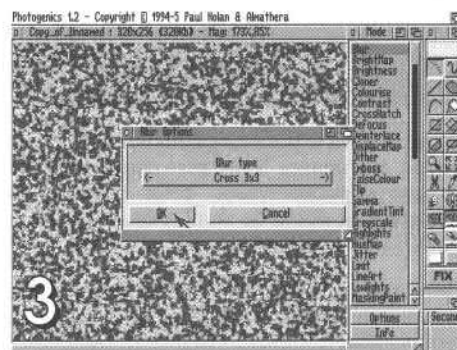


Empezaremos por cargar una imagen "White Noise" como en la textura anterior. A ésta le aplicaremos el efecto Blur, modificando el tipo a "Large Gaussian 3x3" en su menú de opciones. Se lo aplicaremos a toda la imagen y pulsaremos FIX.

Ahora volveremos al menú de efectos y seleccionaremos "Posterise" (Figura 1), que una vez aplicado, nos dejará la imagen en dos colores. Pulsaremos las teclas AMIGA Derecha + "C" para conseguir una copia de la misma y sobre ésta aplicaremos el primer efecto de la lista: "AddNoise" (Figura 2). Modificamos dentro de su menú de opciones su porcentaje de acción a un 50%. Ahora le aplicaremos otra vez el efecto Blur pero del tipo "Cross 3x3" que es más leve que el anterior (Figura 3).

con el cual le daremos relieve, cambiando en su menú de opciones la dirección al Noroeste ("North West"), (Figura 4).

Tal como está la imagen, ahora se podría considerar terminada, pero le vamos a dar un poco más de realismo aclarando el color de las figuras que se encuentran en primer plano. Para hacer esto, desplazaremos la primera imagen de la ventana "Images" de la parte inferior de la pantalla al canal Alpha. Luego, iremos al menú "Alpha/Paint Layer" y le daremos a la opción "Invert Alpha" (Figura 5), que nos invertirá la imagen que tenemos en este canal, para que cuando operemos con la textura nos modifique sólo la parte de la imagen que da la sensación de sobresalir.

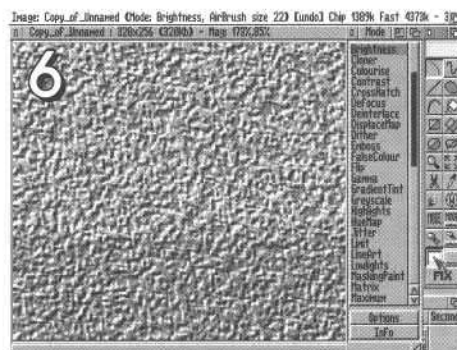
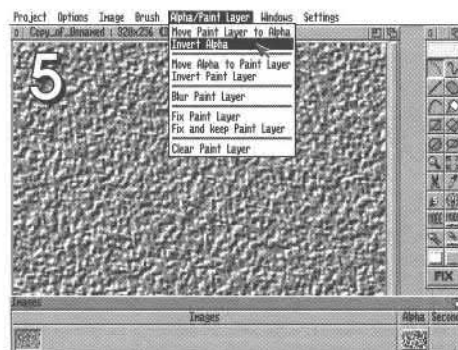
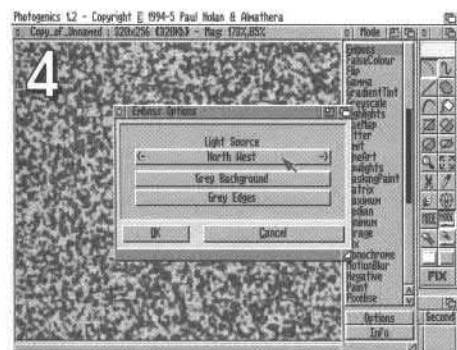


A continuación aplicamos el efecto "Emboss",

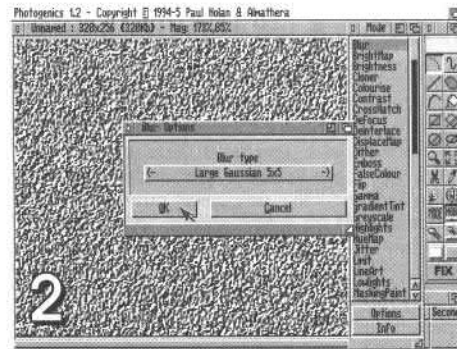
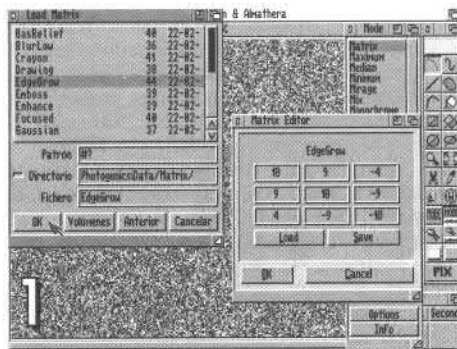
Por último, seleccionaremos la otra imagen y entraremos en el menú de efectos; seleccionaremos "Brightness", (Figura 6), y se

lo aplicaremos a toda la imagen y pulsaremos FIX.

Ahora, únicamente nos queda darle color y grabarla siguiendo los pasos indicados en la textura anterior.



Texturas



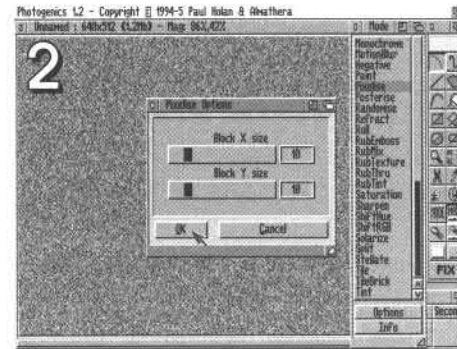
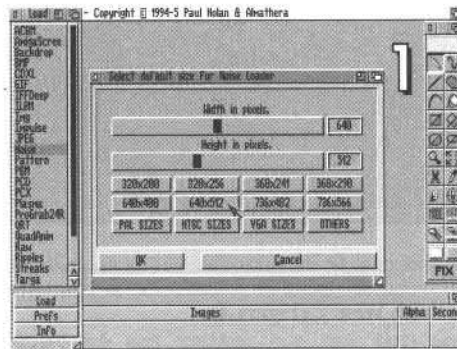
La siguiente textura se asemeja a una piel rugosa, y para realizarla utilizaremos la matriz "EdgeGrow" del efecto "Matrix".

Primero, como es costumbre, cargaremos una imagen "White Noise", y acto seguido iremos al menú de efectos y seleccionaremos el llamado "Matrix". Entraremos en su menú de

opciones, donde veremos unos 9 casilleros con los valores de la matriz de 3x3 en curso. Pulsaremos el gadget "Load" que nos abrirá un requester con un listado de matrices y de ellas elegimos la llamada "EdgeGrow" (Figura 1). Se lo aplicaremos a la imagen y, acto seguido, lo haremos también con el efecto Blur/Large Gaussian 5x5, (Figura 2).

Por último, le aplicaremos de nuevo el efecto Matrix, sin olvidar, en estos últimos pasos, de aplicar los efectos en la totalidad de la imagen pulsando su correspondiente opción y, finalmente, FIX.

Ahora sólo nos quedará darle el color deseado y grabarlo.



En esta nueva textura cargaremos, como en las demás, una imagen Noise pero con la salvedad de que seleccionaremos "color noise" y la abriremos al doble de resolución, es decir, a 640x512 pixels, (Figura 1).

Una vez la tengamos en la pantalla, le aplicaremos el efecto "Pixelise" que, como su propio nombre indica, pixeliza la imagen en bloques de x por y puntos. Para nuestra textura pondremos 10x10. Para ello iremos al menú de opciones del efecto, (Figura 2). De nuevo, como en las texturas anteriores, le aplicaremos el efecto Blur/Large Gaussian 5x5, (Figura 3), que nos suavizará los contornos de los

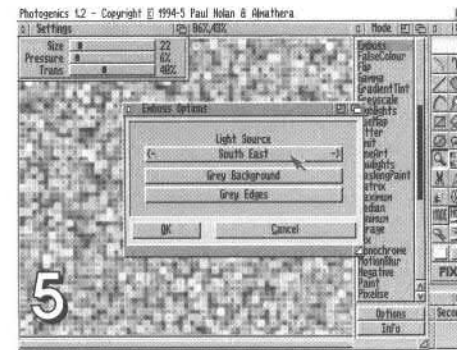
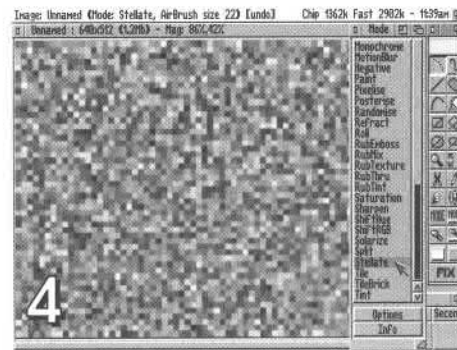
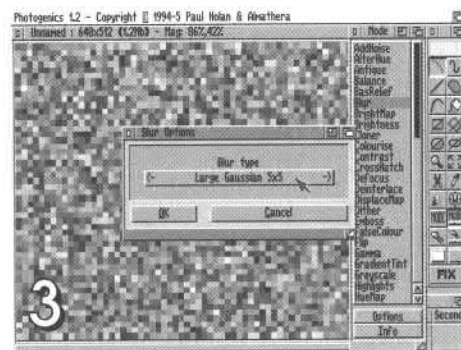
bloques.

Ahora le aplicaremos un efecto nuevo que se llama "Stellate", (Figura 4), que convierte en estrellas de cuatro puntas todos los puntos de la pantalla, quedando en diferentes planos según el brillo de éstos. Al estar en alta resolución y el nivel del efecto estar por defecto a un valor bajo (2), lo que nos hará es redondear los bloques y dar un efecto de profundidad.

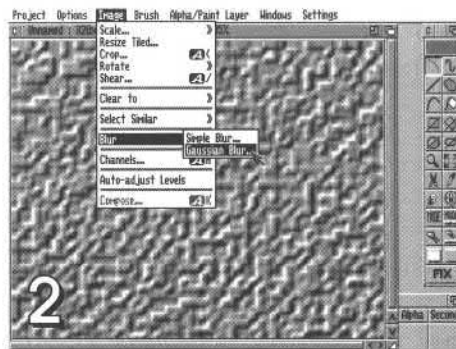
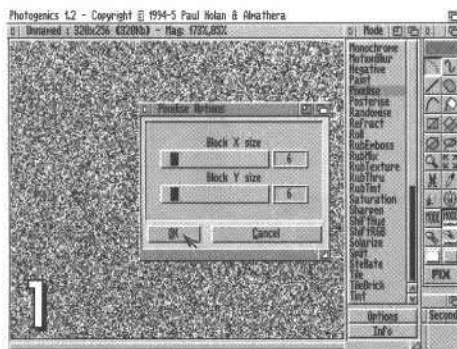
Por último, le aplicaremos el efecto Emboss modificado de su correspondiente menú de opciones, la dirección a Sureste "South-East",

(Figura 5), y, antes de accionar la herramienta que aplica el efecto en toda la imagen, abriremos el menú de opciones de la brocha, (debajo del menú de opciones del efecto), y modificaremos la transparencia ("Trans"), al 40%, con lo que conseguiremos que al aplicar el efecto, además de creamos contornos a los bloques, lo obtengamos con colores en tonos pastel. Ahora sí que ejecutaremos el efecto en la totalidad de la imagen, y pulsaremos FIX.

Esta imagen al tener gran diversidad de colores, es aconsejable grabarla en un formato de 24 bits.



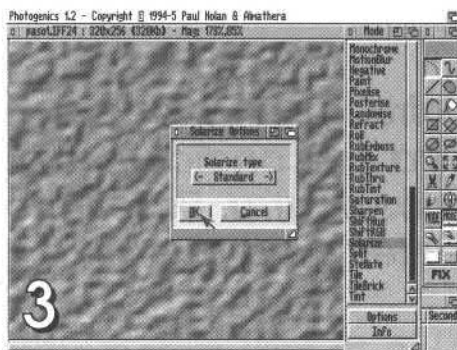
Textura agua



Esta textura representa una superficie similar al agua. Para conseguir el resultado final, se ha debido seguir un proceso un poco más complicado que en las anteriores.

Primero cargaremos el acostumbrado White Noise a 320 x 256 pixels, y le aplicaremos el efecto "Pixelise" a 6x6 (Figura 1).

A continuación, le aplicaremos el efecto Blur/Large Gaussian, para suavizar los contornos, para que al aplicar luego el efecto Emboss con la dirección a Noroeste, ("North West"), no nos salga totalmente cuadrado.



El siguiente paso es ir al menú "Image", que se encuentra en la parte superior de la pantalla y nos deslizaremos hacia el efecto Blur y entraremos en un submenú donde seleccionaremos el tipo Gaussian Blur, (Figura 2). Nos aparecerá una ventana donde indicaremos el grado con que queremos aplicar este efecto, dándole el valor de 6, y le daremos a OK.

Seguramente muchos de vosotros os preguntaréis por qué se encuentra este efecto repetido en dos lugares diferentes. El motivo es que en algunos detalles son diferentes. El de la barra de menú, por decirlo de una forma, es más fuerte y tiene hasta 12 niveles diferentes; mientras que el del menú de efectos, sólo puede tener dos tipos de matrices: 3x3 ó 5x5.

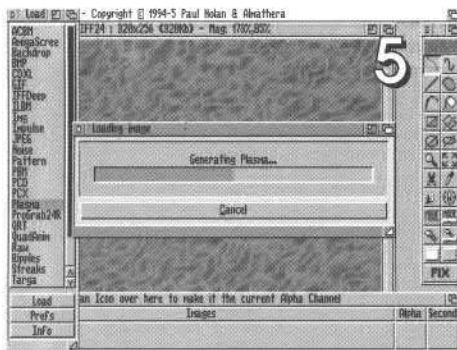
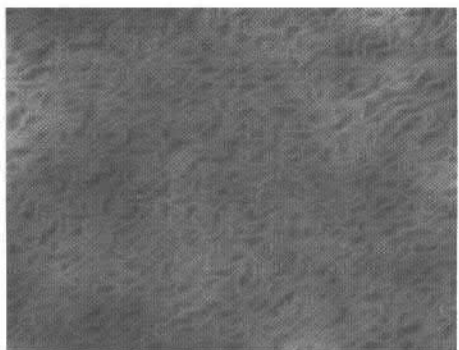
Aquí no tendremos que darle a la opción de modificación de toda la imagen ni al FIX, ya que lo hace todo automáticamente.

Aprovecho esta ocasión para indicaros que si, por cualquier circunstancia, os equivocáis o queréis hacer una modificación, sólo tendréis que ir al menú "Options" y darle a la primera opción "Undo/Redo FIX" que os volverá al paso anterior, al último almacenado.

Con este último paso, habremos conseguido suavizar y redondear todas las superficies de la textura, dándonos una apariencia similar a la de la arena de la playa. Ahora le aplicaremos un efecto nuevo llamado "Solarize", que actúa como un truco fotográfico que consiste en

exponer un negativo de nuevo a la luz, consiguiendo resaltar los colores oscuros y oscurecer los claros. En nuestra imagen actuará de una forma especial, ya que creará líneas brillantes en los contornos de sus formas dando un ligero parecido al oleaje del mar. En su menú de opciones, encontramos dos tipos: el "Standard", que usaremos (Figura 3), y el "Inverse", que crea los perfiles de color negro.

Por último, le daremos color, seleccionando de la paleta el color con: 4 de nivel de rojo, 122 de verde y 255 de azul, (Figura 4). A continuación, le aplicaremos el efecto "Colourise" con la opción "Black >> Colour", como de costumbre, y ya podemos darla por terminada.



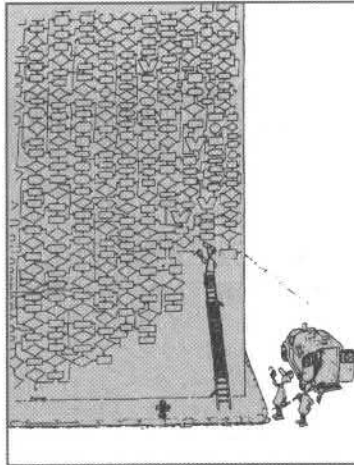
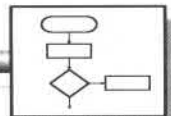
Podemos darle un poco más de realismo haciendo unas sombras encima de la imagen. Este método lo podemos utilizar también en las demás texturas a la hora de colorearlas y así conseguir nuevos resultados.

Primero cargaremos una imagen generada por el propio Photogenics a través de los GIO,

llamada Plasma, por lo que iremos al menú loades, (Amiga Der. + L), donde la encontraremos, (Figura 5). Como en el Noise, nos aparecerá una ventana con diferentes opciones para escoger la resolución de la imagen, nosotros cogeremos la misma con la que estamos trabajando, (320x256). El plasma genera una imagen basada en una función

matemática fractal, en 24 bits, que por sí sola nos puede servir como textura.

Moveremos el plasma al AlphaChannel y aplicaremos de nuevo con el mismo color el efecto Colourise, (Figura 6). ●



INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Nuevas Estructuras

Con el conjunto de estructuras que veremos en el artículo de este mes, estaremos ya en condiciones de diseñar cualquier tipo de algoritmo que se nos ocurra. Resolveremos los tres ejercicios que teníamos pendientes para que sirva de ejemplo a cómo debemos utilizarlas.

Antes de comenzar con el estudio de las nuevas estructuras iterativas, me gustaría pedir un poco de colaboración. Me imagino que el hecho de que pasemos a ser una publicación mensual, ha provocado una disminución en el correo correspondiente a las secciones de tutoriales sobre programación (IniPro, Curso de C, Ensamblador, SO y Amiga Interno). Os pediría que, por favor, escribierais contándonos vuestros problemas, dudas, comentarios, críticas, etc... Esta interactividad entre los artistas y los lectores de Amiga.InFo, permitirá que los artículos sean mucho más interesantes. ¡Ánimo y a contarnos vuestras opiniones!

Dicho esto, pasemos a comentar un par de estructuras iterativas que completarán el conjunto de las que disponemos para diseñar cualquier algoritmo. Como ya vimos, estas sentencias de control se encargan de indicar cuántas veces y de qué forma se debe repetir una serie de instrucciones. También indican si se debe o no ejecutar un grupo de instrucciones, dependiendo de unas condiciones determinadas. Veamos la primera:

OPCIÓN

Sintaxis:

OPCIÓN

CASO Condición: Acción1; ...
CASO Condición: AcciónA; ...

EN OTRO CASO Acción1A; ...

FinDeOpción.

Se suele utilizar en aquellos casos en los que es necesario que existan más de dos posibles elecciones. Se podría resolver utilizando únicamente estructuras alternativas simples o dobles (SI, SI..SINO); sin embargo, este método puede ocasionar problemas de escritura y legibilidad. Debido a ello, se propuso una nueva estructura iterativa a la que se llamó OPCIÓN. La decisión múltiple evaluará una expresión que podrá tomar "n" valores distintos. Según sea el resultado, se realizará una de las "n" acciones o, lo que es igual, el flujo del programa seguirá por uno de los "n" caminos posibles.

Un dato importante es que debe

tenerse en cuenta que cada caso ha de ser excluyente, es decir, no se pueden dar dos casos a la vez. Para que quede claro cómo hay que utilizarla, vamos a ver un pequeño ejemplo. Imaginemos que queremos hacer una especie de menú; si pulsan la tecla F1, borraremos la pantalla. Si pulsan la tecla F2, pintaremos la pantalla de color azul; y si pulsan la tecla F3, saldremos del programa. Cualquier otra tecla provocará que se muestre un mensaje indicando que la opción escogida es errónea.

En casos como éste, se trata de ir identificando cada posible resultado correcto e ir reservándole uno de los "CASO". Cuando hayamos localizado las acciones

correctas, añadiremos otra que se encargará de hacer que "en cualquier otro caso" se haga lo que indique la línea final del EN OTRO CASO. Ejemplo:

Variable: c del tipo carácter

Leer(c)

OPCIÓN

CASO (c=F1): Borrar_Pantalla();

CASO (c=F2): Pantalla_Azul();

CASO (c=F3): Salir();

EnOtroCaso: Opción_Errónea();

FinDeOpción.

Las reglas para construir correctamente una estructura del tipo OPCIÓN son las siguientes:

✓ La Condición puede estar formada por varias sentencias separadas por comas, es decir,

Ejercicio 1: versión intuitiva.

```

Algoritmo Contar_LAS
Variables
  c del tipo Carácter,
  n del tipo Natural;

n:=0;
Leer(c);

MIENTRAS c<>' ' HACER
  SI c='L' ENTONCES
    Leer(c);
    SI c='A' ENTONCES
      Leer(c);
      SI c='S' ENTONCES
        n:=n+1;
        Leer(c);
        FinDelSI.
      SINO
        Leer(c);
      FinDelSI.
    FinDelMientras.
  MostrarPorPantallaElContador()
FinAlgoritmo.
    
```

Ejercicio 1: versión con variables Booleanas.

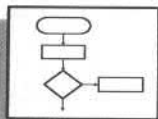
```

Algoritmo Contar_LAS
Variables
  c del tipo Carácter,
  n del tipo Natural,
  l del tipo Booleano,
  la del tipo Booleano;

n:=0;
Leer(c);
l:= FALSO;
la:= FALSO;

MIENTRAS c<>' ' HACER
  OPCIÓN
    CASO (la=CIERTO) y (c='S'): n:=n+1;
    la:=FALSO;
    CASO (l=CIERTO) y (c='A'): la:=CIERTO;
    l:=FALSO;
    la:=FALSO;
    EN OTRO CASO:
      l:=(c='L');

  FinDeOpción.
  Leer(c);
  FinDelMientras.
  MostrarPorPantallaElContador()
FinAlgoritmo.
    
```

podríamos tener un CASO de la siguiente forma:

```
OPCIÓN
CASO (c='0'), (c='1'), (c='2'), ..., (c='9'):
    Mostrar("cifra");
CASO (c='a'), (c='b'), (c='c'), ..., (c='z'):
    Mostrar("minúscula");
CASO (c='A'), (c='B'), (c='C'), ..., (c='Z'):
    Mostrar("mayúscula");
FinDeOpción.
```

✓ Se van evaluando los diferentes casos empezando desde la primera alternativa. Sólo se ejecuta una sentencia. En cuanto una condición evalúa a cierto, se ejecutan las sentencias correspondientes a ese caso y el control se pasa seguidamente a la primera sentencia a continuación del FinDeOpción.

✓ La cláusula EN OTRO CASO es opcional (como lo es el SINO en la sentencia SI).

✓ Si no se cumple ninguna de las condiciones de los diferentes CASOS y, además, no existe la cláusula EN OTRO CASO, entonces no sucede nada y el flujo del programa sigue en la primera sentencia a continuación del FinDeOpción.

✓ Las condiciones deben estar formadas por tipos de datos simples: enteros, caracteres, booleanos, ... Por consiguiente, los tipos complejos, como pueden ser: cadenas, matrices... no son válidos.

✓ Cada sentencia, excepto la última, debe ir seguida de punto y coma.

Ejercicios

La mejor forma de asimilar un

Ejercicio 1: con una función adicional.

```
Algoritmo Contar_LAS
Variables
  c del tipo Carácter,
  n del tipo Natural;
  n:=0; c:='';

  Busca_LA()

  MIENTRAS c<>'.': HACER
    SI (c='S') ENTONCES
      n:=n+1;
    FinDelSI.
  FinDelMientras.
  MostrarPorPantallaElContador()

ACCIÓN Busca_LA()
Variables
  la_encontrado del tipo Booleano;
  la_encontrado:= FALSO;

  MIENTRAS (c<>'.') y (la_encontrado=FALSO) HACER
    SI (c='L') ENTONCES
      Leer(c);
      SI (c='A') ENTONCES
        la_encontrado:=CIERTO;
      Leer(c);
    FinDelSI.
  SINO
    Leer(c);
  FinDelSI.
  FinDelMientras.
FinAcción.
FinAlgoritmo.
```

Ejercicio 2: versión simple.

```
Algoritmo Contar_LA_AL (* ALA cuenta una vez *)
Variables c del tipo Carácter,
  a del tipo Booleano,
  l del tipo Booleano,
  la del tipo Natural,
  al del tipo Natural;

  la:=0; al:=0;
  a:=FALSO; l:=FALSO;
  Leer(c);
  MIENTRAS c<>'.': HACER
    OPCIÓN
      CASO (l=CIERTO) y (c='A'): la:=la+1;
        l:=FALSO;
      CASO (a=CIERTO) y (c='L'): al:=al+1;
        a:=FALSO;
    EN OTRO CASO:
      a:=(c='A');
      l:=(c='L');
  FinDeOpción.
  Leer(c);
  FinDelMientras.
  MostrarPorPantallaElContador()
FinAlgoritmo.
```

Ejercicio 2: versión final.

```
Algoritmo Contar_LA_AL (* ALA cuenta dos veces *)
Variables c del tipo Carácter,
  a del tipo Booleano,
  l del tipo Booleano,
  la del tipo Natural,
  al del tipo Natural;

  la:=0; al:=0;
  a:=FALSO; l:=FALSO;
  Leer(c);
  MIENTRAS c<>'.': HACER
    OPCIÓN
      CASO (l=CIERTO) y (c='A'): la:=la+1;
      CASO (a=CIERTO) y (c='L'): al:=al+1;
    FinDeOpción.
  a:=(c='A');
  l:=(c='L');
  Leer(c);
  FinDelMientras.
  MostrarPorPantallaElContador()
FinAlgoritmo.
```

nuevo concepto es viendo ejemplos donde se aplique. Así que, vamos a solucionar los tres ejercicios que teníamos pendientes del número pasado. El enunciado del ejercicio 1 decía lo siguiente: Dada una cadena de caracteres introducidos mediante el teclado y acabada en un ".", contad el número de veces que aparece la combinación "LAS".

Para solucionarlo hemos diseñado cuatro algoritmos diferentes donde se han aplicado las diferentes estructuras que hemos ido viendo a lo largo de estos últimos meses.

En el ejercicio 2 nos pedían que contásemos el número de veces que aparece la combinación de letras "LA" y la combinación

"AL". Lo hemos solucionado en dos pasos sucesivos. Primero, hemos diseñado una versión simple donde la combinación "ALA" sólo contaba una vez. Posteriormente, hemos completado esa versión para que "ALA" contase dos veces.

Por último, en el ejercicio 3, nos pedían contar el número de palabras. Lo hemos solucionado utilizando dos estrategias. La primera, ayudándonos de los espacios en blanco para ir contando, y la segunda, ayudándonos de las letras. Las soluciones las podéis ver en la página siguiente.

