¡Especial Navidad!
120 páginas y CD Rom

AMIGA.InFo

La revista dedicada a los usuarios de ordenadores *Amiga*

Número 6 • Especial Navidad 1995 • 950 Ptas.

¡Los nuevos ordenadores Amiga 1200 llegan a España!

PowerPC

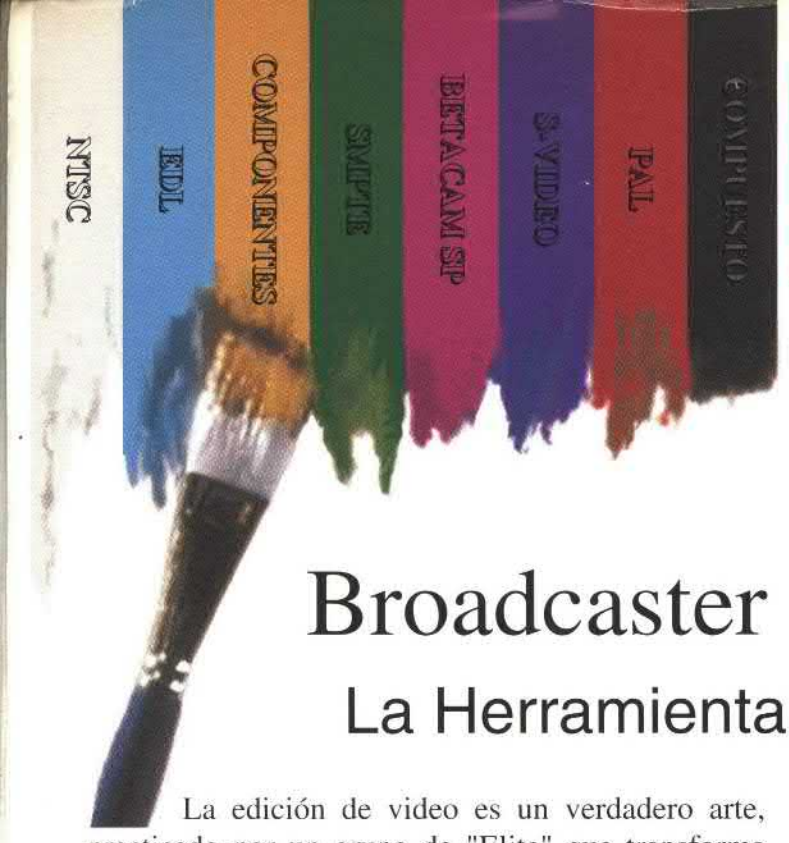
Power AMIGA:

Te descubrimos el futuro AMIGA basado en el microprocesador RISC PowerPC

Te regalamos más de 1.2 Gb de información, programas, imágenes, sonidos, módulos...en este magnífico CD para sacar el máximo partido a tu ordenador.

- **Análisis:**
  - CacheCDFS
  - Real 3D 3.0
  - Disquetera HD Dell
  - One Stop Music Shop
  - Vídeo: Elite
- **Reportajes:**
  - Amiga Technologies en Madrid
  - Computer 95 Show en Colonia
  - Euskal Party III
  - Power Amiga
  - Partición Disco Duro
  - CDROM para todos
- **Tutoriales:**
  - Ensamblador
  - Curso de C
  - Sistema Operativo
  - Inipro
  - Photogenics
  - LightWave
  - Autoedición
  - Real 3D
  - Octamed
- **Varios:**
  - Noticias
  - Demos y Juegos
  - Libros
  - Rincón del Genio
  - Cartas y dudas
  - Mercamiga
  - y mucho más...







Edición No Lineal

Broadcaster *Elite*

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 equipamiento. Con la Broadcaster Elite, todo lo que necesitas es tu imaginación.

Broadcaster Elite es un producto de Aplied Magic, Inc.

Distribuida por:
Edicións 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

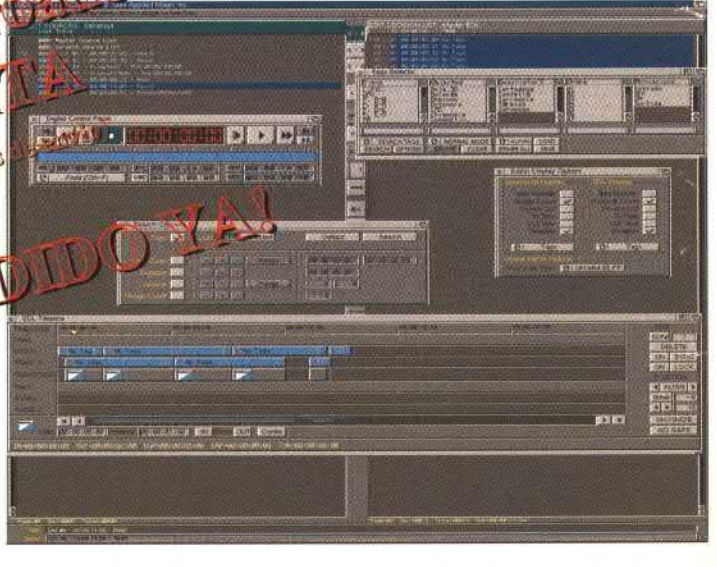
Salida de Señal de Test:
Barras de color (75% Saturación en NTSC y 100% en PAL)

*Betacam SP
Salidas estandart RS-343A

Nivel video	Y = 1,0Vpp.
	R-Y = 0,7Vpp
	B-Y = 0,7Vpp

Impedancia de salida 75 Ohms.

Cinta demostración Broadcaster Elite GRATUITA
(sólo 500 pts. de gastos ...)
HAZ TU PEDIDO YA!





Navidad es una época especial para todos, el ambiente que se respira tiene algo especial. Pero sin duda alguna, estas navidades del 95 van a serlo mucho más, para Amiga.InFo y para todos sus lectores. Entre vuestras manos tenéis el resultado de un año de trabajo de muchas personas, todas ellas usuarios de Amiga que casi sin saberlo estaban consiguiendo llevar a la realidad un sueño: tener una revista de Amiga que destaque por la información contenida en cada número.

A juzgar por vuestra excelente respuesta, vamos por buen camino y continuaremos por él, puesto que todavía nos queda mucho por recorrer. Somos conscientes de que podemos mejorar e incluso lanzar nuevas secciones, pero para ello necesitamos vuestra opinión. Estamos preparando una encuesta que saldrá publicada en el próximo número y que nos servirá como termómetro para medir vuestra opinión e interés por la revista y su contenido.

Agradezco a cada uno de los colaboradores que, desde el número cero, han pasado por Amiga.InFo. Sin duda alguna, su participación e interés han contribuido en el desarrollo de la revista. Algunos de ellos, continúan con nosotros, otros, se vieron obligados a dejar avanzar a la revista por un camino distinto al suyo y otros, han pasado ha formar parte la empresa InFo Technologies S.L. A todos ellos: GRACIAS.

Ahora, con el 96 a la vuelta de la esquina, nos espera a todos los usuarios de Amiga un futuro muy prometedor. ¿Por qué? Os explicaré los 10 motivos que me han llevado a esa conclusión:

1- Ya hay máquinas A1200 en los distribuidores nacionales.
2- Están apareciendo nuevas tiendas y empresas en el país que quieren distribuir Amiga.
3- Se comienza a hablar de manuales en castellano de los programas que se importan del extranjero.
4- El servicio técnico de Amiga está siendo contratado con una empresa que tiene 38 puntos de reparación en toda España.
5- Existe una revista que se preocupa por sus lectores y una empresa que tiene importantes proyectos para todos vosotros: InFo Technologies.
6- Amiga Technologies está consiguiendo casi lo imposible: resucitar el mercado de Amiga y la esperanza de sus usuarios.
7- Se han anunciado nuevos Amiga basados en Power PC y tecnología RISC. Este es la noticia que todos esperábamos.
8- Se han anunciado aceleradoras con Power PC para los modelos actuales de Amiga. Esta noticia también es un alivio para nuestros bolsillos...
9- Las empresas de soft y hard que en su día dejaron de producir para Amiga están recapacitando y muchas de ellas han vuelto para producir nuevos productos y programas.
10- Según declaraciones oficiales de la propia AT, a mediados del 96 aparecerá un nuevo Amiga que llenará el vacío entre el A1200 y el A4000T. Más memoria, más procesador y CDROM son algunas de las nuevas características de este Amiga basado en el actual A1200.

Quizás haya alguno más, pero desde luego con estos ya basta para convencernos de que Amiga tiene un gran futuro por delante desde el punto de vista del usuario.

Cambiando de tema, Amiga.InFo tiene una nueva tirada de 4.000 ejemplares a distribuir por tiendas, correo y quioscos de varias ciudades. Probablemente, en el mes de Enero todavía estaremos esperando saber los resultados de la aceptación que el especial de Navidad con CD-ROM tendrá. Por este motivo, y antes de volver a lanzar otros 4.000 ejemplares del siguiente ejemplar, os rogamos que deis tiempo a la revista para que pueda penetrar en el mercado de los nuevos lectores que aparecerán en los quioscos. Seria perjudicial para todos nosotros no ajustarnos a la realidad, tanto si es para bien como si no. Después de este número, conoceremos cual es el interés por el Amiga en este país y podremos ajustar la tirada a más ejemplares o a menos.

Así que, si lo creemos oportuno en la redacción, el próximo número aparecerá a finales de Enero, dejando un tiempo de vida más largo de lo normal al especial de Navidad. Esperamos que lo sepáis comprender, y ante cualquier duda siempre podéis llamarnos para saber si ha salido el nuevo número o no.

¡Feliz Navidad y próspero año nuevo!

FMartin



¡¡¡Por fin han llegado los Amiga 1200!!! Más de uno va a pasar unas navidades muy emocionantes descubriendo, día a día, lo que es capaz de hacer con su nuevo Amiga. Y hablando de Navidades, si consultáis el número cero de Amiga.InFo veréis que con este número se cumple nuestro primer año de existencia. Durante este año, hemos pasado momentos malos y momentos muy buenos, pero algo de lo que podemos sentirnos muy orgullosos es que siempre habéis estado a nuestro lado. ¡Gracias a todos!

En la editorial del mes pasado os comentaba que Noviembre iba a ser un mes importante de cara al futuro del Amiga. Y vaya si lo ha sido. Para poder contaros todo lo ocurrido, nos hemos visto obligados a insertar cuatro reportajes especiales. Para empezar, hemos publicado un reportaje sobre la rueda de prensa que celebró Amiga Technologies en Madrid. Otra de las citas importantes, era la feria de Colonia (en Alemania), donde también estaba presente Amiga Technologies. Encontrarás un resumen gráfico de lo más interesante de la feria en 6 páginas repletas de fotografías. Pero, en el territorio nacional también se celebró una reunión de usuarios... Te contamos cómo se desarrolló la Euskal Party III de Tolosa. Falta por comentar el último reportaje. Está dedicado a explicar cómo puede ser el nuevo Power Amiga (nueva generación de ordenadores Amiga con un RISC PowerPC como procesador central).

Nos ha salido un número especial con 120 páginas y lo mejor de todo, lleva gratis nuestro primer CD-ROM de portada. ¡¡Has oído bien!! Queríamos obsequiaros con algo especial por habernos aguantado durante todo un año, y que mejor regalo que un CD-ROM repleto de lo último en shareware y dominio público para Amiga. El contenido del CD-ROM sigue la misma línea que usamos en los discos de portada. Encontrarás de todo en su interior: los discos de portada de Amiga.InFo publicados hasta el momento, programas musicales, programas de gráficos, utilidades para programar, un compilador de C, juegos, demos, imágenes 3D, módulos musicales y mucho, mucho más. Esperamos que paséis unas buenas fiestas consultando toda la información que contiene. Por cierto, el incremento de veinte duros en el precio de portada es debido únicamente a las 120 páginas y no al CD-ROM. Os debe quedar muy claro que el CD es gratuito y se distribuye únicamente con la revista, estando totalmente prohibida su venta. Por si fuera poco, también hemos aprovechado para experimentar con un par de páginas en color. Supongo que Eneko Cajigas se habrá quedado muy sorprendido al ver su rincón del genio en ¡¡24 bits!!...

Cambiando de tema, durante estos últimos meses habrás observado que InFo Technologies está empezando a moverse en el campo de la distribución de software profesional para Amiga. Uno de los datos importantes es que se va a hacer un gran esfuerzo en traducir los manuales al Castellano. Para que el proyecto tenga éxito, es necesario que colaboréis al máximo. Ya no sirve la famosa excusa de que "no hay manuales en castellano", para justificar el uso de copias piratas. Si nos lo proponemos, conseguiremos que las casas de software profesional vuelvan a desarrollar para Amiga. ¿Verdad que sería interesante tener la última versión del Wordperfect para Amiga?. Existen cientos de programas buenísimos para otras plataformas que se pasarían a Amiga si no existiera tanta piratería. Tened presente que el destino nos está concediendo una segunda oportunidad y que de todos nosotros depende el que Amiga llegue a colocarse algún día en el lugar que se merece. Así que ya sabéis, cuando os ofrezcan copias piratas, simplemente decid ¡NO gracias!

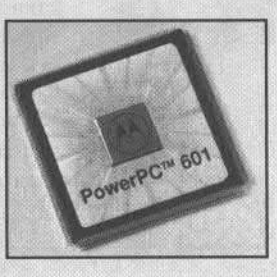
Bueno, y después del pequeño sermón, sólo me queda desearos que paséis unas felices fiestas y un próspero año nuevo.

A.Moreno

AMIGA.InFo ÍND
Número 6 · Especial Navidad · 1995

NOTICIAS

Este mes ha sido importante por la gran cantidad de acontecimientos que se han ido produciendo en el mundo Amiga. En la sección de Noticias de este mes encontrarás un resumen de las más importantes. Destaca sobre el resto, el anuncio por parte de Petro Tyschteshenko de la incorporación del procesador RISC PowerPC en la próxima generación de Amigas.



Noticias *6*

GANA UN AMIGA 1200

Gran Concurso de Animación 3D



Bases del concurso *9*

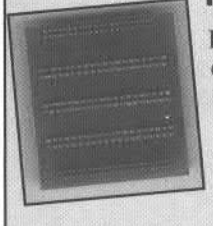
Participa en el concurso organizado por Amiga Center con la colaboración de AMIGA.InFo y podrás ganar un fantástico Amiga 1200, una suscripción a la revista, CD-ROM's y sintonizadores de Televisión.

InFoTest

Real 3D v3.3 *51*

Este mes hemos probado la versión 3.3 del Real 3D. Descubre los cambios más significativos que ha sufrido y, sobretodo, si es cierto que realiza el render mucho más rápido que en versiones anteriores.





IDE FIX *52*

Este pequeño montaje electrónico está causando verdaderos extragos entre los usuarios de controladoras IDE (A1200 y A4000). Gracias a él, podremos conectar hasta cuatro periféricos IDE a nuestro ordenador. Por ejemplo, 2 discos duros, un CD-ROM y un magneto óptico.

Disquetera HD externa DELL *53*

Una disquetera de alta densidad con un diseño muy compacto. Es ideal para los Amiga 1200 y 3000.

REPORTAJES

Amiga Technologies en España *12*

El día 6 de Noviembre, en el Hotel Cuzco de Madrid, tuvo lugar una rueda de prensa donde fueron presentados oficialmente en españa las actuales compañías subsidiarias de ESCOM AG: Amiga Technologies, Virtual Products y Commodore. AMIGA.InFo estuvo presente y te cuenta lo ocurrido...





Computer 95 *15*

Los días 10, 11 y 12 de Noviembre se celebró uno de los encuentros más importantes de todo el mundo Amiga, el Show de Colonia. Asistieron las grandes compañías relacionadas con Amiga, y como no, allí no podía faltar AMIGA.InFo para explicarte cómo se desarrolló el Show.

Euskal Party III *22*

El mes de Noviembre ha sido un mes muy movidito pero, por supuesto, no podíamos olvidarnos de la Euskal Party III, celebrada este año en Tolosa.



CD-ROM para todos *26*



Una gran parte de las consultas llegadas a la redacción de AMIGA.InFo está relacionada con los CD-ROM's para Amiga. Con este reportaje, veremos qué soluciones hay disponibles en el mercado para conectar un CD-ROM a cualquiera de los modelos de Amiga existentes actualmente.

CD-ROM DE PORTADA

Más de 1 GB de información para el usuario de Amiga

Contenido del CDROM *10*



Encontrarás imágenes sorprendentes en 3D, demos expectaculares, shareware y dominio público de todo tipo, cliparts, módulos de sonido, los discos de portada de AMIGA.InFo, Juegos, Programación, utilidades, autoedición, videoedición, todas las parties, FanZines, emuladores, hardware, y mucho más...

ICE AMIGA.InFo
Número 6 · Especial Navidad · 1995

ARTÍCULOS ESPECIALES



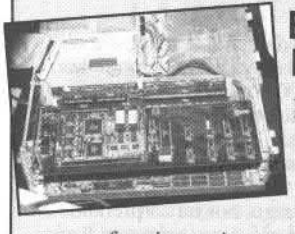
El futuro del Amiga: POWER PC, Procesador RISC *32*

Tan sólo unos días atrás, Amiga Technologies abrió la puerta del futuro para los ordenadores Amiga. Anunció cuál será el procesador que llevará el nuevo Amiga: el PowerPC. En este artículo vemos qué es un procesador RISC, cómo afectaría un RISC al Amiga, cómo podría ser, qué modelos de PowerPC existen, etc...



Preparación del disco duro con HDtoolbox *38*

Segunda parte del artículo dedicado a explicar el funcionamiento del programa HDtoolbox. Es fundamental que conozcamos cómo funciona este programa ya que, se encarga de preparar un disco duro nuevo para que el sistema pueda reconocer su conexión.

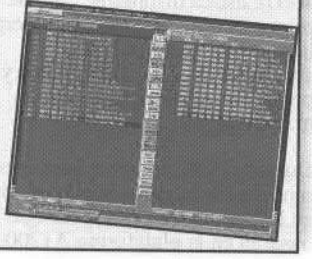


Especial One-Stop Music Shop *42*

En un número anterior de esta revista os presentamos la tarjeta de sonido One-Stop Music Shop, una auténtica orquesta integrada dentro del Amiga. En esta ocasión, vamos a profundizar en su funcionamiento y características más destacables.

Broadcaster Elite, la herramienta que estabas esperando *47*

Este mes presentamos la tarjeta Broadcaster Elite. Esta tarjeta es capaz de permitirnos la edición no lineal de vídeo, en el Amiga, a precios competitivos.



PROGRAMACIÓN

Curso de C *66*

Explicamos, paso a paso, cada uno de los listados pertenecientes a la Base de Datos que nos estamos programando. Una vez que hayas visto la idea principal, podrás modificar fácilmente los listados para moldear la base a tus necesidades.

IniPro *77*

Empezamos una pequeña serie de artículos donde veremos qué información adicional existe sobre programación en el Amiga. Esta información será crucial para empezar a implementar nuestros propios diseños.

TUTORIALES

• Tutorial Photogenics: Emboss *80*
• Tutorial REAL 3D: Las Texturas *84*
• Tutorial LightWave: Modelado, herramientas y animación *88*
• Tutorial Octamed: Mensajes *92*
• Tutorial Autoedición: Cómo hacer carátulas de CD-ROM's *97*

OCIO Y DIVERSIÓN

• Juegos:
Aquellos maravillosos años *63*
Theme Park *106*
Paws of Fury *107*
• Demos:
Batman Vuelve *104*
Baygon *105*
• Rincón del Genio:
Eneko Cajigas Mazorriaga *59*

VARIOS

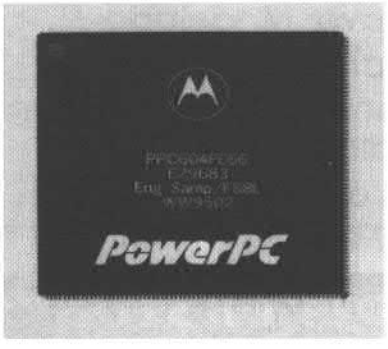
• **Lo último en CD-ROM** *54*
Aminet 8, Aminet Set 2, Meeting Pearls 3, Audio Plus y World of Amiga 1200.

• **Qué opinan nuestros lectores** *72*
Este mes hemos separado la parte de "Opiniones" de la de "Cartas y Dudas" debido a que había bastantes opiniones.

• **Colaboradores** *101*
¿Te gustaría formar parte del equipo de redactores de AMIGA.InFo? Si es así, aquí encontrarás la información que necesitas.

• **Libros Especializados** *102*
• **Cartas y Dudas** *108*
• **Mercamiga** *114*
• **Suscripción** *115*
• **Distribuidores** *116*
• **Redactores** *117*

AMIGA TECHNOLOGIES EMPLEARÁ EL MICROPROCESADOR RISC POWER PC EN LA NUEVA GENERACIÓN DE AMIGA





NOTA DE PRENSA DE AMIGA TECHNOLOGIES

Amiga utilizará POWER PC(TM)

Bensheim 07/11/95

Durante la rueda de prensa celebrada en la ciudad de Los Angeles en la Expo de la Video Toaster, Petro Tyschtschenko, presidente de Amiga Technologies anunció oficialmente que el Power PC será el procesador usado en la próxima generación de ordenadores Amiga.

El primer POWER AMIGA estará disponible durante el primer cuarto de 1997 e incorporará la CPU Power PC 604. Otros modelos se incorporarán más tarde en la gama baja y en la gama media.

Los Power Amiga serán compatibles con los modelos actuales de Amiga y tendrán implementado un nuevo y más potente conjunto de chips.

"Primero, nuestro sistema operativo multitarea preemptivo, Amiga OS, será portado a la plataforma Power PC. Nuestra meta es hacer que Amiga OS sea independiente del hardware para permitir futuras migraciones a otras plataformas"- dijo Petro Tyschtschenko.

También añadió:"Tenemos un plan de negocios inteligente: Hacemos las cosas consecuentemente, paso a paso. Primero, iniciamos la producción y creamos una organización para dirigir el mercado de Amiga y satisfacer la demanda. Ahora que ya hemos conseguido con éxito este propósito, nos concentraremos en la investigación y desarrollo para traer nuevos y mejores productos al mercado. Uno de los errores que Commodore tuvo, es hacer demasiadas cosas al mismo tiempo, demasiadas promesas, con la consiguiente pérdida de atención sobre los aspectos importantes del negocio. Hemos aprendido de estos errores y no los repetiremos. Los compromisos y promesas están bien, pero los hechos son mejores.

Los proyectos también se centrarán en incluir más capacidades al Amiga OS, especialmente en el tema de redes y manejo de memoria.

El desarrollo del código nativo RISC del Amiga OS se realizará internamente en Amiga Technologies. Un departamento de R&D está siendo formado en Bensheim con un número suficiente de ingenieros para conseguir tener los equipos según las fechas presentadas. Ingenieros bien conocidos de Commodore así como otros nuevos serán contratados en Bensheim durante este año.

Este proyecto de desarrollo también afecta a una docena de compañías que trabajan estrechamente con Amiga Technologies GmbH.

Todavía hay más buenas noticias para todos los usuarios de Amiga: La tecnología PowerPC no sólo estará disponible para los nuevos Power Amiga. Gracias a una estrecha cooperación entre Amiga Technologies y Phase V, un fabricante alemán de aceleradoras, un completo rango de tarjetas con Power PC estarán disponibles para el A1200, A3000 y el A4000.

Esto permitirá una migración general de la plataforma Amiga hacia el Power PC en breve tiempo para los modelos actuales.

Las primeras tarjetas Power PC para los modelos actuales de Amiga estarán disponibles antes de finales de 1996.

Amiga Technologies será flexible en lincenciar el Sistema Operativo RISC para que todos los modelos citados anteriormente tengan una solución global. Esto es especialmente importante para posibles acuerdos con terceros.

La tarjeta 68060 para el Amiga 4000T estará disponible durante el primer cuarto de 1996 y proveerá la potencia necesaria para aplicaciones 3D, compiladores y programas profesionales de gráficos.

Durante 1996, aparecerán nuevos modelos de la gama baja basados en la familia 68k. Estos Amigas se basarán en la plataforma A1200, con procesadores más rápidos, más capacidad de expansión de memoria y expansión CD ROM.

Amiga Technologies es 100 % subsidiara de ESCOM AG, y reside en Bensheim, Alemania.

Para más información, Vds. son bienvenidos en nuestra página de WEB en http://www.amiga.de

Dirección de Contacto:

Gilles Bourdin Tel +49 62 52 709 195 Amiga Technologies Fax +49 6252 709 520 Berliner Ring 89 D-64625 Bensheim

Amiga es una marca registrada de ESCOM AG Power PC es una marca registrada de IBM Corporation

LLEGAN LAS PRIMERAS 300 UNIDADES A1200 A ESPAÑA

Afortunadamente han llegado antes de Navidad, ya están disponibles los A1200 con teclado en castellano en cualquier distribuidor de Amiga al precio de 69.700 así como los monitores M1438S.

Sin embargo, nos ha sorprendido el hecho de que estos primeros Amiga 1200 no lleven los manuales del Workbench en castellano, tal y como PiXeL MEDIA y Amiga Technologies habían prometido. Es más, una de las razones del retraso de la entrega en España de los Amiga era precisamente estos manuales...Pero, ¿dónde están?

Esperemos que esta situación sea temporal y que la propia Amiga Technologies, a través del importador oficial, distribuya todos los manuales en castellano a los nuevos usuarios de Amiga.

Por otra parte, se espera un nuevo envio de unos 400 A1200 entre los que se encontrará ya la versión con disco duro. En esta versión del A1200 HD se suministrará también el SCALA MM300, pero Amiga Technologies y PiXeL MEDIA tendrían que avisar a los usuarios de que no es posible ejecutar este magnífico programa con sólo 2Mb de RAM. ¡Es necesario una ampliación de memoria FAST!



SURF SQUIRREL: Noticias de HiSoft

La empresa inglesa HiSoft, conocida por su controladora SCSI II PCMCIA para el A1200, está desarrollando dos nuevos productos que seguramente serán interesantes para muchos usuarios:

- Una versión nueva de la SQUIRREL,con una mayor velocidad de transferencia, 3Mb/s y que incluirá además un puerto serie de alta velocidad (hasta 300.000 bits por segundo). - Un decodificador MPEG que permitirá a cualquier Amiga dotado de CDROM visualizar animaciones en tiempo real y películas en formato VIDEO CD y CD-I, tal y como lo hacía el módulo FMV de la CD32.

La presentación de un prototipo del decodificador MPEG en Colonia fue realmente espectacular, ya que con un simple CDROM de doble velocidad conectado a un A1200 y al mismo decodificador, se podía disfrutar de una versión de Star Treck en Vídeo CD con calidad superior al VHS... Pero no contentos con esto, HiSoft ha añadido un mando para control remoto del dispositivo, que permite funcionar a la SQUIRREL MPEG independientemente del ordenador.

También será posible comprimir las animaciones producidas con Amiga en formato MPEG y reproducirlas a toda velocidad a través de la SQUIRREL MPEG.



NUEVO CD-ROM de AMIGA TECHNOLOGIES

En Colonia pudimos ver el primer producto genuino de Amiga Technologies: El Q-Drive.

Nos sorprendió gratamente que se tratara de un CD-ROM de cuádruple velocidad conectable al puerto PCMCIA del A1200 alcanzando una velocidad de 600 Kb/s. La ventaja de estar conectado al puerto PCMCIA es evidente, ya que los usuarios con aceleradoras o expansiones de RAM podrán seguir utilizándolas sin ningún problema. El CD-Rom tiene su propia fuente de alimentación.

Es compatible Photo-CD e incorpora una salida Hi-Fi estéreo capaz de ser mezclada con la señal de audio del Amiga...ideal para juegos, sobre todo porque también va acompañado del software necesario para emular una CD32.

Además, se incluye un player de CD musicales, un visualizador de imágenes Photo CD y un creador de slideshows. Pixel MEDIA ha confirmado su distribución en España en cuanto esté disponible.

¿DISTRIBUIRÁ EL CORTE INGLÉS AMIGA?

Aunque todavía no es oficial, parece ser que el Corte Inglés no distribuirá estas Navidades el Amiga, tal y como se anunció en la rueda de prensa de Amiga Technologies en Madrid. El motivo, aunque no oficial, podría ser el escaso tiempo que tendría el Corte Inglés para preparar a su personal y, sobre todo, que Amiga Technologies no ha sido capaz de proveer con la suficiente antelación y stock de máquinas a todos los distribuidores nacionales. Es irónico y quizás sea un tema sobre el que Amiga Technologies Iberia debería reflexionar, mientras que en la prensa inglesa no deja de anunciarse que Amiga Technologies UK está consiguiendo que grandes cadenas de tiendas como DILLONS o TANDY vendan Amiga, y hablamos de ventas de cerca de 60.000 Amiga., En España, los distribuidores sólo tienen acceso, después de una espera de más de un año y medio, a 400 máquinas. Sabemos que el mercado Español no es comparable al Inglés, pero, seguramente, un poco más de interés podría mejorarlo y sobre todo, garantizaría la supervivencia del existente.

XiPaint: Un serio competidor para Photogenics

Siendo prácticamente un desconocido para la mayoría de usuarios en España, este programa está siendo un éxito en el mercado alemán y Estados Unidos. GTI, la compañía que lo ha desarrollado, ha decidido expandir su mercado y comercializar XiPaint en el Reino Unido.

Este programa compite directamente con Photogenics, aunque XiPaint sólo trabaja en 24 bits con previsualizaciones para los modos gráficos de Amiga y para las tarjetas gráficas.

Amiga Center, importador para España de los productos de GTI, distribuirá próximamente el CD que incluye XiPaint y multitud de ejemplos de imágenes, materiales, utilidades, etc.

Nueva Tienda de Amiga en GIJÓN

En Enero del próximo año se pondrá en marcha una nueva tienda donde se podrá encontrar todo tipo de periféricos para Amiga. Esta tienda, situada en Gijón, cubrirá una de las partes del país donde no existe actualmente ninguna otra empresa dedicada a Amiga. Así que atención, usuarios de Gijón y cercanías, pronto dispondréis de un lugar cercano donde encontrar productos y servicios de Amiga.

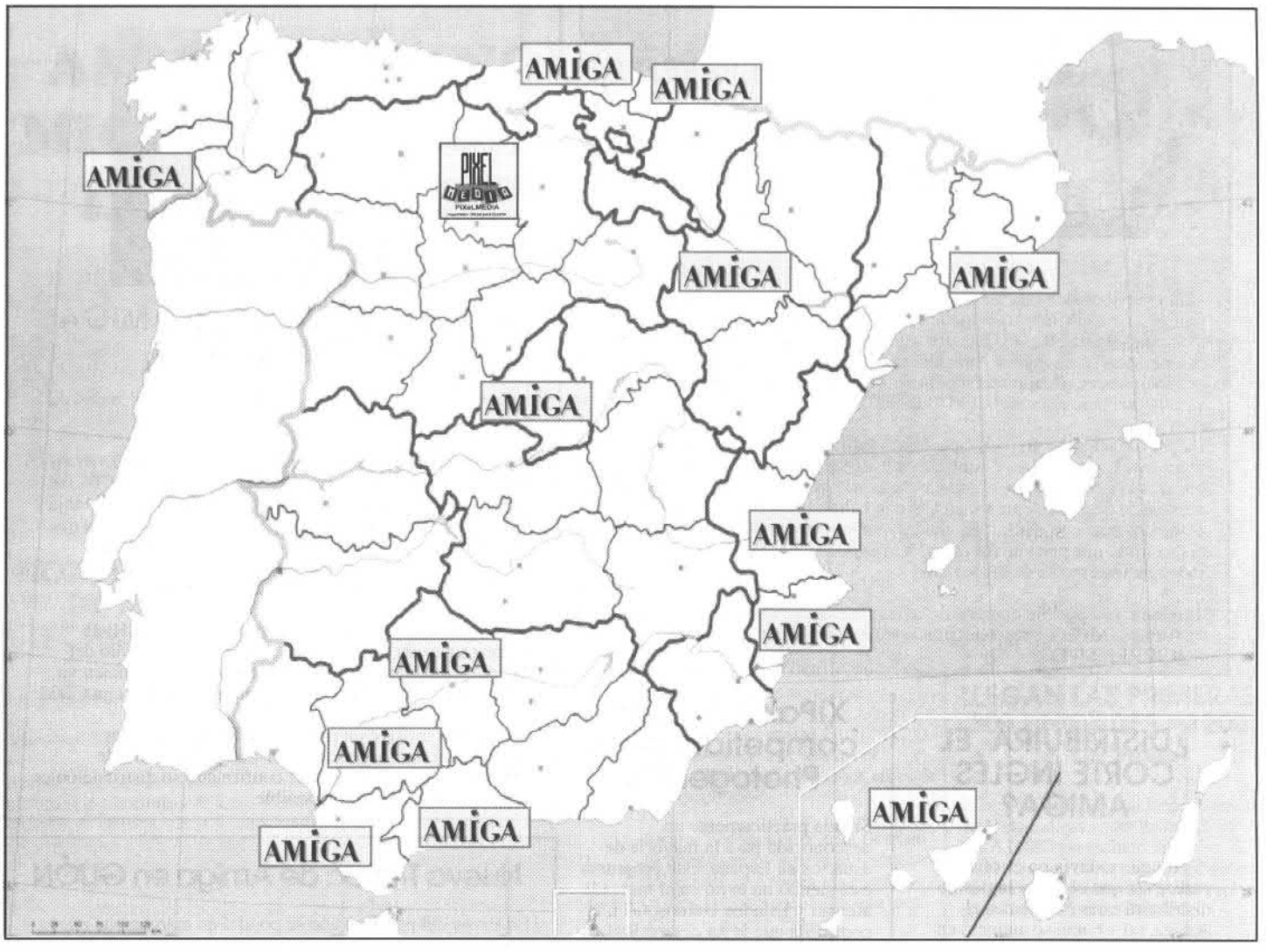
A4000T YA A LA VENTA EN EEUU

El modelo profesional de Amiga, el A4000 Tower, está ya disponible en EEUU. En este mercado, en el cual Amiga Technologies sólo quiere introducir la gama profesional, no se venderán los A1200 ya que Amiga Technologies considera que no existe una demanda suficiente de los americanos de este modelo. Además, el A4000T probablemente sea de nuevo la máquina que NewTek utilizará para sus famosas VideoToasters.

SYQUEST vs ZIP

La empresa fabricante de discos duros removibles Syquest ha anunciado la próxima aparición de un dispositivo similar al ZIP, pero con disquetes de 135 Mb en lugar de los 100 Mb de ZIP. Este nuevo producto se conoce como EZ125. Aunque la unidad será algo más cara que el ZIP, los cartuchos costarán igual, con la ventaja de poder almacenar 35 Mb más por unidad. Las velocidades de transferencia serán prácticamente iguales. Esperamos poder realizar un InFoTest de las dos unidades en cuanto estén disponibles.





Dónde encontrar AMIGA:

Alicante:
RENDER - 96.668.05.70

Barcelona:
AMIGA CENTER - 93.456.80.01
RADIO DEFOREST - 93.423.72.29

Bizkaia:
C.R.E. - 94.444.98.84

Cádiz:
AMIGA SYSTEM - 956.18.27.22
EUROBIT - 956.89.63.75
SISLAND - 956.22.47.07

Córdoba:
INFOTEK - 957.68.21.68

Guipuzkoa:
AMIGA STUDIO - 943.31.22.82
NEXUS - 943.52.26.47

Madrid:
AUTOMEL - 91.403.41.39
CREACIONES ARTÍSTICAS - 91.377.52.05
MICROHARD - 91.676.20.56
TPI - 91.636.08.89

Málaga:
CANADIAN - 95.261.52.92

Pontevedra:
GALIFRAME - 986.22.89.94

Sevilla:
ECO INFORMÁTICA - 95.492.42.43

Tenerife:
IO MEDIA - 922.65.58.01
INSHER ELECTRONICS - 922.22.40.87

Valencia:
CLUB BYTE - 96.384.40.90

Zaragoza:
HISPASOFT - 976.39.99.61
INFORMÁTICA J.M. - 976.29.29.29

Publicaciones:
AMIGA.InFo - 93.680.04.34
(Revista exclusivamente dedicada al mundo AMIGA)



TELÉFONO DE INFORMACIÓN Y RED DE DISTRIBUCIÓN: 902.210.131

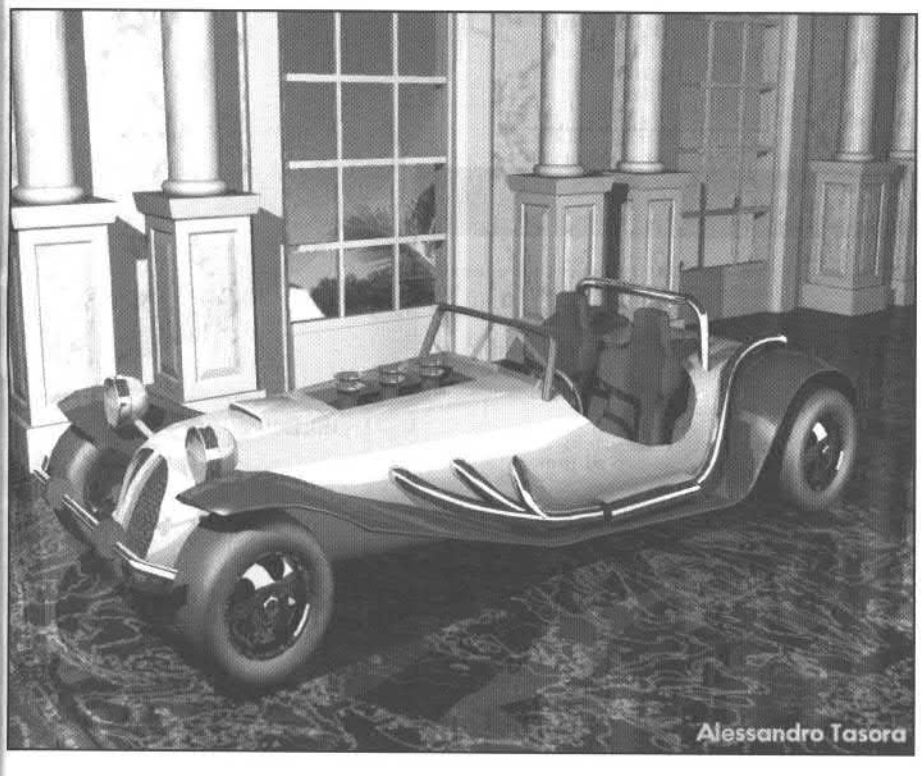
PIXEL MEDIA
PiXeLMEDIA
Importador Oficial para España

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
Tlf: (93) 456 80 01 Fax: (93) 456 76 13

o por Correos a:

AMIGA.InFo
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona
Tlf: (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

CD-ROM

Presentación

Qué mejor regalo de Navidad se le puede hacer a un usuario de Amiga que un CD-ROM repleto de lo último en software de dominio público y shareware.

En este CD encontraréis de todo: programas musicales, programas gráficos, utilidades de programación, juegos, demos, imágenes, módulos, etc,etc.

En estas dos páginas encontraréis una pequeña guía del contenido y una explicación de las utilidades incluidas en el CD. Como podréis comprobar, el CD está estructurado en diferentes temas, para que os sea más fácil encontrar lo que os interese.

Pero no perdamos más tiempo, y manos a la obra...

CDAmigaInFo_1:

AmigaInFo	10005953
AutoEdicion	145814299
BasesDeDatos	4267712
CDRom	2287469
Comunicaciones	21983977
Demos	55785250
Emuladores	4160618
FanZines	3094130
Graficos	129602751
Hardware	1509239
Juegos	22301124
Musica	119294256
Parties_Shows	54397303
Programacion	39944401
Unix	6678290
Utilidades	2431139
VideoEdicion	782653
Workbench	26977754

cd0:AmigaInFo

DiscosDePortada
LightWave
TutorialPg

cd0:AutoEdicion

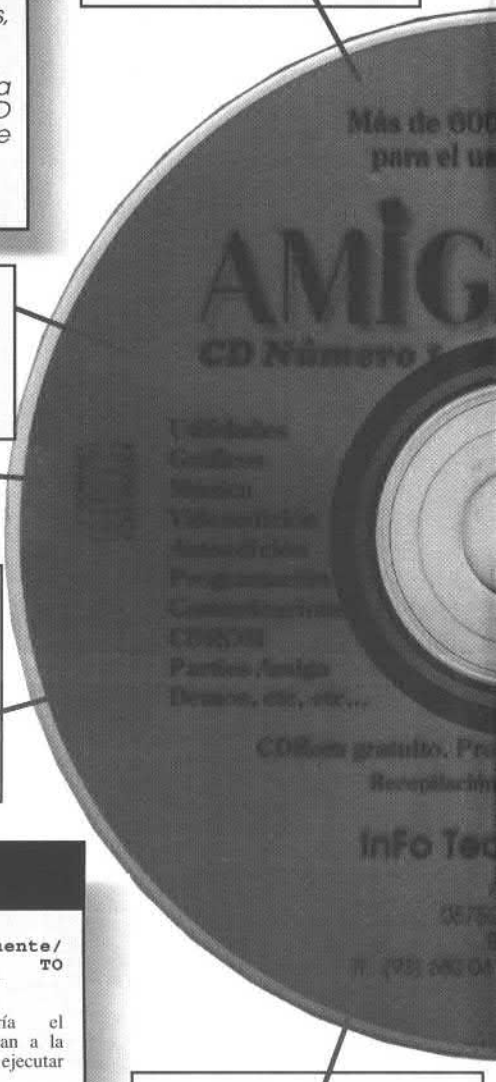
ClipArts
Fonts
Impresoras
Texto

cd0:Workbench

AntiVirus
Disco
Iconos
Librerias
Shell
Varios
Wb

cd0:Programacion

Amos
Assembler
Blitz
C
GUI
MISC
SRC



cd0:Demos

Assembly'95
DemosAGA
DemosNoAGA
Grupos

cd0:Demos/Grupos

AXIS, COMPLEX, MELON, SANITY, SCOOPEX, Silents, SpaceBalls, TRSI y VirtualDreams.

Descomprimiendo Ficheros

FICHEROS LHA

Para descomprimir ficheros LHA, incluimos el programa GuiArc v1.22. Éste actúa como los programas DirOpus, DiskMaster, FileMaster, etc,...

Una vez ejecutado, nos aparecerá una ventana en el Workbench, con tres partes. Las dos primeras son dos ventanas para visualizar el directorio de dos dispositivos diferentes. Una actuará como el dispositivo fuente y la otra como destino.

En la parte inferior de la ventana se encuentran las herramientas del programa.

Con este programa entraremos dentro de los ficheros LHA como si de directorios se tratase, y extraeremos los ficheros que deseemos. Entre sus herramientas encontraremos para Extraer/Copiar, (Ext/Cp); mover, (Move); borrar, (delete); etc,...

Otra forma de extraer los ficheros comprimidos en un LHA, es directamente desde el mismo programa LHA.

Sus parámetros son los siguientes:

```
lha x DirecciónFuente:NombreDelFichero.lha
DirecciónDestino:
```

Un ejemplo práctico sería:

```
lha x CD0:cdrom/atapi.lha RAM:
```

FICHEROS DMS

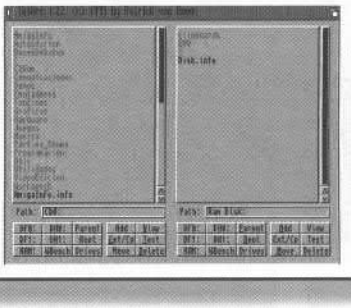
Los DMS son discos comprimidos en un fichero, y sólo se pueden restaurar en disketes de 3.5" o discos RAD.

Para descomprimir los ficheros que se encuentran en formato DMS (como las Fanzines y algunas demos), tendremos que abrir una "SHELL" y utilizar directamente el programa DMS, dándole los siguientes parámetros:

```
DMS WRITE "DirecciónFuente/
NombreDelFichero.DMS"    TO
"DispositivoDeDestino:"
```

Un ejemplo práctico sería el descomprimir la Fanzine Trashcan a la unidad DF0:. Tendríamos que ejecutar desde una Shell:

```
DMS WRITE CDAmigaInFo_1: Fanzines/
DMS/Trashcan.DMS TO DF0:
```



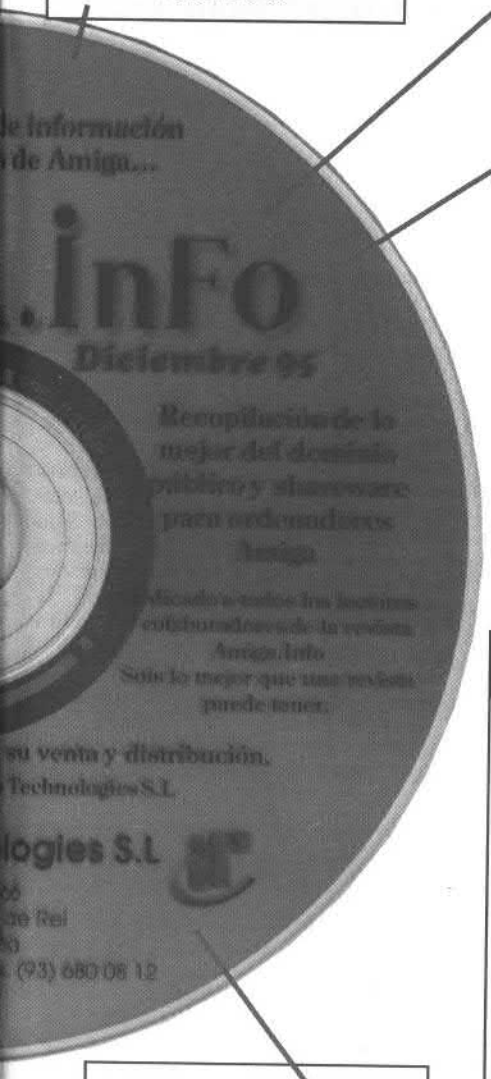
de Portada

cd0:Parties_Shows

EUSKAL_Amiga_Party2
EUSKAL_Amiga_Party3
POSADAS'95

cd0:Comunicaciones

Internet
Modem
Redes



cd0:Graficos

3D
Animacion
Fractales
Imagenes
Photogenics
Texturas
Utilidades

cd0:Graficos/3D

Imagine
LightWave
Objetos3D
Rayshade-4.0
Renders
Utilidades

cd0:Musica

Midis	6.496.822
Modulos	83.776.407
Players	3.448.030
Sonidos	2.018.709
Utilidades	23.551.148

cd0:Musica/Modulos

8MED, AYsongs, FTM, MED, MOD, Octalyzer, S3M, SID y XM

Visualización de Imágenes



Para visualizar las imágenes que se encuentran en el interior del CD-ROM, incluimos dos utilidades: PPShow v4.0 y Viewtek v2.1.

PPShow es el más recomendado si tienes una máquina AGA, por ser el más rápido, pero Viewtek es el más apropiado si tienes la 2.x o superior y un Amiga NoAGA. También cabe destacar que este último incluye 8 versiones diferentes, para poder visualizar las imágenes dependiendo del hardware gráfico que tengas, (Picasso, OpalVision, DCTV, etc.).

Viewtek, convierte las imágenes que sobrepasen de resolución y colores a la configuración de tu ordenador, pudiendo salvar el resultado en un disco presionando la tecla "S".

Ambos aceptan los formatos gráficos IFF, IFF24, GIF, JPEG, y ANIM. Para los que tengáis la ROM 3.x, también podréis visualizar otros formatos, a través de los datatypes.

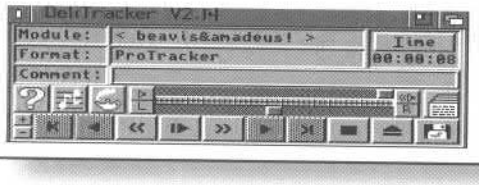
Reproduciendo Módulos Musicales

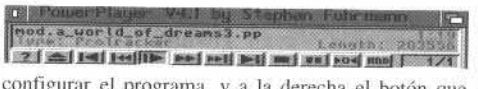
La gran mayoría de módulos que se encuentran en el directorio música/módulos, están comprimidos en LHA, pero esto no supondrá ningún problema para el player Delitracker v2.14, que hemos instalado en el CD-ROM. Además de soportar varios sistemas de compresión, acepta una gran variedad de diferentes tipos de módulos como MOD, MED, S3M, etc, y sonidos o canciones digitalizadas en formatos IFF-8SVX y RIFF/WAW.

Este programa requiere únicamente WB 2.x o superior.

Una vez ejecutado se abrirán dos ventanas. La que se encuentra en primer plano, es el player PlaySID, que reproduce módulos de C64. Para que no moleste le daremos a la opción "hide".

Ahora podremos ver la ventana del Delitracker, que contiene las típicas funciones de un reproductor de CD-Audio. En la parte superior encontraremos el nombre del módulo, abajo el tipo, y el comentario del fichero, utilizado normalmente para mostrar el nombre del autor. Más abajo encontramos dos barras deslizantes, una para el volumen y otra para el balance. A la izquierda veremos tres botones para





configurar el programa, y a la derecha el botón que nos muestra la lista de módulos. En la parte inferior de la ventana encontramos las típicas opciones para: reproducir/pausa, (rectángulo + triángulo derecha); parar, (cuadrado); avanzar o retroceder canción (flecha + rectángulo); avance o retroceso rápido, (doble flecha); etc. A la derecha encontramos un botón con el dibujo de un disco, que una vez accionado nos aparecerá una ventana de petición, donde podremos elegir: un módulo, (pulsando dos veces sobre el nombre del módulo); varios módulos, (pulsando la tecla "shift" mientras se eligen los módulos); o todos, (pulsando la tecla "return" directamente).

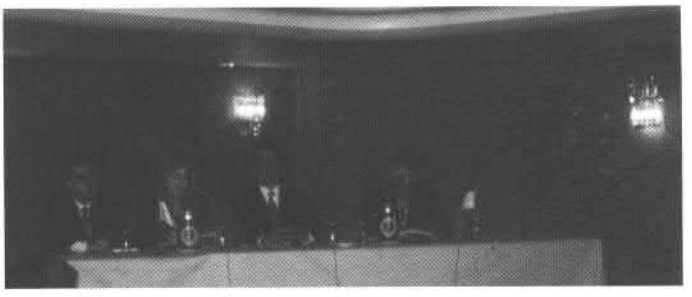
Si tenemos la ROM 1.3, podremos utilizar el programa PowerPlayer v4.1 que nos aceptará varios formatos como el Protracker y derivados, Med, Oktalizer, etc, aunque no nos aceptará los S3M, SID, AY, XM y FTM. Para poder escucharlos tendremos que descomprimir aquellos módulos que esten en LHA, utilizando las utilidades pertinentes. Con los que se encuentran en el directorio de las Partys, no tendremos ningún problema, ya que no utilizan ningún sistema de compresión.

El funcionamiemto del programa es similar, aunque más simple que el del Delitracker, ya que contiene muchas menos opciones.

AMIGA

VIRTUAL PRODUCTS

Rueda de prensa en Madrid de Amiga Technologies, Commodore y Virtual Products



El día 6 de Noviembre, en el Hotel Cuzco de Madrid, tuvo lugar una rueda de prensa donde fueron presentadas oficialmente en España las actuales subsidiarias de ESCOM AG: Amiga Technologies con los ordenadores Amiga, Virtual Products con las gafas 3D i-glasses y la renovada Commodore, con sus ordenadores compatibles IBM.

A las 11:30 AM se realizaron las presentaciones de los miembros que presidían la mesa. Por parte de Amiga Technologies Iberia, el Sr. Costa, por Amiga Technologies Gbmh, Gilles Bourdin, por Commodore,XXXXXX, y, finalmente, por Virtual Products, Silvia Ramis. Se esperaba también la asistencia del propio presidente de Amiga Technologies, el Sr. Tyschtschenko, el cual a última hora no pudo asistir por otros compromisos urgentes.

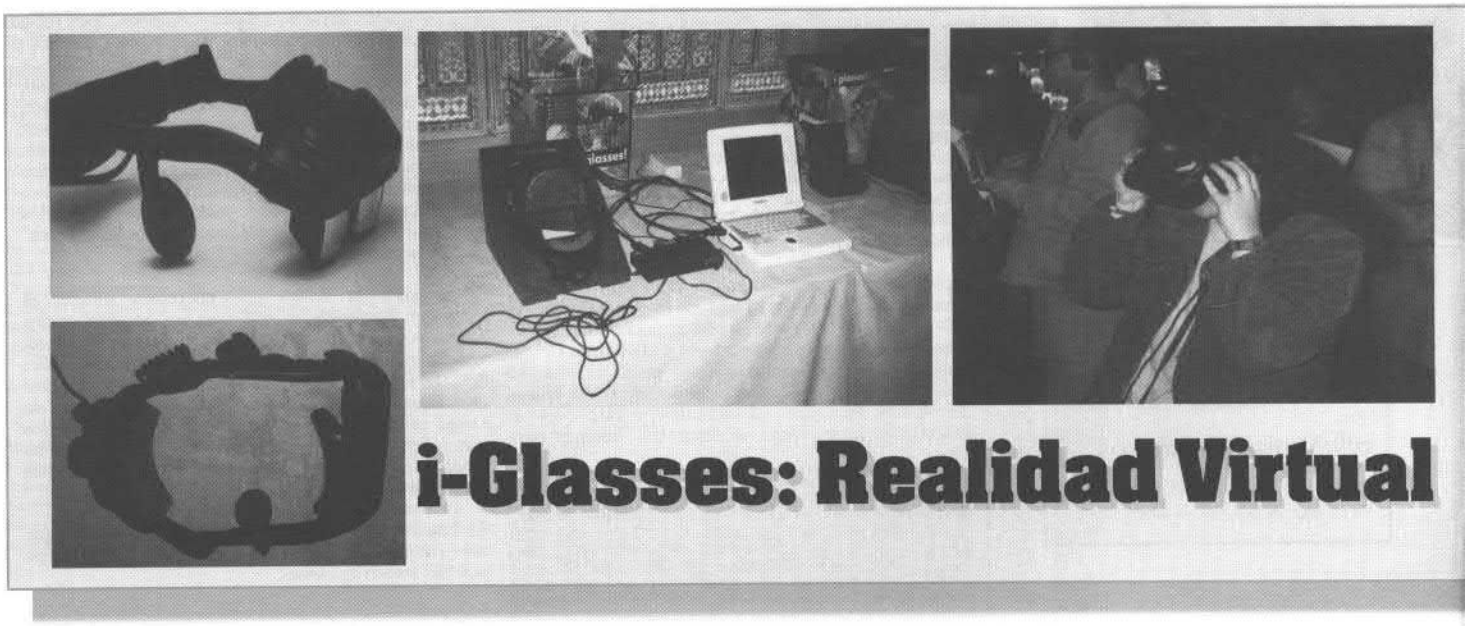
Inmediatamente se pasó a la presentación de cada uno de los productos, comenzando por Amiga. Ciertamente, fue una exposición breve, acompañada por algunas imágenes mostradas en una pantalla gigante situada delante del público. Todos los componentes de la mesa tomaron la palabra, excepto el Sr.Costa, que se disculpó por no poder hablar demasiado debido a una transitoria pérdida de voz.

Los discursos únicamente expresaron oficialmente lo que la mayoría del público asistente sabía de otras fuentes de información. Respecto al Amiga, Gilles Bourdin comentó brevemente la historia del Amiga, la subasta de Commodore, la compra por parte de ESCOM de la propiedad tecnológica e intelectual de Commodore y, finalmente, la creación de la subsidiaria de ESCOM, Amiga Technologies. A esta nueva empresa le dedicó gran parte del discurso, destacando algunos comentarios como:

Sobre el equipo de AT: "Para producir, vender y promocionar satisfactoriamente el AMIGA, uno tiene que estar enamorado del producto. En Amiga Technologies pensamos que nuestro equipo tiene que estar compuesto por especialistas de AMIGA que creen lo que están haciendo y hacia dónde les conduce..."

Sobre la producción de Amiga: "Los controles de producción y calidad son una de nuestras prioridades para asegurar la total satisfacción del consumidor. Sólo trabajamos con los mejores proveedores y los más afamados montadores para conseguir la máxima calidad de nuestro sistema."

Sobre la distribución: "Distribución y logística son también importantes llaves para el éxito de nuestras operaciones.



i-Glasses: Realidad Virtual





Presentación A1200 Magic Pack

En la sala contigua a la rueda de prensa, pudimos observar la ya conocida apariencia de los nuevos modelos de A1200. Son exactamente iguales a los de Commodore, excepto que ahora la marca de la carcasa es AMIGA TECHNOLOGIES. Sin embargo, y como algo novedoso, acompañando a cada A1200 viene incluido un pack de 6 programas y 2 juegos, además de un ejemplar de la revista que todos conocemos...

Desafortunadamente, el único cambio hardware que se ha realizado en los nuevos A1200 es el de la nueva versión 3.1 del Sistema Operativo, el resto, igual que antes. El hecho de que no haya demasiados cambios, se debe, principalmente, al escaso tiempo de producción que tenían, ya que es muy lógico que intenten por todos los medios llevar de nuevo al mercado los modelos actuales de Amiga. El desarrollo de nuevos modelos vendrá después. Este hecho en sí no es excesivamente importante, pero lo será en un futuro próximo si Amiga Technologies no incorpora mejoras sustanciales en el A1200 y A4000: más memoria, unidad de alta densidad y un procesador más potente son algunos cambios que el A1200 está pidiendo a gritos...¡y los usuarios también!

Nuestra distribución mundial está centralizada en Holanda, donde tenemos la infraestructura necesaria para proveer de equipos AMIGA a todo el mundo. En cada país tenemos una distribución para acercar al usuario todo aquello que pueda necesitar."

Sobre el mercado de Amiga: "El mercado de Amiga tiene un gran potencial y, sobre todo, es de nivel mundial. El mercado multimedia es aún mayor, y ésta en nuestra apuesta..."

Las palabras del Sr. Bourdin fueron interesantes, pero, la gran noticia que elevó el interés del público en la sala fue el anuncio del nombre del microprocesador RISC que la nueva generación de Amiga incorporará a finales del 96. Este anuncio oficial por parte de Amiga Technologies cogió por sorpresa a algunos, aunque otros tenían conocimiento de la noticia puesto que dos días antes también fue anunciado en EEUU durante el Video Toaster User Show.

Finalmente, la decisión fue tomada a favor del microprocesador RISC de la familia POWER PC (diseñado y fabricado por el consorcio Motorola, IBM y APPLE). Otros microprocesadores quedaron atrás, como HP PA RISC, ALPHA de DIGITAL, MIPS, etc...

El sistema operativo del Amiga será -o quizás sería más correcto decir que está siendo- implementado en una nueva arquitectura RISC basada en el POWER PC, aunque el modelo concreto del procesador no se dijo. Así pues, Amiga Technlogies se une a la carrera actual por conquistar el mercado de ordenadores personales basados en RISC, como Apple, IBM, Motorola, Power Computing, Bull y otras muchas importantes compañías.

Los otros discursos hicieron referencia a la marca Commodore, ahora totalmente independiente de Amiga pues sólo fabrica productos para compatibles IBM; y las cada vez más famosas i-glasses, anunciando que también estarán disponibles para Amiga y a un precio inferior a las del PC, ya que no necesitan convertir la señal VGA a vídeo compuesto como ocurre en el PC o MAC.

LO MÁS INTERESANTE: LOS COMENTARIOS DEL PÚBLICO

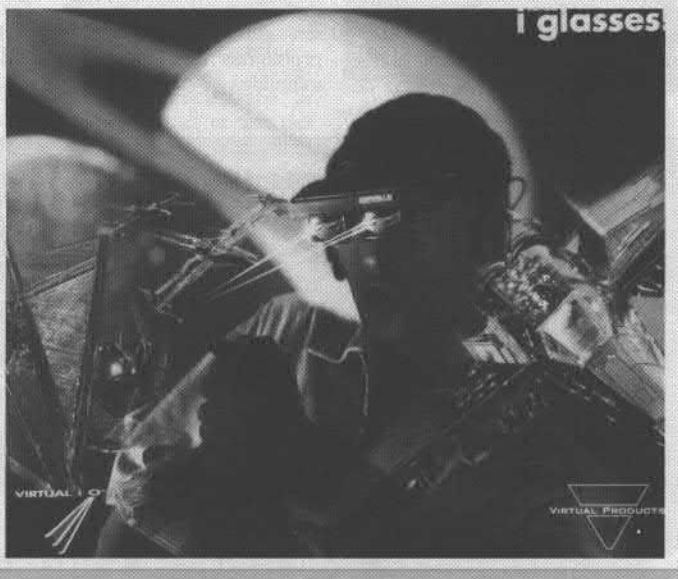
Quizás, la parte más interesante de la rueda de prensa, aparte del anuncio del POWER PC, fue el turno de preguntas y comentarios

Virtual Products presenta "i-glasses" en exclusiva para el mercado europeo

La nueva subsidiaria de ESCOM, Virtual Products GmbH, es la encargada de presentar las nuevas "i-glasses" en el mercado europeo y abrir así el mundo de la realidad virtual 3-D a los consumidores. Las gafas pueden ser conectadas a Amiga, Apple e IBM compatibles y consolas, así como a cualquier otra fuente de vídeo.

Los asistentes pudieron comprobar la sensación que produce el colocarse unas gafas con dos pantallas LCD color y entrar en un mundo virtual 3D donde interaccionas en tiempo real con el juego, el joystick y con los movimientos de la cabeza. Actualmente, para Amiga se están desarrollando nuevos juegos y programas que utilizarán las I-Glasses, pero de momento, y para probar, en Madrid se hizo la demostración con un PC portátil y, para ser sinceros, la calidad y los efectos eran excelentes, pero seguramente los programadores de Amiga sean los que introduzcan nuevos efectos y saquen el máximo partido a este nuevo producto.

El precio es lo único que nos pareció excesivo, y es que 169.000 ptas. no están al alcance de cualquier usuario. Según anunciaron, la versión de Amiga sería más económica, debido principalmente a que el Amiga tiene una salida RCA de vídeo compuesto directamente conectable a las i-glasses. En PC y otros, la salida de tipo VGA ha de convertirse utilizando un adaptador que encarece el producto. Los señores de I-Real, la empresa distribuidora en España, nos prestarán unas i-glasses, así que, próximamente realizaremos un InFoTest exhaustivo de ellas para vosotros.



Amiga.InFo y...



Durante la demostración de productos pudimos conocer al Sr. Gilles Bourdin, que asistió a la rueda de prensa como representante de Amiga Technologies. Como anécdota os podemos contar que le ofrecimos varios ejemplares de Amiga.InFo, y cuál fue nuestra sorpresa cuando, inmediatamente al verlos, el Sr. Gilles Bourdin nos dijo: "Éstos ya los tengo, sólo me falta el número 4."

¡Increíble! Ya tenía todos los números anteriores de Amiga.InFo y no sólo eso...añadió que la consideraba una de las revistas más interesantes en cuanto a contenido de las que existen actualmente para Amiga. Tras estas palabras, simplemente nos quedamos "atónitos". Y si no, mirad qué cara tiene el Sr. Martin cuando el Sr. Bourdin, sin quitar ni un solo momento el ojo de la revista y durante aprox. un cuarto de hora, se estuvo recorriendo página a página el número 4...y es que entendía el castellano, aunque, como pudimos comprobar...,todavía no lo hablaba con demasiada fluidez...



... Amiga Technologies

del público a los integrantes de la mesa.

Entre el público asistente había nombres veteranos dentro del mundo de Amiga en España, si bien no los citaremos por no poner en compromiso a ninguno de ellos y por los motivos que a continuación explicaremos.

El turno de preguntas comenzó con opiniones acerca de la nueva arquitectura de Amiga con Power PC y de la implementación del Sistema Operativo en ella. Así mismo, también se preguntó si habría nuevos desarrollos para los actuales modelos y se respondió que se integrará el 060 en los A4000T y se comercializará un nuevo CDROM ATAPI para el A1200 (por supuesto, de marca Amiga). Para el próximo año se espera un nuevo A1200 con un procesador más potente (un 030) y memoria FAST incluida en la placa. A pesar de la insistencia del público, no se habló de fechas de presentación de estos nuevos productos.

Se comentó también que está a punto de firmarse el acuerdo entre Amiga Technologies y una empresa que ofrecerá el servicio técnico y de reparación a nivel nacional, a través de sus 38 puntos repartidos en toda España. También se preguntó si las grandes superficies comerciales venderán Amiga y se respondió que el Corte Inglés lo hará a través de todos sus centros.

Evidentemente, la pregunta del millón también fue formulada, ¿Cuándo llegarán los Amiga a España? La respuesta de Gilles Bourdin fue un poco desconcertante para el público: "Esto es el Sr. Costa quien lo tiene que decir...", y el Sr. Costa respondió:"Tenemos algunos problemas con el teclado y los manuales en castellano. La próxima semana llegan."

El ambiente se caldeó un poco, ya que para algunos de los asistentes las respuestas de Amiga Technologies no tenían mucha credibilidad. Algunas preguntas y comentarios que formularon un par de asistentes del público rozaron la ironía y el sarcasmo. Aunque intentamos deducir el porqué del comportamiento de estas personas, no fue hasta más tarde, durante el cocktel-almuerzo, cuando tuvimos unas conversaciones con ellos y descubrimos sus razones y motivos para lanzar tales comentarios y críticas a Amiga Technologies.

Desafortunadamente, y por culpa de la huelga de vuelos que hubo ese día, el equipo de Amiga.InFo llegó veinte minutos tarde a la rueda de prensa y parte de las presentaciones nos la perdimos. Aún así, conseguimos los textos de las presentaciones y, por lo tanto, no hubo graves problemas. Fue después, durante el cockel que ofreció amablemente Amiga Technologies, cuando nos pusieron al corriente del "enfado" de algunos distribuidores locales por no haber recibido todavía los prometidos Amiga y por haber sufrido algún que otro "problema" a la entrada de la rueda de prensa.

Los comentarios que nos hicieron después, pusieron de manifiesto un ambiente un tanto tenso y conflictivo en las relaciones entre algunos distribuidores.

En Amiga.InFo no vamos a hacer eco de estos comentarios, por considerarlos problemas que se salen fuera del contexto y temática de la revista y, por supuesto, por ser totalmente ajenos a nosotros y nuestra labor como revista dentro del mundo Amiga.●





¿Qué sabemos de Commodore?

ESCOM ha decidido continuar con la marca Commodore para lanzar nuevos productos relacionados con los PC IBM compatibles, de forma totalmente independiente de Amiga y Amiga Technologies. Se abre así un nuevo período para Commodore, donde probablemente tendrá más éxito y mercado vendiendo PCs, debido a que siempre ha tenido un nombre con prestigio dentro de los ordenadores personales.
El Amiga fue la oveja negra (!)...



COMPUTER 95

La Feria más importante de Amiga en Europa

Como cada año, durante los días 10, 11 y 12 de Noviembre, se celebró en la ciudad Alemana de Colonia el Show más importante de Amiga en Europa: El Computer 95. Este año se presentaba especialmente interesante porque estaba presente Amiga Technologies y, sobre todo, porque el Show estaría repleto de stands con Amigas a la venta a unos precios increíblemente económicos.

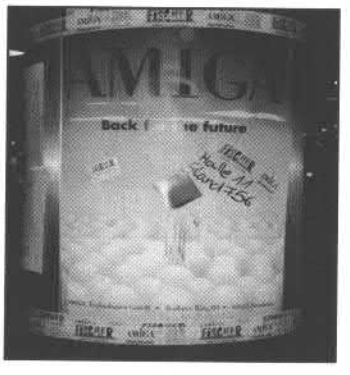
Con estas prespectivas, resultaba imposible pasar por alto la cita, y hacia allí se dirigieron Francisco Martin y Anselmo Moreno para contarnos, con todo detalle, lo sucedido durante tan importante evento.

Dicen que una imagen vale más que mil palabras y si no te lo crees, mira la imagen de la cabecera del artículo para hacerte una idea de la cantidad de usuarios de Amiga que asistieron a la feria. Los pasillos estaban repletos de usuarios recorriendo, palmo a palmo, cada rincón de los dos pabellones dedicados a albergar la feria, en busca de esas ofertas con las que tanto habían soñado días atrás.

Nada más entrar, nos encontramos con las columnas del pabellón forradas de posters de Amiga Technologies, anunciando que "el Amiga ha vuelto con más fuerza que nunca para marcar el futuro". Con ese recibimiento, ya empezábamos a sentirnos como en nuestra propia oficina. Se palpaba el espíritu Amiguero por todos lados y empezábamos a felicitarnos por haber tenido la buena idea de hacer tan largo viaje. Sin lugar a dudas, vale la pena hacer el esfuerzo de ir a la feria de Colonia, por lo menos una vez en la vida, porque es digno de ver.

Una vez pasado el shock inicial, nos dirigimos, no sin cierta dificultad, hacía el stand de Amiga Technologies, que estaba situado casi en el centro del pabellón 11.

Allí nos encontrábamos en nuestra salsa. Rodeados de Amigueros por todas partes, y viendo las demostraciones que mostraban los 9 monitores conectamos a un Amiga con el Scala Multimedia. No era nada nuevo, pero la verdad es que uno se sentía cómodo viendo aquello. En cuanto nos cansamos de mirar los monitores nos dirigimos a donde verdaderamente se encontraba lo interesante. Justo en el centro del stand se encontraban, toda una serie de empleados de Amiga Technologies que se dedicaban a

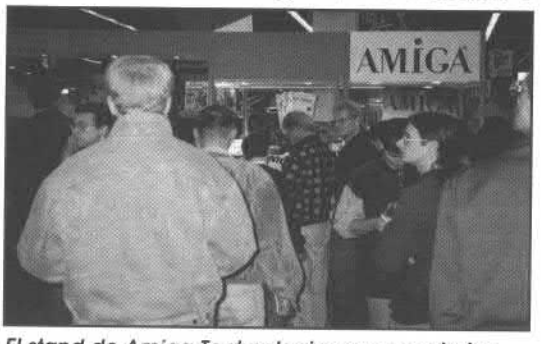


enseñar qué cosas podíamos hacer con un Amiga en cada uno de los siguientes terrenos: música, procesamiento de imágenes y retoque fotográfico, generación de imágenes en 3D, redes (todos los Amiga estaban conectados en red con tarjetas Ethernet), procesamiento de textos, etc... Uno de los encargados de realizar estas demostraciones era el Doctor Peter Kittel. Famoso, entre otras muchas cosas, por dedicar gran parte de su tiempo a contestar cualquier pregunta planteada por los usuarios de Amiga de todo el mundo.

Pero, mejor que ir describiendo todo a base de mucho texto, vamos a verlo con imágenes para que nos hagamos mejor la idea de cómo ocurrió todo.



El recinto ferial de Colonia está compuesto por 12 pabellones como el mostrado en la foto. Para el Computer 95 se utilizaron 2 pabellones al completo. Eso da una idea de la cantidad de usuarios que suelen asistir a la feria.



El stand de Amiga Technologies se encontraba abarrotado de usuarios en todo momento. Para poderse acercar a ver las demostraciones que hacían, teníamos que utilizar un poco de fuerza y algún que otro codo.

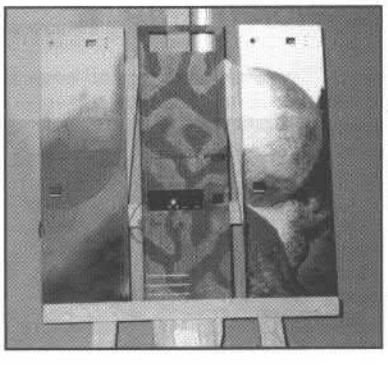


En esta foto podemos observar el stand de Fischer H&S. A parte de ver que estaba repleto de Amigas 1200, fijaos en el extraño monitor que se puede ver en la parte inferior. Se trata de un punto de información realizado completamente con un Amiga 3000 y el Scala Multimedia. Este punto de información era de los más originales de toda la feria, y eso que había de todos los tipos.

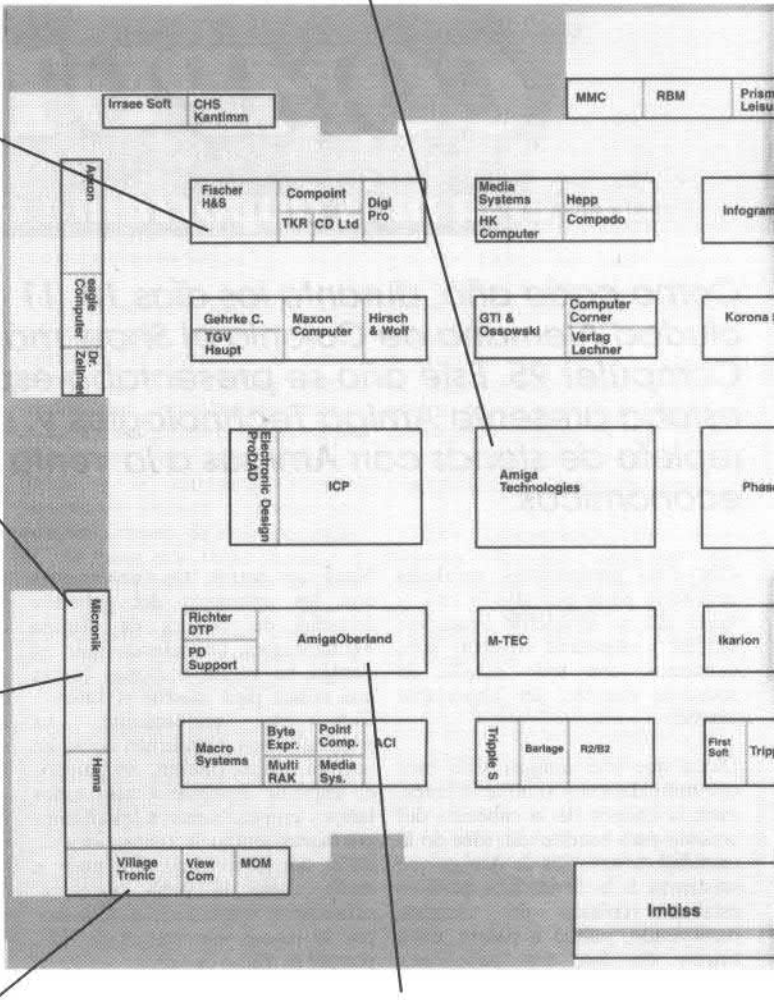


El stand de AMIGA Technologies estaba abarrotado de usuarios en todo momento. Como podéis apreciar en la parte izquierda de la fotografía, mientras se estaba celebrando la feria no paraban de descargar palés enteros de Amigas 1200.





El stand de Micronik tenía un servicio de venta de torres personalizadas para el A1200. Había un artista, a nuestra disposición, para pintar la torre a nuestro gusto.





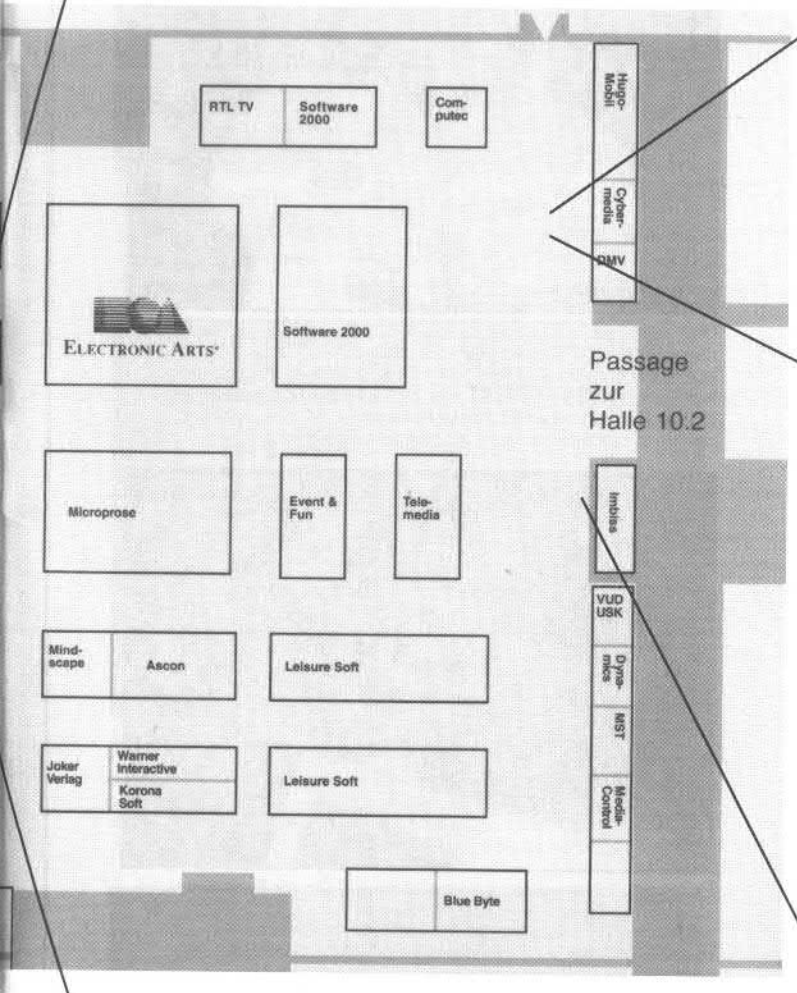
Village Tronic presentaba una solución completa para la realización de redes con Amiga. Se trata de tarjetas Ethernet llamadas "Ariadne", con el software de control AMITCP. Pròximamente haremos un Test completo de esta solución y veremos sus pros y sus contras. Además, tenían un A4000 animando al dinosaurio del anuncio del 3D Studio... sinceramente, era tremendamente impactante.



Sin lugar a dudas, el estand de AmigaOberland era uno de los más impresionantes de toda la feria. En sus estanterías podíamos ver todo el software y hardware existente para Amiga a buenos precios.



El stand de Phase 5 fue uno de los más visitados de la feria. Sobre todo, destacaban las dos grandes vitrinas que mostraban un prototipo de tarjeta con POWERPC para los modelos actuales de Amiga. Encontrarás más información al respecto en la página 36.

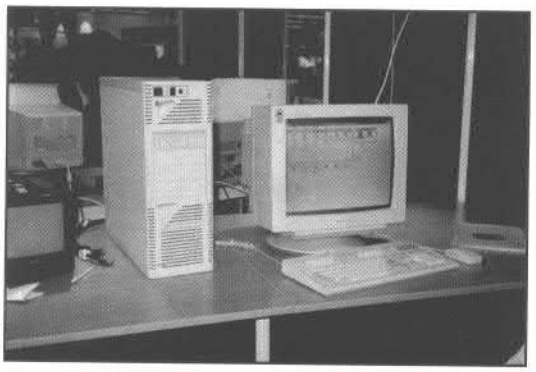




La venta del Amiga 1200 marchaba viento en popa. No paraban de llegar cajas y más cajas con nuevos Amiga listos para ser vendidos. La situación era muy frustrante. En la feria había cientos de máquinas en cada stand y, sin embargo, en España no teníamos todavía ni siquiera una de muestra.



Las pilas de cajas desaparecían por momentos. Esta segunda foto está realizada un cuarto de hora después que la foto superior. Era muy gracioso ver a la gente paseando por la feria con su amiga debajo del brazo o incluso, arrastrando como podían, el nuevo monitor M1438S de Amiga Technologies.



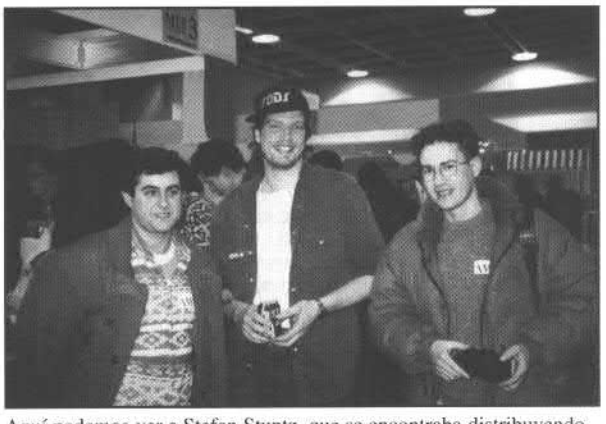
Algunas empresas, como por ejemplo Ikarion, que se dedican al uso intensivo de programas 3D, mostraban el raptor que utilizan en su trabajo. Como ya hemos visto en números anteriores de AMIGA.InFo, la utilización de un RAPTOR reduce considerablemente el tiempo necesario para tener la imagen final.



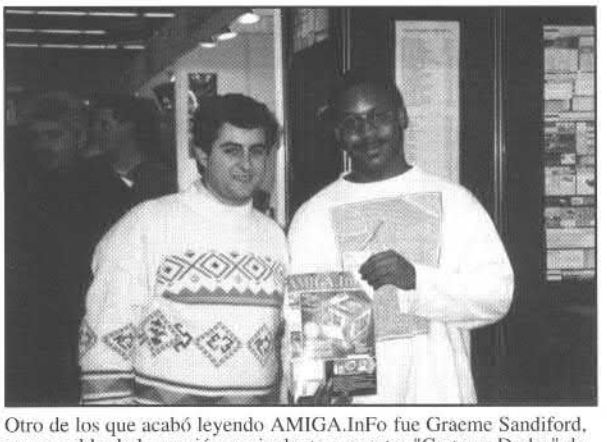
Ciertas paredes están preparadas para que los asistentes firmen en ellas. Es una forma de dejar un recuerdo del paso por la feria. Es bastante curioso dedicar un tiempo a leer los nombres que aparecen. De vez en cuando, aparece el nombre de algún integrante de un grupo famoso y como no, también aparece el nombre de nuestra revista: Amiga.InFo. ¿Eres capaz de verlo?