Como podéis ver, con las estructuras que hemos visto, ya estamos en condiciones de diseñar cualquier algoritmo que se nos ocurra. Pero todavía existen un par de estructuras más que ya casi nadie utiliza, pero que hay que conocer su existencia. Son la estructura ITERAR y la famosa instrucción GOTO, que todo el mundo repudia pero que alguna vez puede sernos de utilidad.

Ejercicio 1: con tres variables.

```
Algoritmo Contar_LAS
Variables
  c1 del tipo Carácter,
  c2 del tipo Carácter,
  c3 del tipo Carácter,
  n del tipo Natural;
  n:=0; c1:=''; c2:='';
  Leer(c3);

  MIENTRAS c3<>'.': HACER
    SI (c1='L') y (c2='A') y (c3='S') ENTONCES
      n:=n+1;
    FinDelSI.
  c1:=c2; (* Siguiente tríó *)
  c2:=c3;
  Leer(c3);
  FinDelMientras.
  MostrarPorPantallaElContador()
FinAlgoritmo.
```

ITERAR

Sintaxis:

ITERAR

Acción1;
Acción2;...
SALIR SI Condición
AcciónA;
AcciónB;...

FinDelIterar.

Esta estructura hay que mirar de evitarla, ya que produce unos programas poco legibles. Un ITERAR siempre se puede hacer con MIENTRAS. Veamos un ejemplo:

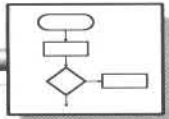
```
i:=0; N:=15;
ITERAR
  i:=i+1;
  SALIR SI (i>N)
  matriz[i]:=0;
FinDelIterar.
```

Se podría hacer de la siguiente forma:

```
i:=1; N:=15;
MIENTRAS (i<=N) HACER
  matriz[i]:=0;
  i:=i+1;
FinDelMientras.
```

GOTO

Un programa estructurado utiliza únicamente estructuras secuenciales, selectivas y repetitivas para realizar programas fáciles y legibles. A veces es necesario salir del interior de estas estructuras recurriendo a la instrucción GOTO (IR A, bifurcación incondicional). Esta instrucción siempre ha sido problemática, ya que se ha tachado de nefasta y perjudicial para la comprensión de un programa, y se



Nuevas Estructuras

recomienda no utilizarla (aunque en todos los lenguajes de programación existe). En general, no existe ninguna necesidad de utilizarla, ya que un programa con instrucciones GOTO se puede reescribir teniendo en cuenta los principios de la programación estructurada. Tal vez, las únicas situaciones en que sería un poco razonable utilizar instrucciones GOTO, sería para salir del interior de bucles en el caso de situaciones de error (e ir directamente al final del programa). O, por ejemplo, para salir de bucles altamente anidados donde la velocidad es esencial (por ejemplo, en animación de objetos en tres dimensiones). Normalmente se utiliza una etiqueta (nombre o número) para referenciar el sitio donde tiene que continuar el flujo del programa. Ejemplo:

```
... SI <error> ENTONCES GOTO etiqueta
...
etiqueta: xxx
```

Conclusión

La elección adecuada de estructuras iterativas es una de las

Ejercicio 3: contando espacios.

```
Algoritmo ContarPalabras
Variables e del tipo Carácter,
tengo_blanco del tipo Booleano,
n del tipo Natural,

n:=0;
tengo_blanco:=CIERTO;
c:=' ';
MIENTRAS c<>' ' HACER (* empieza palabra *)
SI (c<>' ') y (tengo_blanco) ENTONCES
n:=n+1;
FinDelSI.
tengo_blanco :=(c=' ');
Leer(c);
FinDelMientras.

MostrarPorPantallaElContador()
FinAlgoritmo.
```

Ejercicio 3: contando las letras.

```
Algoritmo ContarPalabras
Variables e del tipo Carácter,
tengo_palabra del tipo Booleano,
n del tipo Natural,

n:=0;
tengo_palabra:=FALSO;
Leer(c);
MIENTRAS c<>' ' HACER
SI (c=' ') y (tengo_palabra) ENTONCES
n:=n+1;
FinDelSI.
tengo_palabra:=(c<>' ');
Leer(c);
FinDelMientras.

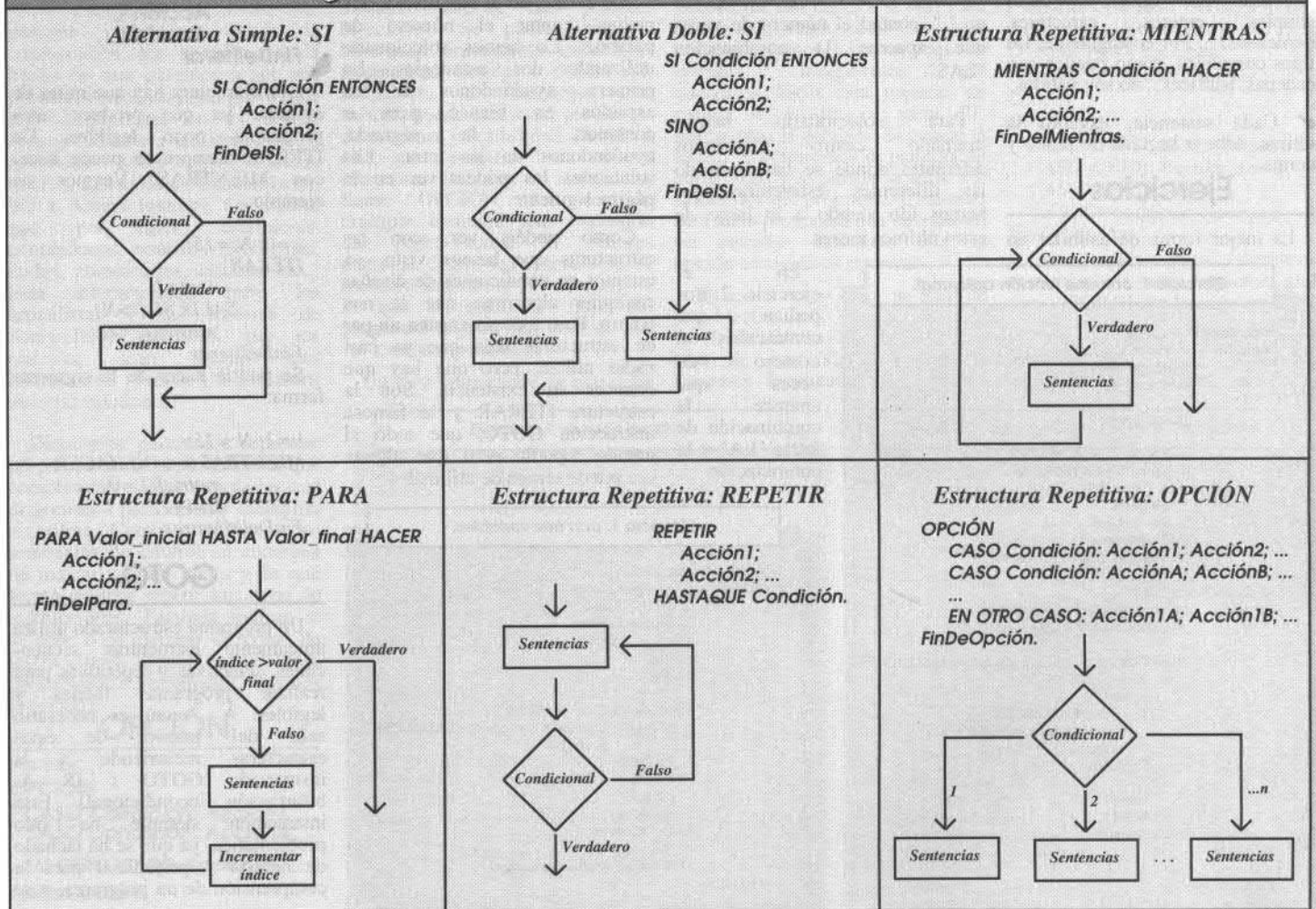
MostrarPorPantallaElContador()
FinAlgoritmo.
```

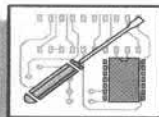
partes más importantes en el diseño de algoritmos. Otra de las partes importantes es la elección adecuada de los tipos de datos que utilizaremos en ellos. Si conseguimos usar los tipos de datos adecuados y controlados por estructuras repetitivas idóneas, conseguiremos que nuestros diseños sean bastante optimizados. La repetición de sentencias en el interior de un bucle, requiere

definir las condiciones de terminación del bucle con sumo cuidado para evitar un bucle incorrecto o infinito. En un bucle REPETIR la secuencia de sentencias se ejecutará al menos una vez. Sin embargo, en un bucle MIENTRAS, no siempre se ejecutará. En la práctica, el bucle MIENTRAS es el que se utiliza con más frecuencia. El bucle PARA se reserva para

situaciones en que el número de repeticiones se conoce de antemano. Cuando no se conoce con anticipación cuántas veces se tiene que ejecutar un bucle, el uso del MIENTRAS es más indicado, incluso aun cuando el bucle está controlado por un simple incremento o decremento de un contador del tipo entero. Nos veremos el mes que viene con un nuevo artículo. ●

Resumen gráfico de las estructuras iterativas vistas hasta ahora.





NECESITAS UNA FUENTE DE ALIMENTACIÓN

Si te gusta la electrónica y estás aprendiendo con Amiga.InFo, necesitas una pequeña fuente de alimentación para no andar siempre cambiando pilas gastadas, etc...

Por Xavi Montero

En este corto artículo te proponemos la elaboración de una fuente que te servirá para TODOS los artículos de Hardware, no sólo para el de este mes.

En electrónica se usan dos familias de circuitos: los analógicos y los digitales. Los analógicos toman valores positivos y negativos, y la alimentación suele ser de +15 y -15 volts. Los digitales sólo toman dos valores (si se trata de digital binario, y suele ser así en el mundo de los ordenadores), valores que son el "0" y el "1" a los que se hace corresponder 0 volts y +5 volts respectivamente. Para futuros artículos relacionados con el port serie, la alimentación será de +12 y -12 volts, puesto que el estándar del port serie RS-232 normaliza un valor lógico desde -25 hasta -3 volts, y el otro, desde +3 hasta +25 volts, pero en general se usa -12 para uno y +12 para el otro.

un diagrama del transformador. La corriente del transformador debe sobrepasar lo que creamos que vayamos a usar. Para la fuente funcionando 'a tope', el transformador debería entregar 6 Amperios (1 Amperio por salida). Pero los transformadores (llamados trafos, para simplificar) son muy caros, actualmente unas 1000 pesetas por Amperio, y no está la economía como para malgastar. Nosotros hemos usado un trafo de 1 solo Amperio para todas las salidas y nos ha servido para la mayoría de aplicaciones, puesto que es muy raro usar todas a la vez y a plena potencia. En caso de poner un trafo de menos de 6 Amperios, como es nuestro caso, los LED's a plena luz indican funcionamiento correcto, mientras que LED's algo más oscuros indican sobrecarga en el transformador. Si cortocircuitamos momentáneamente una salida, veremos que el LED incluso llega a apagarse.

El puente de diodos está identificado con dos símbolos "~" que indican corriente alterna, y los símbolos "+" y "-", que son las salidas. La función del puente es "rectificar" la corriente, y esto quiere decir que la parte negativa pasa a positiva (figuras 3, 4a y 4b).

rectificada y "filtrada" está todavía un poco rizada. Los integrados de tres patas 7805, 7812, 7815 y 7905, 7912 y 7915 son los "reguladores" que reciben a la entrada una corriente "rizada" y mantienen a la salida una tensión fija, regulada. Los 78XX son para tensiones positivas,

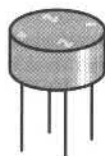


Fig. 3: El puente de diodos rectifica la corriente pasando las oscilaciones negativas a tramos positivos. El plástico que contiene cuatro diodos en su interior está etiquetado con dos símbolos "~" indicando la entrada de corriente alterna y "+" y "-" indicando las salidas rectificadas.

Los condensadores C1...C4 almacenan energía para mantener el suministro de corriente en los momentos en que la red eléctrica pasa por cero (fig. 4c). Se dice que los condensadores filtran porque eliminan las bruscas pendientes. De todas maneras, como se aprecia en 4c, la corriente

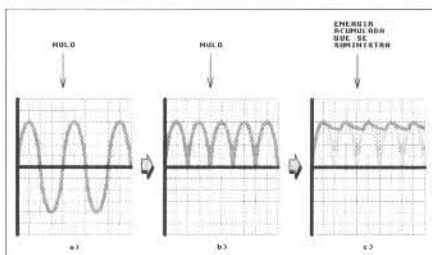


Fig. 4: a) Señal que entra al rectificador (puente de diodos). b) Señal rectificada. c) Señal filtrada por los condensadores.

El Circuito

Te planteamos el circuito de la figura 1. El transformador debe tener 5 ó 6 patas (dependiendo de si sólo acepta 220v, o también los antiguos 125v). En la salida tenemos 3 patas donde la central es masa y las laterales oscilan en contrafase: cuando la de la izquierda tiene +18, la de la derecha tiene -18 y, como es alterna y va oscilando, la que tenía +18 pasa progresivamente hasta -18, mientras la contraria va aumentando hasta +18. El ciclo completo se realiza 50 veces por segundo, por eso decimos que la corriente de la red eléctrica es de 50 Hertz. En la figura 2 se representa

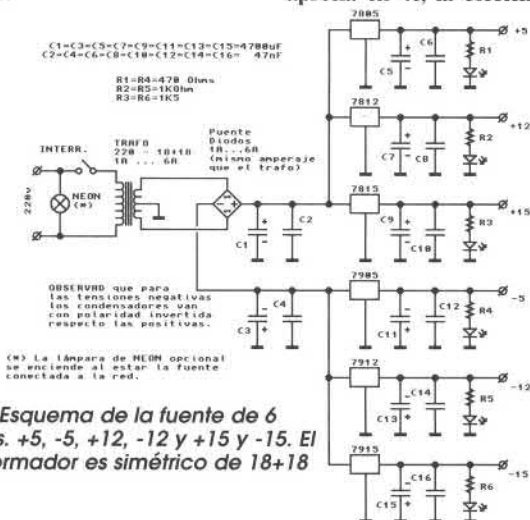


Fig. 1: Esquema de la fuente de 6 salidas. +5, -5, +12, -12 y +15 y -15. El transformador es simétrico de 18+18 volts.

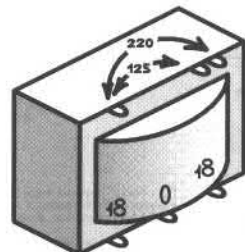
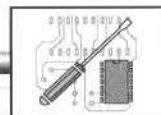
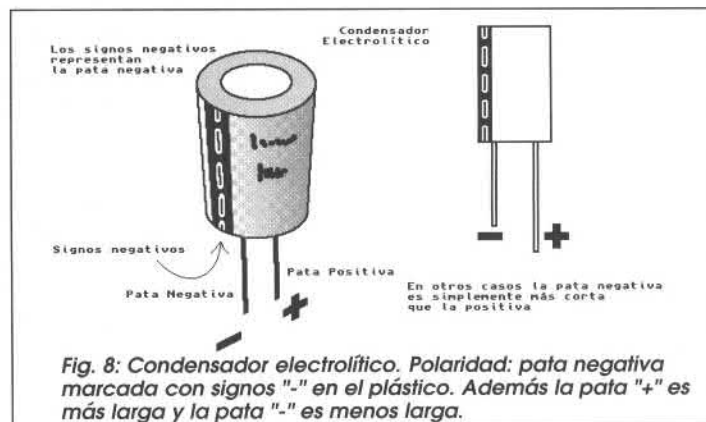
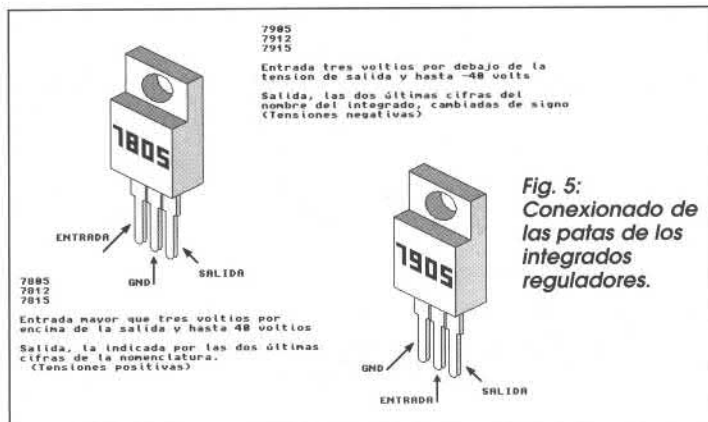


Fig. 2: El transformador puede aceptar 220 volts sólo, o bien tener una entrada doble de 125 y 220 volts. La salida es a través de tres patas, la que está situada en el centro será masa, las extremas serán 18 volts cada una oscilando en contrafase (cuando una está positiva, la otra está negativa).



Fuente de Alimentación



donde XX son los volts, así 7812 quiere decir +12 volts. Los 79XX son para tensiones negativas, así 7915 es el regulador de -15 volts. Existe una diversidad de valores que aquí no usamos, como por ejemplo los 7806, 7809, 7824 (y muchos más) y los correspondientes 79XX negativos. Los integrados de la familia 78XX y 79XX están protegidos contra exceso de corriente (1 Amperio máximo y además son cortocircuitables), y contra temperatura, es decir, si se calientan mucho, se desconectan ellos mismos. No es inteligencia artificial, es sólo un sensor de temperatura conectado a un circuito que alimenta o no al regulador. Ver figura 5 para las conexiones.

Si uno no quiere todas las tensiones, sino sólo unas pocas, bastará con suprimir la rama no deseada eliminando el integrado regulador y los componentes que vienen después.

Acabados Finales

Recomendamos una caja pequeña o mediana y conectores tipo banana de 4 milímetros hembra (fig. 7).

Algoritmo de puesta en marcha:

1) Reparar TODAS las conexiones antes de enchufar. Un condensador puesto al revés PUEDE EXPLOTAR. Ver figura 8.

2) Enchufar y poner el interruptor en "ON".

3) Supervisar RÁPIDAMENTE el estado de los LED's. Mientras haya algún LED que esté apagado o brille poquito, hacer lo siguiente:

(DESCONECTAR MUY RÁPIDAMENTE. Mientras haya fallos en el circuito, lo mejor es que no esté enchufado.

Reparar BIEN todas las conexiones y corregir los fallos.

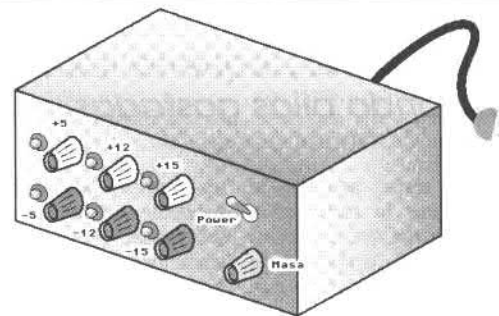


Fig. 7: Fuente con una caja equipada con hembra de 4mm de diámetro para conectores tipo banana.

Conectar una vez corregidos los fallos (es decir, si te parece que está todo correcto, y si no, sigue repasando pues, si no se encendía algún led, es que algo fallaba. Encuentra el fallo y corrígelo antes de conectar.)

caliente UN POCO, no que se ponga a hervir. Aunque a más rendimiento (más cricuitos "colgados" de la fuente) el calor desprendido será mayor.

4) Sólo puedes haber llegado a este punto si todos los LED's se encienden correctamente. Enhorabuena, lo has conseguido. Puedes dejar la fuente en marcha las horas que quieras, debe aguantar sin problemas el uso continuado (incluso durante días, meses, años, sin desconectar). Es normal que se

Puedes añadir unos "radiadores" a los chips si crees que se calientan demasiado. Los radiadores son piezas metálicas que ayudan a que el calor se transmita al aire y, por tanto, no se acumule en el chip.

Puede servirte una simple placa metálica o comprarlo hecho con formas estudiadas para radiar el máximo de calor hacia afuera(Fig9).

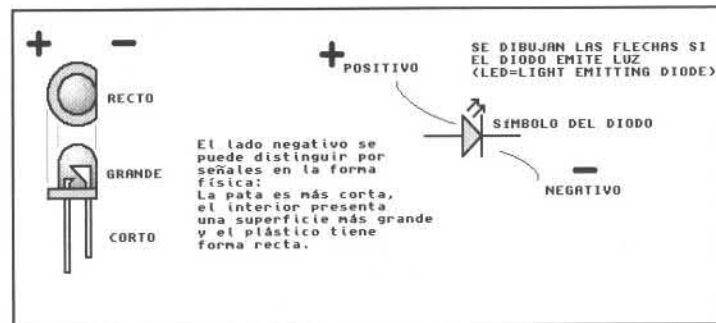


Fig. 6: Led. Diagrama teórico, y situación de sus terminales positivo y negativo.

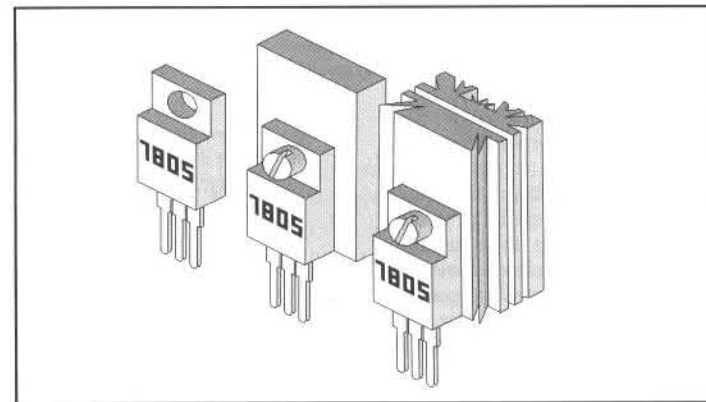
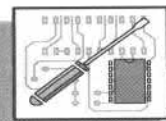


Fig. 9: Regulador sin radiador, con un radiador simple (chapa plana) y con un radiador elaborado para maximizar la superficie de contacto con el aire (y por tanto para disipar más calor).



MEZCLADOR DE AUDIO



Objetivos

Aprender a diseñar un equipo según las necesidades propias. Equipos a medida que satisfacen las necesidades del momento y mucho más baratos que comprados hechos.

Introducción

Son muchas las personas que desean tener un mezclador de audio y su construcción es muy sencilla. La base electrónica está descrita en el número 2 de Amiga.InFo con el Audio Enhancer. Aunque no es absolutamente necesario, recomendamos leer ese artículo si lo tienes. Para poder entender este artículo debemos conocer el funcionamiento de tres bloques fundamentales:

- ✓ El seguidor,
- ✓ El amplificador y
- ✓ El sumador.

Una pequeña nota sobre impedancias: A lo largo del artículo se habla de impedancias. Aquellas personas que sean recientes en el campo de la electrónica, quizás no las dominen muy bien. Hacer una explicación exhaustiva del tema aquí, no hace falta, pues el artículo se puede entender igual. Básicamente, las referencias a las impedancias están para aquellas personas ya iniciadas que quieran ampliar conocimientos. Por ahora sólo diremos que las impedancias de entrada, cuanto más altas mejor (idealmente infinito), y las impedancias de salida, cuanto más bajas mejor (idealmente cero).

Descripción de los Bloques Fundamentales

□ **El Seguidor:** Sirve para separar etapas electrónicas. Siempre que tengamos un circuito que genere una señal y ésta se vea afectada al conectar un segundo dispositivo, podemos recuperar la señal "auténtica" (la que se genera al no haber conexiones) intercalando un seguidor. La entrada del seguidor es como un "bloque espía", que "capta" la señal de tal forma que el circuito fuente "no se entera", no afecta. Tiene una salida potente (bastantes miliamperios) de modo que al conectar el segundo dispositivo al seguidor, éste continúa entregando bien la "copia" de la señal que está "espiando" (ver figuras 1 y 2).

□ **El Amplificador:** Aumenta el nivel de una señal respetando su forma de onda (sin ecualizar). Si amplificamos mucho, tendremos clipping/distorsión de la señal. La figura 3 muestra el efecto del clipping y

las figuras 4, 4bis y 4ter muestran los circuitos amplificadores típicos: los de ganancia variable y los inversores, respectivamente.

□ **El Sumador:** Es capaz de sumar señales electrónicas, tal como su nombre indica. Es el bloque principal de cualquier mezclador de audio puesto que mezclar audio es sumar señales de sonido. Nosotros usaremos un bloque sumador inversor como el de la figura 5.

□ **El Circuito:** La misión básica de Amiga.InFo es hacer artículos donde se pueda aprender. Por ello, aquí diseñaremos un mezclador según unas necesidades, pero te lo explicamos para que lo modifiques como quieras. Si tienes dudas de cómo hacerlo, no te lo pienses dos veces y escríbenos contándonos qué características necesitas. En la medida de lo posible, publicaremos soluciones concretas a lo que nos pidáis. Hacer electrónica es como montar pistas de Scalextric, piezas de mecano o naves de Tente o Lego: conociendo los bloques básicos, los puedes interconectar como quieras.

Por ejemplo, un mezclador de 4 canales puede ser tan simple como la figura 6. Pero ahí no podemos regular ni los niveles ni nada más. Además, me gustaría separar el mezclador de los equipos que conectemos. Modifiquémoslo como en la figura 7.

Los seguidores separan los equipos del mezclador. Los amplificadores de ganancia variable son los volúmenes de cada entrada (canal). El volumen general se coloca después de la suma. Con esta base te puedes montar tu mezclador a medida, como ejemplo de diseño te enseñaremos cómo hay que plantearlo.

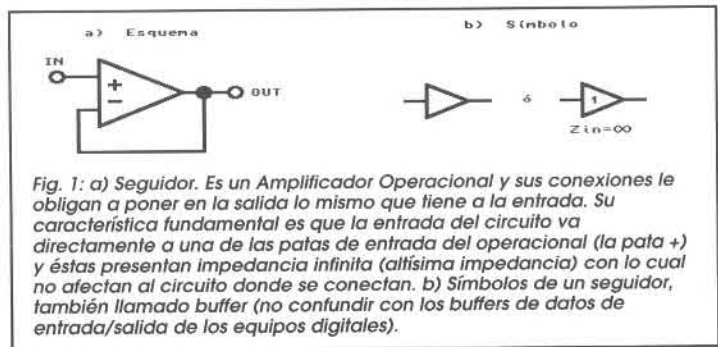


Fig. 1: a) Seguidor. Es un Amplificador Operacional y sus conexiones le obligan a poner en la salida lo mismo que tiene a la entrada. Su característica fundamental es que la entrada del circuito va directamente a una de las patas de entrada del operacional (la pata +) y éstas presentan impedancia infinita (altísima impedancia) con la cual no afectan al circuito donde se conectan. b) Símbolos de un seguidor, también llamado buffer (no confundir con los buffers de datos de entrada/salida de los equipos digitales).

□ **Planteamiento:** Lo primero que hay que tener claro es ¿qué busco?, ¿qué quiero? En nuestro caso concreto, vamos a diseñar una mesa para juntar un módulo externo sintetizador de sonidos controlable por MIDI, un generador de efectos especiales y un Amiga. Todo ello se desea para hacer montajes y música, con lo que las exigencias de calidad deben de ser profesionales.

Los equipos disponen de las siguientes conexiones:

- **Amiga:**
 - 4 MIDI: In, Out, Through
 - 4 SONIDO: 2 salidas mono (las 4 veces internas del Amiga van dos al canal izquierdo y dos al canal derecho). Profesionalmente, el Amiga no es estéreo, sino que tiene dos salidas mono puesto que cada canal puede generar un sonido totalmente independiente del otro (problema que llevó a diseñar el Audio Enhancer del número 2).
- **Generador de efectos:**
 - 4 MIDI: In, Out, Through
 - 4 SONIDO: 1 entrada estéreo y 1 salida

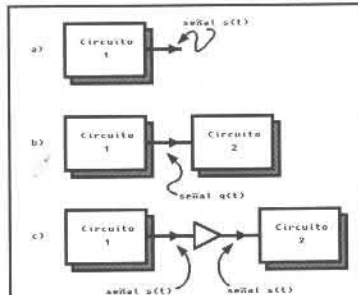


Fig. 2: a) Un circuito genera una señal que llamaremos $s(t)$. b) Si le conectamos un circuito 2, éste, por sus impedancias, puede hacer variar la señal de salida, obteniendo una señal $q(t)$ en vez de la deseada $s(t)$. c) Si intercalamos un seguidor, la salida del circuito 1 vuelve a ser la deseada, $s(t)$, puesto que la conexión del seguidor presenta una alta impedancia, y como su misión es copiar a su salida lo que hay a su entrada, aunque colguemos el circuito 2, continuaremos teniendo la señal $s(t)$.

Fig. 3: a) Señal que se amplifica correctamente. b) Señal que excede lo que se llama margen dinámico del amplificador y representa los límites de amplificación posibles. Llegados al límite del margen dinámico, la señal se recorta quedando plana en toda la zona de exceso (clipping). ▼

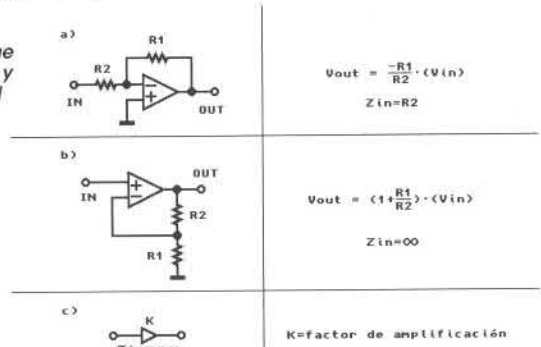
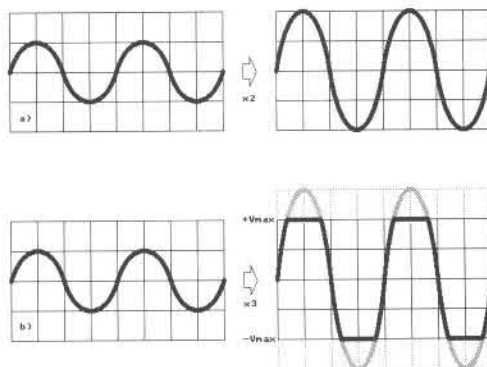
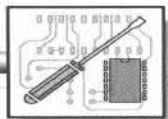
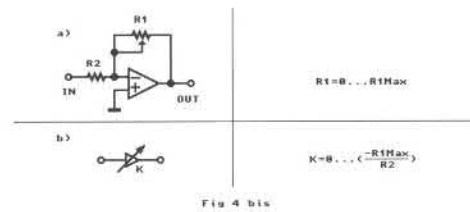


Fig. 4: a) Configuración básica inversora. b) Configuración básica no inversora. c) K es un número. Por ejemplo, si el circuito amplifica por diez, entonces $k=10$. En el caso inversor k es negativo y vale $(-R1/R2)$. En el caso no inversor k es positivo y vale $(1+(R1/R2))$. Opcionalmente se pueden especificar cuánto vale la impedancia de entrada Zin . Nótese que un amplificador de $K=1$ y $Zin=infinito$ es un seguidor.



Mezclador de Audio



▲ Fig. 4bis: a) podemos hacer amplificadores de ganancia variable sustituyendo alguna resistencia por un potenciómetro (ver Amiga.InFo número 2. b) Cualquier símbolo cruzado con una flecha indica siempre "la función del símbolo pero variable".

estéreo. En la salida tenemos el sonido de la entrada procesado digitalmente con delays, echos, flangers, pitch-transposers, reverbs, etc...

□ Módulo Sintetizador de Sonido:

- 4 MIDI: In, Out, Through
- 4 SONIDO: 2 salidas, cada una de ellas estéreo. Main (estéreo) y Aux (estéreo). Los sonidos generados internamente se pueden redireccionar a las salidas Main o a las Aux. La salida Auxiliar está pensada para procesarla externamente (ver figura 8).

Planteamiento General

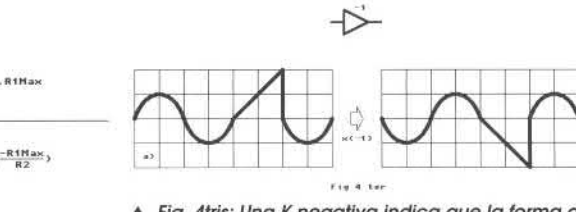
En nuestro caso queremos incorporar un Amiga al sistema. Queremos que su sonido pueda salir tanto directamente a la mezcla de la canción como procesar los samples con el generador de efectos. El diagrama de bloques sería el de la figura 9. Generalmente los mezcladores profesionales llevan en una sola carcasa el mezclador principal y el auxiliar. Por ejemplo, en la figura 10, el canal 2 enviaría el 50% al auxiliar y nada al máster, y el canal 4 el 25% al auxiliar y el 70% al máster. Para nuestro caso, el diagrama entero queda como en la figura 11.

NOTA IMPORTANTE PARA LOS LECTORES PRÓXIMAMENTE...

Tenemos pensados un montón de temas que contaros en la sección de hardware. Entre ellos figuran el Packet-Radio, unir Amigas con fibra óptica, una red token-ring, un lápiz óptico, sensores de temperatura, de movimiento, de luz, de tacto, un auto-fire para joystick, un montaje para poder "captar" más de una señal a través de un solo puerto, un contestador automático usando el Amiga, explicar el porqué del adaptador de las VGA's, el video back-up, fuentes de alimentación para experimentar...

Todos los artículos van a ser didácticos, es decir, con el aire de aprender a diseñar vuestros propios equipos.

Pero, personalmente, me gustaría recibir cartas contándome qué es lo que os apetece primero, puesto que no todos los artículos pueden salir en una sola revista. Para el próximo número se impone el Packet Radio, puesto que son muchos los lectores que lo han pedido. También hay quien ha pedido un flicker-free pero, de momento, no vamos a publicar ninguno, puesto que requiere digitalizar los dos cuadros de la imagen en una memoria externa. La construcción y puesta a punto son difíciles, aparte de las memorias y digitalizadores de video que no son de uso inmediato, sino que requieren una cierta familiarización. Quizás más adelante sí lo planteemos, pero no será a corto plazo.



▲ Fig. 4: Una K negativa indica que la forma de onda ha sido "invertida". Aquellos puntos que eran positivos ahora son negativos y viceversa. Esto no nos afecta porque el oído humano es insensible a esta característica, lo que nos permite usar amplificadores inversores sin problemas.

Podemos montar un mezclador de 3 canales estéreo y 2 canales mono. Los 3 estéreo del Main y Aux del módulo de sonido y salida del módulo de efectos y los 2 canales mono del Amiga.

Revisión del Diseño

En realidad, el esquema de la figura 11, hace más cosas de las previstas, como poder enviar la salida Aux del módulo de sonido directamente al máster o la salida de los efectos volver a enviarlos a los mismos efectos (efecto sobre efecto). Las entradas mono se desdoblaron en izquierda y derecha antes de los reguladores de nivel para poder enviar cada sample del amiga no sólo a la izquierda, derecha o al centro, sino a cualquier posición del espacio según los potenciómetros. El conexionado se realizará según la figura 12.

Componentes

Recomendamos los operacionales TL-082 por su bajo consumo de corriente, bajo ruido y bajo precio. Para todos los módulos amplificadores recomendamos $R1=100K$ Ohms, $R2=10K$ Ohms (ver figura 4bis-a). Para los sumadores recomendamos $R=R1=R2=...$ todas las resistencias iguales entre ellas e iguales a $10K$ Ohms (ver figura

5a). Para los amplificadores finales, la ganancia puede ser más pequeña (cada uno puede poner lo que quiera, pero ya hemos puesto bastante ganancia en las entradas. $K=3$ está bien, $R1=33K$ Ohms, $R2=10K$ Ohms). El circuito se alimenta con una tensión simétrica (patas 4 y 8 del TL-082) que podemos obtener con una fuente de tensión como la descrita en el artículo de la fuente de alimentación.

Conclusiones

Esperamos que hayas aprendido a diseñar tus equipos a tu medida. Si tienes dudas de cómo variar el esquema según tus necesidades, escríbenos contándonos qué pretendes e intentaremos ayudarte. A los que hacemos Amiga.InFo nos gustaría saber si aprovechas los artículos, si los encuentras demasiado difíciles, fáciles, o te están bien. Nos gustaría muchísimo, si con ellos aprendes y haces tus propias variaciones, que nos escribieras mostrándonos qué has hecho y cómo han quedado tus equipos recién construidos. ●

Fig. 9: Si queremos que además de la salida AUX del módulo de sonido se pueda procesar al Amiga con efectos especiales, necesitaremos un mezclador auxiliar cuya salida se llevará a la entrada del generador de efectos.

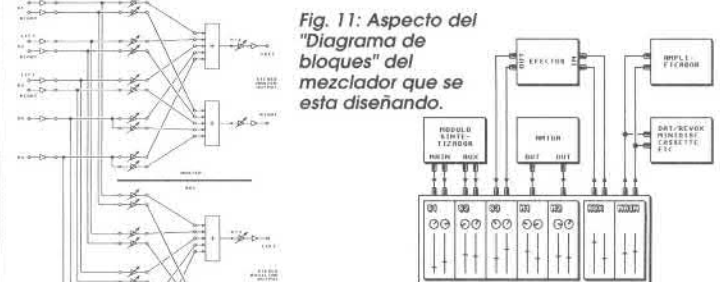
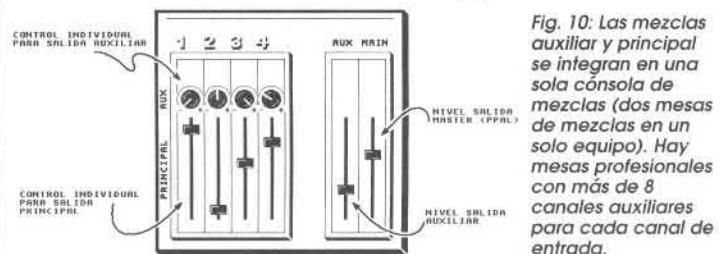
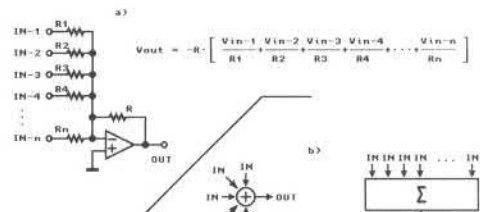


Fig. 12: Conexionado de la mesa con los equipos. Los canales S1, S2 y S3 son estéreo y los canales M1 y M2 son mono.



▲ Fig. 5: a) Se pueden poner tantas entradas como se deseen, y cada una tendrá un factor de amplificación de $(-R/Ri)$ donde "i" es el número de la entrada que estemos analizando. Obsérvese que si ponemos una sola entrada, el circuito se reduce a un amplificador de la figura 4a. b) Los símbolos "sigma" y "+" son equivalentes y se usan indistintamente.

Fig. 6: Mezclador de 4 canales sin regulación de nivel.

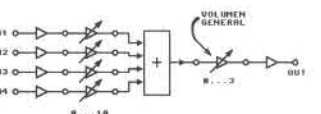


Fig. 8: La salida Main del módulo sintetizador de sonido no se procesa, mientras que la salida auxiliar saca los sonidos que serán tratados externamente antes de llevarlos a la mezcla final.

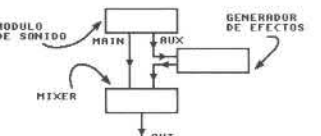


Fig. 10: Las mezclas auxiliar y principal se integran en una sola consola de mezclas (dos mesas de mezclas en un solo equipo). Hay mesas profesionales con más de 8 canales auxiliares para cada canal de entrada.

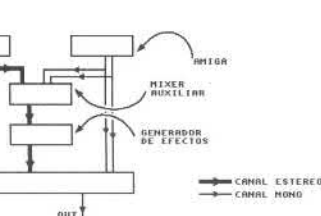


Fig. 12: Conexionado de la mesa con los equipos. Los canales S1, S2 y S3 son estéreo y los canales M1 y M2 son mono.



Gral. García de la Herrán 4
11100 San Fernando (Cádiz)

TLF/FAX: 956-896375

¡¡POR FIN... AMIGA VUELVE PARA VENCER!! Distribuidor oficial de Amiga Technologies.



ORDENADORES

- Amiga 1200
- Amiga 1200 HD
- Amiga 4000/040
- Amiga 4000/060

AMPLIACIONES

- Gama Viper
- 68030, MMU, RAM hasta 128Mg,
- SCSI opcional
- (Desde 28Mhz a 50Mhz)
- 68040, 50Mhz

Gama Blizzard

- 68030/68040/68060!!
- Ratones, MIDI, Digitalizadores,
- Discos duros, Genlock...

¡¡TODO PARA TU AMIGA!!



CIMEX ELECTRONICA
SEPULVEDA, 167
08011 BARCELONA

TEL. 93 - 454 70 42
FAX 93 - 453 05 80

SERVICIO TECNICO AMIGA

CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX
perifericos modulador cd rom discos duros genlock removibles.
ampliaciones aceleradoras digitalizadores impresoras drives
controladoras fuentes de alimentacion midis sintonizadores copros
mouse cables emuladores modems joystick.....
ORDENADORES AMIGA

SI DESEA RECIBIR

LISTAS DE PRECIOS Y NOVEDADES

RELLENE LO SIGUIENTE O LLAMENOS AL TEL. 454 70 42

RECIBIRA PUNTUALMENTE INFORMACION POR **FAX**

NOMBRE Y APELLIDOS -

TEL.


FAX

AREA

LISTAS DE AMIGA PC DOMOTICA FUNGIBLES NOVEDADES

FOTOCOPIE Y MANDE SUS DATOS POR FAX - CORREO O ENTREGUE EN NUESTRA TIENDA

Creaciones Artísticas. 10 años trabajando exclusivamente para y con el mejor ordenador del mundo



CREACIONES ARTÍSTICAS

Pedro Antonio de Alarcón, 13
28017 Madrid
Tlf/Fax: 91-377 52 05

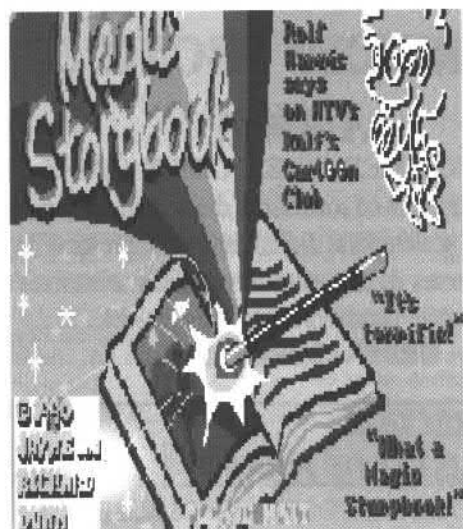
Desde el día 14 hasta el 19 de Noviembre, Creaciones Artísticas estará en el SIMO. Parque Ferial Juan Carlos 1º de Madrid, Pabellón 7, Stand 7126 de CEYMSA Audiovisual Distribuidor Video Proyectos Electro Home. Haciendo demostraciones de animaciones 2D, 3D, dibujos animados, multimedia en Amiga 4000 con tarjeta PAR, pantalla gigante junto a Silicon Graphics, MAC y PC.



MAGIC STORYBOOK

Desarrollando la Creatividad con..

Magic StoryBook



MAGIC STORYBOOK, es un programa interactivo de multimedia para niños de todas las edades. La versión que nosotros comentamos es la que ha sido distribuida gratuitamente por la revista británica de informática "Amiga Format" en su número 72 correspondiente a Junio de 1995.

MAGIC STORYBOOK no es un programa de dominio público ("public domain", programas que son creados por los usuarios y que son distribuidos gratuitamente), sino que es shareware (nombre con el que se conocen los programas de dominio público por los que sólo hay que pagar una pequeña cantidad si resultan útiles al usuario). Este programa está sujeto al copyright de los autores. Si se considera útil y se quiere usar, uno se ve moralmente obligado a pagar una tarifa por licencia de uso. En este caso es de unas 10 libras (2000 pesetas) para residentes en el Reino Unido y unas 13 libras (2600 pesetas) para el resto de los países. A cambio, el usuario, además de la licencia de uso, obtiene un manual con unas

20.000 palabras, tutoriales y tres nuevas historias.

MAGIC STORYBOOK es uno de los programas educativos de más versatilidad. Los niños lo pueden usar para:

- Crear sin esfuerzo historias ilustradas o, incluso, dibujos animados.
- Dar vida a esas historias con una sencilla animación.
- Añadir la atmósfera adecuada con efectos sonoros.
- Grabar e imprimir su trabajo.
- Visionar todo el trabajo como si de una película se tratara.

El uso de este programa puede ser tan simple o complejo como el niño desee: las historietas y cuentos que ellos realicen sólo serán limitadas por el progreso de sus habilidades y de su imaginación. La filosofía que impregna el

desarrollo de este programa no sólo ha sido el proporcionar un software educativo de la mejor calidad, sino que sea motivador para los alumnos y deseen volver una y otra vez. De esta manera, los niños podrán desarrollar las habilidades básicas mientras juegan. Nada cautiva más la imaginación y atención de un niño como un cuento bien contado con la excepción de los video-juegos. Cuando nosotros éramos niños, nos pasábamos horas sentados escuchando un cuento, pero hoy en día, los niños no prestarán más de cinco minutos de atención a menos que sea algo parecido a un video-juego. Jaque y Richard Dunn han logrado combinar en este programa la motivación propia de los video-juegos por ordenador con el encanto tradicional de contar un cuento.

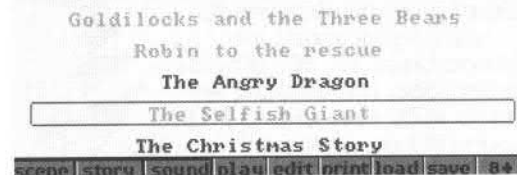
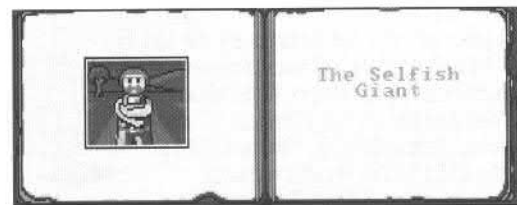
En el menú principal, se puede elegir el nivel de dificultad, pudiendo seleccionar 8+ para

niños mayores de 8 años, y 5+ para niños de más de 5 años. En este nivel más simple, los niños pueden manejar sin problemas los comandos que les permiten visionar las historias animadas. Mientras nuestros alumnos ganan en confianza y habilidad, encontrarán que el programa crece con ellos y así pronto se verán añadiendo sonido a los cuentos, alterando el texto, e incluso modificando los dibujos.

Finalmente, con el uso de MAGIC STORYBOOK EDITOR, podrán escribir, dibujar y animar la historietita que hayan creado. Y lo más importante es que el cuento y la historia se pueden escribir en cualquier idioma.

Con la versión que viene en el disco de portada de la revista Amiga Format, se incluyen los cuentos: "The Angry Dragon" y "The Christmas Story", además de una serie de personajes y sonidos que nos permiten dar vida a nuestras narraciones desde el primer momento.

La lista completa de cuentos que se incluyen en la versión registrada es la que sigue:
-"Goldilocks and the Three Bears"...el clásico cuento de niños.



Este es el menú principal, desde aquí se puede editar o visionar un cuento. Presionando los botones de scene, story o sound se pueden editar tales pantallas. El botón play es como el de un video y pone en marcha nuestra creación. Hay dos niveles: 5+ en donde el niño sólo puede trabajar con historietas ya editadas y 8+ en donde se pueden editar las propias aventuras y disponer de todas las opciones.



- "Robin to the rescue"...Cómo Papá Noel fue ayudado por Robin.

- "The Angry Dragon" ... Una historia acerca de los caballeros con armadura y dragones que escupen fuego.

- "The Selfish Giant"... El cuento clásico de Oscar Wilde.

- "The Christmas Story" ... La historia del nacimiento de Jesús.

Un poco de historia

Magic Storybook se comenzó a gestar en 1989. Por esa fecha, Rebecca, la hija más joven de los autores, tenía casi 5 años y solía traer del colegio cuentos que ella misma había escrito e ilustrado. Éstos eran extremadamente cortos y simples pero, como todos los trabajos de nuestros hijos, absolutamente encantadores.

Fue entonces cuando pensaron que sería estupendo si se pudiera hacer un programa que permitiera a los niños escribir e ilustrar cuentos al máximo de sus habilidades, pues habían observado cómo su hija de 4 años tenía ideas creativas más allá de su habilidad para expresarlas en palabras y dibujos.

El programa original permitió a la niña escribir historias usando un listado de palabras a todo color que podía insertar con sólo señalarlas y hacer un clip con el ratón. Más tarde se fueron añadiendo una serie de características que lo han convertido en un auténtico programa multimedia en un disco de baja densidad, sólo comparable a los aparecidos ahora en CD-ROM ya que en este programa podemos encontrar:

- * animación,
- * facilidad para crear el

Aquí es donde el alumno puede añadir texto a sus propios cuentos. Se pueden añadir palabras bien seleccionándolas de la lista que hay en la parte inferior, o bien introduciéndolas mediante el teclado.

"background" de forma sencilla, * efectos sonoros, * y un simple procesador de texto.

Ya se tenía un programa que permitía a los niños crear una amplia variedad de cuentos e historietas con facilidad y diversión. También podían grabar sus creaciones, imprimirlas e, incluso, presentarlas como si fuese una película.

Opiniones de otros...

PERO.....MAGIC STORYBOOK fue mejorado en 1991 al incluir un editor independiente de animación que permite que podamos alterar o crear cualquier parte del programa. Fue comercializado en ese mismo año por Softstuff Software (c) y recibió muchos

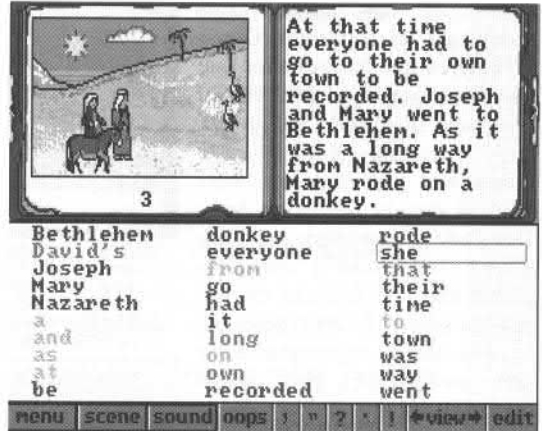
elogios por críticos tanto de la televisión como de la prensa:

En Septiembre de 1992 los autores, junto con su hija Rebecca, aparecieron en el programa de televisión Cartoon Club de Rolf Harris el cual quedó tan impresionado que dijo:

"¡Es magnífico! ¡Es estupendo! ¡Es un deleite para los niños!"
"¡Qué libro de cuentos tan mágico!"

La revista ST Format en su edición de 1991 dedicó al programa tres páginas a todo color en donde el periodista decía:

"Lo mejor de MAGIC



STORYBOOK es que incluye a la vez animación, procesador de texto, programa de dibujo y editor de sonido, todo integrado de una forma innovadora ... hay tantos niveles y tantos aspectos que no tiene edad límite. Este programa crecerá y se desarrollará con el niño, algo raro hoy en día."

En la revista Amiga Format (Enero de 1992) se escribía:

"MAGIC STORYBOOK te ayudará a obtener lo máximo de tu ordenador porque en su nivel más básico hay mucha diversión: ver los cuentos y modificarlos con animaciones. Pero, seleccionando el segundo nivel de dificultad, será de gran interés tanto para los padres como para sus hijos."

En la revista Amiga Shopper (Diciembre de 1991):

"Creo que MAGIC STORYBOOK va a dar un duro golpe al software educativo del que se dispone actualmente".

La revista Atari ST correspondiente a Mayo de 1992 consideraba a este programa como "a must", como un programa imprescindible que hay que tener. Y añadía:

"Rolf Harris ha sido elogiado hace unos meses en televisión y con verdadera justificación". Pero como la empresa que lo comercializaba ya no lo



Esta es la pantalla donde podemos colocar los personajes con animaciones. Simplemente seleccionamos los objetos con el ratón de la parte inferior y los llevamos donde queramos. A la derecha de la escena tenemos un texto con la descripción de lo que está pasando. Este texto puede estar escrito en cualquier idioma.



Colaboración

distribuye, los autores han recuperado el copyright. Como no quieren que los tres años que han invertido en desarrollar el programa queden en el olvido, han decidido que esté disponible gratuitamente para todo el que lo quiera probar. Habiéndolo probado, el que quiera continuar usándolo, puede tener la licencia de uso por tan sólo £13 (2600 pesetas). El que quiera registrarse tiene que enviar un giro postal internacional a:

Amiga MAGIC STORYBOOK
Registration
26 Bennett Drive Warwick,
ENGLAND CV34 6QJ

Al recibo del giro, los autores registrarán al nuevo cliente como usuario y le enviarán:

* Un manual impreso e ilustrado de unas 20.000 palabras con tutoriales y ayudas para los padres y profesores.