¿Quién lee AMIGA.InFo?

Durante los tres días que duró la feria fuimos conociendo a diferentes personas destacadas dentro del mundo Amiga. Cuando les mostrábamos AMIGA.InFo se quedaban grátamente sorprendidos, pero, más sorprendidos nos quedamos nosotros cuando alguno de ellos nos dijo que ya conocía la existencia de la revista y que le parecía muy interesante porque dábamos gran cantidad de información técnica a los lectores.



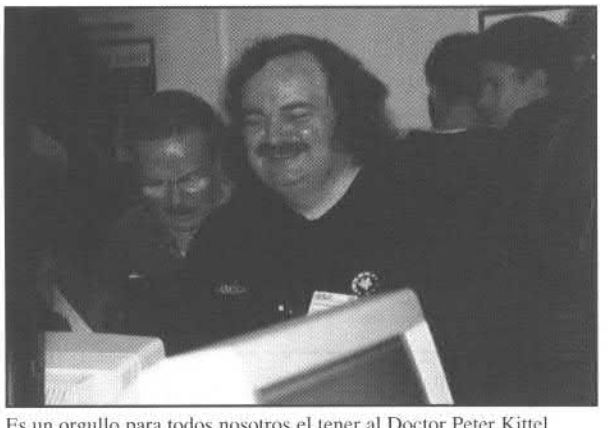
Aquí podemos ver a Stefan Stuntz, que se encontraba distribuyendo, una versión especial para la Feria de Colonia del famoso MUI (Magic User Interface). Ahí donde lo véis, Stefan es el creador de ese entorno gráfico que ya usan miles de usuarios de Amiga. Concretamente, estaba presentando la versión 3. En breve, haremos un InFoTest y os comentaremos las mejoras que incorpora.



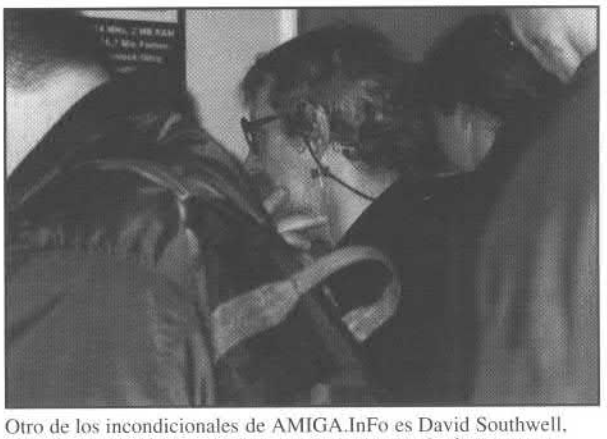
Otro de los que acabó leyendo AMIGA.InFo fue Graeme Sandiford, responsable de la sección equivalente a nuestra "Cartas y Dudas" de la primera etapa de AMIGA SHOPPER, y actualmente redactor de la revista AMIGA FORMAT. Por cierto, se quedó atónito al ver la cantidad de cartas que recibimos de nuestros lectores. Y es que, cuando el español escribe, ... escribe de verdad.



Si hay alguien que domine los programas de generación de imágenes en 3D, ese es Tobias Ritchier. No pudimos verle trabajar en directo pero, disfrutamos viendo una muestra de sus trabajos en unos monitores situados en el stand de Maxon Computer. No estaría nada mal tenerlo como redactor de Amiga.InFo, ¿verdad?



Es un orgullo para todos nosotros el tener al Doctor Peter Kittel como cabeza de grupo de planificación de Amiga Technologies. Se pasó los tres días dando explicaciones a todo el mundo, sentado delante de su Amiga y dando una lección de paciencia de la que todos deberíamos aprender.

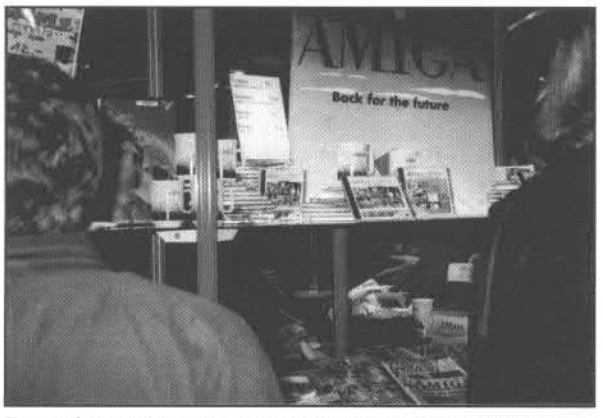


Otro de los incondicionales de AMIGA.InFo es David Southwell, gerente de Fourth Level Developments, empresa inglesa que desarrolla el AmiFileSystem.



Por último, aquí podemos ver a Stephan Quinkertz (el primero por la derecha), director da la prestigiosa revista alemana AMIGA MAGAZIN.

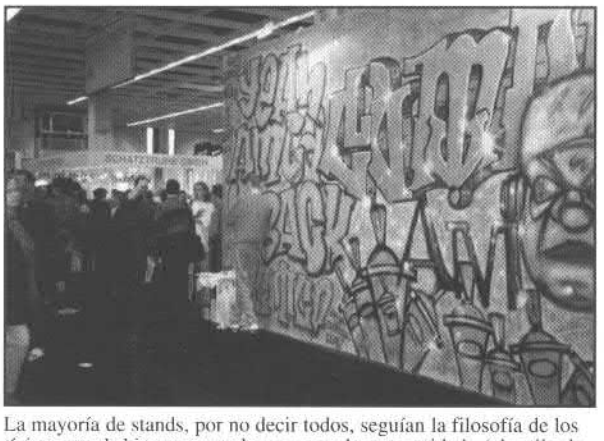
¿Qué había en el stand de Amiga Technologies?



En esta foto podemos ver una parte de un pequeño stand donde se podían rellenar unas papeletas para participar en un sorteo organizado por una revista alemana. También vendían CD-ROM's recopilatorios de dominio público pertenecientes a la misma revista y como es normal, los ejemplares de la revista.



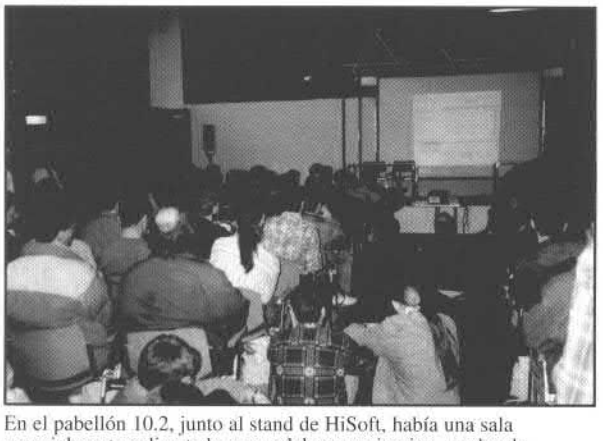
Una de las atracciones que más llamó la atención de los asistentes fue la de las gafas 3D que ya hemos comentado alguna vez en Amiga.InFo. Esta vez pudimos disfrutar de un juego en Amiga que ya tenía implementada la capacidad de detectar movimientos de la cabeza hacia cualquier dirección.



La mayoría de stands, por no decir todos, seguían la filosofía de los típicos stands bien presentados y con todo muy cuidado (al estilo de los stands del Informat en Barcelona y Simo en Madrid). Pero, el stand de Amiga Technologies era diferente hasta en eso. En la parte de atrás había un dibujo enorme con mensajes típicos de los usuarios de AMIGA: "Yeah Amiga is Back", "Amiga Make it Posible", etc...



Se pusieron a la venta toda una colección de objetos relacionados con Amiga. Por ejemplo, vendían Tazas de Amiga Technologies, bolsas de tela de Amiga y de Virtual Products, Posters de Amiga, camisetas de Amiga y de Virtual Products, etc... Por suerte, también había regalos. Regalaban bolígrafos de Amiga technologies, pegatinas y mecheros.



En el pabellón 10.2, junto al stand de HiSoft, había una sala especialmente aclimatada para celebrar seminarios, ruedas de prensa, conferencias, etc... Durante los tres días que duró la feria, Amiga Technologies dió varias conferencias relacionadas con el Amiga. Lástima que sólo hablaban en Alemán y, ciertamente, era bastante difícil saber de qué hablaban pero, por suerte, disponíamos de folletos explicativos en Inglés.

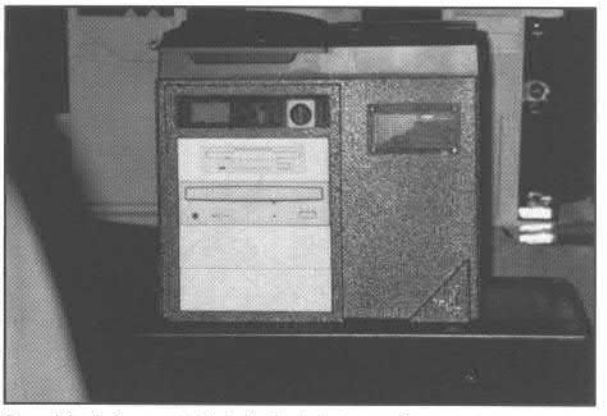


Uno de los rasgos que más diferenciaban a los empleados de Amiga Technologies es que todos llevaban una camiseta negra como la que se puede ver en esta foto. Las camisetas que estaban en venta eran de color blanco por eso, hubo algún coleccionista que intentó sobornar a uno de ellos para conseguir su camiseta negra. Como otra anécdota, podemos mencionar que casi todos los empleados de Amiga Technologies llevaban pelo largo recogido con una coleta.

Datos Curiosos



La venta de ordenadores era tan fluida que no era nada extraño encontrarse con imágenes como ésta en los stands. Concretamente, esta fotografía se hizo al mediodía, en el stand de la casa DigiPro mientras reponían nuevo material para poder afrontar con suficientes garantías las ventas de la tarde.



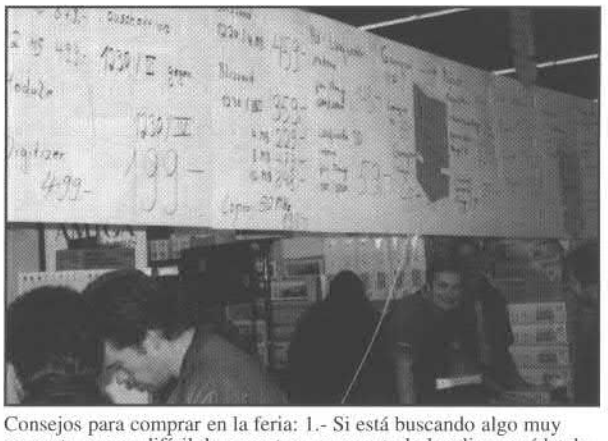
Se podría decir que esta feria fue la de las torres. Se presentaron torres para todos los modelos de Amiga. En esta foto podemos ver uno de los diseños más elegantes que pudimos ver para la CD32 (situada en la parte superior de la torre). Al lado de este diseño había uno totalmente igual, pero en lugar de llevar la CD32, llevaba dos ositos de peluche. El slogan decía algo así como "es tan bonita que sirve como artículo decorativo."



La impaciencia hacía de las suyas. Podíamos encontrarnos por los suelos a la gente leyendo los manuales de los ordenadores que se acababan de comprar. Incluso llegamos a ver a alguno con una salchicha en la boca y leyendo detenidamente el manual. Desde luego, podríamos aprender de ellos. Las costumbres de nuestro pais son totalmente diferentes, nosotros jamás leemos el manual...



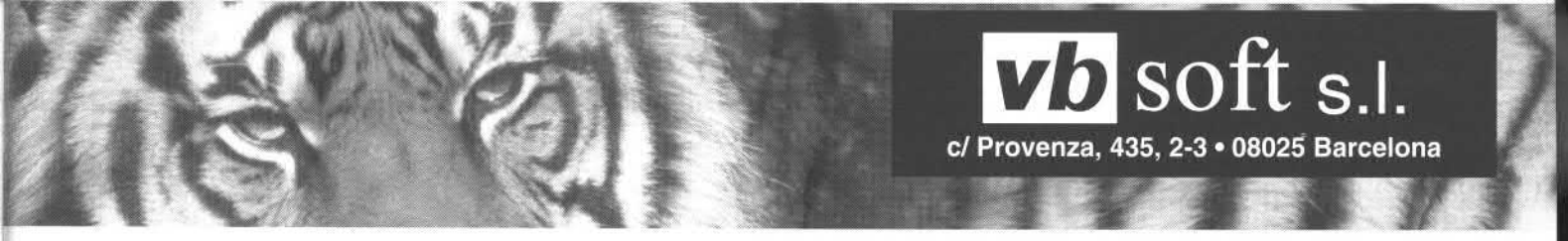
Esta foto se merece un diez. Entre los stands de Apple y Aptiva, nos encontramos con un pequeño mercadillo que tenía periféricos de Amiga y Commodore 64 con más años de antiguedad que la pipa de la paz de toro sentado. Nos vinieron a la mente muy buenos recuerdos al ver el FINAL CARTRIDGE para Commodore 64. ¡Que tiempos aquellos... !



Consejos para comprar en la feria: 1.- Si está buscando algo muy concreto que es difícil de encontrar, en cuanto lo localices quédatelo.
2.- Si necesitas algo que sabes con seguridad que no se va a agotar, por ejemplo un monitor, entonces espérate al último día porque los precios bajarán de una forma increíble.
3.- Si un precio te parece barato, sigue dándote una vuelta porque puede que lo encuentres más barato aún.



Aunque parezca mentira, el stand de Apple Computer tuvo un par de visitas. Lo que desconocemos es si se pasaban para reirse un rato o es que de verdad estaban interesados en conprar algún Mac.



vb soft s.l.

c/ Provenza, 435, 2-3 • 08025 Barcelona

Nuevos AMIGA (en stock!!!)

Nuevos ordenadores Amiga de "Amiga Technologies". Todos incluyen paquete de software "Amiga Magic" con 8 programas y la última versión Workbench OS 3.1 (también actualizable en modelos antiguos).

Amiga 1200 (WB3.1, t. español)	69.700
Monitor 1438S (14", s. estéreo)	55.900
AS312 (act. antiguos A1200 a WB3.1)	22.000
AS340 (act. antiguos A4000 a WB3.1)	22.000
AS320 (act. A500/A2000 a WB3.1)	19.000

Unidades CDROM



Lector de CDs para Amiga de 600Kb/s (4x speed) y 150ms. Compatible con todos los formatos de CD existentes: CD32, CDTV, ISO9660, CD-G, HFS, High Sierra, PhotoCD Multisesión, CDXA, CD-I, CDDA, VideoCD.

Incluye software de control y programa para reproducir y digitalizar audio en 8 y 16 bits.

CDROM Toshiba ATAPI (int.)	30.600
CDROM Toshiba SCSI-2 (int.)	35.300
CDROM Toshiba SCSI-2 (ext.)	50.800

Títulos CD (Amiga/C

OFERTA

17 Bit Collection (2CD)	7.0
17 Bit Phase 4	4.800
17 Bit - 5th Dimension	4.800
Amiga Desktop Video CD	4.200
Aminet 8	2.600
Aminet Set 2 (4CD)	5.700
AMOS PD CD 2	4.800
Animations CD (2CD)	4.800
CAM Collection (2CD)	4.800
Da Capo	4.200
Demomania	2.700
Euroscene	4.200
Fonts CD	3.500
Fresh Fish 10	2.900
Fresh Fonts 1	3.600
Fresh Fonts 2	3.600
Gamers Delight 2	3.600
Gateway!	2.200
Giga PD v3.0 (3CD)	2.600
GoldFish 1 (2CD)	5.300
GoldFish 2 (2CD)	5.300
Graphics Megabundle (3CD)	4.900
Hottest 5 Professional	4.800
Illusions in 3D	2.700
Light ROM 2	7.900
Light ROM 3 (3CD)	8.900
LSD Compendium 3	4.800
Magna-Media Amiga CD 2	2.300
Meeting Pearls 3	2.000
Microcosm CD32	3.500
Multimedia Toolkit 1&2 (3CD)	5.400
Photolite (PhotoCD para CD32)	4.800
Sounds Terrific (2CD)	4.800
Spectrum Emulator	4.800
Texture Gallery (2CD)	7.900
Ultimedia 1&2 (2CD)	4.200
Video Creator CD32	3.500

HD IDE 2.5" (A1200)

Discos duros de gran velocidad. Están formateados, e incluyen el cable y el software necesario para crear particiones. Si nos trae el equipo se lo instalaremos.

HD 262Mb Seagate (16ms)	37.000
HD 420Mb Seagate (16ms)	44.600

HD IDE 3.5" (A4000)

Discos duros de alta velocidad y gran capacidad, aptos para configurarse como 1er ó 2º disco duro. Ideales para instalar en equipos de sobremesa.

HD 542Mb Seagate (14ms)	28.300
HD 850Mb Seagate (12ms)	32.400
HD 1080Mb Seagate (12ms)	39.900
HD 1270Mb Seagate (12ms)	43.500

HD Fast-SCSI-2

Discos duros de altísima velocidad y alta capacidad. Se precisa controladora SCSI-2 ó mejor Fast-SCSI-2 (léase Kits CyberStorm y Blizzards 030 y 060). Los modelos Barracuda y Elite son ideales para sistemas de edición no lineal de vídeo y audio.

HD 1050Mb Seagate (9ms)	69.600
HD 2147Mb Seagate (9ms)	154.300
HD 4294Mb Seagate (9ms)	199.900
HD 2147Mb Barracuda (8ms)	179.200
HD 4294Mb Barracuda (8ms)	266.000
HD 9090Mb Elite (11ms)	523.700

Removibles SCSI-2 3.5"

Discos duros removibles internos de gran velocidad. Ideales para segundo disco duro o backup. Se precisa controladora SCSI.

HD 270Mb SyQUEST (13ms)	64.700
Cartucho 105Mb	8.900
Cartucho 270Mb	10.900
HD ZIP 100Mb (externo)	consultar

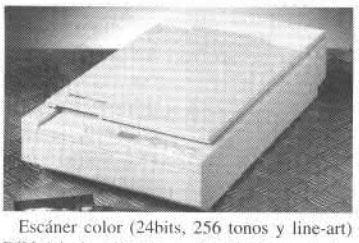
Emplant (A2000/3000/4000)

Emulador Macintosh y PC (opcional), que supera las prestaciones de la máquina emulada. Soporta discos duros, periféricos SCSI-2, sonido estéreo, puertos AppleTalk, tarjetas de 24 bits... (según el modelo).

Y además todo en ¡¡Multitarea Real!!.

Emplant Basic	54.900
Emplant Option A ó B	64.900
Emplant Deluxe (SCSI/2xRS422)	71.900
Módulo E586DX (emulador PC)	22.900
Módulo Mac Pro (novedad)	consultar

Escáner Color 24bits

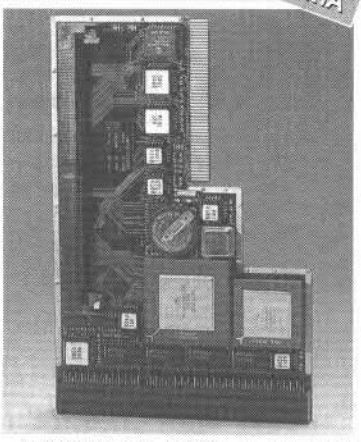


Escáner color (24bits, 256 tonos y line-art) DIN-A4 de sobremesa. Resoluciones hasta: 1600 y 3200ppp. Diferentes tipos y modos de: corrección, dithering, contraste y brillo. Opción para alimentador automático de hojas y adaptador de transparencias.

Epson GT-8500 (+cable Amiga)	109.700
Alimentador documentos	78.300
Adaptador transparencias	116.600

Blizzard 1230-IV (A

OFERTA



Aceleradora para A1200 con procesador 68030 a 50MHz, con MMU. Ampliable hasta 128 Mbytes de 32bits através de SIMMs de 72 pines.

Fácil desconexión através del teclado. Posee zócalo para FPU y puerto de expansión para el Kit Fast-SCSI-2 (10 Mbyte/s), el cual permite añadir 128 Mbytes (total 256Mbytes).

B1230-IV/50 (sin FPU)	34.900
B1230-IV/50 (FPU 50MHz)	49.900
B1230-II/Kit Fast-SCSI-2	17.900
B1230-III/Kit Fast-SCSI-2	17.900
B1230-IV/Kit Fast-SCSI-2	17.900

Memorias (varios equipos)

SIMM GVP 1Mb (32bits, 60ns)	10.900
SIMM 4Mb (32bits 72pines)	19.900
SIMM 8Mb (32bits 72pines)	40.900
SIMM 16Mb (32bits 72pines)	71.900

CyberVision64 (A3000/4000)



Tarjeta gráfica Zorro3 de 24bits con blitter de 64bits (100Mbytes/s). Con resoluciones de 1600x1200 en 8bits y 1024x768 en 24bits. Conversor hardware RoXXIer ('planar-to-chunky'), con entrada y salida de monitor. Opcionalmente admite codificador S-VHS y módulo 2-GO! de compresión/descompresión de audio y vídeo digital (M-JPEG y MPEG-I) con 750.000 polígonos-malla-sombreados/s.

2-GO! incluye: CPU RISC (50Mips), FPU RISC (100MFlops) y DSP Audio/Vídeo (con ¡2 billones instrucciones/s!).

CyberVision64/2 (ampl. a 4Mb)	69.900
CyberVision64/4	86.900
2-GO! (In/Out Audio/Vídeo)	consultar

V-Lab Motion (A3000/4000)

Tarjeta de edición no-lineal de vídeo (Motion-JPEG), con entradas y salidas de VC e Y/C (opc. Componentes). Graba vídeo directamente al disco duro, lo edita, añade efectos digitales, lo visualiza y todo en tiempo real. Compatible normas PAL/NTSC. Incluye hardware de escalado, "croma-key", genlock, TBC y "transcoder".

Además con Toccata 16 (opcional) añade sonido estéreo con calidad CD (44'1KHz) y DAT (48KHz) a las producciones.

V-Lab Motion (VC y S-Video)	199.800
Toccata 16 (Sonido In/Out 16bits)	59.800

El futuro ya está aquí...



El procesador 68060 incluye: arquitectura superescalar, 2 unidades de procesamiento de enteros (CPU), 1 unidad de coma flotante (FPU), 2 unidades de manejo de memoria (MMU), memoria caché con 8Kb de instrucciones + 8Kb de datos, bus de 32bits no multiplexado, 100% compatible con software de Amiga y con transferencia de memoria 5 veces superior al A4000/40.

Por ello posee unos increíbles: **80Mips**, **28MFlops** y más de **50Mbytes/s** reales.

Blizzard 1260 (A1200

Novedad

Aceleradora para A1200 con procesa 68060 a 50MHz, con MMU. Ampliable hasta 64 Mbytes de 32bits através de SIMMs de 72 pines.

Fácil desconexión através del teclado. Posee puerto de expansión para el Kit Fast-SCSI-2 (10 Mbytes/s), el cual permite añadir 128 Mbytes (total 192 Mbytes).

B1260	124.900
B1260/Kit Fast-SCSI-2	19.900

Blizzard 2060 (A2000

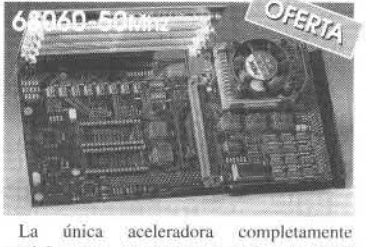
Novedad

Aceleradora para A2000 con procesa 68060 a 50MHz, con MMU. Ampliable hasta 128 Mbytes de 32bits através de 4 zócalos SIMM de 72 pines. Incluye controladora Fast-SCSI-2 (10 Mbytes/s).

Fácil desconexión através del teclado.

B2060+Fast-SCSI-2	139.500

CyberStorm (A4000)



La única aceleradora completamente modular para todos los A4000. Es 100% compatible con todo el hardware y software creado para estos equipos, y además no utiliza ningún slot Zorro-III.

Admite diferentes CPUs, **Memoria** (hasta 128Mb), **Caché Secundaria**, **DSP** y **Puerto de Comunicaciones** (I/O y Fast-SCSI-2).

El puerto de **CPU** admite diferentes tipos de procesadores y a diferentes frecuencias (hasta 80Mhz). Están en desarrollo módulos con: Multi-procesador 68060 (varias CPUs) y Risc PowerPC 604.

La tarjeta de **Memoria** ampliable hasta 128Mbytes admite SIMMs de 72pines y 70ns de: 4Mb, 8Mb, 16Mb y 32Mb (combinables). Y con transferencias mayores a 50 Mbytes/s.

El módulo **Fast-SCSI-2** (opcional) permite tranferencias de hasta 10Mbytes/s, ofreciendo las mayores prestaciones del mercado.

C060/50 (CPU 68060/50MHz)	179.500
Fast-SCSI-2 Modul	34.900
Upgrade 040/40 ->060/50	99.500

Ofertas válidas hasta agotar stock. Precios válidos salvo error tipográfico.
Precios con IVA 16% incluído. Consultar precio portes.



TEL (93) 456 1545
FAX (93) 455 3595

EUSKAL PARTY III

Tras la Posadas Amiga Party '95, y casi sin tener tiempo para descansar, de nuevo hay que volver a empaquetarlo todo y dirigirse al punto de encuentro de la próxima party. Esta vez se trata de la tercera edición de la Euskal Party, celebrada los días 12, 13, 14 y 15 de octubre en Tolosa (Guipúzcoa).

por Joan J. López

Miércoles 11

Son casi las once y media de la noche cuando por fin parte el autocar con dirección a Tolosa. El ambiente que hay entre los que nos dirijimos a la party es el típico: se comentan las últimas noticias de Amiga y Escom, de la escena europea y española, se hacen apuestas sobre los posibles vencedores de esta edición... Conforme avanza la noche, algunos intentan dormir, otros intentan ligar con las pasajeras (Amiga y amigas rules! como diría más de uno) y otros mantienen una discreta charla sobre diversos temas.

Las seis de la madrugada. Llegamos a Tolosa. Descargamos los equipos y nos quedamos solos en medio de la ciudad. ¿Alguien tiene la dirección exacta?. Parece que no. Pues nada, a preguntar. Por suerte encontramos a dos chicas que nos explicaron cómo llegar al polideportivo. Ya hemos llegado. Nos encontramos con algunos conocidos de la Posadas Party. Saludos e intercambio de noticias. Algunos optan por irse a dormir directamente. Aunque el viaje no ha sido tan largo como en otras ocasiones, siempre resulta agotador. Los más valientes optamos por pasar la noche en vela hablando sobre diversos temas. Por suerte, fuera del polideportivo había instalada una barra donde poder tomar un café para ahuyentar el frío y el sueño. Un programa colgado fuera del recinto (ya que éste estaba cerrado) informaba a la gente de las actividades que se llevarían a cabo durante los cuatro días que duraría el evento. Y aquí llegó la primera sorpresa: en lugar de hacer todos los concursos el último día, como viene siendo habitual, cada día se celebraban dos o tres concursos. Cabe destacar en este momento otro punto importante que no he comentado: esta edición de la Euskal Party incorporaba sección de PC, siendo la primera party en España en la que se encontraban las dos plataformas. Debido a que se esperaba un mayor número de gente y trabajos presentados, se optó por el sistema de concursos en diferentes días para agilizar el tema. En la página siguiente, podéis observar el programa de actos.





Más de uno se daba de cabezazos contra una columna pensando que no llegarían a terminar su trabajo a tiempo, especialmente los músicos.

Programa de Actos



Jueves 12 de Octubre

10:00 Apertura de la Party.
18:00 Conferencia Coloquio:
Tema: Escom y los nuevos Amiga.
18:00 Deadline Mods y multicanal.
22:00 Concurso Mods.
23:00 Concurso Multicanal.
00:00 Selección de demos e intros.

Nota: Habrá preselección para módulos y multicanal.

Viernes 13 de Octubre

10:00 Diana.
18:00 Conferencia Coloquio:
Tema: RISC vs CISC.
18:00 Deadline Gráficos 3D.
18:00 Deadline Intros 4k.
18:00 Deadline Intros.
20:00 Trabajos fuera de concurso en pantalla gigante.
22:00 Concurso Gráficos 3D.
23:00 Concurso Intros 4k.
23:30 Concurso Intros.

Sábado 14 de Octubre

10:00 Diana.
18:00 Conferencia Coloquio:
Tema: La escena en España.
18:00 Deadline Demos.
18:00 Deadline gráficos 2D.
20:00 Trabajos fuera de concurso en pantalla gigante.
22:00 Concurso gráficos 2D.
23:00 Concurso Demos.
00:30 Recogida de los discos con los votos.
01:30 Fin de recogida.
01:30 Recuento de votos en la pantalla gigante.

Nota: Por razones técnicas el jurado ha sido finalmente eliminado.

Domingo 15 de Octubre.

10:00 Diana.
12:00 Entrega de premios.
14:00 Clausura de la Party.

GRACIAS A TODOS

Asociación Euskalamiga.

Jueves 12

Por fin ha llegado el día. Son las ocho de la mañana y todavía no hay mucha gente, mas van llegando sin prisa pero sin pausa. El recinto aún no está abierto, aunque por los cristales ya podemos ver algunos Amigas montados de la gente que llegó el miércoles. Por fin aparecen Sabino San Vicente y el resto de organizadores. La gente está impaciente por entrar y montar su equipo. Nos registramos y por fin podemos acceder al local. En la pista se ha instalado un montón de mesas y multitud de cables recorren el suelo. En una de las paredes está instalada la pantalla gigante, mientras que unos altavoces gigantescos esperan el momento de atronar el recinto con la mejor música compuesta en un ordenador. La gente seguía llegando, por lo que pronto se cubrieron casi todas las plazas disponibles. Más saludos a los conocidos, gente que ya empezaba a cambiar demos y los primeros módulos reproducidos a toda mecha. No se desaprovecha ningún momento. Sólo tenemos cuatro días para compartirlos con los amigos y conocidos de toda España. Amistad, tanto entre usuarios de Amiga como de PC, nada de tontas discusiones sobre qué ordenador es mejor (¡¿acaso hace falta que os diga cuál es?!). La verdad es que temía que se produjera algún roce entre amigueros y peceros, aunque al final la buena educación de la gente me demostró lo equivocado que estaba. Es más, incluso se presentaron demos en las que había participado gente con plataformas diferentes (aunque debo aclarar que esas demos eran de PC). Sin embargo, siempre había lugar para un sano "pique" (bastaba con escuchar la cantidad de aplausos y hurras cada vez que una demo de PC se colgaba).

A las seis de la tarde se celebró la primera de las conferencias programadas, aunque se cambió el tema a última hora. Como no había ningún representante de Escom, ni ningún distribuidor oficial, se optó por hacer un coloquio sobre programación. A esta misma hora se recogieron los módulos participantes de los cuales se hizo una preselección. A las diez de la noche se mostraron al público los temas escogidos. Fueron un total de ocho módulos de 4 canales y 9 en multicanal. El sistema de votación fue muy bien acogido por todos. En lugar de un jurado, se distribuyó un programa mediante el cual elegías qué trabajos preferías (mediante un número que los identificaba). Una vez salvados todos los votos, el último día se recogían los discos y se hacía su recuento. El propio programa generaba un gráfico de barras en el que se apreciaba la evolución de la posición de un trabajo en base al número de votos que obtenía. Una vez contados todos lo votos, el programa anunciaba automáticamente a los ganadores. Esperamos que este sistema de votación se implante como estándar en todas las parties, tanto por su facilidad de uso como por su sencillez y elegancia. Felicidades a sus creadores. Tras el concurso, se mostraron por la pantalla gigante diversas demos, tanto de Amiga como PC hasta las tres de la madrugada, momento en que la gente aprovechó para irse a dormir o continuar la juerga en otro lugar aprovechando que eran las fiestas de Tolosa.



Reportaje de la Party de Tolosa

Viernes 13

Día especialmente temido por los usuarios de PC, aunque esta vez no se registró ningún caso de ataque vírico. El día transcurría con el mismo ritmo que el anterior, aunque se veían algunas caras soñolientas debidas al trasnoche. La gente se afanaba por terminar sus trabajos o por conseguir las últimas novedades. Vale la pena mencionar que, más que tráfico de disquetes, había tráfico de discos duros de un ordenador a otro. Y es que hay que renovarse o morir. ¿Para qué conformarse con unos cuantos kilobytes de novedades cuando puedes "fusilar" varios megas a tus amigos?.

Al igual que el día anterior, se celebró una conferencia, esta vez dedicada a los dos tipos de arquitectura de procesadores actuales: CISC y RISC, en la que se comentaron sus ventajas y desventajas, diferencias y futuro de ambos tipos. A la misma hora se recogían los trabajos para el concurso de la noche: gráficos 3D e intros de 4 y 64 Kb. Se presentaron un total de 17 gráficos, 5 intros de 4 Kb y 2 de 64 Kb. La protagonista de la noche fue la intro de 4 Kb de Goblins (que acabaría ganando de forma aplastante) "Don Miguel de Cervantes tiene los huevos colgantes" (¡caray con el nombrecito!, ocupa más que la intro) en la que aparece una rutina de Doom en HAM y 25 fps (frames per second), además de contar con texturas en las paredes del laberinto que se habían calculado en tiempo real. La gente no daba crédito a sus ojos y a más de un pecero le llegaba la mandíbula inferior a los pies. ¡Bravo por Goblins!. Están demostrando ser uno de los mejores grupos españoles, y eso que hace tres años eran unos perfectos desconocidos.

Una vez finalizada la exposición de trabajos, y como el día anterior, se pasaron por la pantalla gigante un montón de demos, algunas tan conocidas como Arte de Sanity o Nine Fingers de Spaceballs pero que siempre apetece volver a ver, y más demos de las últimas parties celebradas por toda Europa. Una vez terminadas, la gente se fue a dormir, de juerga por Tolosa o se quedó en el recinto acabando sus trabajos. Más de uno pasó la noche en vela con tal de tener a punto su contribución a la party.

Sábado 14

El día quizás más esperado por la mayoría de los asistentes, ya que se conocerían los ganadores de todas las categorías. Mas, para no hacer larga la espera, se organizaron una serie de actos mientras se esperaba tan crucial momento. A las 13:00 h se organizó por primera vez en España el 1er. Campeonato de Euskal Herria de Lanzamiento de Discos. Este tipo de concurso es muy habitual en las fiestas europeas, aunque nunca antes se había realizado en España. Consiste en lanzar un disquete de 3.5" lo más lejos posible. El disco no puede sufrir ninguna alteración para conservar la igualdad entre todos los participantes. El acto tuvo lugar en la avenida situada delante del polideportivo. Aprovechando dos hileras de árboles paralelas, se estableció una pista de lanzamiento y se abrió una lista de suscripción. Un total de 37 participantes probaron suerte y más de un árbitro o espectador estuvo a punto de ser descalabrado por un disco errante. Al final, éstos fueron





los ganadores:

1. Luis Hernández "McReady" 43.20 m
2. Mikel Barrón 42.44 m
3. Esteban Solis "Sol" 34.35 m



Vale la pena mencionar que los tres eran amigueros, y es que ya se sabe: "Amiga va más lejos" (una verdad como la copa de un pino).

Si habéis mirado el programa con atención, quizás hayáis advertido la falta de una actividad típica de las parties... ¿ya la sabéis?. Pues sí, faltan los conocidos concursos fast. Sin embargo, se realizaron esa misma tarde. A las 17:00 h se impartieron las normas que regirían los concursos de fast-music y fast-graphic 2D. El fast-módulo debía ser una sintonía comercial o muy conocida, mientras que el tema de los gráficos debía estar relacionado con la propia party. A las 19:00 h se cerró el plazo de admisión de trabajos fast. En cuanto al plazo de entrega de demos y gráficos 2D, se amplió un poco, ya que la mayoría de las demos aún tenían bugs que corregir.

Después de la exposición de todos los trabajos, se procedió a la recogida y recuento de votos, proceso que se alargó hasta las tres de la madrugada, ya que la muestra de trabajos se retrasó bastante. Todo y eso, la mayoría de la gente aguantó hasta el final para conocer a los vencedores. En la siguiente página tenéis las clasificaciones.

Domingo 15

Pocos éramos ya los que aún quedábamos. La mayoría de la gente se había marchado de madrugada o se iba de buena mañana. Los más curtidos veteranos y los premiados, aguardaban el acto de entrega de premios, que se realizó durante el mediodía. Una vez finalizado el acto, se clausuró la party, aunque un buen puñado de gente aún permanecimos allí, hablando con los organizadores mientras esperábamos la hora de partir. Se lamentó la no asistencia de los grupos andaluces, los grandes ausentes. Los otros grandes ausentes fueron Escom y PIXeLMedia, ya que se esperaba que pudieran ofrecer noticias frescas al público tal como se hizo en la party de Posadas. Quienes no faltaron fueron los componentes de Icon Multimedia, quienes, al igual que en Posadas, mostraron los Acorn RISC PC al público asistente.

Y aquí acaba el reportaje sobre la MEJOR party montada en nuestro país. ¿Recordáis cómo, en el reportaje sobre Posadas, decía que cada vez eran mejores las parties?. Pues Euskal 3 no decepcionó a nadie. La organización fue impecable, no hubo problemas de temperatura como en la segunda edición (:-D) y la distribución de actos agilizó el tema de las votaciones, además de hacer más amenos los días y no tener que esperar al último día para poder

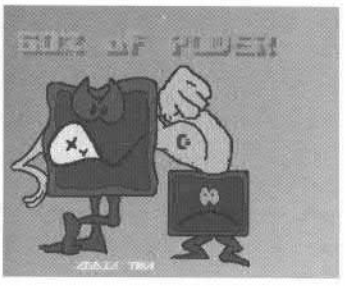
verlo todo. Felicidades a Sabino y al resto de organizadores. Esperamos ansiosos la Euskal 4.

No quisiera acabar este artículo sin mencionar algunas anécdotas:
La asistencia de amigueros fue de un 52 % aproximadamente. Fuimos mayoría por los pelos. ¡La próxima vez no debes faltar!.

Si tenéis ocasión de leer el "report" de la party que se escribió en directo, observaréis que un montón de peceros despotrican contra los encargados del sonido, aludiendo que lo bajaban cuando se ponía una demo de PC. Nada más lejos de la realidad. Lo que ocurrió es que un PC, por mucha tarjeta de sonido de 16 bits que tenga, no da una potencia de salida como la del Amiga. Cuando se ponía una demo de PC, se tenía que subir un montón el volumen y, cuando ponían detrás una demo de Amiga, el polideportivo amenazaba con derrumbarse ante tanto decibelio. Quizá por ello, un pecero (todo inocencia y candor) preguntó a un amiguero: "oye, el Amiga ¿cuántos canales de 16 bits tiene?. ¡Suena genial!". Os juro que la frase es verídica y textual.

En la "Competición de Cuelgues y Gurus Varios" ganó el PC por goleada. Sólo una demo de Amiga se colgó, al parecer debido a la tarjeta aceleradora. Las demos de PC se colgaban ahora sí, ahora también, ya que utilizaban modos de resolución no estándar y los drivers usados para el proyector se volvían locos. Como ya dije antes, cada vez que se colgaba una demo de PC la ovación era atronadora.

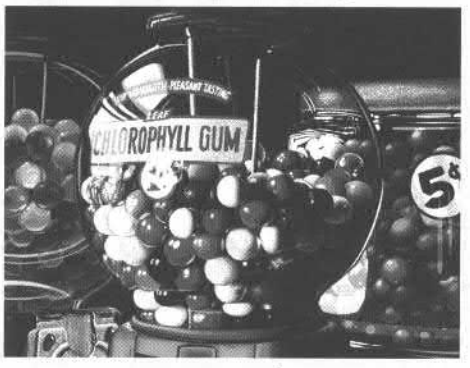
The sample's war return, o lo que es lo mismo, el regreso de la guerra del sample. En esta edición las estrellas fueron "La chaqueta metálica", "El sargento de hierro" y el Translator con acento español. Tampoco faltó Chiquito de la Calzada, aunque su actuación fue más discreta.
Ahora sí, ya me despido de todos vosotros, no sin antes animaros a venir a una party y experimentar todo lo que acabáis de leer en vivo. Vale la pena.●



Resultados de la Euskal Party III

Categoría: Gráfico2D

01: Gumball HiRes 16 C. por GOD / LLFB	930
02: La Familia Addams por Phornee / Goblins	815
03: Split the Time por Yacare / Zoran	375
04: Dragon por Coi / Iguana	265
05: Furcia por Lentium / Goblins	180
06: Stereotomy por Kronos / Iguana	160
07: Raven por Data / Miracle	115
08: "Critico..." por Ripp /Please Wait	100
09: Lobo por JR	70
10: CyderChati por Machine / MCD	70
11: Malkav por Astharoth / TLOTB	70
12: Amiga Planet por Jon Mercero	50
13: Serpix por Xabier Lorente	20
14: Party Face por Sol / Amiga Circle	0



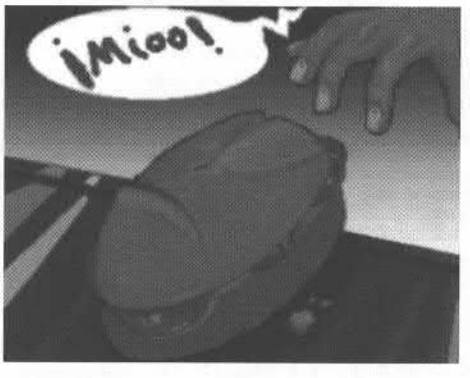
Categoría: Gráfico3D

1: Amiga Live por Zen / Nexus	715
2: Casa Harrison por Asier Hernaez	420
3: Bath por Jose Menendez	260
4: PORTAL por Bodhy / GenX	255
5: Busturia Films por Asier Isusi	225
6: Pabellón por Alvin / TLOTB	165
7: Intel por Andrés Roa	150
8: Pirate por Willy / Cryptic	125
9: Tunel por WhiteWolf / Digimed	120
10: DiosAmigaPc por Luis Garaicoetxea	120
11: Elipsium por Kuazar / Please Wait	115
12: Cryptic 3d por Corgul / Cryptic	115
13: Euskal por Luis Navalpotro	110
14: Piano por Andrés Elizondo	105
15: La Ostia por Pitu	90
16: Estudio por Chus / Please Wait	45
17: Locomotora por Alberto Alcalá	30



Categoría: Fast2d

1: Froni por Phornee / Goblins	655
2: Machine por Ripp / Please Wait	555
3: ??? por Yacare / Zoran	465
4: OJO por WhiteWolf / Digimed	460
5: ??? por JR	325
6: NO por Humphrey	110
7: ??? por Bu / Waht	110



Categoría: AmigaDemo

1: El ocaso del Payaso por Goblins	1380
2: Non por Ozone	550
3: Short por Capsule	515
4: Lot of Unfinished... por Amiga Circle	355
5: Inferno por Ozone	120

Categoría: Módulos

1: Euphonix por Estrayk / Capsule	505
2: Something Good por Evelred / Capsule	505
3: Afrika 2 por Samplemin / GenX	325
4: Bluddy Street por Thander/CrystalShade	310
5: Aweak por Dem / Zoran	275
6: Homicidios Colectivos por JPM / Ozone	180
7: Barquito por Chus / Please Wait	180
8: Funky por Bishop / Nexus	85

Categoría: Amiga4k

1: D.Miguel de Cervantes... por Phornee / Goblins	1260
2: Oxygene IV por Sapphire / Centolos	660
3: El toro de Okam por Birra / Goblins	360
4: Wasi por Wasi / A.Circle	210
5: Amiga Rules por Mijac / A. Circle	165

Categoría: FastMusic

1: Pequeño Pony por R. Rodriguez / Serpix	465
2: D Can PC por Shade / Alien	450
3: Campeones por M. Recondo / Serpix	425
4: Roberto Ropero por Bem / Zoran	245
5: Wild Thing por Smash / Crystal Shade	215
6: A Cherry Chip por Cueder / Ozone	195
7: Martini por Samplemin / Gen X	190
8: Malanza por Potxoki / Intrusion	185
9: Vamos a la KaKa por Wally / TLOTB	175
10: Cherry Coke por A. Grandes / Serpix	105
11: Vamos a Piltra por JPM / Ozone	105

Categoría: Amiga64k

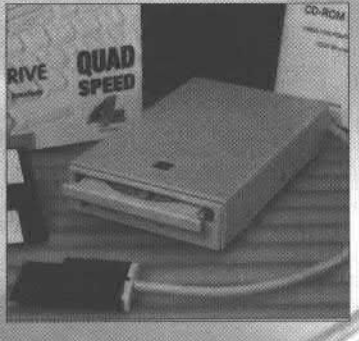
1: Career por Capsule	1085
2: Novato por Asier Lasa	835

CD-ROM PA

En Amiga.InFo te ofrecemos nuestro primer CD-ROM. Esta completísima recopilación va dedicada especialmente al Amiga pero también puede

Los CD-ROMs son discos que contienen información en formato digital y que, en principio, no pueden ser borrados ni escritos. La forma en que se organiza, debe seguir unas normas establecidas para que todos los usuarios puedan acceder a la información que contiene su superficie. Las normas han sido acordadas para estandarizar los controladores. Uno de los primeros formatos fue el HIGHSIERRA. Esta denominación proviene del nombre del hotel donde se celebró la convención de acuerdo de desarrolladores. Rápidamente fue relevado por el ISO9660 y, actualmente, puede considerarse obsoleto. El formato ISO9660 en su nivel 1 ha sido muy utilizado en el entorno MS-DOS, sólo reconoce archivos con un nombre de 8 caracteres y una extensión de 3 letras. En el entorno Amiga se utiliza más la ampliación nivel 2 que acepta una longitud más larga en el nombre de los archivos (31 caracteres) y una mejor implementación de los subdirectorios de varios niveles. Una revisión posterior es ROCKRIDGE. Este formato es idéntico al nivel I de ISO9660 en HFS. El mismo sistema de ficheros que utiliza en sus discos duros y flexibles. El formato XA "eXtended Arquitecture", considera pistas de datos mezcladas con pistas de audio. Los CDs multisesión tienen un formato especial que permite la grabación de datos en sucesivas sesiones. Si un lector no reconoce este formato, sólo leerá la información que se grabó en la primera sesión.





A continuación daremos un repaso a las posibilidades que tienen los Amiga para incorporar un lector de CD-ROM. Este repaso no incluye el Amiga 1000, aunque algunas soluciones de las que comentamos funcionan en este modelo. Por razones obvias, no comentaremos el CDTV ni la CD-32. Sólo indicar que el CDTV tiene un lector de simple velocidad, monosesión y que reconoce el formato CD+G para los CD de música con gráficos incorporados. El lector de la CD-32 es de doble velocidad y reconoce la mayoría de los formatos actuales, incluyendo PHOTO-CD de KODAK y CD-I de PHILLIPS.



AMIGA 500

El mítico Amiga 500 no se queda atrás, y se incorpora también a la era del CD-ROM. El antiguo COMMODORE A570 es un CD-ROM de simple velocidad compatible con el CDTV. El puerto de expansión lateral permite la conexión de controladoras SCSI como la COMMODORE A590, las GVP A500-HD, A530T y SERIES II, la BLIZZARD SUPRA 500XP, la REFERENCE HD, la ALFAPOWER, la TRUMPCARD o la AT-BUS 508. Los CD-ROMs ATAPI pueden conectarse a cualquier bus IDE del disco duro, con lo cual, cualquier Amiga 500 con la controladora IDE admite un CD-ROM.

AMIGA 600

El pequeño de la familia no se queda sin su lector de CD-ROM. El puerto PCMCIA ha destacado por su gran utilidad y dispone de controladoras SCSI tales como la SQUIRREL. Existen unas combinaciones especiales de lector y controladora que surgieron antes de la diversidad de ofertas SCSI e IDE. ZAPPO, TANDEM y OVERDRIVE se han presentado como producto compacto para la lectura de CD-ROMs. El A600 puede disfrutar también de las ventajas, sobre todo económicas, de los lectores ATAPI gracias a su bus IDE para disco duro. Una combinación diferente es DATAFLYER. Se trata de un adaptador del bus IDE a SCSI. Obviamente, no se pueden utilizar todas las prestaciones del SCSI, pero es posible que tengamos suficiente con poder conectar 5 periféricos SCSI II y tener libre el puerto PCMCIA.

AMIGA 1200

El más popular de los Amiga tiene también muchas posibilidades de conexión a un lector de CD-ROMs. Incorpora el mismo puerto PCMCIA del Amiga 600 pudiendo disfrutar de la mencionada SQUIRREL y las combinaciones compactas de lector más controladora: ZAPPO, TANDEM y OVERDRIVE. La solución SCSI a través del bus IDE de DATAFLYER es también muy tentadora. El 1200 es el modelo con más diversidad de tarjetas

RA TODOS

ser aprovechado por las plataformas compatibles IBM-PC, Apple Macintosh y clónicos o cualquier otra que reconozca el formato CD-ROM ISO9660.



aceleradoras. Éstas suelen incluir, ya sea de serie o en forma de opción, un controlador y bus SCSI. Este conector nos permite utilizar la gran mayoría de lectores del mercado. Las principales aceleradoras incorporan SCSI. Algunas de ellas son: M-TEC 68030, GVP 1230, APOLLO 1230, APOLLO 1240, BLIZZARD 1230, BLIZZARD 1260, VIPER 1230 y POWER COMPUTING FALCON.



AMIGA 1500
AMIGA 2000
AMIGA 2500

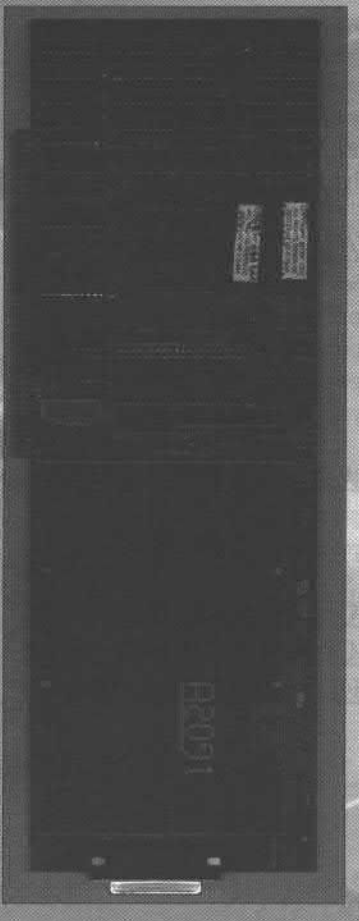
Esta familia de Amiga con slots ZORRO II, dispone de una gran cantidad de hardware controlador IDE y SCSI. Los lectores ATAPI pueden conectarse de forma más o menos fácil al bus de las controladoras IDE: TANDEM y BSC AT 2008. Las placas aceleradoras ofrecen en su mayoría puerto SCSI: GVP G-FORCE 030 , GVP G-FORCE 040. También disponemos de las genuinas controladoras SCSI para el slot ZORRO II: COMMODORE A2091, OKTAGON 2008 y DATAFLYER. Estos voluminosos modelos tienen la ventaja de aceptar un lector de CD-ROM interno de 5.25 pulgadas en el espacio que en un principio estaba destinado a una disquetera.

AMIGA 3000

El alumno aventajado de la clase Amiga. Este modelo es, relativamente, la mejor máquina preparada por COMMODORE. Aunque en valores absolutos ha sido superada por la gama 4000, salió al mercado con la controladora SCSI incorporada de serie. La adición de un lector de CD-ROM se puede efectuar a través del bus SCSI interno, a través de una segunda controladora instalada en el slot ZORRO II o en el bus IDE con un lector que tenga interfaz ATAPI. Las principales tarjetas controladoras SCSI conectables son: COMMODORE A2091, OKTAGON 2008 y DATAFLYER. Las controladoras IDE BSC TANDEM y BSC AT 2008 serán también válidas para los lectores ATAPI. Las aceleradoras multiuso también nos ofrecen un puerto FAST SCSI II adicional como es el caso de la G-FORCE 040. El modelo torre nos ofrece un conector para mezclar el audio del lector de CD-ROM con el sonido del Amiga.

AMIGA 4000

El TOP MODEL de la gama acepta un lector de CD-ROM interno. El espacio es más reducido que el disponible en un Amiga 2000, pero la instalación es igualmente elegante y compacta. El modelo en formato torre ya viene con un puerto FAST SCSI II y espacio para instalar todos nuestros periféricos. Todas las controladoras ZORRO II y ZORRO III pueden ser incorporadas al Amiga 4000: COMMODORE A2091, OKTAGON 2008, DATAFLYER, A4091, FASTLANE Z3, VECTOR FALCON8000. Las aceleradoras de CPU llevan incorporadas un controlador FAST



SCSI II: CYBERSTORM 040/060, WARP ENGINE 040, GVP GFORCE 040 y APOLLO 040. Al igual que el bus IDE del Amiga 1200 pensado para discos duros, este bus acepta directamente un CD-ROM IDE tipo MITSUMI. Precisa modificar el manejador "scsi.device" del sistema operativo. Por suerte, el software de TANDEM o el del alemán VOB BREITFELD "SPEEDUP SYSTEM" soluciona la compatibilidad con el CD-ROM.

TORRE A500

POSIBILIDAD DE MONTAR:
2 unidades de disco 5 1/4"
3 unidades de disco 3 1/2"
alimentación original ó 230 w (opc)
Tarjeta bus Z-II
INCLUYE:
Instrucciones en Castellano
Todo lo necesario para montaje
Conectores originales accesibles desde el exterior
Carcasa de plástico para teclado original

TORRE A1200

POSIBILIDAD DE MONTAR:
3 unidades de disco 5 1/4"
5 unidades de disco 3 1/2" (3 intern)
alimentación original ó 230 w (opc)
Tarjeta bus Z-II
INCLUYE:
Instrucciones en Castellano
Todo lo necesario para montaje
Conectores originales accesibles desde el exterior
Puerto PCMCIA disponible interior
Carcasa de plástico para teclado original o teclado PC+Interface

TARJETA BUS Z-II A500

Zócalos para Kickstart 1.3, 2.0X,3.X
3 puertos Z-II
2 puertos PC-AT (ISA BUS)
1 puerto MMU (Turbo)
1 puerto vídeo

TARJETA BUS Z-II A1200

5 puertos Z-II
4 puertos PC-AT (ISA BUS)

TORRE A500/1200 CONSULTAR PRECIOS SEGUN CONFIGURACION

EDICION DE VIDEO NO LINEAL

VLAB MOTION, Movieshop v.2.6
TOCCATA 16 bit, 3 entradas estéreo independientes.
1 entrada de micrófono.
1 salida estéreo.
con Samplitude v2.04
ALTAVOCES ACTIVOS 80w **283.000.-**

¡DEMOSTRACIONES PERIODICAS, PIDE TU CITA!

TORRE A3000/A4000

POSIBILIDAD DE MONTAR:
6 unidades de disco 5 1/4"
5 unidades de disco 3 1/2" (3 internas)
alimentación original ó 230 w (opc)
INCLUYE:
Tarjeta bus:
7 puertos z-II/III
6/5 puertos PC-AT (ISA BUS)
1/2 puerto vídeo
Instrucciones en Castellano
Todo lo necesario para 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" **8.000.-**

INTERFACE+Teclado PC-AT

A500, A2/3/4000 **15.000.-**
A1200 **21.200.-**

ORDENADORES

A1200 + SOFT	**67.900.-**
A1200 + DISCO DURO 170 Mb+SOFT	**88.500.-**
A4000T 040/25 MHz	**429.000.-**
A4000T 060/50 MHz	**499.000.-**
Monitor 15 a 40 MHz M1438S	**55.900.-**

DRACO, INCLUYE: **735.000.-**
Preinstalado en AUTOMEL
Procesador Motorola 68060/50 MHZ
Sistema Operativo Amiga OS3.1
Memoria 4 Mb, ampliable hasta 128 Mb
Puerto serie y paralelo hasta 5 Mb/s
Puertos internos Zorro y Draco (hasta 33 Mb/s)
Puerto SCSI-II (compatible SCSI-II)
Tarjeta Gráfica Retina-Draco 4 Mb
Lector CD-ROM cuadruple vel., SCSI
Disco Duro 540 Mb de Sistema, SCSI
Disketera PC 1,44Mb
En TORRE
Teclado y ratón
Manuales Inglés o Alemán

Soft: Manuales Inglés o Alemán
OS 3.1
ADPro
Morph Plus
ADPro"Profesional Conver Pack"
Treiber Scanner Epson, Sharp, HP
Xi Paint
Digital Image
AnCos
Main Actor Broadcast

Sistemas Operativos 3.1 Amiga Technologies

PICASSO MULTIMEDIA

PICASSO II 2Mb: Tarjeta Gráfica
PABLO: Video-Encoder
CINEMA 4D
MAIN ACTOR PROFESIONAL
TV PAINT JUNIOR **113.400.-**

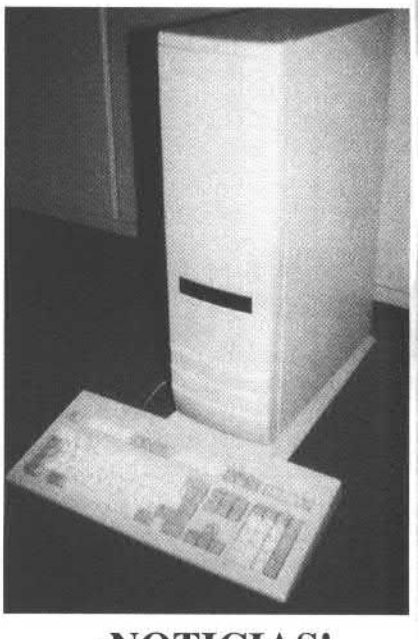
ACELERADORAS:

BLIZZARD 1230-IV 50 MHz + +8Mb+SCSI **109.000.-**

BLIZZARD 1230-IV 50 MHz + +Coop.+8Mb+SCSI **130.00.-**

WARP ENGINE 040/40 MHz, con SCSI-II,
A3000 (máx. 64 Mb)
A4000 (máx. 128 Mb) **225.000.-**

APOLLO 2030 030/50 MHz, 8Mb, Coop, SCSI-II **194.000.-**

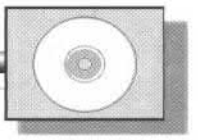


¡NOTICIAS! DRACO

En Feb/96 disponible la versión ALFA: Tarjeta de Procesador DEC ALFA 21066 233 MHz

AUTOMEL, S.L.
AUTOMATISMOS ELECTRONICA
Avda.Donostiarra, 3; 11-2
E-28027 Madrid
Tfno./Fax.: 91/4034139

AUTOMEL AMIGA Y DRACO



LECTORES DE CD-ROM

Esta lista muestra algunos de los principales lectores de CD_ROMs disponibles para el Amiga. En la tabla se muestra el fabricante, el modelo del lector, el tipo de controladora que necesita, la velocidad de lectura expresada en 150 KB por segundo y el mecanismo de carga del disco compacto.

La controladora se refiere al tipo de conector y protocolo que necesita para funcionar. Puede ser SCSI, SCSI 2, ATAPI o especial MITSUMI. Hay que decir que un CD-ROM SCSI puede fucionar en una controladora SCSI 2, pero algunos comandos de un lector SCSI 2 no podran ser ejecutados por una simple controladora SCSI.

La velocidad de lectura está expresada en relación a los lectores de simple velocidad. Estas primitivas unidades leen 150 KB por segundo. Una unidad de velocidad 4 leerá 150 x 4 = 600 KB por segundo. Recientemente están apareciendo unidades de hasta séxtuple velocidad con unas prestaciones de 900 KB/s comparables a un disco duro.

El mecanismo de carga es importante sólo si vamos a colocar el lector en posición vertical. Una unidad estándar con bandeja motorizada no puede colocarse en posición vertical. Sólo es posible con los lectores de CD-ROM con dispositivo CADDY. Este mecanismo consiste en una caja semejante a la habitual de plástico con la que se venden los discos. Una vez hemos colocado el disco en el interior del CADDY, introducimos la caja completa en la boca de la unidad lectora.

Todos los modelos pueden reproducir CDs de música, pero sólo los de doble o más velocidad lo hacen con la máxima calidad.

Fabricante	Modelo	Tipo Controladora	Velocidad (x150 KB/s)	Mecanismo de carga
Mitsumi	LU005	Mitsumi	1	bandeja
	FX001S	Mitsumi	1	bandeja
	FX001D	Mitsumi	2	bandeja
	FX300	ATAPI	3	bandeja
	FX400	ATAPI	4	bandeja
Toshiba	XM4101B	SCSI-2	2	bandeja
	XM3401B	SCSI-2	2.2	caddy
	XM5201B	SCSI-2	3.4	bandeja
	XM5301B	SCSI-2	4	bandeja
	XM5302B	ATAPI	4	bandeja
	XM3501B	SCSI-2	4	caddy
	XM3601B	SCSI-2	4.4	bandeja
NEC	2x	SCSI	2	bandeja
	3x	SCSI-2	3	caddy
	3xp	SCSI-2	3.3	superior
	4x	SCSI-2	4	caddy
Apple	CD-150	SCSI-1	1	caddy
	PowerCD	SCSI-1	1	superior
	CD-300	SCSI-2	2	caddy
	CD-300e +	SCSI-2	2	caddy
Sony	CDU 561	SCSI-2	2	caddy
	CDU-8002	SCSI		
	CDU-8003A			
	CDU55S	SCSI-2	2.4	bandeja
IBM	CDRM00101	SCSI-1	1	caddy
Panasonic	CR-503-B	SCSI-2	2	drawer
Hitachi	CDR-6550	SCSI-2	2	drawer
	CDR-6750	SCSI-2	2	caddy
	CDR-1950	SCSI		
Pioneer	DR-U104x	SCSI-2	4	caddy
	DRM602x	SCSI-2	2	6 CD
	DRM604x	SCSI-2	4	6 CD
Texel	3024/5024	SCSI		
Nakamishi	MBR-7	SCSI-2	2	7 CD
Chinon	CDS-525S	SCSI-2	2	bandeja
	CDS-535	SCSI-2	2	caddy
Plextor	CD 43 CS	SCSI-2	4	caddy

PROGRAMAS CONTROLADORES Y SISTEMAS DE FICHEROS DE CD

Nombre	Tipo	HS	ISO	RRIP	HFS	CD	CDTV
AmiCDFS	PD	x	x	x	x	-	-
AmiCDROM 1.15	PD	x	x	I	x	-	-
AmigaCD	WB3.1	x	x	-	-	-	-
AsimWare 2.6	Com	x	x	-	x	-	-
BabelCDROM	Com	x	x	I/G	-	-	-
CacheCDFS	Com	-	x	I	x	x	-
Xetec CDx 2.x	Com	x	x	-	x	-	x

COMBINACIONES CON HARDWARE

Hardware	HS	ISO	RRIP	HFS	CD	CDTV
CD	x	x	I	-	x	x
Overdrive-CD	x	x	x	x	x	-
Tandem IDE (PCMCIA)	-	x	I	x	x	-
VOB	x	x	x	-	x	-

HS : Formato High-Sierra
ISO : Lee discos ISO 9660 con nombres de ficeros de 8+3 carácteres
RRIP : ROCKRIDGE. Formato ISO con nombres largos y subdirectorios
MacHFS : Discos de Apple Macintosh HPFS
CD : CD-Emulator, s.b.
CDTV : CDTV-Emulator
I :ingokal. Representa mayúsculas minúsculas pero no se distinguen
G: gokal. Distingue la mayúsculas de las minúsculas

UNIDADES CON LECTURA DIGITAL DE AUDIO

Toshiba	3x01, 4101, 5201
IBM	CDRM00101 (aka Toshiba XM3301B)
Sony	CDU-561 (Apple CD-300), CDU-8002, CDU-8003A, CDU55S
Matshushita	CR-8004 (Apple CD300e)
Matsushita/Panasonic	CR-503-B
Hitachi	CDR-6750 bzw. 1950
Pioneer	DR-U104x
NEC	2x, 3x, 4x
Texel	3024/5024
Nakamishi	MBR-7

UNIDAD IDE/ATAPI

Toshiba	5302

SOFTWARE CONTROLADOR

Una vez tenemos instalado el CD-ROM en nuestro sistema, instalaremos algún programa que nos permita manejarlo. Este procedimiento no es necesario si estamos utilizando la última versión de la ROM y el WORKBENCH 3.1. En caso contrario, instalaremos uno de los sistemas que aparecen en la tabla. Excepto el AMICDROM, todos son programas comerciales disponibles en nuestro distribuidor de Amiga preferido. Todos ellos llevan la documentación necesaria para el usuario y se instalan en su mayoría con el INSTALLER estándar de COMMODORE. Este software reconoce los sectores que lee la unidad de CD-ROM y los interpreta para que aparezca la estructura de ficheros. En la tabla aparece el tipo de distribución del paquete. "Com" indica que se adquiere por vía comercial, "PD" que se trata de dominio público y es gratuito. El caso especial del AmigaCD viene con el Workbench 3.1 y es gratuito para los propietarios de los nuevos Amiga. Si tenemos una versión anterior y nos queremos actualizar, nos vemos obligados a pagar el nuevo.

LECTURA POR EL BUS SCSI/IDE

Las unidades de lectura de CD-ROMs mencionadas en la tabla pueden mandar los datos de las pistas musicales a través de su bus SCSI. Esta característica, propia sólo de los lectores SCSI es posible también con algunos nuevos modelos IDE como el TOSHIBA 3502.

Los programas que nos permiten leer audio a través del bus son JukeBox 2.x para todas las unidades y YACDP 1.2, SCSIUTIL y CDDA para la Toshiba y Sony/APPLE.

MPO REPLITEC

CD ROM

Líder europeo en fabricación de soportes ópticos



En M.P.O. REPLITEC la perfección tecnológica, unida al servicio más flexible, pone al alcance tanto de nuestros clientes más grandes como de los más pequeños, la máxima calidad en CD ROM.
Nuestra gran capacidad de producción diaria y la máxima rapidez de servicio nos permite abarcar desde el pedido mínimo hasta el más grande.
M.P.O. REPLITEC, división informática del grupo M.P.O. en España, líder internacional en la producción de soportes ópticos, agrupa la totalidad de los soportes CD, CD Audio, Laser Disc, CD Video, CD Interactivo, CD ROM y diskettes.
M.P.O. REPLITEC es la alianza entre la agilidad de un equipo de gente próximo al cliente y la capacidad I+D de un grupo internacional.
Con más de 10 años de experiencia en la post-producción de software, tanto en CD's como en diskettes, M.P.O. REPLITEC propone un servicio global: **no sólo produce los CD's o los diskettes sino que también se encarga de la impresión de todos los elementos de un paquete de software (manuales, packaging, etc...) y gestiona gracias a su departamento de fulfillment toda la logística de los productos hacia los usuarios finales.**
Con un potencial de 30 millones de CD's y 10 millones de diskettes duplicados en España a partir de sus plantas de Madrid (Alcorcón) y Barcelona (Gavà), M.P.O. REPLITEC se distingue claramente como la única empresa en España capaz de replicar los soportes (ópticos y magnéticos).

MPO

M.P.O. REPLITEC, la perfección existe, la reproducimos.

MPO REPLITEC

La Laguna, 33, Políg. Ind. Urtinsa
28925 ALCORCÓN (Madrid)
Tel. (91) 643 12 38 - Fax (91) 643 02 38

Bertran i Güell, 29, Nave
08850 GAVÀ (BARCELONA)
Tel. (93) 638 34 45 - Fax (93) 638 15 72

CD ROM CD AUDIO LASER DISC CD VIDEO CD INTERACTIVO MINI DISC



EL FUTURO DEL AMIGA: POWER PC PROCESADOR RISC

Tan sólo unos días atrás, Amiga Technologies abrió la puerta del futuro para los ordenadores Amiga. Anunció cual es el sustituto del procesador Motorola: el PowerPC.

Su bajo coste, bajo consumo y alto rendimiento, así como el soporte de importantes compañías en el mundo informático, seguramente, fueron decisivos a la hora de determinar cuál sería el ganador. El procesador HP PA RISC quedó atrás, quizás por un excesivo control de Hewlett Packard sobre sus procesadores y la filosofía no demasiado abierta para licenciar su arquitectura propietaria a terceros...

¿Qué es un procesador RISC?

La arquitectura RISC (Reduced Instruction Set Computer, o Conjunto reducido de instrucciones de computador) se desarrolló en los 70. Surgió como filosofía opuesta a los procesadores CISC (Complex Instruction Set Computer o Cojunto complejo de instrucciones de computador).

Para que a todos nos sea familiar, los Motorola de la família 680x0 y los Intel 80x86 (Incluido el Pentium) son procesadores CISC, ya que emplean un conjunto con un número elevado de instrucciones de código máquina diferentes y más o menos complejas.

Por otro lado, los procesadores RISC son, por ejemplo, los PowerPC, los Alpha de Digital, los ARM o MIPS. Estos procesadores se basan en la filosofía de simplificar al máximo el conjunto de instrucciones para que la CPU sea mucho más rápida y eficiente.

Normalmente, en un microprocesador, cuantas más instrucciones de código máquina posee más compleja es su organización interna y más lenta es la decodificación de cada una de ellas. Como consecuencia, su velocidad de ejecución también disminuye.



En los RISC las instrucciones son simples y los modos de direccionamiento son muy limitados, de tal forma que se reduce drásticamente el tiempo de decodificación y ejecución de los programas. Eso sí, mientras que un CISC utiliza una instrucción para efectuar alguna operación compleja, en RISC necesitaremos varias para conseguir el mismo resultado, aunque seguirá siendo más rápido.

¿Cómo afectaría un RISC al Amiga?

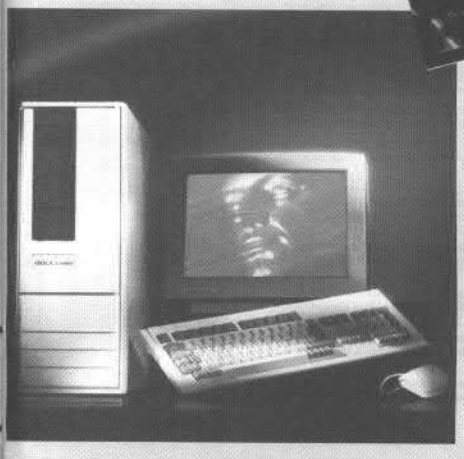
Introducir un RISC en Amiga podría ser como una "bomba de relojería". Todos los aspectos se verían mejorados. Por ejemplo, el sistema operativo AMIGA OS sería todo un ejemplo de cómo debe ser un SO: rápido, bajo consumo de recursos (memoria, disco,etc), multitarea y facilidad de uso. Si ahora ya consigue esas metas con un M680x0...¡Imaginad cómo será con un PowerPC a 100MHz!

Uno de los problemas con el que Amiga Technologies se ha debido encontrar es el de migrar el "exec" del SO a código RISC. "Exec" es la parte de Amiga OS que se encarga de manejar la multitarea y recursos como la memoria o los dispositivos ("devices"). Está escrita directamente en código máquina M680x0 y, por lo tanto, es necesaria una re-programación y adaptación al código de un procesador RISC. Es de suponer que, durante esta migración, Amiga Technologies haya añadido mejoras como memoria virtual, protección de tareas y algún protocolo (TCP/IP o Envoy) de redes. Estas mejoras son actualmente necesarias si queremos que Amiga OS esté a la altura de otros sistemas operativos.

Pero no deberíamos olvidarnos de otra parte fundamental de los Amiga: sus custom chips. Esos chips que realizan tareas gráficas y de sonido paralelamente al procesador central, tienen la ventaja de ser más eficientes que un M680x0 en su trabajo y de liberarlo de tareas que no son propias de él. Si introducimos un PowerPC, estos custom chips tendrán que ser rediseñados para obtener más potencia gráfica y sonora. Se ha especulado sobre los co-procesadores que llevará Power Amiga, pero parece ser que incorporará un chip especializado en gráficos 3D, con texturas y generación de polígonos a alta velocidad. En cuanto al sonido, quizás ahora sería el momento de introducir el famoso DSP que Commodore nunca implementó en el Amiga.

En las siguientes páginas podréis encontrar más información acerca de cómo podría ser un Power Amiga y de qué modelos existen del procesador PowerPC, así como una explicación del plan que Amiga Technologies y Phase V tienen para actualizar todos los Amiga existentes a PowerPC.

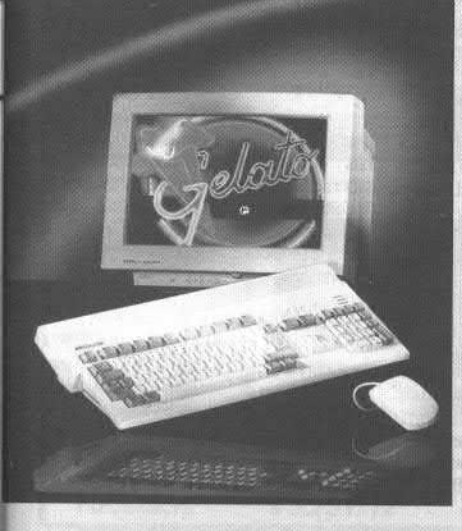
No nos olvidemos de que la información disponible sobre el Power Amiga es casi nula, y que lo único que he hecho es abstraerme y generalizar sobre cómo podría llegar a ser si aplicamos las tendencias actuales que están siguiendo otras plataformas del mercado del PowerPC. Es importante que se entienda que todo lo que se comenta en este artículo podría no ser aplicado por Amiga Technologies en el diseño del Power Amiga. Aun así, he considerado interesante que los lectores de Amiga.InFo sean los primeros en soñar con lo que será el Amiga del futuro...



¿M68060, Pentium o... PowerPC?







Esta es la pregunta que muchos de vosotros os estaréis haciendo. Las noticias de que varios fabricantes ofrecen tarjetas aceleradoras con un Motorola 68060/50MHz para cualquier Amiga han revolucionado a la comunidad Amiguera. Tener un 60 a 50 en un A1200 puede ser algo increíble, debido principalmente a que es una máquina dirigida al mercado de consumo, donde no existe ninguna otra plataforma con la relación precio/prestaciones que un A1200 060 puede ofrecer al usuario.

Hasta hace un año, tener un 030 a 50MHz era un lujo que no todos los usuarios se podían permitir, sin embargo, con el paso del tiempo y el abaratimiento de las aceleradoras, hoy en día la mayoría tiene una de ellas o está pensando en adquirirla. Sí, sí, son rápidas y transforman a cualquier Amiga en un máquina muy competitiva, pero no estaría de más reconocer que un 486DX o un Pentium se las "repasa" en algunos aspectos. (Ojo, he dicho que sólo en algunos (!))

Para los usuarios que todavía quieren más, seguramente el 060 cubrirá a corto plazo sus necesidades. No olvidemos que un 060 a 50Mhz consigue un rendimiento muy aceptable frente a sus competidores más directos de Intel. El 060 a 50Mhz (int92 60,fp92 50) supera con creces a un i486DX4 (int92 51, fp92 27) a 100Mhz y es ligeramente superado por un Pentium a 66MHz (int92 67,4, fp92 63,6). La mayor ventaja del 060 frente a todos los Intel es su bajo consumo, tan sólo 3.9 W frente a los 16W que consume un Pentium a 66Mhz o los 10W que consume un a 120Mhz.

El problema, grave problema diría yo, es que la propia Motorola sirve el 060 en muy pequeñas cantidades, y por lo tanto, conseguir una de estas aceleradoras se ha convertido en toda una odisea y demostración de paciencia y buena voluntad por parte de distribuidores y usuarios.

Amiga Technologies es consciente de este problema y de que Motorola no continuará el desarrollo de la familia M680x0 más allá del 060...por lo tanto, hay que buscar nuevos prados verdes donde crezca hierba buena...es decir, soluciones RISC.

Aquí es donde aparece el PowerPC como solución óptima, ya que su fabricación tiene un bajo coste, no hay problemas de distribución, y existe un excelente soporte técnico y extensa documentación al alcance de todos.

Pero, ¿debemos esperar a que salgan las primeros POWER AMIGA? o ¿debemos compramos un modelo existente o una aceleradora con un 060?... Esta es una pregunta comprometida. Algunos lectores optimistas pensarán que Amiga Technologies sacará al mercado nuevos modelos muy pronto, pero esto es muy poco probable, aunque es seguro que lo hará, pero le llevará su tiempo.

Actualmente, si lo que quieres es dar la máxima potencia a tu Amiga, parece evidente que la solución óptima es un 060, o si no es posible, un 040. Si lo que quieres es cambiar de modelo de Amiga para actualizarte, pero dudas si esperar al POWER AMIGA...mi opinión es que mejor pájaro en mano que ciento volando.

Aun así, si estás pensando en la "atractiva" idea de los Pentium, puede ser que deje de serlo cuando sepas que un Pentium a 66Mhz es comparable al menor de los PowerPC, el 601, sólo que el



Pentium cuesta tres veces más y consume cerca del 50% más de potencia, por lo tanto...

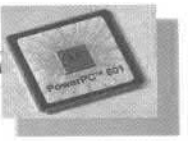
Además, basándonos en las palabras de Amiga Technologies y Phase V, van a aparecer aceleradoras con un POWERPC para los principales modelos de Amiga. Este paso tan acertado para el bien de la comunidad Amiga, lo darán a partir de mediados del año 96, por lo tanto, podremos actualizar nuestro equipo a tecnología RISC y mantener la compatibilidad con los programas actuales y con los que aparezcan en el futuro.

El cómo Phase V o Amiga Technologies conseguirán colocar un PowerPC, por ejemplo, en el slot interno de un A1200 está por ver, pero como podréis observar en la página siguiente, el prototipo está acabado, aunque aún no lo hemos visto funcionar.

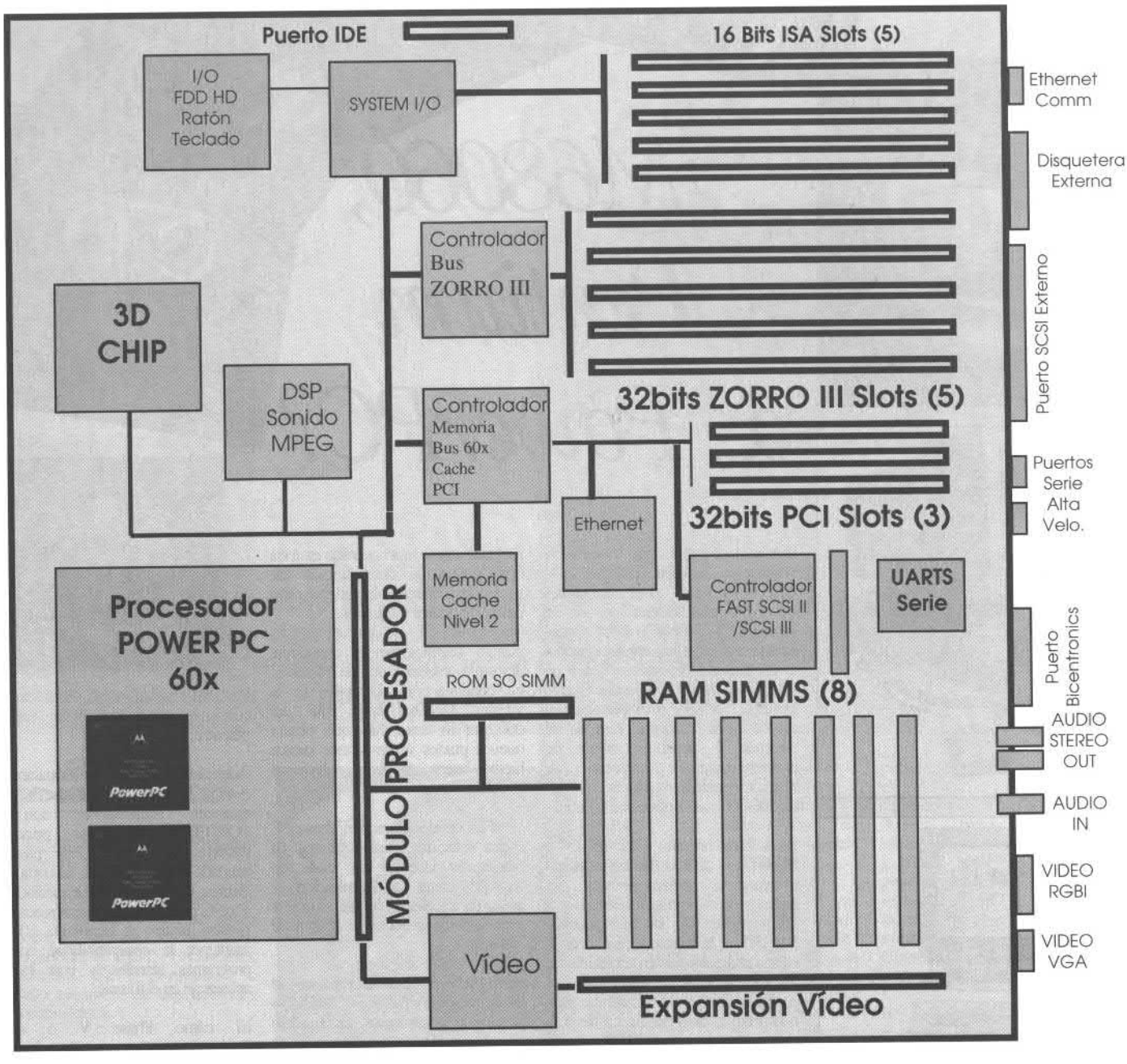
Todavía podrías leer este comentario y quedarte en la duda de si adquirir un 060 o esperar. Creo que puede ser bastante prematuro el hablar sobre precios del PowerPC, pero, actualmente, y aunque parezca contradictorio, es más económico que un 060. Sin embargo, el coste de desarrollo de la aceleradora será alto y repercutirá en el precio al público.

Más tarde o más temprano, la mayoría de nosotros acabaremos con un Power Amiga -ya sea actualizando un Amiga o comprando el nuevo- encima de la mesa y corriendo Amiga OS, Windows NT, MAC OS y todo lo que se te ocurra. Si lo puede hacer ahora con un M680x0,

¿te imaginas con un PowerPC?



PowerPC



¿Cómo podría ser...?

Cuando IBM/Motorola/Apple diseñaron la arquitectura de la familia PowerPC, tuvieron en cuenta también el diseñar una plataforma estándar donde otros circuitos compatibles con Power PC pudieran ser implementados. En esta plataforma, llamada HRP o Hardware Reference Plataform, se describen algunos de los elementos que deberían llevar de forma estándar todos los Power X. Esto permitirá una compatibilidad entre los distintos fabricantes.

Apple, IBM, Power Computing, Tantung, etc, son algunos de los importantes fabricantes que ya disponen o dispondrán de equipos con PowerPC compatibles con HPR. Sin embargo, algunos de ellos han añadido algunos elementos adicionales para mantener la compatibilidad con los modelos anteriores al Power PC. El hecho de pensar que Amiga Technologies se basará en HRP es bastante lógico y sería sensato por su parte, pero también hay que intentar que el Power Amiga sea "diferente" al resto de plataformas. Debería tener capacidades gráficas y sonoras muy superiores a las existentes en el mercado, e implementar por supuesto los ZORRO III para mantener la compatibilidad con las tarjetas actuales. Para todos nosotros sería mucho más fácil el paso a Power Amiga si pudiéramos aprovechar las tarjetas ZORRO de nuestro actual Amiga.

Por otro lado, el bus PCI está siendo un estándar dentro del mercado, por lo tanto, y sabiendo que sus especificaciones son superiores al ZORRO III, la implementación de un bus PCI sería muy positiva. Además, HRP dispone de circuitos controladores PCI diseñados específicamente para Power PC. Es en este bus donde podrían ser colocadas una tarjeta Ethernet y un sistema avanzado de "custom chips" (superior al AAA) para gráficos y sonido.

Algunas de las características fundamentales que Power Amiga debería tener son zócalos SIMMs de RAM para poder ampliar hasta 256 Mb, FAST SCSI II, Puertos serie de alta velocidad, salida vídeo RGB y salida tipo VGA y puerto paralelo bidireccional de alta velocidad. La ROM podría pasarse a SIMM sustituyendo al actual DIP.

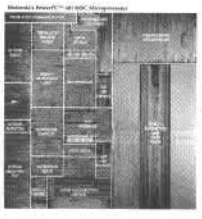
En cuanto a gráficos, debería incorporar un circuito capaz de generar poligonos y texturas, así como aplicar antialiasing, todo en tiempo real. Este tipo de chips son muy apreciados en las consolas de última generación y en otras plataformas como Acorn o Silicon Graphics. Por supuesto, el formato normal mínimo sería de 8 bits (256 colores) pero debería manejar 24 bits sin ningún problema y a la misma o superior velocidad que lo hacen las tarjetas gráficas actuales.

Por otra parte, el audio (y otro tipo de señales) debería ser controlado por un chip DSP o por alguno de similares características diseñado para tal propósito. Los usuarios de Amiga siempre hemos estado orgullosos de la calidad de sonido 8 bits de que disponemos ahora, pero sabemos que el estandar de hoy día son los 16 bits y un mínimo 8 canales de 16 bits. Además un DSP podría aplicar efectos de audio profesionales y serviria de paso como modem/fax.

En cuanto al procesador, el Power PC, debería ir en una tarjeta al estilo A4000, fácilmente actualizable a versiones posteriores de procesador o incluso podría contemplarse la posibilidad de multiprocesador con dos Power PC en la misma placa.

PowerPC 601





El Power PC 601 es el primer microprocesador de la familia PowerPC. La implementación utiliza alta tecnología CMOS para conseguir un diseño compacto en un único chip. La organización superescalar, el gran tamaño de la cache, y la versatibilidad del interfaz del bus, producen un rendimiento competitivo a un coste bajo.
Como resultado, el 601 consigue una inmejorable relación precio/rendimiento para un ancho rango de sistemas y posibles aplicaciones.

Tecnología 0.6 micras CMOS, 4 niveles de metal
Tamaño 10.95 mm x 10.95 mm
Transistores 2.8 millones
Voltaje 3.6 V
Potencia 6.5 Watts @ 50Mhz
Empaquetado 304 pin Cuadrado
Frecuencia 50 Mhz y 66 Mhz
I/Os 184 Señales
Compatible niveles CMOS/TTL

601

Frecuencia 66MHz SPECint92 >60 SPECfp92 >70

PowerPC 603





El microprocesador PowerPC603 consigue un elevado rendimiento en aplicaciones portables. El uso de una avanzada microarquitectura y de técnicas de ahorro energético producen un alto rendimiento, bajo consumo y bajo coste. El 603 está diseñado para conseguir la potencia de estaciones de trabajo con niveles de consumo de ordenadores portátiles.

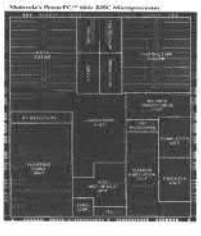
Tecnología 0.5 micras CMOS, 4 niveles de metal
Tamaño 7.4 mm x 11.5 mm
Transistores 1.6 millones
Voltaje 3.3 V
Potencia 3 Watts @80Mhz
Empaquetado 240 pins
Frecuencia 80 MHz
I/Os 165 Señales
Compatible niveles CMOS/TTL

603

Frecuencia 80MHz SPECint92 >75 SPECfp92 >85

PowerPC 604





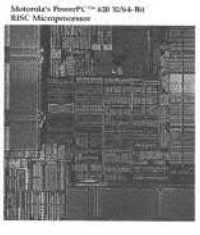
El Power PC 604 tiene un alto rendimiento en sistemas de estaciones de trabajo y sistemas multiproceso y compatible a nivel de software y de bus con la familia de los PPC 601 y PPC 603. En este microprocesador se ha implementado la predicción dinámica de instrucciones de salto combinado con la habilidad de especular sobre la ejecución de dos saltos indeterminados.
Está disponible en tres frecuencias diferentes: 100MHz, 120MHz y 133MHz

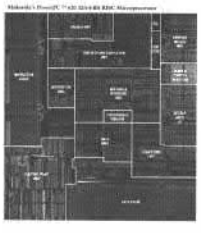
Tecnología 0.5 micras CMOS estático
Tamaño 197 mm^2
Transistores 3.6 millones
Voltaje 3.3 V
Potencia 6.5 Watts @ 50Mhz
Empaquetado 304 pin
Frecuencia 100 MHz, 120 MHz y 133MHz
Compatible niveles CMOS/TTL

604

Frecuencia 100/120/133MHz SPECint92 160/180/200 SPECfp92 165/180/200

PowerPC 620





El microprocesador PPC 620 es el más potente de la familoa PowerPC. Utilizado principalmente para estaciones de trabajo científico, servidores de aplicaciones, servidores de red, y sistemas de multiproceso simétricos.
Sus características principales son: dos caches de datos e instrucciones de 32Kb, y dos MMUs que soportan hasta un Heptabyte (280) de memoria virtual y un Terabyte (240) de memoria física, buses de 128 bits de datos y de 40 bits de dirección.

Tecnología 0.5 micras CMOS estático
Tamaño 311 mm^2
Transistores 7.0 millones
Voltaje 3.3 V
Potencia 30 Watts @ 50Mhz
Empaquetado 625 pins
Frecuencia 133 Mhz
Compatible niveles CMOS/TTL

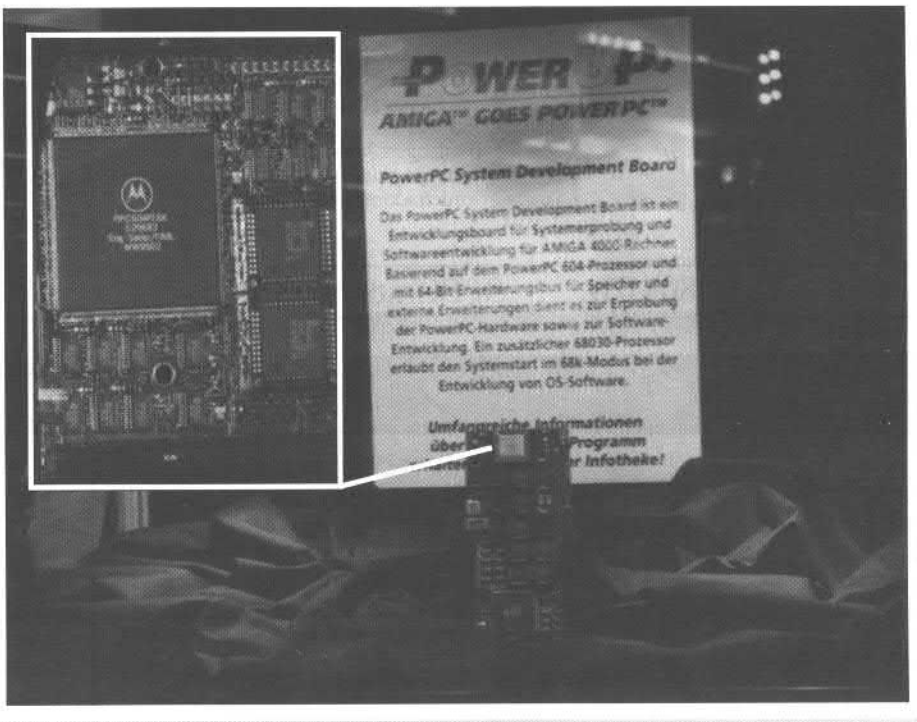
620

Frecuencia 133MHz SPECint92 225 SPECfp92 300

POWER UP

AMIGA™ GOES POWER PC™

¡Aceleradoras Power PC para los modelos actuales de Amiga!



La empresa alemana Phase 5, fabricante de las famosas aceleradoras Blizzard y Cyberstorm, nos sorprendió a todos los asistentes en la feria de Colonia al presentar un prototipo de lo que serán las futuras aceleradoras Power PC para los modelos A1200, A3000 y A4000.

Phase 5 está colaborando estrechamente con Amiga Technologies en estas aceleradoras de forma que los usuariosç podremos migrar al nuevo sistema operativo y a un nuevo procesador sin necesidad de cambiarnos de máquina.

Al mismo tiempo, Amiga Technologies tiene un equipo de ingenieros de R&D que está portando el Amiga OS al Power PC. Este nuevo sistema operativo, al que de momento han bautizado como RISC AMIGA OS, incorporará mejoras muy importantes como memoria virtual, protección de memoria, software de comunicaciones por red y cambios en el interfaz gráfico de usuario.

El sistema operativo de Amiga siempre ha tenido como ventaja el bajo consumo de recursos (memoria principalmente) necesario para mantener una multitarea y velocidad de ejecución aceptable. Si combinamos esta ventaja con la potencia de un RISC obtendremos una máquina que ofrecerá al usuario una potencia y una utilización muy eficiente de los recursos.

Además, unido a la facilidad de uso a la que ya estamos acostumbrados, este sistema podría ser realmente lo que el Amiga 1000 fue en 1985:

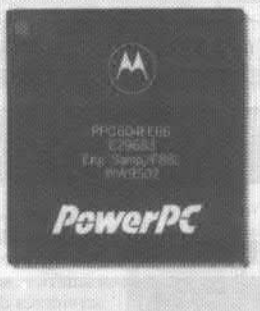
¡UNA BOMBA!

En la imagen central podéis observar la placa prototipo PowerPC. En la misma placa residen un PowerPC 603e a 100Mhz y un M68030. Parece ser que el 68030 se utilizará para ejecutar un código que arrancará el SO nativo para el PowerPC. Curiosamente esta placa no tenía puentes o cables visibles típicos de un prototipo...esto indica que el desarrollo está muy avanzado.

Sin embargo, Amiga Technologies anunció en Colonia que estas aceleradoras no estarán disponibles hasta finales de 1996. Probablemente esta fecha se deba al tiempo que necesitan para acabar de portar el sistema operativo a PowerPC.

Amiga Technologies todavía tiene que explicar si serán compatibles los programas actuales con el modelo Power PC. Probablemente existirá un emulador de Amiga Wb3.1 para el RISC Amiga OS o algo similar que nos permitirá utilizar las aplicaciones actuales mientras que las empresas de software las pasan a Power PC.

Ahora sólo nos queda a los usuarios lo que siempre hemos tenido que hacer: esperar. Pero es que unos 10 meses, tiempo que seguramente será una eternidad para todos, podría ser demasiado tiempo para el Amiga ya que otras plataformas avanzan sin parar...●









iM INFORMÁTICA MOLINS S.L.

Informática Molins S.L.
C/Major, 91 Local 3 º
08750 Molins de Rei
Barcelona
Tlf./Fax. (93) 668 30 10

AMIGA



¡Lo que estabas buscando!
¡Todo para tu Amiga a precios de PC!

IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRECIOS. Servimos a toda España. Portes no incluidos.

❒ DISCOS DUROS

HD 420 MB IDE	23.342
HD 540 MB IDE	24.592
HD 850 MB IDE	31.900
HD 1 GB IDE	38.744
HD 1 GB SCSI	47.560
HD 2 GB SCSI	107.764

❒ MEMORIAS

SIMM 4 MB 72 C.	21.648
SIMM 8 MB 72 C.	40.484
SIMM 16 MB 72 C.	70.412

❒ CDROM

CDROM ATAPI 2x	16.240
CDROM ATAPI AZTH 4x	24.940
CDROM ATAPI MITSUMI	24.360
CDROM ATAPI 4X GOLDSTAR	23.780
CDROM ATAPI 6X	41.180

❒ IMPRESORAS

EPSON STYLUS	47.111
KIT COLOR 820	31.204
EPSON STYLUS COLOR II	79.907
EPSON STYLUS PRO-COLOR	111.244
EPSON STYLUS PRO-COLOR XL	198.940
HP DESKJET 320 (PORTATIL)	48.140
HP DESKJET 540	48.720
KIT COLOR HP 320/540	5.800
HP DESKJET 600	50.460
KIT COLOR HP 600	7.540
HP DESKJET 600 C	68.440
HP DESKJET 850 C	81.200
HP LASER JET 5.L	84.680

❒ CD ROMS AMIGA

ALL TERRAIN RACING	4.900
AUDIO PLUS	4.300
SUPER AUTOS	400
AMINET SET-2	6.200
MEETING PEARLS III	2.400
WORLD OF A1200	3.600
AMINET SET-1	5.200
AMINET 8	2.300
AMIGA TOOLS SET 1+2	6.500
JAMES POND	3.400
VITAL LIGHT	3.900
3D ARENA	4.300

❒ ORDENADORES AMIGA

A1200	69.700
A1200 BUNDLE	92.900
A4000T 040	492.900
A4000T 060	499.000
MONITOR	55.900
CD ROM EXTERNO	45.900

❒ ACELERADORAS A1200

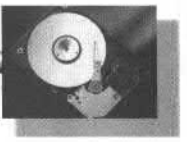
BLIZZARD IV 030/50 Mhz 0 Mb Sin Copro	34.000
BLIZZARD IV 030/50 Mhz 4 Mb Sin Copro	55.000
BLIZZARD IV 030/50 Mhz 8 Mb Sin Copro	72.000
Coprocesador Matemático 68882/50 Mhz	16.000

❒ PROGRAMAS AMIGA

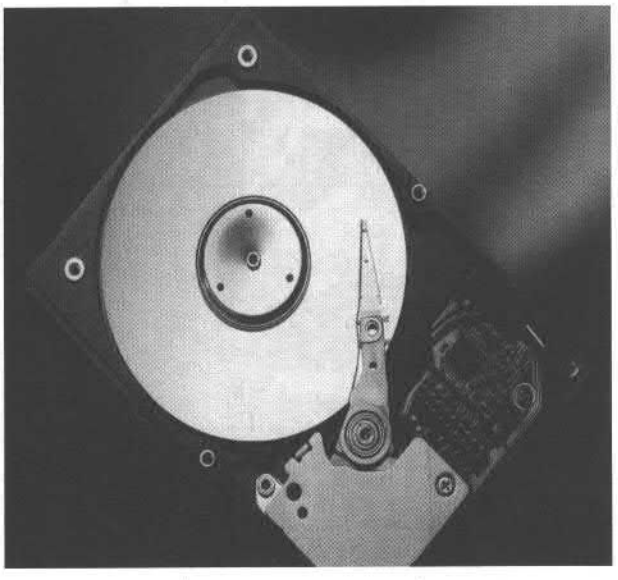
AFS Pro	12.500
AFS User	5.500
DICE C	21.500
PHOTOGENICS V1.2	13.900
Final Data v3	9.500
Final Copy II v2	10.500
Final Writer v4	16.500
Final Calc	20.500

❒ VARIOS

Cable HD IDE 2,5" a 3.5"	3.000
Ventilador CPU	1.000
Disquetes 3.5" HD	45
Filtro Monitor 14"	6.832
Almohadilla Ratón PVC	313
Soporte Impresora	1.000



Preparación del disco duro con HDToolBox Parte II



En esta segunda parte del artículo dedicado a la instalación y puesta en marcha de un disco duro utilizando HDToolBox, mostraremos cómo hacer las particiones de un disco duro. Este proceso es sencillo de hacer y que todo usuario debería conocer, pero que por no estar documentado en los manuales, la información disponible es casi nula. Ahora abordaremos el cómo subdividir el disco duro en zonas independientes con identidad propia. Dicho con otras palabras, "partiremos" el disco en distintos bloques, llamados particiones. Cada partición actuará como si de un disco duro se tratara, y será totalmente independiente de otras particiones que compartan físicamente el mismo disco duro.

En el artículo anterior nos quedamos en la que quizás es la parte más importante a la hora de instalar el disco duro: hacer las particiones.

Pero, ¿Cuando hay que particionar un disco duro?
Normalmente, durante la primera vez que se instala o cuando deseamos reorganizar la información contenida en él, es cuando existe un motivo para coger el HDToolBox y dividir el disco.

Hay que tener en cuenta que esta operación no se puede hacer muy a menudo, ya que durante el proceso, toda la información del disco duro se perderá, si es que la había. Como regla general, en el caso de que tengas datos en el disco duro, recomendamos hacer una copia de seguridad a través de un programa de backup, en caso contrario, no es necesario.

Otras razones para dividir el disco en distintas particiones pueden ser:

- Organizar la información según un criterio. Por ejemplo, nos puede interesar tener dos o tres particiones, una para almacenar el sistema operativo, otra para los programas que utilicemos y por último otra para los datos que utilicen esos programas.

- Crear una partición dedicada a otro sistema operativo como puedan ser MAC OS, UNIX o MSDOS. Si tenemos un emulador de otra plataforma, posiblemente nos convenga crear una partición que contenga el sistema de ficheros de dicha plataforma.

- Si dividimos el disco duro reducimos la probabilidad de que debido a un error se produzcan pérdidas de datos indeseables. Efectivamente, si alguna partición queda desvalidada o corrupta, el resto de particiones puede seguir trabajando normalmente, sin verse afectadas por el error.

- Al dividir el disco duro también reducimos la fragmentación de los ficheros dentro de cada partición.

¿Cuantas particiones se pueden hacer en un mismo disco duro?

El número de particiones que se pueden hacer de un disco duro va en función de la capacidad total del mismo y de nuestras necesidades de almacenamiento.

Normalmente, siempre se dedica una partición al Sistema Operativo, donde se instalan los disquetes del Workbench que acompañan al Amiga. Después, como mínimo, se dedica otra partición para almacenar nuestros programas y utilidades y otra para los datos e información que no sean programas, como gráficos, imágenes, módulos, sonidos, textos, etc.

Si el disco es de aprox. 420 Mb, con tres particiones es suficiente, pero si es de más de 1/2 Gb, es recomendable hacer alguna más. Si por ejemplo tenemos un disco de 1 Gb, hacer cuatro particiones o cinco sería lo ideal, aunque eso siempre va en función de nuestras necesidades. Si tenéis que almacenar ficheros de gran tamaño, es mejor entonces reducir el número de particiones y ajustar el tamaño de ellas al máximo posible.

Hay que tener en cuenta que a cada una de las particiones del disco duro se les asigna unas zonas de memoria (buffers) y por lo tanto, cuantas más particiones hagamos, menos memoria nos quedará. Cada buffer ocupa 512 bytes, y generalmente, suelen haber de 30 a 50. Por lo tanto, cada partición ocupará unos 20 Kb de memoria. Esto no es un problema para los usuarios que dispongan de una ampliación de memoria, pero para los que no, los 100 Kb de memoria pueden ser muy necesarios, por lo que deberían tener un máximo de 2 o 3 particiones.

¿Qué podemos hacer con la opción de particiones desde HDToolBox?

Con HDToolBox podemos realizar las siguientes tareas:

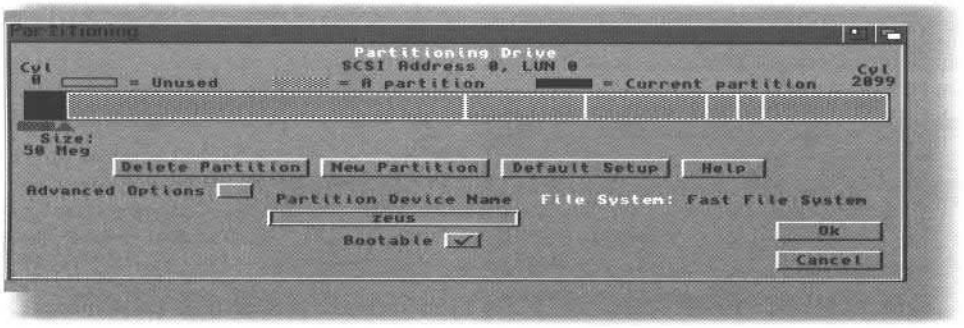
- Usar la ventana de partición para crear las divisiones que consideremos oportunas.
- Ajustar el tamaño de las particiones
- Añadir nuevas particiones

- Renombrar una partición.

En las siguientes páginas, podéis ver un ejemplo de cómo hemos particionado un disco duro de 813 Mb formateados (850 Mb sin formatear) instalado por primera vez en un A1200. El proceso a seguir es el mismo para cualquier Amiga y para cualquier disco duro, aunque eso sí, tendréis que saber de antemano cuantas particiones necesitais y cómo vais a organizar la información en el disco duro.

Después, siguiendo el ejemplo, será mucho más fácil dividir el disco duro según las necesidades vuestras.

Ventana de partición del disco duro



■ **Barra de partición (Partitioning bar): Muestra el espacio ocupado por cada partición, y también el espacio que queda desocupado. Se selecciona una partición cuando se marca una de estas áreas en la barra. La partición seleccionada (la activa) es del color que se muestra en la leyenda situada encima de la barra.**

La barra representa la capacidad total del disco duro, y debemos indicar que subdivisiones de esta barra deseamos hacer para crear las particiones.

■ **Borrar partición (Delete Partition): Seleccionando este botón borramos la partición que esté activa en la barra.**

■ **Nueva partición (New Partition): Marcar en este botón para añadir nuevas particiones en el espacio desocupado de la barra.**

■ **Configuración por defecto (Default Setup): Marcar en este botón para definir dos particiones con tamaño igual a la mitad de la capacidad total del disco duro.**
Cuando se selecciona esta opción, se crean dos particiones con los nombres xDH0: y xDH1: donde x es la primera letra de la marca del fabricante del disco duro. Estas partiones se pueden renombrar más tarde.

■ **Ayuda (Help): Muestra una breve ayuda sobre las opciones de la ventana de partición.**

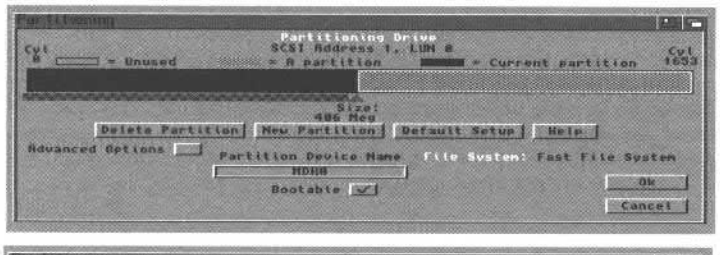
■ **Opciones Avanzadas (Advanced Options): Marcando esta opción aparecerán en la ventana de partición una serie de opciones que permiten modificar algunos parámetros adicionales de la configuración de las particiones.**

■ **Nombre de la partición (Partition Device Name): Muestra el nombre de la partición activada.**

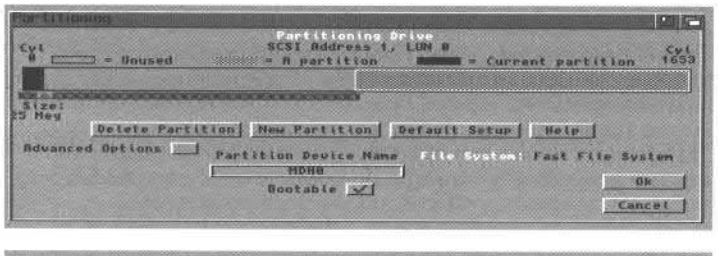
■ **Sistema de ficheros (File System): Muestra el tipo de sistema de ficheros de la partición activada.**

■ **Autoarrancable (Bootable): Indica si la partición activada va a ser autoarrancable o no. Por defecto la primera partición es autoarrancable (la partición donde se almacene el sistema operativo) mientras que el resto no. Antes de poder arrancar desde una partición primero hay que instalar el sistema operativo.**

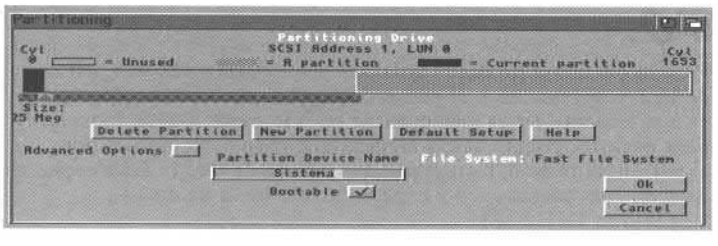
Ejemplo de partición del disco duro



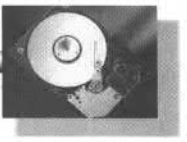
1. Normalmente, cuando es la primera vez que se entra en la ventana de partición del HDToolBox, se crean dos particiones por defecto, del tamaño igual a la mitad de la capacidad total del disco duro. En nuestro ejemplo, utilizamos un disco duro de 813 Mb, por lo tanto aparecen dos particiones, MHD0 y MHD1, de 406 Mb cada una, tal y como se muestra en la figura.



2. La primera partición que crearemos será la del sistema operativo. En este caso, y como se dispone de un disco duro de gran capacidad, dedicaremos 25 Mb a la partición del sistema. Normalmente con unos 15 Mb ya es suficiente. Para ajustar el tamaño de la partición sólo tenemos que desplazar el puntero llamado "size" hacia la izquierda (para disminuir) o hacia la derecha (para aumentar). El área de color negro es la zona ocupada por la partición en el disco duro.



3. Una vez se halla ajustado el tamaño de la partición del sistema, podemos darle un nombre, por ejemplo "Sistema". Así que escribiremos el nombre, borrando el que HDToolBox haya asignado por defecto (en nuestro ejemplo,"MHDH0"). También hay que asegurarse de que la opción "Bootable" esté marcada (3), para que indicar al Amiga que arranque de esta partición. Otras particiones también pueden ser "bootables" pero hay que asegurarse de que el sistema operativo esté instaladas también en ellas.



Todo sobre HDToolBox II



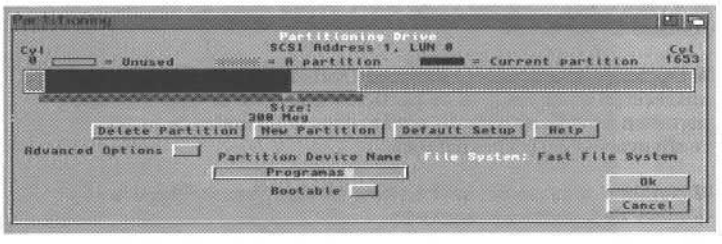
4.

Ahora, para crear otra partición, marcaremos en la opción de "New Partition" y con el puntero marcaremos una zona de la barra de partición que esté libre (la zona que no es de color negro ni tiene un color tramado). La segunda partición que podemos crear es, por ejemplo, una dedicada a los programas que se vayan a almacenar en el disco duro. De esta forma podremos tener separados los datos y los programas.



5.

Para la partición de programas, dedicaré, por ejemplo, 300 Mb. Para ello sólo tenemos que desplazar el puntero llamado "Size" hacia la izquierda hasta que veamos que aparece el valor "300 Meg" en ese mismo puntero. El espacio que queda a la derecha es espacio libre no asignado todavía a ninguna partición. Podéis observar como la primera partición que se creó anteriormente (llamada "Sistema") ya tiene un color tramado, indicando que ese espacio del disco duro ya está reservado.



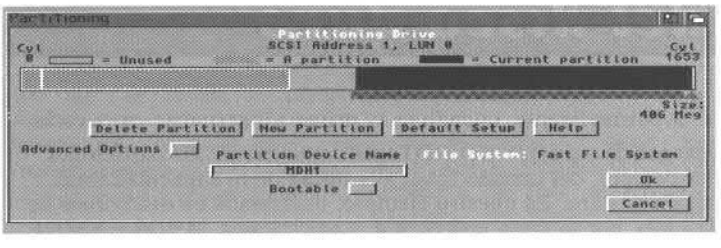
6.

A esta nueva partición le cambiaremos el nombre y la llamaremos "Programas". El nombre de las particiones puede ser el que se desee, pero es recomendable que sea fácil de recordar y que tenga algun significado para nosotros. Hay que recordalo, porque se utilizará en multitud de ocasiones para acceder a la información almacenada en esa partición.



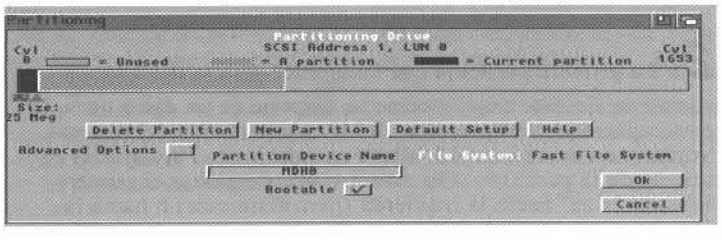
7.

Todavía nos queda espacio libre en la barra de partición, por lo que de nuevo marcaremos en la opción "New Partition" y seleccionaremos una zona libre. No es posible marcar como nueva partición una zona que ya esté asignada a otra partición. Este tipo de error da el mensaje mostrado en esta figura: "La selección no se ha efectuado en una área libre del disco".



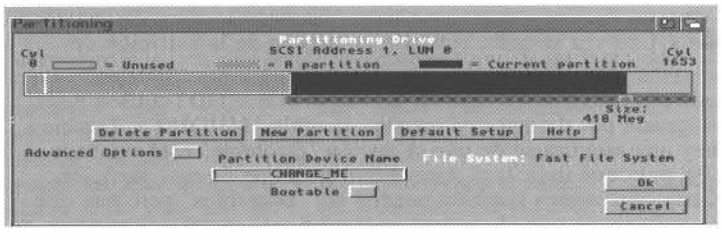
8.

Para crear la siguiente partición, nos encontramos con que sólo es posible seleccionar una parte de la barra y no se puede ajustar correctamente el tamaño debido a que el inicio de la partición es incorrecto. Para solucionar este problema, primero hay que anular la partición incorrecta. Esto podemos hacerlo activando la opción de borrar partición ("Delete Partition") y marcando con el cursor en la zona de la barra que deseemos eliminar. Hay que tener precaución de no marcar por accidente alguna de las zonas de la barra que están ya asignadas a las particiones anteriores, ya que en caso contrario se anularian.



9.

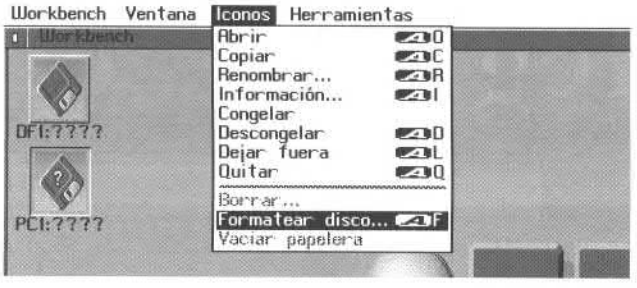
Tras el paso anterior, observamos como el espacio libre que queda en la barra ya es el correcto y ahora podremos crear la siguiente partición.
Normalmente, después de dedicar una partición a los "Programas" es conveniente crear otra para los datos de esos mismos programas y otro tipo de información como puedan ser imágenes, módulos, gráficos, textos, animaciones, etc...



10.

Para la partición de datos utilizaré por ejemplo 410 Mb, así que de nuevo ajustaremos el puntero "size" a este tamaño. Siempre es conveniente dejar más espacio para la partición de datos que para el resto, puesto que a medida que pasa el tiempo, y por experiencia propia, siempre te das cuenta de que te falta espacio en todas las particiones y especialmente en la de datos...





11.

Despúes de ajustar el tamaño, volvemos a cambiar el nombre a la partición. A esta, por ejemplo, la podemos llamar "Trabajo" o "Datos", debido al tipo de información que almacenará.

Por último, nos quedan aproximadamente 26 Mb que a propósito he reservado para que sea uasada como partición especial. Ciertos programas como el de memoria virtual "VMM" trabaja más rápido si se le asigna directamente un espacio en el disco duro y por ejemplo, estos 26 Mb podrían ser utilizados perfectamente para esta tarea. Por otro lado, esta partición también podría servirnos para programas emuladores de otros sistemas como el PCTask (Emula a un PC) o el ShapeShifter (emula a un MAC) también trabajan con particiones formateadas en su propio sistema, como por ejemplo MSDOS o MAC OS.

12.

Después de tener preparadas todas las particiones, pulsamos el "ok" que aparece en la ventana de partición del HDToolBox y volvemos al menú principal. En este menú pulsamos la opción de "Save changes to drive" para almacenar la información sobre las particiones en el propio disco duro y a continuación, hacemos un reset.

13.

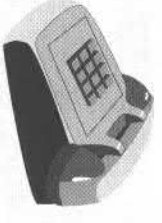
El paso final hay que realizarlo sin HDToolBox. Se trata de formatear cada una de las particiones. Para ello cargaremos el WorkBench (desde disquete o desde otro disco duro si lo hay). En la pantalla del Workbench veremos como aparacen varios iconos con nombres extraños seguidos de ":NDOS" o ":???". Estas son las particiones que hemos realizado anteriormente, aunque falta formatearlas para que el sistema pueda almacenar en ellas información. Seleccionaremos cada uno de los iconos y activaremos la opción de formatear disco en el menú del workbench (ver figura). Hay que formatear cada una de las particiones y darles un nombre de volumen (que puede ser igual al que hemos dado a la partición).●

AMIGA MARKET

Sanchis Vilaplana 15
VINAROS (Castellón)

¡Para Castellón y provincia!

Si estás pensando en comprar un ordenador, AMIGA tiene todo lo que buscas. ¡¡ Llama y queda para verlos en acción !!



(964) 45 55 23

Amiga 1200	67700.-
Amiga 1200 HD	92700.-
Amiga 4000/40	consultar
Amiga 4000T/60	consultar
B1230 IVturbo 50Mz	44900.-
Ratón Contriver	2900.-
Modem Robotics 28800	49900.-
CD rom 4x scsi inter	38900.-
IMPRESORAS/FAX	
Epson LX 300	28900.-
Epson LQ 570+	59900.-
Stylus color II	77000.-
LASERJET 5L	95000.-
Scanner Epson GT 6500	99000.-

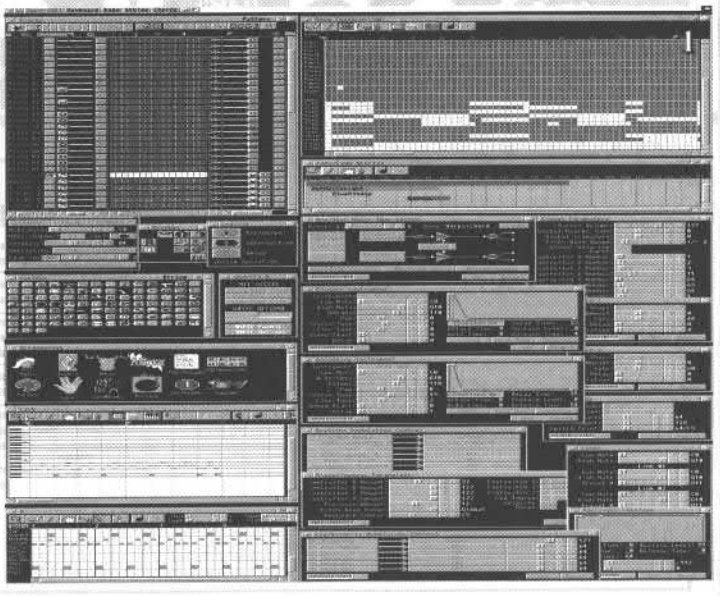
RAM	
Simm 4 MB 72c	22000.-
Simm 8 MB 72c	39000.-
Simm 16 MB 72c	77000.-
Discos Duros	
HD 540 IDE	29650.-
HD 850 IDE	31000.-
HD 1 GB IDE	34000.-
Unid. Exter, ZIP 100 MB	40900.-
Varios	
Modulador vídeo	8000.-
Conmut. 2X paral	3500.-
Disco 2DHD	55.-

IVA INCLUIDO EN LOS PRECIOS.
SI NO VES LO QUE BUSCAS, ¡LLAMA! EXTENSA LISTA CD'S

One-Stop Music Shop, Proteus, integrado en

En un número anterior de esta revista os presentamos la tarjeta de sonido One-Stop Music Shop, una auténtica orquesta integrada dentro del Amiga.
Esta vez vamos a profundizar en su funcionamiento y características más concretas.

Como ya debéis saber, la One-Stop Music Shop no es una tarjeta de sonido tal y como se entiende normalmente. Con ella no podemos digitalizar ningún sonido ni utilizar ningún sample que poseamos en disco. Posee una ROM de 4 MegaBytes donde están almacenados los samples que puede utilizar. De hecho, se trata del "Sound Engine" que posee un módulo Proteus de E-Mu Systems, integrado en una tarjeta Zorro-II, para el Amiga. Este módulo de sonido fue en su día uno de los mejor considerados en el ámbito musical, aunque los existentes hoy día poseen modernas características a considerar.



Como podéis ver, la OSMS se integra perfectamente dentro del excelente paquete Bars&Pipes (1).

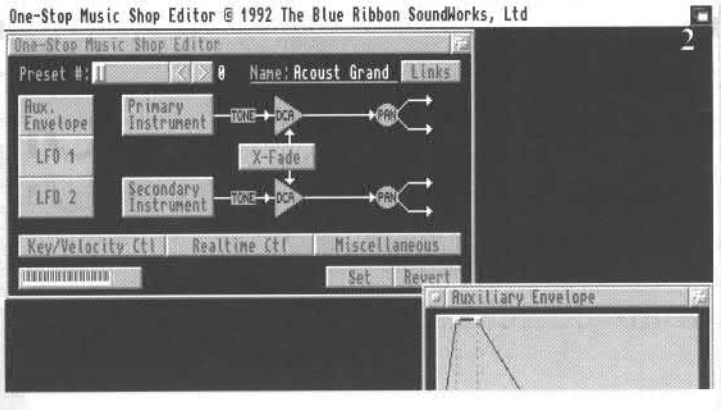
Dada la gran profesionalidad de este programa, recomendamos con ímpetu su adquisición si el uso de la tarjeta va a ser serio, ya que también se integra a la perfección con el sistema de edición no lineal de sonido Studio 16, de la tarjeta AD516 de Sunrize Industries.

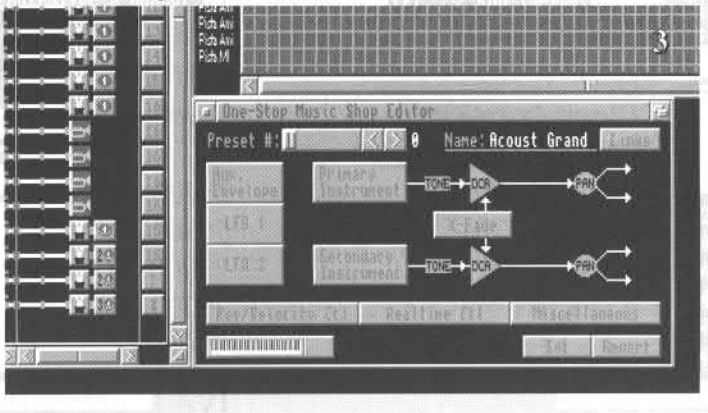
La edición de los sonidos

Aunque no podemos incluir sonidos externos, con los que integra en su interior, la OSMS nos permite generar ingentes combinaciones con los parámetros de cada instrumento. De ese modo podremos conseguir esos sonidos que nos hacen falta en nuestra producción, de forma sencilla e intuitiva.

Quien haya trabajado alguna vez con un módulo Proteus, sabrá que, aunque su manejo es sencillo, es bastante tedioso el trabajo de configurar los parámetros de cada instrumento. Se han de utilizar dos potenciómetros digitales y unos pocos botones más para configurar infinidad de estos parámetros. La integración en el Amiga nos gratifica gracias al interfaz gráfico que integra todas las funciones de la "Sound Engine", de forma sencilla y eficiente.

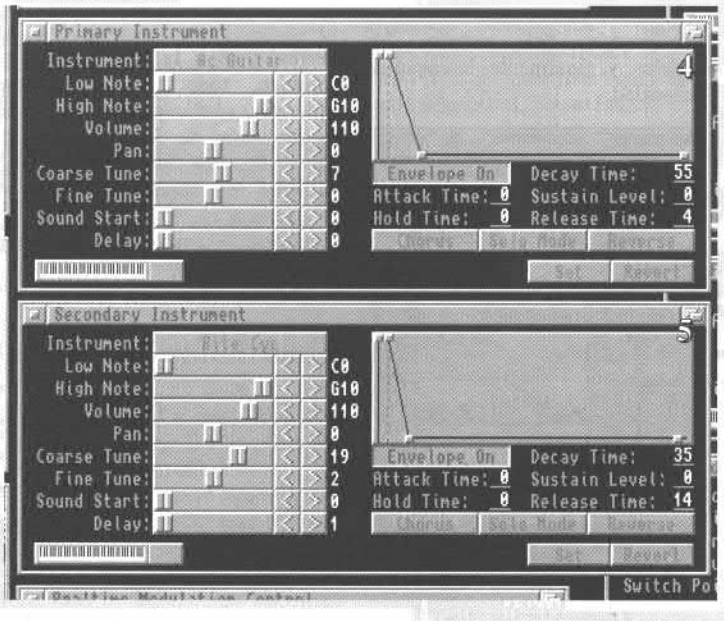
Esta edición se materializa gracias al programa One-Stop Editor, del cual se incluyen en el paquete dos versiones: una para ejecutar desde el workbench (2) y otra como accesorio para ejecutar desde los programas Bars&Pipes o SuperJam (3), ambos de Blue Ribbon SoundWorks, Ltd., la casa creadora de la One-Stop.
Cuando cargamos el editor, lo





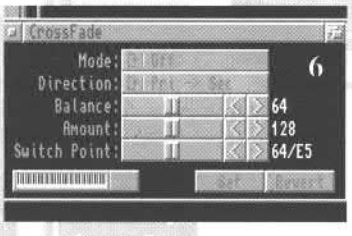
un módulo de sonido el Amiga.

Por Francisco Pérez



primero que nos aparece al entrar, es la ventana principal (3). Durante unos instantes (de 15 a 25 segundos) se descargan los 192 presets que incluye por defecto la tarjeta, que será la configuración o programa 'General MIDI' a menos que configuremos nuestro propio "preset".

Como podemos ver, el diagrama nos muestra gráficamente cómo se configuran los instrumentos , 'leyéndose' el gráfico de izquierda a derecha. En primer lugar, tenemos los instrumentos primario y secundario, "Primary Instrument" y "Secondary Instrument", de los cuales extraemos una nota al pasar por el generador de tonos. Los instrumentos son samples de la ROM del Sound Engine. Esta nota pasa por un DCA, amplificador controlado digitalmente (Digital Controlled Amplifier), y por un control de Panorámica (Efecto Estéreo), para cada uno de los samples, mezclándose finalmente



mediante el controlador 'X-Fade', Desvanecimiento Cruzado (Cross Fade), que realiza efectos de mezcla entre ellos. Si pulsamos en el teclado que hay dibujado, o si entramos notas por MIDI, sonarán los sonidos.

Podemos editar separadamente cada uno de los dos samples, primario y secundario o la mezcla de éstos, en X-Fade. No obstante, podemos controlar indirectamente, la panorámica y los amplificadores que actuarán sobre los samples, mediante el control MIDI, envolventes u osciladores de frecuencia. Además, también podemos controlar otros parámetros, e incluir varios instrumentos dentro de un mismo preset.

Los instrumentos primario y secundario

Cuando pulsamos alguno de los dos botones, nos aparece una ventana (4) donde podemos editar el sample que sonará, si actúa sobre él una envolvente primaria, la forma en la que sonará, y otros parámetros.

Si editamos el otro instrumento, nos aparecerá una réplica de la ventana anterior (5), pero con los parámetros del instrumento correspondiente.



CrossFade

Los dos instrumentos sonarán mezclados en cuanto se active la nota y podemos configurar la forma en que lo hacen gracias al 'CrossFader'. En modo 'Off' o apagado no tiene efecto, sonando los dos sonidos a la vez. Si cambiamos el modo a CrossFade, se efectuará una mezcla donde podremos configurar los parámetros para dar lugar a efectos entre los instrumentos que se mezclan. En modo 'CrossSwitch', sonará un instrumento u otro, según un parámetro que podremos configurar externamente con envolventes, osciladores o control en tiempo real.

Fuentes de Modulación

La 'SoundEngine' genera varios osciladores internos que pueden actuar sobre varios parámetros. Como hemos visto, uno de ellos es el X-Fade.

Estas fuentes de modulación son: los envolventes auxiliares, los osciladores de baja frecuencia, y los controles en tiempo real.

Cada uno de los 'presets' tiene su propia envolvente y sus propios LFO's, dando lugar a las infinitas posibilidades de configuración.

Envolventes Auxiliares

Pulsando el botón "Aux. Envelope", nos aparece una ventana (7) donde podemos configurar los parámetros de un gráfico. Éste representa la función de la amplitud del controlador en el tiempo, de forma que pueda ser aplicada esta amplitud sobre algún parámetro, como por ejemplo el tono, el volumen, el crossfade, etc..

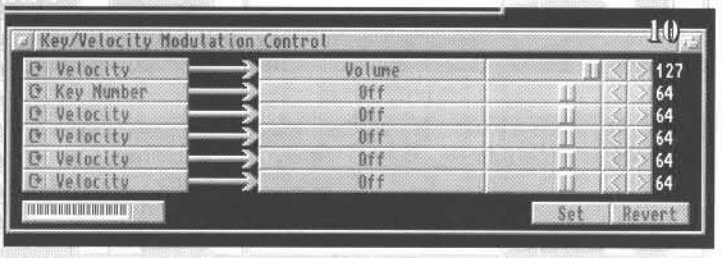


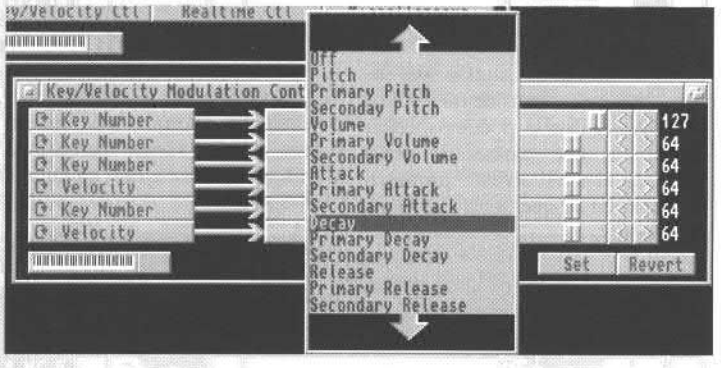
Osciladores de Baja frecuencia

La One-Stop posee una circuitería que genera oscilaciones de baja frecuencia, LFO (Low Frequency Oscillators), para ser aplicadas como vibrato, trémolo, efecto de sirena, u otros efectos sonoros. Cuando pulsemos los botones "LFO 1", o "LFO 2", aparecerá una ventana como la (8). Las formas de las ondas son triangular, senosoidal, de sierra, cuadrada y aleatoria. Podemos variar la amplitud de la onda con el 'slider' "Amount", la velocidad con el denominado "Rate", el tiempo de espera con "Delay" y, por último, "Variation" nos indica la variación de velocidad entre una nota y otra.









Control en tiempo real

Pulsando el botón "Realtime Ctl" del panel principal, se nos mostrará la ventana de control de la modulación en tiempo real (9). En ella podremos redireccionar varios parámetros como por ejemplo la "Pitch Wheel" o rueda de velocidad que poseen los teclados, los controles Midi, la velocidad, las envolventes, etc., pudiéndose redireccionar hacia la velocidad, el "crossfade", la cantidad de algún LFO, etc. Podemos configurar hasta ocho controles, de entre diez fuentes de modulación, y venticuatro destinos, pudiendo, entonces, crear inmensas combinaciones.

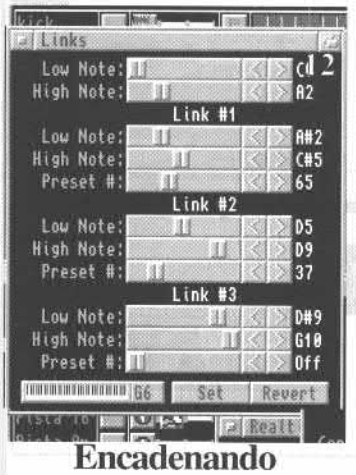
Modulación del teclado y la velocidad

El Botón Key/Velocity Ctl, de la ventana principal, nos lleva a una ventana (10) donde podemos configurar hasta seis conexiones entre el número de tecla y velocidad hacia treinta y tres destinos.



Otros Parámetros

Dentro del botón "Miscellaneous" encontramos (11) parámetros que afectan a la cantidad de los controladores Midi, de la presión, el rango de movimiento del "Pitch", el centro y ecualización del teclado, los pedales, y, finalmente, la curva de velocidad.



Encadenando Instrumentos

El botón "Links", del panel principal, nos permite (12) unir varios instrumentos dentro de uno, para situarlos sobre las octavas disponibles del teclado. Está creado especialmente para la actuación en vivo.

Parámetros Globales

Además de controlar individualmente cada uno de los instrumentos, podemos variar los parámetros globales, que afectan a todos los instrumentos a la vez. Estos son volumen, tono y transposición generales, el rango de la modificación de la velocidad, la curva de velocidad global, los números de controladores MIDI y de pedales, el canal por donde se escuchará el sonido que testeemos, y, por último, la entrada y salida MIDI.

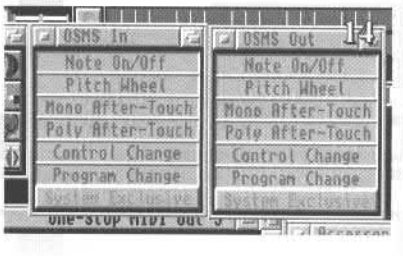
Guardando los valores

Si hemos configurado finalmente los parámetros que nos ofrecerán los sonidos adecuados, podemos grabar estos valores con la opción "Save Preset" de la barra de menú. De hecho, es necesario hacerlo si queremos mantener estos valores para otra vez, ya que al apagar el equipo perderemos todos los valores si no lo hemos hecho.

Además, podemos mantener dos bancos de configuración a la vez, de manera que podemos 'saltar' de uno a otro con la opción de la barra de menú "Bank 1" o "Bank2".

Integración con Bars&Pipes

Este programa integra a la perfección todo lo explicado anteriormente, dentro de la pantalla del Bars&Pipes, interactuando todas las modificaciones con los parámetros del programa.



Lo único que debemos hacer para comenzar a trabajar, es insertar las herramientas OneStopIn y OneStopOut delante y detrás de las tuberías de un 'Track', y ya podemos escuchar el sonido de la tarjeta.

Si editamos las características de estas herramientas, tendremos acceso a la edición de los tipos de eventos que les afectan (14).

Si utilizamos el modo "General MIDI" de clasificación de instrumentos, es conveniente insertar al final de la tubería la herramienta "General MIDI".

También podemos extraer los datos de la canción por la salida MIDI externa que incluye la tarjeta, además de la posibilidad de utilizar nuestro puerto serie para transmitir más datos a otros instrumentos.

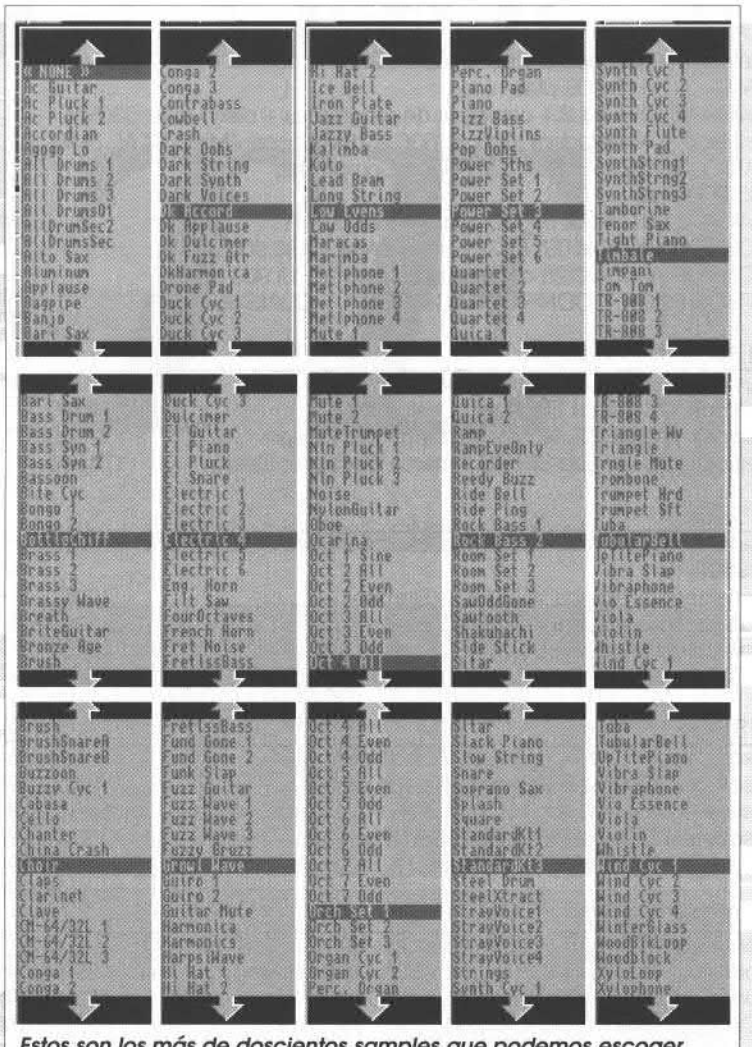
Integración con otros programas

No hemos de pensar que la adquisición de esta tarjeta supone el monopolio de Blue Ribbon respecto al sonido.

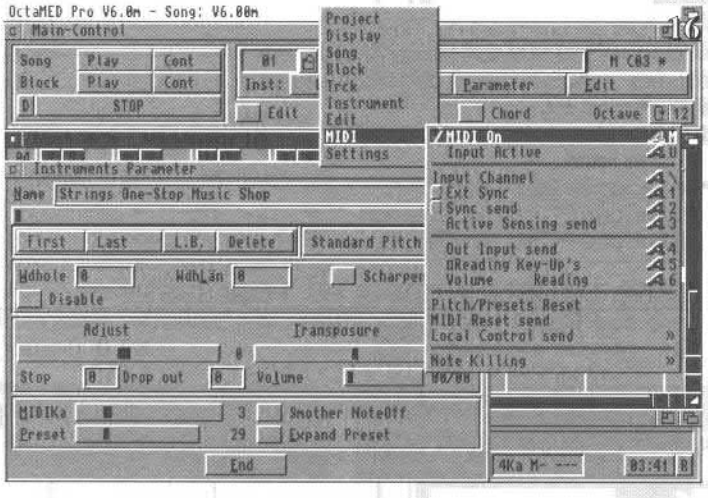
Varios programas incluyen soporte de One-Stop. Por ejemplo, el programa de sonido Deluxe Music Construction Set, en su versión 2.0. Incluye un soporte total de la tarjeta, tanto en lo que se refiere al "Sound Engine" como a la salida MIDI. El Scala Multimedia (15) también lo hace, pudiéndose editar los "Tooltypes" del EX Midi, incluyendo 'OUTPUTPORT = ONESTOP', si queremos que el sonido salga por el "Sound Engine" o bien 'OUTPUTPORT = OneStopMidi', si queremos que los datos MIDI fluyan a través de la salida MIDI de la tarjeta, hacia un módulo o teclado, a la que lo hayamos conectado. Editamos el campo MIDI que nos aparece como una columna de evento del programa, y ya sólo tenemos que cargar el fichero MIDI que deseemos utilizar.

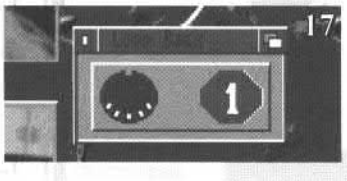
Si no poseemos ningún programa compatible con la tarjeta, podemos utilizar, como transición al Bars&Pipes (mientras ahorramos para comprarlo), el programa "LoopBack" (17 y 18) que nos permitirá, por ejemplo, utilizar el OctaMED (16) con la tarjeta, conectando el MIDI de la salida Serial del Amiga, con la entrada MIDI de la tarjeta.

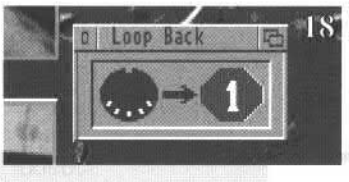




Estos son los más de doscientos samples que podemos escoger para combinar entre ellos o editar sus parámetros.







Conclusión

En definitiva, ésta es una excelente herramienta para la composición con el Amiga, dado que integra en el interior el corazón del módulo Proteus.

De esta forma, podemos tener un módulo profesional dentro del ordenador, además de las posibilidades MIDI, hasta varias salidas MIDI con el One-Stop triple play plus, y una entrada, liberando el puerto Serie.

De hecho, si se integra con una tarjeta de sonido de 16 bits del tipo Tocatta, o SunRize, obtendremos un auténtico estudio de grabación dentro del ordenador.

Centro Informático Boadilla S.L.

C/ Convento, 6 1°4ª 28660- Boadilla del Monte. Madrid
Telf.: 91-6322375/6322765 FAX: 91-6321099

OFERTA ESPECIAL DICIEMBRE-95

AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 530Mb instalado 81.900 ptas
AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 530Mb intalado + Aceleradora Viper 68030 a 28MHz con 4Mb (TOTAL 6Mb RAM) 116.900 ptas
AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 530Mb instalado + Aceleradora Viper 68030 a 28MHz con 4Mb (TOTAL 6Mb RAM) + Genlock AmiTek para vídeo Compuesto 135.900 ptas
AMIGA 4000TORRE 68060 ¡¡¡¡DISPONIBLES!!!!
MONITOR MICROVITEC 1438 (Especial AMIGA) 56.900 pts
MONITOR AMIGA 0.28 con altavoces estéreo 49.900 pts
OTROS PACK Y CONFIGURACIONES CONSULTAR

GENLOCKS AMIGA

Genlock Fusion (Compuesto) marca AmiTec	22900
Genlock Y/C marca Electronic Design	65900
Genlock Y/C NEPTUNO marca Electronic Design	119900
Genlock Y/C+sonido SIRIUS II marca Electronic Design	174900

VIDEO

FrameMachine&Prisma24 (Digitalización 24 bits,etc)Electronic Design 119900	
Digitalizadora externa VIDI-12 de Rombo	19900
Digitalizadora externa VIDI-24RT de Rombo	35900
Digitalizadora externa VIDI-24PRO de Rombo	45900
TBC Enhancer (control digital de la imagen) Electronic Design	174900

DISQUETERAS

Disquetera interna Amiga 1200 (Válida para A500)	8500
Disquetera externa bulk Amiga (Todos los Amiga)	9400
Disquetera Externa AmiTec1Mb SONY(Todos los Amiga)	10500
Disquetera Externa PowerDrive 880 (Todos los Amiga)	10800
Disquetera Externa PowerDrive ALTA DENSIDAD	15900

CONTROLADORAS

Controladora HD AT A500 (Ampliación RAM en SIMM)21900	
Controladora HD AT IDE Interna A500 Marca M-Tec	15900
Controladora HD AT IDE A2000/A4000	16900
SCSI Squirrel a PCMCIA A1200 (Conector SCSI)	13900

MEMORIAS Y ACELERADORAS

512Kb con reloj para A500	6800
2Mb Fast RAM para A500	18900
MegaChip RAM para A500	33900
Aceletadora 68020 A500 (Ampliación SIMM 32 bits)	22900
Tarjeta de ampliación de memoria para A1200	10900
Tarjeta Aceleradora VIPER 28II 68030/28MHz	25900
Tarjeta Aceleradora VIPER 50II 68030/50MHz	39900
Tarjeta Aceleradora FALCON 68040/25MHz	74900
SIMM 1Mb 30 cont. 16 bits	4900
SIMM 4Mb 72 cont. 32 bits	14900
SIMM 8Mb 72 cont. 32 bits	29900
SIMM 16Mb 72 cont. 32 bits	55500
SIMM 4Mb EDO 72 cont. 32 bits	17900
SIMM 8Mb EDO 72 cont. 32 bits	34500

DISCOS DUROS

250Mb IDE	12900
340Mb IDE	15500
420Mb IDE	17900
530Mb IDE	19900
650Mb IDE	22900
850Mb IDE	23900
1Gb IDE	29900
1,2Gb IDE	34900
1Gb SCSI (5 años de garantía)	33900
2Gb SCSI (5 años de garantía)	82900
3Gb SCSI (5 años de garantía)	105900
4Gb SCSI (5 años de garantía)	124900
330Mb 2,5" (Especial A1200)	25900
730Mb 2,5" (Especial A1200)	53900

SONIDO

Midi Interface Power Amiga	3500
Pro-Midi Interface de MicroDeal	6500
MegaloSound (Digitalizador 8bits)	8500
Aura Sound Sample (Digitalizador 16 bits PCMCIA A1200)	17900
Clarity-16 (Externo para A500/A200)	23900

IMPRESORAS

Epson Stylus 820	39900
Epson Stylus Color II	71900
Epson Stylus Pro	94900
HP DeskJet 600	37900
HP DeskJet 660 Color	47900
HP DeskJet 850 Color	65900
HP LaserJet 5L	69900

MONITORES PC

Hyundai 14" 0.28 BR	25500
Hyundai 15" 0.28 BR	39900
Hyundai 17" 0.28 BR	79900
SONY 15" 15SF 0.25 Dig. BR NE	68900
SONY 17" 17SF 0.25 Dig. BR NE	139900

CABLES Y CHIPS

ROM 2.05 + Kickstart Selector	10900
CIA 8520	4500
Denise ECS	6900
Agnus 8375 (2Mb)	5500
Cable Euroconector para Amiga	4900
Cable HD 2,5" a 3,5"	3900

VARIOS

Joystick ZipStick SuperProfessional	3200
Joystick Navigator	3900
Ratón óptico Alfa Data	7900
Ratón A500 Original Commodore	1100
Ratón A1200 Original Commodore	1800
Ratón Alfa Data 400DPI	3500
Squirrel SCSI-2 PCMCIA para A1200	17900
iO Extender de GVP para A2000/A3000	9900
Modulador A500 MAMBA Marca AmiTec	8900
Disquetes 3,5"DSDD Cajas de 10 con etiquetas	30
Cable RF para TV	99
Adaptador para monitores PC (23 a 15)	3900
Alfombrilla ratón	135
Alimentación de 200W PC	4100
Caja MiniTorre PC con alimentación	4850
Caja MiniTorre PC sin alimentación	1100

OFERTA: TARJETA INTERNA PC, PEGASUS II

Tarjeta de PC que hace compatibles los Genlocks para Amiga, con un ordenador PC 89.900 ptas

OTROS PRODUCTOS Y EQUIPOS CONSULTAR
SOFTWARE AMIGA, DISQUETES Y CD-ROM, CONSULTAR

16% IVA NO INCLUIDO. PRECIOS PVP ORIENTATIVOS. ANTES DE REALIZAR CUALQUIER PEDIDO COMPROBAR EL PRECIO ACTUAL YA QUE PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO.

FORMA DE PAGO: TRANSFERENCIA BANCARIA, REEMBOLSO AGENCIA/CORREOS

SI NO ENCUENTRA EL PRODUCTO QUE DESEA LLAME Y PREGUNTENOS.

EN CANTIDADES SUPERIORES A LAS 80.000 PTAS. POSIBILIDAD DE FINANCIACION CON CAJA DE MADRID

BROADCASTER ELITE

Edición No lineal para auténticos profesionales del vídeo.

Los sistemas de Edición No Lineal de vídeo utilizan la palabra broadcast demasiado fácilmente. Los 90 KBytes por imagen de algunos sistemas son algo más de 2 MBytes por segundo con un ratio de compresión equivalente a 13:1, es decir, cada imagen se comprime 13 veces su tamaño original. En JPEG, broadcast se considera como toda relación de compresión inferior a 10:1, los sistemas profesionales de vídeo No Lineal NO deben utilizar ratios de compresión mínima por encima de este valor.

Compresión inteligente

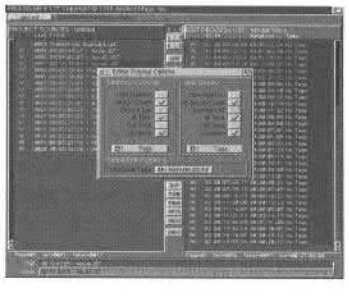
Algunos equipos utilizan compresión fija para la captura y posterior reproducción de las imágenes. Esto provoca un rendimiento deficiente y una menor capacidad de los discos duros. El sistema inteligente de la Elite permite la captura a compresión variable de las imágenes de vídeo, de esta manera la calidad de la señal permanece inalterable incluso con ratios de compresión altos (VHS, por ejemplo) donde, dependiendo de la señal de entrada, se consiguen valores de 8:1 e inferiores.

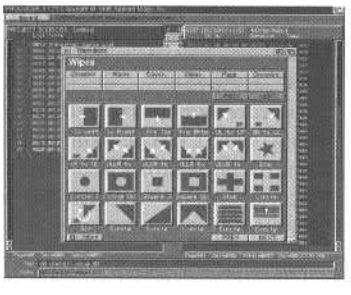
A/B Roll infinito

Cuando hablamos de A/B roll, pensamos en dos máquinas lectoras reproduciendo imágenes al unísono y fundiendo entre ellas para grabar el resultado en un editor. La Elite permite realizar la lectura de dos secuencias encadenadas en un solo disco duro, pero además tantas veces como creamos oportuno. De este modo conseguimos realizar no sólo A/B roll sino A/B/C/D/E.... roll, con lo que la creatividad no queda detenida por las limitaciones del equipo de edición.

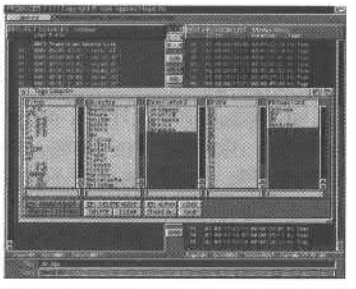
Efectos de vídeo personalizados

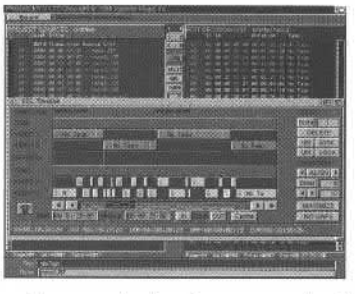
El creativo de imagen no debe limitarse a una librería de efectos relativamente amplia, el deseo de un buen profesional es conseguir el objetivo previsto sin quedar atrapado por un sistema cerrado. La Broadcaster Elite permite realizar el efecto o transición deseado: Cortinas animadas, filtros, rotoscopia, morphing, efectos orgánicos, 2D, 3D...

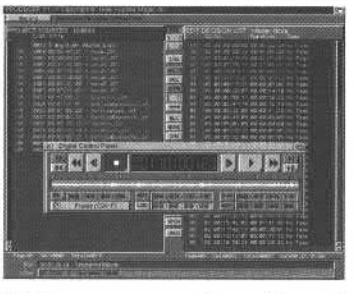












Profesional desde el primer día

En sólo unas horas cobran vida tus producciones, la facilidad de manejo de la Elite te garantiza el trabajo inmediato en cualquier formato de vídeo: Vídeo compuesto, S-Video o componentes desde el inicio y sin accesorios opcionales.(*)

(*)Un experto puede realizar el montaje de 1 spot de 20 segundos con 10 secuencias diferentes y A/B roll entre ellas en unos cinco minutos

Pero, ¿controla máquinas de edición de vídeo?

Ésta es una pregunta que muchos se realizarán. No, no tiene necesidad de controlar ningún equipo, por que la Elite no desea agotar la paciencia de los profesionales ante el arrastre largo y tedioso de los equipos de vídeo. La capacidad de los discos duros que posee el sistema, permite el

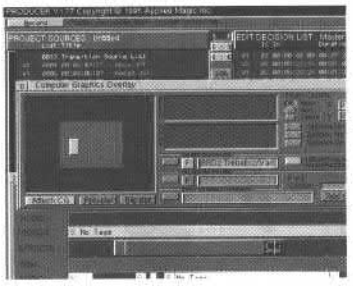
volcado total del contenido de las cintas de vídeo(*) y, una vez apagado el magnetoscopio, realizar el montaje evitando además el tan odiado y temido desgaste de cabezales.
(*)8 GB de DD equivalen a 1 hora de vídeo en calidad Betacam SP

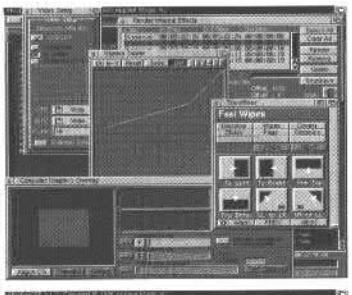
¿Posee audio?

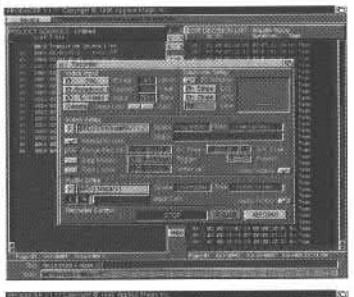
La Elite edita audio paralelamente con las imágenes, para ello utiliza la conocida placa de sonido AD516 de Sunrize Industries, 16 Bits con calidad CD sin compresión. Además, mediante código de Tiempo SMPTE, permite la sonorización profesional de series, vídeos corporativos, doblajes de audio, efectos de sonido, etc...

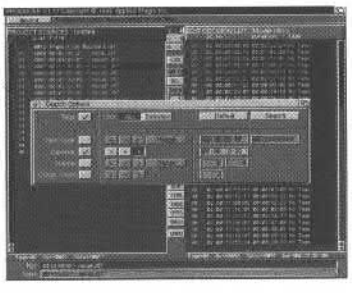
¿Futuro?

El sistema Motion JPEG es el estándar de la industria en compresión de datos de vídeo, adoptado por la mayoría de los fabricantes de sistemas de edición No Lineal. Si añadimos su nulo desgaste, el bajo mantenimiento, su poder multigeneracional y su compatibilidad con formatos futuros, nunca el vídeo tuvo tantas perspectivas. Con la Elite, además, el profesional es el auténtico artífice de sus obras.









Producer 2.0

La versión 2.0 del programa Producer ha sido desarrollada para proveer más prestaciones de titulación mediante el Computer Graphic overlay, incluyendo un generador de textos. Otra característica largamente esperada es el control del registro de imágenes mediante rutinas ARexx. Ahora puedes realizar efectos soft en las transiciones. Con el nuevo generador de textos (CG overlay) puedes generar textos mediante un requester, seleccionar la fuente, el tamaño, el color y antialiasing. Las características del texto incluyen: Control del sombreado, control de los atributos de tamaño, dirección y color, control del outline en tamaño y color. Con el Spline y posicionador lineal de caracteres, el texto o gráfico puede posicionarse en cualquier punto dentro o fuera de la pantalla. El movimiento de cada campo rendereado puede definirse con hasta 16 puntos de control.
El control lineal del canal Alpha permite que la transparencia de los objetos o textos generados pueda ser cambiada durante el movimiento, desde la total transparencia hasta la total opacidad con hasta 8 puntos de control. Permite el escalado de los gráficos con antialiasing para canal Alpha. Se permite el movimiento con aceleración o parada en varios puntos (8 en total) de la secuencia generada.

Nuevas Transiciones y Efectos con cortinas 2D de lados suaves. La suavidad de los lados de la imagen es regulable desde unos pocos pixels hasta la totalidad de la pantalla. Las nuevas cortinas incluyen cajas y efectos de elipse (soportando lados suaves).

Nuevas características de Línea de Tiempo: Mezcla para etiquetas, fácilmente, efectos de vídeo múltiples. Esta característica permite la colocación de títulos o gráficos en cualquier punto, encima de encadenados, transiciones con un número ilimitado de capas.

Nuevas características de grabación: El control mediante ARexx de la ventana y funciones de grabación, permite el manejo remoto de los equipos de edición mediante software de control. Posee más de 30 comandos ARexx.

Disponemos además de un nuevo manual de usuario y tutoriales detallados.

Configuraciones de Hardware

La Broadcaster Elite ha sido diseñada para trabajar en Amiga 3000 ó 4000. En la siguiente lista aparecen los requerimientos para cada ordenador.

Requerimientos del sistema AMIGA 4000

SuperBuster Chip, Revisión 11.
Placa de CPU Revisión 3.1.
Monitor RGB para ordenador y monitor de vídeo.
Controlador Fast SCSI II (Fastlane-Z3, Rev. 2.4, Warp Engine, Cyberstorm).
Disco Duro Seagate Barracuda (modelo ST32550N).
Disco Duro Fast SCSI II para Audio.
Caja externa para la colocación de discos duros.
Placa de sonido Sunrize AD516.
Mínimo de 12 MB de RAM.
Placa de vídeo Broadcaster Elite (incluye Sofware de edición Producer).
Placa gráfica de 24 bits (No es necesaria pero sí recomendable).

Requerimientos del sistema AMIGA 3000

Amiga Workbench, Versión 3.1.
SuperBuster Chip, Revisión 11.
Monitor RGB para ordenador y monitor de vídeo.
Controlador Fast SCSI II (Fastlane-Z3, Rev. 2.4, Warp Engine o Cyberstorm).
Disco Duro Seagate Barracuda (modelo ST32550N).
Disco Duro Fast SCSI II para Audio.
Caja externa para la colocación de discos duros.
Placa de sonido Sunrize AD516.
Mínimo de 12 MB de Ram.
Placa de vídeo Broadcaster Elite (incluye Sofware de edición Producer).
Placa gráfica de 24 bits (No es necesaria pero sí recomendable).

LA CALIDAD BROADCAST FINALMENTE DESCUBIERTA POR ROBERT WALLIN

En los últimos tiempos la videoedición ha estado dominada por los sistemas analógicos, lineales por naturaleza (Solamente se tiene acceso al final de la edición). Esta linealidad es un gran inconveniente que limita las posibilidades creativas de los realizadores de vídeo. Por otra parte, la gran calidad de estos sistemas hace que sea difícil dejar de lado un sistema de edición lineal.

Muchos de los sistemas actuales de diseño y videoedición a través de ordenador, usan unos algoritmos de compresión de vídeo que permiten al ordenador manejar una gran cantidad de información. Es esta compresión la causante de la degradación de la calidad de la señal de vídeo. Los datos digitales son comprimidos todo el tiempo, evidentemente en detrimento de la calidad de imagen, a más compresión habrá más pérdidas.

Para permitir que los sistemas digitales obtengan la calidad del vídeo producido por los sistemas analógicos, la compresión debe ser lo más baja posible. Hay sistemas digitales que no usan compresión, pero éstos tienen un coste prohibitivo y solamente algunos productores con muy alto poder adquisitivo pueden utilizarlos. Por lo tanto, ¿qué se puede esperar de un sistema basado en un ordenador personal? Partiendo de lo básico, el vídeo sin comprimir ocupa aproximadamente 1'2 MB de datos por imagen y si la señal de vídeo tiene 25 imágenes por segundo, el volumen total nos da 30 MB de datos por segundo que nuestro ordenador deberá procesar. Por ahora sabemos que no hay ningún disco duro ni ordenador que pueda mover o procesar tal cantidad de datos por segundo, excepto quizá algún super ordenador utilizando series de discos duros y millones en equipamiento. Los discos duros más rápidos actualmente pueden llegar a transferir de 5Mb a 7MB de datos por segundo.

Entonces, el ordenador por sí solo, puede mover estos datos desde el disco duro con un hardware especial usado para procesar los datos tanto de datos a vídeo como de vídeo a datos. Muchos ordenadores personales poseen una transferencia de datos de alrededor de 3 MB por segundo. Por lo tanto, ¿Qué podemos hacer con este promedio?. Es realmente esta media de compresión en la reducción de datos a procesar donde las maravillas del desktop vídeo no permiten el cambio en los dominios del vídeo digital.

Cuando la realización que nosotros necesitamos debe poseer compresión de datos, la siguiente cuestión puede aparecer, ¿"qué forma de compresión necesito para obtener la mayor calidad de vídeo"?. Todas las formas de compresión tienen diferentes tipos de pérdidas. Es realmente una cuestión de Cuánta compresión!, la mínima compresión, las mínimas pérdidas. Tiene sentido.

La mayoría de los equipos utiliza el sistema Motion JPEG como hardware de compresión de datos. HAay otros esquemas de compresión, sin embargo, el camino seguido de productores y editores de pedir un modelo unificado, una cierta uniformidad y compatibilidad entre equipos, ha fijado como modelo el sistema JPEG sin atentar al resto de compañías propietarias de formatos de vídeo. Muchos de los sistemas de edición No Lineal, utilizan el sistema de compresión Motion JPEG.

¿Cuál es el trasfondo de todo esto? Manteniendo la compresión baja, se puede garantizar la calidad de vídeo. Justamente, pero, ¿puedo conocer la compresión de vídeo que estoy usando? Viendo el tamaño de un fichero de datos después de que el vídeo ha sido comprimido, un megabyte de vídeo original queda entre 60 KB y/o 80 KB en un ratio de aproximadamente 12:1 ó 15:1. En ratios de compresión 5:1 ó 6:1, JPEG minimiza las pérdidas evitando consecuencias que repercutan en la calidad final.

Los discos duros pueden ser capaces de transferir al menos de 5'5MB a 6MB por segundo, (si recordamos los 30 MB por segundo divididos por 6 obtenemos el ratio 5:1 de compresión). El bus de datos debe ser capaz de transferir datos a estas velocidades. Los NuBUs de Apple e ISA de PC no son capaces de transferir datos a estas velocidades.

Una nueva compañía, Applied Magic, representada en España por Edicions Video Vallès, ha introducido un nuevo sistema de Edición No Lineal, Broadcaster Elite. Este sistema, basado en el ordenador Amiga, puede transferir 30 MB por segundo a través del bus. La calidad de vídeo es lo mejor que puede verse. La placa Elite trabaja realmente con calidad Broadcast.

Este nuevo sistema trabaja realmente en todos los formatos de vídeo: Vídeo compuesto, S-Video y componentes a través de tres digitalizadores independientes para Y, R-Y y B-Y, a diferencia de otros equipos que transcodifican la señal de componentes a Y/C para trabajar internamente en este formato (no broadcast).