* Tres cuentos más, aparte de los que se incluyen en el disco de prueba.

* Ayuda para instalar el programa en el disco duro.



baa hoot tune
bray jigle wind
caw moo
clip pit
clop pat
creak quiet

,baa,baa,baa,tune,quiet,quietW5,hoot,hoot,wind,wind

menu scene story oops play wait + loop save

* Copias de seguridad.

Los ordenadores AMIGA podrían resultar de gran interés en nuestras aulas:

* porque son económicos (AMIGA 500 desde 20.000 ptas y los nuevos AMIGA 1200 desde 50.000 ptas.).

* Porque se pueden conectar a cualquier televisor, lo cual permite, en los colegios con poco presupuesto, poder conectar el ordenador al televisor del vídeo y desarrollar así una clase interactiva.

* No tienen tarjeta de sonido, pero tienen algo mejor: Paula, el chip de sonido, que permite al AMIGA controlar 4 canales de sonido.

El sonido de cada uno de estos canales puede modularse en amplitud y frecuencia independientemente de los demás. Este chip es el que permite que AMIGA hable y

pueda dar cualquier mensaje de forma oral en inglés, castellano o en cualquier otro idioma que deseemos. De esta forma, en este ordenador, se pueden crear un sinfín de melodías y sonidos además de poder dirigirse al usuario de viva voz. En el sistema operativo encontramos

el comando SAY que pronunciará en voz alta el texto que se escriba. Además, se pueden utilizar sonidos digitalizados en discos de baja densidad.

* Porque su manejo es totalmente intuitivo y para usarlo no se requiere ningún conocimiento de informática.

* Porque dispone de una auténtica multitarea y de una arquitectura preparada para poder utilizar potentes programas de multimedia en discos de baja densidad, que en otros sistemas sólo sería posible con una unidad de CD-ROM.

Los usuarios que tengan un ordenador AMIGA pueden contactar con cualquier librería de dominio público para ordenadores Amiga y RECIBIR UNA COPIA DEL MISMO DE FORMA GRATUITA. Se puede copiar siempre que ningún archivo se altere y se mantenga el compromiso moral de que, si gusta y se va a utilizar, se envíe un giro postal para recibir licencia de uso. Esto es importante, porque el usuario registrado puede beneficiarse de futuras versiones del programa.

Si algún lector está interesado en este programa y no dispone de un ordenador AMIGA, puede consultar con los autores de MAGIC STORYBOOK para comprobar la disponibilidad para su equipo. ●

Esta pantalla se usa para añadir efectos sonoros. Simplemente hay que señalar con el ratón el efecto sonoro correspondiente y se añadirá a la escena en la que estemos trabajando. Si no nos gusta, lo podemos eliminar presionando "oops".

DESARROLLANDO LA CREATIVIDAD CON "MAGIC STORYBOOK", programa creado por Jayne and Richard Dunn.

Reportaje realizado por:

* María Dolores López Maestre, doctora en Filología Inglesa impartiendo Inglés en la Universidad de Murcia.
* Francisco Gómez González, maestro de escuela impartiendo la especialidad de inglés en el colegio público "San Pedro" de Las Palas.

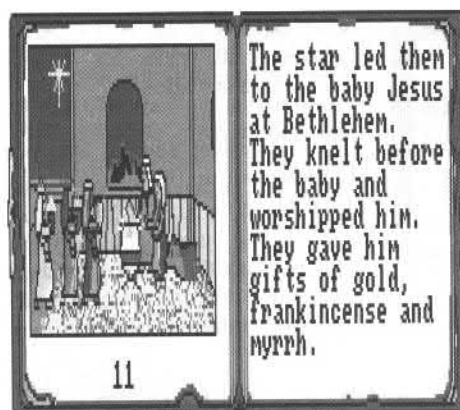
Nosotros formamos un grupo de investigación Escuela-Universidad. Ahora estamos trabajando sobre las distintas actividades que podemos utilizar en nuestras aulas para motivar e incentivar las clases de inglés.

Direcciones de Contacto con los autores:

Francisco Gómez
Colegio Público "San Pedro"
c/ Grupo Escolar s/n 30334
Las Palas -Fuente Alamo-
MURCIA. Teléfono: (968) 159250

María Dolores López
Departamento de Filología Inglesa, Universidad de Murcia. Santo Cristo s/n, Murcia 300071 Tel. Univ.: 968 363180/3186 Fax Univ: 968 363417/363185

CALIFICACIÓN: Sería de un 90%. Es un programa que aprovecha todas las posibilidades del AMIGA menos una: la de hacer que se lea en voz alta las historietas en el idioma que deseemos. Si algún usuario de Amiga tiene la solución para incorporar el comando SAY a estas historietas, le agradeceríamos mucho el que lo comunicara y, así, ya lo podríamos calificar en un 100%.



Esta es una escena congelada del vídeo que hemos formado. Al seleccionar play en el menú principal, podemos ver y oír el resultado de nuestro trabajo. El texto que tenemos a la derecha, corresponde a la escena que se está desarrollando.



PROCESO DE IMAGEN EN 3 DIMENSIONES

por Santi Maspons

Los programas de 3D no tienen las herramientas de PHOTOGENICS, pero incorporan imágenes de gran formato para generar unos efectos muy difíciles de encontrar en un clásico programa de retoque fotográfico. El dominio del espacio al completo, no restringe la imagen a una superficie plana.

La idea inicial de esta portada era realizar una composición de fotografías con el fin de mostrar la "nueva" imagen de las esperadas máquinas de AMIGA TECHNOLOGIES. Después de algunas pruebas con estas tres imágenes de 3 MB, pensé en tratarlas, no como un objeto informático plano, sino como tres fotografías reales en mis manos reales. Con tres caras se puede

representar un cubo desde un determinado ángulo. Si se completa la escena con una gran estructura tubular, el resultado puede quedar completo. La forma de la portada está casi diseñada. Sólo quedará realizar algunos acabados para que la imagen final sea más elaborada.

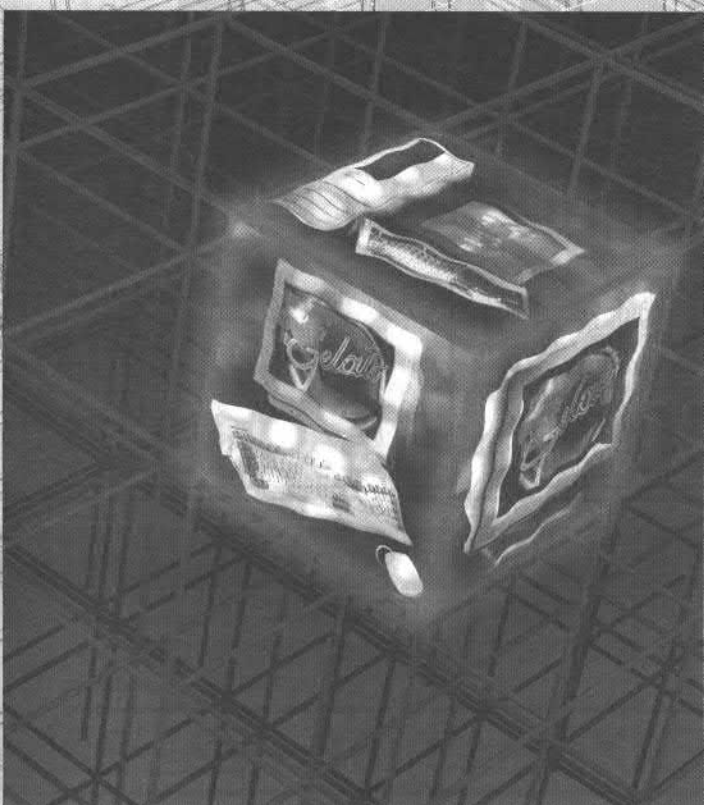
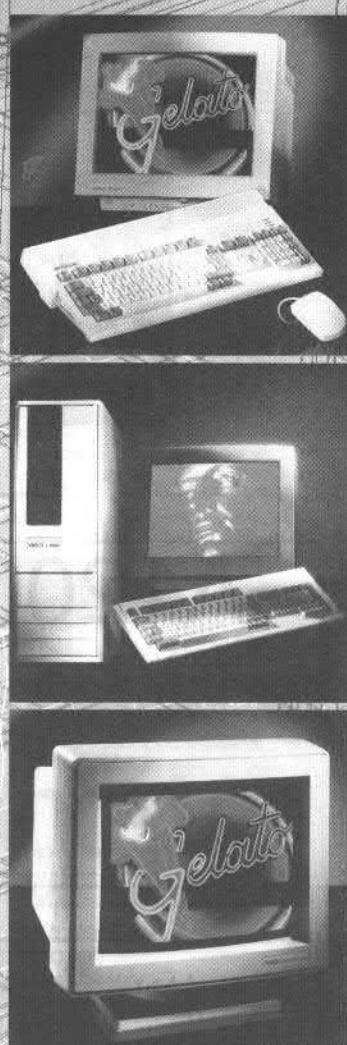
El programa usado ha sido el ya conocido REAL 3D con la novedad de tratarse de la versión 3.

El uso de formas libres ya era manejado a la perfección en la versión 2. En esta imagen se han usado para ondular las imágenes sin usar simulaciones tipo "BUMPMAP". De esta forma, se consiguen reflejos y sombras más realistas. Esta especie de suave huevera se puede crear con una rejilla "MESH" de unos 16 nodos de tamaño. A continuación, se seleccionan los nodos pares o impares y se crea un objeto grupo. Desplazando este objeto, podemos crear las protuberancias. Las curvas se adaptan automáticamente a la nueva forma. Nos queda indicar, activando la opción "SPLINE MAP" en el panel de materiales, que la textura que contiene la imagen se adapte como una piel sobre este objeto.

El resplandor de los tubos que sujetan a las imágenes, se obtiene añadiendo un nivel de brillo de más del 50 % a la característica "GLOW" y un tamaño del 100%.

La estructura tubular ha sido creada fácilmente con la potencia de las macros RPL de REAL 3D. Espero poder tratarlas en el tutorial de la sección 3D en un futuro próximo.

Esta imagen de portada muestra la "nueva" cara de Amiga. Las tres fotografías oficiales, distribuidas por Amiga Technologies, me han servido de oportuno motivo para ilustrar este ejemplar de Amiga.InFo con más celeridad que en otras ocasiones.



YA ESTÁ AQUÍ...



A1200

Todo en castellano
+6 Programas originales
+2 Juegos originales
+Nuestro pack de regalo

69.700 PTS
IVA inc.

A1200HD

Todo en castellano
+Scala MM300
+6 Programas originales
+2 Juegos originales
+Nuestro pack de regalo

92.900 PTS
IVA inc.

M1438S

Monitor 14" 0.28 Dot Pitch
15-40 Khz frec. horizontal
Altavoces. Sonido estereo

55.900 PTS
IVA inc.



¡ATENCIÓN PAIS VASCO-NAVARRA!

-Transportes gratuitos.
-Servicio post-venta de atención al cliente.

TEL/FAX: (943) 31 - 22 - 82

c/ Juan de Garai, 2 San Sebastián
También servimos a toda la península



¡ATENCIÓN!

1.- Los discos que se incluyen en esta revista están en formato baja densidad FFS. Si tienes una unidad de alta densidad, tendrás que tapar el orificio de la izquierda para que funcione correctamente.

2.- Para instalar los programas, te recomendamos que ejecutes el icono de instalación incluido en el mismo disco. Aunque se puede hacer manualmente, éste es el método más rápido y eficaz. Sigue las instrucciones que vayan apareciendo.

3.- La gran mayoría de los programas incluidos, requieren ROM 2.x o superior, 1 Mb de RAM libre y disco duro.

4.- Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados. Lee la información incluida en cada programa antes de ejecutarlo.

5.- Si a pesar de cumplir lo antes expuesto, algún disco no funcionara, no dudes de mandárnoslo con tus datos personales y te lo cambiaremos por uno nuevo. (AMIGA.InFo Ref:Discos Erróneos, APDO. 166. 08750 Molins de Rei, Barcelona).

Discos de Portada

DISCOS DE PORTADA

Como podéis comprobar, este mes os proporcionamos 2 discos con una gran cantidad de programas, tantos que para hacer caber toda la información de éstos en estas dos páginas, hemos tenido que utilizar avanzadas técnicas de compresión de datos. El uso de la lupa será obligatorio, al menos que tengamos vista de lince. Como novedad, en el disco 10 encontraréis un juego que está haciendo furor por su gran calidad y su peligrosa adición. También veréis en este disco la imagen y el módulo del mes ofrecidas por vosotros, los lectores. ¡Canela fina! Y si sois amantes de las demos, encontraréis en el disco 9 una espectacular intro de sólo "40k". También encontraréis varias utilidades para tratar imágenes, un completo reproductor de muestras de sonido y ... mejor que lo comprobéis vosotros mismos. Esperamos que os gusten.

CDToolbox v1.0

Autor: Blender Software
Distribución: Freeware
Fichero: CDToolbox10.lzx

Aquí tenemos 12 comandos para controlar nuestra unidad de CD-ROM siempre que ésta use el cd.device. Funcionan con la CD-32. Una vez descomprimidos en la memoria, tendremos que mover estos mini programas a nuestro directorio "c" de nuestro disco de sistema.

Listados de Amiga Interno

Fichero: CIA2.lzx

En este fichero encontraremos los sources y ejecutables de los ejemplos ofrecidos en la sección Amiga Interno.

Fast Math Libraries v40.6

Autor: Martin Berndt
Distribución: Shareware
Fichero: Math406.lzx

Sustituye a las librerías matemáticas del sistema, por unas nuevas que utilizan la FPU (coprocesador matemático) 68881/68882 o la FPU interna del 68040. Con ellas conseguirás más velocidad en los programas que utilizan dichas librerías. Para instalarlas, tendrás que descomprimir el fichero a la RAM y después ejecutar el icono "Install Libs".

FastView v1.51

Autor: John Hendrikx
Distribución: Shareware
Fichero: FView151.lzx

Este nuevo visualizador de imágenes destaca por su gran rapidez. Sólo requiere, para ser ejecutado, la ROM Kickstart 2.04, aunque si tenemos la 3.0 aprovecharemos algunas ventajas que le ofrece. Funciona con todas las versiones de los chips gráficos OCS, ECS y AGA y visualiza los formatos: IFF ILBM, GIF, BMP, PCX y JPEG.

Una vez descomprimido en la RAM,

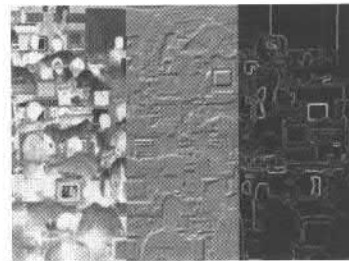
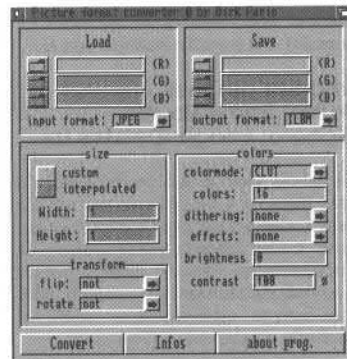
deberemos ejecutar el fichero de instalación que nos instalará el programa donde queramos y algunos ficheros necesarios para su funcionamiento en nuestro disco del sistema.

GFXCON v1.6

Autor: Dirk Farin
Distribución: Cardware/EMailware
Fichero: GFXcon.lzx

Con este programa podremos realizar conversiones de diferentes ficheros gráficos. Podrá leer ILBM, PCX, IMG, BMP, GIF, TIFF, JPEG, etc y grabarlos en formato ILBM, PCX, GIF, JPEG, RGB-Raw y Postscript. Funciona en todos los Amiga que tengan, como mínimo, la ROM 1.2, aunque el autor nos recomienda la 2.0 y un 68020. Contiene dos versiones: una para el 68000 y otra para el 68020.

El programa es muy sencillo de usar. Una vez ejecutado nos aparecerá una ventana en la que la parte superior le introduciremos, a la izquierda, el fichero que queremos convertir y, a la derecha, el nombre, la dirección y el formato del fichero que queremos grabar. Debajo, encontraremos opciones para cambiar la resolución de la imagen, transformaciones y rotaciones simples, tramados (dithering) y efectos de color.



IFF FX v1.1 AGA

Autor: Ralf Treuherz
Distribución: Freeware
Fichero: IFF_FX_AGA.lzx

IFF FX es un generador de efectos sencillo pero de buenos resultados. Contiene 9 efectos como el Emboss, Outline, Smooth, Invert, etc. Requiere una máquina AGA con un 68020, como mínimo, y la librería Reqtools. Su utilización es muy sencilla, sólo tendremos que decir, en sus correspondientes casillas, el nombre del fichero de entrada y salida, seleccionar un efecto de la lista que tenemos a la derecha y darle a la opción "Process".



Intro del mes

Autor: Protec 7 Mirage
Fichero: IntroDelMes.lzx

La intro incluida en este disco fue presentada en la Holland'95 Party y, como podréis comprobar, es increíble como Protec, el programador, y Fabian, el músico, han podido meter en tan sólo 39 Kb esa cantidad de imágenes y efectos que a más de uno dejarán alucinado. Sólo para máquinas AGA.

Disco 9

CacheCDFs v2.1

Autor: Elaborate Bytes, Oliver Kastl
Distribución: Shareware
Fichero: CacheCDFs.lzx

CacheCDFs es un grupo de utilidades para utilizar un CD Atapi en nuestro Amiga.

Una de ellas es la llamada PlayCD con la que podremos controlar nuestro CD para CD's de Audio. Otra es el CD32 Emulator, con la cual podremos ejecutar juegos exclusivos para la CD32 en nuestro Amiga 600,1200 o 4000.

Una vez descomprimida en la RAM, tendremos que ejecutar la utilidad que la instala en nuestro disco duro.



LaunchPad v4.5
Autor: Martin Stengle
Distribución: Cookieware
Fichero: LaunchPad.lzx

Con esta commodity, una vez ejecutada, tendremos en nuestro Workbench una ventana donde iremos metiendo los iconos de los programas que más solemos utilizar, apareciendo a lo largo de ella. Ahora tendremos un menú que nos libraré de la tediosa labor de ir abriendo directorios para encontrar nuestros programas. Una vez descomprimido, preferiblemente en la RAM, deberemos ejecutar el icono de instalación y lo demás es tan simple como deslizar un icono de una ventana a otra. En la barra de menús, obtendremos opciones para borrar, cambiar y modificar la configuración del programa.

Listados del curso de C
Fichero: ListadosDeC.lzx

En este fichero podremos encontrar los sources y ejecutables de los ejemplos comentados en el curso de C.

MegaNote v1.2
Autor: Thomas Omilian
Distribución: CD-Ware
Fichero: MNote12.lzx

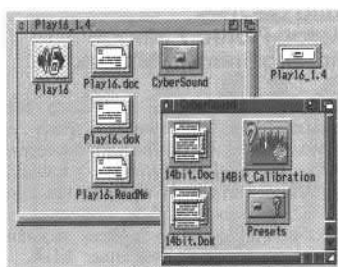
Este pequeño y simple programa representa un bloc de notas. Está en lenguaje Alemán, pero se incluye en su interior un "Catalog" en inglés, para que nos sea más fácil entenderlo y utilizarlo.



Play16 v1.4
Autor: Thomas Wenzel
Distribución: Dominio Público
Fichero: Play16_1_4.lzx

Con este programa podremos reproducir sonidos digitalizados en 8 ó 16 bits, de diferentes formatos: Microsoft RIFF-WAVE .WAV, Creative Voice File .VOC, Sun/NeXT Audio .AU, MacroSystem MAUD .MAUD, Apple/SGI/Amiga AIFF .AIF, AMIGA IFF-8SVX .IFF y RAW.

Para reproducir samples de 16 bits, utilizará una técnica, mediante



software, que convierte los canales de 8 bits del Amiga a 14 bits.

Una vez ejecutado, nos abrirá un requester de ficheros y sólo tendremos que seleccionar el sample que queramos reproducir.

Select v1.02
Autor: Torsten Kramer
Distribución: Freeware
Fichero: Select_1_02.lzx

Select es una Comodity que una vez ejecutada hace aparecer una ventana con un listado de las pantallas y ventanas abiertas, a las cuales podremos acceder directamente seleccionando la que deseemos.

Disco 10

Deluxe GALAGA v2.5
Autor: Edgar M. Vidgal
Distribución: Shareware
Fichero: DGalaga25.lzx

En este número hemos optado por incluir en nuestros discos de portada una de las últimas versiones de un fabuloso juego llamado Deluxe GALAGA. Es una versión de un clásico, que se encontró en sus tiempos en máquina recreativa y versionado para casi la totalidad de ordenadores y consolas. Clasificado: MACHACAMARCIANOS. Tened cuidado, como podreis experimentar, engancha. Requiere Joystick.



Icon Deluxe Version v1.03
Autor: Brian Tietz
Distribución: Shareware
Fichero: IconDeluxe.lzx

Aquí tenéis un nuevo editor de iconos con bastantes opciones y sencillo a la hora de trabajar con él.

Imagen del mes
Autor: Jaime Roura
Fichero: ImagenDelMes.lzx

Si habéis visto el rincón del genio de este número y os gustaría ver una de esas imágenes en vivo y a todo color, aquí tenéis vuestra oportunidad. Se encuentra en formato JPEG, por lo que necesitaremos un visualizador que acepte este formato, como el incluido en el disco 9 "Fastview".

Mandel'92
Autor: Tobias Ferber y Martin Giese
Distribución: Freeware
Fichero: Mandel92.lzx

Mandel'92 es un pequeño y simple programa que genera una Mandelbrot (nombre de un tipo de fractal), en una pantalla de baja resolución. Podremos hacer un zoom del área que queramos con sólo marcarla con el ratón y dándole a la barra espaciadora para que empiece a generala. Para obtener las instrucciones, deberemos pulsar la tecla del interrogante.

The Master Converter v1.02
Autor: Sergio Pozo Hidalgo
Distribución: Freeware
Fichero: MasterC102.lzx

Aquí tenemos un conversor de ficheros tipo LHA, en ARexx programado por uno de nuestros lectores. Podremos transformar desde Lha, Lzx, Arj, Zip, DMS, etc. a Lha, Lzx, Zip y DMS. Para que funcione, se necesita tener el ARexx, y los correspondientes compresores. Para más información consultar el documento que le acompaña.

Módulo del mes
Autor: Jerónimo/MamaSoft
Fichero: ModuloDelMes.lzx

Este mes incluimos un módulo ofrecido por uno de nuestros lectores. Para reproducirlo necesitarás un player como el ChamaleonPlayer incluido en el disco número 2 del número 0 de Amiga.InFo.

MovePointer
Autor: German Softcracking Group 9
Distribución: Dominio Público
Fichero: MovePointer.lzx

Esta pequeña utilidad sirve para modificar la posición y otros parámetros del puntero. Le acompaña su código fuente en C, que nos será útil para aprender más sobre cómo programar el Amiga en este lenguaje.

nanoTerm v3.0
Autor: Jason Fonseca
Distribución: Dominio Público
Fichero: nanoTerm3_0.lzx

Es un sencillo terminal de comunicaciones que tan sólo ocupa 964 bytes. Nos puede servir para comunicarnos, en casos de



urgencia, con nuestro modem u otro ordenador. Es tan simple que no tiene ni menús ni opciones. Simplemente lo ejecutas y, a partir de ese momento, todo lo que escribas sale por el puerto serie. Viene incluido el código fuente del programa.

ShowFont v1.1
Autor: Uwe Schilling
Distribución: Dominio Público
Fichero: ShowFont.lzx

Con este programa podremos visualizar Fonts Bitmap y CompuGraphics, independientemente si éstas están en el directorio Fonts del sistema o no. Una vez ejecutado, aparecerá una pantalla dividida en dos partes idénticas donde podremos visualizar dos fuentes diferentes al mismo tiempo.

Necesita la ASL.library.



SONIVISGUI v1.1
Autor: Ivan Smith
Distribución: Freeware
Fichero: sonivisgui.lzx

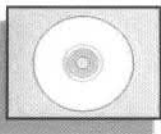
Si nos parecía complicado utilizar el Play16, OmniPlay o el Xanim ya que sólo podíamos modificar sus opciones únicamente desde una Shell, desde ahora será más fácil gracias a Sonivisgui. Es un conjunto de tres "scrips" que llaman a sus correspondientes utilidades que se han de encontrar en el directorio "c" de nuestro sistema. Estos "scrips" utilizan los comandos RequestChoice y RequestFile con, los que harán que podamos utilizar los programas anteriormente citados mediante ventanas donde iremos modificando algunas de sus opciones.

Tutorial Photogenics 2
Fichero: TutorialPg2.lzx

En este fichero podremos encontrar dos de los resultados ofrecidos en el segundo tutorial de Photogenics. Se encuentran en formato JPEG.

WBTitle v1.4
Autor: Martin Kain
Distribución: Dominio Público
Fichero: WBTitle14.lzx

Con WBTitle podremos modificar la barra de menús, dándole mas información sobre el sistema, como por ejemplo cantidad de memoria CHIP, FAST, virtual, total, etc. Viene incluido el código fuente del programa.●



Novedades: Makin Music, Magic Illusions, da capo, Gateway, Amiga Tools 2 y The Global Amiga Experience

EL CD-ROM

CD-ROM amablemente
cedido por AMIGA CENTER
Hf: (93) 456.80.01



Sin lugar a dudas, éste es el CD-ROM que todo músico o persona aficionada a la creación musical, habría de poseer en su colección.

Contiene muchísimas utilidades con una distribución tipo AMINET, no tan novedosa en comparación con Da Capo, pero muy buena. Lo mejor que podemos encontrar dentro del volumen, es una colección de samples en versión 8 bits (IFF 8svx) y 16 (Waw), cedida por Akai UK. Además, contiene el programa de edición de videos, Videotracker, junto con 10 Megs de datos Extra.

La distribución de contenidos es la siguiente:

Commercial	3 Megs	Demos de programas comerciales
Midi	4'3 Megs	Ficheros MIDI
Mods	122 Megs	Módulos y MEDs
Sample	77 Megs	Samples IFF 8svx
SampleWAV	142 Megs	Samples de 16 bits
Support	7'6 Megs	Respecto al CD y sus distribuidores
Utils	37'3 Megs	Utilidades
Vision	11'5 Megs	Videotracker y Datos

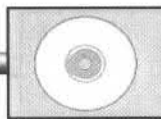
El directorio Utils contiene:

CDAudio	1'7 Megs	Players de CD's
Editor	8'7 Megs	Editores
Midi	8 Megs	Programas de MIDI
MOD	2'6 Megs	Editores de MODs
Player	8'9 Megs	Players de módulos
Rip	1'4 Megs	Capturadores de módulos
Samp	5'9 Megs	Programas para tratar los sonidos

Los directorios de samples contienen los mismos sonidos cedidos por AKAI UK, en 8 y 16 bits (los IFF de 8 bits son conversiones de los WAW originales de 16).