La calidad de vídeo debe de estar desde la entrada de señal, no añadida más tarde como en otros sistemas. Broadcaster Elite es el primer sistema realmente profesional para ordenadores Amiga, su código de tiempo SMPTE, listados de edición EDL CMX etc..., incluido el standard Motion JPEG.

En una entrevista con Bill Hill de Reel Video Productions (Independence, Oregon), él dice: "Yo he visto diferentes sistemas de edición No Lineal, y todos ellos proclaman 'calidad broadcast' y haber reducido el pixelado al mínimo. Bien, yo produzco un promedio de dos spots de 30 segundos para TV semanalmente, producciones de gran longitud y tengo sólo confianza con la Broadcaster Elite. La calidad de vídeo de la Elite es lo mejor que puede verse. Produzco spots en cuatro mercados, y siempre las empresas de TV por cable y mis clientes me han remarcado 'la increíble' calidad del vídeo. Puedo producir spots de 30 segundos en un tercio del tiempo que dedican otros sistemas. Realmente, éste es el único sistema que puede crear un master de vídeo desde ordenador. La Broadcaster Elite está limitada sólo por mi imaginación".●

Artículo publicado en la revista Video Toaster User Magazine, Abril de 1995 con autorización del titular. Traducido por Jordi Andreu de Edicions Video Vallès en Febrero de 1995. La totalidad de este artículo ha sido cedido para su publicación por Vídeo Edicions Vallès. InFo Technologies no asume ninguna responsabilidad sobre la publicación o contenido del artículo.

Este Artículo en una colaboración especial de

EDICIONS VIDEO VALLÈS

C./ Can Matas, 7
08190 Sant Cugat del Vallès
BARCELONA

Tel. (93) 674 81 14
Fax. (93) 589 47 79

Eurobit

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

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 ENTRÈGE EN NUESTRA TIENDA

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.

Tenemos de todo ...
MAC, PC & CONSOLAS
Mercado de Ocasión, BBS,
Club de Usuarios, Ofertas, constantes, etc..

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

Llámanos !!!



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.

APEX TECH
SERVICIOS INFORMÁTICOS

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

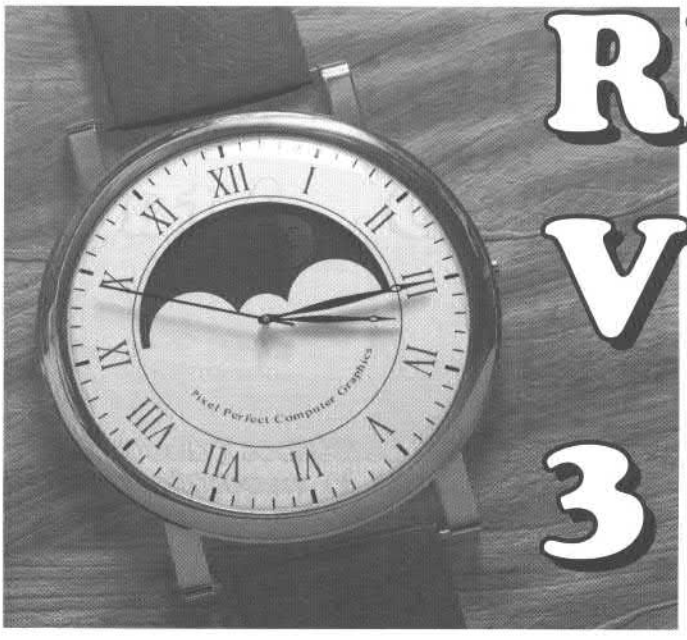
OFERTAS

PRECIOS SUJETOS A CAMBIO SIN PREVIO AVISO

BLIZZARD IV 030 A 50Mhz	35.500
SECTOR A1200I 0MB	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

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

PRECIOS IVA INCLUIDO



REAL 3D Versión 3

Añade nuevas posibilidades a la ya completa versión 2. Animación con "KEYFRAMES", "LENSFLARES" y materiales luminosos, son algunas de las novedades que incorpora.

Un avance en el número de versión de una aplicación, normalmente implica un cambio sustancial de la misma. REAL 3D no es una excepción y ha sido renovado en la versión 3. Hemos tenido ocasión de probar la revisión 3.3 de este potente programa de 3D. A continuación, te contamos nuestras impresiones.

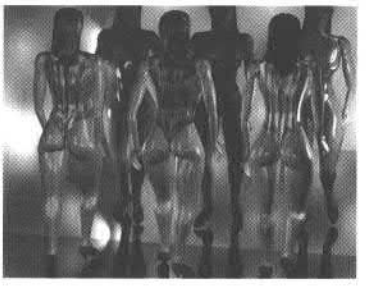
El programa viene en una caja con un completo y extenso manual de la versión 2. Las novedades que incorpora la versión 3 vienen explicadas en un segundo libro. Los dos libros están estructurados de una forma muy cómoda, tanto para el principiante como para el experto. Casi la mitad del manual está dedicado a un tutorial con ejemplos que ilustran cada una de las opciones.

Debido a que este programa existe también para la plataforma PC, las figuras y gráficos del manual corresponden a la versión WINDOWS. Hay un capítulo dedicado a la comparación entre las versiones Amiga y Windows. Como todos sabemos, WINDOWS no dispone de múltiples pantallas simultáneas ni de la utilísima multitarea del Amiga. En estos puntos es donde la versión Amiga gana en comodidad de trabajo, en efectividad y mayor productividad teniendo incluso una CPU menos potente que un Intel Pentium. Una vez instalado en nuestro sistema con el "Installer" estándar, podemos disfrutar del mundo 3D en sus tres dimensiones.

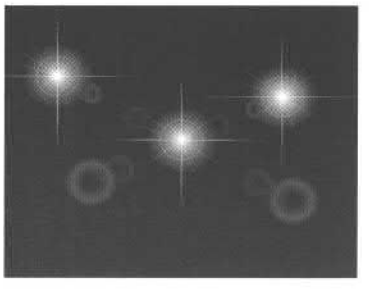
Una de las novedades más espectaculares es la incorporación de efectos luminosos. Ahora podemos trabajar con materiales tipo plasma que desprenden luz para simular láseres o neones. Otro efecto especial es la generación de "lens flares" para emular los reflejos que se producen en las lentes de la cámara virtual que capta la escena. Estos destellos de luz, que tan famoso han hecho a LIGHTWAVE, no están tan bien conseguidos en REAL 3D. Esperemos que futuras revisiones mejoren el aspecto final, ya que no pecan por falta de posibilidades de configuración. Las herramientas de modelado se han mejorado mucho. Las curvas "Spline" se consolidan como la mejor forma de representar superficies con la máxima calidad. Se puede hacer que una superficie se adapte a la forma de otro objeto, o utilizar un objeto para modelar y deformar otro. Las flexibles prestaciones del sistema de animación de la versión 2 han recibido una profunda revisión. La versión 3 permite la animación mediante la técnica del "Keyframe" o fotogramas clave. El tiempo de "rendering" se ve acortado gracias a la posibilidad de dividir la imagen en varias cajas. Podemos tener varias configuraciones del "render" y guardarlas para diferentes necesidades.●

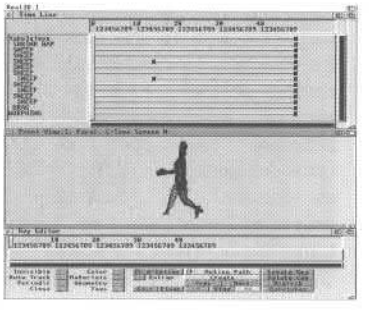
REAL 3D V3.3 ha sido cedido por AMIGA CENTER.











IDE-fix: TODO en 1
CacheCDFS, PlayCD, Atapi y CD32-Emulator

Este combinación de proramas nos permite instalar hasta cuatro periféricos (discos duros, CD-ROMs, removibles o streamers) en el bus IDE. Incluye todo lo necesario para la instalación de nuestro sistema IDE-ATAPI. Con esta solución nos ahorramos una costosa controladora SCSI.

Todos hemos oído hablar de que podemos conectar directamente un CD-ROM en un Amiga 600, 1200 ó 4000. En el pasado número de Amiga.InFo publicamos un artículo que explicaba en detalle como realizar este montaje. El paquete que presentamos a continuación completa esta operación ya que incluye todo el software necesario para controlar el CD-ROM. Existe una versión de demostración del software "atapi.device" de dominio público (incluído en los discos de Amiga.InFo y en el magnífico CD-ROM de portada de ese mes) con algunas funciones limitadas. La versión del IDE-Fix es la genuína y se presenta con todas sus prestaciones.

Como bonificación, podemos además, doblar el número de periféricos conectables al bus IDE que viene de serie en los Amiga 600, 1200 y 4000. En un principio, este bus estaba destinado a la conexión de un único y triste disco duro con la posibilidad de conectar otro en forma de esclavo. La habilidad de los desarrolladores es imparable y continuamente nos sorprende con la reutilización de los recursos ya existentes. Con la compra de este software podemos adquirir, adicionalmente, un adaptador para poder conectar otros dos periféricos IDE o ATAPI al mismo bus estándar. El programa gestiona de forma transparente para nosotros los cuatro periféricos como si de un sistema SCSI se tratara.

La mayoría de usuarios se decanta por este tipo de soluciones a causa de la incorporación de un lector de CD-ROMs. Por esta razón se incluye la última y completa versión del sistema de ficheros CacheCDFS para reconocer los CD-ROMs. Éste consiste en un sistema de ficheros, un emulador de CD32 y un programa para reproducir CD de audio. Los sistemas reconocidos son: CD audio, CDTV, CD32, HIGHSIERRA, ISO9660 1 y 2, PHOTOCD, ROCKRIDGE y MAC HFS. Dicho de otro modo: la práctica totalidad de CD actuales. El CacheCDFS es muy interesante también para los poseedores de una controladora SCSI con unidad de CD-ROM SCSI y tengan un sistema de ficheros de dominio público o una versión de demostración. En el manual viene una tarjeta de registro para enviar al distribuidor y poder recibir las últimas actualizaciones y soporte técnico.

Todo el conjunto de programas viene documentado con dos sencillos pero eficaces manuales. Uno para el controlador IDE y otro para el CacheCDFS. Todo el software viene en un disco de 880 KB legible por todos los modelos de Amiga. Es necesario tener el OS2.04 como mínimo. El precio orientativo de estas utilidades adquiridas directamente al desarrollador es de unas 8.000 pts. para el software y unas 5.000 pts. para el conector-adaptador para 4 puertos IDE. El precio final en los distribuidores españoles puede variar debido a costes de transporte, traducción de manuales, gestión, etc...●

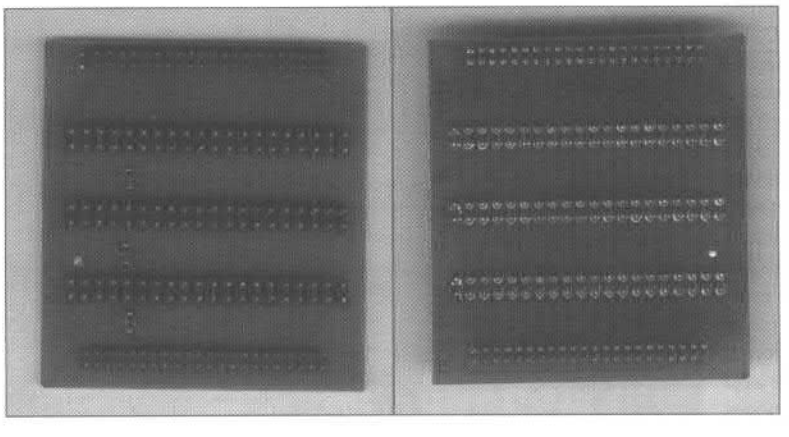
Los datos necesarios para contactar con el distribuidor aleman son:

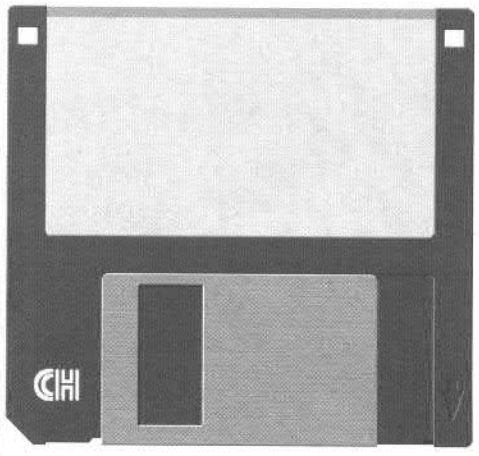
HIRSCH & WOLF OHG
MITTELSTR. 33
56564 NEUWIED
GERMANY

Teléfono: ++49-2631-8399-0
FAX: ++49-2631-8399-31

La dirección del desarrollador, también de Alemania, es:

ELABORATE BYTES, Oliver Kastl
AM WESPARK 5
81373 MUNICH
GERMANY





DISQUETERA HD EXTERNA DELL

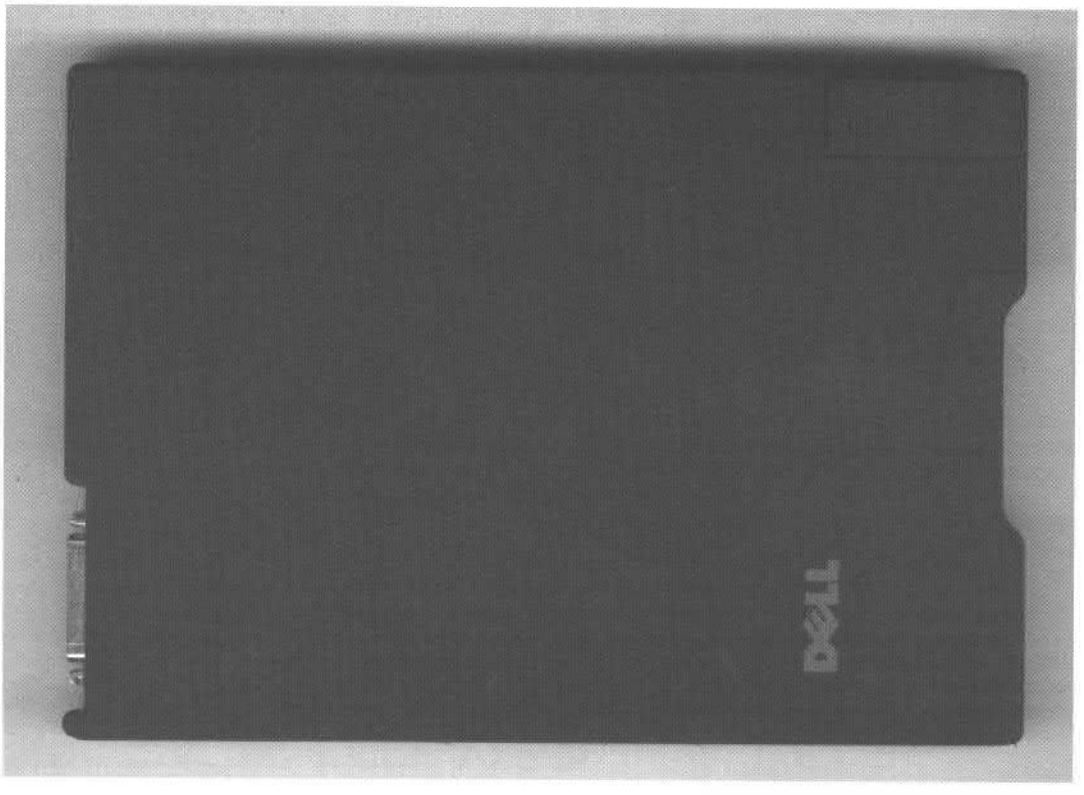
El prestigioso fabricante informático DELL nos ofrece una disquetera externa de alta densidad con un diseño hipercompacto. Es ideal para los propietarios de los Amiga 1200 y Amiga 3000.

Los propietarios de un Amiga con disquetera de doble densidad (880 KB) disponen de otra alternativa en la adquisición de una disquetera de alta densidad (1.7 MB). La firma informática DELL, conocida por sus ordenadores, tiene un modelo de disquetera externa de alta densidad que se puede adaptar al Amiga. Este fabricante construyó 7.000 unidades de este modelo. El adaptador es simple y consiste en un solo cable de menos de un metro de longitud con un conector de Floppy en un extremo para el Amiga, y el especial de DELL para la unidad de disco en el otro. La disquetera presenta un atractivo diseño de plástico rugoso en negro mate. El aspecto más sorprendente de este artilugio son las dimensiones del mueble que guarda toda la mecánica. Con 10.6 cm de ancho, 14.5 cm de largo y 1 CM Y MEDIO DE ALTO, más bien parece una funda para los discos que una disquetera. Ocupando un tercio del volumen de la que incorpora un Amiga estándar, sin duda, es la unidad más compacta que hemos visto.

Para instalarla no hay que hacer nada en especial. Basta con tener parado el ordenador y conectarla en el puerto "Floppy" para disquetera externa. Los Amiga que todavía tengan el Workbench 1.3 tienen como única opción actualizar su sistema con las nuevas ROMs para poder disfrutar de los discos de 1.7 MB. No conocemos ningún software que permita controlar disqueteras de alta densidad bajo la ROM 1.3. Hemos detectado algun problema con los discos de doble densidad o los de alta formateados en otras plataformas.

El precio de esta unidad es de aprox. 20.000 pts. en Alemania y puede encontrarse en algunos distribuidores nacionales. ●







Lo último en CD-ROM

Por F. Pérez





Aminet 8

Esta nueva entrega de la recopilación del área Amiga de Internet, corresponde a Octubre del '95.

El volumen ofrece, en este nuevo número, una atención especial a los datos musicales de los que se incluyen más de 500 Megas de sonidos y módulos descomprimidos.

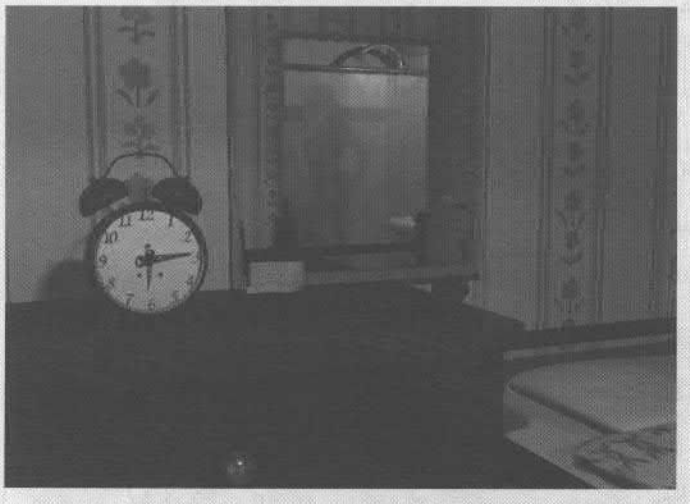
Por supuesto, incluye las novedades más esperadas en lo que se refiere a demostraciones, programas de dominio público, imágenes y nuevos juegos.



Contenido

biz	13468135
comm	33174953
demo	44211787
dev	34935644
disk	2776439
docs	10801726
game	37981136
gfx	33918092
hard	949650
info	11221356
misc	23800477
mods	261905817
mus	16073444
pix	63962416
text	6895871
util	19516044

Aminet Set 2







Nos encontramos otra vez con el mega CD recopilatorio de la sección Amiga de Internet. La fecha de la edición es de Noviembre del 95, luego es una versión más nueva que el Aminet 8, comentado en estas líneas con anterioridad.

Esta serie de recopilatorios, "Aminet set", representan una opción más general que los bimensuales Aminet 'X' ya que no se centran, por lo general, en un tema concreto como podrían ser los juegos, los programas, los gráficos o la música, sino que lo incluyen todo en un mismo grupo.

Las diferencias con respecto al conjunto Aminet Set 1 son notables. El espacio utilizado de cada CD-ROM ha sido incrementado drásticamente, dando lugar a un aprovechamiento casi total de los CD's, como se puede apreciar en la lista de distribución de contenidos.

En total, nos encontramos con unos 4 gigas de información y programas, en unos 12.000 archivos, que podremos localizar y procesar, gracias a las utilidades de búsqueda que se incluyen en cada CD.

Aminet es la red donde se mueve más información con respecto al Amiga en todo el mundo, unos 10.000 usuarios visitan cada día los nodos que la relacionan, dando lugar a toda esta información.

En líneas generales, este producto recoge un buen conjunto de todo lo relacionado con el Amiga: un excelente recopilatorio, que, sin lugar a dudas, habrás de tener en tu colección.





Contenido

El disco A, Tools, contiene

biz	*43909744*
comm	*40700710*
demo	*33367534*
dev	*17740817*
disk	*4549174*
docs	*102714366*
game	*32529258*
gfx	*27917812*
hard	*1927743*
info	*10392686*
misc	*60722673*
mods	*75242716*
mus	*8067648*
pix	*34728483*
text	*24009329*
Total	*588874382*

El disco B, Gfx, contiene

gfx	*101068117*
info	*11681433*
misc	*87383953*
pix	*405882295*
Total	*606015798*

El disco C, Fun, contiene

demo	*368387546*
dev	*63749090*
disk	*6898764*
game	*138713545*
hard	*2452394*
info	*9815755*
Total	*590017194*

El disco D, Mods, contiene

comm	*88704323*
info	*10306867*
mods	*473768318*
mus	*20206244*
Total	*592985752*

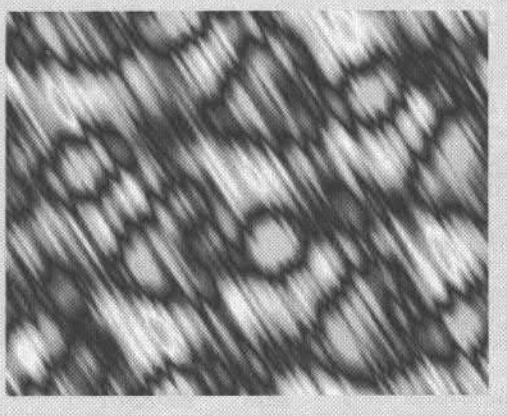
Meeting Pearls 3

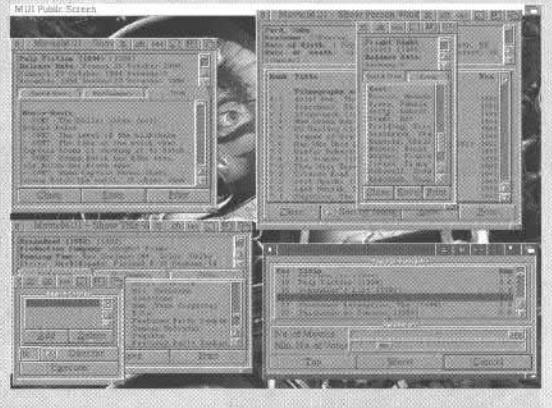
Ya os habíamos comentado en otra ocasión los recopilatorios Meeting Pearls. Ya, en su tercera edición, nos ofrece una variada selección de todo lo relacionado con el Amiga, con su estilo característico. Hemos de resaltar la inclusión de la versión actualizada de la fílmica base de datos "Movie MUI".

En lo que se refiere a los datos que ofrece, Meeting Pearls representa una perfecta recopilación de imágenes, texturas, animaciones, módulos de música ordenados por estilos, de forma ejemplar y samples.

Incluye, además, todo tipo de programas y demostraciones.

Un CD que hemos de considerar a la hora de decidirnos por las nuevas compras.









Contenido

anim	*40225317*
arc	*10152565*
bench	*1604585*
cdrom	*4028040*
comm	*22246890*
debug	*6137201*
dev	*30433567*
disk	*13938357*
dtype	*1649902*
edu	*9283639*
etech	*502316*
game	*9658761*
gfx	*36930948*
ham	*2113512*
icon	*3419880*
imdb	*45916213*
midi	*7698669*
mods	*29102128*
mus	*13240693*
pix	*22568054*
tcp	*14603274*
texmf	*01434342*
text	*65665435*
util	*17346223*

En total, unos 510 Megas.



El CD-ROM multiplataforma, Audio plus, recopila datos y programas para Amiga, Atari, MS-DOS, Next, OS-2, Sun Sparc, Unix, Windows y X-Windows.

Entre las utilidades se incluyen conversores, digitalizadores, DSP, Editores, Juegos, Programas de Midi, Editores de módulos, Reproductores, generadores de voz, herramientas y trackers. Hemos de decir que los pocos programas que vienen para Amiga, tienen los nombres cambiados a formato PC, aunque existe un script para renombrarlos.

También se incluyen una gran cantidad de sonidos digitalizados y efectos, además de módulos y ficheros MIDI.

Si vamos a utilizarlo con varias máquinas, puede ser una opción válida. Aunque se puede decir que, para el Amiga, este CD únicamente significará 18 Megas de programas y 180 Megas de datos.

Contenido

Amiga	*17964793*
Atari	*2590123*
Clearvue	*330589*
Mac	*29605115*
Media	*181569913*
Msdos	*173648460*
Next	*38268611*
Os2	*1806218*
Sparc	*1864392*
Unix	*23378161*
Win3	*75962110*
X	*53052*

World of Amiga 1200

The World of Amiga 1200 es un CD que recopila una variada selección de programas para el Amiga, y en especial para el 1200.

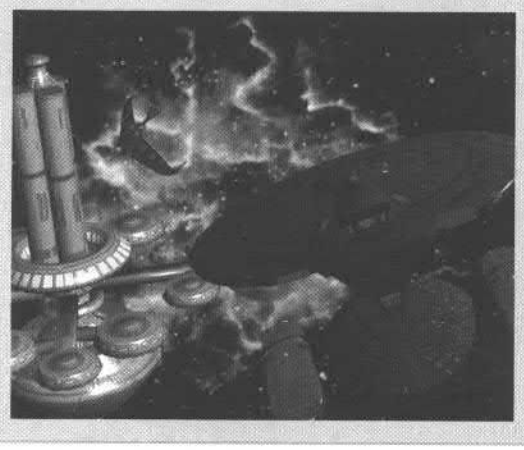
Una de las características principales de este recopilatorio es que, los programas que incluye, aparecen completamente instalados, listos para su utilización.

Estos programas abarcan el completo abanico de posibilidades que cualquier usuario podría espera.

Además de todo eso, y tal como viene siendo habitual en cualquier CD que se precie, se incluye una excelente selección de imágenes, samples y módulos.

Contenido

BenchMark	1473558
Commodity	3017385
Communic	9574741
Compatibl	354198
Compress	8752665
DataBase	59080753
DataTypes	618287
Develop	8349439
Disk	20729459
Emulator	14452436
Graphics	78151947
Misc	7760764
Monitors	3534525
Music	38777509
Printer	7056973
System	4936196
Text	10041099
WorkBench	17223053







Info Tek

Distribución de equipos AMIGA para uso doméstico y profesional.

A1200+Pack Software	69.700
Monitor A1438 Altavoces Baja Rad.	55.900
Aceleradora Blizzard IV 030-50	35.500

INFOTEK s.c.
C/Labradores, 12
14540- La Rambla
(Córdoba)
Tel/Fax:957 68 21 68

Consultanos sobre cualquier producto para ordenadores AMIGA

D.Duro
QUANTUM
Trailblazer
420Mb. SCSI
2 Años de
Garantía

Servicio Técnico AMIGA

SUPER 1200
Amiga 1200
Pack de
Software
2 Mb. de RAM
Torre+F/A 200 W.
CD-ROM 2x
HD (1Gb)

SUPER 1200 Turbo
Amiga 1200
Pack de Software
6 Mb. de RAM
Torre+F/A 200 W.
CD-ROM 4x
HD (1Gb)
Blizzard 030/50
(Consultar)

Reserva ya tu equipo para esta navidad

IVA Incluido en todos los precios

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.-

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.-

DISCO DURO PARA A1200

HD 850 MB+ Cable 39.000.-

CHIPS

Amiga 1200

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.-

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.-

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.-

AMIGA 1200 Consultar
AMIGA 4000 Consultar
CD-32 36.000.-

TÍTULOS CD ROM

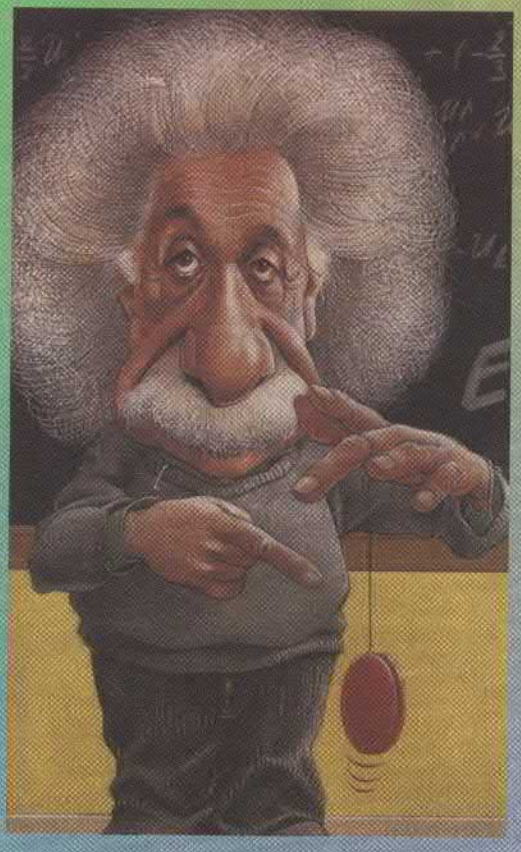
UTILIDADES:

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 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.-

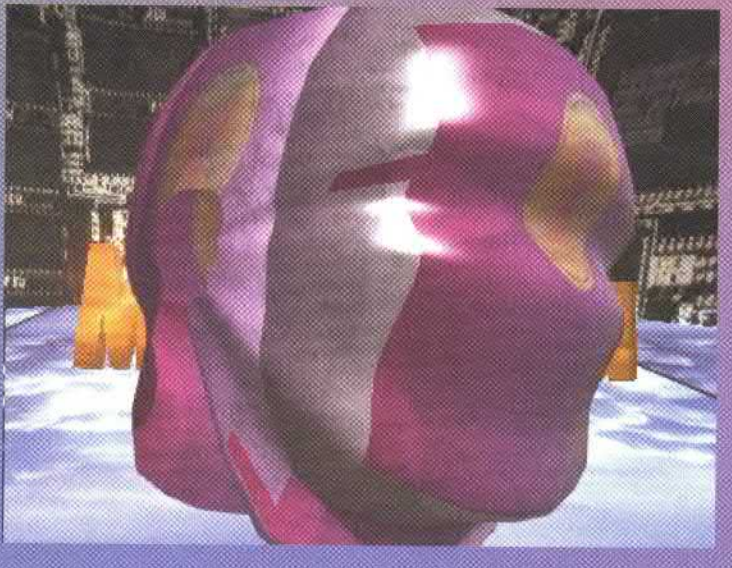
JUEGOS:

Litil Divil 5.600.-
Flink 4.300.-
Brian The Lion 3.500.-
Deneath The Sky 4.900.-
Universe 4.600.-
Superfrog 3.900.-
Bubba V Stix 5.800.-
Defender Of The Crown II 3.900.-
Chuck Rock 1 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 4.200.-
Microscom 4.200.-
Super Skidmarks 5.200.-
Tower Assaul (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



Rincón del Genio



Soy un usuario de Amiga 3000 con 6Mb de memoria, 52 Mb de disco duro y tarjeta gráfica Opal Vision..

Me gustaría agradeceros vuestro esfuerzo y reconocer la densidad de información que incluís en cada reportaje. Desde luego, sabéis de qué estáis hablando.(...)

(...)Necesito mejorar mi sistema y he leído que existen nuevas aceleradoras 060 para Amiga con posibilidades de memoria adicional y controladora SCSI II. Me gustaría saber si es posible conectarlo a mi sistema sin problemas de incompatibilidades y si puedo comprar este software en el territorio nacional y no en Inglaterra.

Enseguida, me gustaría añadir una tarjeta VLAB Motion, que sin duda conoceréis, y necesito saber si puedo conectarla con los puertos libres que me quedan. He leído que trabaja en conjunción con la tarjeta gráfica Retina, ¿es obligatorio incorporar esta tarjeta?, ¿no serviría la Opal Vision?, ¿tengo que tirar la Opal Vision y comprar la Retina?. También he leído que trabaja con la tarjeta de sonido Tocatta, ¿a qué puerto va conectada?, ¿podría conectarla al mismo sistema?. También me gustaría comprar todo este hardware en el territorio nacional, así que agradecería que me dieseis las direcciones precisas.

¿Sería posible adquirir un DRACO con todo el sistema VLAB integrado, en el país?

En fin, os agradezco vuestro tiempo. Soy un amiguero que no ha podido desengancharse, primero porque no tengo ningunas ganas y segundo porque me he comprado un PC Pentium 100 Mhz y he de reconocer que es una demo de ordenador. ¡Amiga forever!, amigos.

No lo dejaré nunca.

Actualmente escribo artículos en la revista El usuario de multimedia y pronto publicaré un libro sobre infografía. Trato de hablar lo más posible de nuestro sistema y seguir adelante con el sueño.

Eneko Cajigas Mazorriaga



AMIGA CENTER

Mayorista Oficial Amiga Technologies.

C/Marina,288
Tel. (93) 456 80 01
Fax. (93) 456 76 13
08025 Barcelona

A1200 MAGIC PACK 69.700 .-

❑ *WordWorth 4SE, Organizer v1.1, Datastore V1.1, TurboCalc V3.5 Personal Paint V6.4, Photogenics V1.1, Whizz, PinballMania*

+

❑ *Vital Light, James Pond, Pinkie, Pack Discos Dominio Publico (Modulos, Graficos, Comunicaciones, Utilidades Graficas, Juegos)*



Amiga 1200 HD Superpack

❑ *Amiga 1200 Magic Pack*

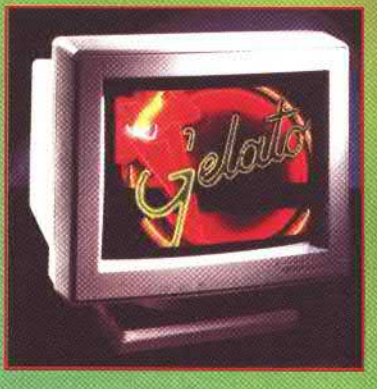
❑ *Disco Duro 850MB o 1000MB 3" (Cable preparado CD-ROM)*

❑ *Pack de Software AMIGACENTER*

❑ *400 MB Demo Software Preinstalado*

- *(Caligary24, Xipaint3.1, ImageFX2.0, Bars& Pipes2.5,*
- *Interplay, MaxonCinema4D, Adorage, SuperBase4Pro, Adorage,*
- *Photoworks, Folioworks, OfficeEngine etc etc etc)*

Amiga 1200 HD 850 ..... 98.900.-
Amiga 1200 HD 1GB 107.900.-



❑ Monitor Amiga M1438S Multisync 55.900.-

Productos MacroSystem

V-Lab Motion Edicion No-Lineal	189.000.-
Modulo V-Lab Motion Salida YUV	72.900.-
V-Lab Y/C Digitalizadora IFR	52.900.-
V-Lab Par Y/C Digitalizadora A1200	61.900.-
V-Code Extern Amiga/Retina Z2	18.900.-
Tarjeta Grafica Retina Blz3 4MB	74.900.-
Tarjeta Grafica Retina Z2 2MB	38.900.-
Tarjeta Grafica Retina Z2 4MB	46.900.-
Toccata Digitalizador Audio 16Bit	57.900.-
Maestro Pro Digitalizador Audio Digital	79.900.-

UNIDADES CD-ROM

CD-ROM IDE/ATAPI interno 4x	19.900.-
CD-ROM SUPERDRIVE PCMCIA 2x Externo	29.900.-
CD-ROM SUPERDRIVE PCMCIA 4x Externo	39.900.-
CD-ROM SCSI Toshiba 4x interno	35.900.-
CD-ROM SCSI Toshiba 6,7x interno	62.900.-
CD-ROM SCSI Toshiba 4x Externo	52.900.-
CD-ROM SCSI Toshiba 4x Externo Minitorre	45.900.-
CD-ROM IDE Ext. 4x A4000/1200 Cable 3,5	32.900.-
CD-ROM SCSI Multicarga 7 Discos 4x	63.900.-

Estacion Edicion Video "DRACO"

Draco 060/50Mhz, 16Mb Ram, 2GB Barracuda, Altais 24Bit, V-Lab Motion, Toccata 16 Bits, Amiga OS 3.1, Slots Fast Zorro II CD-ROM 4x, Monitor M1438S 1.239.000.-

Draco Version 040/33Mhz 1.039.000.-
Placa Coprocesador Dec Alpha 500 Mips Febrero 96





BLIZZARD 1230 IV TURBO BOARD

Productos Phase 5

Blizzard 1230-IV 030/50Mhz P.Base	39.900.-
Blizzard 1230-IV 030/50Mhz FPU 50 Mhz	58.900.-
Blizzard 1230-IV 030/50Mhz FPU 50 Mhz 4Mb Ram	75.900.-
Cybervision 64 4Mb (Lista de espera)	89.900.-
Cybervision 64 2Mb (Lista de espera)	73.900.-
Cybergrafix Software (Picaso, Retina, Picolo etc)	14.900.-

phase 5

AMIGA Technologies

Macro System

ALFA DATA

AB union



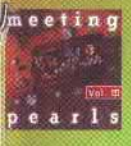







10% descuento en pedidos de CD's superiores a 10.000 ptas. Válido hasta el 15 de Enero del 96.





3D Arena	4300	Multimedia Toolkit 1 & 2	4900	CD32 Dragonstone	3400
Adults Sensations	4300	Network CD	3500	CD32 Fields of Glory	4900
Aga Experience	5200	Network CD Vol.2	4300	CD32 Fire Force	3900
Amiga Desktop Video	3600	Nexus Pro Vol. 1	9900	CD32 Flink	3900
Amiga Tools 3	4300	Playboy Playmate (PHOTOCD)	3200	CD32 Fly Harder	2900
Amiga Tools Set 1+2	6500	Raytracing (2 CD)	3100	CD32 Gloom	5900
Aminet 8	2300	RHS Color Collection	2800	CD32 Guardian	5900
Aminet 9	2300	RHS DTP Collection	1900	CD32 Heimdall 2	3900
Aminet Set 1 (4 CD's)	5200	RHS Erotic Collection	2300	CD32 Humans 1&2	3900
Aminet Set 2 (4 CD'S)	6200	SCI-FI Sensation	5200	CD32 Impossible Mision	3400
Amos PD CD	3600	Spectrum Emulator CD 2	4300	CD32 James Pond 3	3400
Animations Double CD	4300	Super Autos 94/95	400	CD32 Jet Strike	3900
Assassins CD 2	4900	Terra Sound Library	4200	CD32 Jungle Strike	3900
Audio REsource Library	4300	Textures Gallery (2CD)	7800	CD32 Kingpin	2900
Beauty of Chaos	2300	The Light Works	3900	CD32 Lamborgini	2100
C64 Sensation	3900	Top 100 Games A1200	3600	CD32 Last Ninja 3	3400
CD Exchange Vol. 1	2900	Town of Tunes	3000	CD32 Morph	4900
CD-Rom Starter Kit	7900	Ultimedia 1 & 2 (2 CD)	3600	CD32 Naughty Ones	3400
Clip Art CD	3000	UPD Gold (4CD's)	4900	CD32 Nigell Mansell	4900
Cliptomania	6000	Utilities Professional	4300	CD32 Paws of Fury	4300
Da Capo	3600	World of Amiga	3600	CD32 PGA European Tour	3900
Demomania	2300	World of Amiga 1200	3600	CD32 Pinball Fantasies	2900
Extreme Rated XXX (ADULT)	5900	World of ClipArt	3600	CD32 Pirates Gold	7600
Fonts CD	3000	World of Games	3600	CD32 Power Drive	6300
Fresh Fish Vol. 10	2300	World of Sound	3600	CD32 Power Games	1600
Fresh Fonts Vol. 1	3000	XI-PAINT CD	5900	CD32 Rise of the Robots	5900
Fresh Fonts Vol. 2	3000	CD32 Alien Breed 3D	6900	CD32 Roadkill	5700
Frozen Fish 1995	3000	CD32 All Terrain Racing	4900	CD32 Seek & Destroy	2500
Gamers Delight 2	3900	CD32 Arcade Pool	3100	CD32 Seven gates of Jambala	2900
Games & Goodies	3000	CD32 Base Jumpers	3600	CD32 Shadow Fighter	5600
Giga Graphic Set (4 CD)	3600	CD32 Battle Toads	2900	CD32 Simon the Sorcerer	3200
Gigantic Games 2	1200	CD32 Benefactor	2900	CD32 Skeleton Krew	5900
Global Amiga Experience	3600	CD32 Big Six	2800	CD32 Soccer Kid	2900
Gold Fish 3 (2 CD)	4200	CD32 Brian the Lion	2900	CD32 Striker	2900
Graphic Sensations	4300	CD32 Brutal Football	3900	CD32 Strip Pot	4900
Hottest 5 Professional	4300	CD32 Bubba n' Stix	3400	CD32 Summer Olimpix	4900
Illusions in 3D	2100	CD32 Bump n' Burn	2900	CD32 Super Methane Bros	2900
Imagine 3.0 Enhancer CD	9900	CD32 Cannon Fodder	4300	CD32 SuperSkidmarks	5600
Light Rom 3 (3 CD)	10900	CD32 Castles 2	2900	CD32 Theme Park	4900
Lightwave Enhancer CD	9900	CD32 Chambers of Shaollin	3900	CD32 Top Gear 2	5600
LSD Compendium 3	4300	CD32 Chuck Rock 2	3400	CD32 Trivial	3900
Magic Illusions	1900	CD32 Clockwiser	3900	CD32 Trolls	4900
Makin Musik	3900	CD32 D'Generation	2900	CD32 Ultimate Body Blows	3900
Maxon Cinema Classic	8900	CD32 Death Mask	5600	CD32 Universe	3900
Meeting Pearls VOL.3	2400	CD32 Deep Core	2900	CD32 Video Creator	2700
MegaHits 6	4700	CD32 Defender of the Cr.2	4300	CD32 Vital Light	3900








Productos AB Union

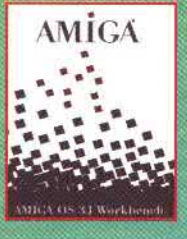
Controladora AT2008 IDE A2/3/4000	14.900.-
Controladora SCSI Oktagon 2008 A2/3/4000	25.900.-
Controladora Alfa Power 508 IDE A500	17.900.-
Controladora Tandem CD + IDE A2/3/4000	13.900.-
Tarjeta MultiFaceCard 2 Serie 1 Paralelo	16.900.-
Raton Alfa Data 400 DPI	2.500.-
Raton Alfa Data 400 DPI 3 Bottones	3.500.-
Raton Alfa Optico	5.900.-
Joystick BlackCruiser (Microswitch)	2.600.-
Joystick Super Pro (Microswitch) Autofire	3.400.-
Joystick Turbo Cruiser (Microswitch)Autofire	3.700.-

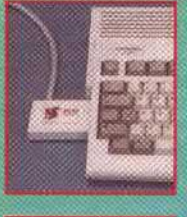
Productos Hisoft

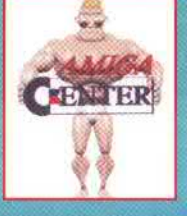
Digitalizador Aura A1200	18.300.-
Digitalizador Megalosound 8 Bit	6.900.-
Interface SCSI-II Squirrel	12.900.-
SurfSquirrel SCSI-II + Hispeed RS232	22.900.-
Modulo Mpeg SCSI Externo	Enero96
Soft Database Twist-2 (M.Español Ene96)	14.900.-
DevPack 3 Ensamblador	19.900.-
Hisoft Basic II	18.000.-

Varios

Fuente Big Foot 200W Amiga 5/6/1200	11.900.-
Floppy HD 1,76MB Externo Slimline	21.900.-
Interface Midi In,Thru,3xOut	6.900.-
Teclado Maestro Midi Amplificado	14.900.-
Interface SX-1 CD32	39.900.-
Consola 32Bit CD32 + 5 Juegos	36.900.-
Control Pad Profesional CD32,Amiga	3.900.-
Modem US Robotics 28.800-33.600 V.Everything	79.900.-
Modem US Robotics 14.400 Fax	23.900.-
Aceleradora GVP 1230 Turbo+ 40Mhz 4Mb FPU	69.000.-







Productos Village Tronic

Tarjeta Red Ariadne Ethernet	39.900.-
Interface Liana Red Paralelo	10.900.-
Tarjeta Grafica Picasso2 RTG 1MB	54.900.-
Tarjeta Grafica Picasso2 RTG 2MB	59.900.-
Mainactor Profesional Ingles	10.900.-
Mainactor Broadcast Ingles	41.900.-
AmiTCP/IP Network Ingles	15.900.-
Kit Kickstart 3.1 A3000	21.900.-
Kit Kickstart 3.1 A4000	21.900.-
Kit Kickstart 3.1 A500/2000	19.900.-

Impresoras Canon

Canon BJ-30 B/N (portatil)	39.900.-
Canon BJC-70 Color (portatil)	55.900.-
Canon BJ-200 B/N	44.900.-
Canon BJC4000 Color	59.900.-
Canon BJC600 Color	93.900.-

Todas las Impresoras Incluyen Drivers Amiga!!!

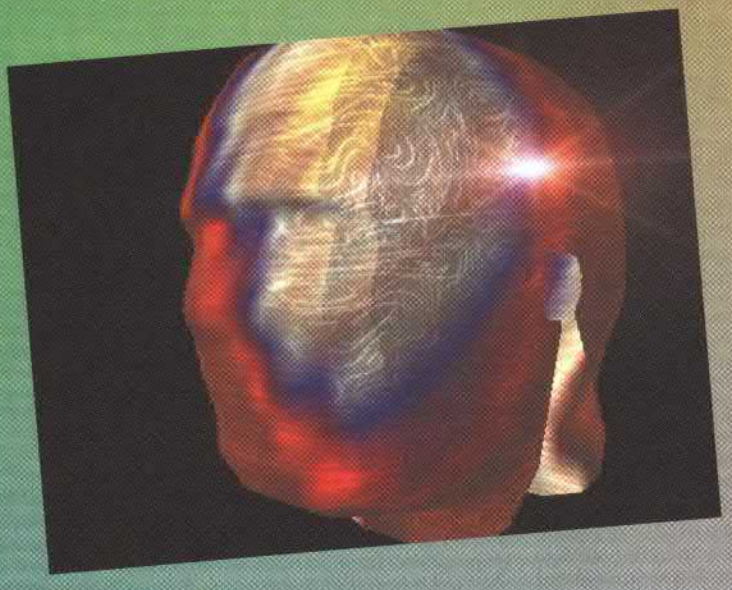
Material Ocasion

Amiga 4000/040 25Mhz 6MB Ram	250.000.-
Amiga 4000/030 Copro,CD,4MB,120HD	195.000.-
Tarjeta CPU 4000/040 25Mhz	70.000.-
A2000 Tower HD170MB 68020/881 4MB	99.000.-
Amiga 2000 Basico	35.000.-
Apollo AT520 1MB 020/881 28 + IDE (Nueva)	39.900.-
Apollo Turbo 500 020/881 28Mhz 1Mb Ram	29.900.-
Modem US Robotics Dual Standart 16800	35.000.-

AMIGACENTER BILBAO TEL: 94/4570485 (CYBER AMIGA)
AMIGACENTER VALENCIA TEL: 96/3843645 (CLUB BYTE)
AMIGACENTER VINAROZ TEL: 964/455523 (AMIGA MARKET)

US Robotics HiSoft SYSTEMS VECTOR GTI

Genio del mes: Eneko Cajigas Mazorriaga





En este número descubrimos otro genio del diseño en 3D. Cabe destacar la originalidad de los diseños, y el uso de las texturas.

Contestando a tus preguntas, existen varias aceleradoras con el 060, aunque actualmente sólo hemos podido probar la CyberStorm 060. Esta tarjeta puede ampliarse con un módulo SCSI-2. Sin embargo, el A3000 tiene un caja muy limitada en cuanto a espacio y no es posible instalar cómodamente la Cyberstorm (No es posible cerrar la caja!). De todas formas, Phase V ha anunciado que comercializará una Blizzard 060 que solucionará estos problemas. Si quieres utilizar un 060 tendrás que actualizar tu Workbench a a la versión 3.1. Una solución al problema del espacio, aunque mucho menos económica, es convertir tu A3000 en una Torre.

En cuanto a la VLAB Motion, funciona perfectamente en un A3000 sin necesidad de una tarjeta gráfica, pero el fabricante recomienda que para un uso profesional sería conveniente por ejemplo una Retina o una Cybervision.

La Opal probablemente no funcione, ya que utiliza el slot de vídeo. La Toccata funciona correctamente con la VLab (son del mismo fabricante) y se conecta en un slot ZORRO de tu A3000. Normalmente estas tarjetas están disponibles en cualquier distribuidor de Amiga.

Sí es posible adquirir un DRACO en el país, con la Retina, Vlab Motion, Toccata, etc. Las empresas AUTOMEL y AMIGA CENTER tienen disponibles varias configuraciones de DRACO. Puedes dirigirte a ellos para más información.

Gracias por tu colaboración y adelante con tus gráficos 3D y tu apoyo del Amiga en otras revistas...





¿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 verlos publicados en esta sección de Amiga.InFo, como todo GENIO se merece.

¡Ánimo! ¡Sabemos que hay muchos genios amigueros!

Amiga.InFo
(Rincón del Genio)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

Aquellos maravillosos años...

1988 - 1990

Intentaré recordar aquellos tiempos en que el Amiga estaba en una situación privilegiada y las compañías de software creaban juegos a tope para nuestro ordenador.

por DARK GRAPHICS

Aquellos maravillosos años...

Gracias a Antonio Enrique de Málaga por la propuesta, y como ves, Amiga.Info intenta, en la medida de lo posible, que vuestras sugerencias se lleven a cabo.

Me acuerdo que allá por el 88 tuve mi primer Amiga (y tengo), un A500 del cual no creo que me separe. El primer juego que tuve en mis manos fue el Barbarian de Psygnosis. Entonces me costó dos mil pelas, y la verdad es que lo disfruté a tope. A partir de aquí, cada juego que salía de Psynosis, teléfono en mano y a comprarlo.

Compré el famoso SilkWorm. Alucinante, flipante, me "drogué" con el juego. Igual que la máquina, idéntico. Todos los días jugando al dichoso juego, fantástico.

Pero más tarde conseguí el ansiado Kick Off. Nunca me lo he pasado tan bien en un juego de fútbol. De acuerdo, el Sensible, pero Kick Off es el amo, con esas increíbles cantadas del portero desde medio campo, o al lado de él.

Blood Money es el juego en el que ves una y otra vez la presentación y te dices



a ti mismo "ya sé por qué me he comprado un Amiga". El juego en sí es un matamarcianos un poco monótono y lentorro, pero en gráficos está muy cuidado. Pero la presentación es digna para que un Pentium intente hacerla, a la vez que muestra la música, y espero que no le salga un Guru.

Y llegamos a 1.990, donde creo que es cuando Amiga estaba bien crecidito en el mercado. Los magníficos programadores de Psygnosis crearon lo que es para mí el juego más alucinante de todas la historia. Creo que no he visto una cosa tan buena todavía, y eso que hay máquinas alucinantes, pero este nombre os va a sonar a gloria. "Shadow of de Beast", es fantástico. Conozco a gente que sólo se compró el Amiga por este juego, aunque luego se dió cuenta de que con Amiga se puede mucho más.

Era de los primeros juegos que no se versionaban de la versión Atari St, y aprovechaba las capacidades del Amiga al máximo. Aquí cambió la historia de nuestro ordenador..... los juegos se versionaron directamente con Amiga.

Estamos ahora en febrero del 90. Todavía los ocho bits daban guerra, y había Spectrum en muchas cosas.

Se empezaba a crear un juego recreativo como Black Tiger. Un buen juego, prácticamente de plataformas y en la versión Atari y Amiga era igual que la máquina.

Dragon's Lair, ¿qué quieres que te cuente de él?, la primera película de dibujos animados que ví en un ordenador. Amiga es mágico y cuando ví esto, supe que tenía y tengo el mejor ordenador creativo del mundo. Este juego es sencillamente genial, requería un mega de memoria y en aquellos tiempos estaba cara de narices, por lo tanto tuve que contentarme con verlo en las revista de PC.

Snoopy and Peanuts empezaba su andadura en Atari y luego en Amiga.



Un juego sencillo. A destacar los gráficos creados por Jack Wilkes, creador de otro juego llamado Garfield. La música fue creada por un nombre ya familiar en el mundo de los juegos, David Whittaker. Snoopy es uno de esos juegos innovadores en cuanto a la forma de jugar y diferentes pruebas de que consta. Además, ser Snoopy por un rato no creo que disguste a nadie.

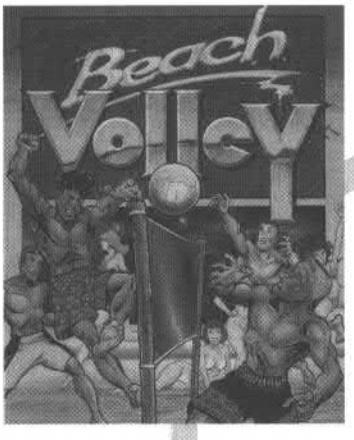
Se versionó la recreativa Commando. Me agarré al Joystick durante mucho tiempo, fue una bomba la que me desgarró la pierna, que no, que no..., me quedé sin el joystick barato que tenía. Este maldito juego destrozaba cada mando que compraba. Es adicto a tope, es igual que la máquina. Se creó en conjunto con los creadores de Capcom. Genial.

Bueno voy a hacer una pequeña pausa para comentar lo siguiente. Creo que es importante que esta historia de juegos se comente entera, es decir, no dejarse nada en el tintero para que volvamos a descubrir la ilusión de volver a comprar juegos de Amiga y que todo el munda descubra esa sensación de nuevo. Y ahora coge la revista bien fuerte y sumérgete otra vez conmigo en este mundo...

Y nos llega Livingstone Supongo II. Un genial juego de plataformas, super-adictivo y cañero a tope, sólo apto para hábiles, gráficos geniales y, en general, bueno.

Las versiones de las películas varían mucho hasta lo que es el juego en sí. Aquí llegamos con Cazafantasmas II. Un juego que no es otra cosa del otro mundo.

Y llega un monstruo en adicción, os hablo de Beach Valley, cuando me fuí a



California a echar unas partiditas y aquel rubio de dos metros me machacó de arriba a abajo, con 40 grados de calor... un juego genial y, sobre todo, jugando a machacar al vecino, todo un juegazo de Ocean. Jugabilidad a tope, animación buena.La música es lo peor, porque, cuando llegas lejos en el juego, tienes un dolor de olla impresionante.

En una revista inglesa leo que se preparan las Previw de Iron Lord, E-motion y Block Out.

Quince a nada. Treinta a nada. Soy un monstruo en esto del tenis. Pro Tennis Tour es uno de los mejores juegos de tenis, el movimiento de los jugadores es genial y el sonido de los raquetazos y la pelota es muy bueno. Para la gente a la que le gusta el tenis, seguro que lo disfrutó a tope.

Y llega el juego de artes marciales por excelencia. ¿Os acordáis de Budokan? Aquel juego con unos gráficos geniales, en que podías participar con Kendo, Bo y demás artes marciales, y luego pedir consejo al maestro para ir a luchar en el torneo. Los realistas gráficos y el suave movimiento hacen del juego muy bueno; lo malo, la espera de carga del disco.

Y los Bitmap Brothers nos deleitan con la segunda parte del Xenon. Xenon II Megablast es sencillamente genial. Un matarmarcianos elevado a la máxima potencia. El suave scroll que sólo el genial Amiga puede hacer, unos gráficos cuidados al máximo, una soberbia del buen hacer de un juego, hace que Xenon II no pueda faltar a ningún buen jugador.

Otra de artes marciales. Chambers of Shaolin es un juego que viene de otra película antigua con el mismo nombre. Tienes que ir superando diferentes pruebas y, de esta manera, te vas haciendo con más movimientos y fuerzas para llegar al combate en máximas condiciones. Está versionado de Atari. El juego en sí es bastante entretenido.

Otra recreativa, Continental Circus. Esa genial máquina, el coche que echaba chispas al rozar con el suelo, llovía y nos dificultaba la conducción, se nos quedó en nada. Se versionó de Atari y fue un juego que no mereció la pena.

Se lanza el E-Motion, una variante de Tetris, pero trataba de esferas, que había que juntarlas con otras. Un juego muy original, adictivo y que cautivó a más de uno.

Y llega la película de Space Ace. Don Bluth fue el creador de estos fantásticos dibujos animados. La primera vez que ví una demo del juego, no sabía si era la tele de la tienda u otra cosa, pero nunca pensé que era un juego, y a partir de aquí, aumenté medio mega de Ram y me compré el Space Ace, por diez mil ptas. Sobre el juego, cinco discos llenos de acción y, como ya sabes, tienes que mover el personaje en el momento justo de la película que estás viendo. Es un espectáculo audio-visual que no te puedes perder. En lo referente a jugar, deja mucho que desear, pues no tiene esa libertad de movimientos, pero seguro que te engancha.

Otra conversión de recreativa. Rainbow Islands es a mi juicio fantástica, es igual que la máquina, música, gráficos, jugabilidad, todo. Es un vicio que no me pude quitar de encima durante mucho tiempo, típico juego de plataformas donde tenías que ir subiendo al mismo tiempo que el agua te seguía por debajo. 28 niveles de color y, en cuanto enciendes tu Amiga, no puedes despegarte del monitor. Muy bueno.

Sim City es uno de esos juegos de estrategia que consisten en construir una gran ciudad y conseguir que todo vaya por buen camino. Un fantástico juego para los amantes de este género. Escaso sonido y unos gráficos pobres, pero encierra en sí una genial jugabilidad.

Iron Lord es un juego medieval al que le tienes que dedicar muchas horas, aparte del idioma, puesto que venía en francés y, por muchas llamadas que hice al distribuidor, nada de nada. Todo el juego en sí es genial: concurso de pulsos, de dados, tiros con arcos, es fantástico meterse en esta aventura que recomiendo tener en la habitación.

No, al revés, gírala, ahora, ahora. Block Out es el enganche, la picadilla, es aluciante y divertido. Es la versión en 3D del mítico Tetris. Ni los gráficos ni el sonido te van a deslumbrar, pero sí a la hora de jugar... (no, no me repito, pero no te vicies).

Populous es un juego de estrategia, en el que los jugadores somos un Dios que creamos la vida en una tierra deshabitad. A nuestros fieles les tendremos que dar esa moral para que avancen en su tierra. Para los amantes del género y para dedicarle muchas horas, Populous es vuestro juego.

Double Dragon II es la continuación del famoso Double Dragon, que no os lo he comentado porque creo que no es muy bueno. Esta segunda parte, tampoco es que os vaya a asombrar. Es para esa gente que le gusta este tipo de juegos, y para una tarde lluviosa de esas de invierno.



The Seven Gates of Jambala es un juego bueno, que no se hizo mucha publicidad de él, pero encierra en sí un poderío genial, y seguro que te va a enganchar. Creo que es bastante bueno. Sólo plataformeros.

Nort&South es el clásico juego de estrategia, aburrido, vaya m... Qué no tío, que no. La primera vez que leí el comentario de este juego dije "a por él", y vino mi vecino con él en la mano. Fantástico y vicioso, y en castellano, ¿quién da más? Es un poco de estrategia, pero más arcade, y, cuando luchas en el campo de batalla, vas a disfrutar como pocos. Olvídate de largas horas de meditación como en los juegos de estrategia. Golpeas las espuelas y a muerte con el enemigo, mueve los cañones y mata, mata, mata...

Kid Gloves es el clásico de plataformas que contiene en sí una adicción insuperable. Muy buenos efectos de sonido y una música repetitiva, pero el juego es genial.

Y llega la mejor compañía de Amiga, que le cuida y le trata como se merece, que es Psygnosis. El juego Infestation encierra en sí una intriga que es lo que le hace tan especial. Una presentación espectacular. Su desarrollo en 3D, el tío respirando dentro del casco, lo difícil de la misión y el extenso manual, nos hace darnos cuenta de que tenemos misión para rato.

TV Sports Basketball es uno de los mejores juegos de baloncesto para Amiga. Su grado de realismo es máximo, así como su jugabilidad y acción del juego. Puedes ser el entrenador o el jugador, crear tus propias ligas, a tus propios jugadores, etc..., y luego tener una presentación como las auténticas televisiones americanas.

Desde el F-18 Interceptor no había vuelto a jugar a un simulador hasta que tuve en mis manos Fighter Bomber. Me lié un poco con los controles del avión, es complicado hasta que llegas a cogerle el truco. Por lo demás, está bastante bien, tanto las características de los aviones, que se asemejan mucho a los reales, hasta el grado de fidelidad a la hora de volar con él. También decir que tenemos la posibilidad de diseñarnos nuestras propias misiones. Con todo esto tendremos un buen simulador para disfrutarlo durante mucho tiempo.

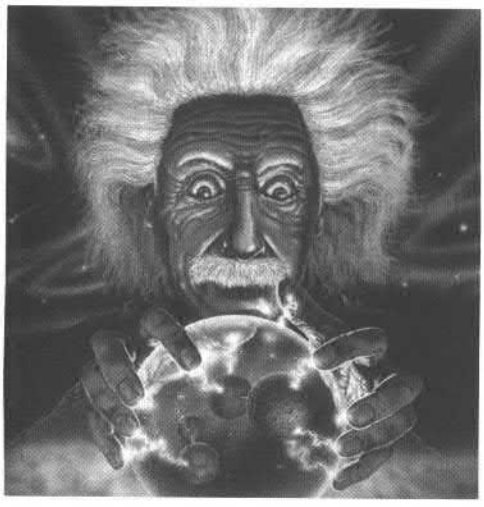
Si anteriormente hablé de Pro Tennis Tour, la compañía Loriciels sacó al mercado su gran competidor, Tennis Cup. Este juego lo que tiene en su contra es la lentitud: desde la presentación hasta que empiezas a jugar el partido, es exagerado el tiempo que transcurre. En lo demás, decir que los movimientos son geniales, niveles de dificultad elevado y con muchas opciones. Un juego de tenis muy completo.

Nace la compañía Electronic Zoo y nos trae el genial Treasure Trap con una presentación chulísima y unos gráficos alucinantes. La música de la presentación es buena. El juego es tipo" Knight Lore" o, más recientemente, "Cadaver" con una vista isométrica. Tiene tope de detalles y es super-adictivo: desde que empiezas a jugar con él, no puedes parar de avanzar y devorar más el barco que tienes que recorrer para conseguir todo el oro. Recuerda este nombre: Treasure Trap.

Y llegó el Batlle Squadrom, el mejor matamarcianos que he visto después del Hybris y creo que debe ser la segunda parte, porque la música y la forma que tiene se parece bastante aunque, bueno, de Batlle Squadron os puedo asegurar que es bestial. Pueden jugar dos jugadores a la vez, sprites definidos a tope, adicción al máximo, sonido insuperable, y hay que jugarlo para ver lo que es capaz el Amiga o no. Da la impresión de tener una recreativa en casa.

Twin World es un juego de plataformas en el que los gráficos están muy





trabajados y definidos. El movimiento del personaje es muy bueno y el scroll suave. Los movimientos son muy fáciles de ejecutar y permiten responder al protagonista a la primera.

Bad Company es el arcade por excelencia. Música, adicción, scroll rápido y suave, sprites detallados, color por los cuatro costados, y dificultad ajustada hacen del juego imprescindible.

Este juego, llamado Pipemania, rompió esquemas. Nos llaman del paro y somos fontaneros, -que es broma-. El juego tiene como protagonista a un fontanero que tiene que montar metros de tubería en un determinado tiempo. Al principio, los niveles son facilones, pero luego, se complica bastante, aumentando la adicción hasta límites insospechados. Si a todo esto decimos que se puede jugar con otro chapucero, que los gráficos y la música son buenos, ¿qué más se le puede pedir?

Rainbow Arts nos trae una pesadilla que jamás olvidaré: Turrican es la máxima expresión en arcades,tan geniales para el Amiga. Adicto como pocos, gráficos alucinantes con un movimiento y animación detallados al máximo, y la música.. Podíamos hacer un disco, sencillamente genial. Turrican es de lo mejor que ha entrado en mi disquetera, así como toda su secuela, de la que ya hablaremos.

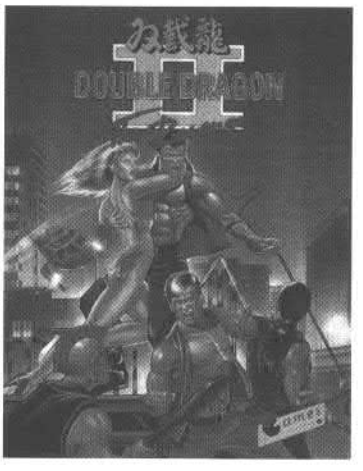
Este simulador merece un trato especial. Su creador, Ocean, le ha mimado al máximo y os puedo decir que es muy bueno. A mí no me atrae mucho, porque es un rollo tener que dar a muchas teclas, que si por aquí y por allá. Con este juego y su manual en perfecto castellano y detallándote todas sus misiones, te engancha y es super fácil hacerte con los mandos de tu avión: unos gráficos vectoriales que van muy suaves, los decorados en que te mueves..., es demasiado; ves un tren a lo lejos y, cuando te acercas y le haces una pasada a toda velocidad, aprecias al máximo la calidad del juego en todo. Un gran trabajo de Ocean.

Lucas Arts comienza con la aventura más genial que se ha disfrutado en Amiga (o, por lo menos, la más vendida en Amiga). Indiana Jones y la última cruzada marcó lo que sería el nuevo concepto de las aventuras gráficas. Al estilo de las aventuras de Sierra, Indy será el protagonista de nuestro monitor durante mucho tiempo. Al estar en castellano, la forma del juego y todo lo demás hacen de esta aventura algo indispensable en cualquier ordenador.

Escape from Single's Castle es la siguiente aventura de Dirk al rescate de la princesa y es que esta tía no para de meterse en líos. Otro juego de dibujos animados, que es genial en cuanto a nivel gráfico y animaciones, pierde mucho en lo que a jugabilidad se refiere.

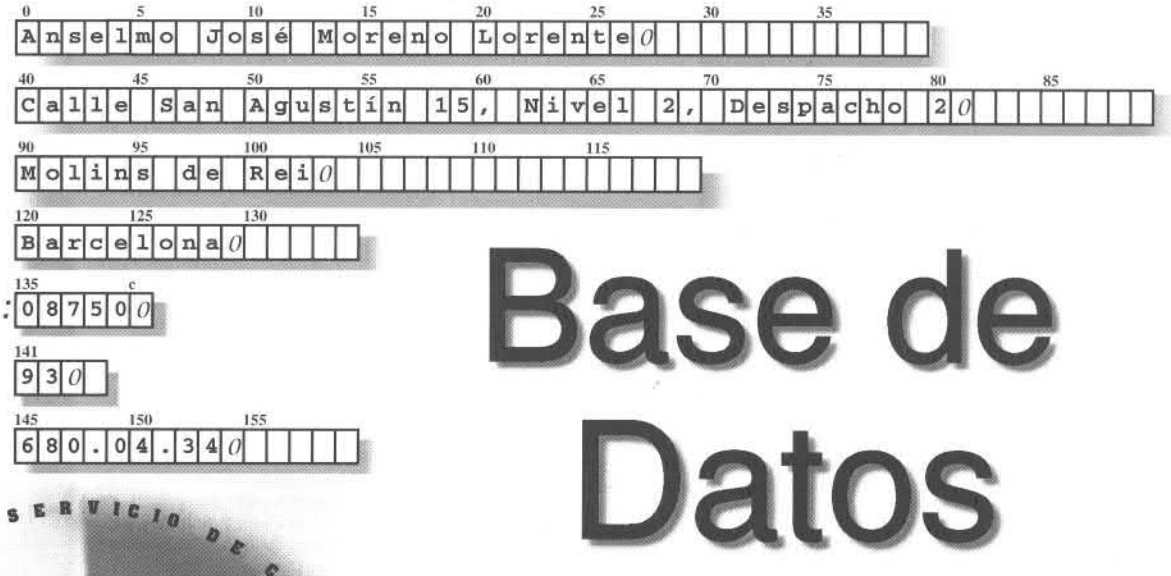
Y, de momento, nada más. Nos quedanos hacia mediados de 1.990. En el siguiente capítulo, empezaremos ese mismo año, en el cual comentaremos varios de las grandes novedades que salieron antes de finalizarlo.

Espero que con este nuevo capítulo de juegos recordemos todos un poco lo que fue aquella época del Amiga, desempolvemos la caja de algún juego y que nos entre el gusanillo de intentar, junto con Amiga.Info, conseguir que traigan juegos a España. Gracias de nuevo a Antonio Enrique de Málaga por la sugerencia, y a los demás, espero que me apoyéis esta nueva andadura de la sección de juegos.●



PROXIMA APERTURA
DIA 2 DE ENERO
AV Audio Vision
CENTRO OFICIAL
AMIGA
EN GIJON
Pide ahora
Tu Ordenador
AMIGA
Información y reservas
en el TLF:
98 533 13 17

Cómo Programar una Base de Datos





El mes pasado sólo tuvimos espacio para publicar el listado de la primera versión de nuestra pequeña base de datos, sin poder explicar casi nada de los listados. Este mes vamos a analizar en profundidad los listados publicados en el número anterior, e iremos introduciendo toda una serie de consejos que nos serán de gran ayuda a la hora de empezar a programar nuestros primeros programas complejos en lenguaje C.

Advertencia

En los cuadros que muestran los listados "Base.c" y "ficheros.h", podemos apreciar la existencia de unos pequeños números al inicio de algunas líneas. Estos números sólo sirven para ayudarnos a la hora de referenciar ciertas partes del código. Por supuesto, a la hora de compilar los listados, no hay que teclearlos, ya que nos darían errores. Los listados correctos se encuentran en el disco de portada número 9 que se publicó en el número 5 de Amiga.InFo. También, podéis encontrarlos en el CD-ROM de este mes, dentro del directorio reservado a los discos de portada de la revista.

Hemos recibido algunas llamadas de nuestros lectores comentándonos que ya estaban empezando a hacer pequeñas modificaciones a los listados para adecuar la base de datos a sus necesidades. ¡Nos parece perfecto!. Nunca nos cansaremos de decir que la única forma de aprender a programar es mediante el viejo sistema de prueba y error. Es decir, si de verdad estás interesado en aprender a programar en C, lo mejor que puedes hacer es ponerte delante del teclado y empezar a escribir tus primeros programas. Con el tiempo irás adquiriendo soltura y cada vez serás capaz de diseñar programas más interesantes.

Reconocemos que publicar los listados con explicaciones adecuadas habría sido mucho mejor, pero la falta de espacio es nuestro peor enemigo. Así que, empecemos sin más preámbulos con ellas.