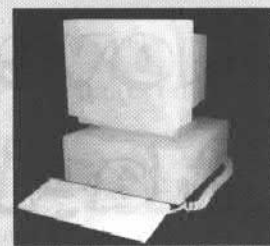
Samples:

- +---HOW
- +---Analogue-Synth
- +---House-Drums
- +---Mixed-Kits-1
- +---Oboe
- +---Rave-Synth
- +---Solo-Violin
- +---SCD
- +---Brass-Section
- +---Dogs-FX
- +---Drums
- +---Orchestral-A
- +---Orchestral-B
- +---Organ-A
- +---Organ-B
- +---Pop-Vocals
- +---Sports-FX
- +---Synth-Pad
- +---SE
- +---Animals
- +---Big-SFX
- +---Comedy-1
- +---Crowd-1
- +---Cyber-Polis
- +---Explosions
- +---Film-Score
- +---Footsteps
- +---Metal-Body-FX
- +---Water-Link
- +---SL
- +---Acid-Line
- +---AcousticBass
- +---Ambience-Kit-1
- +---Analogue-Brass
- +---Analogue-Horn
- +---Analogue-Lead
- +---Analogue-Pad
- +---Analogue-String
- +---Analogue-Vox
- +---Bass-f
- +---Blow-Bottle
- +---Brass-1
- +---BreakBeat-Kits-1
- +---BreakBeat-Kits-2
- +---BreakBeat-Kits-3
- +---BreakBeat-Kits-4
- +---BreakBeat-Kits-5
- +---BreakBeat-Kits-6
- +---C-Bass-Section-1
- +---Cello-Section-1
- +---Chamberlain
- +---Chromatic-Harp
- +---CS-Piano-R
- +---Dry-Kit-1
- +---EL-AC-12ST-Guitar
- +---EL-GUT-Guitar
- +---Electric-Piano-2
- +---ElectricPiano-2
- +---Exotic-Percussion
- +---Finger-Picking-Bass
- +---FX-Drum
- +---Grand-Piano-2
- +---HI-FI-Cymbals
- +---Houcey-Chord
- +---House-Drum
- +---Japanese-Drum
- +---Jazzy-Drum
- +---Johns-Guitar
- +---Kick-And-Snare
- +---Kykyo
- +---Leads
- +---Mallets
- +---MixStrings
- +---MusicBox
- +---Next-Rhythm
- +---NylonGuitar
- +---Orchestra-2
- +---Organ-1
- +---Organ-2
- +---Organ-3
- +---Organ-4
- +---Pianos
- +---Pick-Bass
- +---Power-Drum
- +---Remix-Rhythm-1
- +---Remix-Rhythm-2
- +---Remix-Rhythm-3
- +---Remix-Rhythm-4
- +---Remix-Rhythm-5
- +---Reverse-Collection
- +---Rock-Kit-1
- +---Shamisen
- +---Stack-Piano
- +---Stack-Synth-1
- +---Strings-2
- +---StringSection-1
- +---StringSection-2
- +---Synth-Percussion
- +---Timpani
- +---VintageMachine-Perc
- +---Viola-Section-1
- +---Violin-Section-1
- +---Wind-1
- +---Wind-2
- +---Yang-Chin
- +---SWM
- +---Analogue
- +---Digital-Synth
- +---Galaxy-Synth
- +---Noise-&SE
- +---Power-Synth-Bass
- +---Sustain-And-Decay
- +---Synth-&Lead
- +---Synth-Basses
- +---Synth-Pad-1
- +---WS
- +---Ambience-Bleep
- +---Body-Beat
- +---BreakBeats
- +---Dance-2
- +---Dance-Workstation
- +---Elec-Pop-Workstation
- +---Electric-Workstation
- +---Funk-Workstation
- +---Hip-Kits
- +---House-Workstation
- +---Jazz-Workstation
- +---Rock-Workstation



Magic Illusions

CD-ROM amablemente cedido
por CJ Informática 2021
tlf: (95) 222.02.71



Magic Illusions es un CD multiplataforma que contiene AutoEstereogramas como el que véis en la imagen, y que, tras una cierta práctica, podréis contemplar en 3 dimensiones. Incluye un programa para visualizar interactivamente las imágenes.

Directorio MAGIC:

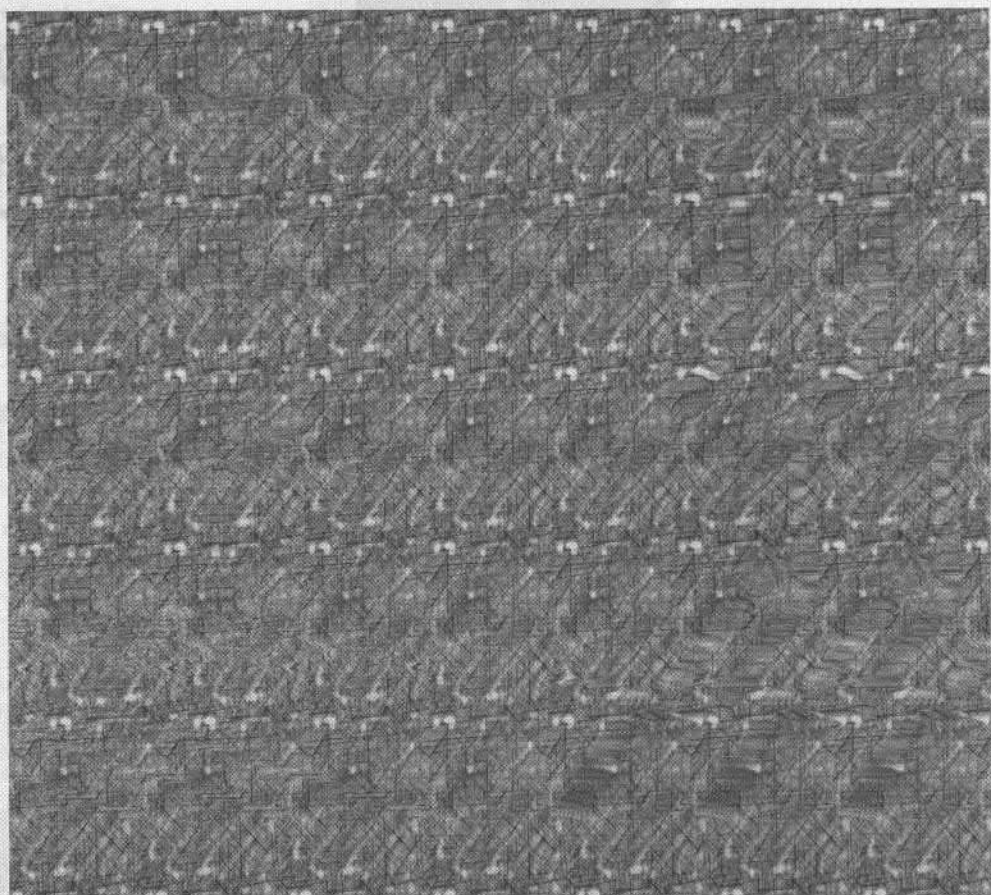
AMIGA	9.3	Megas
DEPTHPIC	6.1	Megas
MSDOS	15	Megas
PICTURES	570	Megas
TEXTURES	12	Megas
WINDOWS	8	Megas

Directorio MAGIC:PICTURES

320x240	39	Megas
640x480	149	Megas
1024x768	381	Megas

MAGIC:PICTURES/1024x768,
tiene estos tamaños:

BMP	165	Megas
GIF	81	Megas
IFF	134	Megas



Da Capo

CD-ROM amablemente
cedido por AMIGA CENTER
tlf: (93) 456.80.01

Este es un CD-ROM Musical donde encontramos todo tipo de utilidades y datos para la creación musical. La sección de instrumentos del CD, contiene conversiones a los formatos de Amiga (IFF), mac (AIFF), PC (VOC y WAVE) y UNIX (AU), donde cada sección ocupa unos 60 megas de samples.

Todos los instrumentos son de 8 bits, con lo que en realidad el usuario de Amiga, no gana nada con los instrumentos que no pertenezcan al directorio IFF (como ocurre con el CD "Makin' Music" en el que había samples IFF 8 bits, de Amiga y Wav de 16 bits), aunque esta configuración es beneficiosa para los fabricantes, ya que el CD puede ser utilizado por un número muchísimo más grande de usuarios.

Los módulos que nos ofrece son variados y no se estructuran como en otros CD's, por directorios según estilos, sino por directorios

según autor o tipo de player. En definitiva, un CD muy interesante, aunque quede eclipsado por el Makin' Music.

El directorio INSTRUMENTS/IFF contiene la siguiente distribución:

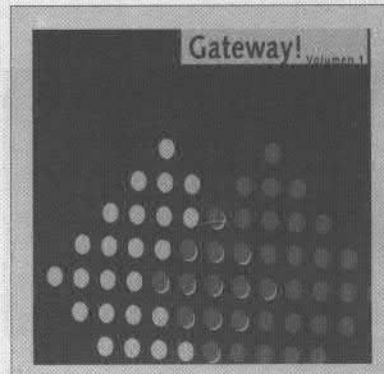
DRUMS	5'8 Megas	Baterías
EFFECTS	10'7 Megas	Efectos
GUITAR	1'8 Megas	Guitarras
LOOP	24'7 Megas	Secuencias de Sonidos
SPEECH	7'7 Megas	Voces Humanas
SYNTH	9'3 Megas	Sonidos Sintéticos

El directorio MODULES contiene:

205 Megas de directorios de varios grupos de módulos
34 Megas de módulos S3M

El directorio PROGRAMS/AMIGA contiene:

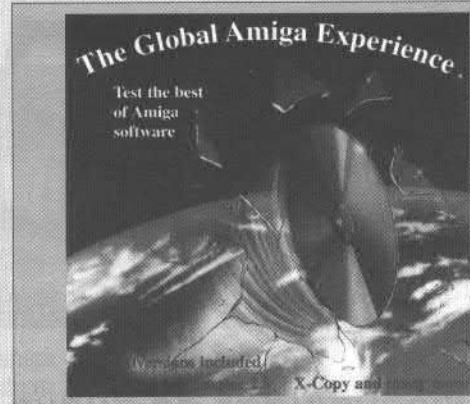
CDROM	1'3 Megas	Utilidades para tocar CD's
DATATYPES	180 Kbytes	Tipos de datos
EDIT	15'7 Megas	Editores de Sonidos y módulos
MIDI	1'8 Megas	Utilidades MIDI
MISC	1'4 Megas	Otros
PLAY	9'9 Megas	Players de módulos



**CD-ROM amablemente
cedido por AMIGA CENTER**
tlf: (93) 456.80.01

Este CD-ROM contiene un sistema operativo UNIX completo, con los ficheros fuente y binarios para Amiga, PC 386, Sun MicroSystems v.3, además de otros, además del X-Window, emacs, perl, TeX, etc. para Amiga.

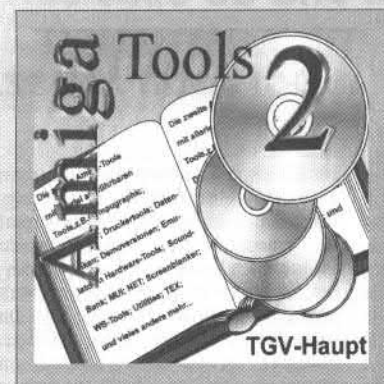
Pero, el tema fuerte de este CD-ROM son las comunicaciones y las herramientas necesarias para Amiga. Además, incluye bastantes FAQs (preguntas frecuentes), sobre redes, AMITCP, etc...



**CD-ROM amablemente
cedido por AMIGA CENTER**
tlf: (93) 456.80.01

Este CD-ROM contiene utilidades para Amiga, de todo tipo, desde el Octamed versión registrada, hasta el Imagine 3D versión 2.0 completa, ejecutables desde el mismo CD y un tanto desfasadas.

Si queremos utilizar los programas del CD, sin importarnos las innovaciones de éstos, está bien. Pero si lo que queremos es probar versiones 'demo' de los últimos programas, nos conviene más el último Aminet.



**CD-ROM amablemente
cedido por AMIGA CENTER**
tlf: (93) 456.80.01

Este es un CD-ROM que contiene una recopilación de todas las utilidades y datos aparecidos en la revista alemana Amiga Magazine. Además, contiene animaciones realizadas por los colaboradores de la revista y toda clase de pequeñas utilidades. El único problema del CD-ROM es que está todo en alemán.

AMIGACENTER
Mayorista Oficial Amiga Technologies

C/. Marina,288
08025 BARCELONA

Tel:[93] 456-8001
Fax:[93] 456-7613

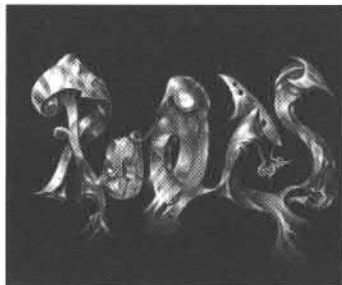
¡OFERTA! CD-ROM 2X A1200 29.900.-

Alfred Chicken	1900	James Pond 3	3400	Speedball II	3200	CAM Collection (2 CD)	4300	MegaHits 6	4700
All Terrain Racing	4900	JetStrike	3900	Striker	2900	CD Exchange Vol. 1	2900	MegaHits Super Bundle	6200
Arcade Pool	3100	John Barnes Football	1900	Subwar 2050	6600	CD-Rom Starter Kit	7900	MegaHits Vol. 1	1500
Banshee	3900	Jungle Strike	3900	Super Frog	2800	Clip Art CD	3000	MegaHits Vol. 2	1500
Base Jumpers	3600	Kid Chaos	2900	Super Methane Brothers	2900	Cliptomania	6000	MegaHits Vol. 3 Games	4700
Battle Chess	2900	Kingpin	2900	SuperSkidmarks	5600	Da Capo	3600	MegaHits Vol. 4	4700
Battle Toads	2900	Lamborghini	1900	Super Stardust	5600	Demomania	2300	Multimedia Mega Bundle	6500
Beavers	2900	Last Ninja 3	3400	Top Gear 2	5600	Euroscene	3600	Multimedia Toolkit 1 & 2	4900
Benetactor	2900	Lemmings	2900	Total Carnage	2900	Fonts CD	3000	Network CD	3500
Big Six	2800	Lilil Divil	5600	Ultimate Body Blows	3900	Fractal Universe	4300	Network CD Vol.2	4300
Brian the Lion	2700	Lost Vikings	3400	Universe	2900	Fresh Fish Vol. 10	2300	Nexus Pro Vol. 1	9900
Bubba'n Stix	3400	Lotus Trilogy	4300	Video Creator CD32	2700	Fresh Fonts Vol. 1	3000	Photolite	4300
Bubble & Squeak	4300	Manchester United	4300	Vital Light	3900	Fresh Fonts Vol. 2	3000	Playboy Playmate)	3200
Bump & Burn	2900	Mean Arenas	2900	Zool	2900	Frozen Fish 1995	3000	Raytracing (2 CD)	3100
Cannon Fodder	4300	Microcosm	3900	Zool 2	3900	Gamers Delight	4900	RHS Color Collection	2800
Castles 2	2900	Myth	3400	17 Bit 5th Dimension	4200	Games & Goodies	3000	RHS DTP Collection	1900
Chaos Engine	1900	Naughty Ones	3400	17 Bit Collection	6900	Gateway	1500	RHS Erotic Collection	2300
Chuck Rock 1	3400	Out to Lunch	1900	17 Bit Continuation	3600	Giga Graphic Set (4 CD)	3600	Saar / Amok CD 2	3500
Chuck Rock 2	3400	Overkill/LunarC	1900	17 Bit Phase 4	4300	Gigantic Games 2	1200	Sexual Fatasies (ADULT)	4300
ClockWiser	3900	Paws of Fury	4300	3D Arena	4300	Global Amiga Experience	3000	Sounds Terrific	4300
D-Generation	2900	PGA European Tour Golf	3900	Adults Sensations	4300	Gold Fish 1 (2 CD)	4900	Space & Astronomy	4300
Death Mask	5600	Pinball Fantasies	2900	Amiga Desktop Video	3600	Gold Fish 2 (2 CD)	4900	Spectrum Emulator CD 2	4300
Deep Core	2900	Pinball Illusions	5200	Amiga Tools 1	2900	Graphic Sensations	4300	Super Autos 94/95	400
Defender of the Crown 2	4300	Pirates Gold	7600	Amiga Tools 2	4600	Graphics 1	4300	Terra Sound Library	4200
DragonStone	3400	Power Drive	6300	Amiga Tools Set 1+2	6500	Graphics Mega Bundle	4600	Textures Gallery (2CD)	7800
Elite 2 English	4300	Power Games	1600	Aminet 6	2300	Hottest 4 Professional	4300	The Light Works	3900
Flink	3900	Premiere	3400	Aminet 7	2300	Hottest 5 Professional	4300	Top 100 Games A1200	3600
Fly Harder	2900	Rise of the Robots	7900	Aminet 8	2300	Imagine 3.0 Enhancer CD	9900	Tower Assault (Alien Breed 2)	5700
Fury of Furies	2900	Roadkill	5700	Aminet Set 1 (4 CD's)	5200	Light Rom 1	7900	Town of Tunes	3000
Gloom	5600	Ryder Cup	2900	Amos PD CD	3600	Light Rom 2	7900	Ultimedia 1 & 2 (2 CD)	3600
Guardian	5900	Sabre Team	3900	Animatic	1200	Lightwave Enhancer CD	9900	UPD Gold (4CD's)	4900
Heimdall2	3900	Seven Gates of Jambala	2900	Animationen CD	1500	LSD & 17 BIT Comp. Vol 1	4300	Utilities Professional	4300
Humans	3400	Shadow Fighter	5600	Animations Double CD	4300	LSD & 17 BIT Comp. Vol 2	4300	World of Amiga	3600
Humans 2&3	3900	Simon the Sorcerer	4300	Assassins CD	4300	LSD Compendium 3	4300	World of Amiga 1200	3600
Illusions in 3D	2100	Skeleton Krew	5900	Assassins CD 2	4900	Magic Illusions	1900	World of ClipArt	3600
Impossible Mission 2025	3400	Sleepwalker	2900	Audio Resource Library	4300	Makin Musik	3900	World of Games	3600
James Pond 2 + Morph	1900	Soccer Kid	2900	Beauty of Chaos	2300	Meeting Pearls Vol 2	1600	World of Sound	3600
								World of Video	3600

DEMOS

Bienvenidos de nuevo a la sección de Demos. En este número os comentamos 4 demos que están bastante bien. Una de ellas es la ganadora de la party "The Gathering '95".

por Joan López.

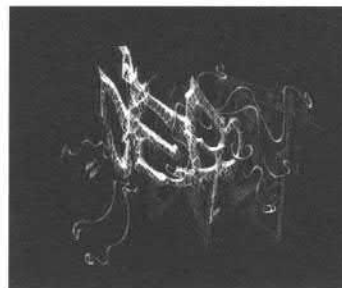


Nombre: Roots 2.0 Final Version
Grupo: Sanity
Tipo: Trackmo (1 disco)
Necesita un 68020
Programadores: Chaos, Mr. Pet
Grafistas: Cougar, Cthulhu
Músico: Jester

Para muchos, Sanity es quizás el mejor grupo de la escena de Amiga. Por eso había una gran expectación en la ya pasada The Party 4. Todo el mundo los daba por ganadores. Sin embargo, y para sorpresa de todos, Sanity presentó una demo a medias. La decepción fue grande, pero aún así lograron el octavo puesto en la clasificación final. La causa fue que Mr. Pet, uno de los programadores, no consiguió ir a la party. Para más inri, era él quien tenía las versiones definitivas de las rutinas, por lo que Chaos tuvo que tomar una decisión: o no presentar nada (decepcionando de verdad a la gente) o intentar montar una demo a partir de lo que tenía. Finalmente se decidió por la segunda opción. Una vez pasada la party, por fin se pudo montar la demo tal y como debería haber sido. ¿Y qué nos ofrece esta segunda versión de

Roots?. Aunque a primera vista no parezca una demo excepcional, Roots contiene algunas de las mejores y más eficientes rutinas vistas hasta ahora: deformaciones de gráficos mediante lupas de formas complejas (como la de la cabeza), rotaciones con zoom de 1x1 pixel (la primera vez que se consigue en una demo), túneles de dots o de bandas sinusoidales, objetos complejos formados por

multitud de dots cambiando de uno a otro mediante morphing, landscapes (paisajes) a tiempo real de gran calidad, morphings de imágenes a tiempo real, etc. Pese a que la mayoría de efectos ya están bastante vistos, Sanity los ha recreado con una gran calidad. Además de la gran calidad en programación, en Roots podemos apreciar una gran calidad gráfica, tanto en los logos (obra del gran grafista Cougar) como en las imágenes impresionistas de Cthulhu. Y para acabar de redondearlo todo, la música de Jester, que si bien puede ser un poco cargante en el primer tema, mejora en el segundo, además de estar sincronizada con los efectos que aparecen en pantalla. En resumen, pese a no ser el no va más, Sanity apuesta por la calidad (como en todas sus producciones). Si puedes, consíguela.



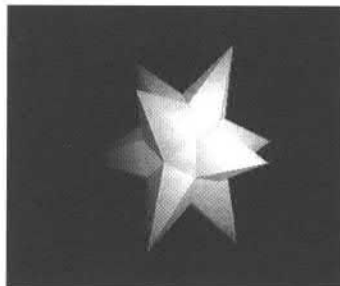
Nombre: Deep
Grupos: CNCD y Parallax
Tipo: Trackmo (2 discos)
HD instalable.
AGA
Programador: Destop
Grafistas: Debug, Simply, Bandog
Músicos: Yolk, Legend

Deep es una demo de concepción clásica: muestra nuevos efectos o intenta mejorar los ya conocidos. Así pues, podemos observar una serie de complejas deformaciones aplicadas a la foto de una cara, todas ellas a tiempo real; un túnel de plasma con un cubo en phong que se corta con las paredes del túnel (vector cut); un poliedro que actúa de lupa deformadora; un túnel con protuberancias (estalactitas) que si os fijáis bien veréis que es un paisaje del tipo Vista Pro (landscape) que se ha formado como túnel; un cubo que parece de oro fundido que va dejando un extraño rastro (un efecto muy raro pero muy original); complejos poliedros sombreandos con phong que van mutando, y una rutina del tipo

Doom que va dejando un rastro, emulando un poco el motion blur. Cabe destacar que la mayoría de efectos se realizan a una resolución muy pobre, ya que esto permite una mayor velocidad de movimiento. La parte gráfica (entiéndase por ilustraciones, logos, etc.) no juega un papel muy destacado, aunque hay que resaltar



la imagen de los delfines en el mar de lava. En cuanto a música, Deep es la primera demo que incorpora una banda musical de estilo jungle, un estilo derivado del techno que pega muy fuerte en Europa, aunque no es muy conocido en España. Además, fue la ganadora de la party The Gathering '95.





Nombre: Lech
Grupo: Freezers
Tipo: Demo (1 disco) HD instalable.
AGA
Programador: Sputnik
Grafistas: Grid, Freeman
Músico: Bethoven

Al igual que Deep, Lech es otra demo que se apunta al carro de los efectos de moda: los objetos vectoriales con phong shading (impresionante el hacha del principio lanzada contra la cámara), objetos vectoriales complejos con textura de plasma, la ya típica rutina de Doom, aunque esta vez de gran calidad y resolución, vectores con gouraud,

la visita interior a un torus (otro de los efectos de moda), otro Doom (esta vez con vectores) con simulación de niebla y un poliedro con textura en sus caras, un foco móvil y sombreado phong. La verdad es que, últimamente, todas las demos se parecen bastante en lo que a efectos de código se refiere. Lech no es una mala demo, pero, al igual que Deep, no muestra nada nuevo, sólo intenta hacer el más difícil todavía. En cuanto a gráficos y música, son los típicos de este tipo de demos: bonitos logos y musiquita máquina. Con todo, Lech es una demo que se deja ver y que os gustará a muchos, así que ya sabéis, probad primero.



Nombre: Bosnisk Metall
Grupo: Gigatron
Tipo: Demo (1 disco) HD instalable.
AGA
Programador: Jah
Grafista: Boogey Man
Músico: Uncle Ben

De todas las demos que comentamos en esta sección, Bosnisk Metall es quizás la menos agraciada. Con ello no quiero decir que sea una basura, pero, al igual que las dos anteriores, no aporta nada nuevo, y gráficamente deja bastante que desear. Como efecto estrella destacaremos las deformaciones y warpings aplicados a una cara (el

programador, quizás) en tiempo real, con una calidad de resolución buena (nada de pixels monstruosos) y gran suavidad. El resto de efectos ya son típicos: túnel de plasma, rotaciones con rastro, efectos de fuego (parecidos a termografías) y el ya típico paisaje. Esperemos que en próximas demos no veamos siempre los mismos efectos, ya que cuando ves una docena iguales, empiezas a cansarte. A destacar también la banda sonora que hará las delicias de nuestros lectores con preferencia por la música heavy. ●



Juegos

PREVIEW PRIMAL RAGE

La gran recreativa de dinosaurios del 94, y como leéis en estas páginas, la compañía Time Warner Interactive no se ha olvidado de nuestro Amiga (esperemos que eso siga así).

Será un Beat'em Up, pero no será en 3D como FX Fighter de PC o algo por el estilo.

Esta conversión de la recreativa será muy mimada para el Amiga, ya que no se versionará del PC sino de las consolas. Con ello ganaremos más velocidad y se aprovechará mejor el hardware del Amiga.

Los protagonistas de este juego son los archiconocidos dinosaurios, pero esta vez dotados de un movimiento y una realidad increíbles, y prácticamente todo será igual que en la máquina recreativa.

La técnica que se utilizó para la animación, fue laboriosa y creada bajo el famoso "rotoscoping" con muñecos de plastilina, alambre, etc. y siendo sus diseñadores los mismos que del Mortal Kombat de la compañía Atari.

Aparte de todo esto, también colaboraron animadores de Hollywood, habituados a trabajar con todo este mundo. Después de tanto y tanto trabajo, en Septiembre se prevé la presentación en formato de PC (luego las siguientes versiones de consolas y ordenadores) que contará con cerca de 100 fotogramas de los que se escogieron 70 para formar la secuencia final.

Pues en Amiga se llegará a 250 fotogramas y, de momento, las pantallas tendrán un máximo de 64 colores, por lo tanto desconozco si sólo se hará versión para los Amiga de siempre o se creará una también AGA.