Explicación de Base.c

Vamos a comentar el listado principal de la base de datos. En la línea 1 podemos ver tres **#include** que se encargan de indicarle al compilador que vamos a necesitar incluir una serie de ficheros que se encuentran en otro lugar. Precisamente es aquí donde se suelen producir los primeros errores de compilación. Para que el compilador sepa dónde encontrar el fichero de cabecera llamado **stdio.h,** es necesario que, previamente, se haya indicado dónde están los directorios de cabecera por defecto del compilador. Normalmente se suele hacer con una simple asignación que depende de qué compilador estemos utilizando. Por ejemplo, en el caso del Dice v3.01, deberemos hacer las siguientes asignaciones:

```
assign DINCLUDE: "dcc:include"
assign DINCLUDE: "dcc:include/amiga30" add
assign DLIB: "dcc:dlib"
```

La primera asignación se encarga de indicar que los ficheros de cabecera pertenecientes al estándar ANSI C se encuentran dentro del directorio **dcc:include**. La segunda asignación indica que los ficheros de cabecera del sistema operativo de Amiga se encuentran dentro del directorio **amiga30** que hay dentro de **dcc:include**. En este caso, se trata de los ficheros de cabecera pertenecientes a la versión 3.0 del sistema

Listado de la Base de Datos. En el disco de portada número 9 encontrarás el fichero "Base.c"

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

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

6  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      */

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

22 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);
   }

31 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\n");
     printf (" S - SALIR DEL PROGRAMA \n\n"); ITALICA;
     printf ("  Escoge la opción deseada :  "); ITALICAOFF;
   }

44 int main(int argc, char *argv[])
   {
     char c; unsigned long pf1, nreg, cabeza;
     FILE *f1; int lreg,rnum,resultado;
48   menu_en_pantalla();
49   do{
       c=getchar(); if (c>90)  c=c-32;
51     switch (c){
52       case '1':crearfichero("lectores.dat",2,160);
                  printf("\n Fichero creado. <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                  c=getchar();c=getchar(); menu_en_pantalla();
                  break;
56       case '2':memset(buffer,' ',160);
                  abrirfichero("lectores.dat", &pf1, &cabeza, &lreg, &nreg);
                  f1 = (FILE *) pf1;
                  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(f1,buffer,01);
                  fclose(f1);
                  printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                  c=getchar(); menu_en_pantalla();
                  break;
72       case '3':memset(buffer,' ',160);
                  abrirfichero("lectores.dat", &pf1, &cabeza, &lreg, &nreg);
                  f1 = (FILE *) pf1;
                  printf("\n Ficha número: ");
                  scanf("%d",&rnum);
                  if(leerfichero(f1,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(f1);
                  printf("\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                  c=getchar();c=getchar(); menu_en_pantalla();
                  break;
93       case '4':memset(buffer,' ',160);
                  abrirfichero("lectores.dat", &pf1, &cabeza, &lreg, &nreg);
                  f1 = (FILE *) pf1;
                  printf("\n Ficha número: ");
                  scanf("%d",&rnum);
                  printf(" Anular (1) Recuperar (0) : ");
                  scanf("%d",&resultado);
                  if(anularregistrofichero(f1,(long) rnum, resultado))
                      printf("\n Ficha errónea o inexistente\n");
                  fclose(f1);
                  printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                  c=getchar();c=getchar(); menu_en_pantalla();
                  break;
106      case '5':memset(buffer,' ',160);
                  abrirfichero("lectores.dat", &pf1, &cabeza, &lreg, &nreg);
                  f1 = (FILE *) pf1;
                  rnum = 1;
                  do{
                    resultado = leerfichero(f1,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\n\n", &buffer[145]);
                    }
                  }
                  while (resultado != 6);
                  printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                  c=getchar();c=getchar(); menu_en_pantalla();
                  break;
128      case 'S':exit(0);
129      case '\n':menu_en_pantalla();
                   break;
131      default :printf("\n\n Opción incorrecta \n");
                  printf("\n\n <Pulsa 'RETURN' para continuar>\n");
                  c=getchar();
                  menu_en_pantalla();
                  break;
     }
137  } while (c!='S');
   }
```

operativo. Otras posibles opciones serían **dcc:include/amiga20** y **dcc:include/amiga13**, dependiendo de qué versión de sistema operativo queramos utilizar. Por último, la tercera asignación se encarga de indicarle al enlazador que podrá encontrar los ficheros objetos necesarios dentro del directorio **dcc:dlib.**

En la línea 3 ocurre un caso diferente: La instrucción **#include "..."** indica que el archivo llamado **ficheros.h** se encuentra en el directorio actual. Es buena costumbre reunir todo el código fuente, que esté relacionado con un mismo proyecto, en un único directorio. Esto facilitará la posible corrección y posterior mantenimiento del proyecto, sobre todo si está formado por bastantes archivos. Si por cualquier motivo el compilador te da un error diciendo que no puede encontrar los ficheros de cabecera, recuerda que siempre se puede indicar el camino completo para localizar el fichero necesario. Por ejemplo, podemos poner:

```
#include "Programación:dice/
include/amiga30/intuition/
intuition.h"
```

En la línea 4 están los prototipos de nuestras funciones. En realidad, se trata de una ayuda que le proporcionamos al compilador para que compruebe si hemos cometido algún error al hacer las llamadas a las funciones indicadas (propuesto por el estándar ANSI C). Por ejemplo, con la línea 4 indicamos que nuestra función llamada **miscanf()** deberá ser llamada pasándole 2 parámetros. De igual forma, en la línea 5, estamos indicando que la función **menu_en_pantalla()** no necesitará que se le pase ningún parámetro al ser llamada.

En la línea 6 nos encontramos con una de las definiciones más importantes de todo el listado. Se trata de la definición del buffer que utilizaremos para trabajar con los datos introducidos por el usuario de la base de datos. Con esta línea reservamos 160 casillas contiguas de memoria. En el dibujo de la página anterior podemos ver una representación gráfica de las 160 casillas. Si os fijáis en el listado, las siete líneas de código que hay a continuación pueden despistar un poco pero, no os preocupéis, que ahora mismo veremos qué significan.



Explicación de los Listados

La idea principal es la siguiente: tenemos una única fila de casillas, pero podremos referenciar segmentos de esta fila utilizando diferentes nombres. Por ejemplo, tendremos un segmento para almacenar los datos del nombre que ocupará desde la casilla 0 hasta la casilla 39 y lo llamaremos **nombre**. A continuación, tendremos otro segmento para almacenar los datos de la dirección, que ocupará desde la casilla 40 hasta la casilla 89 y lo llamaremos **direccion**. De esta forma, iremos poniendo nombre a todos los segmentos del buffer de trabajo. Al final, tendremos los siguientes:

- **nombre**. Ocupará 40 caracteres.
- **direccion**. Ocupará 50 caracteres.
- **localidad**. Ocupará 30 caracteres.
- **provincia**. Ocupará 15 caracteres.
- **codigo postal**. Ocupará 6 caracteres.
- **prefijo**. Ocupará 4 caracteres.
- **telefono**. Ocupará 15 caracteres.

Por lo tanto, actúan como punteros al inicio de cada uno de los segmentos en que hemos dividido nuestro buffer de trabajo.

En la línea 14 nos encontramos con una nueva directiva del preprocesador. Se trata de la directiva **#define**. Estas 8 líneas le indican al preprocesador de C que ha de sustituir cada aparición que se produzca en el código fuente del primer parámetro, por el segundo. Es decir, la línea 14 indica que se sustituya cada aparición de la palabra **ITALICA** por una llamada a la función **printf()** con unos parámetros determinados (en este caso, códigos ANSI que modificarán el tipo de escritura pasando a ser en modo itálica). Lo lógico sería agrupar estas definiciones en un fichero de cabecera externo y llamarlo **ANSIPant.h**, por ejemplo. De esta forma, sólo tendríamos que hacer una inclusión del tipo **#include "ANSIPant.h"** para poder conseguir el mismo efecto. El hecho de que tengamos un fichero de cabecera con las definiciones de los códigos ANSI de Amiga, nos facilitará la utilización de estos mismos en nuestros próximos programas. Esta forma de trabajar nos ayudará a compartir todo el código que vayamos programando con el tiempo.

En la línea 22 podemos encontrar una de las funciones que nos hemos hecho a medida. Se trata de la función llamada **miscanf()**, que se encargará de leer los datos que introduzca el usuario, de momento, desde el teclado. Si nos fijamos en la función veremos que sólo tiene una llamada a la función **gets()**, por lo tanto, parece tonto haber hecho una función separada. Esto provocará un pequeño gasto de memoria debido al paso de parámetros a través de la pila y, por supuesto, ralentiza su ejecución. El motivo es el siguiente:

Básicamente, queremos leer un número determinado de caracteres y que se almacenen en una dirección concreta de memoria. Por lo tanto, parece necesario el trabajar con una dirección y con un entero que indique cuántos caracteres hay que leer. Pero ahora bien, ¿por qué limitar la entrada de datos únicamente desde el teclado o desde la entrada estándar?. Si hacemos una función separada, estaremos facilitando su posible ampliación. Por ejemplo, modificando esta función podemos adaptar fácilmente el listado para que trabaje con gadgets del sistema. Lo más importante es que sólo tendremos que modificar el interior de esta función, el resto permanecerá inalterado. Pero además, si queremos convertir otras bases de datos a la nuestra, también se concentra el problema en esta misma función. Es más, si en un futuro quisiéramos añadirle a nuestra base de datos la opción de poder leer tarjetas de crédito, de metro, carnets de clubs, etc... tendríamos que modificar esta función y ya estaría solucionado el problema (sólo falta un lector de tarjetas magnéticas, el driver que lo controle y el resto es pan comido). Como conclusión podríamos decir que es bueno pensar en posibles mejoras en el mismo momento en que estamos programando. Esto nos ahorrará mucho tiempo en un futuro.

La siguiente función comienza a partir de la línea 31. Se trata de la función encargada de mostrar en pantalla el menú de opciones. Todos los que hayan seguido los seis artículos del curso de C, publicados hasta ahora, no deberían tener problemas para entenderla. Si no es así, recuerda que puedes hacernos, en cualquier momento, una consulta telefónica al número (93) 680.04.34.

En la línea 44 comienza el programa principal. Como curiosidad, podríamos comentar que esa misma línea se puede escribir de la siguiente forma: **int main(void),** ya que, de momento, no vamos a utilizar parámetros introducidos desde la Shell. Para más información sobre la función **main()** puedes consultar la página 31 del número 2 de AMIGA.InFo.

En las líneas 46 y 47 encontramos las declaraciones de las variables que vamos a utilizar. Como podéis ver, hemos introducido una declaración que todavía no habíamos comentado. Se trata de **FILE *f1;,** que no es más que una simple declaración de una variable que apunta a un fichero.

El programa empieza mostrando el menú de opciones en la pantalla. Seguidamente, se entra en un bucle del que no se saldrá hasta que el usuario escoja la opción **S** para salir de la base de datos. Veamos exactamente qué es lo que se hace dentro de este bucle, que empieza en la línea 49 y termina en la línea 137.

Para empezar, se lee del teclado a través de la función **getchar()** y se almacena el dato leído en la variable **c**. A este valor se le aplica un pequeño truco para que pase a ser siempre una letra mayúscula, aunque no es demasiado importante y podríamos prescindir de él fácilmente. Consiste en restarle 32 al valor ASCII del carácter.

Una vez leído el carácter, se entra en una estructura del tipo **switch** (líneas 51 hasta 136), donde iremos comprobando de qué opción se trata para realizar una secuencia de operaciones u otra. El camino seguido dependerá de lo que realmente haya escogido el usuario de la base de datos. Por ejemplo, en la línea 52 se comprueba si el carácter introducido ha sido el carácter '**1**'. Si es así, se llama a la función **crearfichero (nombre, tipo,longitud)** que se encuentra en el archivo externo **ficheros.h**. Esta función creará un fichero que se llamará **lectores.dat** con una longitud de 160 bytes.

En la línea 56 se comprueba si el usuario ha introducido la opción '**2**'. Si es así, daremos de alta a un nuevo lector. Veamos, paso a paso, cómo hacerlo. En primer lugar, tenemos que trabajar con el buffer, por lo tanto, lo inicializaremos para evitar posibles restos, todavía presentes, de alguna ficha anterior. Lo haremos mediante la función **memset (buffer,' ',160).** Concretamente, copiará el carácter de espacio en blanco en las 160 posiciones que tiene el buffer. Una vez que hemos inicializado el buffer, el siguiente paso es abrir el fichero de los lectores. De nuevo, acudiremos a una función del archivo externo **ficheros.h** llamada, en este caso, **abrirfichero()**. A partir de ese momento, se entabla una especie de conversación interactiva entre el programa y el usuario, con el objetivo de reunir la información necesaria: nombre, dirección, localidad, provincia, código postal, prefijo y número telefónico. Una vez reunidos los datos necesarios, se procederá a grabarlos en el fichero de lectores de la base. Para ello, utilizaremos la función **escribirfichero(),** situada también en **ficheros.h**. Tras grabar la nueva ficha en la base de datos, deberemos cerrar el fichero con la función **fclose()** de la biblioteca de C, y volver a leer del teclado para ver qué nueva opción solicita el usuario.

En la línea 72 se comprueba si el usuario ha introducido la opción '**3**'. Si es así, consultaremos una ficha de un lector. Como ya hicimos en el caso anterior, empezamos inicializando el buffer para borrar restos de fichas anteriores. Volvemos a abrir el fichero de lectores de la base y entonces mostramos un mensaje por pantalla para que el usuario nos introduzca, a través del teclado, el número de ficha que quiere consultar. Una vez que hemos leído el número de ficha, intentamos leerla del fichero de datos, y si no se produce ningún error, entonces, mostraremos el contenido de la ficha en la pantalla. Una vez mostrada, cerraremos el fichero y pasaremos a leer del teclado para ver qué nueva opción solicita el usuario.

En la línea 93 se comprueba si el usuario ha introducido la opción '**4**'. Si es así, anularemos o recuperaremos una ficha de un lector. Las primeras cinco líneas de este caso coinciden con las cinco primeras líneas del caso anterior ya que, para poder anular una ficha, primero necesitamos localizarla. La diferencia reside en que, además, le solicitaremos al usuario que nos diga si quiere anular una ficha o recuperarla. En la línea 100 se materializa la anulación utilizando nuestra función **anularregistrofichero()** del archivo externo **ficheros.h**. Si se produce algún error, mostraremos un mensaje que indique que la ficha no existe o es errónea. Si todo ha ido bien, cerramos el fichero con la función **fclose()** de la biblioteca de C, y volvemos a leer del teclado para ver qué nueva opción solicita el usuario.

En la línea 106 se comprueba si el usuario ha introducido la opción '**5**'. Si es así, efectuaremos un listado de todas las fichas de la base de datos. El método que seguiremos es el de ir leyendo ficha a ficha y mostrarla por la pantalla. No voy a explicar a fondo cómo funciona, ya que es la primera candidata a ser mejorada. Tiene un pequeño problema, ya que, si listamos una base de datos que tenga 100 fichas, tal y como está programada ahora, pasarían tan rápidamente por la pantalla que no veríamos muy bien los datos. La próxima versión mostrará unas cuantas fichas y hará una pausa para que podamos revisar tranquilamente los datos mostrados. Cuando quitemos la pausa, seguiremos mostrando otra nueva pantalla de fichas.

En la línea 128 se encuentra la salida del programa. Cuando el usuario escoja la opción '**S**', saldremos con la función **exit()**. Las líneas que hay desde la 129 hasta la 135, se encargan de comunicar que se ha escogido una opción incorrecta y se vuelve a mostrar el menú.

El siguiente listado a comentar es el de **ficheros.h**. Podéis ver el listado en el recuadro inferior, pero antes de empezar a comentar qué hace cada una de las funciones, deberemos hacer una pequeña

Listado de la Base de Datos. En el disco de portada número 9 encontrarás el archivo "ficheros.h"

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

3   int crearfichero (char *, int, int);
    int abrirfichero (char *, unsigned long *, unsigned long *, int *, unsigned long *);
    int escribirfichero (FILE *, char *, unsigned long);
    int leerfichero (FILE *, char *, unsigned long, int);
    int anularregistrofichero (FILE *, unsigned long, int);

8   int crearfichero (char *nombre, int tipo, int longitud)
    {
       FILE *fp; unsigned long tamanyo = 0;
       fp = fopen(nombre,"rb");
       switch (tipo){
          case 0: if (fp != NULL) return(1);
                  break;
          case 1:if (fp == NULL) return(3);
          }
       fp = fopen(nombre, "wb");
       if (fp == NULL) return(-1);
       fputc('.',fp);
       fputc('I',fp);
       fputc('n',fp);
       fputc('F',fp);
       fputc('o',fp);
       fwrite (&longitud, sizeof(int), 1, fp);
       fwrite (&tamanyo, sizeof(long), 1, fp);
       fclose(fp);
       return(0);
    }

29  int abrirfichero (char *nombre,unsigned long *fp,unsigned long *lcab,int *lrec,
                                                    unsigned long *pultimo)
    {
       char ch; FILE *pf;
       pf = fopen(nombre,"r+b");
       if (fp == NULL) return(3);
       ch = (char) fgetc(pf); if (ch != '.') return(5);
       ch = (char) fgetc(pf); if (ch != 'I') return(5);
       ch = (char) fgetc(pf); if (ch != 'n') return(5);
       ch = (char) fgetc(pf); if (ch != 'F') return(5);
       ch = (char) fgetc(pf); if (ch != 'o') return(5);
       if (pf == NULL) return(-1);
       *fp = (long) pf;
       *lcab = sizeof(int)+sizeof(long)+5;
       fread(lrec,sizeof(int),1,pf);
       fread(pultimo,sizeof(long),1,pf);
       return(0);
    }

46  int escribirfichero (FILE *fp, char *dato, unsigned long recnum)
    {
       int ret,tam; unsigned long ultimo,offset,cabeza;
       cabeza = (long) (sizeof(int)+sizeof(long)+5);
       fseek(fp, (long) 5*sizeof(char),SEEK_SET);
       ret = fread(&tam,sizeof(int),1,fp);
       ret = fread(&ultimo,sizeof(long),1,fp);
       if (recnum == 01){
          fseek(fp,01,SEEK_END);
          fputc('#',fp);
          ret = fwrite(dato,sizeof(char),tam,fp);
          if (ret < tam) return(-1);
          fseek(fp,(long) 5*sizeof(char)+sizeof(int),SEEK_SET);
          ultimo++;
          ret = fwrite(&ultimo,sizeof(long),1,fp);
          }
       else{
          if (ultimo < recnum) return(6);
          fseek(fp,cabeza,SEEK_SET);
          offset=(1+tam)*(recnum-1);
          fseek(fp,offset,SEEK_CUR);
          fputc('#',fp);
          ret = fwrite (dato,sizeof(char),tam,fp);
          if (ret < tam) return(-1);
          }
       return(0);
    }

73  int leerfichero (FILE *fp, char *dato, unsigned long recnum, int lock)
    {
       int ret; static int tam=160; unsigned long ultimo,offset,cabeza; char ch;
       cabeza = (long) (sizeof(int)+sizeof(long)+5);
       if (recnum == 01){
          ret = fread(&ch,1,1,fp);
          if (ch == '%'){
             fread(dato,1,tam,fp);
             return(7);
             }
          if (ch == '$'){
             fseek(fp,-11,SEEK_CUR);
             return(2);
             }
          if (feof(fp)) return(6);
          if (lock){
             fseek(fp,-11,SEEK_CUR);
             fputc('$',fp);
             fseek(fp,01,SEEK_CUR);
             }
          ret = fread(dato,1,tam,fp);
          if (tam == ret) return (0); else return (-1);
          }
       else{
          fseek(fp,(long) 5*sizeof(char),SEEK_SET);
          ret = fread(&tam,sizeof(int),1,fp);
          ret = fread(&ultimo,sizeof(long),1,fp);
          fseek(fp,cabeza,SEEK_SET);
          offset=(1+tam)*(recnum-1);
          fseek(fp,offset,SEEK_CUR);
          ret = fread (&ch,1,1,fp);
          if (ch == '%'){
             fread(dato,1,tam,fp);
             return(7);
             }
          if (ch == '$'){
             fseek(fp,-11,SEEK_CUR);
             return(2);
             }
          if (feof(fp)) return(6);
          if (lock){
             fseek(fp,-11,SEEK_CUR);
             fputc('$',fp);
             fseek(fp,01,SEEK_CUR);
             }
          ret = fread(dato,1,tam,fp);
          if (tam == ret) return (0); else return (-1);
       }
    }

122 int anularregistrofichero (FILE *fp, unsigned long recnum, int lock)
    {
       char *dato; int ret; static int tam; unsigned long ultimo,offset,cabeza; char ch;
       cabeza = (long) (sizeof(int)+sizeof(long)+5);
       if (recnum == 01){
          ret = fread(&ch,1,1,fp);
          dato = (char *) malloc(sizeof(char)*tam);
          if (ch == '%'){
             fread(dato,1,tam,fp);
             free(dato);
             return(2);
             }
          if (feof(fp)){
             free(dato);
             return(6);
             }
          fseek(fp,-11,SEEK_CUR);
          if (lock) fputc ('%',fp); else fputc('#',fp);
          fseek(fp,01,SEEK_CUR);
          ret = fread(dato,1,tam,fp);
          free(dato);
          if (tam == ret) return (0); else return (-1);
          }
       else{
          fseek(fp,(long) 5*sizeof(char),SEEK_SET);
          ret = fread(&tam,sizeof(int),1,fp);
          ret = fread(&ultimo,sizeof(long),1,fp);
          dato = (char *) malloc(sizeof(char)*tam);
          fseek(fp,cabeza,SEEK_SET);
          offset=(1+tam)*(recnum-1);
          fseek(fp,offset,SEEK_CUR);
          ret = fread (&ch,1,1,fp);
          if (ch == '$'){
             fread(dato,1,tam,fp);
             free(dato);
             return(2);
             }
          if (feof(fp)) {
             free(dato);
             return(6);
             }
          fseek(fp,-11,SEEK_CUR);
          if (lock) fputc ('%',fp); else fputc('#',fp);
          fseek(fp,01,SEEK_CUR);
          ret = fread(dato,1,tam,fp);
          free(dato);
          if (tam == ret) return (0); else return (-1);
       }
170 }
```

introducción al manejo de un fichero desde C.

Dentro de un par de números de AMIGA.InFo haremos un artículo monográfico sobre el tratamiento de ficheros desde C. De momento vamos a trabajar con ficheros de acceso directo. Los ficheros de acceso directo son aquéllos que permiten acceder a un registro dado (una de nuestras fichas de lectores) por el número que este registro ocupa dentro del fichero (también llamado acceso selectivo). Estos ficheros exigen que las fichas que escribamos en él sean siempre de una longitud fija. Nos vamos a definir una estructura que nos permita reconocer rápidamente si el fichero de datos que vamos a utilizar pertenece a nuestra base de datos.

Cada elemento que está definido en esta estructura tiene el significado que se da a continuación:

❑ El indicador de tipo:

Deberá ser siempre la palabra '.InFo'. Este indicador nos ayudará a identificar rápidamente si el fichero de datos que vamos a utilizar pertenece a nuestra base de datos o no.

❑ La longitud del registro:

Indicará el número de bytes que ocupan los datos de cada ficha. Una de las exigencias propias de trabajar con los ficheros de acceso directo es la necesidad de trabajar con registros de longitud fija. Es decir, no podemos tener una ficha que ocupe 160 bytes y otra ficha diferente que ocupe 98, porque el usuario no tenga número de teléfono, por poner un ejemplo. Aunque no se completen todos los datos de la ficha, deberemos grabar siempre la misma cantidad de información. Por lo tanto, si un campo de la ficha no se puede rellenar con datos del usuario, tendremos que rellenarlo obligatoriamente con espacios en blanco.

❑ El último registro grabado:

Corresponde a la situación de la cola del fichero. Es decir, el punto donde termina éste y debe introducirse un nuevo dato. Este parámetro del fichero nos indicará siempre el número de registros físicos grabados.

A su vez, cada registro está compuesto de:

✓ El estado del registro:

Indica las posibilidades de acceso al mismo. Es decir, si es posible su lectura, si ha sido bloqueado, ya que está siendo manipulado en ese mismo momento, o si está anulado. Los valores de este parámetro son:

Indica que el registro está disponible.
$ Indica que el registro está bloqueado.
% Indica que el registro ha sido anulado.

✓ Los datos:

que corresponden a la información grabada en ese registro concreto del fichero.

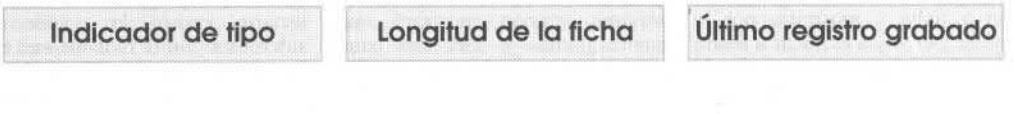
Una vez definida la estructura que seguiremos para trabajar con los ficheros, vamos a ver qué funciones tenemos que diseñar .

Nuestras funciones de C para trabajar con Ficheros de Acceso Directo

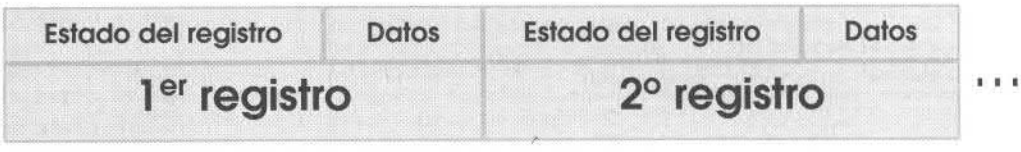
Primero, crearemos un fichero de cabecera donde colocaremos las funciones que vamos a programar, encargadas del tratamiento de ficheros de acceso directo. Se trata de las funciones listadas en la Tabla 1.

Figura 1

Identificación del archivo de datos de la base



Estructura del archivo de datos



Así mismo, definiremos las siguientes variables genéricas para todas las funciones y que explicaremos aquí y no en los listados para no recargar el texto:

✓ ***int resul*** .- Resultado que se devuelve tras la ejecución de alguna función del listado. Admite los valores siguientes:
0 Ejecución Correcta.
-1 Error en la ejecución.
1 Fichero ya existente.
2 Registro bloqueado.
3 Fichero inexistente.
5 Referencia errónea de parámetros. Por ejemplo, el fichero de datos utilizado no pertenece a nuestra base de datos (no empieza por .InFo).
6 Fin de fichero.
7 Registro anulado.

✓ ***FILE *fp*** .- Puntero al fichero de datos (también: FILE número).

✓ ***char *nombre*** .- Nombre del fichero.

✓ ***char *dato*** .- Dirección de la variable a leer o grabar.

✓ ***char longitud*** .- Longitud del registro.

✓ ***int recnum*** .- Número del registro actual.

✓ ***int tipo*** .- Tipo de declaración del fichero (0 para crear sólo si no existe, 1 para crear sólo si ya existe, 2 para crear y, si existe, borrar la versión anterior).

✓ ***int lock*** .- Indicador de bloqueo/desbloqueo.

Vista esta estructura, podemos describir brevemente cómo utilizar cada una de las funciones citadas en la Tabla 1.

crearfichero( )

Sintaxis:
resul = crearfichero (nombre,tipo,longitud)

Esta función crea un fichero del nombre dado por el parámetro **nombre** para registros de longitud dada por el parámetro **longitud**, si se cumple la condición referida en el parámetro **tipo**. Devuelve 0, -1, 1 ó 3 según se pueda o no realizar la operación.

abrirfichero( )

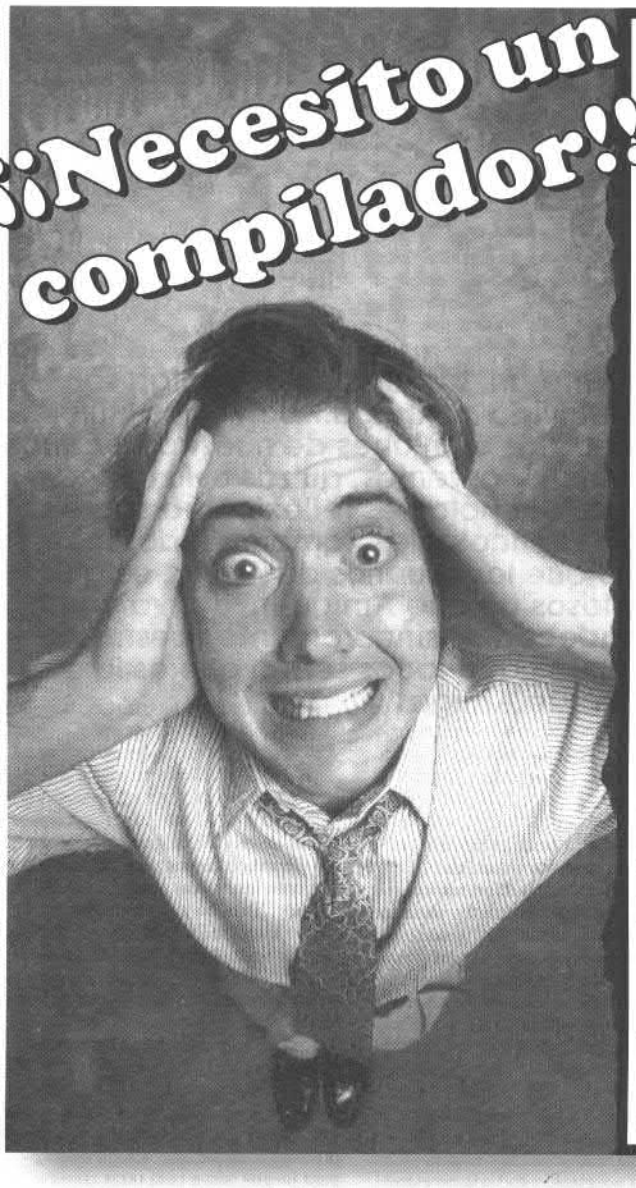
Sintaxis: resul = abrirfichero (nombre, pf, cabecera, 1registro, nregistro)
int *cabecera, *1registro;
unsigned long *nregistro;

Esta función abre el fichero indicado en el parámetro **nombre**

Tabla 1

Listado de funciones incluidas en el fichero de cabecera llamado "ficheros.h"

- `int crearfichero (char *, int, int);`
  Función que crea un fichero preparado para trabajar de forma que su acceso sea directo.
- `int abrirfichero (char *, unsigned long *, unsigned long *, int *, unsigned long *);`
  Función que abre un fichero directo.
- `int escribirfichero (FILE *, char *, unsigned long);`
  Función que escribe un dato en un fichero directo.
- `int leerfichero (FILE *, char *, unsigned long, int);`
  Función que lee un dato de un fichero directo.
- `int anularregistrofichero (FILE *, unsigned long, int);`
  Función que anula o restablece un registro de un fichero directo.



DICE C v3.01

InFo Technologies tiene noticias excitantes para todos aquéllos que están interesados en la programación con Amiga a cualquier nivel, desde el principiante hasta el experto.

Desde hace ya algunos años, DICE es bastante respetado entre la comunidad de programadores de Amiga. Ahora, el nuevo DICE versión 3.0,1 está realizado por una serie de Gurus de Amiga, que le han dotado de ese espíritu tan especial que tiene todo lo relacionado con Amiga. Son maestros tan importantes como Matt Dillon (autor de las versiones anteriores del DICE y de dominio público), Andy Finkel (Sistema operativo del Amiga), John Toebes (Software Distillery) y Bryce Nesbitt (Sistema operativo del Amiga y Enforcer).

DICE se ha convertido en un compilador excelente de lenguaje C. Actualmente, el compilador DICE es una parte de un "sistema" integrado de utilidades para la programación, diseñadas para crear programas de Amiga de una forma fácil y rápida. A los principiantes les ofrece una forma intuitiva y visual de acercarse a la creación de programas -y, sobre todo, muchísimos ejemplos. Los programadores de todos los niveles apreciarán que, ahora, DICE se integra sin problemas con su editor de textos favorito, ofreciendo herramientas e información simplemente con pulsar una tecla.

El nuevo DICE se centra, sobre todo, en la productividad. Todo el entorno está orientado a recoger código desde el teclado, para ejecutarlo tan rápidamente como se pueda. Nos proporciona un ciclo de desarrollo rápido y un tiempo de compilación muy reducido, de esta forma, podemos probar nuevas modificaciones casi instantáneamente. Además, proporciona una ayuda online para que no perdamos el tiempo buscando en el manual. Aunque, por supuesto, cuando la ayuda online no es suficiente, tenemos a nuestra disposición un manual de 450 páginas en inglés y un manual de instalación en castellano, que recogen toda la información disponible sobre el ANSI C, UNIX C y AMIGA C.

DICE 3.01 incluye:
• Manual completo en inglés de 450 páginas que incluye una sección donde se recoge un resumen de las pifias que se suelen cometer al programar en C. Además, también incluye un manual de instalación en castellano.
• Un sistema de ayuda online rápido y completo. ¡¡Ayuda en menos de un segundo!!.
• Un entorno completamente visual y, además, totalmente configurable.
• Todas las nuevas versiones, correcciones de bugs, etc...
• Compatibilidad ANSI.
• Herramientas para la generación de código para ROM's.
• Herramientas para el manejo de código fuente.
• Un Monitor (debugger) fácil de usar y que es de los más potentes que hemos podido ver, incluidas otras plataformas.
• Un sistema de Compresión para usar en máquinas que sólo dispongan de disquetera.
• Dos potentes editores de texto, especiales para programadores, totalmente controlados desde ARexx.
• El código fuente completo de librerías y de docenas de ejemplos. Incluye 5 disquetes para el compilador y otros 5 disquetes repletos de ejemplos y ayudas para programar.
• Viene con las librerías y los ficheros de cabecera del sistema operativo de Amiga, versiones 1.3, 2.0, y 3.0.
• ANSI, compatibilidad Unix, y librerías de enlace de Amiga.
• Un paquete de herramientas para ayudar a encontrar bugs en nuestros programas.
• Mensajes de Error en Alemán, Francés, Sueco, Americano o Inglés. Pronto, también podremos encontrarlos en Castellano.

El nuevo DICE es rápido, no es caro, teniendo en cuenta todo lo que incluye, es fácil de usar y, lo más importante, trabaja en cualquier Amiga, incluyendo sistemas sin disco duro.

DICE cuesta 21.500 ptas (IVA incluido). Para más información llamad al número (93) 680.04.34

y coloca en la variable referida por el parámetro **pf** el puntero de referencia del fichero. Devuelve 0, -1, 3 ó 5 según se realice la operación. El parámetro **cabecera** es la longitud de la cabeza. Es decir, la ocupación en bytes del identificador de tipo del fichero, más la ocupación en bytes del identificador de la longitud del registro, más la longitud del indicador de número de registros grabados. El parámetro **lregistro** es la longitud del registro en bytes, sin contar el identificador del estado del registro que ocupa 1 byte. El parámetro **nregistro** es el número de registros grabados en el fichero.

escribirfichero( )

Sintaxis: resul = escribirfichero (número, dato, recnum);

Esta función escribe en el fichero referido por el parámetro **número** el dato asociado al parámetro **dato** en el número de registro referido por el parámetro **recnum**. Devuelve 0 ó -1 según se lleve a cabo la operación. Si el parámetro **recnum** es igual a cero, se concatena el registro en la última posición del fichero. Éste es el único procedimiento aceptado para añadir datos al fichero.

leerfichero( )

Sintaxis: resul = leerfichero (número, dato, recnum, lock)

Esta función lee del fichero referido por el parámetro **número**, el número de registros indicado por el parámetro **recnum** y lo guarda en la variable referida por el parámetro **dato**. Devuelve 0, -1, 2, 6 ó 7 según se lleve a cabo la operación. Si el parámetro **lock** es distinto de cero, el registro se lee con bloqueo a otros usuarios; si es igual a cero, otros usuarios tienen permitido el acceso. Si el parámetro **recnum** es igual a cero, se lee el registro siguiente del fichero.

anularregistrofichero( )

Sintaxis:
anularregistrofichero(número, recnum, lock)

Esta función anula o activa un registro del fichero referido por el parámetro **número**, dependiendo del contenido del parámetro **lock**. Cuando el parámetro **lock** es distinto de cero, se anula el registro indicado por el parámetro **recnum.** Cuando el parámetro **lock** es igual a cero, se activa el registro indicado por el parámetro **recnum.** Devuelve 0, -1, 6 ó 7 según se realice la operación.

De momento, paramos aquí las explicaciones de los listados de la base de datos. El mes que viene haremos un par de arreglos y, sobre todo, añadiremos nuevas opciones que le darán un toque más potente al programa. Si hay alguna parte de las explicaciones que no os ha quedado totalmente clara, no dudéis en consultarnos. Además, añadiremos un par de funciones más al fichero de cabecera encargado de las funciones de control de los ficheros de acceso directo.

Pero, eso lo dejamos para el mes que viene. De momento, disfrutad todo lo que podáis de las navidades y nos vemos el mes que viene. ●

¿Qué opinan nuestros lectores?

El Amiga 500 se muere, las tiendas de PC no se enteran, los precios de Amiga son abusivos, manuales en castellano, larga y próspera vida al Amiga...Con estos títulos hemos abierto una sección especial donde recojemos las opiniones de nuestros lectores sobre Amiga. Parece ser que los lectores no están muy contentos, quizás esta sección podría ser un termómetro para que la propia Amiga Technologies reflexionara sobre la situación del Amiga en España. Y no sólo Amiga Technologies, también todos los distribuidores deberían tenerla en cuenta puesto que los usuarios de Amiga están despertando de un largo letargo...y estamos orgullosos de que Amiga.InFo sirva como medio para expresar vuestras opiniones. Agradecemos sinceramente vuestra colaboración y os animamos a seguir escribiendo para que todos sepan qué es lo que inquieta e interesa al usuario de Amiga.

68010 Y MSX RISC

Me llamo Iván, tengo 21 años y poseo un A2000 con 3Mg, HD SCSI de 40MB, una impresora HP deskjet 500c y estoy empezando a aprender informática, aunque ya hace unos 2 años que poseo a mi pequeña "Madre",que es el nombre que le he puesto a mi A2000.

El motivo de la presente carta es para haceros saber que me ha encantado vuestra revista. Ya hacía tiempo que me hablaron de ella y me daban muy buenas opiniones. No podía adquirirla por problemas económicos, hasta que el pasado Domingo 15, en la 8a reunión de MSX, me encontré un ejemplar, concretamente la nº2 de este año. Me la compré con lo que tenía a mano y al ojearla aluciné. Pero aun más al leerla, y no bromeo al deciros que supera con creces a las de aquí (que ya no están) y a las extranjeras que he leído. Espero poder suscribirme pronto, cuando se me arreglen los problemas económicos. Espero que sea pronto.

Aparte, también quiero dar mi opinión sobre el tema de la familia 680x0 de Motorola. En concreto del 68010 (el cual lleva como corazón mi pequeña Madre), y es que no estoy de acuerdo con que sólo aumenta la capacidad entre un 20% y un 30%. Yo diría que lo hace entre un 20% y un 60%, ya que, por ejemplo, con el 68000, el F18 Interceptor no tiene sensación de movimiento recto (sin hacer maniobras ni nada por el estilo), pero con el 68010 sí que tiene algo. En el Deluxe Paint IV, en el rellenado, con el 68000 me tarda un minuto mayoritariamente en cosas sencillísimas (no digo ya las complicadas), pero con el 68010 me tarda como mínimo (o máximo en cosas medianamente complicadas) de 30 segundos a un minuto o dos, con lo que no estoy de acuerdo con lo dicho en el artículo.

Aparte, tampoco estoy de acuerdo con lo que le dijisteis en la sección de opinión y demás a un tal Pedro A. Alvarez en que no le sale a cuenta ampliar su 2000, ya que "Lucas films" utiliza (o utilizaba) un A2000 con una aceleradora (no sé cual, seguramente una 40/60) con una VideoToaster, y le daba caña a un A4000. Imaginaos lo bueno que puede ser un Amiga antiguo ampliado con la última tecnología. Eso quiero hacer yo. Ponerle una acceleradora 40 o 60, una tarjeta de 24bits y/o digitalizadora en tiempo real, una de sonido de 16 bits y demás cosillas. Aparte de comprarme un A1300 o un MSX 3 que será RISC.(...)

Melwyn/ Corporación Fenix
Iván Sandoval Maza
Sabadell

AMIGA INFO ¡¡¡ GRACIAS !!!

Hola compañeros de Amiga. Os doy la felicitación por el trabajo realizado en la revista, es la mejor y por supuesto de otras plataformas informáticas.

He de decir, que desde el número cero de la revista, que por casualidad encontré en un distribuidor, mi moral amiguera a subido mucho. Yo tenía un A-2000, dos disketeras 3.5" y una 5.25", impresora 24 agujas y un monitor 1084 viejo, el cual estaba arrinconado en mi casa pero pasé a tener un fabuloso Amiga 1.200, HD 540 Mb, placa de 28 Mhz, coprocesador matemático y cuatro megas de FAST, CD-ROM Aiwa,impresora HP, monitor 1084s y disketera externa 3.5". Creo que el cambio ha sido abismal y esto es gracias a vosotros, y todavía no estoy satisfecho porque voy por un ZIP y alguna cosa más, ya sabeis, cuando tienes algo siempre quieres más de todo; o sea, reitero lo dicho: estoy maravillado con vosotros y todo el apoyo de Amiga y sobre todo dar los ánimos a toda la peña amiguera y demás cosas y os doy pleno apoyo a cualquier sugerencia ideas, y más cosas que salgan, aunque tengo mis limitaciones informaticas, pero estoy con vosotros Amiga.InFo y cia.

¡Ah! También doy apoyo a la peña amiguera, los cuales hemos soportado inclemencias informáticas, con todo lo de los peceros y guindoüs, pero Amiga ha resurgido de las cenizas y creo que las cenizas van a hacer ardores a otras plataformas en especial a las peceras y cia.

Hace un mes estuve en una distribuidora pecera y pregunté precios lo cual siempre va bien para saber como está el mercado; pregunté por discos duros IDE de gran capacidad, 1,5 Gb más o menos pero cuando pregunté las marcas o sea Quantum, Seagate, Toshiba y demás me dijeron... ¿pero tienes un PC no?, dije que no, que tenia una Amiga 1.200 !! ah, no!! no te va a ir bien ya que ¡no tienen controladoras IDE! Comencé a reirme y les dije, pero ¡si tengo un HD PC y funciona¡ Se pusieron con cara de pocos amigos. Seguí y les dije, bueno dime precios tambien de SCSI, para mosquearles... y con ciertos recelos me los dijeron. Cuando acabé de ver los precios, comenté que Amiga no sólo es para juegos, sirve para otras cosas aunque tu no lo sepas. Tuvimos una conversacion estúpida ya que no tienen ni idea de lo que tienen y ni siquiera conocen los demás sistemas. O sea, hacen venta y posventa horrible, engañando a la gente, diciendo las mil maravillas de las peceras y después no sirven para nada.

Siendo así, con el tiempo creo que la gente pecera se dará cuenta de lo que tiene y se crearán usuarios de Amiga potenciales, ya que los PC's estarán devaluados y machacados informáticamente hablando....por la diferencia.

!!!! AMIGA FOREVER !!!!

!!!! QUE LA FUERZA AMIGA OS ACOMPAÑE SIEMPRE !!!!

Para quien hizo el apartado de opinión del juego Sensible, ¡saludos!, no sé si te acordarás de mi: estuve en la UPC y estuvimos un buen rato hablando sobre

el Sensible, sus trucos para marcar más. ¿se podría hacer un campeonato al Sensible? Es una sugerencia para todos los de la Amiga.InFo y también a los que leemos la revista ¿no? Es que jugar contra la máquina ya me aburre y no hay rivales. Aunque hace un tiempo que no le doy al Sensible ya que voy de cara a programas serios.

ANEXO: Gracias Amiga.InFo ..... mi vida Amiguera a cambiado radicalmente...

David Fdez.
Calella, (Barcelona).

EL AMIGA 500 SE MUERE: VIVA EL AMIGA

A Ginés, el fiel seguidor.

En un principio, no sabía si iba a escribir una carta emocional, como muchas que leo en vuestra/nuestra revista, la mayoría de ellas optimistas, rozando la despreocupación, cualidad esta que muchos tenemos y que es la causa de muchos de nuestros males; pero, por gracia o por desgracia, pertenezco a esa clase dinosáurica de los que pasan de los 62 años, que proporciona "per se". la cualidad de la templanza y, por ende, una mayor frialdad a la hora de calibrar las cuestiones. Y la cuestión ahora es el AMIGA.

He leído muy atentamente la revista, y en especial tu columna, la cual, en mi opinión, no tiene desperdicio. Y voy a tratar de matizar algunos conceptos añadiendo algunos míos que los considero necesarios.

Yo, actualmente, estoy muy preocupado amigueramente hablando. Me preocupa el inicio de la carrera de ESCOM, la cual, como ante toda multinacional, me genera UN PRINCIPIO DE DESCONFIANZA. Desconfianza que se me acrecenta en primer lugar, por iniciar dentro de los presentes o futuros usuarios una diferenciación "clasista" (entiéndaseme bien la palabra): la clase de los grandes, con distribuidores supercualificados y la clase de los "pequeños", que podrán adquirir sus 1200 en tiendas que todos conocemos, magníficas en cuanto a la técnica de la venta, pero fatales en cuanto a cualificación. ¿Diagnóstico?... el Amiga 1200, tal cual hoy, morirá; deberá morir en aras de los grandes, en aras de los productos que están a la puerta esperando salir a toda presión y producir esos grandes beneficios, que, a la postre, es lo que debe ser para una gran multinacional. Morirá... como creo que ha muerto el Amiga 500; por favor, no os rasgueis las vestiduras. Ha muerto por lo mismo que achacamos a Commodore España, su olvido total de las necesidades y apetencias de los amigueros enamorados hasta los tuétanos de nuestro querido 500.

También ahora se siguen olvidando de este carismático y magnífico ordenador, que, solo, sin posibilidades de remozado, se arrincona poco a poco con insensato desprecio. ¿y por qué? ¡Ah sí!.. es que no vale más que para jugar. ¿JUGAR?... pero ¡coño! y perdonadme el taquito... era y es multitarea, puede utilizar bases de datos impresionantes... se le podía ir ampliando según necesidades hasta cotas más que altas... puede utilizar hojas de cálculo profesionales que satisfacen al más exigente,... puede generar y trabajar en imagen y sonido a satisfacción de muchos. ¿entonces?... está claro: no interesa comercialmente que un "enano" pueda convertirse en un gigante y pueda casi hablar de tú a tú a sus primos mayores; hay que vender ordenadores y no periféricos; hay que abrir boca al impaciente usuario, hay que sofronizarle... aaaaah ¡LA VELOCIDAD! si...si Risk y rascas... Roms y romanos... ¡zas! y todo al nanosegundo... ¡qué felicidad!... qué máquina... cómo renderea...

Perfecto. Naturalmente que es necesario que se construyan Amigas cuyos rendimientos sean los mejores, los más rápidos, que sean capaces de competir en el mercado con los PC. Yo lo dudo: ¿no fabrica ESCOM PCes a espuertas? ¿no es propietario de la palabra mágica?.. pues de ahí a que pronto tengamos un Peceamiga hay un paso. "You have money?"

Mi furibundez amiguera me ha hecho quizá desviarme un poco por caminos colaterales. No pretendo decir que no hagan falta Amigas de alta gama. Esos Amigas los necesitarán unos pocos profesionales que trabajan, y duro, tal que vosotros, en el mundo de la informática, la edición, gráficos, publicidad, negocios, etc. ¿Y los demás? ¿cuánta velocidad y definición precisamos?. Es un problema de cada uno, de sus propias necesidades y de su conformismo; si ESCOM tuviese la idea, con su propaganda y posibilidades, de investigar el número de Amigas 500 que hay repartidos por la piel de Toro, amén de los que lo tienen sin usar y arrinconados, quizá se llevaría una sorpresa por la propaganda que significaría el seguir ayudando con hardware a este ordenador que redundaría reactivamente en la venta de otros Amiga más poderosos (¿no ocurre así con la técnica agresiva de venta de coches?: atención al parche). ¡Aaaaah ESCOM! desconfío... desconfío.

Ginés, fiel servidor. Magnífica la diana de tu escrito.

Yo, loco amiguero, siempre desconfié de Commodore... y saltó la liebre.

Yo, amante de mi Amiga, nunca he creido que la piratería arruinó al Amiga (pero ese es otro tema que próximamente os daré mi opinión).

Yo sigo. Quiero a mi Amiga 500+. Lo arropé, le dí 40Mhz de velocidad, le proporcioné memoria de 32bits para que estuviera más guapa con el máximo de RAM posible FAST y CHIP, la regalé con 1G de almacenamiento, la pinté con "coma flotante" y la vestí, trajeándola con mis propias manos, en una hermosa torre salida de mis herramientas; ventilada, faltaría más (tiene gracia que los dos ventiladores son de PC, pero ella ni se ha enterado, de lo a gusto que está).

Un cordial saludo y hasta otra.

Santos "Locus amicus"
Pamplona.

PRECIOS ABUSIVOS

A la atención de Ginés.

He sido usuario de Amiga desde que el Amiga 500 salió al mercado, cuando costaba alrededor de 150.000 pts con monitor incluido, luego lo amplié de memoria, posteriormente me compré un A1200 con HD 60Mb, y con el tiempo le añadí una aceleradora GVP1230 Turbo series II (680EC30 a 40 Mhz, más 4 Mb de RAM).

Hoy en día, he vendido los dos ordenadores por la cantidad de problemas que padecía con ellos (que todos sabemos cuáles son "Commodore"). Luego, por necesidades de trabajo, me compré un Power Macintosh 6200, aunque estoy a la espera de la normalización de Amiga, para comprarme uno nuevo.

Creo que soy un cruzado de la causa de Amiga, he defendido este ordenador a capa y espada en todo tipo de situaciones, sobre todo debido a mi profesión (artes gráficas), en la que los ordenadores juegan un papel esencial. Siendo realistas, y echando un vistazo al mercado; ofertas, precios, tecnología, potencia, servicio, de otros fabricantes o marcas, se le hace a uno especialmente difícil el decidirse de nuevo por un ordenador Amiga.

Por ejemplo, cuando he ojeado la última revista, buscando con ilusión los precios de los ordenadores, me he vuelto a llevar un chasco tremendo: un A4000 con 68040 a 25 Mhz, 10 Mb de RAM, controladora SCSI y HD 1 Giga SCSI, sale por 370.000 pts, más el precio del monitor de 60.000 a 70.000 pts, total: 430.000 pts, chispa más o menos. Y si nos vamos al modelo equipado con 68060 a 50 Mhz, el total se dispara a la cifra meteórica de (monitor incluido): 570.000 pts.

La verdad es que con esos precios no creo que mucha gente compre el A4000, en otras palabras, que en el caso de un A4000/40 haya de diferencia con un PC Pentium a 100 Mhz, 150.000 pts, es realmente excesivo. Por muy buena multitarea, arquitectura, etc... que tenga Amiga, esos precios son (repito de nuevo) desorbitados. A no ser eso si que te toque una lotería o seas primo hermano del presidente o alguno de sus séquitos que están más que forrados.

En el día de hoy, podemos encontrar los siguientes equipos en la competencia:

Octek Pentium 100
Procesador Intel Pentium 100 Mhz
8Mb de RAM
Disco duro 850 Mb
Arquitectura bus PCI
Tarjeta Gráfica SVGA 2 Mb
Floppy 3"5 1'44 Mb
Windows 95
Ratón y teclado
Monitor 1024x768 sin entrelazar, Full Screen 16"
Total: 220.000 pts

Power Macintosh 6200
Procesador Power Pc 603 a 75 MHz
8 Mb de RAM
Controladora IDE y SCSI
HD 540 Mb IDE
CD-ROM (4x)
Ratón y teclado
Sistema 7.5.1
TOTAL: 260.000 pts
TOTAL: 310.000 pts con monitor.

Performa 630
M680LC40 a 33MHz
IDE y SCSI. 8 Mb de RAM
Controladora SCSI y IDE
CD-ROM (4x), TV y VIDEO
HD SCSI 540Mb.
Monitor RGB 14"
TOTAL: 284.000 pts

Como podéis comprobar, los precios de los que hablamos no tienen ni punto de comparación con los de equipos A4000, por ejemplo, con el dinero que cuesta el modelo A4000/40, 370.000 pts, podemos comprarnos un Pentium a 100 Mhz con bus PCI como el mencionado arriba, más CD-ROM (4x), más 8Mb, más su respectiva tarjeta de sonido de 16 bits, y todavía nos sobra dinero. Que sí, que sé que me diréis que si la arquitectura del Pc, que si el Windows, etc..., pero lo que está claro, y esto creo que no lo discutiría nadie en su sano juicio, es que un Pentium a 100 MHz es muy rápido. Y en cuanto a programas, cuando saquen el LightWave para PC, pues está claro que tendrá la misma calidad que en Amiga, pero muchísimo mas rápido y por lo tanto más productivo y rentable.

Respecto al otro posible rival de Amiga, los Macintosh con sus Power Pc, les está pasando casi lo mismo que a Amiga con el resto de ordenadores. Los Mac son respecto a los PC's caros, en igualdad de potencia. Los Power Mac de gama alta salen desde 450.000 pts a las 870.000 pts (como son el 7500, 7100, 8100, 9500), pero, de todas formas, salen más baratos que los Amiga, y ofertan más extras por debajo del precio de un A4000/40 a 25 MHz. Por ejemplo, el modelo que yo me compré hace poco: Power Mac 6200, con procesador (RISC) Power Pc 603 a



75 MHz, 8 Mb de RAM, 4 Mb de ROM, IDE y SCSI, 530 Mb de disco duro IDE, CD-ROM (4x), Sistema 7.5.1., hasta 32.000 colores, resoluciones de 640x512 hasta 800x600, ratón y teclado, digitalizador de 8 bits sonido incluido, entre otras características, me salió con IVA incluido por 260.000 pts.

La verdad es que con ejemplos como los que muestro, comprarse un A4000 con esos precios es una auténtica locura. Vamos, que ese precio no es el correcto si queremos que Amiga resurja, a no ser que, sin saberlo, en España sea el 90% de la población rica para poderse permitir gastarse 370.000 ó 499.000 en un ordenador, cuando, muy por debajo de esos precios, puedes adquirir otros equipos con muchísima potencia de cálculo, periféricos incorporados de fábrica (CD-ROM, sonido 16 bits, gráficos acelerados), garantía, servicio técnico al ladito de tu casa, disponibilidad de programas, más usuarios, etc...

En resumen, que tener las prestaciones de un Amiga 4000 con un 68060 a 50 MHz, equipado como he visto en "AI", cuesta 350.000 pts más que el Pentium a 100 MHz, y 250.000 pts más que un Power Mac con Power Pc a 75 Mhz equipado hasta las trancas. Pues la verdad amigos, ¿es que acaso le han colocado diamantes a la placa de los Amiga y no lo sabemos?. Yo, por lo pronto, de comprar el Amiga que tenía pensado, nada de nada. En todo caso, seguiré esperando a ver si la sensatez hace aparición alguna vez por estos lares.

Personalmente me encontraría supertentado de comprarme un A4000, si estos tuviesen los precios y características siguientes:

A4000T/68040 a 25 MHz
AGA chips set
Controladora SCSI y IDE
HD SCSI 540 Mb
10 Mb de RAM
.....200.000 pts

A4000T/68060 a 50 MHz
AGA chips set
Controladora SCSI y IDE
HD SCSI 540 Mb
10 Mb de RAM
.....270.000 pts

En cuanto a la gama baja de Amiga, o sea los A1200, me parece estupendo lo de incluir disco duro de fábrica y el paquete de software "Bundle". Pero volvemos a lo mismo de siempre, por 88.000 pts. aproximadamente, tenemos un ordenador con un procesador antidiluviano el 680EC20 a 14 MHz sin MMU, sin coprocesador, con 2 Mb de RAM, HD de 170 Mb IDE, capacidad de expansión limitada a un slot de expansión de la CPU, con una fuente de alimentación totalmente falta de potencia. Aunque, si lo equipamos decentemente, con una aceleradora 68060 a 50 MHz, SCSI y 4Mb de RAM más, tendremos un ordenador decentemente equipado y a un precio más que ajustado: 220.000 pts.

Espero que algún día cambie esto de los precios, y que saquen modelos basados en procesadores RISC, porque de lo contrario, por mucha empresa que tenga ahora Amiga, no saldrá de la misma "M" de siempre con el consiguiente hundimiento definitivo de esta marca o tecnología.

Ánimo y adelante, un saludo de un usuario y suscriptor de Amiga.InFo.

Fco. Javier García Negrón.
Castilleja de la Cuesta, (Sevilla).

MANUALES EN CASTELLANO

Estimados amigos:

Por vuestra revista Amiga.InFo no.4 me entoré de que se ha reconocido a Alfonso Rodriguez y a PiXeLSOFT (Hoy PiXeLMEDIA) todos los méritos que frente a AMIGA se les tienen que reconocer después de tantos años. Lo mismo ha de ocurrir con vosotros. Amiga.InFo y Amiga Technologies, por la labor emprendida a la que le auguro grandes logros.

Vayan pues mis felicitaciones por ello a unos y otros y adelante con el AMIGA.

Sabemos que somos bastantes los que estamos esperando que lleguen los Amiga a España, y que, en cuanto lleguen va a empezar una nueva era para nuestro querido ordenador, pero me preocupan las palabras que aparecen en la revista dichas por el Sr. Costa: "En un futuro cercano, intentaremos introducir software traducido al castellano."

Si todo se va a quedar en intentar introducir el software en español, le auguro al Amiga una subida temporal pero que bajará pronto espectacularmente de no disponer de abundante y buen software en castellano, y pronto.

¿Que tienen los PC que no tenga Amiga? - Nada absolutamente como máquina. Le ganamos en todo, menos en programas con instrucciones en castellano, en eso no le hemos ganado nunca.

Bien es verdad que mucha culpa la tuvo Commodore, pero, antes de la crisis, muchos amantes de Amiga ya tuvieron que pasarse al PC por falta de programas de calidad en castellano. Yo, personalmente, conozco a cuatro o cinco que antes de la crisis colgaron al Amiga y se compraron un PC, porque el Amiga era mucho mejor ordenador pero carecía de los programas en nuestro idioma que ellos requerían (AUTO CAD, Word Perfect, entre otros). Y estoy seguro de que cada fiel seguidor de Amiga (25 por ciento) conoce a varios en igual circunstancia (el 75 por ciento restante).

Los que odiamos el pirateo estamos de acuerdo cuando se pone esta excusa para decir que no se importan programas o no se confeccionan en castellano por este motivo, pero, desgraciadamente, esto ocurre también en PC, y ocurre en los cassettes de audio y los de vídeo, pero no por ello dejan de lanzar productos al mercado.

No estoy justificando al ladrón, se debía erradicar de la sociedad, pero si tristemente existe, no dejemos morir al Amiga por temor al ladrón.

Si se sigue con más de lo mismo de lo de "antes", el PC seguirá dejando atrás al Amiga, imitando nuestras "ventanas" y metiendo en sus tripas "cosasblaster" para que pueda sonar como nosotros, pero... llenando el mercado de toda clase de programas y juegos, totalmente en castellano.

¿No se podría llegar a un compromiso entre representantes, distribuidores y comercios, para que todos los productos Amiga que lleguen de fuera no se saquen a la venta si no es con los manuales en castellano?

Se trataría de contactar con un buen equipo traductor y luego, el consumidor, yo, pagaría muy agusto unas pesetas más por el producto si me entero de que va.

Y si ello supone un retraso de unas semanas, no pasa nada. El Page Stream 3.0 hace cerca de 2 años que lo esperamos.

Así pues ¡LARGA VIDA AL AMIGA! si viene acompañado de todo el software que disfrutan en los demás paises, pero en nuestro idioma. Es como el consumidor acudirá al mejor ordenador, si está provisto de lo imprescindible, ... LOS BUENOS PROGRAMAS CON INSTRUCCIONES EN CASTELLANO.

Quizá "Info Technologies" sea la solución.
Eso esperamos y deseamos de todo corazón.
Con mi sincero afecto.

Alfredo Domingo Serrano
Zaragoza.

PRECIOS MÁS POPULARES

Afortunados poseedores de AMIGA:

El otro día, cuando me enteré de que el mejor ordenador del mundo volvería a iluminar de nuevo muchos escaparates, cogí raudo mi coche y me dirigí a las tiendas especializadas de Barcelona. Todos con una sonrisa en los labios me confirmaban la buena nueva, y me enseñaban los precios oficiales en una hoja publicada por Pixel-Soft:AMIGA Estándar: 67900 pts. y -AMIGA Bundle:88500 pts. Me los esperaba en un principio, pero, además que con el tiempo fueran bajando y que al menos hubieran podido conservar el precio antiguo, antes de desaparecer.
A medio convencer nos despedimos hasta otra ocasión.

Más tarde ya, vuestra consagrada revista confirmaba los precios en la entrevista realizada al señor Alfonso Rodríguez (AMIGA.INFO Núm.4). La mala noticia para mí, llegó cuando, al ponerme en contacto con las tiendas por si ya habían llegado los nuevos AMIGA, me "enchufaron" los nuevos precios oficiales. Irónicamente les pregunté cuánto habían bajado. Como respuesta recibí una carcajada. Inmediatamente pensé: "esto me huele muy mal". ¡Habían subidos los precios!

Para confirmarlo, hablé de nuevo con (el ahora llamado) Pixel-Media, confirmándome los nuevos aumentados precios, y anunciándome que todavía los subirían más en corto plazo. Los nuevos precios ahora son: -AMIGA Estándar: 69900 ptas. y el AMIGA Bundle: 92900 pts. Las dos versiones, eso sí, vienen acompañadas de un mismo pack de utilidades muy atractivo, y a la versión Bundle le han añadido el Scala MM300 en su disco duro de 170MG. Aunque el pack incluye algunos programas sobrellamados (SE) (Special Edition) pues serán versiones no completas. Pues bien, me pusieron como excusa que el AMIGA no tiene rival y que en Inglaterra los precios aún eran mayores (Bueno, ¿y qué?, pero si los PC en el Reino Unido respecto aquí son muchísimo más caros, alrededor de unas 60000 ptas. más). Que AMIGA no tiene rival, todos nosotros ya lo sabemos, pero a quien hay que convencer es al resto de la gente, que todavía no la ha tenido en sus manos y, con estos precios, será difícil atraerla.

Creo que se está enfocando el retorno del AMIGA como un negocio y no como la posibilidad de hacer disfrutar de las magníficas cualidades de esta máquina a un bajo coste para cualquier tipo de usario, ya sea de nivel bajo, medio o superior. En el Reino Unido el AMIGA 1200, antes de desaparecer, oscilaba entre las 250 y 300 libras (50000-60000 pts). Con los precios de hoy, y me refiero más concretamente al AMIGA Bundle, no hay forma de competir con los PC. Tendríamos que haber empezado por una política de precios mucho más agresiva. Hoy en día, por regla general, la gente mira mucho más su bolsillo a la hora de comprar que cualquier cosa. Hoy en día un PC DX4 100 equipado de serie te vale unas 120000 pts. iva incluido. La gente, al comparar las dos máquinas,

verá que por 27000 pts. más tendrá un disco duro de 540 Mg (170 el AMIGA), monitor SVGA (que en AMIGA te lo tienes que comprar si quieres aprovechar todas las resoluciones que te da la máquina) y esto significa 50000 pts. más, 2 Mg más de memoria ram, una minitower (carcasa) y, como no, una máquina más rápida, aparte del ya impresionante mercado de software y hardware totalmente consolidado.

Otro tema son los periféricos, como por ejemplo los CD ROM, en PC uno de doble y cuádruple velocidad cuestan 10000 y 20000 pts. respectivamente. Pregunto en tiendas AMIGA si puedo conectar CD ROM de PC a AMIGA, y me contestan que hay gente a la que el invento les ha funcionado, y a otros simplemente no, recomendándome el CD ROM AMIGA cuyo precio oscilan entre las 30000 y 50000 pts. uno de cuádruple velocidad. Eso sí, y también es justo decirlo, que nuestro AMIGA ya viene equipada con su tarjeta de audio, cosa que en PC no ocurre, aunque un punto a su favor es que éstas ya son muy económicas y con una calidad muy buena.

Ante esta situación, lo más probable es que la gente se decante más fácilmente hacia la otra plataforma que no hacia la nuestra, a menos que no encontrase una diferencia mayor de precios entre ambas máquinas.

Yo ya sé, que tal vez, al ser pocos los usuarios de AMIGA comparándolo con PC, los señores que deciden poner los precios se han visto obligados a situarlos a esta altura, pero, como he dicho antes, en el Reino Unido los precios eran más bajos antes de desaparecer y también incluían su buen pack de juegos. ¿No sería mucho mejor adoptar una postura de riesgo y conservar aquellos precios? Ya sé que saldrían ganando menos dinero por máquina vendida, pero, por otra parte, con las unidades que se venderían de más al ver los precios tan populares, seguro que recaudarían inmediatamente el dinero pensado, si no más.

Se están realizando grandes esfuerzos para poner el AMIGA en un mercado muy competitivo, y precisamente esta voluntad se tendría que ver reflejada en los precios, y si no que se lo digan a los señores responsables de la PLAYSTATION y 3DO que han tenido que bajar drásticamente sus precios al ver que otro competidor mucho más listo que ellos (SEGA), sacaba sus máquinas a un precio reventado.

Con lo bonito que sería ver en cualquier escaparate de informática que en las otras plataformas tuvieras de desembolsar una cantidad no inferior a las 120000 pts. y a su lado estuviera nuestro AMIGA en cuyo rótulo se leyera "POR SÓLO 57000 pts. " la versión estándar, o bien "POR SÓLO 78000 pts." la versión bundle (por poner en ejemplo). Sólo así los compradores verían una primera poderosa razón por decidirse sobre qué plataforma elegir. Hoy por hoy, creo que se han de buscar compradores que en un principio no posean ninguna plataforma en su hogar (que todavía son muchos); luego vendrían los que tenemos un AMIGA 500 y ya es hora de actualizárnoslo (que somos muchos); y luego vendrían los poseedores de cualquier otra plataforma (véase Mac o Pc) que quisieran aparcar sus ordenadores para comprarse el AMIGA (y de éstos, creo yo, que habría muy, muy pocos) puesto que ya llevan tiempo trabajando y familiarizándose con sus máquinas y aún más viendo el mercado tan surtido que hay (sobre todo para los usarios de Pc) y es obvio que no cambien. Yo mismo podía haber cambiado de sistema mil y una veces en esta época de relativa sequía del AMIGA, y no es porque no haya visto nada bueno sobre Pc, sería absurdo decirlo, puesto que he visto trabajos gráficos muy buenos, además de otras aplicaciones. Si no lo he hecho es porque siempre me ha gustado el entorno AMIGA en todas sus facetas y ya lo llevo en la sangre.

Por otra parte, y cambiando un poco de tema, ayudando a los buenos precios del AMIGA, tendría que coexistir toda una buena, por no decir excelente política de mercado (distribuidores), número elevado de tiendas, talleres... y, sobre todo, multitud de empresas de software y hardware que nos apoyen.

Soy el primero en defender que se tiene que vender el AMIGA como máquina de múltiples funciones y no como máquina de juegos, aunque sería un error olvidarse de ellos y no potenciarlos al máximo. No olvidemos que AMIGA fue pionera en este sentido y que, por desgracia, otra plataforma, el Pc, ha llegado a ser la número uno gracias a este mercado. Hoy en día, los juegos son el software que más dinero hacen correr. Los juegos de ordenadores, no salen uno o dos cada mes, salen a decenas, sólo tenemos que echar un vistazo a los grandes almacenes y a las montañas que tienen ellos. Cuando al otro día volvemos, dicha montaña ya ha sido devorada por los usuarios de PC. Otro punto fuerte son las ferias internacionales del juego que se hacen por todo el globo, no hace falta decir cuál es la plataforma reina que desbanca a las mismísimas consolas. Son tántos y tántos los usuarios de Pc, que a ninguna casa de software le importa un rábano el no proteger de la piratería sus juegos y prueba de ello es que los van sacando cada vez con mayor y mejor calidad, ayudados por el soporte CD ROM.

Escom tendrá que hacer un gran esfuerzo y hablar con las grandes casas de software, que en su momento nos dejaron, para que vuelvan. Casas como la LUCASARTS, sin duda una de las mejores por no citar otras. A más de cuatro poseedores de AMIGA nos gustaría ver volar un X-Wing en nuestro monitor o disfrutar de sus divertidas aventuras gráficas. Tenemos la mejor máquina y los medios, ahora sólo nos falta el apoyo de muchas empresas de software.

En fin, caballeros, me gustaría acabar con ésta mi breve intervención dando un fuerte toque de alerta roja a los que han puesto estos precios al AMIGA y a su inminente subida. Me gustaría que se pensaran de nuevo la estrategia económica a seguir, pues si continúan así, pronto veremos a nuestro querido ordenador haciendo cola en el INEM sellando su carnet de paro. Como mi buen amigo Spock diría:

"LARGA Y PRÓSPERA VIDA AL AMIGA"

Un saludo

Xavier Abuli
Mataró, Barcelona.

COMENTARIOS

Hola, amigos de AmigaInfo.

Soy un lector o, podríamos decir, alumno de vuestra revista. Es excelente, y cuando decido escribiros tengo que empezar poniendo un punto de humildad ante mi enorme desconocimiento de nuestra máquina. Pero llevando como llevo 4 años con un AMIGA 2000, he tenido oportunidad de crearme opiniones acerca de todo cuanto ha ocurrido y está ocurriendo con nuestro entorno informático. He oído y leído muchas cosas y me gustaría expresar algunos matices en medio de tanto comentario. Voy a hacer un recorrido "amiguístico" desde que empecé a estudiar informática, pasando por cuando decidí comprar mi AMIGA, hasta hoy.

1. LA MÁQUINA.

Cuando el primer AMIGA apareció, la informática se conocía por la tele en forma de enormes computadores y el ordenador doméstico básicamente brillaba por su ausencia. Poco a poco empezaron a aparecer los usuarios, curiosos ante estos nuevos aparatos que les permitían tirar la máquina de escribir a la basura, ordenarse sus apuntes, cuentas, diarios, etc., e incluso, podían jugar un poco. En aquel momento, AMIGA, con su estructura (de la que ya habláis en Amiga.Info mucho y muy bien), permitía hacer lo mismo que los otros, y en un entorno de ventanas e iconos, mucho más fácil y rápido de usar. Pero, además, abría nuevos campos, con la posibilidad de realizar cosas estupendas, divertidas, vistosas y mucho más prácticas a nivel de pequeños usuarios, gracias a sus gráficos y sonido.

Junto a él aparecían otras máquinas, pero la que se le acercaba en gracia y capacidad, no podía competir en precio.

2. LA PROMOCIÓN.

Era el momento de separar dos conceptos: el ordenador de oficina y el ordenador doméstico.

El PC creció rápido en velocidad, ocupando las oficinas de empresas y bancos con aplicaciones exclusivas para ellos. Con la aparición de paquetes integrados se acercaba al usuario la posibilidad de explotar cada vez mejor su cada vez más potente máquina.

Commodore sólo tomó en serio los mercados de Alemania y no intentaron, a esas alturas en las que lo tenían todo a favor, buscar otros mercados sedientos de microordenadores, entre los que AMIGA destacaba. En aquel momento pudo hacer la mencionada diferenciación: para los bancos, los aburridos y fríos PC's, pero para la demanda que entonces explotó de ordenadores domésticos, esos polifacéticos y sencillos de manejar a nivel de usuario que son los AMIGA.

Lo tenía todo para haber triunfado. Incluso aparecieron programas de PC adaptados a su entorno, en una clara muestra de que AMIGA era más que un PC.

Es curioso que la promoción que hoy en día hace MICROSOFT de sus productos (basada 100% en la multimedia), habría sido perfectamente válida en aquellos días para que CMD hubiera promocionado los AMIGA.

3. LOS USUARIOS.

A la mayoría de esa demanda, ni siquiera se le dió la oportunidad de elegir (en Gran Bretaña y Alemania que pudieron hacerlo, hubo una rápida expansión de AMIGAS). No conocían más que los "compatibles", término que acabó por sustituir al de "ordenador personal". El comprador adquiría lo que veía.

Perder este tren comenzó la pescadilla que se muerde la cola:

Cuanto más crece el mercado, menos afecta la piratería ya que el volulmen total de ventas siempre será mayor. Pero, a su vez, y esto es algo que tiende a pasar desapercibido, cuanto más se difunde el sotfware, más se extenderá el hardware. Tener acceso al software es un importantísimo motivo a nivel de pequeño usuario para comprar un equipo. La piratería no sólo no es lícita, sino que es un daño importante para la informática, sin embargo tampoco es únicamente contraproducente. El pequeño usuario debe comprar programas, pero no es fácil que vaya a adquirir legalmente todos los que usa, ya que supondría un desembolso económico muy importante para sus

necesidades. Es decir, en muchos casos, si el usuario no tuviera acceso al programa de modo ilegal, simplemente no lo adquiriría. Así, la copia ilegal de software asegura la expansión de programas, los cuales alguien puede necesitar adquirir para explotarlos legalmente (las empresas). Es así como el mundo del Software de PC ha sobrevivido hasta hoy. El consumo de sus productos se ha asegurado con las empreseas, que son los únicos consumidores controlables (hasta hoy). Por su lado, el pequeño usuario mucho más numeroso, accede a software legal de un modo menos voluminoso pero mucho más extendido, y esa pérdida se ve recompensada por la expansión hardware que conlleva. ¿Cuántos usuarios adquirirían un AMIGA si tuvieran tan accesible su software como el de PC?. La prueba la tenemos en los dos países mencionados y la enorme expansión de este sistema (que probablemente nos ha salvado a todos del olvido).

4. AMIGA HOY.

Ahora AMIGA pide otra oportunidad. Ya se fabrica nuevo hardware y está en vistas de ser desarrollado (tecnología RISC). Doy por hecho que habrá promoción importante el año que viene, ya que ESCOM querrá rentabilizar su inversión y ya que he visto un anuncio de PixelMedia en una publicación de PC's (aprovecho para agradecer a estos últimos su profesionalidad e insistencia en esta época pasada de incertidumble). ¿Cuál es, pues, la clave del futuro?: el software.

Las empresas de software deben rentabilizar su trabajo en ventas.

Y el secreto de su rentabilidad está en la búsqueda de consumidores profesionales de AMIGA. Los pequeños usuarios tenemos que adquirir, en este sentido, un compromiso serio, pero la promoción de las nuevas máquinas tiene que vencer el terreno de la multimedia a nivel profesional.

Si entre todos somos capaces de "dar de comer" a las empresas de software, la potencia de AMIGA y el tiempo deberán darle la razón.

5. EL FUTURO.

Si el "hoy" de AMIGA es el software y en este campo el uso profesional marca las diferencias, el futuro lo califican los pequeños usuarios, relegando a los AMIGA a ser unos extraños o "unos más entre nosotros".

Esto depende de:

-La aparición de software que marque diferencias entre PC y AMIGA, explotando al 100% la máquina. Si algo ha avanzado desde que tengo mi AMIGA 2000 es el software. Se pueden obtener mejoras espectaculares en el equipo con buenos programas.

-La velocidad del microprocesador. Mientras éste ha sido el caballo de batalla en la evolución del PC (¿cuál iba a ser en otro caso?), AMIGA sigue con procesadores anticuados. Pese a que su trascendencia no es tan grave como lo sería en un PC, la diferencia entre unos procesadores y otros es importante en el rendimiento del equipo, a la hora, no sólo de hacer renders o animaciones largas, sino al usar procesadores de texto, hojas de cálculo, o incluso, de compilar un programa. Estas utilidades no pueden ser olvidadas porque otras destaquen en nuestro equipo a la hora de crecer en el mercado, ya que no podemos evitar ser comparados. También es cierto que esto encarecería la máquina, pero es una batalla pendiente.

-El CD-ROM. Antes era el futuro, hoy ese imprescindible. AMIGA debe asumir este periférico como fundamental en sus intenciones. Es importante que sean accesibles y a precio normal.

Hay que apuntar hacia una fuerte promoción para el consumo de nuestra máquina. Pero un consumo también profesional, que ha de ser la base para el fomento de este equipo. Su potencia y el tiempo harán el resto.

Jesús Izuel Alonso
Zaragoza.

MIS PRIMERAS HORAS CON EL ATAPI.DEVICE

Era un día cualquiera, cuando me llamaron a mi casa para decirme que los números atrasados de Amiga.Info estaban ya en Madrid (Gracias a Automel por la gestiones). Cuando ví que el número 5 contenía el programa CDFS cache y se hablaba de montar un CD-ROM de interface ATAPI, fuí directamente a la página correspondiente.

Allí estaban las explicaciones pertinentes, pero nadie hablaba del misterioso, adorado y soñado ATAPI.device. Me leí las instrucciones con detenimiento y... me fuí a la cama, ya que no tenía el CD-ROM.

Al día siguiente convencí a mi jefe para que me dejara llevar el de la oficina a casa (un Toshiba MX-5302B). Me dijo que sí y... entonces empezó la verdadera historia. Por la tarde abrí mi A4000/040, desconecté mi segundo disco duro y... no arrancó !!!. "Claro" -pensé yo-, tengo que usar el HDToolbox". Pero no me dejaba salvar los cambios. Y empecé a pensar... " ¡Qué raro! Algo va mal, pero ¿el qué?"

Por más que trasteaba con el HDToobox, no conseguía ningún resultado y pensé que tenía mal los discos. Los verifiqué y estaban bien. Así que empecé a hacer backups de todos los datos, ¡¡ por si acaso!! A las dos horas, la verdad es que además de vista cansada tenía ánimo cansado. "Esto es tarea imposible. Me están tomando el pelo -pensé."

De repente, se me ocurrió una idea. "Nacho, ¡¡¡los jumpers de configuración del disco!!! -me dijo una vocecita por lo bajo", pero, al tener dos discos duros IDE conectados, no hice caso de esa voz, ya que estaban configurados los dos.

Otras dos horas más tarde, y cientos de arranques después, esa voz seguía sonando, así que me dejé llevar por ella. Mi disco Master es un Conner CFS 210A (210 Mb) y lo configuré como un solo disco (MASTER) y... nada, bueno sí: me aparecía la pantalla del arranque (inserta el disco de arranque...) del WB 3.0 "Vaya, algo que no es una pantalla en negro. Al menos es diferente pero no me vale de nada". Puse el segundo jumper en la zona dedicada a Cable Select (CS) y... ¡¡¡YA!!!. Arranca. Mi querido WB 3.0 aparecía en la pantalla.

Bien, funciona, pero ¿y el CD-ROM?. Instalo el sotfware y al hacer un SCAN de dispositivos pegué un salto de la silla. "!!!Termino la instalación, meto un CD-ROM (el CPPD III) y... nada!!!

¿Por qué ?. Pues porque no lo has reseteado, tontorrón. Vale, reseteo con el disco dentro y... de nuevo nada. ¡¡¡Y yo que creía que iba a ser fácil !!!

Miro y veo que el atapi.device está en DEVS: y CDFSCache en L:. Todo está bien, o ¿no? Pues no lo está. El icono CD0! está en el cajón equivocado. Le dije al programa instalador que no lo quería montar al arrancar el equipo. Me voy a STORAGE:DOSDRIVERS/, junto a PC0:. Arranco y ¡¡¡TACHAN!!!, el icono del CD-ROM aparece y yo no me lo creo. Lo abro, miro y, así, estoy mirando una unidad ¡¡¡de 650 MB!!!. Genial. Adiós tarjeta SCSI (tengo Buster 9 y no puedo con las buenas, aunque tampoco tengo el dinero).

Bien, ahora ya sé lo que es tener un sistema "MULTIMEDIA", como dicen en el Corte Inglés. Textual, un vendedor me dijo que sin CD-ROM no se es MULTIMEDIA... Bueno, mientras se lo crea él... Mientras le echo un vistazo al CD aparece un requester diciendo que esto es una versión demo, que el programa es shareware y que, si me gusta, que me ponga en contacto con el autor. ¡¡¡Qué si me gusta!!! ¡Quién tuviera un modem y acceso a Internet, que se iban a enterar de lo que es dejar mensajes! (de agradecimiento, claro).

Arranco y sin problemas (ya es lo normal). Me dedico a mirar un CD de PC que me ha dejado un compañero. La verdad es que se nota que es de 4 velocidades (a ver si mete la quinta en un descuido). Vuelve a salir el mensaje a los 15 minutos y no le hago caso (¡qué pesado!) y sigo a lo mío. Veo y veo más gráficos en formato Targa gracias al programa IMAGESTUDIO (qué majo que es) hasta que me canso. Ahora vamos a probar qué tal se oye. Pongo un CD audio (Maná, para ser exactos "Dónde jugarán los niños") y me pongo los cascos. Hago un doble click en PLAYCD y suena a la primera. Esta vez no hay peros.

Suena muy bien. Me dedico a juguetear con los controles. Subo y bajo el volumen cuando vuelve a aparecer el requester. Ya ni lo leo. Doy al OK lo más rápido posible para quitármelo de encima cuando... ¡SORPRESA!. Aparece un segundo requester diciendo: "Esta es versión demo del controlador atapi.device. Creo que ya has usado bastante esta demo. Gracias por probar un producto de Elaborate Bytes." y de repente aparece el mensaje "NO DISC" en la pantalla del PLAYCD. Qué lástima que haya terminado el programa de hoy... ¿o no?. Un momento, el CD sigue sonando pero no se tiene ningún control sobre él. La única forma de pararlo es... darle al botón de EJECT.

Pues bien. Mi opinión es: ¡¡Fantástico!! Los que no tengan CD-ROM ya no tienen excusa. Yo ya lo he encargado. Ahora he de pedir el soft, pero con el cable ese que permite la conexión de 4 dispositivos IDE (aunque, ¿dónde los meto?), un CD-ROM Atapi y SCSI libre para cuando pueda comprarlo (otros 7 dispositivos). ¿Quién da más?

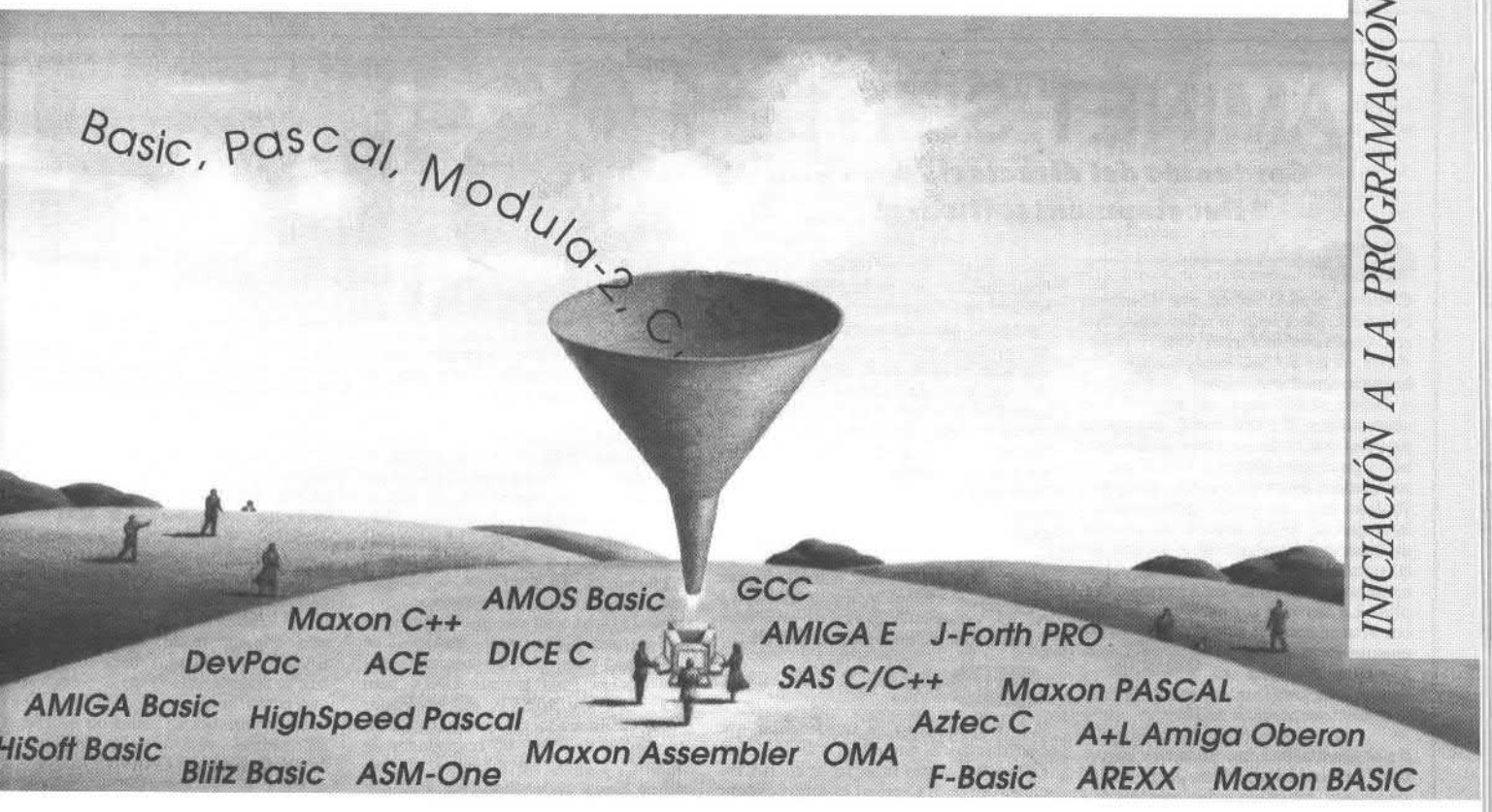
Conociendo a los programadores de Amiga, no creo que salga muy cara la versión final del atapi.device. ¡¡¡Creo que costará más el cable!!!

A los que se aventuren en tan apetitoso menester, ¡¡¡que recuerden los jumper de configuración del disco MASTER!!!

Saludos desde Madrid a todos los demás usuarios de Amiga y gracias a TODOS esos "locos" que trabajan para que siga siendo la mejor plataforma del mundo (aunque Commodore la quisiera hundir).

Gracias a todos los que hacéis Amiga.Info por informarnos de lo que hacen esos "locos" para nosotros y por la revista. Seguid así.

Un saludo:
Ignacio García Cuadrado.
Tres Cantos. Madrid.●



Programación con Amiga

Hasta ahora hemos visto cómo diseñar algunos algoritmos bastante sencillos, pero empieza a ser necesario hablar de cómo podemos implementar en el Amiga nuestros diseños. Este mes empezamos una pequeña serie de un par de artículos donde trataremos, en primer lugar, qué utilidades tenemos en el dominio público para ayudarnos a programar. En el próximo artículo veremos qué programas comerciales existen para programar en el Amiga.

Vamos a darle un repaso a los CD-ROM's de shareware y dominio público, de forma que quede claro qué se puede buscar en cada directorio y, sobre todo, qué encontraremos que nos pueda ser útil para implementar nuestros programas en Amiga.

Una de las preguntas que se suele hacer un programador cuando se ve obligado a diseñar las ventanas, gadgets, ventanas de petición, etc... es la de si alguién ha programado alguna utilidad que sirva para diseñar rápidamente estas tareas tan necesarias. De esta forma, le quedaría mucho más tiempo libre para dedicarse al diseño del programa, que es donde se va a encontrar con los problemas más importantes y donde nadie le puede ayudar a resolverlos. Aunque, esto último no es del todo cierto ya que, existen miles de programadores de dominio público que han cedido sus fuentes para que todo el mundo pueda ver cómo funcionan sus programas y, sobre todo, vea cómo se pueden solucionar esos pequeños problemas que suelen "amargar" la vida de todo programador.

Me imagino que ya te estarás preguntando dónde podemos encontrar toda esta información. Pues bien, la forma más barata de conseguirla es comprando los CD-ROM's recopilatorios que suelen sacar al mercado cada cierto tiempo. La mayoría, son recopilatorios de programas y utilidades shareware o dominio público. En el mercado de Amiga, podemos encontrar unas cuantas colecciones que merecen que les prestemos bastante atención porque están orientadas precisamente a eso, a dar al usuario toda la información posible sobre la máquina que tienen entre manos. Tratan aspectos del hardware de Amiga, del sistema oparativo, de la programación en casi todos los lenguajes conocidos, etc... vamos, el sueño de todo programador convertido en realidad.

Para empezar, vamos a comentar el contenido de los dos CD-ROM's AMINET SET, en lo que a programación se refiere. Estos CD's son copias del área de Amiga llamada AMINET de la red internacional llamada INTERNET. En esta red podemos encontrar miles de ejemplos de programación en todos los lenguajes habidos y por haber. Realmente, es imposible llevar al día todo lo que aparece en internet, pero estas recopilaciones en CD-ROM son más manejables (y, sobre todo, baratas), y más de una vez nos ayudarán con alguno de esos pequeños problemas que nos pueden hacer perder muchísimo tiempo.

AMINET

Aminet está dividida en toda una jerarquía de directorios. De cara al

AMINET SET 1

Contenido del directorio devs: " Development software"



amos

Como su nombre indica, este directorio está dedicado a todo lo relacionado con el compilador/Intérprete AMOS Basic. Amos es un BASIC especializado, sobre todo, en el tratamiento de imágenes y sonido, siendo capaz de tratar incluso animaciones. Existen varias versiones, pero las que destacan sobre el resto son las siguientes: "Amos: The Creator" orientado a los principiantes; y "Amos Professional". La versión profesional es la mejor de todas, soporta un interfaz de usuario más agradable a la vista, incorpora más de 700 funciones y está acompañado por más de 4 Mb de ejemplos. La versión normal no se ejecuta correctamente con el 68040 ó 68060, aunque la versión 1.12 del Amos Professional funciona en el A1200 y A4000 sin utilizar ninguna de las nuevas características AGA.

En el directorio amos podemos encontrar el código fuente de un juego en 3D, revisiones del compilador para pasar a tener una versión superior, los programas de la revista Amiga Computing, Textos del Newsgroup de usuarios de Amos en internet, herramientas para el compilador, textos de ayuda, simulaciones de "Intuition" bajo Amos, explicaciones de cómo utilizar MUI desde AmosPro, cientos de nuevos comandos, una pequeña biblioteca de funciones, un editor de pantallas para juegos, un editor de iconos, un editor de "sprites" y "bobs", etc...

La aceptación de este intérprete entre los usuarios de la comunidad de Amiga ha sido tan elevada que, tras anunciar que se abandonaba el desarrollo de nuevas versiones, el autor (François Lionet) ha tenido que volver a desarrollarlo porque no paraban de llegarle cartas pidiéndole que no lo dejara. La presión que han ejercido sobre él ha sido muy "convincente", ya que a las pocas semanas anunció que iva a ponerse a desarrollar una nueva versión mucho más potente. Veremos si es capaz de asombrarnos de nuevo...

asm

Este es uno de los subdirectorios más valiosos de todo el directorio "DEV". En él podemos encontrar cientos de ejemplos programados en ensamblador. Comentados por sus propios autores y, lo que es más importante, nos dan permiso para utilizarlos en nuestros programas, siempre y cuando no utilicemos sus funciones para realizar un programa comercial con el que estemos ganando dinero a costa suya.

Concretamente, en este directorio podemos encontrar una guía de consulta rápida del juego de instrucciones del 68000 de Motorola, el código fuente de una rutina de scroll en 8 direcciones, un desensamblador para el 68040, unas guías de referencia de cómo programar un 68020+ con FPU, herramientas para programar en ensamblador, una herramienta para diseñar "gadgets" para ensamblador, un documento explicativo de cómo programar intros en ensamblador, el código fuente de un par de demos, cientos de ejemplos listos para ser ensamblados, algunos ensambladores y desensambladores de dominio público , conversores de varios tipos (BIN a ASM, etc.), un texto explicando cómo combinar código máquina con partes de C, un sistema de petición de ficheros en ensamblador, una gran parte del código programado por Tomi Blinnikka para el A68K, el código fuente de una demo en 3D, varias colecciones de utilidades y código fuente en ensamblador, etc...

basic

Por desgracia, no se puede decir que este directorio contenga gran información sobre cómo programar en BASIC para Amiga. La verdad es que, contiene un buen intérprete de dominio público que hará las delicias de todos aquellos recién llegados al mundo de la programación, pero tendremos que buscar más información en libros especializados de BASIC.

En este directorio podemos encontrar el ACE (un buen compilador de BASIC para Amiga), unas pequeñas demos de cómo hacer programas con el ACE junto a un documento explicativo de la versión 2.0 del compilador, una guía de comandos del Blitz-Basic2, una versión demo del Blitz-Basic1.0, un editor de mapas para juegos, y poco más.

c

Me atrevería a decir que, este es uno de los subdirectorios más visitados de toda AMINET. En su interior podemos encontrar ejemplos de programas de todo tipo. Sin lugar a dudas, es la fuente de información más valiosa de cara al programador de C. Recopilaciones de este tipo son típicas del entorno Amiga y han ayudado a formar a la mayoría de los programadores, desde que empezaron a aparecer las primeras colecciones Fresh Fish. En estas colecciones aparecían ejemplos de cómo programar pequeñas utilidades pero, en los AMINET's podremos encontrar la "biblia" del programador de C para AMIGA. El CD-ROM se merece un 10 en este sentido.

Podemos encontrar un manual de C para Amiga (12 disquetes!!!), ejemplos de utilización de las características AGA, conversores de C entre ANSI y K&R, librerías de C++ para GCC y SAS/C, un entorno de trabajo nuevo para el Aztec C v5.0, el GNU Bison++ para Amiga, un analizador de la ejecución de un programa en C, formateadores de código en C, documentos explicativos de programación en C y C++, utilidades para programar desde el CygnusEd, pequeñas funciones de ejemplo, rutinas para trabajar con fechas en los ficheros, herramientas para depurar las aplicaciones, comandos ARexx para controlar mejor el Dice, comandos típicos de C y C++ de otras plataformas pasados a Amiga, librerías para trabajar con ficheros IFF, conversores de todo tipo (.fd a .h, una fuente de texto a una estructura en C, brochas del DeluxePaint a código fuente en C, etc.), el compilador Sozobon C junto a un nuevo entorno integrado para él, una versión de "Intuition" para C++, la ixemul.library para Amiga (una librería UNIX para GCC, DICE y SAS/C), el compilador North C, un traductor de C Objective, el compilador PDC, un compilador de Small-C, cientos de ejemplos con su código fuente correspondiente, etc...

Realmente, es una fuente de sabiduría que todos los programadores de C deberíamos consultar de vez en cuando. Por supuesto, sería muy interesante que algún español dejara como dominio público, en AMINET, alguno de sus programas junto con el código fuente. ¿Quién se anima a ser el primero?

cross

Este directorio está especializado en compiladores cruzados. Básicamente, se trata de generar código ejecutable de otra máquina en nuestro Amiga. Por ejemplo, podemos encontrar utilidades para programar el microcontrolador 6811, un sistema de desarrollo con un compilador para HC11, un ensamblador para M6809 y H6309, un ensamblador y desensamblador para la familia de procesadores 6502, un ensamblador de Z80, funciones matemáticas para 68HC11, un ensamblador de 65816 para sistemas con un '020/030, etc...

debug

Casi ningún programa queda libre de fallos en su programación. Cuando un programa contiene un error se dice que tiene un bug (bicho en inglés). Este directorio está dedicado a pequeñas utilidades que nos ayudarán a depurar nuestros programas. Éstas, en la mayoría de casos, se quedan residentes en la memoria y al ejecutar nuestro programa, nos permiten hacerle un seguimiento exhaustivo para ver dónde se presenta algún problema o dónde se comporta de una forma que no esperábamos.

En este directorio encontraremos utilidades tan valiosas como algunos intérpretes de gurus (nos indican el significado de cualquier guru que se produzca en nuestra máquina), utilidades para cerrar la ventana del Workbench (para que casi nada interrumpa la ejecución de nuestro programa), visualizadores de los recursos de la máquina que tenemos asignados, un monitor basado en macros de C, un monitor de símbolos utilizados a la hora de compilar, herramientas para monitorizar las apropiaciones de memoria que hagamos en nuestros programas, uno de los mejores monitores llamado Enforcer, ayudas para menejar más eficientemente el monitor del SAS/C, herramientas para monitorizar la fragmentación de la memoria que causa nuestro programa, rutinas veloces para borrar zonas de memoria, rutinas para manejar correctamente la memoria CHIP y FAST, un monitor de los mensajes mandados por "Intuition" (a través de los IDCMP), etc...

e

Directorio dedicado a todo lo relacionado con este nuevo lenguaje de programación que ha adquirido conceptos del C y del Modula-2. Podremos encontrar la versión 3.0a del compilador de E, los textos de los Newsgroups de Internet hablando del lenguaje E, una guía para los principiantes que quieran aprenderlo, varias colecciones de ejemplos (de Capus André, etc.), fuentes de programas para PCMCIA, la librería Debug.lib pasada a Amiga E, un interfaz gráfico controlable totalmente desde E, un formateador de código, una pequeña demostración de botones y desplazamientos, un preprocesador de E, una guía de referencia, varios textos interesantes sobre E, código fuente en E de un "bob" en HAM8 moviéndose por la pantalla, un ejemplo de cómo crear una calculadora, etc...

gcc

Éste es otro de los directorios clásicos donde podremos encontrar gran información sobre la programación en C. De echo, es aquí donde se suele encontrar la última versión del compilador de C, de dominio público, llamado GNU CC (también llamado GCC de forma abreviada). Dentro de este directorio del AMINET SET 1, encontraremos el GCC v2.6.1 (incluye compilador de C, C++ y C objective), casi todas las utilidades típicas de UNIX transportadas a Amiga para trabajar en concordancia con el GCC, el código fuente y el ejecutable de la librería ixemul.library 40.4 (encargada de convertir el código fuente de UNIX

para que funcione sin problemas en el Amiga), el código fuente de las librerías matemáticas de GNU, la librería libnix (específica para el desarrollo específico sobre Amiga), una librería especial para GCC preparada para trabajar con objetos en 3D, etc...

gui

La inmensa mayoría de los usuarios de Amiga opinan que el aspecto gráfico del Workbench podría mejorarse muchísimo. Debido a esto, los programadores han intentado diseñar su propio GUI (interfaz gráfico para el usuario), con la esperanza de que, con el tiempo, su implementación se combierta en un estándar. En este directorio, encontraremos la mayoría de esos intentos de dotar el sistema de una nueva apariencia mucho más agradable a la vista.

Por ejemplo, en este directorio encontraremos herramientas para la construcción de ventanas de petición y fuentes de letras del sistema, herramientas de creación de GUI's (para ensamblador, C, y HSPascal), demostraciones del sistema de gráficos EGS, ejemplos de programación de cómo utilizar todos los tipos de gadgets, la utilidad GadToolsBox versión 1.4, herramientas para crear código fuente en C de las estructuras de "Intuition", la versión 2.2 del MUI (MagicUserInterface), etc...

lang

Una de las características más importantes que existe entre todos los usuarios de Amiga es que se tiene un elevado grado de solidaridad y compañerismo. Existen grandes programadores para Amiga, pero suelen dejar sus obras como dominio público para que el resto de la comunidad pueda disfrutar con ellas. Este es el caso de este directorio donde encontraremos muchos compiladores transportados al Amiga y denominados como dominio público para que todos los usemos. Sin lugar a dudas, los autores se merecen todo nuestro agradecimiento.

En este directorio encontraremos compiladores de: ADA, FORTH-79, Amiga Little Smalltalk, Mini Pascal, Amiga XLisp, FORTRAN-77, BCPL, BASIC, LISP, GOFER, J (parecido al APL), Apple II LOGO, OAKLISP, OPS5, PCQ Pascal, Stony Brook Prolog, SML, y DEX language. Como podéis ver, la colección de compiladores de dominio público para Amiga es realmente impresionante.

m2

Uno de los lenguajes más utilizados en el proceso de aprendizaje de la programación es el Modula-2. De echo, en las universidades se suele enseñar el Modula-2 antes que el C, por ejemplo. En este directorio podemos encontrar todo tipo utilidades relacionadas con este lenguaje. Por ejemplo, podemos encontrar un conversor de ".def" a AmigaGuide, la utilidad GadtoolsBox preparada para generar código fuente en Modula-2, una demo del compilador M2Amiga, un compilador completo llamado Fast Modula-2, comandos de extensión para M2Amiga, un compilador completo llamado Amiga Turbo Modula-2 V1.3, etc...

misc

Existen cientos de utilidades de programación de difícil clasificación. Este directorio es un "cajón de sastre" donde se guardan pequeñas herramientas, utilidades, documentos explicativos, etc... que no han podido ser clasificados en otros directorios por diversos motivos. En él, podemos encontrar colecciones de código fuente en varios lenguajes, herramientas para el desarrollo de interfaces Arexx, explicaciones de cómo programar el blitter, herramientas para convertir fuentes de letras a código, implementaciones de algoritmos famosos de manejo de árboles, ejemplos de cómo programar una calculadora, kits de desarrollo para programar bajo ImageFX u OpalVision, los ejemplos de los "Amiga Rom Kernel Manuals", etc...

moni

En este directorio podemos encontrar varias herramientas cuya finalidad es la de monitorizar el sistema para detectar la presencia de algún error dentro de un programa. Por ejemplo, en este directorio podemos encontrar un monitor especial para espiar la entrada/salida a través de la consola, un editor de cooperlists, un monitor del sistema, un monitor de la lista del Exec, un monitor de la memoria, etc...

obero

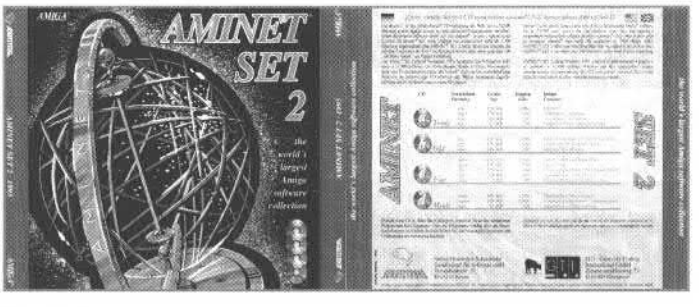
En este directorio se encuentra todo lo relacionado con el lenguaje Oberon. Actualmente, podemos encontrar poca información en su interior pero, ya dispone de un compilador de dominio público para Oberon-2 y otro de Oberon-A, además de una versión demo del compilador llamado "Amiga Oberon II Compiler V3".

src

Este directorio se encuentra repleto de valiosísimos ejemplos de todo tipo: programación en C, programación utilizando llamadas al sistema operativo, ejemplos de cómo hacer drivers del sistema, manejo de procesos reentrantes, etc...

AMINET SET 2

Contenido del directorio devs: " Development software"



La estructura que sigue el directorio "devs" del AMINET SET 2 es exactamente igual a la del AMINET SET 1, pero la diferencia se encuentra en el contenido de los subdirectorios. En esta nueva versión, podemos encontrar bastantes ficheros nuevos aunque, la mayoría de ellos son repetidos. Si sólo nos interesa la programación, sin lugar a dudas, no debemos comprar este CD-ROM, ya que, el contenido es una repetición del AMINET SET 1 (pero con muchos menos ficheros que este último).

Uno de los pocos programas nuevos es la versión 2.7.0 del compilador de C llamado GCC, pero, la inclusión de este compilador no llega a justificar la compra del CD-ROM. Si hacemos unos cálculos, vemos que el AMINET SET 2 contiene realmente unos 10 megas de información totalmente nueva sobre programación. El resto es una copia.

programador, existen un par de directorios de los que podemos obtener una gran cantidad de información útil para aprender trucos, nuevos algoritmos, rutinas más veloces, para ver cómo se hacen ciertas llamadas al sistema operativo de Amiga, etc... Estos directorios son los siguientes:

✓ ***gfx:*** En este directorio encontraremos conversores que pasan un gráfico en IFF a código fuente en C o en Ensamblador. Años atrás, esta tarea la hacía el propio programador con mucha paciencia y altas dosis de café. Utilizando estos conversores, podemos pasar a nuestro programa todos los gráficos que vayamos a utilizar en nuestro próximo juego, por poner un ejemplo, en media hora. Bastante útil ¿no?.

✓ ***hard:*** En este directorio encontraremos las explicaciones para hacer pequeños montajes en el Amiga. Leyéndolas, se puede aprender el comportamiento del Amiga a muy bajo nivel. Puede llegar a ser muy útil cuando tengamos que hacer un programa que esté muy estrechamente relacionado con algún periférico externo que se conecte al Amiga.

✓ ***docs:*** En este directorio encontraremos documentos explicativos de todo tipo. Más que nada, nos servirán para aprender un poco de "culturilla general" sobre el Amiga.

✓ ***dev:*** Este directorio es el más importante para nosotros. Su nombre viene de "development software", que significa herramientas de desarrollo. Está dividido, a su vez, en otros subdirectorios clasificados por temáticas. En el cuadro superior podemos ver la estructura de directorios que encontramos dentro de un directorio "dev" de AMINET.

Además de los CD's de AMINET, podemos encontrar información sobre programación del Amiga en la colección de CD's llamada Meeting Pearls II y III, y en las colecciones de dominio público llamadas Fresh Fish, Frozen Fish, y como no, en el CD-ROM de AMIGA.InFo. Pero esto ya lo veremos en el próximo artículo. De momento, hemos aprendido a diseñar nuestros algoritmos en papel. Con el artículo de este mes, hemos visto dónde podemos encontrar información técnica sobre cómo programar nuestro ordenador. El siguiente paso es ver qué tipo de compiladores tenemos en Amiga, para poder implementar esos diseños que hemos ido confeccionando juntos a lo largo de los meses anteriores. Una vez que los veamos todos, escoger uno, dependerá completamente de tí. ●

Tutorial Photogenics 3

Emboss

En el tutorial anterior ya lo hemos utilizado pero, un efecto tan sorprendente y tan utilizado por diseñadores, se merece que le dediquemos nuestra atención en este tercer tutorial de Photogenics.

INTRODUCCIÓN

Si buscamos la traducción al castellano de esta palabra, encontraremos que significa "estampar en relieve". Y es esto lo que hace exactamente Photogenics cuando aplicamos este efecto sobre una imagen: crea el relieve de ésta.

El truco está en que da brillo y sombra a los contornos de las figuras que contenga la imagen, como si éstas fueran objetos a los que se le aplica una luz. Dependiendo de la dirección de esta luz y de la diferencia de tonos de la imagen, creará efectos diferentes en ella, como, por ejemplo, al aplicar un Emboss a una figura blanca sobre un fondo negro, ésta parecerá que sobresale y, si es a la inversa, parecerá un fondo grabado, (Figura 1).



Figura 1

En el menú de opciones del efecto Emboss, (Figura 2), encontramos tres opciones:

Light Source (Fuente de Luz).- Con la que introduciremos una de las 8 direcciones posibles donde se encuentra la fuente de luz, (Figura 3).

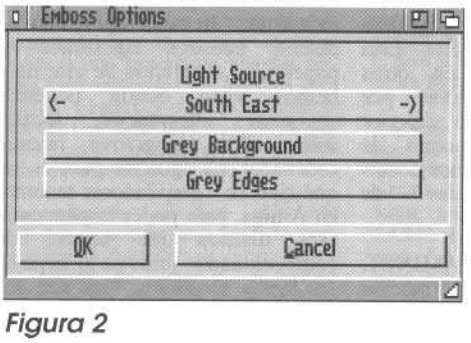


Figura 2



Figura 3

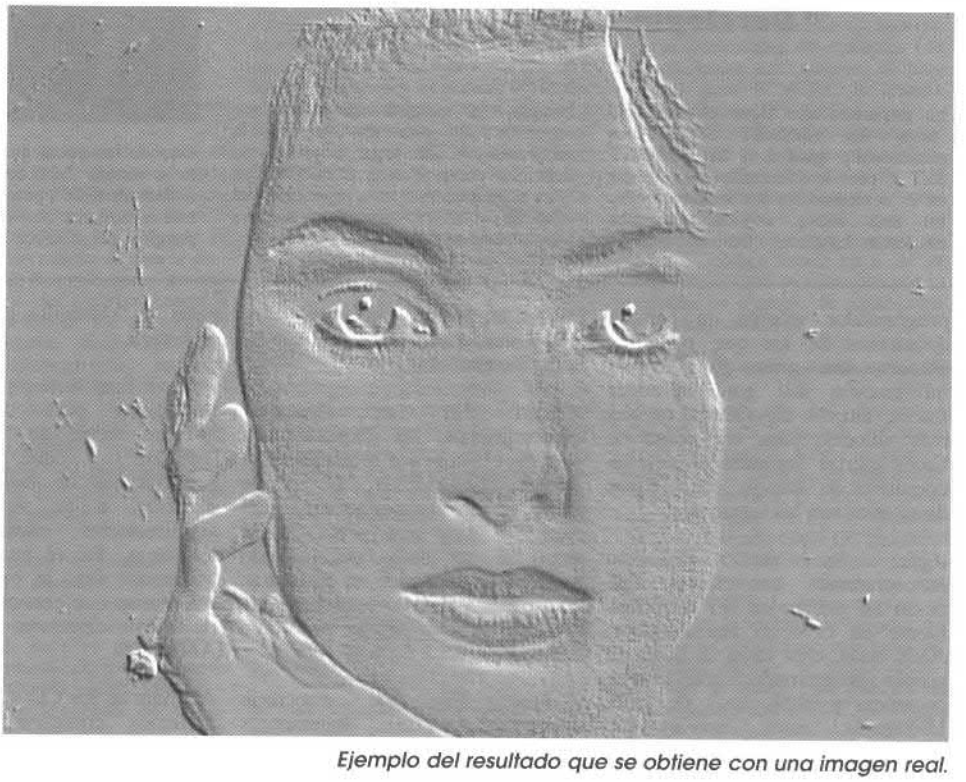
Grey/Coloured Background (Fondo Gris/Coloreado).- Aquí podremos decirle si queremos que el color de fondo sea el que hemos seleccionado o el gris que tiene por defecto.

Grey/Coloured Edges (Bordes Gris/Coloreado).- Con esta opción podremos modificar el borde a color o gris.

VAYAMOS A LA PRÁCTICA...

Ejemplo 1

Empezaremos por hacer un ejemplo sencillo, le aplicaremos el efecto a un texto. He de señalar que utilizaremos una fuente de las que acompañan al Photogenics, con antialiasin. Estas fuentes tienen la peculiaridad de que, al aplicarles el efecto Emboss, éste sale más resaltado. Para conseguir lo mismo con otras fuentes, deberemos aplicarle el efecto Blur, que se encuentra en el menú "Image", con mayor intensidad cuanto mayor sea su resolución. El



Ejemplo del resultado que se obtiene con una imagen real.

antialiasin es un efecto que difumina el contorno de una figura, desapareciéndonos los escalados que producen los pixels cuando se trabaja en resoluciones bajas.

Primero, entraremos un texto como en el primer tutorial, yendo al menú loaders y seleccionando el llamado "Text". Entraremos en el menú "Prefs", situado en la misma ventana en la parte de abajo, para seleccionar la fuente ErgarBold con tamaño 78, (Figura 4). Pulsaremos la opción "Load" e introduciremos un texto, (Figura 5).

Ahora nos iremos al menú del efecto (Mode) en la ventana de herramientas "ToolBox" y seleccionaremos el efecto Emboss. En su menú de opciones, cambiaremos la dirección de la luz a "South East", (Figura 6), y pulsaremos "Ok". Por último, aplicaremos el efecto a toda la imagen accionando la correspondiente herramienta (la del cuadrado blanco, parte inferior izquierda del Toolbox, Figura 7), y pulsaremos FIX.

Al resultado, como en el tutorial anterior, podemos darle color y/o almacenarlo en un disco en el formato que nos interese.



Resultado del primer ejemplo.

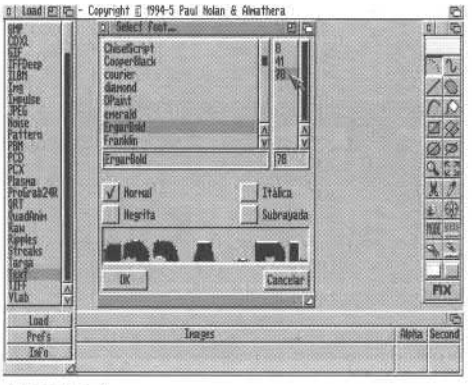


Figura 4.

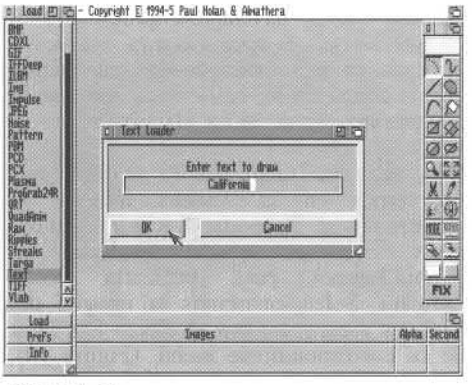


Figura 5.

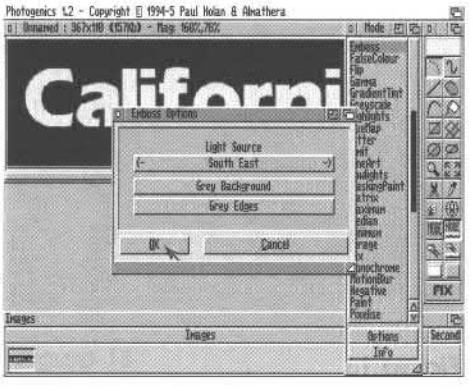


Figura 6.

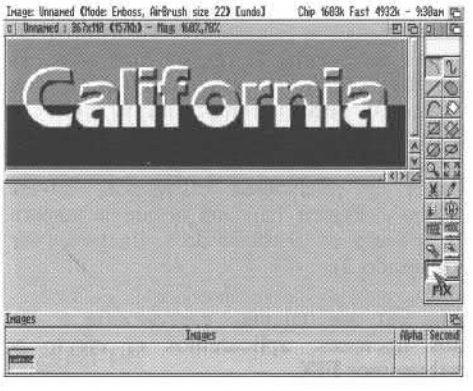


Figura 7.

Ejemplo 2

Ahora, vamos a realizar a un texto un efecto diferente con el Emboss. Para ello, repetiremos los primeros pasos del ejercicio anterior para entrar un texto, y lo clonaremos, pulsando las teclas Amiga Derecha + "C" o dirigiéndonos al menú Project y seleccionando la opción "clone", (Figura 8).

Esta copia la moveremos al AlphaChannel y seleccionaremos la otra imagen a la que le aplicaremos el efecto Emboss, cambiando en sus preferencias la dirección del foco de luz a "South East", (Figura 9). Lo aplicaremos a toda la imagen, pulsaremos FIX y ya está.

Este sencillo efecto es el que he utilizado para generar el título de este artículo, con la salvedad de que éste tiene el fondo blanco. Como podéis observar, el contorno de éste es más difuminado y borroso que el del ejemplo. Esto es debido a que le he aplicado el efecto Blur para resaltar el relieve del Emboss, ya que la imagen es de bastante resolución y el perfil sería muy fino, casi imperceptible.



Resultado del segundo ejemplo.

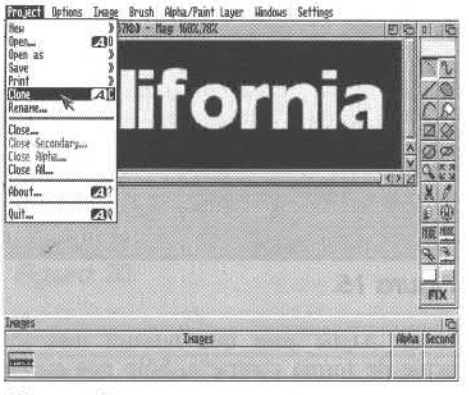


Figura 8.

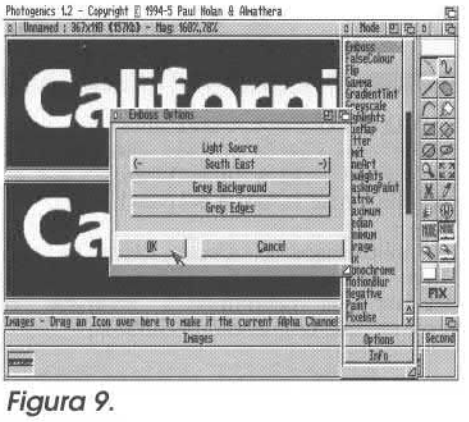


Figura 9.

Ejemplo 3

Ahora le vamos a colocar texturas al primer ejemplo para darle una mayor vistosidad.

Como en el anterior ejercicio, repetiremos los primeros pasos y clonaremos la imagen. Luego, a la primera de éstas, le aplicaremos el mismo efecto Emboss que en el primer ejercicio.

Ahora crearemos una textura de pared estucada. Para realizarla tendremos que seguir los pasos que se dan en el segundo tutorial de Photogenics (Amiga.InFo

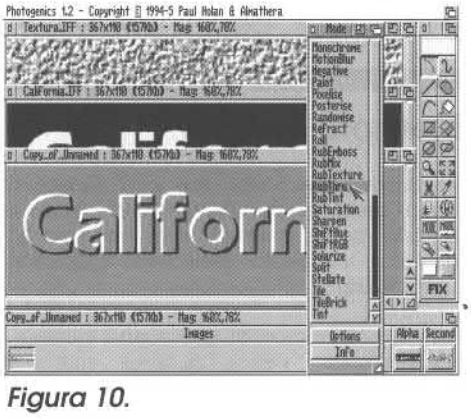


Figura 10.

número 5), pero, cuando generemos el "White Noise", lo haremos a la resolución indicada en la ventana de nuestra imagen con el texto. En mi caso, estoy trabajando con una imagen de 367 x 110 pixels.

Una vez que tengamos la textura, nos meteremos en la ventana images, la moveremos al "Secondary" y la imagen del texto, sin el efecto Emboss, al AlphaChannel para utilizarla como mascara. Seleccionaremos la imagen del Emboss y escogeremos el efecto RubThru de su correspondiente menú, (Figura 10). Luego entraremos en el menú de opciones del Brush donde cambiaremos el valor de la transparencia al 25%, (Figura 11).

Antes de ejecutar la opción que aplica el efecto en toda la imagen, tenemos dos opciones: dejarlo como está y poner la textura en el interior del texto, (ver Resultado 1), o irnos al menú "Alpha/Paint Layer" y seleccionar la opción "Invert Alpha", (Figura 12), con la que la textura se aplicará en el fondo de la imagen, (ver Resultado 2).

Una vez que hayamos elegido una de las dos opciones, aplicaremos el efecto y pulsaremos FIX.

Podemos darle color poniendo el nivel de transparencia a 0% y aplicando el efecto "Colourise", modificando en su menú de opciones el tipo a "Black >> Colour" (Figura 13), con el color que hayamos seleccionado de la paleta.

Ahora podríamos poner otra textura para la parte lisa de la imagen, lo cual será bastante fácil. Primero quitaremos la textura que actualmente tenemos, y realizaremos o introduciremos una nueva. En este caso, lo vamos a poner más fácil y generaremos un plasma. Para ello iremos al menú Loaders, "Amiga Der. + L", lo seleccionaremos y le pondremos la misma resolución que tiene nuestra imagen, (Figura 14).

Para que se coloque en la parte de la imagen donde no está la textura anterior, haremos como antes he explicado: un



Figura 11.



Figura 12.

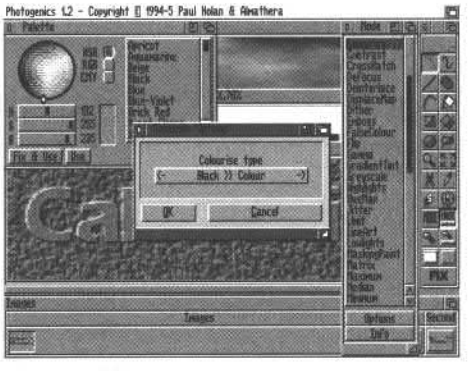


Figura 13.

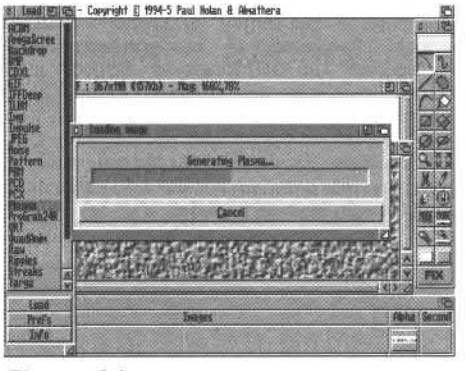


Figura 14.

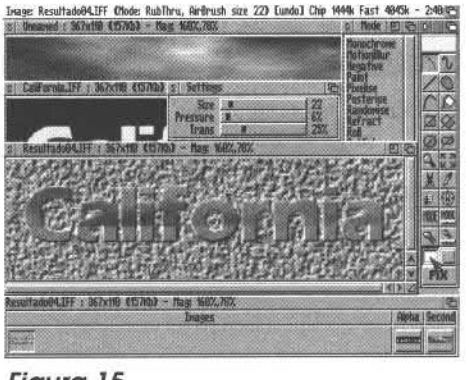


Figura 15.

Invert Alpha para que nuestra máscara actúe de forma contraria. Sólo nos queda aplicar de nuevo, sobre nuestra imagen, el efecto RubThru, (Figura 15), y ya habremos terminado (ver Resultado 3).



Resultado 1.



Resultado 2.



Resultado 3.

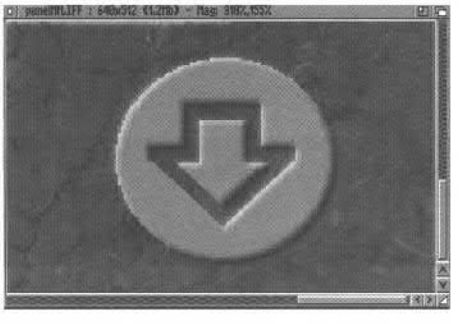
Ejemplo 4

Realmente, con estos sencillos ejemplos, hemos aprendido bastante y ahora vamos a llevarlo a la práctica con un sencillo ejemplo: un panel para una aplicación multimedia.

Para la elaboración de este cuarto ejemplo, necesitaremos varios ficheros que se encuentran en el directorio "CDAMIGAInFo_1:AmigaInFo/TutorialPg/" del CD de portada. Empezaremos por leer el fichero "panelMM.iff", que es una imagen de la forma del panel.

Le aplicaremos el efecto Blur, del tipo Large Gaussian 5x5, (Figura 16), para suavizar los contornos y aumentar el perfilado que crea el efecto Emboss.

Ahora le aplicaremos el efecto Emboss modificando de su menú de opciones la



fuente de luz a la dirección South East, (Figura 17).

El siguiente paso es leer el fichero "panelMMmascara.iff" y colocarlo en el AlphaChannel. Su misión es la de actuar como máscara para decirle al Photogenics qué parte de la imagen (de color blanco) es la que queremos que tenga la textura del buffer "Secondary".

También leeremos el fichero "Textura02.JPG" y lo colocaremos en el buffer "Secondary".

Modificaremos la transparencia aumentándola a un 25% entrando en el menú de opciones del brush, (Amiga Der. + G, Figura 18). Seleccionaremos la imagen del panel y le aplicaremos un efecto nuevo llamado RubTint, (Figura 19), y pulsaremos FIX.

RubTint colorea la imagen a la que le aplicamos este efecto con los colores que tiene la imagen que contenga el bueffer "secondary".

Como la textura ya no nos sirve, la cerraremos (dándole al gadget superior izq. de la ventana, igual que una ventana del Workbench), y leeremos otra llamada "Textura03.JPG". La introduciremos en el buffer Secondary y, acto seguido, iremos al menú "Alpha/Paint Layer" y le daremos a la opción "Invert Alpha" para que sólo nos modifique los pulsadores del panel.

Para aplicar ahora el efecto RubTint, utilizaremos la herramienta para realizar rectángulos rellenos, (Figura 20), y realizaremos uno que cubra todos los pulsadores. Posteriormente pulsaremos FIX.

Sólo nos quedará almacenarlo en un formato de 24 bits y ya podremos dar por terminado este sencillo panel.●

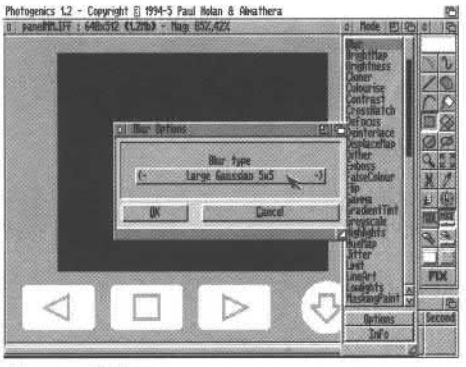


Figura 16.

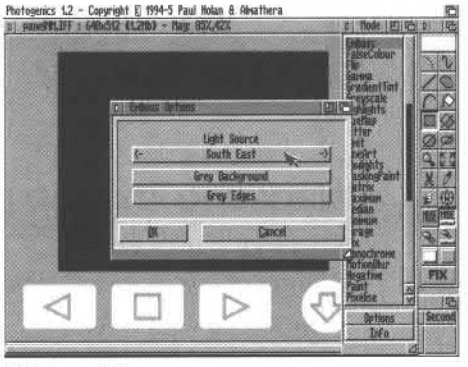


Figura 17.

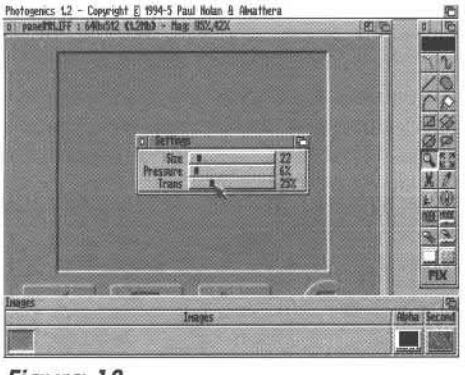


Figura 18.

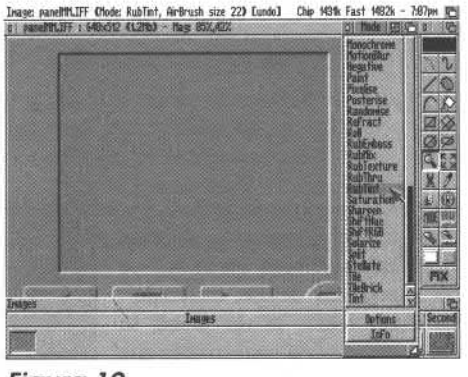


Figura 19.

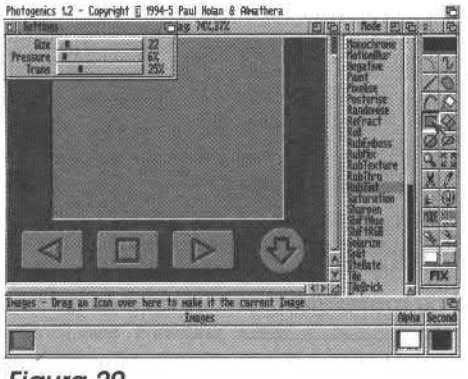
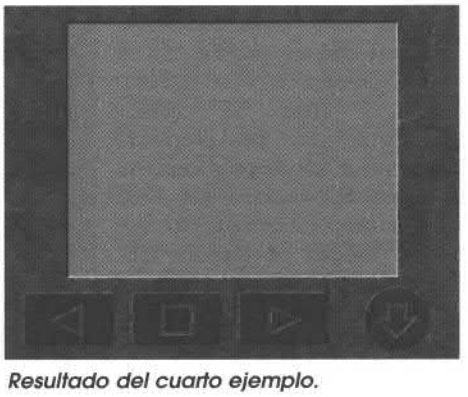


Figura 20.



Resultado del cuarto ejemplo.

Creaciones Artísticas, 10 años trabajando exclusivamente para y con el mejor ordenador del mundo.

RAM DISK

SISTEMA

WORK

DIR OPUS

Todo para
Solo para AMIGA

CREACIONES ARTISTICAS AMIGA

CREACIONES ARTISTICAS

Pedro Antonio de Alarcón, 13
28 017 MADRID

Tel: Fax: 91- 377 52 05

CREACIONES ARTISTICAS AMIGA

Ordenadores AMIGA
Informática musical
Multimedia
Sonido digital
Vídeo Profesional
Animaciones 2 y 3D

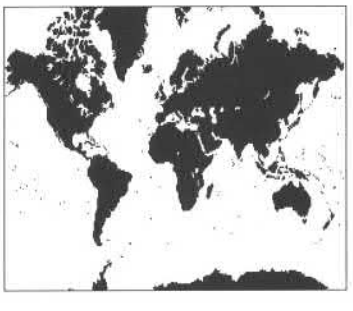
3D

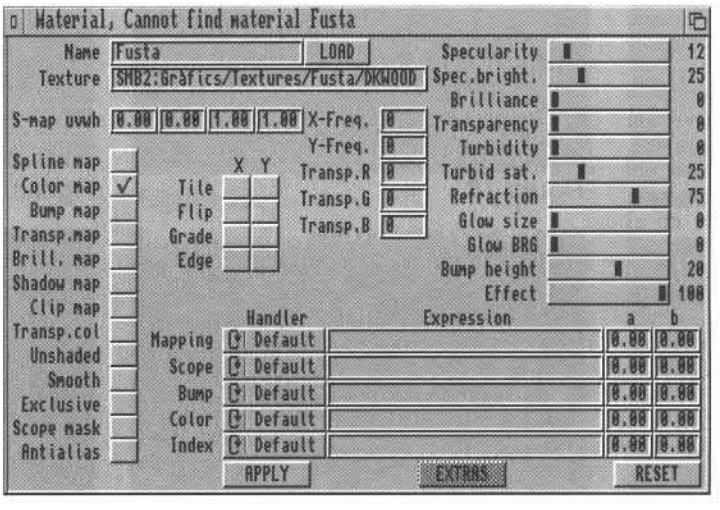
mp

LAS TEXTURAS

Utilizar una imagen para simular una textura, es una técnica utilizada por muchas aplicaciones de diseño 3D. REAL 3D permite, además, utilizarla como mapa de valores para una característica como el color, el brillo, la transparencia o la protuberancia. Nos introduciremos también en la generación de texturas con definición matemática de las propiedades de la superficie. Esta explicación está basada en las versiones 2 y 3 de REAL 3D.

En pasados capítulos, ya hemos repasado algunas características generales de las superficies de los materiales. En éste, vamos a ver cómo se puede utilizar una imagen para que sea interpretada como mapa de valores de alguna propiedad del material. Hasta ahora definíamos una propiedad del material con un valor característico del mismo. Con el mapa de valores permitiremos que esta propiedad pueda variar a lo largo y ancho de la superficie. Este mapa, que puede parecer muy complicado, es una simple imagen en formato IFF, JPEG, GIF, TARGA o cualquiera de los que reconoce REAL 3D. La forma en que se utiliza depende de cada propiedad. Por ejemplo, sin saberlo, ya hemos utilizado un mapa para el color al aplicar lo que llamamos textura. Cada pixel de la imagen da el color de cada punto del objeto. Si la imagen se proyecta en una superficie plana como un rectángulo, obtenemos una fotografía clásica, si se proyecta un mapamundi en una esfera, resultará la Tierra.

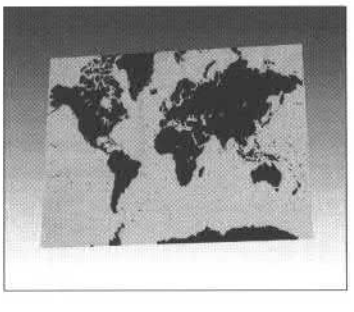


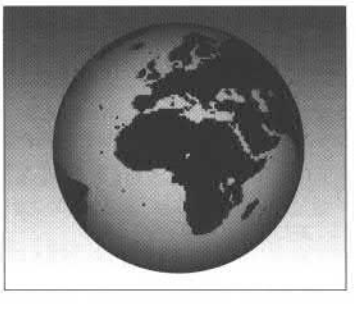


El panel de materiales

En el panel de definición de materiales, indicaremos la función con que actúa la imagen en la textura. Si deseamos integrar la imagen para que aparezca sobre la superficie del objeto, activaremos la opción "Color map". Esta es la aplicación más usada de las texturas. A base de colocar imágenes de placas metálicas y de logotipos de agencias espaciales, podemos transformar un amorfo objeto en una fantástica nave espacial. Un simple rectángulo puede transformase en un rugoso suelo arenoso, en una calle adoquinada, o en un lujoso mármol que adorne el más bello de los palacios.

Para crear un material que use una textura, debemos empezar igual que con un material tradicional. Damos un nombre que identificará al material, en el campo "Name". Seguidamente, rellenamos el campo "Texture" con la imagen que queremos usar. En el panel de definición del material, hay muchas opciones que están a su valor por defecto. Poco a poco iremos configurando nuestro material. Las características generales del material están agrupadas a la derecha en una columna de útiles deslizantes. Estos valores están indicados en tanto por ciento. Un valor de 50 en el brillo "Brilliance", significará que el material refleja la imagen de su entorno con una intensidad correspondiente a la mitad.
No insistiremos en estos parámetros, ya que han sido comentados en esta misma sección. Nos interesaremos más por las opciones que afectan a las texturas.





Forma libre

La siguiente decisión será si el material será aplicado a modo de piel sobre un objeto de forma libre, o bien recibirá el proceso normal de proyección. Si activamos la opción "Spline map", indicaremos que la imagen, cargada como textura, se adaptará a la forma libre siguiendo toda su geometría. Esto que parece tan complicado, es como decir que la imagen se colocará como una media en una



La primera imagen es la que se usa en las siguientes como mapa de diversos usos a un rectángulo blanco. En la imagen superior central se aplica como mapa de color. Sólo decir que aparece la imagen original. A la derecha, es usada como mapa de brillo. Los tonos claros de la imagen original se convierten en zonas brillantes. La imagen inferior izquierda hace lo mismo con la transparencia. La textura del fondo no se puede ver debido a que nuestra textura es mate. En la siguiente imagen aparece como mapa de transparencia y brillo simultáneamente. Para apreciar la propiedad del brillo, hay una esfera delante del rectángulo. A la derecha tenemos actuando el mapa de altura.

pierna. Las coordenadas (x,y) de la textura se adaptarán a las (u,v) de la forma libre. Esta clase de textura fue la que usé en las hojas de la revista de la portada de Amiga.InFo número 2. Si la portada virtual se dobla, la imagen también se dobla.

Mapa de color

La opción "Color map", como ya he comentado, corresponde al caso más usual en elque el objeto toma el color de la imagen. Equivale a envolver el objeto con esta textura. Sirve para emular un suelo de tierra teniendo una fotografía de la misma. También la podemos utilizar para integrar imágenes reales en nuestra escena. En las fotografías y diapositivas de las portadas de Amiga.InFo, he utilizado esta técnica. Podría haber usado la composición de un programa de retoque fotográfico, pero Real 3D da más libertad espacial y un control más preciso, aunque no tengamos tantos efectos para procesar la imagen.



Ejemplo de "Spline map" o mapa de curvas. La imagen original era plana. La deformación se produce al adaptarse a la forma de este objeto.

Mapa de protuberancias

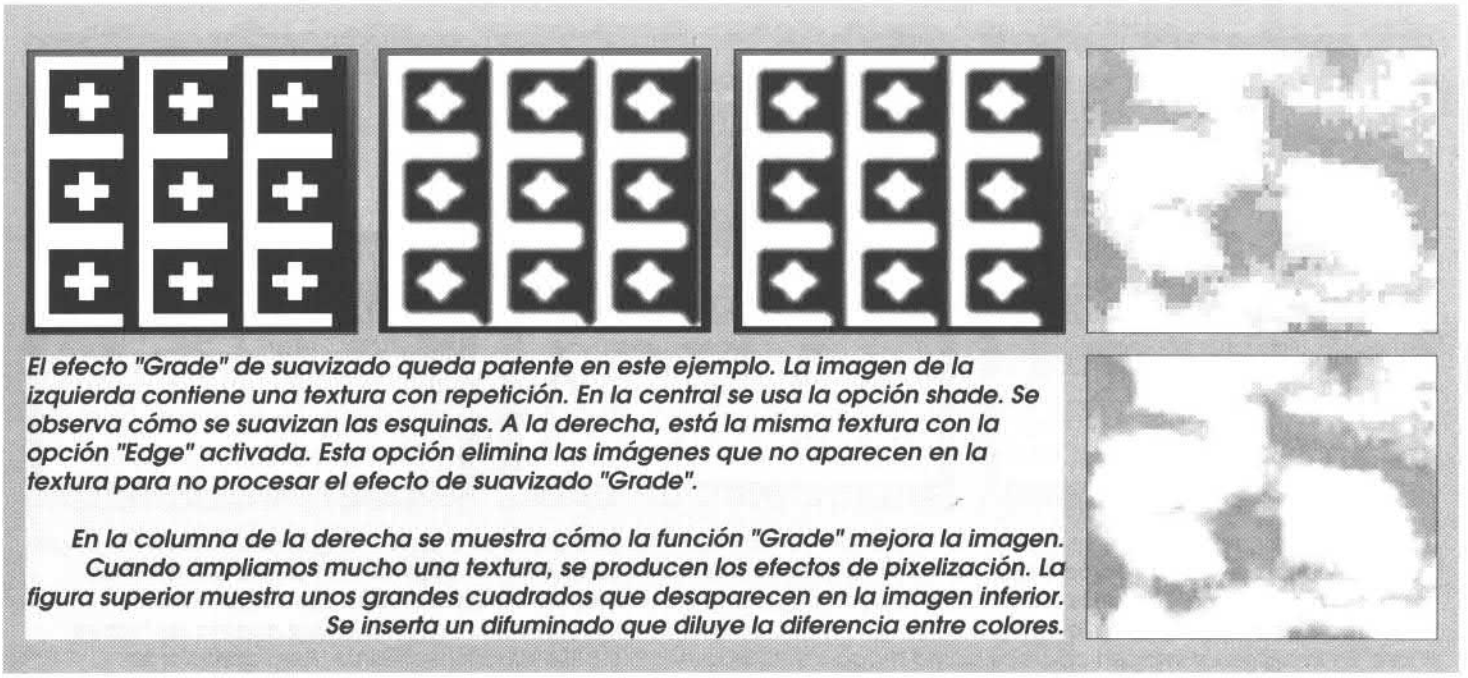
Conocida como "Bump map", esta función interpreta la componente roja de la imagen como la altura que debe elevarse la superficie del objeto. Es la forma más fácil de crear irregularidades en la textura. Si sólo vamos a usar la textura para esta finalidad, no hace falta que la imagen tenga únicamente componente roja. Una imagen en grises es igualmente útil, aunque no utilicemos las componentes verde y azul. Debemos tener en cuenta que se trata de una aproximación. Con este método, no conseguiremos transformar una esfera en una patata. Tampoco debemos esperar sombras de las protuberancias simuladas. Si queremos un objeto de formas irregulares, tendremos qué diseñarlo con multitud de poliedros o con rejillas de curvas. El uso más frecuente que se hace es la simulación de superficies líquidas o envejecimiento de materiales diversos.

Mapa de transparencia

La imagen es interpretada como un auténtico velo transparente. Sólo se usa la componente verde, pero una imagen en tonos de grises puede sernos igualmente útil. La intensidad del color codifica la transparencia de la textura en cada punto. Un material uniforme se transforma en una textura rica y diversa. Para el lector más avanzando, diré que es parecido al canal Alfa del mundo del vídeo. Recuerdo que la característica transparencia va muy unida al brillo. Lo que en la vida cotidiana se llama transparente, en REAL 3D equivale a transparente y brillante. Un objeto sólo transparente deja pasar la claridad, pero no podemos ver a su través. Es decir, una superficie transparente deja pasar la luz y la cambia de color proyectando su imagen. Sin embargo, no podemos ver lo que hay detrás. Para simular la transparencia real, activaremos también la propiedad de brillante.

Mapa de brillo

De la misma forma que el mapa de transparencia. El brillo puede controlarse con la componente azul de una imagen. El brillo es la capacidad de reflejar el entorno del objeto. Utilizando un mapa de brillo, se escoge el nivel de brillo de cada zona. Esta característica, combinada con la transparencia, permite crear perfectos cristales.



El efecto "Grade" de suavizado queda patente en este ejemplo. La imagen de la izquierda contiene una textura con repetición. En la central se usa la opción shade. Se observa cómo se suavizan las esquinas. A la derecha, está la misma textura con la opción "Edge" activada. Esta opción elimina las imágenes que no aparecen en la textura para no procesar el efecto de suavizado "Grade".

En la columna de la derecha se muestra cómo la función "Grade" mejora la imagen. Cuando ampliamos mucho una textura, se producen los efectos de pixelización. La figura superior muestra unos grandes cuadrados que desaparecen en la imagen inferior. Se inserta un difuminado que diluye la diferencia entre colores.

Mapa de sombra

Esta modalidad de aplicación de una textura, realiza una operación de modificación del color del objeto con el de la imagen de la textura. Cada componente del color de la textura pondera la cantidad de color que toma el material final en la zona donde se aplica. Una imagen en tonos de grises modificará solamente la intensidad de los colores tal como se produce en las sombras reales. Si introducimos una imagen en color, podemos resaltar y apagar los colores que deseemos para crear efectos especiales. Además de estas sofisticadas posibilidades, se puede usar para la aceleración de los procesos de computación. En lugar de generar las sombras de forma real, introduciremos texturas en forma de mapas de sombra.

Mapa de recorte

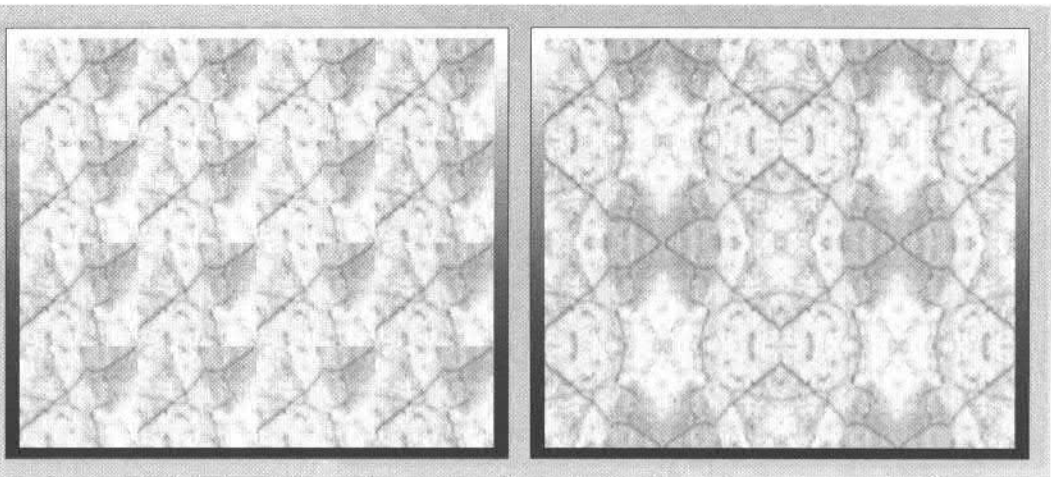
Este mapa no influye con el contenido de la imagen, sino con su forma. Las zonas donde se aplica esta textura no modifican en nada al objeto pero, donde no aplicamos el material, éste se vuelve totalmente transparente o invisible. Actúa como una función booleana "AND" a tiempo real, o una máscara de existencia del objeto. Es muy útil para crear rápidamente fracciones de complicados objetos sin tener que operarlos con funciones booleanas de intersección.

Máscara de alcance

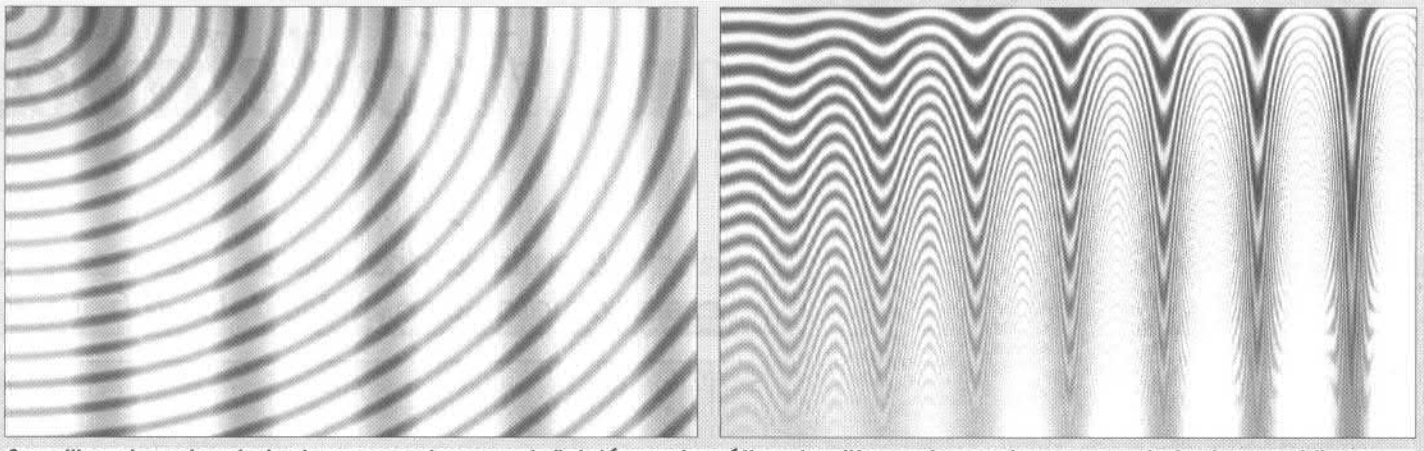
Una máscara se utiliza en el mundo informático para activar y desactivar opciones. Esta no es diferente y sirve para decidir dónde se aplican todas las texturas de un objeto. Actúa de forma idéntica al mapa de recorte, pero sólo con las texturas. En las zonas donde no afecta la máscara, el objeto recobra su aspecto original de color. La máscara sólo afecta a las texturas que están colocadas en un mismo nivel en la jerarquía de Real 3D o en niveles interiores. Es decir, si colocamos una máscara de alcance a un objeto complejo con multitud de materiales, sólo veremos los materiales en las zonas donde actúe dicha máscara.

Ampliación de la textura

En el caso de que quisiéramos repetir la misma imagen para simular un suelo adoquinado o unas baldosas de cerámica, podemos hacerlo en dirección vertical, horizontal o en ambas. Imaginemos que la imagen corresponde al diseño de una sola baldosa y queremos construir todo un suelo. No tendremos que realizar el pesado trabajo de ir indicando el material de cada baldosa individualmente. La forma más fácil es considerar un material "suelo" con una imagen repetida las veces que necesitemos. El número de veces que se repite la imagen se indica en "X-Freq." e "Y-Freq.". Como curiosidad, un valor negativo es interpretado como infinitas repeticiones. Nos será útil para representar texturas de paisajes o cielos en los que no estamos seguros de cuántas veces debemos repetir la textura. Podríamos pensar que si repetimos infinitas veces la textura en una zona, cada rectángulo de ésta será



Realizar un "Flip" al repetir una imagen mejora el aspecto de las texturas naturales como maderas o mármoles. Se disimula el efecto de repetición en un factor de 4.



Sencillos ejemplos de texturas creadas con definición matemática. La diferencia con los mapas de texturas estriba en que definimos una fórmula de comportamiento de cada parámetro del material. Las figuras mostradas utilizan los parámetros R,G y B para cambiar el color según las coordenadas siguiendo fórmulas del tipo : R = 128 + 128 * x * sin (x * 50), G = 128 + 128 * (1-y) * cos (y * R), B = x * R + y * G. En lugar de cargar una imagen en el panel de definición de material, utilizamos la opción "Formula" en el manejador "Handler" del color. La lista completa de parámetros que podemos controlar aparece en la tabla adjunta.

infinitamente pequeño. No sucede este problema, ya que las proporciones son las mismas que con valores positivos. El signo negativo significa que repetirá las imágenes mientras haya objeto textura.

A veces es interesante crear polígonos infinitos. Indicando el signo negativo nos aseguramos de que cubriremos toda la superficie con la textura. El hecho de que las imágenes se repitan lo indicaremos en "Tile" para cada eje. De lo contrario, sólo obtendríamos la primera imagen a repetir. Real 3D nos ofrece, además, la posibilidad de ir invirtiendo las imágenes. A simple vista, parece que esta utilidad es sólo artística o decorativa para cambiar las baldosas del suelo, pero tiene un uso muy práctico sin el cual sería imposible producir resultados realistas. Cuando tenemos una fotografía de una textura real, como un mármol o una madera, y queremos repetirla, no basta con colocar las imágenes contiguas. Es probable que se note la junta entre cada rectángulo. Un práctico truco es invertirlos aternativamente. Este proceso se realiza automáticamente teniendo activada la opción "Flip" en los ejes X o Y.

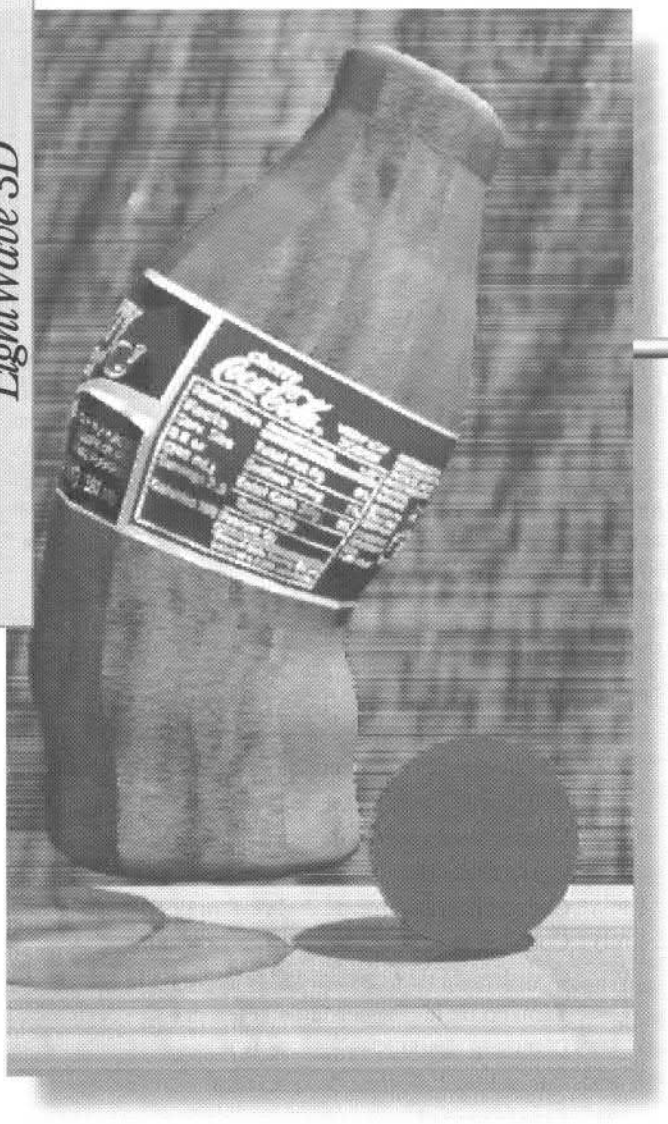
Otros parámetros interesantes para el proceso automático son el "Grade" y el "Edge". El primero realiza un degradado de colores entre los colores de la imagen. Este efecto, mal utilizado, puede destrozar nuestra creación. Su principal finalidad es disimular el efecto mosaico producido al aumentar mucho el tamaño de la imagen. Si acercamos mucho la cámara a un objeto, vemos la resolución de la textura. Esta pixelización queda totalmente corregida con la función "Grade". Este difuminado suaviza los cambios de color e inserta textura donde se deberían ver grandes cuadrados monocromos. Un ejemplo de mala utilización de esta potente opción es usarla en un suelo de baldosas claras y oscuras. En lugar de una elegante superficie, obtenemos una diluida mezcla de tonos grisáceos. La función "Edge" indica que el contorno de la textura no se suaviza. Significa que no queremos que la última imagen no se difumine con la que sería la siguiente, y ya no aparezca en la textura.

No menos importantes son las opciones de suavizado "Smooth", para evitar reflejos brillantes para simular gases; no difuminado "Unshaded", para evitar sombras y efectos de iluminación no deseados, eliminación de la pixelización con "Antialias" o exclusividad de aplicación de la textura.

●SANTI MASPONS

Parámetros de definición de un material

a, b:	Parámetros de uso general para nuestras fórmulas
x:	Coordenada horizontal de la textura
y:	Coordenada vertical de la textura
z:	Coordenada de profundidad de la textura
relx:	Coordenada horizontal de la textura
rely:	Coordenada vertical relativa de la textura
relz:	Coordenada de profundidad relativa de la textura
sz:	Tamaño de la geometría de la textura
r:	Distancia desde el origen de la textura
s:	Variable del alcance de la textura
sp:	Especularidad
sb:	Brillo de la especularidad
br:	Brillo
tr:	Transparencia
tu:	Turbiedad
ts:	Saturación de la turbiedad
ri:	Índice de refracción
bh:	Altura de las protuberancias
bx:	Coeficiente horizontal del mapa de protuberancias
by:	Coeficiente vertical del mapa de protuberancias
gs:	Tamaño del resplandor
gb:	Brillo del resplandor
R:	Componente roja del color
G:	Componente verde del color
B:	Componente azul del color
t:	Tiempo local
i:	Índice de la textura del material
Frm:	Índice de fotograma actual
Res:	Número total de fotogramas
T:	Tiempo global



Modelado,

Continuamos este mes con la crear objetos con el Modeler a base de

En primer lugar, vamos a crear un envase de refresco, utilizando el método de revolución sobre un contorno.



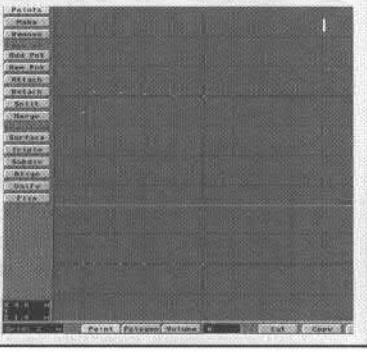
Una vez hemos entrado en el Modeler, editamos las preferencias del Sketch, pulsando el botón Objects/Sketch y, seguidamente, numeric (tecla n). Utilizamos el método de Curva y 2 planos (1).

Ahora ya podemos modelar el contorno de la figura que vamos a crear. Utilizando el puntero del ratón, dibujamos la forma deseada (2).

Cuando hayamos conseguido la forma más adecuada, la materializamos en forma de objeto mediante la pulsación del botón make, o de la tecla "Retorno" (3).

Este objeto será un polígono de 0 caras, o sea, una línea curvilínea.

Seguidamente vamos a crear un camino por donde pasarán la botella y la bola.

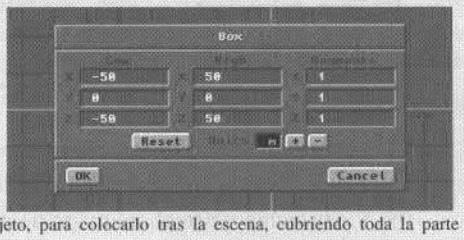


Mediante la opción Polygon/points dibujamos uno a uno los puntos que formarán la mitad simétrica de la sección del camino (1).

Configuramos el Multiply/Mirror (espejo), como siempre mediante la opción numeric (2), y asignando el eje de "reflexión" correcto .

Después de dejar el menú de configuración del espejo, hemos de realizar la acción (3). Seleccionamos los puntos en sentido horario

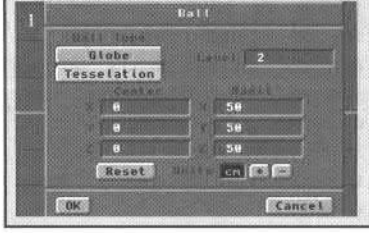
Creamos un cuadrado que servirá para poner un fondo a la escena



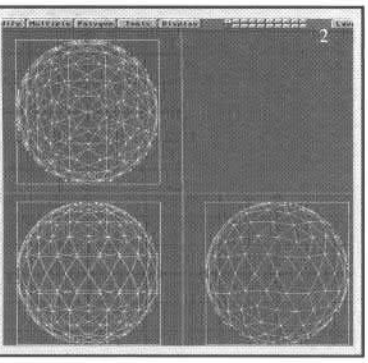
En el Modeler, utilizamos la primitiva "Objects/box" con una de las aristas de tamaño 0, para conseguir un cuadrado.

Al llegar al Layout, con toda probabilidad tendremos que editar la posición, rotación y tamaño de este nuevo objeto, para colocarlo tras la escena, cubriendo toda la parte visible.

Creamos una bola



Utilizamos la configuración numérica (1).
El resultado, después de haberla creado (return), es el de una esfera formada por triángulos (2).

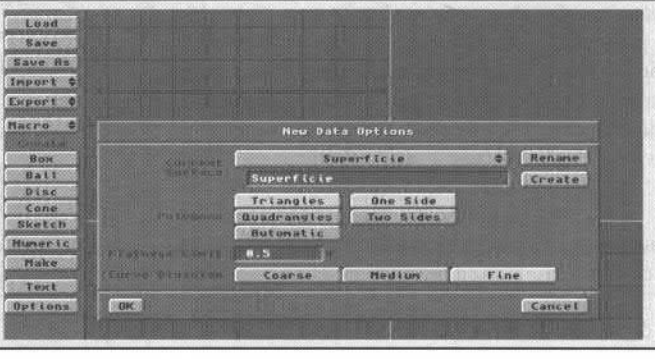


He aquí una cosa útil a la hora de trabajar con el Modeler

Cuando se crean primitivas o modificaciones de éstas con las herramientas, podemos determinar la forma en que trabajará el Modeler, editando las opciones de configuración de los nuevos datos, pulsando el botón "Objects/Options" o la tecla 'o' (minúscula).

De esta forma, podremos indicar al programa el nombre de la superficie por defecto, si se crean triángulos o cuadrados, así como el tanto por ciento de planaridad (no nos referimos a la teoría de grafos) que presentará el nuevo objeto.

También podemos seleccionar el nivel de dibujado, siendo posible la



selección de tres tipos de suavidad en las curvas. Podemos elegir entre tres tipos: Rugoso ("coarse"), Medio ("Medium"), y Bueno ("fine").

Esta configuración afectará tanto a la creación de primitivas, curvas, piel, y a algunas otras herramientas que apliquemos a los datos.

Herramientas y Animación

Por Francisco Pérez

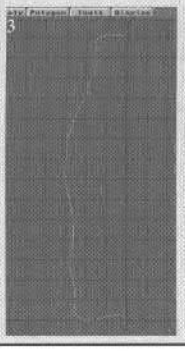
introducción al LightWave paso a paso. Esta vez os vamos a mostrar cómo primitivas y animarlos en el Layout mediante huesos y gráficas de movimiento.



Una vez hayamos llegado a este punto, modificar la forma de la curvilínea no tiene más misterio que ir moviendo los puntos que la forman para conseguir la forma que deseemos.

Esta técnica nos podría servir para crear copias fidedignas de la forma de algún objeto.

Por ejemplo, teniendo únicamente una fotografía digitalizada, cargamos esta foto como imagen de fondo ("background Image") y hacemos que la curva coincida.



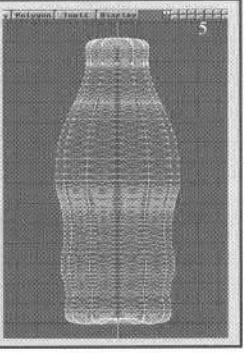


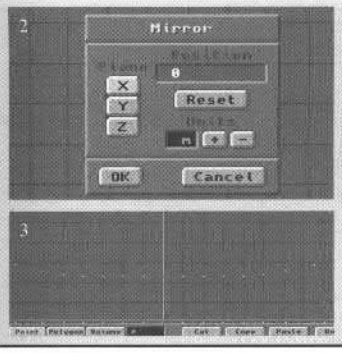
Configuramos los parámetros de revolución del objeto (4).

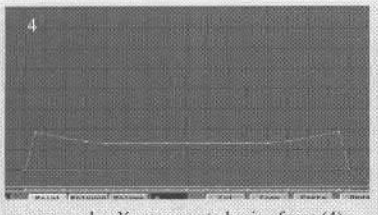
Haremos que genere 12 caras. No aplicaremos suavizado a la superficie del cristal, de forma que se creará la sensación de marcas en él. Al crearse el objeto a partir de una curva, se generarán muchos puntos, con lo que no tendremos sensación de poligonización.

Utilizamos como eje de rotación, el Z, que es sobre el que habrá de rotar la polilínea (3).

Realizamos la acción con retorno y ya tenemos el objeto creado (5).



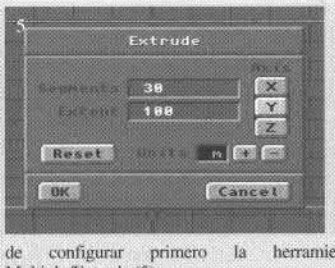




para que el polígono apunte hacia afuera (4).

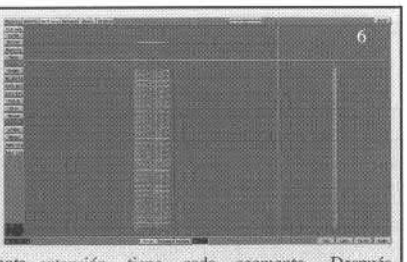
Y, después de pulsar el botón Polygon/Make, ya tenemos la Sección creada.

Únicamente hemos de extenderla en 3D. Para realizar la extensión de la sección, hemos



de configurar primero la herramienta Multiply/Extrude (5).

Hemos de indicar el eje sobre el cual se extiende, en cuántos segmentos se divide, y cuánta



extensión tiene cada segmento. Después hacemos un make (6).

Finalmente, aplicamos la Superficie poniéndole un nombre aclaratorio, como p.e. "suelo".

No debemos olvidarnos de asignar nombres a todas las superficies que deseemos utilizar. Os mostramos la asignación de algunas, y, más en concreto, las distintas de la botella, el objeto más complicado de la escena.

Las superficies son una parte delicada del objeto, ya que se componen, por defecto, de una única cara, aunque físicamente contengan dos.

Este método de trabajo de Lightwave permite ahorrar mucho tiempo del render. Como es lógico, siempre que nos dispongamos a lanzar el "render" de una animación o cualquier trabajo costoso temporalmente, debemos 'limpiar' los objetos de todo agente que aumente el tiempo de realización, como p.e., desactivar la doble cara de las superficies.

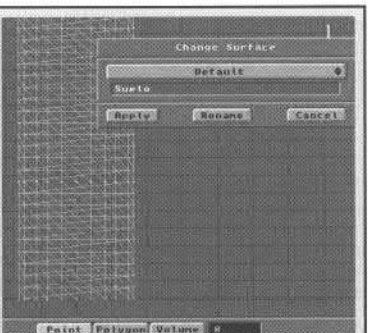
Los polígonos que forman las superficies, estarán alineados todos en la misma dirección, para que el render sea como deseamos.

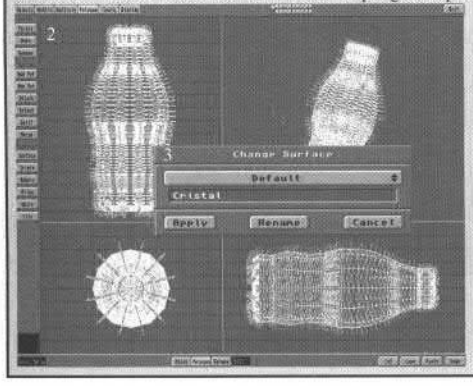
Como siempre, aplicamos las superficies tal y como se muestra en (1), asignándoles un nombre aclaratorio, para que de este modo, puedan ser configuradas fácilmente en el Layout.

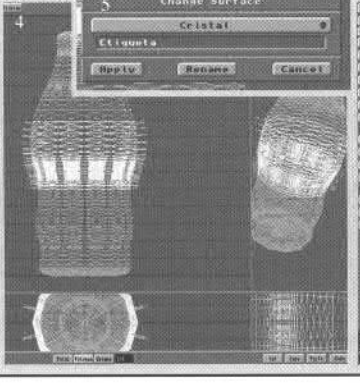
En el caso especial de la botella, hemos de conseguir seleccionar por separado los polígonos que formarán el cristal, la etiqueta, y la parte del tapón, que será de cristal, pero suavizado.

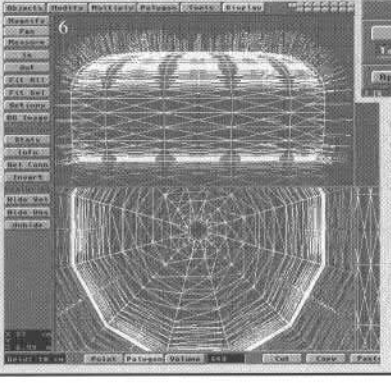
Primero podemos seleccionar la totalidad de los polígonos (2), y aplicarles la superficie 'cristal' (3). Dado que únicamente puede existir una superficie por polígono, al aplicar otra superficie, no quedará afectada por el primer tratamiento. Cuando el polígono contiene polígonos de detalle, la superficie se comporta de una forma diferente a la habitual, pero en nuestro caso no influye.

Seleccionamos los polígonos que correspondan a la parte que deseemos asignar a la etiqueta (4), por alguno de los métodos











que nos permite el Modeler, como podría ser mediante la selección por volumen. Aplicamos la superficie 'etiqueta' (5).

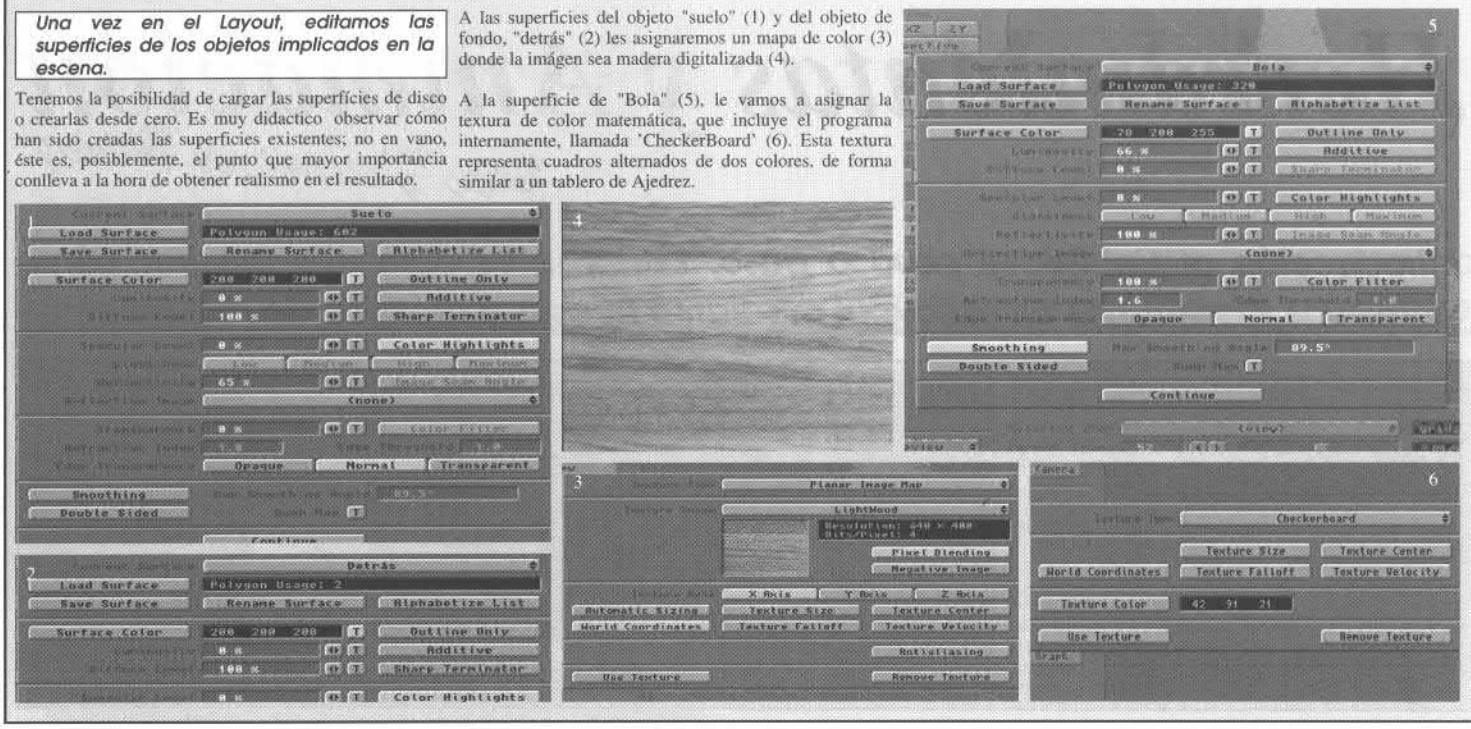
De forma semejante, podemos seleccionar los polígonos que formarán la superficie del tapón (6), poniendo el nombre correcto (7).

Una vez en el Layout, editamos las superficies de los objetos implicados en la escena.

Tenemos la posibilidad de cargar las superfícies de disco o crearlas desde cero. Es muy didactico observar cómo han sido creadas las superficies existentes; no en vano, éste es, posiblemente, el punto que mayor importancia conlleva a la hora de obtener realismo en el resultado.

A las superficies del objeto "suelo" (1) y del objeto de fondo, "detrás" (2) les asignaremos un mapa de color (3) donde la imágen sea madera digitalizada (4).

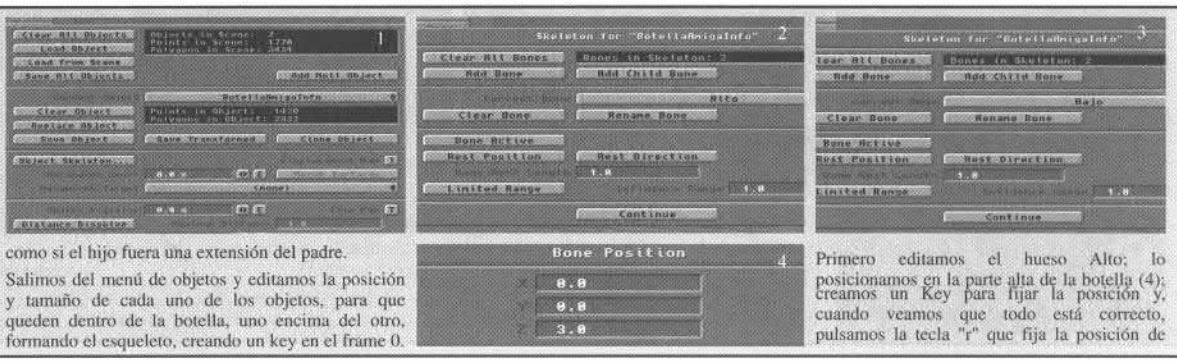
A la superficie de "Bola" (5), le vamos a asignar la textura de color matemática, que incluye el programa internamente, llamada 'CheckerBoard' (6). Esta textura representa cuadros alternados de dos colores, de forma similar a un tablero de Ajedrez.



Insertamos huesos en la botella y creamos el movimiento de éstos.

Dentro del menú Objetos, seleccionamos la botella (1).
Entramos en "Object Skeleton" y creamos dos huesos con "Add Bone", añadir hueso, para crear el 'Alto' (2) y "Add Child Bone", añadir hueso hijo, 'Bajo' (3). De esta forma, el hueso hijo estará 'parentizado' al padre, es decir, todo las acciones que se realicen sobre el padre, afectarán también al hijo, como si el hijo fuera una extensión del padre.

Salimos del menú de objetos y editamos la posición y tamaño de cada uno de los objetos, para que queden dentro de la botella, uno encima del otro, formando el esqueleto, creando un key en el frame 0.