Por lo tanto, espero comentarlo en cuanto salga al mercado del Amiga.

Solo comentaros, para terminar, que se han tardado unos tres años para hacerlo, desde que era un proyecto hasta ahora; que es igual que la máquina, y que espero no seamos crueles con el trabajo de los demás y lleguemos a disfrutarlo de una manera legal. Con esta Preview nos vienen a demostrar que todavía hay compañías que apuestan por Amiga, por lo tanto no le demos la espalda, y consigamos entre todos que nos oigan para traer juegos a España.

Dark Graphics.



Aquí podemos ver una imagen de la versión para máquinas recreativas.

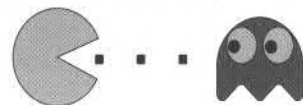
PASWORDS

THE CHAOS ENGINE

nivel 2: F2HBR7#Z89FQ
 nivel 3: 3BKBNXBLNGS7
 nivel 4: FTRBNSGLMJ61

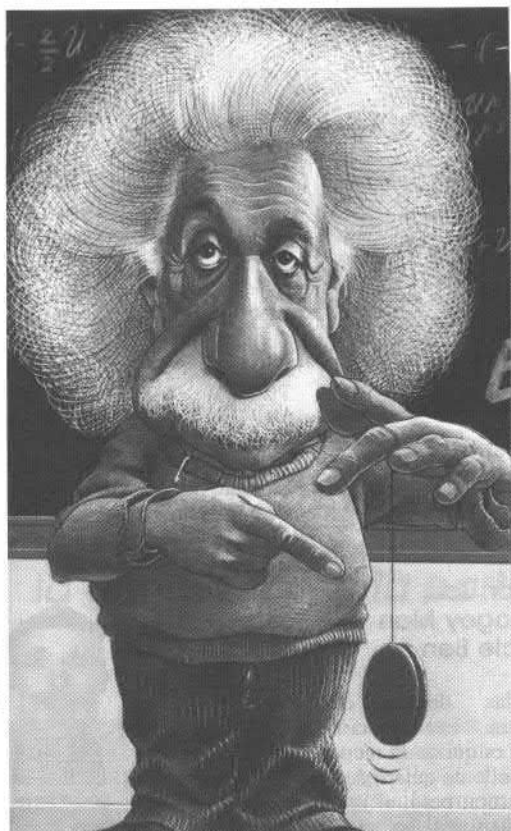
KID CHAOS

mundo 1: LFEGOKOKQCK
 mundo 2: LSDNSARBBAK
 LPISEASBBAA
 LCNMOADKRAK
 LILBDKEAJNA
 mundo 3: DKFCELA CEHL
 NRLQTAGASIM
 NMOHCKGLGAD
 mundo 4: OPTSQARBLD
 OQEIKASNOFC
 EQAOHKRBIAC
 mundo 5: PFQOOAICKTN

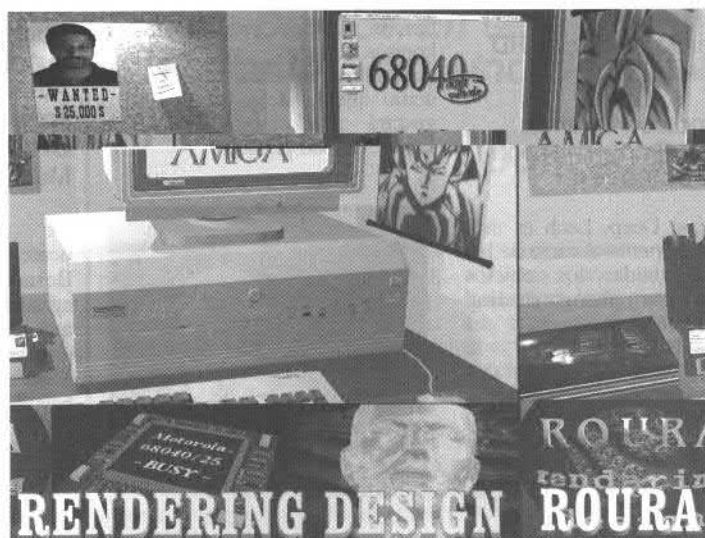




RINCÓN DEL GENIO



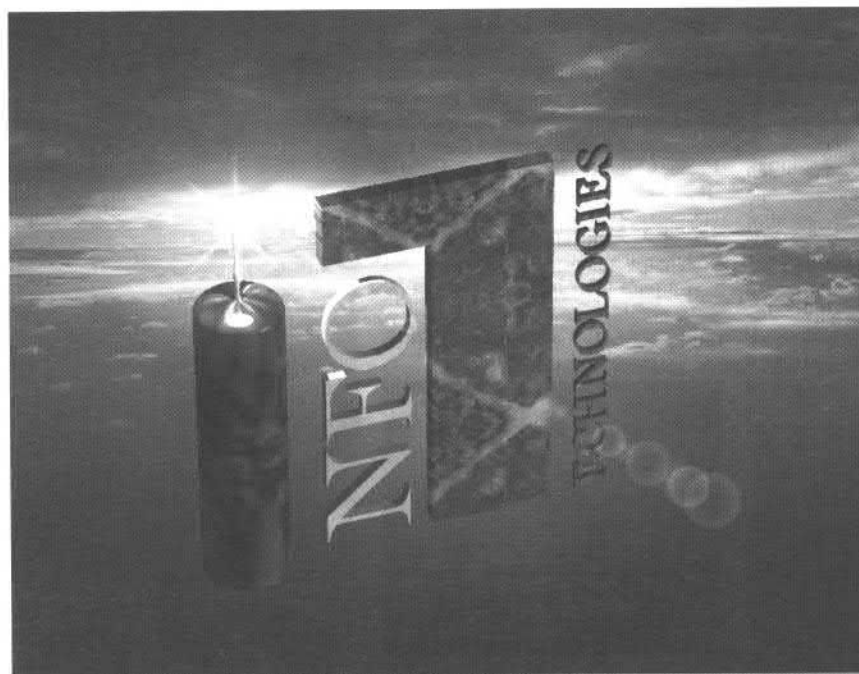
Rincón del Genio



¡Hola, Jaime! Ya es la segunda vez que nos sorprendes con tus magníficos gráficos. Realmente tienes un nivel muy alto, seguramente debes dedicarle mucho tiempo, ya que el resultado final es ¡excelente! Te animamos a que continúes y te invitamos a que diseñes más logos de InFo Technologies y de Amiga.InFo...¿Qué te parece?

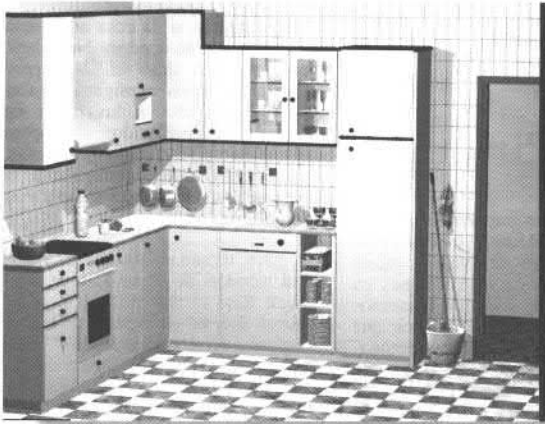
Gracias de nuevo por tu colaboración y esperamos que tus imágenes animen a otros usuarios a enviarnos sus trabajos y demos que entre todos que ¡el Amiga no es más que un medio para dar color a nuestras ideas!

AInFo



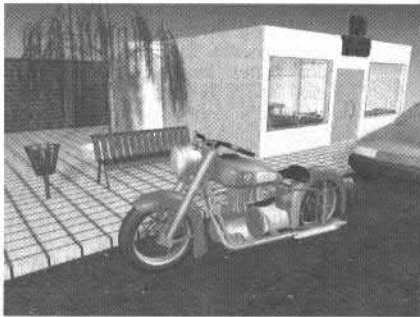
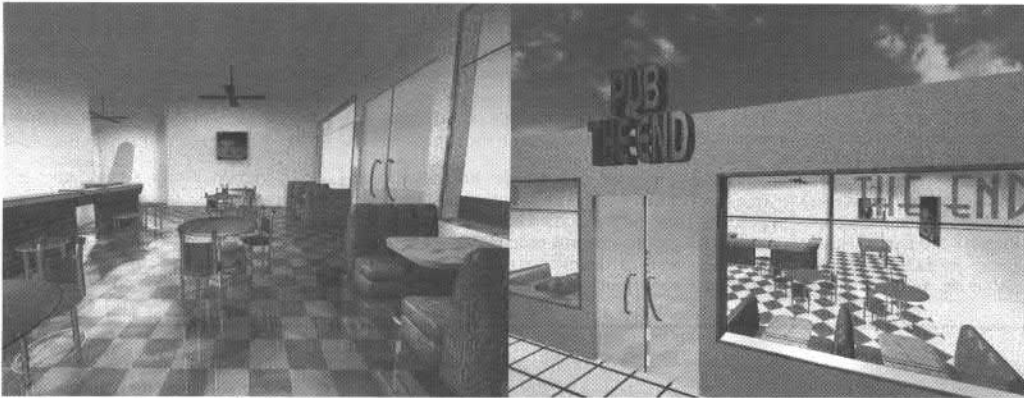


Genio del mes: Jaime Roura



Todas las imágenes de Jaime Roura han sido creadas con el siguiente equipo informático:

Amiga 4000/40
14 Mb de RAM
Programa Real 3D v2.0



PARIS

¿Cómo? ¿Tú también creas con el Amiga? ¿Sabes dibujar? ¿Haces tus pinitos con Amiga? ¿Eres un manitas de la imagen de vídeo y el montaje? ¿Dominas los efectos FX? ¿Creas tus mundos 3D?

Puede que así sea, pero... ¿Te atreves a mandarnos tus trabajos? Si lo haces... puedes tener la suerte de verlo publicado en esta sección de Amiga.InFo, como todo GENIO se merece. ¡Animo! ¡Sabemos que hay muchos genios amigueros!

Amiga.InFo
(Rincón del Genio)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona





Quizás hoy no hablaremos mucho de juegos, ni de demos, sino que nos centraremos en lo que más nos interesa, para nosotros y para el futuro del Amiga: en el tema de video-juegos.

En estos momentos el mercado está muy delicado, pero aquí nadie contribuye a dar un paso hacia delante, mejor nos escondemos, copiamos los últimos juegos y cuando me aburro los meto al cajón. Esta es la cruda realidad de lo que hacemos con los juegos, ya no importa el precio que tenga, da igual que esté en castellano, que no, hemos llegado a un momento en que arrasamos con todo, y luego algo... es que el Amiga va a desaparecer, es que no se qué, no se cuánto...

Lo que hay que tener claro es que tanto yo como mis compañeros de Amiga.InFo no vamos a esforzarnos por temas que se están perdiendo, como el de los juegos. Creo que hay muy poca gente que quiera esforzarse en comprarse un juego original, a parte de lo difícil que es conseguirlo en España, el aumento del precio del juego, que vienen en otro idioma, etc. Y claro por el precio de un juego actual, pido un CD-ROM con todos los últimos

Dark Graphics

El sencillo tema de la Piratería

juegos de Amiga, me sale más barato, tengo todo lo último que acaba de salir, mientras que queda algún iluso que intenta comprar uno original, mientras que el otro tiene cincuenta novedades en el CD.

Amiga.InFo quiere esforzarse en daros lo mejor, pero no quiere perder el tiempo en esto mismo que os comento. Es decir, crear una sección de juegos a vuestro gusto, con vuestras cartas, mapas, trucos y todo lo imaginable, y que sigamos igual de cabezotas, sin compramos un juego. Si vemos que de este punto no conseguimos pasar, yo seguro que me daré por vencido en el tema, y preferiría dejar la sección y dedicarme a otros programas. Pero si de verdad empezamos todos con ilusión y nos esforzamos mínimamente y que se vea, ¡en España quieren juegos de Amiga!, enviamos las tarjetas de registro de cada juego que viene en la caja, si de verdad conseguimos todo

esto, será un paso importante para mi y mis compañeros, quizás este esfuerzo no sea en vano, quizás consigamos textos e instrucciones en castellano, y todo eso que queremos de los juegos de Amiga, es decir que lleguen a altura del "todopoderoso" PC. Luego pasaríamos al CD, ya que con el hardware del Amiga tendríamos un espectáculo audio-visual alucinante, pero para llegar a todo esto nos tenemos que sacrificar un poco.

No se trata de comprar todo lo que sale, sino de decidirnos a comprar ese juego que le vamos a aprovechar al máximo, y lo vamos a disfrutar de verdad.

Y este es uno de los pasos que quiere dar Amiga.InFo, intentar que los juegos comentados, si os llegan a gustar, que nos escribáis haciendo una reserva del juego y nosotros intentar conseguirlo. Y de esta forma veremos

si tenéis interés, o la cosa no avanza nada. Creo que ha quedado bien claro, puede que sea duro el tema pero quizás entre todos consigamos hacer más fuerza frente a las casas de software y distribuidores. Espero vuestras contestaciones, preguntas, sugerencias y todo lo imaginable, el debate de los juegos está abierto y es todo vuestro.

Y para terminar sólo deciros que habrá versión de Primal Rage para Amiga, Rise of the Robots 2, y los famosos Worms un especie de bichos hormigas guerreras creadas por Team 17. Versiones del mítico Doom de PC, pues sí, han salido y para Amiga. Uno es el esperado Alien Breed 3D con rotación en todas las direcciones, animaciones utilizando cinemática inversa y todas las mejoras posibles para posiblemente convertirse en el juego por excelencia en Amiga del 95. También ha salido el Death Mask que funciona hasta en un A500 (yo no lo he probado todavía) y otro llamado Evils Doom.

Si viendo todo esto no nos arriesgamos a comprar los originales, lo poco que tenemos desaparecerá y eso os lo puedo asegurar, en vosotros está la decisión de lo que queréis realmente de esta sección de juegos.

Por fin. Parece mentira, pero el celebrón de esta última temporada ha terminado. Commodore ya existe de nuevo, aunque ahora se llame ESCOM. A partir de ahora todo dependerá de cual sea la política que vaya a llevar ESCOM. Después de leer la multitud de comentarios, artículos que hablaban de la presentación que hizo ESCOM... todavía no se puede sacar nada en claro.

Lo único que parece evidente en la estrategia de ESCOM es la utilización del nombre Commodore para vender sus Pentiums con una marca conocida, pero lo que realmente nos interesa a todos, que ocurrirá con el Amiga, es algo que todavía puede dar mucho que hablar.

Según ESCOM, de aquí a Navidades su intención es vender todos los 4000 y 1200 que puedan fabricar (según comentan es una venta segura), pero ¿y después?. Su intención es sacar un nuevo 1200, con un 68030 y más memoria, pero ¿quién comprará Amigas el año que viene?.

Lo que es evidente, hasta para el más fanático usuario de Amiga, es que convencer a un nuevo usuario para que se compre un Amiga en detrimento de comprarse un PC es una tarea casi imposible. El viejo dicho de que "el Amiga sólo sirve para jugar", se ha invertido, y actualmente si para algo sirve el PC es precisamente para jugar, y si los juegos no le interesan y este usuario quiere utilizar su flamante ordenador para algo productivo, a no ser que quiera utilizarlo en el campo del video, convencerlo ya es tarea totalmente imposible (y más si ha sufrido la campaña de intoxicación de Bill Gates con su ya famoso en todo el universo Windows 95).

Ginés, el fiel seguidor

¿Tenemos Futuro?

Si aun después de todos estos argumentos en contra, todavía está indeciso, lo que finalmente decide a casi todos es el precio. Que un Amiga equiparable a un Pentium con la configuración con la que éste se vende actualmente cueste el triple es demasiado excesivo, y en esto es en lo que primero debe trabajar ESCOM, intentando que el precio de los Amiga, si no es equivalente, se acerque tanto que el precio no se convierta en un factor decisivo para decidir que ordenador comprar.

Con que un Amiga tenga un precio equivalente no quiero decir que un 4000/030 cueste lo mismo que un Pentium, sino que un 4000/060 con tarjeta gráfica, CD-ROM y monitor cueste sobre unas 300.000 ptas, y que un 1200/040 con disco duro y monitor cueste sobre unas 140.000.

Aunque esto pueda parecer desorbitado (¡jun 1200 con un 68040!), para poder competir de tú a tú con los PC actuales un 68040 es lo mínimo que hay que tener, tanto para jugar como para ser productivo (el tiempo es dinero). Además estos Amigas tendrían que ser la opción mínima a la venta, para poder facilitar el trabajo a los programadores, y ESCOM tendría que intentar hacer una política de ofertas para poder cambiar tu viejo Amiga por uno nuevo (quizás estoy pidiendo demasiado).

Esto tendría que ocurrir a corto plazo (después de Navidades), y quizás para las Navidades siguientes ESCOM tendría que lanzar el nuevo Amiga, con procesador RISC, con un Workbench mucho más completo que el actual, con nuevos chips gráficos y de sonido, o sea, algo superior a los PC previsibles para dentro de un año, y evidentemente, a un precio competitivo. Pero aunque ESCOM consiguiera hacer todo lo expuesto anteriormente, la última palabra (y definitiva) la tienen las casas de software. Si éstas deciden no desarrollar software (tanto juegos como utilidades) para el Amiga, nuestro futuro ya está escrito, sólo nos espera el lento declinar hasta la desaparición.

Todo lo dicho anteriormente pueden ser sólo fantasías mías, si lo insinuado en algunos artículos que he leído es cierto, o sea, que a ESCOM sólo le interesa el nombre Commodore y el Amiga es un ordenador al que va a dejar caer en el olvido (al menos como competidor de los PC). Esperemos que esto no ocurra y que ESCOM haga que el Amiga vuelva a renacer de sus cenizas.

Para acabar, una nota técnica: el famoso HAM8. Puede parecer extraño a alguien, pero de todas las personas con las que he comentado algo sobre el HAM8, ninguna sabe realmente que es,

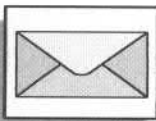
Para todos es simplemente un modo de 262144 colores de una paleta de 16 millones. Esta es una verdad a medias.

Explicar lo que realmente es no es nada sencillo. El HAM8 se divide en dos partes: los colores base, en este caso 64, y la variación de la paleta respecto a estos colores base. Variar la paleta significa que entre el color de un pixel y el color del siguiente (ésto sólo afecta a pixels consecutivos, no si están en líneas diferentes) sólo podemos modificar una componente (sea la rojo, la verde o la azul), a no ser que los colores de estos pixels formen parte de los 64 colores base (al no haber problemas si dos pixels consecutivos tienen colores que forman parte de los 64 base, esto implica que el algoritmo de "render" tiene que escoger muy bien los colores base si queremos una pantalla con la máxima calidad). Los 64 colores base si que los podemos escoger de la paleta de 16 millones de colores (256 niveles de rojo, verde y azul). Donde estamos más restringidos es a la hora de escoger la variación de componente, ya que sólo disponemos de 64 niveles, y combinando estos sale el numero mágico: 262144.

Como conclusión, podríamos decir que el HAM8 es un modo con 64 colores base de una paleta de 16 millones, y la paleta de la variación escogida de 262144 posibilidades. Bastante complicado, ¿no es cierto? ¡Pero funciona!

Bueno, nada más. Hasta la próxima Ginés, el fiel seguidor

NOTA FINAL: Por favor, escribidme contándome vuestra opinión, si estáis de acuerdo, si no lo estáis, si creéis que todo lo que escribo son tonterías; contadme vuestra vida, que os gusta más el PC... lo que sea. Todas las cartas serán mencionadas en próximos números de la revista.●



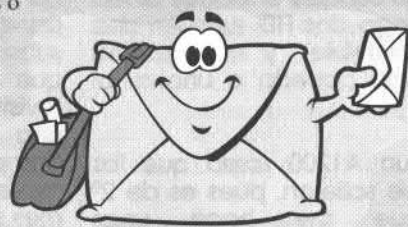
Cartas y Dudas

Bienvenidos a la sección de Cartas y Dudas, donde cada mes Amiga.InFo intentará contestar y resolver vuestras preguntas, dudas y donde podréis reflejar vuestras opiniones, críticas, sugerencias, etc..., relacionadas con cualquier tema de Amiga o la revista. Nuestra intención es publicar todas y cada una de vuestras cartas, puesto que sabemos que la mayoría de problemas son comunes a todos los usuarios.

No te asustes si tus preguntas pueden parecer sencillas o muy complicadas, si no entiendes o sabes mucho, ¡escríbenos!

Para ponerse en contacto con esta sección, envía tu carta a :

Amiga.InFo (REF:Cartas)
APDO. 166
08750 Molins de Rei
BARCELONA



ATENCIÓN: Debido a la gran cantidad de cartas vuestras que estamos recibiendo, hemos decidido reorganizar esta sección de forma que sea más clara y eficiente a la hora de leerse. Para ello, se ha dividido en tres sub-secciones:

- Consultas: Aquí se incluyen todas las cartas que exponen preguntas, dudas, problemas, soluciones, etc...
- Opiniones: Las cartas que únicamente sean opiniones y comentarios acerca de la revista o cualquier tema de Amiga.
- Colaboraciones: Mini-artículos, historias, aventuras, etc...

Esperamos que os sea útil esta organización de la sección y que comprendáis que es necesario editar y recortar algunas cartas por motivos de espacio.

CONSULTAS

INCOMPATIBILIDAD: GENLOCK - ACELERADORA

C502 He comprado un Genlock Electronic Design Y-C. Al conectarlo en mi A1200 funciona perfectamente. El problema me surge al conectar el genlock con mi placa aceleradora MTEC a 42.5MHz a mi A1200. Con la placa aceleradora conectada, el genlock no funciona, pues el ordenador no arranca y se cuelga una vez tras otra sin llegar a completar la secuencia de arranque. Da unos errores del tipo 8000 0003 ó 8000 0002 y se suele poner la pantalla de color rojo. Sin conectar el genlock, el ordenador con la aceleradora funciona perfectamente. He mirado el genlock a ver si tenía algún jumper de configuración, y no tiene ninguno. También he llamado a las tiendas donde compré el genlock y la aceleradora. Donde compré la aceleradora me contestaron que era por la propia arquitectura del genlock, que era incompatible.

Después de consultar el manual de mi ordenador, he visto que el conector de vídeo sólo tiene dos pines de entrada:

- Patilla 1- Reloj externo
- Patilla 2- Habilitar reloj externo

Si al ordenador sólo le entran estas dos señales del genlock y no arranca, es que una, o las dos deben de estropearse al acelerar el ordenador. Me imagino que no sincronizará el reloj del genlock con el del ordenador, y por eso el ordenador se cuelga.

Siguiendo el esquema de un A500, veo que estas dos señales van al Fat Agnus.

Me imagino que en el A1200 irán al chip de vídeo, y que, al acelerar el ordenador, éste también se acelerará.

Mis preguntas son:

- ¿Por qué se cuelga el ordenador acelerado, al conectar el genlock?
- ¿Por qué afecta el acelerar el ordenador a la salida de vídeo?
- ¿Podrían decirme algún montaje para que me funcione el genlock?

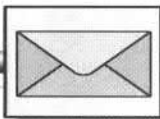
Agradeciéndoles su respuesta por anticipado:

A.Rodero.

Hemos buscado en los esquemas del A1200 y teóricamente las señales XCLOCK y XCLKEN, las de entrada del reloj de sincronismo del genlock, no son utilizadas en el puerto de expansión del A1200 y por lo tanto tu aceleradora no puede modificarlas. Sin embargo, es posible que indirectamente la MTEC influya en alguna señal relacionada con XCLOCK y provoque algún tipo de incompatibilidad.

Una posibilidad que puede ocasionar un mal funcionamiento del A1200 es el hecho de que el Genlock se alimente directamente de él. Es decir, si el Genlock tiene fuente de alimentación externa entonces no pasa nada, pero si se alimenta directamente puede producirse una sobrecarga de la débil fuente de alimentación del A1200. Si conectas el Genlock junto con la aceleradora tu fuente puede que se venga abajo y no alimente correctamente...

No es la primera vez que nos han hecho el comentario de que algunos Genlocks son incompatibles con A1200 acelerados...pero de momento, no sabemos la razón exacta. ¿Algún lector la sabe? Si es así agradeceríamos que se pusiera en contacto con nosotros...



COSAS DEL DISCO DURO

F501 Estimados Amigos Amigueros:

El motivo del presente es para haceros dos preguntas:

1.- ¿Cuáles, (de los 40), son los pines del conector del disco duro que controlan las señales enviadas al led del HD?. Tengo dos HD (uno en una carcasa removible), y me gustaría saber cuándo accedo a uno o al otro.

2.- Tengo un A1200 (creo que los primeros que salieron, pues es de 2º mano), que me hace unas interferencias en pantalla cuando accedo al HD o al FD, y a veces sin acceder a éstos. ¿Cómo lo podría evitar? ¿Tengo que poner algún cable o algo?

Muchísimas gracias por todo, y perdonad las molestias.

*Francisco.
S/C. de Tenerife.*

1- El pin del LED del conector IDE que comentas es el número 39. Es una señal de salida con lógica invertida, es decir, 0=Led encendido, 1=Led Apagado.

2- Probablemente tu HD genere ruido en la señal de vídeo y es por ese motivo que tienes interferencias. Si también se producen, aunque no accedas al HD, entonces probablemente tengas el cable de la salida de vídeo defectuoso o mal conectado. Revisalo por los dos extremos tanto la de la salida de vídeo del A1200 como la de entrada al monitor o televisión.

EL PRECIO

C504 (...) La revista es estupenda, está muy bien enfocada al usuario normal y corriente, no a empresas y empresarios como algunas revistas de pecé y sobre todo, el deplorable programa de radio "Mal hallado Mr. Intel" (©FED). Los discos de portada también están muy bien. Me encantan las utilidades pequeñas para el wb, que lo hacen aún más cómodo de usar. Ya os escribí una vez felicitándoos por la revista y mi ofrecimiento sigue en pie, lo que pasa es que no destaco en ningún campo en especial. Pero os diré lo que sé hacer, por si os interesa algo.

Compongo música MIDI con Sound Canvas SC-33, me gusta hacer cosillas en 3D, pero con el Amiga, tal como lo tengo, no se puede hacer nada serio. Programo algo en Pascal y este año (2º de Telemática) empiezo con el C y 68000 (y compran pecés para programar en 68000, tiene cojones la cosa). En fin, nada, a seguir así. ¡Ah! una pregunta, en Pasadas compré el número 3 de la revista por 700 ptas. aunque ya valía 850 ptas., ¿si quiero subscribirme me costará más caro que antes?. Es porque yo pido la revista a VBSoff, pero 1200 pelas cada una es un poco caro aunque compensa el que salga cada dos meses. Espero que pronto salga cada mes en nuestros kioscos. Suerte.

*Jerónimo/MamaSoff.
Linares (Jaén).*

Vaya, la mayoría de nosotros somos estudiantes de Ingeniería en Informática y ya sabemos lo que es pasar por un INTEL donde te obligan programar las prácticas...

Cuando estuvimos en la Party hicimos una oferta a todos los asistentes que quisieran comprar Amiga.InFo: sólo 700 ptas. Pero la revista costaba y sigue costando 850 pts. Si te suscribes por 10 números te cuesta también 850 ptas., ya que los gastos de envío están incluidos en la suscripción. Para más información puedes llamarnos al tlf. (93) 680 04 34.

En cuanto a lo de que salgamos todos los meses y en kioscos...¡El próximo número especial de Navidad estará en los kioscos de las capitales y para más INRI de algunos, ahora ya somos mensuales!

HAY QUE CALOR!!!

C505 1) ¿Cuáles son los libros que podéis importar? Estuve buscando el nº3 tal y como me indicásteis, pero sólo encontré un libro (que lo hay aquí y está en español) en la sección de Curso de C.

2) ¿Hay alguna forma de volver a colocar la tapa del trapdoor de un A1200 después de haber colocado una Blizzard A1230-III?

3) ¿Se calienta mucho un 68030 a 50 Mhz junto con un 68882 a 50 Mhz sin refrigeración en el trapdoor de un A1200? Si se calentara mucho,

¿podría dañar algún componente del ordenador tenerlo mucho tiempo encendido? ¿A partir de cuánto tiempo encendido (el ordenador) sin interrupción sería peligroso tener la Blizzard con un 68030 a 50 Mhz (por el calor)?, ¿y a 56 Mhz? ¿Sería peligroso tenerla sin refrigerar con el ordenador sobre una mesa de madera?.

4) ¿Hay tarjetas de las mismas características de la Blizzard que sí permitan cerrar el trapdoor? ¿Sería más peligroso aún tener tapado el trapdoor por tener aún menos ventilación?.

5) ¿Qué formas hay de refrigerar un A1200 sin necesidad de hacer cosas raras? ¿Y trasteando un poco?

6) ¿Se calienta mucho más un 68030 a 56 Mhz que uno a 50 Mhz? Estaría bien que explicárais el proceso para poner la Blizzard a 56 Mhz como la tenéis vosotros.

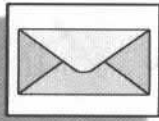
*Sergio Pozo Hidalgo.
Camas (Sevilla).*

1- Estamos moviendo el tema de importación de libros pero todavía no hemos llegado a ningún acuerdo concreto con algunas empresas de distribución de libros extranjeros...tenemos intención de importarlos directamente de Inglaterra. Toda clase de libros relacionados con Amiga estarán en nuestra lista.

2- Sí. Tenemos un A1200 con una Blizzard a 50 Mhz y la tapa encaja bien. Sin embargo, por cuestiones de refrigeración no la tenemos puesta.

3- Se calienta hasta cierta temperatura máxima, que suele ser la normal de trabajo del procesador. Bajo ciertas condiciones esta temperatura puede ser excesiva, por ejemplo en verano o en lugares sin ventilación. Nosotros cuando teníamos el A1200 con la Blizzard pusimos un ventilador de CPU debajo justo del 68030 para que se refrigerara. Funcionaba perfectamente sin apenas calentarse. Ahora, tenemos el 68030 a 56.3 Mhz y al A1200 montado en una torre con dos ventiladores...funcionado prácticamente las 24 horas del día sin problemas de ningún tipo.

4- En teoría todas las tarjetas del A1200 están diseñadas para que quepan en el trapdoor. Podría ser que en alguna tengas que forzar un poco la pestaña de cierre, aunque nosotros de momento siempre hemos conseguido cerrarlas. Sin lugar a dudas el hecho de que



tengas sin tapar el trapdoor ayudará a ventilarse al M68030 y al coprocesador.

5- Colocando un ventilador de CPU, como los que venden en las tiendas de PC para sus calenturientas Intel, justo debajo de la aceleradora y elevando el A1200 sobre unos pies para que no toque el ventilador. La alimentación la puedes sacar de un transformador de walkman o de la propio conector de la disquetera del A1200.

6- Se calienta bastante más, es por este motivo y por cuestiones de espacio que hemos instalado el A1200 en una gran torre de PC. Esta torre tiene dos ventiladores, uno para la fuente de PC y otro situado justo en frente de la Blizzard y los Motorola. Este tipo de montaje no es fácil y explicarlo para que otras personas lo monten es más complicado todavía, aparte de que es muy arriesgado y a la mínima equivocación te cargas el A1200. No queremos tener una colección de usuarios de A1200 "chamuscados" por nuestra culpa... Creemos que para un uso normal del A1200 son suficientes los 50 Mhz, y no hay ninguna necesidad de colocarlo a 56,3 Mhz. ¿Y por qué nosotros lo tenemos? Pues por que al Sr. F.Martin le gusta exprimir al máximo el Amiga y hacer pruebas con los equipos...algún día contaremos en un artículo lo que ha llegado a sucederle con los Amiga y sus montajes "caseros"...

QUIERO MAS ROM

C506 Hola:
Yo tengo un A500 con 1 MB de ROM y un CDTV con otro MB de ROM, ¿puedo conectarlos para trabajar simultáneamente con ellos y así tener 2 megas de memoria ROM? ¿Cómo?

Otra pregunta:
Ahora que van a llegar los nuevos AMIGA ¿Puedo cambiar la CPU del A500 por el RISC?

Y os felicito porque esta revista vale la pena.

*Erasmo Alonso Iglesias.
Vigo.*

¿? No puedes conectar el A500 y el CDTV para tener dos megas de RAM (que no es lo mismo que ROM!). La ram de cada Amiga es independiente y no puede ser usada simultáneamente por dos ordenadores. Sin embargo, a través de PARNET puedes conectar el CDTV y el A500 para intercambiar ficheros...

No será actualizable puesto que la

arquitectura RISC es completamente diferente a la que posee un A500 con un M68000. Lástima...¿verdad?

DISCOS DE PORTADA EN LA 1.3

C507 (...) 1) ¿Cuántas revistas lleváis editadas?
2) ¿Cómo podemos aprovechar los programas de vuestros "discos de portada" los que tenemos la versión 1.3 de la ROM?

*Jose Ant. Ruiz Molina.
Blanca (Murcia).*

Llevamos editadas 6 revistas.

Muy fácil. Montas el sistema FFS en tu disco de arranque y a leer discos de Amiga.InFo!!!
Próximamente explicaremos detalladamente como hacerlo en un artículo, aunque en el manual del AmigaDOS versión 1.3 puede servirte para averiguar como hacerlo.

ERRORES CON EL A68K

C509 (...) He recibido la revista nº3, y en la anterior había un artículo dedicado al uso e instalación del ensamblador A68K y blinker. He seguido todos los pasos indicados en la revista, instalándolo en disco duro e instalando los ejemplos de lenguaje que aparecen en el disco de la revista.

Pues bien, cuando después de editar un texto, salvándolo con un nombre con la extensión "s", ejecuto el comando "asm xxx" para traducirlo a código máquina, el sistema me dice que "asm" no es un fichero ejecutable. He intentado realizar el ejemplo "hola" obteniendo el mismo resultado.

En la revista hay un dibujo de los pasos para ensamblar el ejemplo, los he seguido sin tener éxito... siempre la misma confestación: "asm no es un fichero ejecutable".

Tengo un Amiga 600 HD. En la partición "work" he abierto un directorio llamado "asm68" donde he instalado el ensamblador y el blink dentro de un directorio "c" y los ejemplos de lenguaje en un directorio "macros" y, como último, el fichero de

ejemplo "hola". Después he hecho la asignación de asm68 a mi partición work, tal como indica la revista.(...)

*Salvador Sebastián Andrés.
Masanasa (Valencia).*

Todos los pasos que has dado y tu instalación es correcta, el único problema que tienes es que el comando "asm" es un script y como tal tiene que tener el atributo "S" activado para poderlo ejecutar. Por un problema con el compresor LHA este bit se desactivó y se distribuyó con la revista... Puedes arreglarlo con el siguiente comando y desde una shell:

`protect asm s`

Después de ejecutarlo, si haces un list del directorio donde esté el fichero "asm" comprobarás como el bit S se ha activado.

DOMINIO PÚBLICO

C510 Poseo un Amiga 500 Plus y me gustaría conocer más a fondo el DOMINIO PÚBLICO, de qué se trata, cómo conseguirlo y todos los programas que existen en D.P.

*Victor Manuel Abolafia Castro.
Dos Hermanas (Sevilla).*

RESPUESTA

El "dominio público" (DP) son todos los programas que crean programadores o artistas de todo el mundo y que no se comercializan. Sus autores los ceden al patrimonio de la humanidad desinteresadamente. Estos programas se pueden encontrar en el ordenador de cada creador, o más cómodo para todos, en la red internacional INTERNET. Periódicamente se publican CD-ROMs recopilatorios que puedes adquirir en cualquier distribuidor con las últimas novedades, por ejemplo los AMINET. Hay empresas que ofrecen un servicio de DP y cobran el servicio de gestión y copia de las utilidades o datos que necesites. El DP en sí es gratuito. Otra forma de obtener DP es darte de alta en un BBS y conseguirlo a través del modem. Algunas de las utilidades más interesantes son incluidas en nuestros discos de portada. En cuanto a la lista de los programas que existen, hay absolutamente de todo: Compiladores, secuenciadores MIDI, programas de dibujo, canciones, juegos, controladores de todo tipo de periféricos, gráficos, esquemas hardware, trucos y un interminable etcétera...●



¿Te gustaría formar parte de Amiga.InFo?



¿TE BUSCAMOS A TI!

En Amiga.InFo estamos interesados en publicar artículos y colaboraciones de nuestros lectores. Los requisitos para ser articulista de AInFo son los siguientes:

- 1- Ser un usuario serio de Amiga.
- 2- Dominar algún tema determinado sobre el Amiga.
- 3- Estar dispuesto a escribir y compartir conocimientos sobre los ordenadores en general.

Con tan solo que cumplas una de las tres condiciones anteriores, ya puedes probar a enviarnos tu artículo y con un poco de suerte, ¡Te lo publicamos!

Puedes acompañarlo con todo tipo de gráficos, listados, texto, ilustraciones, etc...indicando en que parte del texto de tu artículo quieres que aparezcan. Simplemente es intentarlo, ya sabes, elegir un tema que domines, escribir sobre él con un editor de textos ASCII, escojer buenas imágenes y cuando todo esté apunto, nos lo envías en uno o varios discos al apartado de AInFo. ¡Suerte y ánimo!:

AMIGA.InFo (Referencia: Colaboradores)
APDO. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

A los autores de los artículos que se publiquen se les gratificará con una suscripción de diez números a AMIGA.InFo. ¡Ah! y si estás interesado, pasarás a formar parte de nuestro equipo de redactores. ¡Ponte en marcha! ¡Puedes hacer Amiga.InFo con todos nosotros!

ATENCIÓN: BUSCAMOS UN EXPERTO EN VIDEOEDICIÓN CON AMIGA. Si lo tuyo son los genlocks, el vídeo, las mezclas, titulación, TV, etc. y deseas compartir tus conocimientos con muchísimos usuarios, seguro que te gustaría escribir en una nueva sección de Amiga.InFo...ponte en contacto con nosotros. ¡Te buscamos a tí!

DISTRIBUIDORES DE AMIGA.InFo

Si usted es un distribuidor de productos AMIGA y desea insertar su publicidad en nuestras páginas o distribuir la revista AMIGA.InFo, puede ponerse en contacto con nosotros llamando al número (93) 680 04 34 o enviando un FAX al número (93) 680 08 12, a la atención de Francisco Martín.

IMPORTANTE: Envíe su publicidad, de forma URGENTE y protegida adecuadamente (no debe doblarse), a nuestras oficinas:

InFo Technologies S.L.
C/ San Agustín 15, Nivel 2, Despacho 2
08750 Molins de Rei
Barcelona

No aceptamos ficheros Postscript o transparencias de impresora láser. Sólo publicaremos la publicidad entregada en FOTOLITO filmado profesionalmente. Si no dispone de un servicio de filmación cercano, póngase en contacto con nosotros y le ayudaremos.

Opiniones

de los lectores...

La sección de opiniones de este número se merece un 10. Todas son interesantes y variadas, que reflejan el espíritu Amiguero, a veces un tanto radical, de nuestros lectores. Os invitamos a convertir esta sección en una canal de comunicación entre AMIGA.InFo, los distribuidores y vosotros, los lectores.

SECCIÓN DE JUEGOS

Hola, ¿qué tal amigos de Amiga.InFo?

Mé presentaré: soy un usuario novato de Amiga, y hasta hace poco creía que mi ordenador tan sólo servía para jugar. No tenía ni idea de lo que puede llegar a hacer mi Amiga, pese a ser un modelo 500. Hace unos seis meses llegó a mis manos vuestra revista ¡me quedé asombrado!. Es estupenda, introducí en ella de todo, noticias, artículos, cursos, posibilidad de entre todas- de dar nuestra opinión, comunicarnos, y sobre todo lo que yo hago, que es ni más ni menos que aprender. El apartado de primeros pasos es fundamental para mí, puesto que aunque leo la revista de cabo a rabo, hay cantidad de cosas que no entiendo y me gustaría entender. Por tanto, os animo a que prestéis especial atención a captar, mediante este tipo de artículos iniciativos, a todos los que, por ser nuevos o por desinterés, no nos hemos dado cuenta de lo que teníamos.

No obstante, no quiero decir con esto que los juegos sean algo trivial, en absoluto.

Creo que el mercado de los juegos fue y debe ser una pieza fundamental en el desarrollo de nuestros Amigas. Quiero decir que la gente tiene que darse cuenta de que estas máquinas son "algo más".

A mí me sigue encantando echar unas partidas de vez en cuando y es normal, ¿o no?.

Incluso me atrevería a daros un pequeño consejo o idea:

En el Nº 3 de vuestra revista, un lector os decía que prestarais más atención a la sección de juegos y respondíais que era difícil encontrar en nuestro país novedades para ser comentadas. No obstante, y aunque comprendo esta situación, podríais añadir una nueva sección que podría titularse "Recordando", en la que podríais comentar juegos antiguos, o relativamente antiguos, que mucha gente os puede proporcionar o que seann más o menos fáciles de adquirir.

Con esta iniciativa se obtendría un doble beneficio ya que, por un lado, la revista se enriquecería y atraería la atención de más gente. Por otro lado, se ayudaría en cierta forma a incentivar la compra de juegos originales, puesto que me consta que una de las razones por las que la gente adquiere juegos piratas, es la desinformación. Me explico: cuando alguien quiere adquirir un juego pero no sabe cuál le interesa, o no lo tiene claro, intenta informarse antes. Si nadie le comenta los posibles pros y contras de aquéllos que tiene en mente, simplemente no se arriesga a invertir dinero en un producto que luego posiblemente no utilice, porque no le guste o porque, después de comprado, se lleve la desagradable sorpresa de que no era aquello lo que se estaba buscando.

Resultado: Se recurre a la compra de juegos piratas que, por supuesto, son más baratos, y la posible desilusión se minimiza, a causa de que el dinero invertido es menor.

Pero también sé que cuando un juego interesa o sabes que te va a

gustar porque te han dicho como es y qué te ofrece, lo que uno realmente quiere es tener el original, con su caja, su manual, etc... Por esto, os animo a que añadáis una nueva sección en la que se comenten juegos, aunque no sean novedades, ya que es imposible que, porque un juego no sea una novedad, todo el mundo sepa cómo es. Creo que la información es un arma fundamental contra la piratería, y en ese momento vosotros sois los que tenéis la mejor arma, vuestra arma se llama Amiga.InFo.

Con esto me despido y os animo a que sigáis adelante, ya que vuestra labor es importantísima.

¡Hasta el próximo número!

P.D. Os adjunto algunos códigos de juegos. De momento es mi única manera práctica de ayudar.

SECON SAMURAI:

Level 1: -----
Level 2: RFBW1CA1
Level 3: UH2RWEYM
Level 4: B4XUDVVY
Level 5: ZHTI4OTI
Level 6: 5ALICIJF

Antonio Enrique Gámez Reyes.
Málaga.

WINDOWS 95, LA REVOLUCIÓN

Hace unas semanas oíamos y leíamos en todos los medios de comunicación el lanzamiento del nuevo sistema operativo de Microsoft para los PC compatibles. Bajo un impresionante despliegue

publicitario nos anunciaban el Windows 95, un programa que revolucionaría el sector informático ya que incluía una serie de características novedosas que haría el uso de los ordenadores más sencillo e intuitivo. Es posible que para los usuarios de PC sea una novedad porque, hasta ahora, el trabajo con este ordenador era poco menos que un castigo. Pero de ahí hasta decir que es una novedad en el mundo informático, hay un abismo y más cuando los usuarios de AMIGA o Macintosh sabemos que lo que se predica como nuevo y revolucionario lo incluye nuestro sistema desde hace años.

Por otra parte, no es de extrañar que Microsoft haga esto, porque lo intentaron anteriormente con el Windows 3.1 que a mi entender, ya que he tenido que trabajar con él, es un intento de imitar los sistemas anteriormente dichos de una manera bastante mala. Puede que con esta nueva versión hayan podido acercarse más, pero es triste que, una empresa que va a la cola en este sentido sea la que, a posteriori, aparezca como la creadora de todo lo ya existente, y más triste aún es que la gente se lo crea. Como bien dice el Director General de Apple España en una entrevista, y creo que es una frase que define muy bien el trabajo realizado por Microsoft refiriéndose al Windows 95: "Yo creo que el Sr. Bill Gates - y esto es una opinión personal - no tiene ningún interés en que Apple desaparezca, porque entonces no tendría a quien copiar".

Luis Alberto Cordero.



OPINIONES DE LOS LECTORES

PD. Os escribo estas líneas después de haber escuchado la presentación hecha por Bill Gates de su Windows 95 en un momento en que tenía que desahogarme después de oír tanta mentira. De paso, deciros, que si es de interés para publicarla, ahí la tenéis. Un saludo.

Un AMIGA escondido ...

Recientemente se ha celebrado en las nuevas instalaciones de la Feria de Barcelona, Montjuich 2, la exposición internacional de Informática INFORMAT '95.

Como aficionado al tema me dispongo ansioso a visitar el certamen en espera de contemplar novedades y, sobre todo, de comprobar la participación de los nuevos equipos Amiga de la mano de Escom AG. Me llevo un chasco impresionante. No encuentro novedades significativas y no veo "Escom" por ninguna parte.

Bueno, como ya estoy dentro, algo habrá que hacer...

Doy vueltas por doquier, compruebo las excelencias de los Sum, Silicom.. (en manos de terceros), veo estaciones de videoedición sobre cualquier plataforma; sigo dando vueltas y de repente: ¡¡Oh!!, ¿qué ven mis ojos? Un 1084 vibrando como en los mejores tiempos, dudo, me acerco. Sí, sí, es un 1084, pero ¿cómo que funciona con una super torre de PC? Me acerco más. ¡¡horror!! Si es mi querido Workbench.

Contemplo anonadado cómo lanzan una animación a través de un proyector de vídeo directamente de la "Super Torre", cómo capturan secuencias de vídeo en tiempo real, cómo las editan y vuelcan a Betacam, hacen efectos, de todo...

Aún me acerco más, y al fin me decido:
-¿Que máquina tienen capaz de ejecutar Workbench, no será un Amiga?
-¿Acaso Usted conoce este sistema?
-Sí, sí, lo conozco...

Después de mucho hablar con quien parecía ser un entusiasta del sistema, descubro (cosa que ya suponía) que dentro de la excelente Torre había un Amiga 4040 dotado de 8 megas de ram, controladora SCSI Fastlane Z3, disco duro Barracuda de 2 Gb, Sunrize 16 y Boadcaster Elite.

Una vez terminado el intercambio de impresiones, decido que es hora de irme para casa. Me doy cuenta de que mi entusiasmo no tiene razón. ¿Por qué esconder el Amiga en una caja Torre de PC?, ¿es que no quieren que se vea su nombre? ¿es que vende más un AMIGA ESCONDIDO?. Porque... no me quiero contestar.

Soy un usuario de Amiga desde 1989 y lo utilizo fundamentalmente para mi distracción.

Profesionalmente utilizo un Pc 486 con Autocad 12, soy proyectista, pero en casa tengo mi Amiga 4030 con 16 megas, 1.4 Gb de disco duro, VLab Motion y algún accesorio más. Impresionante.

El motivo de enviaros la presente resulta aparentemente evidente:

¿Es que nadie quiere ver impreso Amiga, o quizás nadie quiere saber nada de su soporte técnico postventa?, ¿o a lo peor es que...?

José Luis López Guitiérrez, Barcelona.

Problemas con LISA

Estimados amigos:

Afortunadamente para todos no soy muy original al felicitaros por Amiga.InFo, pero no por ello voy a dejar de hacerlo; ¡es genial!

Quisiera comentaros cómo he solucionado un problema muy molesto del A1200. Hace un tiempo compré un monitor multisync para mi 1200, porque quería poder usar todos los modos gráficos. Al cabo de un tiempo de trabajar en "altas" frecuencias (Doble PAL, etc...), aparecían unas líneas en la pantalla, cada vez más abundantes, y el único método de eliminarlas era dejar el ordenador apagado un tiempo. Unas semanas más tarde compré una revista de Amiga inglesa, y alguien se quejaba del mismo problema; la respuesta que daba la revista era un posible sobrecalentamiento de algún custom chip. Poco después monté el A1200 en una caja semitorre, y observé con asombro cómo las líneas tardaban más en aparecer. Esto me hizo pensar que, al ser la nueva caja más espaciosa, el chip tardaba más en calentarse, lo cual confirmaría la hipótesis de la revista inglesa. He puesto un ventilador de CPU directamente sobre el Lisa (sin radiador metálico), y el problema parece

estar resuelto: el A1200 ha estado encendido tres horas, y no hay rastro de las malditas líneas.

Espero que esto sea de utilidad para otros usuarios... aunque todos los que tengáis el A1200 en su carcasa original deberéis encontrar otro sistema de refrigeración, ya que el Lisa está justo debajo del disco duro.

¡Saludos a todos!

Eduardo Amorós-Wahl Barcelona.

¿EL AMIGA RECUPERADO DEL SUSTO?

La situación del AMIGA ha sido muy delicada hasta que ha sucedido lo que todos esperábamos, y es que alguien comprara la antigua Commodore, pero ahora nos preguntamos si ESCOM es la empresa que puede hacer resurgir al AMIGA de donde se encuentra.

Creo que, según están las cosas, nos agarraríamos a un clavo ardiendo con tal de que alguien nos diera unas mínimas esperanzas de sacar esta situación adelante, y ESCOM es en apariencia ese clavo. A mi entender, tiene por delante un gran trabajo para lavarle la cara al AMIGA e intentar posicionarlo como una seria opción de compra para futuros usuarios de ordenadores. Hay que sobrentender con esto que no se trata de volver a fabricar los antiguos modelos, también se deben equiparar técnicamente con otros sistemas del mercado actual en campos como velocidad de proceso y sonido, por ejemplo, claro está, sin gastarse un dineral para conseguirlo, porque hoy en día a 25 Mhz de velocidad y 8 bits de audio con 4 voces no vamos muy lejos.

Todavía no está todo ni dicho ni hecho, hay que hacer al AMIGA un ordenador competitivo en todos los aspectos y esto conlleva una labor sobre todo por parte de ESCOM pero en cierta medida también nuestra, de los usuarios, y por supuesto de los distribuidores. Lógicamente, esto no se va a hacer en dos días, llevará mucho tiempo, por ello es necesario el apoyo de todos y tener mucha paciencia.

ESCOM parece ser una empresa que quiere hacer las cosas bien, aunque se empiezan a oír algunos comentarios y quejas respecto al

costo de los nuevos AMIGA que al parecer va a ser algo alto. Pero esperó que se comprenda que lo que no se puede esperar son unos precios como los de los PC's por los motivos que todos conocemos, y es cierto que tampoco se trata de pagar cantidades abusivas. Yo me inclino a pensar que el precio estará de acorde con lo que la configuración de cada modelo nos ofrezca, y lo más importante es que no debemos olvidar que se trata de un AMIGA.

Luis Alberto Cordero, Bilbao.

La esperanza es lo último que se pierde

Amigos de Amiga.InFo:

Me enteré de la salida de una nueva revista bastante buena para Amiga. Ya que en España no abundaban, decidí comprarme esta revista. Cuando la recibí, creí que había hecho mal en pedirla, porque pensaba que iba a ser otra de esas tantas revistas que sólo hablan de juegos, juegos y juegos y de vez en cuando algo interesante (no es que no me gusten los juegos, al contrario me encantan, pero hay temas más interesantes). En el primer momento que abrí el paquete, me empezó a gustar la revista (portadas originales y bien acabadas, y lo más importante, realizadas con un Amiga). Cuando la abrí me encontré con un par de discos. La cosa mejoraba. Pero lo más importante e impactante ocurrió cuando la leí; sí, porque ésta a sido la única revista que he leído entera en toda mi vida. Seguid así amigos de A.InFo.

Y vosotros os preguntaréis, ¿por qué ha titulado esto como la esperanza es lo último que se pierde?. Bueno, aquí viene lo extraño. Desde hace mucho tiempo he deseado comprarme un Amiga, pero no he podido (mis padres no han querido). Esto quiere decir que soy un Amiguero sin Amiga. Pero este año la fortuna me ha sonreído y voy a empezar la carrera de informática; esto significa que mis padres me tendrán que comprar un ordenador, para estudiar, antes o después. (preferiblemente un A4000 con una Emplant y un emulador para PC, esto último porque lo necesito para la carrera). Así que espero pertenecer pronto a vuestro club, empezando por suscribirme a vuestra fantástica revista.

Un saludo:

Manuel Sánchez Vizcaino, CHEF (para los amigos), Albacete.



Mercamiga

MERCAMIGA

En esta sección se pueden insertar anuncios personales de forma completamente gratuita, con objeto de vender, comprar o intercambiar material, correspondencia e información relacionada con el mundo Amiga. También aceptamos anuncios de pequeñas actividades comerciales (clases sobre manejo del Amiga, compra-venta de instrumentos o módulos de música, disquetes, montajes hardware, etc...).

Rechazaremos aquellos anuncios referidos a la compra, venta o intercambio de software pirata o cualquier otro producto cuya copia ilegal pueda violar la legislación en materia de propiedad intelectual.