Primero editamos el hueso Alto; lo posicionamos en la parte alta de la botella (4); creamos un Key para fijar la posición y, cuando veamos que todo está correcto, pulsamos la tecla "r" que fija la posición de

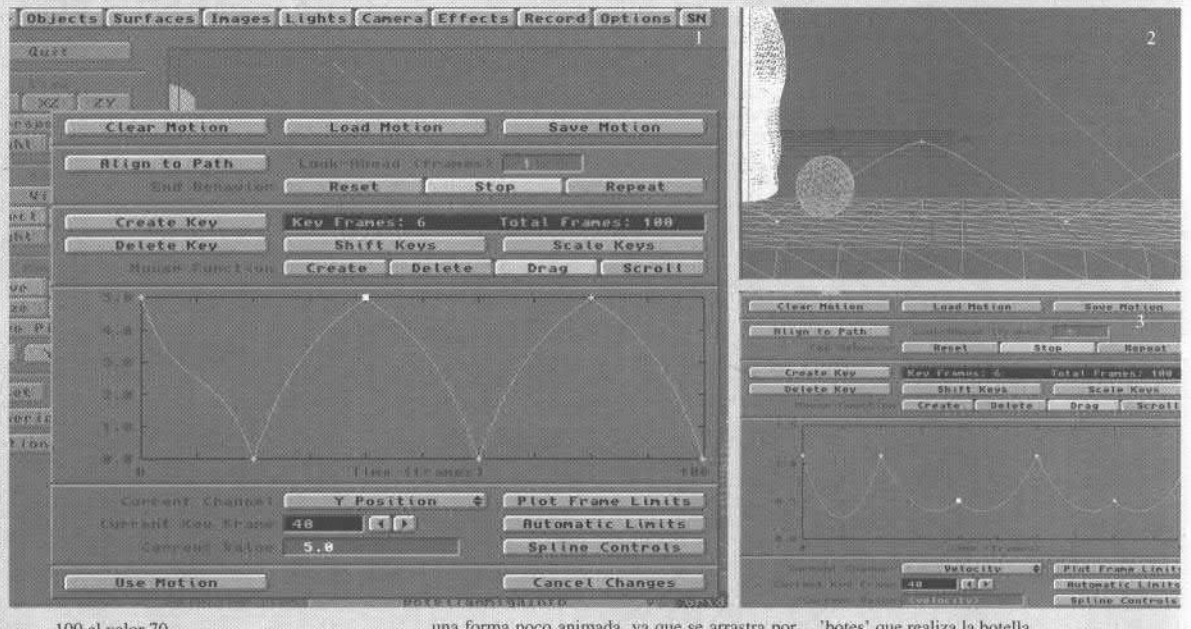
Vamos a realizar el movimiento de la botella y de la bola en la escena, asi como el movimiento de los huesos.

Para crear los movimientos de la botella y sus huesos, vamos a utilizar el potentísimo editor gráfico de movimientos, "Motion Graph Editor".

Con esta gran utilidad de LightWave, podremos editar el movimiento de cualquier parámetro de la posición y orientación de los objetos, sus huesos, las luces, o la cámara, utilizando los "keyframes" respecto al tiempo.

Para comenzar, editamos el movimiento de la botella, respecto al suelo. Hemos de crear el movimiento de ésta, desde su posición original hasta la final, de forma longitudinal.

Lo único que habremos de hacer, será editar la gráfica de movimiento para el objeto Botella. Seleccionamos el parámetro 'x position'. Para el frame 0, asignamos el valor 20 y, para el frame 100 el valor 70.



De esta forma, la botella se desplazará desde un extremo a otro de la pantalla, por ahora de una forma poco animada, ya que se arrastra por el suelo sin apenas modificación de sus parámetros.

En estos momentos, tenemos que editar los 'botes' que realiza la botella.

Como se puede ver en (1), hemos de configurar la posición Y del objeto, respecto al tiempo.

Pasamos a configurar el objeto central de la escena, la botella. Editamos las tres superficies que la componen: la del vidrio, la del tapón y la de la etiqueta.
Para editar la zona acristalada del objeto, la superficie 'cristal', configuramos un material transparente, desactivando el campo de suavizado (7), para dar la sensación de líneas de relieve en el material (8).

La superficie 'Tapón', es idéntica a 'cristal', pero con suavizado (9).

En la parte que corresponde a la 'etiqueta' utilizaremos una superficie (10), donde la textura de color será la imagen que deseemos (11). En este caso, hemos digitalizado una etiqueta del envase de un refresco (12). También hemos digitalizado una textura como mapa de reflexión (13).

Como podéis comprobar en (14), se trata de una modificación de la etiqueta original. Para obtener esta imagen, utilizaremos el Photogenics aplicando un efecto "LineArt" de tipo "Inverse GreyScale".

Pulsando el botón "Fill Paint Layer" del 'Menú de herramientas' se realizará el efecto sobre toda la imagen. Con esta operación conseguiremos una imagen donde únicamente serán líneas blancas, los contornos de la imágen original. Finalmente, rellenamos de blanco algunos trozos de esta imágen.
Por último, os recordamos que es en los objetos donde se almacena la información de las superficies, y, por lo tanto, hemos de tener en cuenta que han de ser grabados si ha sido modificado cualquier parámetro de sus superficies.

descanso del hueso (rest position). Podemos ver la posición original en la que aparecía el hueso (6) y la nueva (7).
A partir de este momento, todas las modificaciones que hagamos sobre el hueso influirán en el objeto.

Editamos la posición y tamaño del hueso Bajo, o Padre. La posición no necesita en realidad muchos cambios, y su tamaño lo cambiamos pulsando "Size" (8). Hacemos un key y pulsamos "r" y ya podemos hacer los movimientos.
Antes de comenzar el movimiento en si, vamos a dar una forma de 'Salto' a la botella. Rotamos el hueso padre (9), con lo que vemos que toda la botella rota (10), ya que el 'Alto' es un hijo de 'Bajo'. Cuando rotamos el hijo (11), la botella adopta una posición bastante graciosa (12), reconociéndose claramente los efectos visuales de los huesos.

Modificando los parámetros de tensión y ajuste, lograremos mejores resultados (2). La velocidad respecto al tiempo varía según los otros parámetros (3).

Ahora editamos el movimiento de los huesos, que será lo que dará la vida a la animación.

Editamos el movimiento del ángulo de cabeceo del 'Hueso Bajo' (1), en primer lugar. de forma que la botella se incline hacia atrás cuando 'despegue' y que mantenga vertical su parte baja cuando 'aterrice'.

Y, el del 'Hueso Alto', de forma análoga. haciendo que la botella gire hacia atrás su parte alta cuando 'despegue', y que se encoja cuando 'aterrice'.

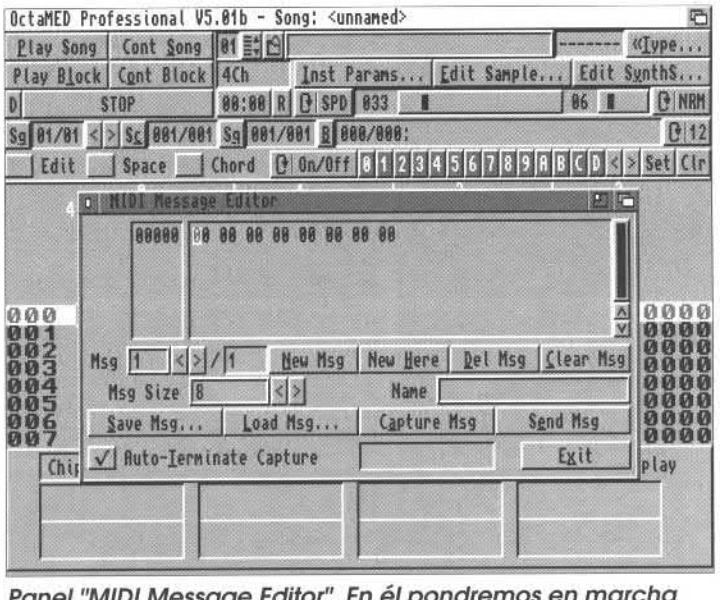
Respecto al movimiento de la bola, lo que debemos hacer es, después de ajustar su tamaño respecto a la escena (6), posicionarla en el punto de inicio de movimiento para el primer 'frame'(7) creando el 'keyframe'(8), y asignarle la última posición para el último frame (9), creando también un 'keyframe' (10). Por último, hemos de hacer rotar la bola de forma real.
Luego hemos de calcular las vueltas que da la bola respecto a su radio (2*'pi'*Radio es el perímetro, una vuelta entera) y la longitud que recorre, haciendo un key (11).

OctaMED: MENSAJES MIDI

Colaboración de Quim Guzmán

Desde que apareció el MIDI, se ha revolucionado el mundo musical poniendo la composicón musical al alcanze de todo el mundo. De todas maneras, siempre hay dificultades, y no es verdad aquello que se dice sobre que los instrumentos electrónicos suenan solos, hay que hacerlos sonar y además hay que hacerlos sonar bien sacándoles el mayor partido para no caer en la rueda de estar siempre comprando sin parar.

En el presente artículo (el último de la "saga") voy a explicar el manejo de mensajes MIDI desde OctaMED al nivel más bajo, o sea, a nivel de bit y tambien su utilización junto con algunos comandos. Para ello, comenzaremos conectando nuestro Amiga, el Interfaz MIDI y nuestro sintetizador para después cargar el programa. Es aconsejable poner nuestro sintetizador en modo Poly o Multitímbrico, para poder recibir datos por varios canales a la vez. De esta manera, podemos ir probando los mensajes en uno u otro canal. Acto seguido activaremos "MIDI Active" del menú "MIDI" para poder trabajar con el susodicho MIDI. Para editar los mensajes, utilizaremos el editor que lleva incorporado el cual activaremos en el menú "Display" y seleccionando "MIDI Message Editor". Ahora veremos en pantalla una ventana llena de botones y demás dispositivos. Para empezar a editar, pulsaremos sobre "New Msg" y nos saldrá una serie de 8 pares de ceros. En esos ceros iremos escribiendo nuestros mensajes. La forma de hacerlo es pulsar sobre "Edit" en la pantalla principal, o pulsar la tecla "Esc". A partir de este momento podremos movernos con las teclas cursoras y editar lo que queramos. Recuerde que esta ventana debe estar activa. Puede comprobarlo por el borde azul. Si no es así, estará editando en las pistas. Pulse el puntero sobre la ventana. El tamaño del mensaje se puede variar introduciendo manualmente su valor en "Msg Size", o bien con las flechas situadas al lado del mismo. Para más información sobre el manejo de esta pantalla, diríjase al apartado "Sobre OctaMED". Los ejemplos están basados en mi experimentación, los datos son reales y aparecen en instrucciones, manuales y revistas y son aplicables a cualquier dispositivo MIDI que lleve un editor de este tipo. Todos los mensajes tienen que ser editados en numeración hexadecimal y, para ello, utilizaremos esta tabla de conversión entre el sistema decimal en base 10, habitual en la vida cotidiana, y el hexadecimal en base 16, más utilizado en informática.



Panel "MIDI Message Editor". En él pondremos en marcha todo un potencial de posibilidades.

DEC	HEX	DEC	HEX	DEC	HEX	DEC	HEX
000	00	032	20	064	40	096	60
001	01	033	21	065	41	097	61
002	02	034	22	066	42	098	62
003	03	035	23	067	43	099	63
004	04	036	24	068	44	100	64
005	05	037	25	069	45	101	65
006	06	038	26	070	46	102	66
007	07	039	27	071	47	103	67
008	08	040	28	072	48	104	68
009	09	041	29	073	49	105	69
010	0A	042	2A	074	4A	106	6A
011	0B	043	2B	075	4B	107	6B
012	0C	044	2C	076	4C	108	6C
013	0D	045	2D	077	4D	109	6D
014	0E	046	2E	078	4E	110	6E
015	0F	047	2F	079	4F	111	6F
016	10	048	30	080	50	112	70
017	11	049	31	081	51	113	71
018	12	050	32	082	52	114	72
019	13	051	33	083	53	115	73
020	14	052	34	084	54	116	74
021	15	053	35	085	55	117	75
022	16	054	36	086	56	118	76
023	17	055	37	087	57	119	77
024	18	056	38	088	58	120	78
025	19	057	39	089	59	121	79
026	1A	058	3A	090	5A	122	7A
027	1B	059	3B	091	5B	123	7B
028	1C	060	3C	092	5C	124	7C
029	1D	061	3D	093	5D	125	7D
030	1E	062	3E	094	5E	126	7E
031	1F	063	3F	095	5F	127	7F

Tabla de conversión decimal-hexadecimal. En ella se ven los valores decimales (Dec) comprendidos entre 0 y 127 y sus valores correspondientes en hexadedecimal (Hex).

Los Mensajes

Los mensajes MIDI pueden clasificarse en dos categorías: los referentes al canal y los de sistema. La tabla que sigue muestra la lista completa.

MENSAJES MIDI

Mensajes de canal

Pulsación de notas
Postpulso polifónico
Control de cambio
Cambio de programa
Postpulso de canal
Rueda bend

Mensajes de sistema

Sistema común
Tiempo real
Sistema exclusivo

A continuación veremos la descripción de todos ellos, junto con algunos ejemplos.

Mensajes de canal

Este tipo de mensajes transmite información sobre la interpretación y se manejan según el canal que queramos controlar. Un ejemplo básico es el de activación de nota, ya que, sin éste no sonaría absolutamente nada.

-Mensajes de nota: Éstos son los que hacen sonar una nota o la desactivan. Formato Note on: 9c nn vv. 9c: El "9" determina que se trata de un mensaje Note on y "c" el canal por el cual se envía (1-16 Dec / 0-F Hex). Se encarga de hacer sonar una o más notas. nn: Este parámetro nos indica el número de nota que ha de sonar. A cada nota le corresponde un número. Al Do4 (C4) le corresponde el número 60 (3C Hex), al Do#4 (C#4) el 61 (3D Hex) y así sucesivamente hacia arriba o abajo. vv: indica el volumen de la nota. (0-127 Dec / 0-7F Hex). Formato Note off: Es exactamente igual al anterior, sólo que el "9" es sustituido por un "8" y el parámetro "vv" se ignora pero ha de estar presente y no importa su valor. Este mensaje se utiliza para parar la nota o notas que estén sonando en un canal o en todos. Ejemplo: Queremos hacer sonar la nota D4 al máximo de volumen por el canal 4: 93 3E 7F. Para eliminar la nota simplemente enviamos "83 3E 00". Como podéis ver, el canal 4 es representado como un 3 en Hex. Para evitar confusiones, remito una tabla de equivalencias:

Nota	Do	Do#	Re	Re#	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	La#	Si
Letra	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
Octava												
1a	18	19	1A	1B	1C	1D	1E	1F	20	21	22	23
2a	24	25	26	27	28	29	2A	2B	2C	2D	2E	2F
3a	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	3A	3B
4a	3C	3D	3E	3F	40	41	42	43	44	45	46	47
5a	48	49	4A	4B	4C	4D	4E	4F	50	51	52	53
6a	54	55	56	57	58	59	5A	5B	5C	5D	5E	5F
7a	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B

Aquí están representadas las notas, sus letras y sus correspondientes números a través de las octavas más utilizadas. Normalmente los sintetizadores llevan 5 octavas comprendidas entre la 2a y la 7a, pero, en la mayoría, es posible transponer y tener acceso a más octavas.

Numeración de los canales MIDI en sistema hexadecimal.

1-	0	5-	4	9-	8	13-	C
2-	1	6-	5	10-	9	14-	D
3-	2	7-	6	11-	A	15-	E
4-	3	8-	7	12-	B	16-	F

Estos mensajes son interpretados automáticamente por el secuenciador, pero nos ofrecen la posibilidad de editar acordes completos repetitivos y enviarlos en el momento exacto sin necesidad de utilizar 3 o más pistas. Ejemplo: Queremos hacer sonar un acorde en Do mayor a partir de Do4 de forma directa en el canal 1 al máximo de volumen: "90 3E 7F 42 7F 45 7F". 90 determina que es un mensaje Note on, 3E nota C4 volumen 7F, o sea, al máximo, 42 nota E4 volumen 7F y 45 nota G4 volumen 7F. Para eliminar el acorde, podremos enviar un mensaje Note off en el momento que queramos, cambiando 90 por 80 y todos los bits 7F por 00. Este último cambio es opcional ya que se ignora.

-Postpulso polifónico (Poly aftertouch): Controla el Postpulso polifónico. Se trata de efectuar una presión sobre una nota ya pulsada. El efecto conseguido dependerá del modelo de dispositivo MIDI que tengamos, variación de volumen, modulación, etc... Formato: Ac nn vv. Ac:"A" determina que es un mensaje Poly aftertouch y "c" determina el canal. nn: Número de nota a la que afectará. vv:Valor del efecto. Ejemplo: La secuencia está haciendo sonar un acorde en el canal 9 y queremos aplicar un poco de aftertouch a la primera nota: A8 3B 3F 80 00 00. En el ejemplo se supone que la primera nota del acorde es B3 (3B Hex). Os preguntaréis qué significan los bits - 80 00 00. La explicación es que éstos y los siguientes mensajes necesitan para ser interpretados un mensaje Note on o Note off. Este mensaje añadido es un Note off y no afectará en nada al mensaje que nos interesa. No omitirlo, si no, no conseguiréis nada. Este mensaje también es enviado por OctaMED como comando "A".

-Cambio de control (control change): Posiblemente el mensaje más importante después de Note on. Con él tendremos el control de 128 controladores que van desde modulación hasta "Modo Poly On" pasando por volumen, panorama, etc...

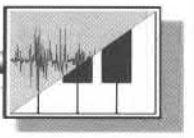
Los dispositivos MIDI normalmente no tienen acceso a todos estos controladores. Por ello, es conveniente observar la tabla de implementación MIDI de nuestro dispositivo ya que si, por ejemplo, no reconoce el mensaje "Pan", no obtendremos resultado alguno si le enviamos tal mensaje. Formato: Bc nc vv. Bc: "B" determina que se trata de un mensaje Control change y "c" el canal a controlar. nc: Número de controlador. vv: Valor. Ejemplo: Queremos bajar al máximo el volumen del canal 6: "B5 07 00 80 00 00". Como puede ver en la tabla del anterior artículo, al volumen le corresponde el número de controlador 7.

Algunos de estos controladores son enviados en forma de comando desde OctaMED como por ejemplo el "4" para modulación o el "E" para el panorama. También es posible que mediante el uso conjunto de los comandos "5" y "0" sea posible controlar todos estos controladores. Esto es muy interesante para realizar "Slides" de volumen o cualquier otro como veremos más adelante. Hay dos tipos de controladores: Los que se comportan como potenciómetros (Vol,Pan,Mod etc..) y los que actúan de "interruptores" como "Local on/off" o "All notes Off". Los deslizantes admiten todos los valores comprendidos entre 0 y 127 (0-7F Hex), y los conmutadores sólo 0 (0Hex) como modo off y 127 (7FHex) como modo on. Los numerados del 32 al 63 sirven para dar más resolución a los 31 primeros (1-31). De esta manera, en vez de tener 128 valores, obtendremos muchos más.

-Cambio de Programa (Program change): Este mensaje sirve para tener acceso a todos los sonidos de nuestro equipo. De esta manera conseguimos que cada secuencia suene con su sonido ideal. Formato: Cc np. Cc: "C" determina que se trata de un mensaje de cambio de programa y "c" el canal en el que se efectúa ese cambio. np: Es el número de programa o sonido. Normalmente suele tener 128 sonidos numerados decimalmente de 0 a 127 ó de 1 a 128. Ejemplo: Queremos que en el canal 8 suene ese "SynthVoice" que nos gusta tanto: "C7 20 80 00 00". Sabemos que ese sonido es, por ejemplo, el número 32. Si no lo sabemos, lo miramos en su manual. Aquí también hace falta un "Note on" o un "Note off" para que la selección del sonido sea efectiva. Estos parámetros son ajustados de forma automática en "Inst Params" por OctaMED, pero nos pueden servir de mucha ayuda en algunos casos. En mi caso, me sirven para cambiar las configuraciones de un procesador multiefectos de sonido.

-Postpulso de canal (Channel aftertouch): Es igual al postpulso polifónico, pero en este caso afecta a todas las notas que suenen en el canal seleccionado. Formato: Dc vv. Dc:"D" determina que es un mensaje de Postpulso de canal y "c" el canal a controlar. vv:Valor. Ejemplo: Queremos aplicar un poco de aftertouch al canal 15: "DE 20 80 00 00". Aquí también hace falta el mensaje añadido de activación de nota.

-Rueda de tono (Pitch bender): Ésta es la rueda de centrado automático que normalmente llevan los sintetizadores en el lado izquierdo y, como es normal, también la podemos controlar mediante MIDI. Su función es la de subir o bajar el tono como por ejemplo para efectuar solos entre otros efectos posibles. Formato: Ec vv vv.
Ec:"E" determina que es un mensaje rueda de tono y "c" el canal en el que vamos a aplicar el bend. vv:Valores que determinan si



sube o baja. Los valores 40 40 centran la rueda. Ejemplo: Queremos subir un poco el tono del canal 16: "EF 30 50 80 00 00". Aquí también se debe añadir el mensaje de nota. Los valores trabajan en forma de "balancín". Si uno sube, el otro ha de bajar en igual proporción y viceversa. Estos mensajes equivalen al comando "1" (Arriba) y "2" (Abajo). Ejemplo de mensaje múltiple: Vamos a dejar el volumen del canal 2 a la mitad, aplicar el máximo de postpulso al canal 5 y seleccionar el instrumento 20 en el canal 16: "B1 07 3F D4 7F CF 13 80 00 00". Un punto importante a comentar es que hay dispositivos MIDI que llevan incorporados unos filtros para no reconocer algunos mensajes. Es aconsejable activar los que vayamos a utilizar, de lo contrario, no se recibirá nada.

Hasta aquí todo lo referente a mensajes de canal. A simple vista, si un efecto se puede conseguir con diferentes comandos, parece que algunos sean inservibles, pero, más de una vez nos serán de mucha ayuda.

Mensajes y comandos

Veamos algunos casos de utilización conjunta entre mensajes y comandos:

1- Supongamos que una determinada secuencia ha de comenzar haciendo un crescendo: Aquí nos encontramos con un ejemplo muy práctico, pero tiene un pequeño problema en la línea 000. Nosotros pretendemos hacer que el volumen suba poco a poco desde 0, pero éste, posiblemente, se encuentre con un valor más alto que cero debido a anteriores mensajes o crescendos. Por lo tanto, la nota C-3 sonará con ese volumen anteriormente fijado y a nosotros nos interesa que el crescendo se inicie a partir de esa nota con un valor 0. Tenemos que enviar un mensaje antes de la secuencia que nos deje ese volumen a 0. De esta manera, el crescendo se producirá de forma correcta. Suponiendo que el canal utilizado sea el 1, el mensaje sería "B0 07 00 80 00 00" y se tendrá que enviar en el bloque anterior a éste. Si el mensaje anterior es el 3, el comando sería "1002". Otro problema será lo que tengamos después del crescendo. Si éste termina con un valor de, por ejemplo, 64 (100 Dec) y después de un rato volvemos a utilizar el canal 1 con su máximo volumen, tenemos que enviar un mensaje anterior a dicha secuencia que nos deje el canal con el valor máximo 127: "B0 07 7F 80 00 00".

2- Queremos que un sonido determinado suene rápido e intermitente, como si se tratara de un trémolo. Podemos optar por dos métodos:
Generando esta secuencia, el volumen subirá y bajará rápidamente creando un trémolo. El incoveniente es tener que escribir tantos valores, pero se pueden conseguir efectos interesantes si en medio de estas secuencias se introducen slides con 2 ó más valores máximos seguidos, con lo que se consigue un momentáneo sostenimiento entre otros efectos de reproducción de secuencias.

```
A

000 C-3 10507 volumen
001 --- 0007F máximo
002 --- 00001 mínimo
003 --- 0007F máximo
004 --- 00001 mínimo
```

```
B

000 C-3 11000 mensaje 1
001 --- 01001 mensaje 2
002 --- 01000 mensaje 1
003 --- 01001 mensaje 2
004 --- 01000 mensaje 1

Mensaje 1 Volumen máximo:
B0 07 7F 80 00 00

Mensaje 2 Volumen mínimo:
B0 07 00 80 00 00
```

```
000 C-3 10507 Comando 5, asignación control 7 (Volumen)
001 --- 10002 El volumen a 2
002 D#3 10004 El volumen a 4
003 B-3 10006 El volumen a 6
004 G-3 10008 El volumen a 8
```

Con esta secuencia se escribe menos que con la anterior, pero ese control que la anterior nos proporcionaba al introducir diferentes valores, aquí nos costaría el trabajo de programar diferentes mensajes con los diferentes valores y hay que recordar que en OCTAMED estamos limitados a 255 mensajes.

3- Suena una secuencia con diferentes volúmenes, simulando un eco, y queremos añadir algo de vibrato. Como los slots de comandos están ocupados por el comando "C" (Volumen) deberemos utilizar un mensaje que determine qué cantidad de vibrato deseamos:

```
000 --- 00000
001 C-3 30C50
002 C-3 30C40
003 C-3 30C30
```

Como véis, los slots de comandos están ocupados y no podemos editar el comando "4" (Este problema se ve solucionado con la versión 6.0 del OctaMED, porque podemos editar varios comandos en la misma línea) que es el que se encarga de la modulación o vibrato. Entonces podemos editar un mensaje como "B0 01 00 80 00 00" y enviarlo en la línea 000 con el comando 10, el cual activará la modulación del canal 1 al máximo quedando la línea "000 --- 01000" suponiendo que el mensaje que hemos editado es el primero.

Los deslizamientos se pueden generar de forma automática. De esta forma nos ahorramos el editar los valores:

```
      A          B          C          D

000 C-3 10000 C-3 10507 C-3 10507 C-3 10507
001 --- 00000 --- 00C01 --- 00C01 --- 00001
002 --- 00000 --- 00000 --- 00C11 --- 00011
003 --- 00000 --- 00000 --- 00C21 --- 00021
004 --- 00000 --- 00000 --- 00C30 --- 00030
005 --- 00000 --- 00000 --- 00C40 --- 00040
006 --- 00000 --- 00000 --- 00C50 --- 00050
007 --- 00000 --- 00000 --- 00C60 --- 00060
008 --- 00000 --- 00000 --- 00C6F --- 0006F
009 --- 00000 --- 00C7F --- 00C7F --- 0007F
```

Tenemos la tabla "A" en la que se representa la nota y el paso en el que queremos que se termine el slide. Introducimos el comando 5 que es el que se encarga de acceder a los controladores MIDI con el número de controlador 7 (volumen), y seguidamente los valores C01 en la línea 001 y C7F en la línea 009 (imagen "B"). A continuación, ponemos el cursor sobre la línea 001, seleccionamos "Generic Slide" del menú "Edit" y obtendremos la figura "C". Para terminar, eliminamos los comandos "C" para obtener la figura "D" y ya tenemos un deslizamiento calculado de forma automática. Lógicamente, se puede hacer en cualquier tamaño y dirección. Sólo avisar que el valor 0 es ignorado, así que el menor sería el 1.

Mensajes de Sistema

Ahora veamos los mensajes de sistema un poco por encima. Éstos son los más complicados y los que cada uno de vosotros puede tomar como referencia de lo que el MIDI es capaz de hacer, o bien utilizarlos para sacarle el mayor partido a vuestro equipo. En sintetizadores relativamente antiguos, como el Roland D-20, nos encontramos con que el generador de reverberación incorporada no se puede controlar mediante los mensajes explicados anteriormente, y tendremos que trabajar en SysSex (Sistema Exclusivo) para poder variar esos parámetros desde la misma secuencia sin tener que estar encima del teclado haciéndolo manualmente. Este es un ejemplo de cómo utilizar dichos mensajes en dispositivos MIDI con cierta "edad".

Los mensajes de sistema se dividen en:

- Mensajes comues: Éstos proporcionan la información de selección y posición de canción. Esto significa que, si estamos sincronizando una caja de ritmos o un secuenciador, con estos mensajes selecionaremos cualquier canción que haya editada o que la secuencia sea reanudada en el punto en el que se paró. También, con estos mensajes, se envía el código SMPTE utilizado para la sincronización de dispositivos externos como grabadores multipista o de eventos visuales o multimedia como activar un sample en el frame adecuado de una secuencia de vídeo u otros. Formato selección de canción: F3 nc. F3: Determina que es un seleccionador de canción. nc: El número de canción. Este número

depende del que disponga el dispositivo. Ejemplo: Queremos seleccionar la canción 5: "F3 04".

- Mensajes a tiempo real: Éstos controlan el tiempo con inicio, parada, continuación y "active sensing". Este último supervisa la integridad del conexionado MIDI. Estos mensajes son enviados cuando se pulsa "play", "stop" o cualquier otro referente a la reproducción de una secuencia. El tempo es enviado en forma de pulso y nos permite sincronizar con otros secuenciadores u ordenadores.

- Mensajes Sistema exclusivo (SysEx): Sirven para hacer vaciados de la configuración de cualquier dispositivo MIDI. También tenemos acceso a "casi" todos los parámetros de dicho dispositivo. De esta manera, podemos variar los efectos como reverberación, acorde, o bien parámetros de un sonido en particular para ir controlándolos mientras suena la secuencia. Debido a que estos mensajes acceden a direcciones de memoria interna del instrumento, son exclusivas de cada modelo del instrumento. De ahí viene el nombre de Sistema exclusivo. Formato: F0 ID CH MO TM SA DD SC F7. F0: Este octeto es estándar e indica que se trata de un mensaje SysEx. ID: Codifica el número de identificación de la marca (41:Roland,Boss; 42:Korg, 43:Yamaha...). CH: Canal MIDI por el que se envían esos datos. Roland dispuso 16 canales adicionales numerados del 17 al 32. En otros dispositivos, estos mensajes se pueden enviar por cualquier canal normal. Por ejemplo, el modelo Wavestation (Korg) utiliza cualquier canal normal (1-16). MO: Identifica el modelo del instrumento. TM: Indica el tipo de mensaje. Hay mensajes para hacer una petición de volcado, comunicación de errores o de introducción de datos. Quizás este último sea el más interesante por lo que lo comentaremos.

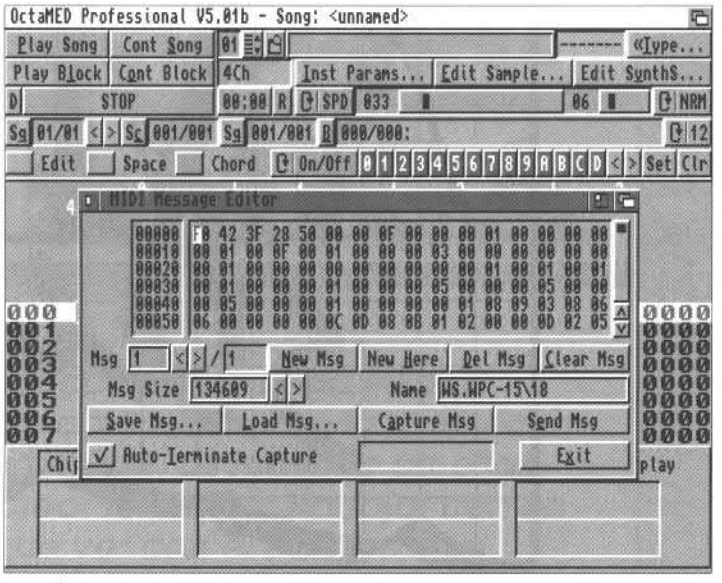
Todo este grupo conforma la cabecera del mensaje y determina a qué dispositivo, de entre los que tenemos, vamos a acceder para variar un parámetro. Su forma es estándar. SA: Dependiendo de TM (Tipo de mensaje) este octeto accede a distintos parámetros. Suponiendo que trabajamos con un tipo de mensaje que controla datos, SA representa la dirección de comienzo (Start address). DD: Al igual que el anterior, está condicionado por TM y, en el caso que tratamos, DD representa un dato. SC: Suma de comprobación. Su función es controlar el contenido de "SA" y "DD", y su valor ha de ser proporcional. Si no es así, provocaremos un error. En algunos tipos de mensajes no hace falta. F7:Final de mensaje Sysex.

Todo este grupo es el que se encarga de acceder y variar y su forma también es estándar. Ejemplo: Queremos desconectar la reverberación en un Roland D-20: "F0 41 10 16 12 10 00 01 00 00 00 6F F7". El valor de la suma de comprobación se calcula de la siguiente forma: Supongamos que tenemos el siguiente mensaje: "F0 41 10 16 12 10 00 21 64 ?? F7". Para mayor comodidad haremos los cálculos en decimal: Sumamos las direcciones y los datos: 10 + 00 + 21 + 64 (Hex) = 16 + 00 + 33 + 100 (Dec) = 149. Dividimos el resultado entre 128: 149/128=1 (Cociente) 21 (Resto) y a continuación se le resta a 128 el resto de la división anterior: 128 - 21 = 107 (Dec) = 6B (Hex). El mensaje será: "F0 41 10 16 12 10 00 21 64 6B F7".

Sobre OctaMED

Para enviar un mensaje desde el editor se pulsa "Send Msg" y, si lo queremos enviar, desde la secuencia se utilizará el comando "10" seguido del número de mensaje en cuestión. Por lo tanto, si queremos enviar el mensaje 3 pondremos "1002" y así con todos los que queramos editar. Cada vez que necesitemos un mensaje, pulsaremos sobre "New Msg", editando y adaptando su tamaño como se ha explicado al inicio del artículo. La forma de acceder a ellos será mediante las flechas situadas a la derecha del botón "Msg". El botón "New Here" inserta un nuevo mensaje en la misma posición que el que teníamos. Si estamos en el mensaje 2, al pulsar este botón, lo que hay en el 2 pasa al 3 y en la posición 2 tendremos un mensaje virgen. "Del Msg" elimina por completo el mensaje y "Clear Msg" nos lo pone a cero. Podemos tener 255 mensajes y pueden llegar a medir más de un mega, lo que significa que podremos volcar la información de casi todos, por no decir todos, los dispositivos MIDI del mercado actual.

También es posible salvar y cargar. Para capturar un mensaje crearemos otro lo más grande



Aquí se ve un mensaje de considerable tamaño. Es muy aconsejable ponerles nombres, ya que viendo números y letras, es difícil identificarlos.

posible, para que no se nos recorte y pulsaremos "Capture Msg". A partir de ahora podremos enviar lo que se nos antoje: Bien un mensaje de nota conseguido tras pulsar cualquier tecla de nuestro equipo o bien volcando todos los datos de nuestro sintetizador. "Auto-Terminate Capture": Cuando enviamos al editor un mensaje SysEx después de pulsar "Capture Msg" teniendo activado "Auto-Terminate..." la grabación se detendrá en el momento en que se detecte "F7" final de Sysex y el mensaje se adaptará de tamaño automáticamente.

Algunas marcas dividen sus mensajes en bloques. Cada uno tiene su principio y final. Por lo tanto, no podremos tener activado "Auto-Terminate..." si queremos grabar todo su contenido. La forma correcta es desactivarlo y, cuando veamos sobre el panel de nuestro dispositivo que se ha terminado de enviar el mensaje, pulsaremos otra vez sobre "Capture Msg" y automáticamente veremos el mensaje al completo. En estos casos se ha de ajustar la longitud del mensaje manualmente.

Facilitando el trabajo

Parece mentira lo que don MIDI se estira, pero realmente es así. Estos tipos de mensajes asociados a algunos comandos y un buen plan de trabajo, nos proporcionan un control "casi" total de nuestro equipo. Para facilitar el trabajo podemos preeditarnos los mensajes que más utilicemos formando una librería en un directorio e ir cargando a medida que se necesiten. De esta manera, nos ahorramos estar siempre editando. Un ejemplo: Mensaje "B0 07 7F 80 00 00" con nombre "Ch1.Vol 127" sirve como mensaje de volumen preeditado. Variando el canal o el valor, podemos acceder a todos los canales y el nombre es bastante explicativo, ya que en él aparece Ch1: Número de canal al que vamos a acceder, Vol: Parámetro a variar y por fin su valor. También podemos utilizar pistas exclusivas que sólo se encarguen de enviar mensajes para no "ensuciar" las que estén posiblemente muy cargadas. Estos mensajes se pueden mandar por cualquier pista ya que van destinados a un canal o canales determinados y no directamente sobre la pista en la que se reproduce una secuencia.

Hay que tener muy en cuenta que, cuando se envía un mensaje, ese valor se mantendrá hasta que lo variemos con otro. Esto puede llegar a ser problemático. Supongamos que bajamos el volumen del canal 2 y más adelante volvemos a utilizar dicho canal. Es posible que el sonido que se reproduzca no suene con el suficiente volumen. Es aconsejable que diseñemos una plantilla en la que se vayan anotando todos estos cambios para evitar problemas.●

Nota para el Autor:
Gracias Quim por tus artículos. Por favor, contacta con nosotros a través del teléfono (93) 680 04 34.

¡NO SOMOS UNA TIENDA NORMAL!

AMIGA studio

¡ESTAMOS PARA AYUDARTE!

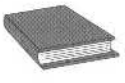
¿Qué te ofrecemos?



- Los mejores precios.



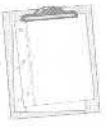
- Un servicio telefónico para las dudas de nuestros clientes.



- Un completo catálogo de productos AMIGA.



- Packs de regalo en muchos de nuestros productos.



- Atención personalizada. Para nosotros no eres un cliente más, pensamos en tu caso.

Llama para conocernos

¿Han llegado ya los 1200s?



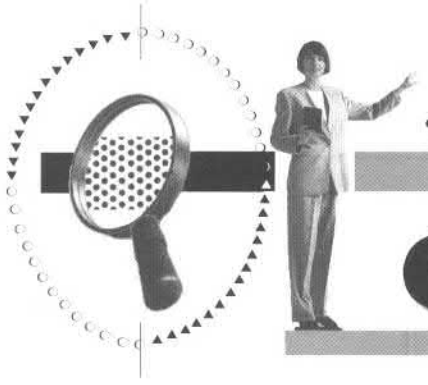
¡AHORA SÍ!

¡ATENCIÓN PAIS VASCO-NAVARRA!

-Transportes gratuitos.
-Servicio post-venta de atención al cliente.
-cursillos y clases particulares.

TEL/FAX: (943) 31- 22 - 82

c/ Juan de Garai, 2 San Sebastián
SERVIMOS A TODA LA PENÍNSULA



Autoedición con AMIGA

Últimamente están llegando a la redacción de Amiga.InFo un número considerable de consultas relacionadas con la realización de portadas para CD-ROM y Compact Disk. La mayoría de ellas tenían relación con el proceso de crear fotolitos y trabajar con un servicio de filmación; otras tenían que ver con el traspaso del fichero a MAC o PC; y, por último, había un par que solicitaban información sobre el área máxima de estampación en un CD.

En este artículo veremos, paso a paso, cómo montar las diferentes partes que forman el CD, cómo generar el postscript necesario para su posterior filmación, y, por último, cómo llevarlo al servicio de preimpresión. A partir de ahora, el mundo discográfico puede sufrir una revolución Amiguera...

La principal dificultad que presenta la realización de trabajos de este tipo es que tienen que estar milimétricamente montados. Hay que respetar una serie de normas técnicas como son las medidas del soporte, las medidas de las cajas, el área donde se puede imprimir, etc... de forma exacta, ya que, un error de más de 1 milímetro puede ocasionar que se tenga que repetir la estampación del CD o, incluso, tener que imprimir de nuevo el libreto o la carátula (en inglés se llama Inlay).

En Amiga, disponemos de tres programas de autoedición capaces de darnos las herramientas necesarias para poder trabajar con esta precisión: Professional Page 4.1, PageStream 3.0 y PageStream 2.2. Ahora bien, para escoger uno de ellos, tendremos que tener un dato muy en cuenta: de igual forma que se necesita un negativo fotográfico para poder revelar las fotografías, necesitaremos una especie de negativo (llamado fotolito), para poder imprimir nuestro trabajo en una imprenta. Un fotolito tiene un aspecto físico similar al de una transparencia, pero con una resolución muchísimo más elevada. De igual forma que en el campo fotográfico, podemos trabajar en blanco y negro (1 tinta) o en color (4 tintas). Para que os hagáis una idea: el interior de AMIGA.InFo está impreso a una tinta (aunque se vean 256 niveles de grises, sólo es una tinta de color negro), y la portada a 4 tintas (también llamado cuatricromía). Si vamos a trabajar en blanco y negro, nos servirán perfectamente los tres programas, pero, si tenemos que trabajar en color, entonces tendremos que descartar el PageStream 3.0, ya que, hasta el día de hoy, sigue sin hacer la separación de color correctamente. A grandes rasgos, se puede decir que hacer la separación de colores significa coger un gráfico en 24 bits y pasarlo a 4 tintas (Negro, Amarillo, Magenta y Cyan) para que lo entiendan las imprentas. Si utilizamos el PageStream 3.0 no tendremos ningún error durante el proceso de filmación pero, cuando se vaya a imprimir, nos podemos encontrar con que los colores están cambiados. Un azul donde tiene que ir un amarillo, etc...

El PageStream 2.2 funciona correctamente, pero es bastante antiguo. Le faltan opciones que nos faciliten la realización del trabajo, por lo tanto, lo haremos con el Professional Page 4.1.

Una vez que hemos decidido qué programa utilizaremos, vamos a ponernos manos a la obra. Cada maquetador trabaja como más le apetece pero, en principio, es una buena costumbre coger antes lápiz y papel y ponerse a hacer borradores hasta conseguir la idea que más nos convenga. El siguiente paso es confeccionarse los logotipos y preparar las imágenes que se quieren incluir. Cuando ya tenemos todo el material preparado, entonces cargamos el programa de autoedición.

Páginas de trabajo

Para empezar, crearemos tres páginas de trabajo donde iremos confeccionando cada una de las tres partes que forman un compact disk o CD-ROM, por separado. Una vez que hemos cargado el PPage, seleccionamos la opción situada en el menú ***"Preferences / Layout Tools"*** y nos aparecerá la ventana de la figura 1. Tenemos que poner los mismos valores que se muestran en la figura 1. Estos valores le indican al programa que trabajaremos con las medidas en centímetros y con los cuadros ajustados a una rejilla formada por líneas imaginarias con un desplazamiento de 0.15 centímetros en ambas coordenadas (esta opción se llama grid en inglés).

El siguiente paso es el de seleccionar la opción situada en el menú ***"Page / Create / from Default"***. O, de una forma más rápida, pulsamos la tecla Control y, sin soltarla, pulsamos también la tecla N. En ese momento nos aparecerá la ventana de la figura 2. Escogemos el botón que indica A4 y pulsamos sobre el otro botón que indica

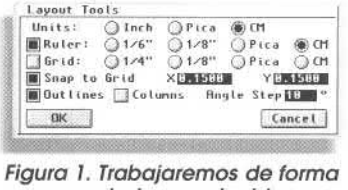


Figura 1. Trabajaremos de forma que nos ajustemos al grid para obtener una mayor precisión de forma rápida. Cuanto más pequeño sea el desplazamiento x e y, más precisión tendremos. Es recomendable trabajar con las unidades en CentiMetros, aunque no afecta para nada al resultado final.



Figura 2. En esta ventana podemos modificar el tamaño de una página. Tenemos dos posibilidades: la primera es trabajar con tamaños estándares (DINA 5, DINA 4, DINA 3, etc.), la otra es poner un valor concreto en Size: --- x --- indicando el tamaño.





Nota: *El círculo no estampable se puede disminuir hasta 25 mm, pero se producirá un cambio de tono de la serigrafía al realizarse sobre plástico transparente y no sobre fondo opaco metalizado. Justo bajo esta columna de texto, podéis ver una serigrafía de un CD-ROM de demostración que se repartía en la feria de Colonia. Como podéis ver, hecho con Amiga queda bastante más espectacular...*

"Postscript Output Specs", donde colocaremos los valores que se muestran en la ventana de la figura 3. Estos valores indican que queremos marcas de corte y de forma centrada. Brevemente, se puede decir que las marcas de corte sirven para poder colocar cada una de las cuatro separaciones de color que forman la cuatricromía en el lugar adecuado. El proceso que acabamos de explicar para crear una página de trabajo tenemos que repetirlo dos veces más. De esta forma, tendremos tres páginas del tipo DINA 4. Ahora, crearemos una caja con la herramienta para crear cuadros y pulsaremos dos veces sobre el cuadro para que salga la ventana de la figura 4. Deberemos modificar los valores llamados: "Width"(ancho) y "Ht."(alto), poniendo los valores correspondientes a las medidas del libreto o de la carátula. Los valores correspondientes a las medidas de un CD se encuentran en el gráfico superior, y los correspondientes al libreto y a la carátula, se encuentran en la siguiente hoja. Básicamente, se trata de crear una caja con el tamaño adecuado e ir trabajando, utilizando esa caja como guía, añadiendo el título, el nombre de las canciones, derechos de autor, etc... Sobre todo, debemos de tener presente en todo momento que todo lo que quede fuera de estos cuadros guía no aparecerá en la impresión.



Figura 3. El parámetro llamado "Output Page Size" es uno de los más importantes para generar un fichero postscript con marcas de corte. Deberemos de indicarle que haga la página más grande para que coja el DINA4 y, además, las marcas de corte.



Figura 4. Nos fijaremos en las casillas que indican el tamaño vertical y horizontal.

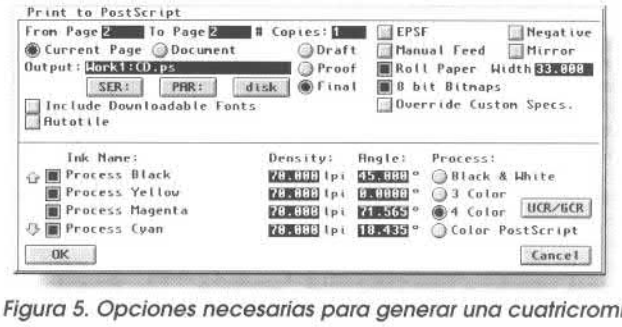


Figura 5. Opciones necesarias para generar una cuatricromía.



Tamaño de letras y líneas

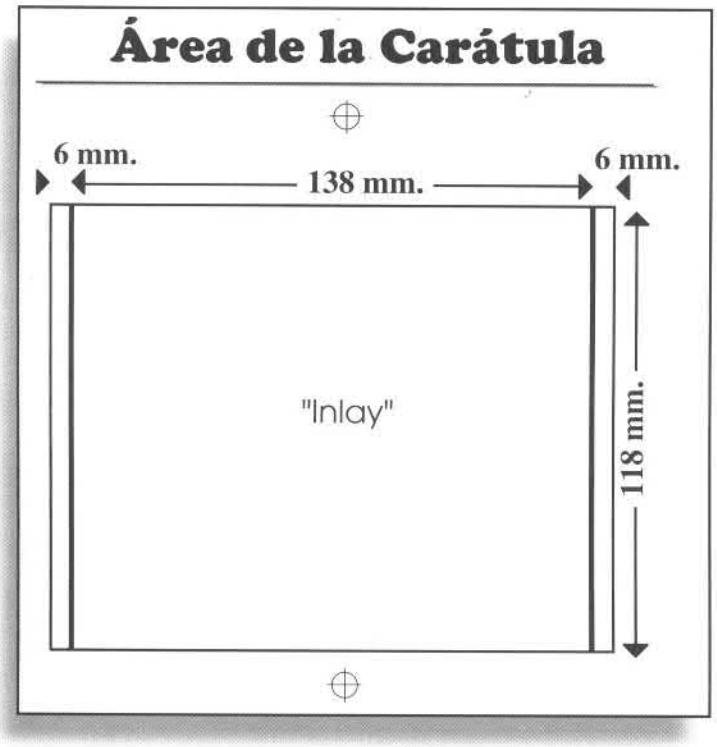
Recomendamos que el ancho entre las líneas sea, como mínimo, de 0.10 milímetros, y el de las letras, como mínimo, de 1.5 milímetros.

Impresión Postscript

Una vez que ya tenemos confeccionado el diseño de nuestro CD, el siguiente paso es hacer una impresión postscript. Veamos cómo hacerlo.

Seleccionamos la opción del menú "Preferences / Output / Postscript" y aparecerá la ventana de la figura 5. Si queremos trabajar en color, deberemos introducir los parámetros que se indican en la figura 5, indicando una partición con bastante espacio libre (en el ejemplo era "work1:"). Si queremos trabajar sólo en blanco y negro (a esto se le llama imprimir en una tinta), pulsaremos el botón "Black & White", y, si necesitamos imprimir en 3 colores, pulsaremos el botón "3 Color". La opción "Color Postscript" sirve para sacar una impresión en una impresora láser color con Postscript. Normalmente, se utiliza para hacer pruebas de color en los servicios de preimpresión.

Como se puede ver en la figura 5, no hemos seleccionado la opción "Include Downloadable Fonts" porque nosotros solemos utilizar las mismas fonts que tiene la filmadora del servicio de preimpresión con el que solemos trabajar. Si utilizas algún tipo de fuente poco estándar, selecciona este botón y el PPage incluirá esa font dentro del fichero postscript generado. Para ver qué tipos de letra tiene el servicio de filmación con el que trabajas, solicita un catálogo de tipografías (tipos de letras) disponibles.



Compresión del Postscript

Cuando la impresión ha generado un fichero que ocupa más de dos megas, normalmente hace falta comprimirlo para que quepa en un disquete de alta densidad (o de baja) y se pueda llevar a filmar el fotolito que necesitan las imprentas. Los compresores que se suelen usar son el lha, el ZIP, etc... depende del compresor que tengan en el servicio de preimpresión. Básicamente, se trata de comprimir el fichero en Amiga y que luego lo puedan descomprimir para filmar en otra plataforma. Los servicios de filmación trabajan, normalmente, con MAC y PC, por lo tanto, necesitarán la versión de MAC o PC del mismo compresor.

Un fichero Postscript es un fichero de texto ASCII con las especificaciones propias de ese lenguaje para impresoras. Por el hecho de ser un fichero ASCII de texto, obtendremos una compresión grandísima. Casi siempre del orden del 80% al 95%. Pero, ¿qué ocurre cuando el fichero comprimido ocupa unos cuantos megas? En estos casos, hay que recurrir a sistemas de almacenamiento más grandes. Por ejemplo, el postscript de una portada suele ocupar unos 80 Megas que, una vez comprimidos con el lha, se quedan en unos 16 Megas.

Discos Removibles Syquest

La mayoría de los servicios de filmación aceptan trabajos entregados con discos removibles Syquest pero, si vas a adquirir uno, debes informarte con anterioridad de qué modelo tienen ellos, ya que el más interesante es el Syquest de 105 Megas pero, por desgracia, sólo suelen trabajar con los de 88 y 44 Megas. El de 105 megas no se utiliza mucho, ya que todavía no está muy extendido.

Magneto Óptico de 230 MB

Es el estándar para el trabajo con servicios de filmación. Se puede decir que todos admiten trabajos entregados en este formato. Es muy práctico al mismo tiempo que un poco lento.

Tanto el removible como el magneto óptico, nos permitirán trabajar como discos formateados con AmigaDOS. Pero los servicios de filmación no tienen AmigaDOS, por lo tanto, deberemos formatear los discos en modo PC. De esta forma, podrán leerlo los MAC y los PC's. Esto se hace con un programa llamado CrossDos PLUS.

MountLIst necesario para utilizar un magneto óptico de 230 MB desde AmigaDOS y PC.

```
/* MountFile Entry for full AMIGA-DOS Disk.
* Disk Size: 217.8 Meg
* Vendor and drive name: 001 FUJITSU M2512A
*/

    Surfaces = 1
    BlocksPerTrack = 136
    LowCyl = 0
    HighCyl = 3280
    DosType = 0x4d534800
    BufMemType = 0
    Device = "scsi.device"
    Unit = 1
    Flags = 0
    FileSystem = L:FastFileSystem
    Mask = 0xfffffffc
    MaxTransfer = 0x00ffffff
    BlockSize = 512
    StackSize = 2000
    Priority = 5
    GlobVec = -1
    Buffers = 5
    Activate = 1
```

Para utilizarlo en modo PC, sustituir la línea donde indica el FileSystem por:

FileSystem = L:CrossDOSFileSystem

ZIP

El ZIP es otro de los dispositivos de almacenamiento masivo que, parece ser, va a convertirse muy pronto en un estándar utilizado por la mayoría de usuarios de todas las plataformas. Su bajo coste y la capacidad de poder almacenar 100 Megas en un disquete especial, harán de él un periférico muy utilizado. Además, tiene la ventaja de que existen dos modelos en el mercado: versión SCSI y versión para el puerto paralelo. En cuanto dispongamos de uno, haremos un test profundo de él.

CrossDos PLUS

Esta utilidad nos permitirá utilizar discos duros, removibles, magneto ópticos y disquetes en formato PC como si fuésemos un PC 100% compatible. Si tuviéramos que explicar qué hace realmente, podríamos decir que nos crea un pequeño MountList que monta el disco con el sistema de ficheros de PC. He incluido dos cuadros con la información necesaria para montar un magneto óptico (230 MB) y un removible Syquest (105 MB) en modo AmigaDOS y, además, en modo PC. Veamos los pasos que hay que seguir para conseguir montar un disco de PC.

❑ Lo primero que hay que hacer es conectar el periférico y configurarlo con el programa HDToolbox. Podéis encontrar más información al respecto en los dos artículos publicados sobre el HDTollbox (números 5 y 6 de AMIGA.InFo).

❑ Lo siguiente que hay que hacer es instalar el CrossDOS_Plus. En las figuras 6, 7, 8 y 9 puedes ver el aspecto que tiene el programa y los pasos que hay que ir siguiendo. Cuando nos muestre el mensaje de la figura 9, ya estaremos en condiciones de formatear el disco en modo PC. Para eso, necesitaremos una versión del sistema operativo de PC. Nosotros utilizamos la versión 4.01 del MS-DOS y no hemos tenido ningún problema.

❑ Una vez que hemos encontrado el MS-DOS de PC, ejecutamos el CrossPC que acabamos de instalar (ver figura 10), insertando el disco del sistema en la disquetera cuando lo solicite.

❑ El siguiente paso es ejecutar el comando del MS-DOS llamado "share". Después ejecuta el comando "fdisk". Para que funcione correctamente, pulsa return cada vez que pregunte algo. En las figuras 11, 12 y 13 puedes ver tres de las preguntas que hace el comando fdisk.

❑ Por último, ejecutaremos el comando "format c:" y se empezará a formatear el disco duro en modo PC. Cuando acabe, ya podremos hacer un reset tranquilamente, porque el CrossDOS nos ha creado un fichero de configuración (mountlist) para montar el disco en modo PC y poder leer así su contenido.

Tras estas operaciones, tendremos un disco duro formateado en modo PC donde podremos grabar los ficheros postscript que hemos generado con anterioridad para llevarlos al servicio de filmación. ●

MountLIst necesario para utilizar un removible Syquest de 105 MB desde AmigaDOS y PC.

```
/* MountFile Entry for full AMIGA-DOS Disk
* Disk Size:  105.1 Meg
* Vendor and drive name: 004 SyQuest  SQ3105S
*/

    Surfaces = 1
    BlocksPerTrack = 60
    LowCyl = 0
    HighCyl = 3589
    DosType = 0x4d534800
    BufMemType = 0
    Device = "scsi.device"
    Unit = 4
    Flags = 0
    FileSystem = L:FastFileSystem
    Mask = 0x7ffffffe
    MaxTransfer = 0x00ffffff
    BlockSize = 512
    StackSize = 2000
    Priority = 5
    GlobVec = -1
    Buffers = 5
    Activate = 1
```

Para utilizarlo en modo PC, sustituir la línea donde indica el FileSystem por:

FileSystem = L:CrossDOSFileSystem

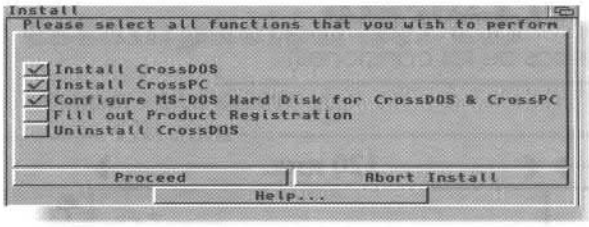


Figura 6. La primera vez que ejecutemos el programa, instalaremos las tres opciones marcadas en la figura.

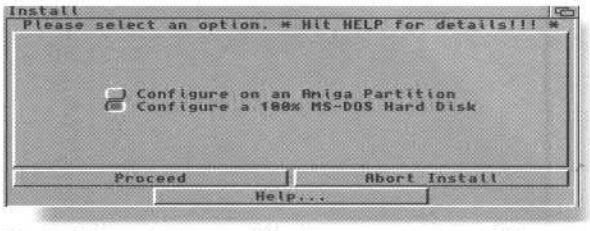


Figura 7. La primera opción sirve para crear un fichero dentro del disco duro de Amiga que funcionará como un disco duro de PC. La segunda opción sirve para configurar un periférico de forma completa para MS-DOS.

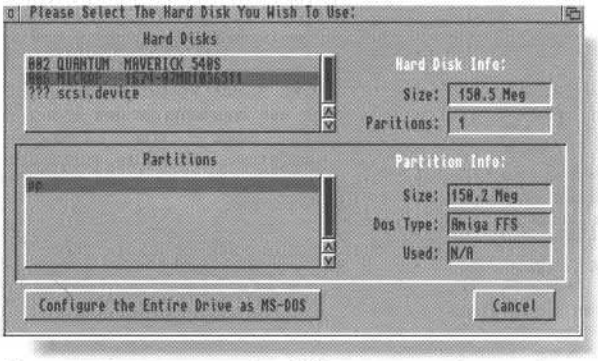


Figura 8. Marcaremos el periférico que acabamos de conectar y pulsaremos el botón inferior para que empiece la configuración.

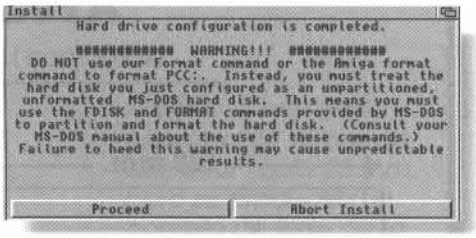


Figura 9. Mensaje que nos mostrará el programa al acabar. Nos avisa de que utilicemos la utilidad fdisk (de pc) antes de formatear el disco con el format (de pc).



Figura 10. El emulador de PC, llamado CrossPC, nos permitirá arrancar un sistema operativo de PC para ejecutar las utilidades Fdisk y Format.



▲ *Figura 11.Escogemos la opción 1 para crear una partición de DOS o unidad lógica de DOS y pulsamos return.*

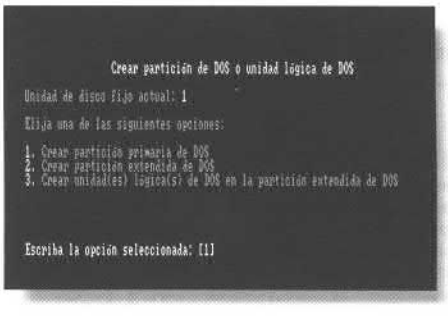
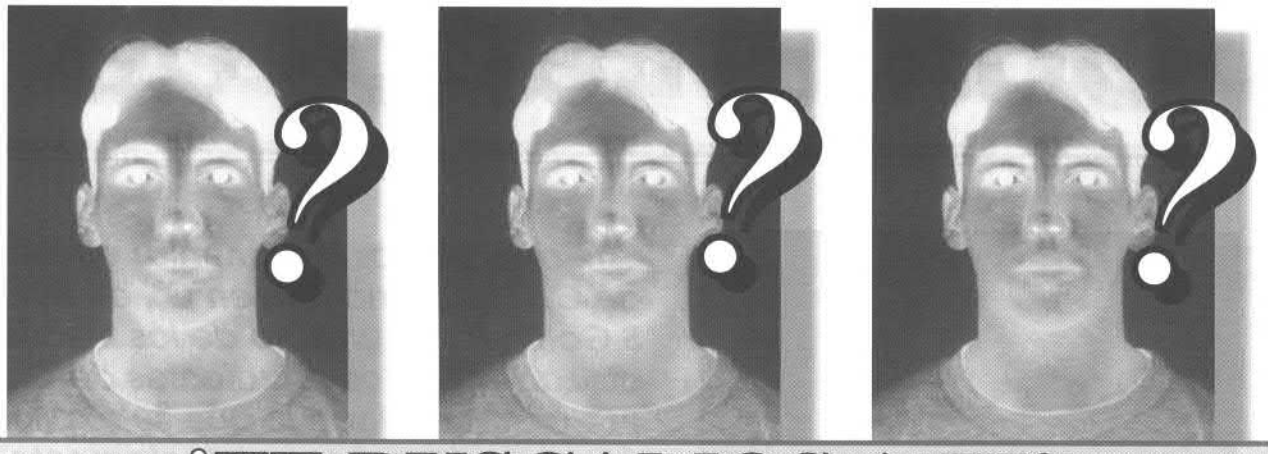


Figura 12. Escogemos la opción 1 para crear una partición primaria de DOS. ¡OJO!, no hacer una partición extendida.

▼ *Figura 13. Contestamos que sí para asegurarnos de que no encontraremos pobremas de incompatibilidad.*



¿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 Martin.

***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.

Comentario de



Este mes vamos a comentar otro libro de C. "Programación en C", de Byron S.Gottfried, es un libro de los típicos utilizados por los estudiantes de C para PC, pero casi todo lo que se explica en él se puede aplicar perfectamente al Amiga.

Lo más interesante de hacer un comentario de un libro es que puedes ayudar al lector a que se decida a comprarlo o, por el contrario, que se olvide y lo cambie porque el comentario no era tan bueno como cabía esperar. El comentario de este libro ayudará a algunos, porque dejará las ideas un poco más claras al respecto.

En el primer capítulo se hace una pequeña introducción a los ordenadores, explicando muy brevemente cuáles son sus características más detacables. Por ejemplo, se explica qué es la memoria, formas de procesar datos, etc... Tras esta pequeña introducción, se comenta qué tipos de lenguajes de programación existen, y se hace una presentación del C. Como primeros ejemplos se muestra cómo calcular el área de un círculo, el área de un círculo con comprobación de error, áreas de varios círculos (con un bucle for), áreas de un número indeterminado de círculos y, por último, calcular y almacenar el área de varios círculos (con un bucle while y, además, se almacenan los datos en un array). Se puede decir que es el capítulo de introducción a todos aquéllos recién llegados al mundo de la programación y que quieren dar sus primeros pasos con el lenguaje C. El nivel de las explicaciones es adecuado, pero los ejemplos son poco atrayentes.

En el capítulo 2 se presentan los elementos básicos para la construcción de sentencias simples de C, y se explica cómo combinar estos elementos para formar componentes más grandes. Es un capítulo teórico que sirve como definición de conceptos que se utilizarán a lo largo de todo el libro.

El lenguaje C se acompaña de un cierto número de funciones de biblioteca que realizan varias operaciones y cálculos de uso frecuente. Estas funciones de biblioteca no son parte del lenguaje en sí, pero las incluyen todas las implementaciones del lenguaje C. En el capítulo 3, se hace un repaso a las más importantes: abs, ceil, cos, fabs, getchar, printf, putchar, sin, sqrt, scanf, toascii, tolower, toupper, etc..

El el capítulo 3 se utilizan seis de las funciones anteriores. Permiten la transferencia de información entre el ordenador y los dispositivos de entrada/salida estándares (por ejemplo, un teclado y un monitor). Las dos primeras funciones, getchar y putchar, permiten la transferencia hacia dentro y hacia fuera del ordenador de caracteres sueltos; scanf y printf son más complicadas, pero permiten la transferencia de caracteres sueltos, valores numéricos y cadenas de caracteres; gets y puts permiten la entrada y salida de cadenas de caracteres. Una vez que hayamos aprendido el uso de estas funciones, seremos capaces de escribir un cierto número de programas en C sencillos pero ya completos. Uno de los puntos más interesantes de este capítulo es el titulado "Programación interactiva", donde el ordenador hace preguntas y el usuario contesta, o viceversa. De esta forma, parece que el ordenador y el usuario están manteniendo una cierta forma de conversación limitada.

En el capítulo 5 se ve cómo planificar y redactar programas. Además, trata algunos de los aspectos más creativos de la programación, tales como el desarrollo lógico de programas y el buen estilo de programación, así como mecanismos orientados al desarrollo de programas. Como ejemplos, podemos encontrar el cálculo de raíces reales de una ecuación cuadrática y evaluación de un polinomio.

El capítulo 6 es un clásico de todo libro de C. Se trata de un capítulo dedicado totalmente a explicar las sentencias de control. Como ejemplos podemos encontrar el cálculo de la media de una lista de números, cálculos repetidos del interés compuesto con detección de error, solución de una ecuación algebraica, cálculo de la depreciación anual y, por último, búsqueda de palíndromos.

El capítulo 7 se centra en la creación y utilización de las funciones definidas por el programador. El uso de funciones definidas por el programador permite dividir un programa grande en un cierto número de componentes más pequeñas, cada una de las cuales con un propósito único e identificable. Por tanto, un programa en C se puede modularizar mediante el uso inteligente de las funciones. Con esta explicación, se deja claro el papel de las funciones dentro de un programa en C y cómo se puede llegar a utilizarlas obteniendo el máximo rendimiento de nuestros diseños. Como ejemplos podemos encontrar el cálculo de factoriales, simulación de un juego de azar (dados), cálculo de la depreciación, escritura de una línea en orden inverso al introducido y, por último, las torres de Hanoi.

En el capítulo 8 se ve cómo definir y utilizar variables globales. Además, se considera el problema de la retención de información estática o dinámica mediante una variable local. Como ejemplos podemos encontrar la búsqueda del máximo, longitud media de varias líneas de texto, generar los números de Fibonacci e Interés compuesto.

El capítulo 9 trata de los arrays en C. La teoría presentada en este capítulo me parece adecuada, pero echo en falta alguna representación gráfica que ayude a asimilar las ideas. No olvidemos que una imagen vale más que mil palabras. Como ejemplos podemos encontrar desviaciones respecto a la media, reordenar una lista de números, un generador de "pig latín", sumar dos tablas de números y, por último, reordenar una lista de cadenas de caracteres.

El capítulo 10 es uno de los capítulos que suele dar más problemas a los lectores. Se trata del capítulo dedicado a los punteros. Creo que habría estado mejor haber dedicado unas cuantas páginas más para poder profundizar un poco más en el tema. No está mal, pero podría estar bastante mejor. Como ejemplos podemos encontrar el análisis de una línea de texto, reordenar una lista de números, sumar dos tablas de números, reordenar una lista de cadenas, mostrar el día del año y, por último, valor futuro de depósitos mensuales (cálculo de interés compuesto). Lleva algunos gráficos explicativos, pero serían necesarios algunos más para terminar de asimilar ciertos conceptos.

El capítulo 11 es un poco diferente a los demás. Está dedicado a las estructuras y uniones, y es de agradecer que se haya dado un poco más de importacia a los ejemplos que en capítulos anteriores. Se han incluido algunos un poco más interesantes: actualizar registros de clientes (página 385), localizar registros de clientes (página 400), actualizar registros de clientes (página 404), procesar una lista enlazada (página 411) y, por último, elevar un número a una potencia.

libros Especializados

El capítulo 12 trata sobre los archivos de datos. Junto al capítulo anterior, es de los mejores de este libro. La información se presenta de forma lógica y fluida y, además, los ejemplos son bastante interesantes. Podemos encontrar cómo crear un archivo de datos (convertir el texto de minúsculas a mayúsculas), leer un archivo de datos, crear un archivo que contenga los registros de clientes (página 444), actualizar un archivo que contiene registros de clientes, crear un archivo sin formato que contiene registros de clientes y, por último, actualizar un archivo sin formato que contiene registros de clientes.

El capítulo 13 está dedicado a la programación en bajo nivel. El nivel general del libro es más bien para principiantes, aunque en este capítulo han roto la tónica y les ha salido un poco avanzado. Puede ser difícil de entender para el recién llegado a la programación en C. Como ejemplos podemos encontrar: generar los números de Fibonacci, mostrar patrones de bits y, por último, comprimir datos (almacenar nombres y fechas de nacimiento).

Finalmente, falta comentar el capítulo 14 donde se hace una explicación muy pobre sobre el preprocesador de C. El autor debía estar ya bastante cansado... Se puede decir que es un libro ideal para aprender la teoría de la programación en C, pero que la práctica la tiene un poco floja. Los ejemplos son pobres, poco interesantes y, sobre todo, de un nivel matemático bastante elevado. No es normal que un simple aficionado a la programación tenga que saber cómo funcionan conceptos tales como el cálculo de las raíces reales de una ecuación cuadrática, la evaluación de un polinomio, los números de Fibonacci, manejo del valor futuro de depósitos mensuales (cálculo de interés compuesto), cálculo de la depreciación anual, o conceptos de ese tipo para entender los ejemplos del libro. ●



Título: Programación en C
Autor: Byron S.Gottfried
University of Pittsburgh
Páginas: 590
Idioma: Castellano
Editorial: McGraw-Hill
ISBN: 84-7615-572-7
Colección: Schaum
Valoración: 85 %
Precio aproximado: 4.000 ptas.

Contenido "Programación en C" de Byron S. Gottfried

1. CONCEPTOS BÁSICOS
1.1 Introducción a las computadoras
1.2 Características de las computadoras
1.3 Modos de operación
1.4 Tipos de lenguajes de programación
1.5 Introducción al C
1.6 Algunos programas sencillos en C
1.7 Características deseables de un programa
Cuestiones de repaso
Problemas

2. CONCEPTOS BÁSICOS DE C
2.1 El conjunto de caracteres de C
2.2 Identificadores y palabras clave
2.3 Tipos de datos
2.4 Constantes
2.5 Variables y arrays
2.6 Declaraciones
2.7 Expresiones
2.8 Sentencias
2.9 Constantes simbólicas
Cuestiones de repaso
Problemas

3. OPERADORES Y EXPRESIONES
3.1 Operadores aritméticos
3.2 Operadores monarios
3.3 Operadores relacionales y lógicos
3.4 Operadores de asignación
3.5 El operador condicional
3.6 Funciones de biblioteca
Cuestiones de repaso
Problemas

4. ENTRADA Y SALIDA DE DATOS
4.1 Introducción
4.2 Entrada de un carácter. La función getchar
4.3 Salida de un carácter. La función putchar
4.4 Introducción de datos. La función scanf
4.5 Más sobre la función scanf
4.6 Escritura de datos. La función printf
4.7 Más sobre la función printf
4.8 Las funciones gets y puts
4.9 Programación interactiva
Cuestiones de repaso
Problemas

5. DISPOSICIÓN Y EJECUCIÓN DE UN PROGRAMA EN C
5.1 Planificación de un programa en C
5.2 Redacción de un programa en C
5.3 Introducción de un programa en la computadora
5.4 Compilación y ejecución de un programa
5.5 Mensajes de error
5.6 Depuración lógica
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de programación

6. SENTENCIAS DE CONTROL
6.1 Introducción
6.2 La sentencia while
6.3 La sentencia do-while
6.4 La sentencia for
6.5 Bucles anidados
6.6 La sentencia if-else
6.7 La sentencia switch
6.8 La sentencia break
6.9 La sentencia continue
6.10 El operador coma
6.11 La sentencia goto
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de programación

7. FUNCIONES
7.1 Introducción
7.2 Definición de una función
7.3 Acceso a una función
7.4 Paso de argumentos a una función
7.5 Especificación del tipo de datos de los argumentos
7.6 Prototipos de funciones
7.7 Recursividad
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de Programación

8. ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA
8.1 Tipos de almacenamiento
8.2 Variables automáticas
8.3 Variables externas
8.4 Variables estáticas
8.5 Programas de varios archivos
8.6 Más sobre funciones de biblioteca
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de programación

9. ARRAYS
9.1 Definición de un array
9.2 Procesamiento de un array
9.3 Paso de arrays a funciones
9.4 Arrays multidimensionales
9.5 Arrays y cadenas de caracteres
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de Programación

10. PUNTEROS
10.1 Conceptos básicos
10.2 Declaración de punteros
10.3 Paso de punteros a una función
10.4 Punteros y arrays unidimensionales
10.5 Operaciones con punteros
10.6 Punteros y arrays multidimensionales
10.7 Arrays de punteros
10.8 Paso de funciones a otras funciones
10.9 Más sobre declaración de punteros
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de Programación

11. ESTRUCTURAS Y UNIONES
11.1 Definición de una estructura
11.2 Procesamiento de una estructura
11.3 Tipos de datos definidos por el usuario (typedef)
11.4 Estructuras y punteros
11.5 Paso de estructuras a una función
11.6 Estructuras autorreferenciadoras
11.7 Uniones
Cuestiones de repaso
Problemas

12. ARCHIVOS DE DATOS
12.1 Apertura y cierre de un archivo
12.2 Creación de un archivo
12.3 Procesamiento de un archivo
12.4 Archivos sin formato
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de programación

13. PROGRAMACIÓN A BAJO NIVEL
13.1 Variables registro
13.2 Operaciones a nivel de bits
13.3 Campos de bits
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de programación.

14. CARACTERÍSTICAS ADICIONALES DE C
14.1 Enumeraciones
14.2 Parámetros de la línea de órdenes
14.3 Más sobre funciones de biblioteca
14.4 Macros
14.5 El preprocesador de C
Cuestiones de repaso
Problemas
Problemas de Programación

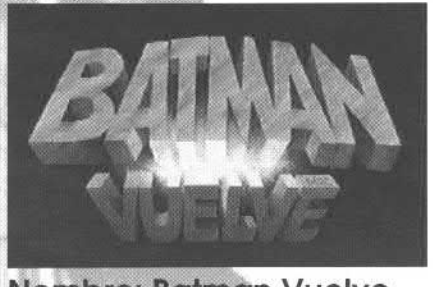
Apéndices
A. Sistemas de representación de números
B. Secuencias de escape
C. Resumen de operadores
D. Tipos de Datos y reglas de conversión de datos
E. El conjunto de caracteres ASCII
F. Sumario de sentencias de control
G. Caracteres de conversión más usados de scanf y printf
Caracteres de conversión de scanf
Caracteres de conversión de printf
Indicadores
H. Funciones de biblioteca

Respuestas a problemas seleccionados

Demos

Este mes os comentamos 3 magníficas demos que estamos seguros os gustarán. La primera es digna de los mejores elogios. Batman Vuelve es la producción ganadora de la Party de Posadas celebrada el pasado verano.

por Joan J. López



Nombre: Batman Vuelve
Grupo: Batman Group
Tipo: Trackmo (2 discos)
Programador: Rhino
Grafista: Mac
Músico: DJ Uno

Muchos de vosotros os quejáis de que ninguna demo española es capaz de alcanzar un nivel de calidad comparable a las demos extranjeras. Parece que Batman Group no estaba de acuerdo, y por ello decidieron crear Batman Vuelve. Tras casi dos años de desarrollo, por fin pudieron mostrar en la Posadas Amiga Party '95 lo equivocados que estabais. Y, de paso, asombrar a todos los presentes con su obra.

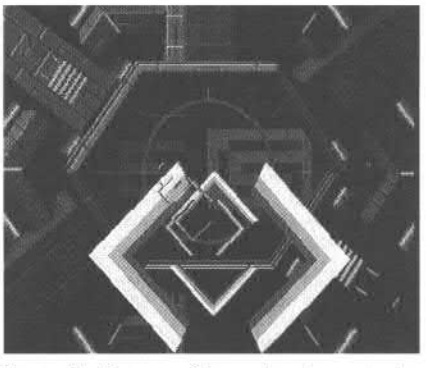
La demo es una mezcla de animación y buenos efectos. El ambiente de la demo es una mezcla de Blade Runner (la vista de la ciudad, los edificios...) y los dibujos animados de Batman. Los gráficos de las partes animadas son muy buenos y cuentan con efectos de sonido coordinados (los motores de la nave según distancia, los truenos, el viento...). La sincronización con la música es también perfecta, manteniéndose ésta durante toda la demo y siendo, además, uno de los puntos más destacables de ella, pues aporta gran unidad a todo el conjunto. Imprescindible la escena de Batman saltando mientras cae un rayo (¿homenaje quizá a The Dark Knight de Frank Miller?). También los gráficos estáticos poseen gran calidad, tanto logos como ilustraciones (¡y sin AGA!). Precisamente la ilustración del cartel de la película generó tiempo atrás polémica por su gran calidad.

Los efectos tampoco se quedan atrás, aunque la mayoría están ya vistos (como los túneles de polígonos vectoriales, de fractales y dots) siempre hay sitio para la innovación, como el túnel con gráfico de fondo (impactante) o el cubo con el felino corriendo que se proyecta en sus caras. Aunque el efecto estrella es el cubo de gelatina en el que se proyecta una rotación con zoom, efecto que arrancó grandes aplausos y ovaciones del público.

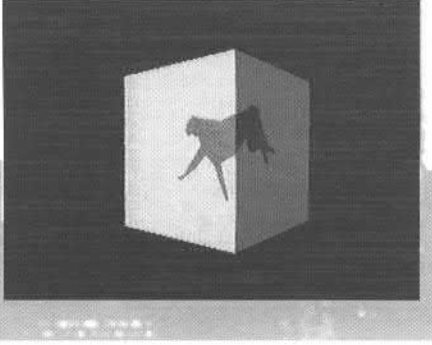


La música es otro plato fuerte, tanto por su calidad como por su sincronización con lo que ocurre en pantalla. Si tienes un potente equipo de sonido, enchúfalo a tu Amiga, pon Batman Vuelve y deja que los vecinos alucinen: protestarán si la apagas.

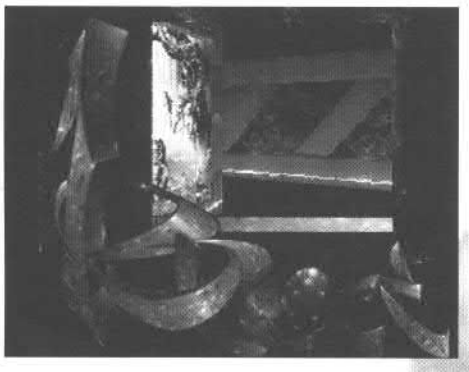
Ha valido la pena esperar tanto tiempo para ver semejante obra de arte, nada parecida a la pequeña preview que se pudo ver el año pasado en la Southern



Party II. Batman Group ha demostrado por qué es uno de los mejores grupos españoles. Por cierto, una pequeña anécdota: la demo apareció comentada en una conocidísima revista inglesa, pero si os fijáis en los créditos, veréis que nombran como creadores a The True Dark Side. ¡¿Cómorlr?!. La respuesta es sencilla: durante la demo, Batman Group hace un pequeño "juego de palabras" con el lema del grupo español Darkness: "Feel the Power of the Dark Side" (siente el Poder del Lado Oscuro). B.G. se "apropia" del lema y claman "We Are the True Dark Side" (Nosotros Somos el Verdadero Lado Oscuro). Los despistados sajones metieron la gamba hasta el ombligo, pensando que proclamaban su identidad. Señor, señor...









Nombre: ArtCore
Grupo: Scoopex
Tipo: Slideshow (HD)
Programador: PSY
Grafista: Made
Músico: Oxbow
Diseño: Chris

ArtCore es un slideshow diferente. ¿Por qué?. Pues debido a la utilización de las ya conocidas "rutinas de Doom". En ArtCore "visitamos" el "museo" donde están expuestas las ilustraciones a modo de cuadros. Cuando nos acercamos a una y la seleccionamos, la contemplaremos en su resolución original. Tanto las paredes del "museo" como las ilustraciones son de gran calidad. La mayoría de las ilustraciones son del famoso artista Boris Vallejo, reproducidas en esta demo con gran fidelidad y calidad. El movimiento de nuestro observador virtual es muy suave, aunque no ocupa toda la pantalla. Esto evita el tener que contemplar grandes pixels que la afearían. La verdad es que no sería de extrañar que Scoopex utilizara la rutina y los gráficos (de ambientación futurista al estilo Alien Breed) para crear un juego como hizo el grupo Bomb con su demo Movement: la zona que aparece en la demo es el primer nivel del juego Fears.
¿Y la música?. Pese a no ser espectacular, cumple con su función de acompañamiento. Recordad que los protagonistas son los gráficos, por lo que no es tan destacable. Hubiera sido interesante incluir la opción de elegir entre la música o efectos de sonido, lo que hubiera aumentado positivamente la atmósfera y el ambiente tétrico que se desprende del laberinto.

Sin duda, volveremos a ver demos parecidas. Este tipo de rutinas ya aparece en casi todas las demos desde hace tiempo, por lo que no sería de extrañar ver más slideshows o, incluso, musicdisks que utilizarán esta técnica. Por cierto... ¿habéis encontrado la parte escondida de la demo?. No es tan difícil. ¡Ánimo!.

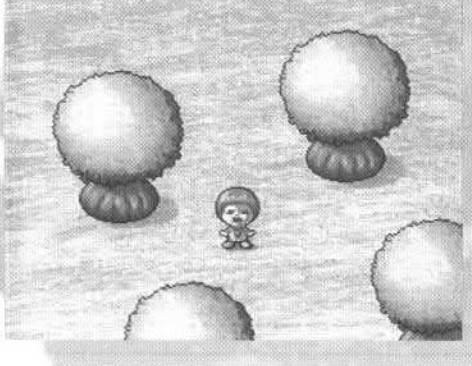


Nombre: Baygon
Grupo: Melon Dezign
Tipo: Trackmo (1 disco)
Programador: Bannasoft
Grafista: Walt
Músico: Tongue Twista

Unos los aclaman como el grupo más original de la escena. Sus detractores sostienen que son unos horteras. La verdad es que Melon Dezign es uno de los pocos grupos que no deja indiferentés a la gente que conoce sus trabajos, y haga lo que haga siempre despierta pasiones. Baygon es uno de sus últimos trabajos y en él dejan bien claro por qué son admirados o abucheados.