Para poder insertar tu mensaje, puedes recortar o fotocopiar el cupón adjunto y enviarlo cumplimentado con letras mayúsculas a AMIGA.InFo, APDO 166, 08750 Molins de Rei, Barcelona, indicando en el sobre: "MERCAMIGA"

VENDO

AMIGA 500 Plus ROM 2.04/WB 2.1 y ROM 3.1/WB 3.1 + Aceleradora A530 GVP (68EC30/40 MHz - 68882/50 MHz) + 2 Mb de memoria CHIP, 4 Mb de FAST + HD Maxtor 120 Mb + HD Quantum 270 Mb repletos de Software + DCTV + Adaptador RGB + disquetera externa ROC TEC + Monitor 1084S + Impresora matricial Commodore MPS1250. Junto o por separado. Tel. (953) 69.50.86. Preguntar por Juan.

CDTV con Parbench cables y disquetera externa 40.000 pts. Modulador TV 5000 pts. Alberto. (91) 686.73.38.

CD-ROM TOSHIBA XM 5201 SCSI interno, velocidad x3.4 con drivers para Amiga, Mac y Pc. 30.000 pts. Tel: (93) 232.04.35

Digitalizador VIDEON IV GOLD como nuevo, probado y no usado. 30.000 pts. Covarrubias de 18 a 22. (987) 21.32.31.

Amiga CD32 más Microcosm, Litol Divil, Oscar y Digers en buen estado, poco uso por 35.000 pts. Negociables. Javier (93) 568.19.68.

Amiga 500 v1.3, 1 Mega y tarjeta AT-ONCE classic, juegos y programas todo por 40.000. Incluye ratón, alimentación y modulador TV.

A-500 en perfecto estado con 1Mb de RAM, fuente de alimentación de PC (200 W) y ratón por 25.000. Monitor 1084-S por 20.000 (todo por 40.000). Disco duro de 2,5 pulgadas y 80 Mb. (Conner) para A-600/A-1200 (interno) por 10.000. Federico. Tfno. (98) 535.27.38 de 22 a 23h. de lunes a jueves.

A-4000/40, disco duro 40 Mb, 420 Mb, Monitor 1960, 10 Mb de RAM. 300.000 pts (todo). Enrique Talavera (908) 08.37.95 noches.

Vendo Blue Ribbon "Triple Play Plus Upgrade": 48 canales MIDI externos para la tarjeta de sonido "One Stop Music Shop". Precio 25.000 pts. Javi. Tel.: (93) 346.06.77

Ampliación de memoria Supra RAM 500 RX de 4 Mb para AMIGA 500 por 40.000 pts. Action Replay MK3 para A500. Manuel López Nieto. (973) 203 991.

Disco duro Conner de 125 Mb y 2,5", controladora Overdrive Archos PCMCIA, para Amiga 1200. Francisco Criado (982) 55.06.57.

KIT SCSI nuevo GVP A1291 para aceleradora GVP A1230 por 8.000 pts. Aceleradora MATCH 2 para A500 con M68000 a 14 Mhz por 5.000 pts. Disco duro interno IDE para A1200 de 120 Mb por 6.000 pts. Módulos de memoria GVP SIMM's 4 Mb 32 bits 72 pins de rápido acceso (60ns) por 10.000 pts. Monitor Commodore 1942 + filtro de pantalla por 30.000 pts. David. (977) 70.49.53.

Tarjeta aceleradora para A2000 CSA Desringer 030 con 8Mb de RAM a 32 bits, FPU 25 Mhz y MMU por 70.000 pts. Jose Mª (93) 391.09.37. Noches.

COMPRO

Tarjeta antiflicker para Amiga 2000, preferiblemente la A2320 de Commodore. Francisco. (982) 55.06.57.

Programa 3D Construction Kit 2.0. Oscar. TFNo: (947) 21.03.47.

CONTACTOS

Desearía contactar con usuarios de Amiga a los cuales les interese la autoedición, también con músicos más o menos serios que hayan grabado con el Amiga. Rafa. Telf. y FAX (957) 29.64.84.

S.O.S. desearía contactar con usuarios de la tarjeta aceleradora Progressive Periferical 040 ya que estoy interesado en conseguir el manual. Contactar con Luis (949) 81.08.22 o mediante correo: Luis Muñoz. C/Tomillo 27, 19420 Cifuentes (Guadalajara).

Desearía contactar con usuarios de Amiga para intercambiar demos, módulos, etc... Pablo. Oleoducto, nº 17, 2º B, 15009 La Coruña. Tel. (981) 10.39.62.

CLUBS

Me gustaría formar un Club para hacer todo tipo de cosas con Amiga. Si te interesa formar un club llama de 7 a 9 de la tarde al (976) 32.54.55 o escribe a Pedro Gil Guirado, c/Ramón y Cajal nº22, Tobarra 02500, Albacete.

Desearía contactar con gente interesada en Amiga, para intercambiar ideas, etc... Contactar con Antonio Sánchez Lago. Pontevedra. Tlf (986) 84.55.22. Horario: 10 de la noche en adelante.

VARIOS

Busco programa ALAN 1 que funcione con el A4000. (973) 20.39.91. Manel. Mediodía/noche.

El texto de mi anuncio es el siguiente:

- VENDO
- COMPRO
- CONTACTOS
- INTERCAMBIOS
- TRABAJO
- ACTIVIDAD COMERCIAL
- CLUBS
- VARIOS

(Marca en la casilla adecuada)

✂

TEXTO: _____

Contactar con _____

Dirección _____

Población _____ CP _____

Provincia _____

Teléfono y prefijo _____

¡No te pierdas ningún número! ¡SUSCRÍBETE A Amiga.InFo!

Ahora, puedes dar tus datos
también por teléfono o por fax:

Tlf. (93) 680 04 34 : Fax: (93) 680 08 12

Recibirás mensualmente en tu domicilio
cada ejemplar por 850 ptas.

¡Incluidos gastos de envío y discos de portada!

AMIGA.inFo

SUSCRIPCIÓN

AMIGA.InFo

REVISTA DEDICADA A LOS USUARIOS DE ORDENADORES AMIGA

Enviar este cupón a:

Amiga.InFo

(REF: Suscripción)

APDO. 166

08750 Molins de Rei
Barcelona

" Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 10 números, enviados por correo ordinario como carta por el precio de 8.500 ptas. (Incluidos gastos de envío y discos de portada).

Enviadme a partir del número de revista 6 en adelante, INCLUIDO éste también."

Deseo renovar mi suscripción a Amiga.InFo por el precio de 8.500 ptas.

Sólo deseo que me envíen, por contrareembolso, los números de Amiga.InFo siguientes: _____

Forma de pago de las 8.500 ptas.:

Ingresando en el número de cuenta siguiente:

Banco: 2100 Oficina: 0620 Control: 27 N° Cuenta: 0200099715 (La Caixa d'Estalvis i Pensions de Barcelona)

Solicita un "resguardo de ingreso" y envíanoslo por carta o por fax con tus datos.

SÓLO aceptaremos las suscripciones que se confirmen con el resguardo de ingreso.

Por contrareembolso, pagando en el primer envío que reciba.

Cheque a nombre de InFo Technologies S.L.

Giro postal número _____ de fecha _____

Tarjeta de crédito:

VISA MASTERCARD/ACCES EUROCARD

Número _____ Fecha de Caducidad _____

Nombre del Titular _____

Firma

[Firma manuscrita]

A continuación indico mis datos personales:

Nombre DAVID Edad 25

Apellidos FERNANDEZ GISBERT

Profesión SIN TRABAJO Empresa _____

Dirección C/ MORAGAS, 31-35 1-1

Localidad CALAELLA

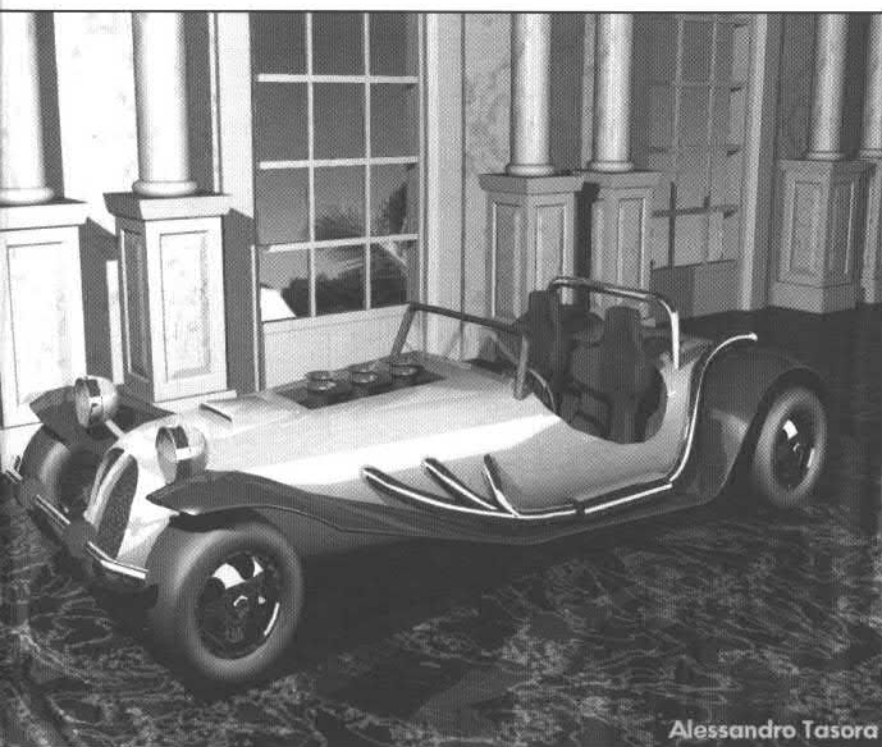
Provincia BARCELONA C.P. 08370

Telefono/Fax Prefijo _____ Número 7692785 MODELO DE AMIGA 1,200

Gran Concurso Animación 3D

Amiga Center con la colaboración de AMIGA.InFo convocan un concurso de Animación 3D en AGA y no AGA.

Bases del Concurso:



Participantes:

- 1.- Podrán participar todos los usuarios de España de ordenadores AMIGA.
- 2.- No podrán participar personas que tengan, o hayan tenido, una relación profesional con las empresas distribuidoras de Amiga en España, ni aquellos que formen parte del grupo de redactores de AMIGA.InFo.

Requisitos de las Animaciones:

Las animaciones presentadas a concurso reunirán los siguientes requisitos.

- 1.- Animaciones en HAM ó HAM 8.
- 2.- Tamaño máximo de 5 MB. en formato ANIM5.
- 3.- Todos los objetos tienen que ser creados por el concursante.
- 4.- Se ha de incluir los objetos sin generar en disquete.
- 5.- En la etiqueta de los disquetes figurarán: Nombre del trabajo, Nombre, Apellidos, dirección y teléfono del autor o autores, y por último, el equipo utilizado.
- 6.- Se podrán realizar en cualquiera de los programas disponibles para ordenadores Amiga aunque, se tendrán en cuenta las posibilidades de los equipos con que se han realizado para equilibrar el posible esfuerzo.
- 7.- Deberán ser inéditos en su totalidad.

Plazos y presentación:

- 1.- La fecha de inicio para la presentación será el día 13 de Noviembre de 1995.
- 2.- La fecha tope de entrega será el día 31 de Enero de 1996.
- 3.- Los trabajos pueden entregarse en:

AMIGA CENTER
Calle Marina 288
08025 Barcelona
Tif: (93) 456 80 01 Fax: (93) 456 76 13

o por Correos a:

AMIGA.InFo
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona
Tif: (93) 680 04 34 Fax: (93) 680 08 12

- 4.- La publicación de los ganadores del concurso se realizará en la revista de Marzo de 1996.

Jurado y criterios de selección:

- 1.- El jurado estará compuesto por SEIS personas. Tres personas relacionadas con AMIGA CENTER y otras tres relacionadas con AMIGA.InFo.
- 2.- El jurado valorará principalmente: Originalidad, Gráficos, Movimiento, etc...
- 3.- Las decisiones del jurado serán inapelables.

Premios:

Se premiará a los ganadores/ganadoras del concurso con los siguientes premios:

- 1º AMIGA 1200 y suscripción a AMIGA.InFo durante un año.
- 2º CD-ROM ATAPI x2 + 2 CDROM's y suscripción a AMIGA.InFo durante un año.
- 3º Colección de CDROM's y suscripción a AMIGA.InFo durante un año.

Para los participantes con trabajos de calidad y que se situarían en las posiciones 4º, 5º, 6º, 7º, 8º, 9º y 10º, un sintonizador de TV y suscripción a AMIGA.InFo durante tres meses.

Los trabajos serán publicados en AMIGA.InFo y pasarán a la disposición de AMIGA CENTER para hacer un futuro CD-ROM.

Barcelona a 1 de Noviembre de 1995

ENCUENTRA TU DISTRIBUIDOR AMIGA MÁS CERCANO...

En la siguiente lista ordenada por provincias podrás encontrar los datos de los distribuidores actuales de productos relacionados con Amiga. Todos colaboran en la distribución de la revista y puedes adquirir en sus establecimientos los EJEMPLARES de AMIGA. InFo AL PRECIO DE 850 ptas.
¡Date prisa en reservar tu ejemplar de AInFo en tu distribuidor más cercano!



DISTRIBUIDORES Y TIENDAS DE AMIGA

BARCELONA

AMIGA CENTER
C/ Marina, 288
08025 Barcelona
Tif. (93) 456 80 01 Fax. (93) 456 76 13

CIMEX ELECTRÓNICA
Sepulveda, 167
08011 BARCELONA
Tif. (93) 454 70 42

EDICIONS VIDEO VALLÈS
c/Can Matas, 7
Sant Cugat del Vallès
Tif. (93) 674 81 14 Fax. (93) 589 47 79

VB SOFT S.L.
C/ Provenza, 435, 2-3
08025 Barcelona
Tif. (93) 456 15 45 Fax. (93) 455 35 95

MAIL SOFT
C/Pau Claris 106
Barcelona
Tif. (93) 412 63 10

METALSOFT PD (ESSENTIAL SOFTWARE)
Apdo. 873
08220 Terrasa (Barcelona)
Tif. (93) 783 13 31

RADIO DEFOREST
Viladomat, 105 Bajos
08015 BARCELONA
Tif. (93) 423 72 29

PALENCIA

PIXeLMEDIA S.L.
Diagonal 18
34005 PALENCIA
Tif. (979) 700 500 Fax. (979) 700 956

MADRID

TPI
Plaza de España, s/n Local 11
28230 Las Rozas.
MADRID
Tif. (91) 636 08 89 Fax. (91) 637 30 54

AUTOMEL, S.L.
Av. Donostiarra, 3
28027 MADRID
Tif./Fax (91) 403 41 39

CREACIONES ARTÍSTICAS
C/Pedro Antonio de Alarcon, 13
28017 MADRID
Tif. (91) 377 52 05

MICROHARD
C/ San Isidro 12, 1º
28850 Torrejón de Ardoz
Tif. (91) 676 20 56 - 59 Fax. (91) 656 10 04

VIZCAYA

C.R.E. Electrónica
San Francisco, 85
48003 Bilbao. VIZCAYA
Tif. (94) 444 98 84 Fax:94 444 98 84

MÁLAGA

CJ INFORMÁTICA 2021
C/Carretería, 38
29008 Malaga
Tif. y Fax. (95) 222 02 71

CANADIAN
C/Almansa, 14
29007 MÁLAGA
Tif. (95) 261 52 92 Fax.95 261 08 08

PONTEVEDRA

GALIFRAME
Galerías Calle Príncipe
Nº 22, 1º, Local 27
36202 VIGO
Tif-Fax. (986) 22 89 94

GUIPUZKOA

NEXUS
Infografía y Multimedia
Artxipi 96, 1er piso
20017 San Sebastián
Tif/Fax. (943) 52 26 47

AMIGA STUDIO
Juan de Garay Nº 2
20008 San Sebastián
Tel/Fax. (943) 31 22 82



CADIZ

EUROBIT INFORMÁTICA
C/Gral. García de la Herrán, 4
San Fernando
11100 CADIZ
Tif. (956) 89 63 75

INFO HOBBIES S.L.
Centro Comercial Atlántida Local 18
11100 San Fernando
Cádiz
Tif. (956) 89 19 33

AMIGA SYSTEM
Pza. del Cante Jondo 2
11404 Jerez de la Frontera
Tif. (956) 18 27 22 Fax. (956) 18 35 70

VALENCIA

APEX TECH, S.L.
Avda. Reino de Valencia 69, Bajo
46005 VALENCIA
Tif. (96) 395 55 67
Tif. (96) 333.40.19

CLUB BYTE
Apdo. 8032
46007 VALENCIA
Tif. (96) 384 36 45 Fax. 96 384 40 90

ZARAGOZA

INFORMÁTICA J.M.
C/ San Lorenzo 24
50001 ZARAGOZA
Tif/Fax. (974) 20 03 33

CÓRDOBA

INFO TEK
Tecnología Informática
C/ Labradores, 12
14540 La Rambla
Córdoba
Tel/Fax. (957) 68 21 68

SEVILLA

PROINFO
Apdo 16
41100 Coria del Río
Tif. (95) 477 17 13

TENERIFE

IO MEDIA
Tfn. (922) 65 58 01

LEÓN

LIBRERÍA ORDOÑO
C/ Ordoño 2º, Nº 19
24001 León



LLAMA...INFÓRMATE...PREGUNTA
ELLOS TIENEN LO QUE BUSCAS...
¡PÍDELESTU AMIGA.InFo!



Bienvenido a AMiGA.inFo

SOBRE AMiGA.inFo...

AMiGA.inFo es una publicación mensual editada por InFo Technologies.

© 1995 InFo Technologies, S.L.

Todos los derechos reservados. No está permitida la reproducción de esta revista ni su transmisión en forma o medio alguno, sea electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de cualquier otro tipo, sin el permiso previo y por escrito del editor. InFo Technologies no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores ni de los criterios de sus anunciantes. Este número de AMiGA.inFo se creó enteramente utilizando dos A1200, dos A4000, dos A3000, impresoras HP DeskJet 520 y HP LaserJet 4P, escáner HP ScanJet Ilex, Magneto Óptico Fujitsu de 230 Mb, HD removible Syquest de 105 Mb, y con los siguientes programas: Professional Page 4.1, Professional Draw 3.0 AGA, Photogenics 1.2, Parnet 2.0, LHA 1.38, AFS PRO V2.2, DICE C V3.01 y QuickGrab AGA 1.0. AMiGA.inFo e InFo Tech son marcas comerciales registradas por InFo Technologies S.L.



Cartas de lectores y preguntas para la sección de Cartas y Dudas:
AMiGA.inFo
 APDO. 166
 08750 Molins de Rei
 Barcelona

InFo Technologies, S.L.
 C/Sant Agustí 15, Despacho 2, Nivel 2
 08750 Molins de Rei
 Barcelona
 Teléfono: (93) 680 04 34
 Fax: (93) 680 08 12

Servicio de Filmación: Imprime:
 BluPrint OFFSET COLOR
 Teléfono: (93) 415 49 49 Teléfono: (93) 668 14 37
 Depósito Legal: B-4097/95

Todo lo que siempre habías querido saber sobre Amiga.inFo está aquí.

SOBRE NUESTROS REDACTORES... LOS CINCO JINETES DEL APOCALIPSIS...

Francisco Martin

Personifica en vida a la multitarea, pues posee la virtud de multiplexarse en el tiempo y en el espacio para sacar adelante todo lo que se proponga y, por supuesto, a abrir nuevos proyectos en InFo Technologies. Escribe como un loco hasta altas horas de la madrugada durante las cuales suele entonar "bulerías" y "cantes jondos". Es autor de secciones tan importantes como Noticias, Sistema Operativo, Amiga Interno y Ensamblador. Es de aquellas personas que no cambiaría su AMiGA OS 85 por nada, bueno, por algo sí: Amiga RISC OS 95.

Anselmo Moreno

Amante de todo lo relacionado con la informática, colecciona libros de programación, por supuesto, sólo porque hacen juego con la estantería de la oficina. Su principal virtud es la paciencia, ya que soporta multitud de cuelgues diarios de su Amiga e interrupciones interminables del teléfono de Amiga.inFo. Pero en el fondo, es feliz. Es autor del Curso de C, Iniciación a la Programación, Primeros Pasos y Autoedición con Amiga. Desde aquí quiere aprovechar para saludar a sus queridos Amigos: Jesús, Antonio y Ferrán y alguno más que por un cuelgue en la memoria CHIP no recuerda...

Santi Maspons

Artista donde los haya, vive entre dos mundos tan dispares como son la música y los renders, eso sí, sin dejar atrás su "Suzuki 4x4=16". Su secreto radica en la gorra que lleva a diario, sin la cual, perdería toda su sabiduría. Reconoce que su Amiga no sería lo mismo sin su memoria virtual, aunque ya veríamos donde la deja si tuviera 256 Mb de FAST. Es autor de las últimas imágenes de la portada de Amiga.inFo, del Tutorial 3D, y de varios artículos de Música.

Alberto Orante

Grafista donde los haya, es el encargado de poner la nota de diseño en cada hoja de la revista. Es autor de la sección de Photogenics, Mercamiga, Discos de Portada y también coleccionista de latas de Coca Cola® y amante de los cactus. Por cierto, el otro día se le cayó, encima del teclado, su amado cactus y casi le deja sin tres dedos.
 Moraleja: Nunca pongáis un cactus encima del monitor del Amiga.

Alfonso Corral

Joven, emprendedor y con ganas de comerse el mundo, ha dejado su huella en cada uno de los disquetes de la revista. Desmontar todo tipo de aparatos es su afición, aunque eso sí, después le sobran algunos tornillos... Desde aquí quiere aprovechar para enviar un mensaje de parte de su sobrina Judit: "¡¡¡CEBO!!!"

SOBRE NUESTROS COLABORADORES...

Mes a mes se van incorporando nombres nuevos a la lista de colaboradores de AMiGA.inFo. Recuerda que para ser colaborador basta con cumplir una de las siguientes condiciones:

- ✓ 1. Ser usuario serio de Amiga,
- ✓ 2. Dominar algún tema determinado sobre el Amiga,
- ✓ 3. Estar dispuesto a escribir y compartir conocimientos, sobre los ordenadores en general, con los lectores de la revista.

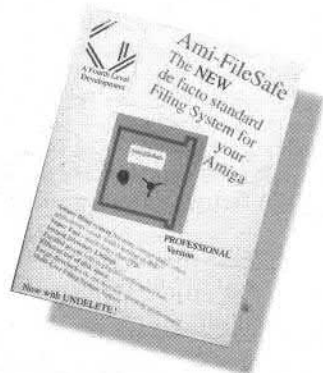
COLABORADORES

Lluís Ribera	Javier Pastor
Manolo López	Santiago Gutiérrez
Joan J. López	Quim Guzmán
Francisco J. Pérez	Igor Lodeiro
A. Rodero	F. Corral
Xavier Montero	Fco. Gómez Gonzalez
Ginés	Mª Dolores López

En InFo Technologies estamos trabajando duramente en un nuevo proyecto que afectará muy seriamente a tu Amiga...

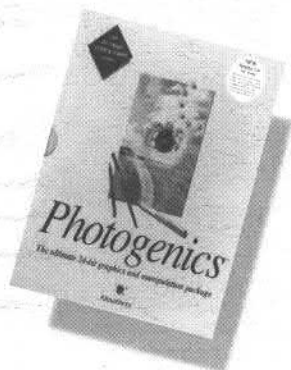
ha llegado...

La revolución



AFS

USER 5.500 PRO 12.500 ptas.



PHOTOGENICS v1.2

13.900 ptas.



DICE C v3.01

21.500 ptas.

Y Próximamente...



Si quieres hacer un pedido o simplemente pedir información sobre cualquiera de estos productos para Amiga, por favor, llama a nuestro

Teléfono de pedido...

93 - 680 04 34

FAX: 93 - 680 08 12



Final Calc



Final Copy II



Final Data 3



Final Writer 4

IVA incluido



Info Tech

**...comienza a soñar
con nosotros...**

Vuelve para ganar.



AMIGA

¿Por qué tener sólo un ordenador si los puedes tener todos en un Amiga!?

Mírala bien:

■ Es la primera y auténtica máquina Multimedia. Desde 1985 sus chips gráficos hacen cosas que ni siquiera hoy en día son capaces de hacer otros ordenadores—como visualizar a la vez múltiples pantallas de distintas resoluciones y diferente número de colores en el mismo monitor—.

■ Audio de alta calidad integrado, 16 millones de colores y un sistema operativo multitarea real con entorno gráfico orientado al objeto e interface de línea de comandos para un control absoluto del sistema.

■ Ahora los demás dicen que pueden hacer varias cosas a la vez. Amiga lleva trabajando en multitarea desde hace más de una década.

■ Más de 10 años de Multimedia que avalan a Amiga como el mejor para cualquier trabajo. No en vano ha sido elegido por numerosos artistas, diseñadores gráficos, impresores, profesionales del cine, video y televisión.

■ Gracias a su avanzado diseño y tan sólo con software adicional puede correr programas de PC o Macintosh.

■ Así, con ella podrás realizar cualquier proyecto multimedia, diseño profesional, retoque fotográfico, autoedición, navegación por las autopistas de la información, o disfrutar de los mejores momentos de ocio gracias a sus inigualables prestaciones.

■ Amiga Technologies y PiXeLMEDIA te presentan la máquina del futuro.

Una que vale por todas y para todo:

AMIGA

PIXEL

MEDIA

PiXeLMEDIA

Importador Oficial para España

Dónde encontrar AMIGA:

RENDER - 96.668.05.70 • AMIGA CENTER - 93.456.80.01 +
RADIO DEFOREST - 93.423.72.29 • C.R.E. - 94.444.98.84 • AMIGA
SYSTEM - 956.18.27.22 + EUROBIT - 956.89.63.75 + SISLAND - 956.22.47.07
INFOTEK - 957.68.21.68 • AMIGA STUDIO - 943.31.22.82 +
NEXUS - 943.52.26.47 • AUTOMEL - 91.403.41.39 + CREACIONES
ARTÍSTICAS - 91.377.52.05 + MICROHARD - 91 676.20.56 + T.P.I. - 91.636.08.89 •
CANADIAN - 95.261.52.92 • GALIFRAME - 986.22.89.94 •
ECO INFORMÁTICA - 95.492.42.43 • IO MEDIA - 922.65.58.01 + INSHER
ELECTRONICS - 922.22.40.87 • CLUB BYTE - 96.384.40.90 •
HISPASOFT - 976.39.99.61 + INFORMÁTICA J.M. - 976.29.29.29 •
AMIGA.InFo (Revista exclusivamente dedicada al mundo AMIGA) - 93.680.04.34.