Intentando siempre crear algo diferente, Melon nos presenta una demo que se aparta de la concepción de las demos actuales. A Melon no le interesa mostrar el último grito en rutinas espectaculares- superoptimizadas-record-mundial. Tan sólo crear arte. Quizás por esto son tan incomprendidos. Si analizamos la demo, encontramos que no hay grandes efectos de programación, la mayoría de los gráficos son digitalizados y la música es un sample repetitivo. Te preguntarás si con todo esto se puede crear una demo. Pues sí, y bastante buena. Si hay una palabra que defina a Melon Dezign, ésa es originalidad.

Como ya dije, no hay grandes efectos de programación, aunque en la parte gráfica hay que destacar las animaciones de objetos sencillos de estilo infantil pero simulando tridimensionalidad. Y aunque la música es repetitiva, siempre se agradece no oír el mismo tipo de música que en todas las demos.

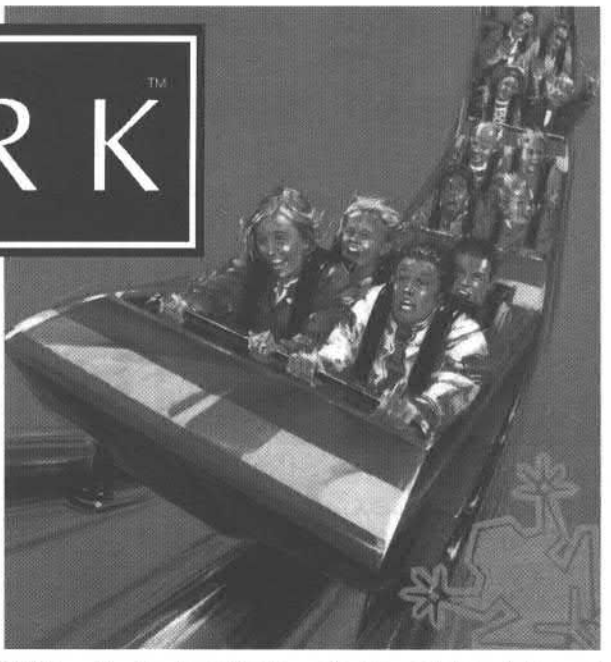




Si eres un fan de Melon, Baygon no debe faltar en tu colección. En cambio, si no son tus preferidos, olvídate de ella. No hay término medio: amor u odio. Sin embargo, os recomiendo tanto Baygon como Planet M, su última demo que comentaremos en el próximo número de Amiga.InFo. ¡Quiero Melon!.●



themePARK™



Disponible: Amiga, Amiga AGA, CD-32
Versión comentada: CD-32
Diseñado por: BULLFROG
Distribuido por: MINDSCAPE
Cedido amablemente por Amiga Center

por M.A. & MICKY

¿Te gustaría dirigir el parque Port Aventura? A mí, lo que realmente me gustaría es disfrutar de todas sus atracciones pero, con THEME PARK, no nos queda otro remedio que ser su diseñador, contable, jefe de relaciones laborales, etc... O sea, que te las has de apañar como puedas para que todo funcione correctamente y, claro está, que produzca beneficios con los que poder ir ampliándolo, hasta 30 diferentes atracciones, 16 tiendas de comidas y bebidas y servicios complementarios.

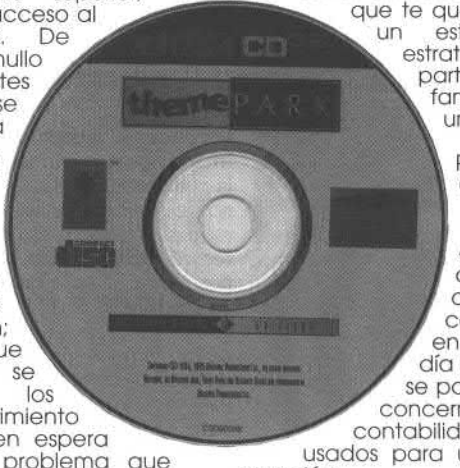


Después de una bonita presentación de animaciones en 3D y acompañamiento músical CD-Audio, entramos en el menú principal en el que puedes elegir el idioma de entre cuatro diferentes: Inglés, francés, alemán e italiano (!),para poder introducir tus datos personales, señalar uno de los tres niveles de dificultad, número de parques oponentes (0, 4, 10, ó todos a la vez), contra los cuales tendrás que competir, para conseguir ser el primero en el ranking.

Un mapamundi nos muestra las 24 localizaciones de los parques, cada uno con características diferentes tales como el clima, número de habitantes, poder adquisitivo de éstos, etc... En un principio, sólo se dispone del que te ofrece el programa, situado en Gran Bretaña.

En la pantalla principal aparece la entrada al parque, tras la cual un gran rectángulo vacío, equivalente a 25 pantallas,te espera para que traces las calles que conducirán a los visitantes hacia las diversas atracciones y establecimientos, adornando el conjunto con árboles, plantas y estanques. Todo ello es accesible desde los iconos situados en la zona inferior de la pantalla, así como el personal: Guardas, mecánicos y animadores.

El autobús va dejando al público en la entrada, todo está listo para que, desde el menú desplegable superior, abras las barreras de acceso al interior del Parque. De repente, el ligero murmullo de los visitantes esperando pasar, se convierte en una algarabía general, mientras se dirigen a las distintas atracciones, cada una de éstas con su música particular; mietras, los burguer's y heladerías atienden a los que allí se acercan; los guardas vigilan que los niños no se desmadren, y los mecánicos de mantenimiento comen el bocadillo en espera de que surja algún problema que requiera de su atención.



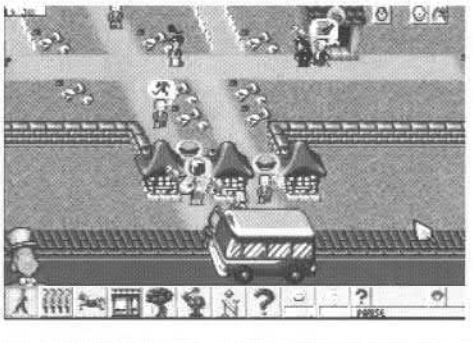
Se ha de prestar especial atención a los gráficos de gestión, en los que aparecen el dinero disponible, el crédito actual, el valor total del parque, el valor que alcanzan las acciones en la bolsa, el precio de los tickets, etc...

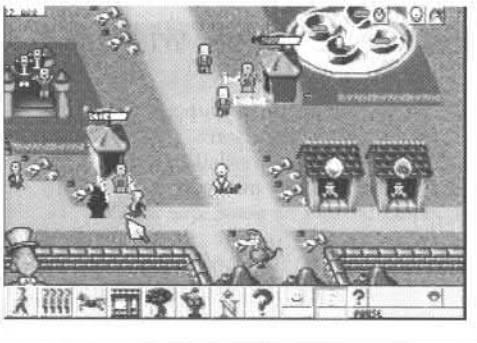
Es importante ofrecer salarios justos al personal, para evitar frecuentes negociaciones con el representante sindical, que te hará perder tiempo y dinero, además de mantener los servicios limpios. ¡Ah!, y si te pasas un poco con la sal de las palomitas, puedes ver aumentada la venta de bebidas, pero entonces has de echar un vistazo al almacén, no sea que te quedes sin existencias. Es un estupendo juego de estrategia en el que podrá participar incluso toda la familia, aportando cada uno sus propias ideas.

Parece ser que la CD32 no dispone de suficiente memoria NO-VOLATIL para grabar las partidas completas con todo detalle y así poder continuar con el juego en otro momento, o al día siguiente; únicamente se podrán grabar los datos concernientes a la contabilidad, pudiendo ser usados para un parque de nueva creación.

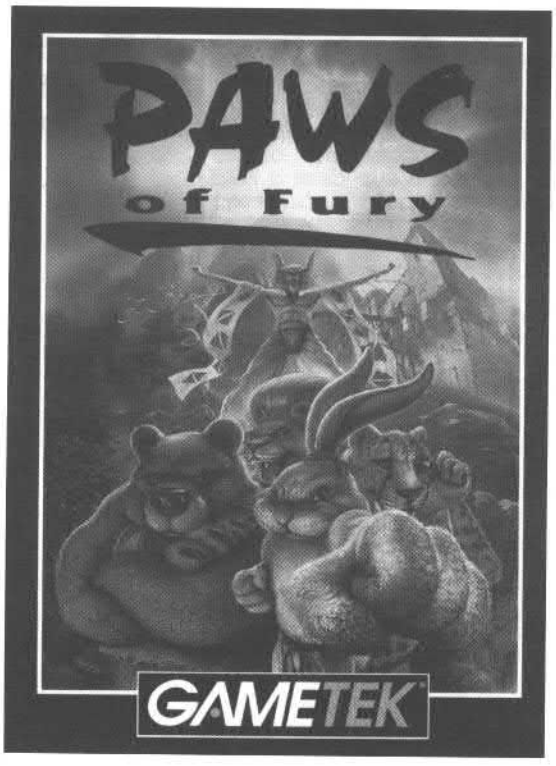
Hay que tener en cuenta que, si ocupamos toda esta memoria, no nos quedaría sitio para guardar puntuaciones y otro tipo de datos de otros juegos.

Es recomendable el uso del ratón.●





PAWS of Fury



Disponible: Amiga, CD-32
Versión comentada: CD-32
Distribuido por: GAMETEK
Cedido amablemente por Amiga Center



por M.A. & MICKY

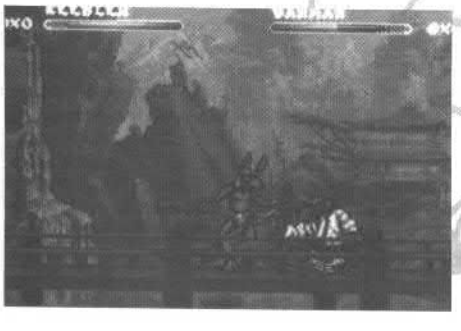
Comenzaré con lo que se suele decir en estos casos: Que es un típico juego de lucha, pero que, en lugar de fornidos personajes, aquí los luchadores son diver sos animales como el conejo, el oso, el león, la zorra, hasta... ¿ocho?

Opciones:

Tres idiomas: Inglés, francés o alemán.
1 a 7 Rounds por combate.
Tiempo limitado o ilimitado.
De cinturón blanco a 7º Dan o Grand Master, en 15 niveles de dificultad

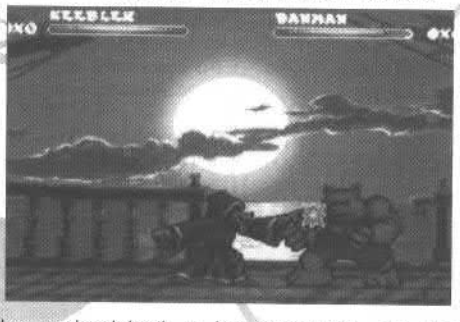
En la modalidad de lucha contra el ordenador, se elige en primer lugar al oponente, dotado de características que le son propias; luego, eres tú quien ha detomar partido por cualquiera de los ocho.

En un mapa general se autoselecciona uno de los diez escenarios, donde tendrá lugar la lucha.



En modo de dos jugadores, se asignarán los game-port 1 y 2, pad y styk, indistintamente, eligiendo, ahora sí, un escenario a voluntad. Derrotar al contrario no es problema, mientras estés dispuesto a dejarte los pulgares en el pad. Llegar al final es cuestión de media hora.

Una vez hayas derrotado a los ocho, te espera el reto de cuatro nuevos persona jes, que no se habían dejado ver anteriormente.



La velocidad y los recursos de los contendientes son lo más destacable. Sobre la barra de vida, otra más pequeña mide la potencia del golpe con que atacamos al contrario.

La compañía inglesa GAMETEK, sabedora de las capacidades gráficas de la CD32, ha decidido aprovecharlas en sólo un 12.5%, mostrándonos unos gráficos a 32 colores que harían las delicias de cualquier amiguero de los 80. Aunque también es verdad que que uno tiende a probar con todos los luchadores y un poco "enganchado" sí que te quedas.



Los fondos son estáticos, aunque con un corto scroll lateral, alguno de ellos con animación de cascada de agua incluida.

En cuanto a la música, decir que no aprovecha para nada la ventaja que ofrece el soporte CD.

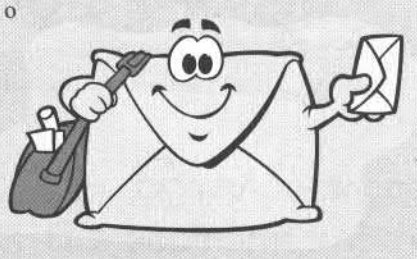
El manual, en alemán, explica cómo arrancar el juego desde otra plataforma, no apareciendo la palabra AMIGA por ningún sitio; pero, eso sí, en el estuche de cartón, una pegatina superpuesta con el nombre AMIGA CD32, nos avisa de que se necesita 1Mb de memoria mínima, cuando ya se sabe que la consola dispone de 2Mb. Unicamente una cartulina suelta con un dibujo del pad, nos señala que el botón rojo es el de patada, el azul de puñetazo y el cursor, para desplazamientos y saltos, con combinaciones entre sí para golpes especiales.

En definitiva, un juego que habría ido muy bien en la versión WB 1.2.●

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

SUPER STARDUST

C601 Querría que me pusierais algunos códigos del Super Stardust que me trae de cabeza. Estos son los únicos que he conseguido:

BDRQAAAAEYQ
CBSSSAAAEQB

Nada más y saludos desde la Coruña.

José López Rodríguez.
La Coruña.

AI: Aquí tienes unas cuantas claves para que puedas jugar en todos los niveles del SuperStardust.

Mundo 1

AAAA AAAA AAA - 3 vidas

Mundo 2

BESQ AAAA EBQ - 4 vidas
BERQ AAAA EZQ - 4 vidas
BESU AAAA DYL - 4 vidas
BFSU AAAA FEN - 6 vidas
BFSU AAAA DXS - 6 vidas
BFRU AAAA EZL - 6 vidas

Mundo 3

CBRU UUAA HWF - 2 vidas
CCST QAAA FRW - 3 vidas
CDSR SAAA HSY - 3 vidas
CCST QAAA HPS - 3 vidas
CESU TAAA HNQ - 5 vidas

Mundo 4

DCSS QQAA HRH - 3 vidas
DESU UQAA HIE - 4 vidas
DFSU UVAS HBN - 5 vidas

Mundo 5

EAST TUQR HUC - 1 vida
EBSU TXAS HUN - 2 vidas
ECSS UYQR HUG - 3 vidas
ECSU VVAT HBT - 3 vidas

AMIGA 1300??

C602 (...) os quería hacer algunas consultas referentes al Amiga 1200 que son las siguientes:

1) Poseo una impresora Commodore MPS 1500C de 9 agujas. El problema es que no consigo las dichosas cintas y las he buscado por todo el territorio nacional. En la tienda donde la compré me dicen que no las tienen. ¿Sabéis dónde conseguirlas?

2) ¿Existe algún BootSelector para Amiga 1200? Estoy interesado en comprarme un A1200 y quiero usar mi unidad de disco externa de 5. ¿ Habrá algún problema de incompatibilidad al conectarla en un A1200 ?

3) ¿ Son ciertos los rumores sobre el A1300 ? ¿ Qué características tiene? y, ¿ cuándo estará disponible ?

Andrés Muñoz Martín.
Vigo.

1) Desafortunadamente, el modelo de impresora MPS 1500C está obsoleto y se dejó de fabricar hace bastante tiempo. No conocemos ningún distribuidor que tenga cintas para esa impresora.

2) No tenemos noticias de que exista algún bootselector para el A1200, pero desde el menú de configuración que sale al apretar simultáneamente los dos botones del ratón, inmediatamente después de hacer un reset, puedes seleccionar el dispositivo de arranque, ya sea DF0:, DF1: o cualquier otro como el disco duro.

3) No tenemos ninguna noticia oficial sobre el "A1300", pero Amiga Technologies se ha pronunciado varias veces a favor de producir un A1200 con un procesador más potente, más memoria y CDROM. Esto será para mediados del 96.

CONEXIÓN AMIGA -> MAC, PC.

C603 (...) 1) ¿Cómo puedo conectar el Amiga al PC y al MAC mediante un cable estilo Parnet de Amiga?

2) ¿Puede el Amiga reconocer discos duros SCSI o IDE formateados en MAC o PC y sacar datos de ellos? Si es así, ¿con qué programa?

3) ¿Se puede conectar, y cómo, un grabador de CD's al Amiga y qué programa te copia CD's?

4) ¿La CyberStorm 060/50 es multiprocesador, se puede poner un RISC, podríais hacer una toma de contacto sobre ella?

Antonio Expósito.
Alava.

1) Puedes utilizar el programa PC2Amiga que comentamos en el número 2 de Amiga.InFo y que se suministró con el disco 4. Este programa es un parnet entre el PC y el Amiga. Para MAC no conocemos ningún parnet, pero puedes encontrar un emulador como el ShapeShifter y correr algún programa de MAC en el Amiga que permita comunicarse a través del paralelo. Como desde el emulador puedes ver los datos de Amiga (con CrossMac), sería posible pasar información entre los dos sistemas.

2) Sí que se puede. Los programas se llaman CROSSDOS y CROSSMAC y reconocen los discos duros de PC y MAC de forma que el Amiga puede leer y escribir datos en ellos.

3) Sí que se puede conectar un grabador

de CD's. La prueba la tienes en el CD de portada de este número de Amiga.InFo. El CD Master se hizo con un Amiga, y el programa se llama "Master ISO CD".

4) Tenemos preparado un InFoTest de la CybertStorm 060 que próximamente publicaremos. Phase 5 ha comentado que podrían salir módulos multiprocesador para la CyberStorm, pero de momento no es más que un proyecto. La misma Phase 5 ha anunciado aceleradoras para el A1200/A3000/4000 con el procesador RISC Power PC para mediados del 96. Probablemente no tendrán nada que ver con la Cyberstorm.

PROBLEMAS CON LOS DISCOS

C604 Brevemente. Problemas con los discos de portada:

El disco 7: al introducirlo para descompactar me sale la indicación de que no es un disco DOS (df0: ???).

Ya sé que Photogenics precisa el WB 3.0 que yo no tengo y, por ello, de momento me aguanto hasta que me llegue el A4000. Los demás programas que hay en el disco, por ejemplo Español.accent, ¿cómo los saco si el ordenador no me reconoce el disco ?

El disco 8 ya es otra cosa, he descompactado todo el contenido del Posadas Amiga Party 9, y al accionar los iconos me funcionan perfectamente todos los módulos de música y los dos de texto, también me va la intro BirraBanderas y la IntroXele: pero no me funcionan FotoParty y The Last Drop. En ambas me sale un requester que dice: AmigaInFo4_d8:c/Zgif - error 80000004.

Ayuda por favor. Gracias.

Alfredo Domingo Serrano
Zaragoza.

AI: Supongo que tienes el Kickstar 2.x, por lo que tu ordenador debería leer sin problemas los discos de portada. La causa, entonces, debe ser que el disco 7 te ha llegado estropeado y la solución es que nos lo mandes al APDO. 166, 08750 Molins de Rei (Barcelona) y te mandaremos otro disco en perfectas condiciones.

El segundo problema es producido por el programa Zgif que posiblemente no es compatible con tu configuración y por eso te da un error. La solución es utilizar un visualizador o convertidor de formatos que acepten GIF y que no tenga problemas con tu Amiga. El programa VT (ViewTek) permite también visualizar gráficos en formato GIF.

HARDWARE PARA EL 500

C605 (...) 1) Tengo una tarjeta Vortex para convertir el Amiga 500 en un PC, pero el problema que tengo es que no la puedo poner por culpa del Kickstart porque llega hasta el procesador y para poner la tarjeta tengo que quitar el procesador, ¿qué solución me podríais dar para este problema?

2) He oído que ha salido el AGA para el 500/2000 y 3000. ¿ Es esto verdad ?, y, ¿ sobre qué precio está ?, ¿ dónde lo podría conseguir ?

3) Tengo un disco duro extraíble SE Syquest de 44 Mb pero cuando hago "verificar" me dice "Hardware 2". ¿ Qué significa esto?

También tengo el problema que cuando lo formateo con el opus me empieza a formatear bien pero no se para, no me indica ningún fallo y sigue formateando.

4) Quisiera ponerme un disco duro IDE. ¿Lo podría hacer con la controladora del A-590?

5) Tengo un CD-ROM y me gustaría utilizar los programas del CDTV. ¿ Cómo podría ejecutarlos ? ¿ Necesito el programa CDX-650 ? ¿Me podríais indicar algún programa ?

6) ¿ Existe alguna revista de Amiga que venga con CD-ROMs en vez de discos ? ¿ Cuál ?

Emilio Franco
Benetuser, (Valencia).

1) Elevar el zócalo del procesador mediante otro del mismo tipo "pinchado" sobre el que lleva tu Amiga. En otras palabras, se trata de colocar sobre el zócalo de tu 500 otro igual para que el procesador quede más elevado y por encima de la ROM. Este tipo de zócalo puedes encontrarlo en cualquier tienda de electrónica.

2) No es cierto. No existe.

3) ¿Hardware 2? Lo sentimos, pero no conocemos este tipo de error. De todas formas, si te da un error al verificar, es que probablemente tu cartucho removible esté en mal estado.

4) Es muy probable que sí sea posible.

5) Existe un emulador de CD-32 y CDTV, pero lamentablemente sólo es para máquinas AGA.

6) Amiga.InFo ofrece un CD-ROM en el número 6 especial de diciembre de 1995. No tenemos conocimiento de ninguna revista de Amiga que salga regularmente con un CD-ROM. Sólo algunas de ellas ha publicado excepcionalmente un número con CD-ROM de la misma forma que Amiga.InFo.

REPRIMENDA

C606 Estimados amigos de Amiga.InFo: Sé que merecéis miles de elogios por la bonísima revista que publicáis, pero la presente carta es para daros una buena reprimenda.

En la revista número 3 publicáis un artículo sobre el montaje de un digitalizador de sonido que me imagino que a mucha gente le parecía interesante, pero la fotografía del aparato ya montado estaba en tan malas condiciones, (se veía una mancha negra), y el esquema de la placa del circuito impreso venía de una manera tan poco clara para los que no entendemos de electrónica, que no tenemos posibilidad de realizar el montaje.

En la revista número 4 el montaje del karaoke viene genial, sobre todo la placa (Figura 4).

Si pudieseis publicar el esquema un poco más claro, sé que mucha gente lo agradecería.

Bueno, ahora voy a pediros un favor, deseo que me enviéis, si es posible, en forma de contrarreembolso "El Libro Del Usuario Del Amiga".

Lo siguiente son una serie de preguntas para Francisco Martín.

AI: Miraremos de publicar de nuevo el esquema para que no tengáis problemas... disculpas por la mala calidad del papel, que aun siendo reciclado y más caro que el normal, la calidad de impresión era muy baja. Cuando tengamos noticias sobre el libro del usuario las publicaremos en la revista. De momento no sabemos la fecha de publicación, pero será pronto.

1) Cuando mi ordenador era un C64, aprendí de una manera autodidacta mediante libros (alguno sí había en castellano) de ensamblador, artículos en revistas (los menos) a programar algunas cosas.

Mi pregunta es la siguiente: Cuando programaba el 64 (MOS 6510), lo hacía directamente en memoria con un monitor de código máquina. No tenía que compilar el código fuente, pues éste no existía.

Si programaba una rutina, la probaba con un "JMP" a la dirección de memoria donde empezaba, y así comprobaba si el programa, o la rutina, funcionaba correctamente, y no tenía que compilar cada vez que quería probar si lo que estaba programando estaba bien o tenía que hacer alguna corrección. ¿ Por qué en Amiga no ?

2) ¿Por qué el programa SysInfo me dice que tengo un Agnus de 500K y la instrucción AVAIL o el DirOpus me dicen que tengo 1 Mega de CHIP?

Juan M. Puime.
Vigo.

AI: 1) En Amiga también podrías hacer lo que dices pero con el riesgo de colgar la máquina cada dos por tres. Ese método de programación se utilizaba al inicio de la historia de los ordenadores personales, cuando no existía una metodología para la programación así como tampoco ensambladores potentes como los de hoy. El Amiga es una máquina mucho más evolucionada y compleja que el C64 y no puedes andar "jumpeando" felizmente por la memoria, ya que ésta es compartida simultáneamente por el sistema operativo y otras tareas y programas. Modificar un solo byte directamente en memoria, que es lo que se hacía normalmente en el C64, sin permiso del sistema, puede provocar un caos y un guru en un abrir y cerrar de ojos.

Los ensambladores son herramientas muy útiles para el programador, puesto que convierten los fuentes en código ejecutable legal para el Amiga, pero para "trastear" con la memoria o depurar los programas se utilizan los "monitores de código máquina" o los "debuggers". Estos últimos permiten modificar el programa directamente en memoria pero siempre bajo control del sistema...

2) Quizás es que estás utilizando una versión del Sysinfo muy antigua, ya que no tiene sentido que uno te diga que tienes 1 Mb y otro 1/2 Mb.

HARDWARE DE PC EN AMIGA

C608 (...) 1) ¿ Se puede trabajar con cualquier escáner de PC en el Amiga ?
2) ¿Se puede trabajar con cualquier tarjeta gráfica de dibujo de PC en el Amiga?

A ver si me podéis contestar dichas preguntas. ¿ Son compatibles? ¿ Necesitan un driver de Amiga o programa ? etc...

Gracias.

Francisco Criado Sánchez.
Vivero, (Lugo).

AI: Nó es posible trabajar con cualquier

escáner debido principalmente a una cuestión de soft. Sólo hemos visto programas de Amiga para controlar escáners de la marca HP, EPSON o PARAGON. Estos programas, por ejemplo, son Image FX 2.0, ADPRO o el programa shareware "ScanCenter". En la redacción utilizamos un HP Scanjet IIcx con ADPRO.

2) No, por el mismo motivo. No existen drivers. De todas formas hay tarjetas específicas para Amiga con sus correspondientes drivers. Para más información puedes dirigirte a cualquier distribuidor.

DE TODO UN POCO...

C610 (...)1) Resulta que han montado un "chiringuito" en el que dicen que te enseñan multimedia, 3D, diseño gráfico, etc. Las clases duran 9 meses y te sale por unas 190.000 pts. Pero, claro, cómo no, en entorno PC y MAC. Manejando programas que son la "creme de la creme" como 3D Studio o Photoshop. La academia se llama SYSTEM. Cuando pregunté por qué no daban las clases en entorno AMIGA, prácticamente se rieron de mí. A pesar de todo, me apasiona el mundo de la infografía, y ya que en Almería no tengo la opción de hacer todo esto en Amiga, pensé que quizá me podía matricular en esta academia. Me surgen muchas dudas y no lo tengo muy claro. Aquí es donde necesito que me aconsejéis.

Dicen ellos, que al terminar las clases te dan un diploma certificado por la Universidad de Cambrigde y te ponen en una bolsa de trabajo donde según ellos estás calificado con un nivel profesional. No sé, pero a mí todo esto me suena a burla y que a lo que van es a sacarte el dinero. Me da la impresión de que son unos oportunistas como tantos otros que se han apuntado al boom de los PCs y en verdad tienen poca idea de cuáles son los sistemas verdaderamente potentes en multimedia, 3D, etc, o sea AMIGA. ¿ A vosotros os merecería confianza esta academia ?

Suponiendo que me apuntara y aprendiera a manejar el 3D Studio, el conocimiento de este programa, ¿ me serviría para aprender a manejar más fácilmente el Real 3D, Imagine o Lightwave 3D ? Estos programas, por supuesto, son más potentes que el 3D Studio, pero en lo que se refiere a la creación de los objetos, manejo de los menús, comandos, etc ¿ se hace de la misma manera o de forma parecida ? Sé que Imagine y Lightwave 3D existen también para PC, pero, en la versión Amiga ¿ aprovecha la superioridad de nuestra máquina ? Otra pregunta: si esta academia me ensañara de verdad a utilizar 3D Studio, Photoshop y todo lo que tiene que ver con videoproducción, y a pesar de que fuera en PC y compañía. ¿Verdaderamente podría encontrar trabajo en este campo y con PC ?

Como es obvio, no tengo ni un PC ni un MAC. Sólo tengo un A1200 (casi nada) y por tanto no podría practicar en casa, sólo en la academia (son 2h y media, 3 días a la semana). ¿ Podría, de esta manera, aprender prácticamente sólo en la academia ? ¡ Por favor, necesito consejo sobre todo esto ! (...)

(...) 2) existe un club que se llama RMM system club Amiga en Girona, el cual en su día me envió un folleto donde me explicaban que iba a empezar una serie de cursos por correspondencia. El primero sería sobre Imagine 3.0 y aquí es donde también tengo algunas dudas. Puedo hacer consultas por carta o teléfono, pero si sigo sin tener las cosas claras, no puedo recurrir a un profesor en persona que me señale en el monitor y ver yo cómo lo hace él. Entonces, ¿ podría, de esta forma, manejar el Imagine 3.0 al 100% ? El curso consta de 24 lecciones en castellano, 150 páginas y 6 discos de ejemplos. (...)

(...) 3), quisiera ampliar mi A1200. Sólo puedo permitirme ponerle una aceleradora Cobra 030 (28Mhz), 4 megas de FAST y un disco duro 3,5 Ide de 500 MB. Con esta configuración ¿ podría hacer animaciones si no profesionales al menos aceptables ? (...)

(...) 4) en su día os envié los dos discos del nº0 y os explicaba el problema que tenía. También os pedía el nº1 de vuestra revista. El caso es que me mandasteis la revista, pero no recibí contestación de cómo se descomprimían los discos ni tampoco recibí éstos. ¡Por favor! os rogaría que me solucionarais el problema. (...)

(...) 5) Para empezar, cuando algunos programas, una vez descomprimidos, no tienen icono y necesitan ser ejecutados desde una Shell, dicen que encontraremos información en la revista y en la documentación que llevan los programas en disco. Pues bien, yo no sé cómo se ejecuta tal programa desde una Shell, no veo ninguna información en la revista que aclare esto. Y en cuanto a la documentación que viene en los discos, pues tampoco me aclara nada. Luego dicen que algunos programas necesitan unas librerías que están situadas en el directorio LIBS, pues aquí tampoco sé lo que es una librería ni un directorio y menos dónde está el dichoso Libs. ¿ Por qué tanto follón ?, ¿ no lo podéis hacer más sencillo ? Algo como introducir el disco virgen y que se grabe el programa automáticamente descomprimido. Revistas como Amiga Power lo hacen así. (...)

(...) 6) Con el PCTASK 3.0, ¿ se pueden ejecutar juegos de PC en cuya caja se indique que se necesita como mínimo un 386 ?, ¿ y el Windows 95 ?

7) ¿ Por qué prácticamente no se hacen juegos para Amiga con imágenes renderizadas, secuencias cinemáticas, etc.? No me refiero sólo a la introducción, sino a que el juego completo fuera así. Aparte de "Lost Eden", "Cyberwar" y, quizá, "Microcosm" (en éste me parece que es sólo en la intro donde salen imágenes renderizadas) no conozco ningún otro. Para el PC salen constantemente, como "Wing Commander 3", "Dragon Lore", "Return of the Phanton", "Myst", "Alone in the Dark 3" y, sin embargo, para un ordenador mucho más potente como Amiga, no realizan las versiones. Antes, las excusas eran que el Amiga no tenía disco duro, que no tenía velocidad, que no tenía 256 colores y lo que sí tenía era piratería. Con respecto a los 256 colores, juegos como "Simon the sorcerer" han demostrado que en Amigas antiguos no hacían falta esos 256 colores para hacer increíbles degradados. Ahora sí tenemos todo eso y mucho más y en formato CD32 no existe la piratería. ¿ Por qué, entonces, las grandes compañías no hacen las versiones de esos juegos para nosotros ? (...)

(...) En Amiga hay algunas compañías como TEAM 17 que prácticamente hacen juegos sólo para nuestro ordenador, pero ninguna hace juegos con imágenes cinemáticas ni gráficos renderizados. ¿ Por qué compañías como Psygnosis, Lucas Arts, Infogrames, Delphine nos han abandonado y otras como ORIGIN jamás hacen juegos para Amiga ? ¿ Volverán algún día ? ¿ Por qué Psygnosis, que era tradicionalmente una compañía que apoyaba al Amiga, hizo el Microcosm para CD32 y el siguiente título que publicó "Novaestorm" muy parecido al Microcosm, no lo editó para CD32 ? Otros de Psygnosis como Estatica (un gran juego con personajes hechos con elipsoides, muchas vistas de cámara, etc) tampoco están para Amiga. (...)

(...)8) Para terminar, quería preguntaros si ESCOM se instalará en España, si habrá publicidad de Amiga por televisión y si estas compañías de juegos como Psygnosis o Infogram/es volverán a trabajar en Amiga.

Juan José García Bernabeu.
Almería.

AI: 1) Parece ser que el Amiga no es muy bien considerado en ciertos lugares donde abundan otro tipo de plataformas (leáse PC o MAC), pero la principal razón de esto es el desconocimiento total de nuestra querida máquina por parte de este sector de la informática. Si ellos supieran que los primeros programas 3D surgieron para Amiga y que lo que ahora ellos parecen descubrir con el Real 3D, Imagine o Lightwave para PC el Amiga hace años que lo tiene... En cuanto a 3D Studio mejor no comentamos nada puesto que cae por su propio peso de lo mastodóntico y primitivo que llega a ser.

Evidentemente que siempre va bien tener una cultura general sobre otros programas como PhotoShop o 3D Studio pero si de lo que dispones es de Amiga quizás tendrías que decantarte por el Real 3D, Imagine o Lightwave.

Prácticamente los resultados obtenidos con estos programas son los mismos tanto en PC como en Amiga y podrías tranquilamente aprender con un PC y después en casa practicar con tu Amiga. Eso sí, en Amiga dispondrás de algunas ventajas como múltiples pantallas de diferentes resoluciones, multitarea real, arexx...etc. Por otro lado, en PC dispondrás de una velocidad de cálculo generalmente superior al Amiga, ya que disponen de procesadores más potentes.

Aconsejarte si debes seguir algún curso es una faena difícil porque no conocemos la academia de la que hablas, pero si sólo se trata de un curso de 3D Studio y Photoshop sin tocar Lightwave, Real o Imagine, entonces no podrás aprovechar el Amiga para practicar. En este caso deberías sumar al coste del curso el precio de un PC y el soft necesario. Si por el contrario tocan o pueden tocar los programas que existen para las dos plataformas, podría ser interesante ya que aprenderás tanto con una como con otra.

Dos horas y media son muy poco tiempo cuando hablamos de 3D, donde el ordenador suele pasarse días enteros para generar escenas con objetos 3D complicados... Sería indispensable que pudieras también practicar en casa con el Amiga o en su defecto, con un PC. (El MAC no está muy versado en 3D...)

2) No conocemos este club que citas ni tampoco sus cursos por lo que no podemos opinar sobre ellos. Quizás podrías darnos más información para que nos pongamos en contacto directamente con ellos y que nos informaran de tales cursos.

3) Con ese equipo podrías comenzar a trabajar en el mundo 3D. Si lo que quieres es obtener resultados más que aceptables quizás sería recomendable más memoria (16Mb de FAST) y como mínimo un 030 a 50 Mhz y un coprocesador matemático también a 50Mhz para tu A1200. Recuerda que generar gráficos 3D es un tema que lleva mucho tiempo de cálculo y por lo tanto cuanto más potente sea tu Amiga más rápidos serán los resultados.

4) Descomprimir los discos es bastante sencillo y estándar ya que funciona con el instalador oficial de Commodore. Hay varios métodos para descomprimir los ficheros pero por ejemplo uno de ellos es el siguiente:

a) Arrancas el Amiga desde el disco de portada.
b) Haces un doble-click sobre el icono de Amiga.InFo
c) Ejecutas el programa de instalación
d) Seleccionas el lugar donde quieres descomprimir los ficheros, por ejemplo, la memoria RAM.
e) Seleccionas el fichero a descomprimir
d) Automáticamente se descomprimirá ese fichero en la memoria y cuando acabes tienes que ir al icono de la RAM para acceder al programa descomprimido.
e) Dependiendo del tipo de programa descomprimido, podrás ejecutarlo directamente desde la RAM para probarlo o tendrás que instalarlo en el disco duro o disquetera y después ejecutarlo.

5) Instalar utilidades no es tan sencillo como instalar un juego en un disco, ya que generalmente se necesitan librerías, asignaciones, comandos especiales, etc. para poder ejecutarlas. En los discos de portada siempre intentamos almacenar el máximo número de programas para los lectores y esto quizás complica el método de instalación para poder aprovechar 100% el espacio de cada disquete. Sin embargo, nunca hemos considerado que el "Installer" de Amiga fuera difícil de usar y nuestro método de descompresión es bastante fácil de utilizar...

6) Con PCTASK únicamente podemos ejecutar programas de PC que corran sobre un 286. Los programas de 386 o superiores no son compatibles y por lo tanto no funcionarán. Como máximo podrás ejecutar Windows 3.11 pero no el "Güindouz naintinfaif".

7) Estamos con la historia de siempre... El PC tiene un mercado mucho mayor y con millones de usuarios más que el Amiga. Por lo tanto es muy lógico que las compañías de software exploten el mercado de PC mucho más rentable que el mercado minoritario de Amiga. Desafortunadamente no siempre en el mundo triunfa lo mejor y si no que se lo digan al VHS y al BETA...

Por supuesto que Amiga podría tener los mismos juegos o incluso mejores que el PC (de hecho siempre había sido así hasta que Commodore comenzó a tener problemas económicos) pero ahora mismo, siendo realistas, hasta que Amiga Technologies no genere confianza y vuelva a crear un gran mercado para las casas de software, estas no se plantearán retornar a programar para Amiga. De momento parece que se abre ante nosotros un gran futuro con el anuncio de nuevos desarrollos y con las máquinas de nuevo en los distribuidores...Tiempo al tiempo...

8) Según el representante para España de Amiga Technologies, el Sr. Costa, habrá una oficina en España en futuro próximo, cuando se reestablezca la normalidad en el mercado Español de Amiga. (ESCOM es la empresa madre de la empresa Amiga Technologies)

PROBLEMAS CON EL AMINET 8

C611 Desde hace unos días tengo un problema que me está volviendo loco. Todo radica en que me compré el Aminet 8 CD. Lo introduje en mi unidad de CD-ROM y tardaba mucho en leer los datos, en abrirse las ventanas, y hacía unos ruidos raros al girar. Pero esto no es lo peor, siempre, al cabo de un rato me salía un "requester" diciendo que el Aminet 8 no era un disco Dos.

Fui a la tienda y me lo cambiaron por otro. Volví a casa y me sucedió de nuevo lo mismo. Estaba bastante mosca, sobre todo porque los Aminet 3, 4, 5, 6 y 7 me funcionaban perfectamente.

Me fui a casa de un amigo que tenía un PC con CD-ROM y lo probamos. Funcionaba perfectamente. Luego fui a casa de otro amigo que tenía un A1200 con un CD-ROM Toshiba SCSI 4x. También funcionó perfectamente.

Entonces, ¿ por qué no funciona en mi CD-ROM Toshiba SCSI 3.4x? ¿Por qué me funcionan los anteriores Aminet y éste no ? Me gustaría que investigarais sobre este problema tan extraño y si me podríais dar alguna solución. ¡Ah!, utilizo el AmiCDROM.

Desearía, si fuera posible, que adquirierais una dirección de Internet, Amiganet o Fidonet para así disponer de una manera más rápida y segura de comunicación con vosotros. Esto es lo único que le falta a la revista para alcanzar la perfección: entrar en el correo electrónico.

**José Vergara González.
Madrid.
39:192/1.19 - Amiganet
jovergon@offcampus.es**

AI: Has ido a dar con un problema que también se ha producido en la redacción de Amiga.InFo. El Amiga 4000 de uno de nuestros colaboradores no puede leer el Aminet 8, mientras que el mismo CD en un A1200 (con el mismo tipo de CDROM Toshiba 3.4x) si que podía... Lo hemos probado casi todo cambiando los sistemas de ficheros (CDFS, AmiCD,etc) pero ha sido imposible determinar la fuente del problema. Intentaremos ponernos en contacto con el fabricante para ver si nos puede dar una pista sobre este curioso (y algo más) problema con algunos Aminet 8 fantasmas...

En cuanto a lo de dirección electrónica, para principios del año que viene InFo Technologies y por supuesto Amiga.InFo dispondrá de dirección propia de e-mail y página de WEB en Internet ... Ya avisaremos cuando estén disponibles.

MAS COLORES, MAS PARALELOS

C612 Tengo el siguiente equipo: Amiga 500+ con 2Mg CHIP, 8Mg RAM 32bits en aceleradora GVP A530 SCSI II, 68030 a 40 Mhz< y FPU 68882, disco duro 120Mg, removible Syquest 105Mb y dos disqueteras, junto con una impresora HP DeskJet 510. Sistema operativo Workbench 3.1 recientemente adquirido. Ruego me contestéis a las siguientes dudas:

1) He observado que aplicando el sistema de iconos MagicWb, éste me parchea todos los iconos, no pudiendo eliminar dicho parcheo si no es a todos los iconos. Es diferente al sistema de NewIcons, que además no toca para nada el User-Startup, todo lo contrario del MagicWb (con todas sus complicaciones). ¿ Hay alguna forma de poder modificar en el MagicWb los iconos parcialmente ? ¿ Obliga formalmente a mantener sólo 8 colores para todo ?

2) Muchas veces se necesita tener alguna salida paralela adicional para poder conectar más periféricos que lo precisen: ¿existe en el mercado algún prolongador ad hoc ? ¿ Por qué no, si es posible, publicáis un esquema de conexiones para podernos hacer uno?.

3) Muchas veces veo incompatibilidad de máquinas con mi sistema acelerado. Para poder conectar un digitalizador: ¿ Qué digitalizador sería compatible ?. Y, en caso negativo: ¿ existe menos incompatibilidad con un escáner de mano ? ¿ Son compatibles los escáner para PC ?

4) No entiendo por qué, con mi configuración, el sistema sólo me acepta 8 colores en el Workbench en lugar de los 16 que es el máximo en alta resolución. ¿ Me lo explicáis ?

5) Por último: ¿Qué marca/s de CD-ROM son las más apropiadas para mi sistema que no me den ningún problema?

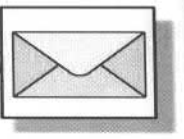
**P.Santos de Castillejos.
Pamplona.**

1) El MagicWb se instala sobre los iconos del workbench y por lo tanto no es posible recuperar los originales sin tener que volver a instalarlos. Los iconos están preparados para funcionar con 8 colores como mínimo pero es posible trabajar con más. NewIcons tiene la ventaja de que puedes volver al Workbench original pero el estilo gráfico es diferente que el MagicWorkbench y más parecido a Windows. En el caso de un A500+ podrás trabajar con 16 colores como máximo en alta resolución y con 32 en baja resolución. Aunque esto parezca una limitación, no lo es, ya que también en máquinas AGA se utilizan los iconos con 8 ó 16 colores debido principalmente a cuestiones de velocidad de refresco de pantalla.(+colores=-velocidad)

2) En el mercado existen varias tarjetas que te permiten añadir más puertos paralelos y serie pero son para los Amiga con slots ZORRO (A2000,A3000,A4000). En tu caso, al tener un A500+, podrías utilizar uno de los conmutadores digitales de puerto paralelo o serie que hay disponibles en algunas tiendas. Este conmutador no añade más puertos, si no que permite compartir un único puerto con varios periféricos como pueden ser la impresora, un digitalizador de sonido, etc. Es recomendable utilizar un conmutador digital y no mecánico, que aunque son un poco más caros de de esta forma se evitan problemas con las CIA...

Es interesante la idea de publicar un esquema y ya son varios los lectores que lo han solicitado así que la estudiaremos para un próximo artículo.

3) En principio un digitalizador de imagen no tiene porqué ser incompatible con ningún Amiga acelerado. Si has visto que fallaba en tu A500+ podría ser debido a otros motivos como incompatibilidad del software de control, falta de memoria, etc. En la redacción utilizamos un digitalizador VIDI 12 para capturar pantallas y trabaja perfectamente con un 030 a 28Mhz en un A1200.También es compatible con el A500+.



Consultas

4) Con tu configuración puedes tener 16 colores en el workbench sin problemas, aunque si has instalado el magicworkbench es recomendable que utilices 8 colores en alta resolución, puesto que los iconos han sido creados para trabajar en ese modo de pantala.

5) Uno de los CDROMs más extendidos en Amiga es el MITSUMI 4x.Aunque probablemente cualquier otro te funcionará, eso sí, asegurate de que sea SCSI y no un Atapi IDE.

CD-ROM ATAPI PARA EL AMIGA 500

C614 (...) Tengo un Amiga 500, 1 mega RAM y un controlador IDE de la empresa M-TEC modelo AT-500 con un disco duro Conner de 425 MG y quiero conectarle un CD-ROM VERTOS S300 ELLITEGroup que es compatible ATAPI/IDE (como esclavo). El problema es que el driver que viene con el CD-ROM es para PC y probando con el "atapi.device" y el device de controladoras Tandem no he conseguido que funcione. ¿ Sabéis si existe el device para CD-ROMs para este controlador y cómo encontrarlo ?

¿ Puede ser debido a otra causa el que no funcione ? (que sea incompatible con el controlador, etc)

Juan Bautista Hidalgo Gallego
Zumel, MADRID.

AI: El Atapi.device está preparado para funcionar sobre las controladoras internas IDE del A1200 y del A4000. Si el device de la controladora MTEC no está preparado para trabajar con los cdroms ATAPI entonces no podrás hacer funcionar tu modelo de CDROM. Lo más aconsejable es que te pongas en contacto con el distribuidor donde adquiriste el controlador de MTEC y le preguntes si existe alguna versión más actual del driver para la controladora TANDEM o si existe algun modelo de CDRom compatible con ella.

PROBLEMAS EMULANDO AL MAC...

C615 Soy un lector de vuestra magnífica revista, la cual vino a llenar un hueco imprescindible en el mundo del Amiga en unos momentos en los que abundó la desmoralización de los forofos de este inigualable ordenador, entre los cuales me cuento merced a la fe inquebrantable de mi amigo Javier García Negrón. Este afirma que es la mejor plataforma que existe tras haber experimentado también con Macintosh y PC. Yo le creo, pues es un experto en todo lo que se refiera al Amiga.

Pues bien, aprovechando el ofrecimiento de ayuda, orientación e información que nos brindáis a todos los lectores de vuestra fenomenal revista, me he decidido a enviaros este fax para que me respondáis lo más rápidamente (perdonad mi impaciencia, pero estoy metido en unos trabajos que tengo interrumpidos) a las siguientes cuestiones:

Poseo un Amiga 4000/30 a 25 Mhz con una Emplant deluxe instalada. Mi plataforma, al trabajar con la emulación Macintosh, se queda en 18 Mhz lo que desearía saber si es normal o quizás debemos seleccionar alguna opción que desconocemos. Hablo en plural, pues las tarea las realizo junto con mi amigo Javier que es quien lleva la voz cantante en el asunto. También os añadiré que la última versión Emplant instalada es la 5.3

Por otra parte, siempre que tenemos alguna versión nueva o reinstalamos por cualquier motivo la que estamos utilizando solemos tener problemas con la impresora Laser JET P 4MP - conectada por medio de Apple Talk - que imprime cuando quiere. Los parámetros que le hemos dado a los Port Support de la emulación son paralel.device 2 al Port A y 1 al B. ¿ Podríais aclaramos si esto es correcto, ya que en el manual - como sabéis viene en inglés - nos parece entender otra cosa ?

Así mismo, tampoco nos es posible utilizar el Disco Duro SCSI conectado a la controladora de la tarjeta Emplant deluxe con el Amiga y sí, sin ningún problema, en la partición de Macintosh. ¿Es esto normal, o nos podéis aconsejar cómo proceder para que el problema desaparezca ?

Por otro lado, dos semanas antes de leer en la última revista la prueba que habéis realizado sobre la emulación de Mac Shapeshifter (nuestra versión es la 3.1 y está registrada) ya la habíamos instalado pero no podemos utilizarla - ni en vuestro artículo hemos encontrado la explicación que necesitamos- pues no podemos pasar a la partición Macintosh porque nos es imposible utilizar el disco duro SCSI que, como anteriormente os he dicho, está conectado a la controladora de la tarjeta Emplant deluxe. ¿Qué solución nos podéis facilitar para solventar este problema ?

¡Ah! y no acudo a Amiga Center que tan bien se pone ahora cuando entrevistáis a sus representantes - pese a que fue esa empresa en la que adquirí mi ordenador y la Emplant- porque hace seis meses le llamamos para consultarle el problema de la impresora que os explico más arriba y no obtuvimos respuesta. Recuerdo que era un viernes, nos contestaron que lo iban a probar ese fin de semana y nos contestarían el lunes, y todavía estamos esperando. Y lo malo de comprar por correo y tan lejos es que cuando tienes algún problema te representa un gasto suplementario de teléfono. Resulta que los manuales del ordenador y del sistema operativo me los mandaron en alemán y no lo supe hasta que la compra estaba realizada, y eso es muy poco serio. En suma, que agradeciéndoles de antemano vuestra colaboración y solicitando sin pecar de exigente la mayor rapidez en la respuesta a las cuestiones planteadas, que estoy seguro conoceréis, pues habéis experimentado tanto con la Emplant como con Shapeshifter, me despido enviando un cordial saludo.

Manuel Carmona Rodríguez
Castilleja de la Cuesta, Sevilla.

AI: La Emplant utiliza una combinación hardware-software para conseguir emular a un Macintosh en Amiga, y para ello necesita algún tiempo de CPU que repercute en una mínima pérdida de velocidad. Si en el propio emulador de MAC corres una utilidad del sistema parecida al SysInfo observarás como aparece un Macintosh Quadra a 14 Mhz o algo más según el Amiga que poseas. Es normal que pase esto, recordemos que estamos emulando a otro sistema y que a no ser que poseamos un Amiga con mayor velocidad de procesador que el sistema emulado, no conseguiremos obtener los mismos Mhz. Por ejemplo, un Amiga equipado con un 060 seguramente superará con creces a cualquier Macintosh Performa en todos los sentidos...(!)

En cuanto a la impresora, teóricamente al conectarla al Apple Talk de la Emplant debería funcionar perfectamente. Desafortunadamente no podemos probarlo puesto que no disponemos en la redacción de una Emplant y de una impresora que emplee Apple Talk... Quizás volviendo a insitir en Amiga Center puedan ayudarte ya que como cliente estás en tu derecho de recibir como mínimo una respuesta.

El SCSI de la Emplant está preparado para funcionar desde la emulación de Macintosh y no desde Amiga. Aunque hemos escuchado que sería posible y que quizás en futuras versiones del emulador aparezca un device que permita utilizarlo.

Por este motivo tampoco reconocerás desde ShapeShifter el disco duro SCSI de la Emplant, aunque si dispones de una controladora SCSI adicional para Amiga podrías aprovecharla para conectarle este disco duro.

CONEXION DE UN A1200 A UN TELÉFONO MOVIL

C616 Necesito el Driver de la HP-660. ¿ Cómo puedo conectar un teléfono móvil a mi A1200 ? A través de modem si es un moviline analógico, pero si es un movistar digital no necesitaría modem. Convertir digital a digital no tiene sentido, si se puede conectar el digital movistar, ¿ dónde puedo conseguir los cables sin que me asignen?, ¿qué programa puedo utilizar?

Para conectar dos discos duros y que ambos sean reconocidos, ¿ qué debo hacer ? Si me llevo el disco duro a casa de mi amigo, reconoce el suyo o el mio, pero no los dos ¿ por qué ? Hemos probado los jumpers de todas las formas.

He leído el artículo del CD-WRITE, ¿ de verdad que puedo modificar, borrar o grabar ? A cada CD le tendré que asignar un fichero en el HD, ¿ cómo de grande ? Si pierdo el fichero, ¿ lo pierdo todo? ¿ Puedo modificar todos los CD sean del color que sean ? ¿ Aprovecharé todos los 600 MB del CD si decido borrar todo lo que había ? ¿ Qué diferencia hay en un CD de doble o de cuádruple velocidad ? ¿ Para qué me puede servir esa velocidad ?.

Pasé el DISK OPTIMIZER a mi HD, y demostró ser un programa bonísimo. Leía los ficheros a una velocidad increible, pero luego no funcionaba ningún programa, quedándose colgado cada vez que intentaba cargar alguno.

Cada día me gusta más vuestra revista, nunca son iguales las secciones, siempre es distinta y eso hace que no sea aburrida ni monótona, pero espero que sigáis con LIGHTWAVE 3D, por ejemplo.

Anónimo.
Jaen.

1) El driver de la HP660 puedes conseguirlo al utilizar un programa como Print Studio II o Turbo Print 4.0.

2) No tenemos ninguna información sobre la posible conexión de un teléfono móvil a un A1200, aunque sería una idea muy interesante...

3) Para instalar dos discos duros en el

puerto IDE hay que configurar un disco como maestro y otro como esclavo utilizando los "jumpers" de configuración y siguiendo las tablas que generalmente vienen en un adhesivo pegado en la parte superior del disco duro o en un folleto con las instrucciones. Todo esto se debe realizar con el sistema parado. Una vez conectado todo, usamos el programa HDToolBox. En el número 5 explicamos cómo usar esta utilidad. Después de reconocer los discos duros, se graba la configuración en el disco de sistema y listos para usar los dos discos duros.

4) Debemos partir de la base que un CD-ROM no se puede modificar bajo ningún concepto. El CD-WRITE es un producto que ofrece un nuevo interfase para acceder al CD-ROM que se llama CDW0. Se permiten las operaciones de borrado, escritura, y edición, pero evidentemente no se realizan sobre el CD-ROM. Todos los cambios que realizamos en el CD-ROM se guardan en el disco duro en un directorio de trabajo de CD-Write. Nosotros nos podemos olvidar de este directorio, ya que se gestiona automáticamente y de forma transparente. Usando CD-WRITE sólo debemos preocuparnos de renombrar los discos, los ficheros, cambiar los iconos, los tooltypes, etc... Si borras un fichero del CD-ROM, no te preocupes, accediendo al periférico CD0: tienes tu CD intacto. Si usas el CDW0: tienes el CD como tú quieres. El tamaño de la zona de disco duro que necesita puedes calcularlo tú mismo. Si sólo cambias los iconos, necesitarás poco espacio, pero si instalas programas enteros con su nueva versión, tienes que ir sumando... CD-Write va dirigido a poder cambiar iconos y demás cambios para actualizar o personalizar los CD-ROMs, no para usarlos como si se tratara de un disco duro (aunque también se puede). Se da el caso curioso de que si tenemos suficiente espacio de disco duro podríamos tener un CD-ROM virtual de más de 650 MB. Se puede usar con cualquier CD-ROM.

5) La velocidad de lectura de los primeros CD-ROMs era de 150 KB por segundo, los de doble velocidad leen 300 KB/s y los de cuádruple 600 Kb/s... es fácil ver por dónde va la cosa... La mayor velocidad se usa para no estar tanto tiempo leyendo un archivo y, de esta manera, por ejemplo, poder reproducir animaciones directamente del CD-ROM sin necesidad de copiarlas en el disco duro. En entornos multimedia donde se usan multitud de gráficos, animaciones y música, es imprescindible que no se tarde mucho tiempo en leer dichos ficheros.

6) La tarea de reorganizar un disco duro es necesaria cuando existe una gran cantidad de ficheros en el disco y posiblemente exista una alta fragmentación. Si reorganizamos los ficheros para disminuir la fragmentación, aumentaremos la velocidad para cargar los ficheros, pero debemos ir con cuidado. Debemos estar seguros de que el programa funciona correctamente. Hoy en día está de moda el ShareWare y todo programador se lanza a crear utilidades, pero no siempre funcionan del todo bien. A nosotros, con REORG, también perdimos toda una partición. En nuestro caso, la culpa de la pérdida fue no tener una copia de seguridad de esos datos, el manual lo recomendaba.

INFORMACIÓN SOBRE EL CDTV

C617 (...) Tengo un A500, con la controladora SCSI de GVP y 4Mb de FAST. También poseo un CDTV, que compré con todos los accesorios (teclado, disquetera y ratón). Al cabo de un tiempo, el ratón del CDTV dejó de funcionar, el CDTV y el Amiga dejaron de comunicarse a través de ParNet. Pensé que el problema podía estar en las CIAS, pero compré una nueva y, por mucho que la cambiara, aquello sigue sin funcionar.

Aparte de todo esto, al abrir el CDTV, he observado que tiene varias ranuras internas desocupadas. Ya que el CDTV se suministra con la documentación más escueta que se pueda imaginar, no tengo ni idea de para qué sirven. ¿ Lo sabe alguien ?

¿ Se puede desconectar la unidad de CD-ROM de CDTV y conectarla al puerto SCSI externo o interno de la controladora de GVP, aunque haya que desconectar el HD ? Si es así, ¿ cómo ? ¿ Se necesita algún software especial para ello ? He observado que el CDTV tiene dos ROMs, me imagino que una se encargará de controlar la unidad de CD-ROM.

Pedro Sanz Marcos
Sevilla.

1) Insistimos en el tema de las CIAS, puede ser que se haya estropeado la CIA que controla el puerto paralelo de tu A500. Asegúrate de que las cuatro CIAS de tu sistema (dos del Amiga y dos del CDTV) funcionen correctamente. Prueba de usar una impresora por el puerto paralelo, etc.. Si no dispones de tantas CIAS, pídele a algunos conocidos de confianza que te dejen probar las de sus A500 o A2000.

2) Una de las "ranuras" a las que te refieres, seguramente corresponde a la primera especificación de un puerto PCMCIA. Este puerto no es compatible con las nuevas PCMCIA del A1200.

3) Si el lector de CD-ROM del CDTV fuera SCSI, sólo necesitarías tener el Workbench 3.1 o un sistema de ficheros de CD como los que mencionamos en el artículo especial de CD-ROMs de este mismo número de Amiga.InFo. Desgraciadamente, no disponemos ni de un CDTV ni de información acerca de su arquitectura.

CUESTIONES GRAFICAS

C618 1) ¿ Harán, en un futuro inmediato, un banco de pruebas del programa Cinema 4D ?. Quiero introducirme en el mundo del raytracing y creo que este programa es una alternativa muy interesante. Me gustaría que antes me dieran ustedes su opinión.

2) Realmente, ¿ vale la pena comprarse una tarjeta aceleradora para trabajar con "raytracing" ? Actualmente tengo un 1200 con 6 megas de RAM y un coprocesador a 45 Mhz. La parte más importante del cálculo la realiza el coprocesador matemático, por lo tanto, ¿ qué incremento de velocidad real tendría con un procesador 68030 a 50 Mhz ?. El coprocesador iría un poco más rápido. Actualmente, el mio rinde 35 Mhz de sus 45, pero ¿ habría mucha diferencia respecto a la aceleración global ?.

3) ¿ Hay alguna forma de trabajar con el 1200 en MPEG o JPEG ? En caso negativo, ¿ conocen algún rumor al respecto o tengo que dirigirme directamente a la gama alta de Amiga?.

4) ¿ Es cierto que el 1200 tiene un blitter de 16 bits y que esto disminuye en gran parte la velocidad gráfica de la máquina ? En caso afirmativo, ¿ podría, en el futuro, sustituir éste por otro de 32 bits ?

5) He oído que la versión 3.1 del Workbench tiene las librerías gráficas muy optimizadas. ¿ Sustituyendo éstas por las de la versión 3.0 se puede ganar algo de velocidad ?.

Eduardo Solans.

1) No nos podemos comprometer a realizar una prueba de Cinema 4D en un futuro inmediato. La única forma que tenemos de poder disponer de una copia del programa es contactar con su creador para que nos envíe una versión de demostración o esperar a que algún distribuidor nacional lo comercialice y nos lo ofrezca temporalmente para su examen. Esperamos poder probar este y otros programas lo antes posible.

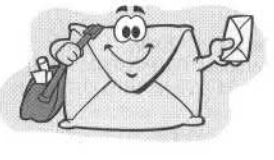
2) Para trabajar en el mundo del raytracing, cualquier ordenador actual se queda pequeño en potencia. Si quieres tomarte el 3D como una afición, una máquina con coprocesador matemático y paciencia te pueden bastar para generar alguna escena sintética. Si en cambio, quieres dedicarte profesionalmente a este apasionante campo del arte informático, es totalmente recomendable adquirir la máquina más rápida que uno pueda permitirse. El Amiga 1200 dispondrá en breve de un 68060 a un precio razonable. Como ya habrás visto en la portada y en la sección de noticias, en un futuro indeterminado todavía para el público, Amiga disfrutará de los rápidos PowerPC que nada tienen que ver con los PC. Estate atento a los acontecimientos para tomar una decisión respecto a la aceleración de tu máquina.

Respecto al incremento de velocidad de los 45 Mhz a los 50 Mhz, comentarte que en una aceleradora 1230 a 50 Mhz, no sólo el coprocesador matemático funciona realmente a esta velocidad. El incremento de velocidad en las instrucciones de números enteros no es despreciable. Un 68030 es mucho más rápido que un 68020.

3) Para trabajar con MPEG sólo se necesita velocidad de cálculo. Cuando los Amiga sean más rápidos, no se necesitará ningún hardware especializado para la compresión/descompresión MPEG. De momento sólo conocemos el módulo Full Motion Video para la CD32 y un módulo de la casa HISOFT (creadores de la controladora SCSI PCMCIA Squirrel). Este hardware acepta un CD-ROM SCSI y reproduce películas MPEG. Dispone de salida directa de vídeo. Esperamos poder ofrecer más información de este producto.

4) Los chips AGA están basados en los antiguos ECS. El bus de direcciones del Blitter es ahora de 32 bits. El bus de datos, físicamente es de 16 bits, pero, gracias a un truco de los ingenieros de Amiga, en cada acceso se logran leer 32 bits. El Amiga tiene muchos de estos trucos que le dotan de prestaciones superiores. El blitter del Amiga 1200 es idéntico al del Amiga 4000, por lo que no se puede reemplazar por otro mejor a no ser que se use una tarjeta gráfica con un bus de 64 bits como en el caso de la Cybervision 64. Desgraciadamente, esta solución sólo es válida para las máquinas que dispongan de un puerto de expansión Zorro (Amigas x000). Existe la posibilidad de instalar un expansor de slots zorro para Amiga 1200.

5) Es cierto que las librerías gráficas del 3.1 están optimizadas, siempre que se ofrece una versión superior de un software se hace para mejorarlo. El incremento de velocidad al pasar del Workbench 3.0 al 3.1 puede ser real, pero no es apreciable.●



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, mándanos el texto, junto con tus datos en letras mayúsculas, a AMIGA.InFo, APDO 166, 08750 Molins de Rei, Barcelona, indicando en el sobre: "Referencia:MERCAMIGA".

VENDO

●**Amiga 500**, 1Mb de RAM (15.000). Se vende Amiga 2000 con ROM 2.05 y 1Mb CHIP (25.000). Ampliación de memoria de 2Mb, ampliable a 8Mb para el 2000 (15.000). Monitor 1081 (15.000). Controlador SCSI más 20Mb de disco duro (15.000). Todo por 60.000. Se venden dos placas CPU 4000/040 25 MHz original de Commodore en perfecto estado y con poco uso 100.000 cada una, 180.000 las 2. (908) 50 46 20. Antonio.

●**Amiga 500**, con 3Mb RAM, disco duro, controladora SCSI y XT, tarjeta de PC Vortex para Amiga 500, ratón, joystick, kickstart 1.3 y 3.0 con cambiador de kickstart, modulador de TV, y 100 discos, con juegos y programas. Todo por 90.000 ptas. Todo en perfecto estado. Luis, (96) 350 16 31.

●**A-500**, con ROM 2.04 + 1Mb de memoria y ampliación de memoria Alfaram con 2Mb, ampliable a 8 Mb + digitalizador de imagen digiview 4.0 (color) + A-570 CD-ROM (regalo un CD lleno de utilidades para Amiga). Todo esto por 50.000 pts. Aparte vendo Digitalizador de sonido MEGALO SOUND, sin estrenar, por 5.000 pts (Llamar de 6 a 8 tardes). Paco, (953) 75 04 45.

●**Amiga 1200** con Blizzard 68030/50MHz, 6Mb RAM, 540 Mb HD, 2 disqueteras, 1 de alta densidad, fuente de alimentación 250 W, 20 CD-ROMs, monitor 1084S, raton 400 dpi, 100 discos 3'5 y Joystick tipo máquina. 240.000 pts. José Luis (950) 23 39 56.

●**Amiga 2000**, 2Mb CHIP, aceleradora GVP 68030, 40MHz, 4Mb de RAM 32bits, WB 3.1, disco duro 120Mb, dos disqueteras, MIDI, Video Backup System (con cintas). Aprox 800 disquetes DD. Total 115.000 ptas. Todo o partes sueltas. Carlos, (976) 51 22 97.

●**Amiga 2000B** rev 6.2, con disquetera, ROM 2.04, 2Mb de chip, HD 48Mb, teclado, ratón y joystick, todo por 20.000ptas. Otro **Amiga 2000B** rev 6.2 con 2 disqueteras, ROM 2.04, 2Mb de chip, HD 83Mb, superdenise, teclado, ratón y joystick por 30.000 ptas. **Aceleradora GVP** 68030 a 33MHz con 4Mg de RAM y controladora IDE por 35.000 ptas. Luis, (949) 81 08 22.

●**Amiga 2000** con aceleradora GVP 68030, 40 MHz, 8Mb RAM 32 bits, disco duro 200 Mb, 2 disqueteras y tarjeta gráfica Opalvision 24 bits. Total 165.000 pts. Jose. (976) 27 65 85. Zaragoza.

●**Amiga 2000** con dos disqueteras internas, Workbench 1.3, por 25.000. Tel (93) 844 80 80. Santi (Noches).

●**Amiga 4000/40** 25MHz con HD 420Mb y 10Mb de RAM. 230.000 ptas. Pepe, (958) 41 05 05. Mañanas.

●**Amiga 4000-40**, 18Mb de RAM, 200 Mb disco duro, monitor Multisinc Commodore 1942, alta definición, tarjeta profesional Impact Vision24, 16 millones de colores, digitalizador, Genlock, con entradas y salidas vídeo compuesto, SVHS, componentes para Betacam y MII, RGB monitor, CD-ROM doble velocidad, escáner Epson GT8000 alta gama, múltiples programas profesionales. Contactar con Javi (noches). (94) 412 92 16.

●**CD32** con Pad, CD's y cable de conexión a cualquier Amiga con el Network CD por 35.000 ptas. Toni, (977) 44 20 09.

●**Placa** original del Amiga 4000 40/25 por cambio de placa. Está en perfecto estado, los interesados llamar al teléfono (976) 33 92 50. Horario: a partir de las 21 horas. Manuel.

●**Placa CPU 68040A** 35 MHz. (la placa es la original del Amiga 4000), y está acelerada consiguiendo así un mayor rendimiento. Precio Aproximado: (entre 75.000 y 80.000 ptas.). Ideal para A-4000/030 y A-3000. Iván. (93) 323 13 24.

●**Controladora** para Amiga 500, GVP Impact Series II, con disco duro de 50Mb y 2Mb de memoria. Todo en perfecto estado por 55.000 ptas. (986) 41 22 93. (contestador).

●**Genlock** para Amiga de Satellite ET Televisión. Especial para titulación en vídeo. Su precio de nuevo fue de 60.000 ptas. Vendo por 38.000. espero ofertas. (968) 65 47 50. Luis.

● 4 **Módulos (4) SIMM** de 32bits GVP para GForce y Light ROM 1 y 2. Carlos, (928) 68 33 39.

●Vendo el siguiente material: **Unidad** de disco Commodore Amiga Mod. 1010 completamente nueva con embalaje original, 10.000 ptas. **Joystick** americano marca WICO, 2.000 ptas. **Modem** para hacer SSTV - FAX con el Amiga, más programa y manual, 6.000 ptas. **Impresora** marca STAR SG-10 completamente nueva en su embalaje original, utiliza una simple cinta de máquina de escribir, 10.000 ptas. Mil **discos** de 3 DD, 30.0000 ptas. Interesados llamar de 19 a 23 horas al Teléfono (968) 46 63 27 y preguntar por Juan.

●**Impresora** de chorro de tinta, 1270 + cartuchos por 13.000 ptas. **Impresora** color LC-10 + cartuchos por 13.000. **SQuirrel** por 13.000. Discos de 2ª mano a 15 ptas. Preguntar por Germán. (987) 21 55 10.

●**ROM 2.04** (6.500 ptas) impresora B/N y color marca Olivetti JP360, a estrenar y comprobada (28.000 ptas). También podría cambiarla por un CD-ROM Interno, o un digitalizador, o un Genlock para Amiga 500+. Pedro, (984) 23 67 35.

●**ROM 3.1** para A500 con 6 disquetes + manuales, nuevo 13.000. Preguntar por Javi. (93) 392 96 57.

●**SX-1** para CD32 (Lo convierte en un 1200 con CD-ROM) con 3 meses de uso. Embalaje original, instrucciones originales. Perfecto estado. Incluyo teclado, ratón y disketera de Amiga. Valorado en más de 80.000 pts. Vendo por 58.000 pts. Raúl (91) 652 41 36.

●**Digimax 3D** Impulse. Digitalizador 3D para Imagine 3D y software para PC. Funciona en el paralelo. Nuevo. 85.000 pts. Llamar a partir 20.00h. Sergio. Telf. (96) 373 10 00 Llamar a partir 20.00h. Sergio. Telf. (96) 373 10 00

●**Impact Visión**, IV24 con Genlock + Software, (Caligari, Scala y Macropaint), y manuales en castellano. 150.000 pts. Llamar a partir 20.00h. Sergio. Telf. (96) 373 10 00

COMPRO

●Ampliación de memoria para Amiga 500, de 2Mb, switching o similar en buen estado de func., compraría, precio a convenir. (sólo Barcelona y provincia). Iván (93) 377 15 77.

●Disquetera externa, en buen estado. Precio a convenir. Interesados llamar al (964) 23 69 65. José.

●A-500 PLUS, Preferiblemente con 2Mb CHIP. Aceleradora GVP A530. Avelino (981) 43 32 96.

CONTACTOS

●Deseo contactar con usuarios de Emplant (también e586DX). Antonio, (943) 64 09 64.

¡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 ejemlar 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. (Incluídos gastos de envío y discos de portada).
Enviadme a partir del número de revista___en adelante, INCLUIDO éste también."

❑ Deseo renovar mi suscripción a Amiga.InFo por el precio de 8.500 ptas.
❑ Sólo deseo que me envien, 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 NºCuenta: 0200099715 (La Caixa d'Estalvis i Pensions de Barcelona)
Solicita un "resguardo de ingreso" y envianoslo 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_____ Firma
Nombre del Titular_____

A continuación indico mis datos personales:

Nombre _____ **Edad** _____
Apellidos _____
Profesión _____ **Empresa** _____
Dirección _____
Localidad _____
Provincia _____ **C.P.** _____
Telefono/Fax Prefijo _____ **Número** _____ **MODELO DE AMIGA**_____

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
Tlf. (93) 456 80 01 Fax. (93) 456 76 13

CIMEX ELECTRÓNICA
Sepulveda, 167
08011 BARCELONA
Tlf. (93) 454 70 42

EDICIÓNS VIDEO VALLÈS
c/Can Matas, 7
Sant Cugat del Vallès
Tlf. (93) 674 81 14 Fax. (93) 589 47 79

VB SOFT S.L.
C/ Provenza, 435, 2-3
08025 Barcelona
Tlf. (93) 456 15 45 Fax. (93) 455 35 95

MAIL SOFT
C/Pau Claris 106
Barcelona
Tlf. (93) 412 63 10

INFORMÁTICA MOLINS
C/ Major, 91
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tlf./Fax. (93) 668 30 10

RADIO DEFOREST
Viladomat, 105 Bajos
08015 BARCELONA
Tlf. (93) 423 72 29

PALENCIA

PiXeLMEDIA S.L.
Diagonal 18
34005 PALENCIA
tlf. (979) 700 500 Fax. (979) 700 956

MADRID

TPI
Plaza de España, s/n Local 11
28230 Las Rozas.
MADRID
Tlf. (91) 636 08 89 Fax. (91) 637 30 54

AUTOMEL, S.L
Av. Donostiarra, 3
28027 MADRID
Tlf./Fax (91) 403 41 39

CREACIONES ARTÍSTICAS
C/Pedro Antonio de Alarcon, 13
28017 MADRID
Tlf. (91) 377 52 05

MICROHARD
C/ San Isidro 12, 1°
28850 Torrejón de Ardoz
Tlf. (91) 676 20 56 - 59 Fax. (91) 656 10 04

CIB
C/ Convento 6 1-4
28660 Boadilla del Monte
Tlf. (91) 632 27 65
Fax. (91) 632 10 99

CASTELLÓN

AMIGA MARKET
C/Sanchís Vilaplana 15
Vinarós
Tlf. (964) 45 55 23

VIZCAYA

C.R.E. Electrónica
San Francisco, 85
48003 Bilbao. VIZCAYA
Tlf. (94) 444 98 84 Fax:94 444 98 84

MÁLAGA

CJ INFORMÁTICA 2021
C/Carretería, 38
29008 Malaga
Tlf. y Fax. (95) 222 02 71

CANADIAN
C/Almansa, 14
29007 MÁLAGA
Tlf. (95) 261 52 92 Fax.95 261 08 08

PONTEVEDRA

GALIFRAME
Galerías Calle Príncipe
N° 22, 1°, Local 27
36202 VIGO
Tlf-Fax. (986) 22 89 94

GUIPUZKOA

NEXUS
Infografía y Multimedia
Artxipi 96, 1er piso
20017 San Sebastián
Tlf/Fax. (943) 52 26 47



AMIGA STUDIO
Juan de Garay N° 2
20008 San Sebastián
Tel/Fax. (943) 31 22 82

CADIZ

EUROBIT INFORMÁTICA
C/Gral. García de la Herrán, 4
San Fernando
11100 CADIZ
Tlf. (956) 89 63 75

INFO HOBBIES S.L.
Centro Comercial Atlántida Local 18
11100 San Fernando
Cádiz
Tlf. (956) 89 19 33

AMIGA SYSTEM
Pza. del Cante Jondo 2
11404 Jerez de la Frontera
Tlf. (956) 18 27 22
Fax. (956) 18 35 70

VALENCIA

APEX TECH, S.L.
Avda. Reino de Valencia 69, Bajo
46005 VALENCIA
Tlf. (96) 395 55 67
Fax. (96) 333.40.19

CLUB BYTE
Apdo. 8032
46007 VALENCIA
Tlf. (96) 384 36 45 Fax. 96 384 40 90

ZARAGOZA

INFORMÁTICA J.M.
C/ San Lorenzo 24
50001 ZARAGOZA
Tlf. (976) 20 03 33
Tlf/Fax. (976) 29.29.29

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
Tlf. (95) 477 17 13

TENERIFE

IO MEDIA
Tfn. (922) 65 58 01

LEÓN

LIBRERÍA ORDOÑO
C/ Ordoño 2°, N° 19
24001 León
Tlf. (987) 21 19 79



LLAMA...INFÓRMATE...PREGUNTA
ELLOS TIENEN LO QUE BUSCAS...
¡PÍDELES TU AMIGA.InFo!

Bienvenido a AMIGA.InFo

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 "bulerias" 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.



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

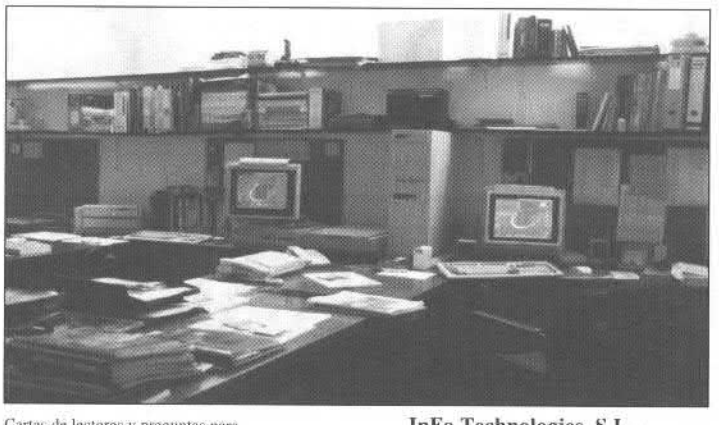
Joven, emprendedor y con ganas de comerse el mundo, ha dejado su huella en cada uno de los disquetes de la revista. Desmontar todo tipo de aparatos es su afición, aunque eso sí, después le sobran algunos tornillos... Desde aquí quiere aprovechar para enviar un mensaje de parte de su sobrina Judit: "¡¡¡CEBO!!!"

SOBRE 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 IIcx, 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:
BluPrint
Teléfono: (93) 415 49 49

Imprime:
OFFSET COLOR
Teléfono: (93) 668 14 37
Depósito Legal: B-4097/95

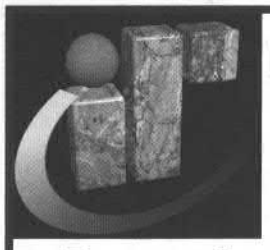
SOBRE NUESTROS COLABORADORES...

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
Manolo López
Joan J. López
Francisco J. Pérez
A. Rodero
Xavier Montero
Ginés
Javier Pastor
Santiago Gutiérrez
Quim Guzmán
Igor Lodeiro
F. Corral
Fco. Gómez Gonzalez
Mª Dolores López



InFo Technologies

La revolución



¡Descubre la parte seria y profesional de TU AMIGA !

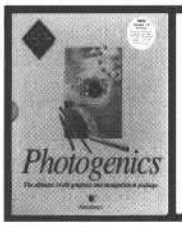


AFS

El nuevo sistema de ficheros más rápido y seguro para TU AMIGA.

USER 5.500 ptas.

PRO 12.500 ptas.



PHOTOGENICS v1.2

El programa de proceso y tratamiento de imágenes más potente para TU AMIGA.

13.900 ptas.

C DICE C v3.01

El compilador de lenguaje C más versátil y fácil de usar para TU AMIGA. Crea tus propios programas en C.

21.500 ptas.



FINAL CALC

La hoja de cálculo más profesional y flexible para TU AMIGA. Importa directamente ficheros Lotus 1-2-3.WK1.

20.500 ptas.



FINAL DATA versión 3

La base de datos más fácil de usar para almacenar información en TU AMIGA.

8.500 ptas.



FINAL WRITER versión 4

El procesador de textos/autoedición más potente y profesional para TU AMIGA.

16.500 ptas.



FINAL COPY versión 2

El procesador de textos más fácil de usar y económico para TU AMIGA.

10.500 ptas.

Si quieres hacer un pedido o simplemente pedir información sobre cualquiera de estos productos para Amiga, por favor, llama a nuestro

IVA incluido

Teléfono de pedido... **93 - 680 04 34**

FAX: 93 - 680 08 12


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 artístas, diseñadores gráficos, impresores, profesionales del cine, vídeo 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, navegar 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

Dónde encontrar AMIGA:

Alicante: **RENDER** - 96.668.05.70 • Barcelona: **AMIGA CENTER** - 93.456.80.01 + **RADIO DEFOREST** - 93.423.72.29 • Bizkaia: **C.R.E.** - 94.444.98.84 • Cádiz: **AMIGA SYSTEM** - 956.18.27.22 + **EUROBIT** - 956.89.63.75 + **SISLAND** - 956.22.47.07 • Córdoba: **INFOTEK** - 957.68.21.68 • Guipuzkoa: **AMIGA STUDIO** - 943.31.22.82 + **NEXUS** - 943.52.26.47 • Madrid: **AUTOMEL** - 91.403.41.39 + **CREACIONES ARTÍSTICAS** - 91.377.52.05 + **MICROHARD** - 91 676.20.56 + **T.P.I.** - 91.636.08.89 • Málaga: **CANADIAN** - 95.261.52.92 • Pontevedra: **GALIFRAME** - 986.22.89.94 • Sevilla: **ECO INFORMÁTICA** - 95.492.42.43 • Tenerife: **IO MEDIA**- 922.65.58.01 + **INSHER ELECTRONICS** - 922.22.40.87 • Valencia: **CLUB BYTE** - 96.384.40.90 • Zaragoza: **HISPASOFT**- 976.39.99.61 + **INFORMÁTICA J.M.** - 976.29.29.29 • PUBLICACIONES: **AMIGA.InFo** (Revista exclusivamente dedicada al mundo AMIGA) - 93.680.04.34.

LogoMotion

PIXEL MEDIA

PiXeLMEDIA

Importador Oficial para España

■ **TELÉFONO DE INFORMACIÓN Y RED DE DISTRIBUCIÓN: 902.210.131**