

AMIGA

.InFo

Revista dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

Número 7 • Enero 1996 • 850 Ptas.

● **Análisis:**

- AudioLab 2
- Monitor 14385
- XIPaint
- Final Writer
- Final Data

● **Reportajes:**

- Packed Radio
- Especial Amiga Magic

● **Tutoriales:**

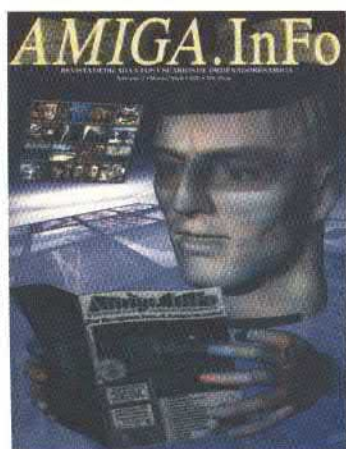
- Curso de C
- Inipro
- Photogenics
- Real 3D
- Octamed

● **Varios:**

- Noticias
- Demos y Juegos
- Rincón del Genio
- Cartas y dudas
- Mercamiga
- y mucho más...

Especial Amiga Magic

¡Gana un A1200!
Gran
CONCURSO
3D
AMIGA



Nos basamos en la tecnología para descubrir la información.
Nos basamos en Amiga para crear un medio de comunicación.
Nos basamos en vosotros para desarrollar nuevos productos.

Estamos orgullosos de conseguir que te sientas
parte de nuestro proyecto.

En nombre de InFo Technologies,

Gracias por leer Amiga.InFo

NOTICIAS

Como cada mes, Amiga.InFo te cuenta las últimas noticias producidas en el mundo Amiga. Con las noticias de este mes, se puede ver que ya empieza a ver movimiento en España. Entre otras cosas, te contamos que Amiga.InFo ha ido a quioscos y que empieza a ser conocida en el extranjero, el nombre del servicio técnico oficial de Amiga, etc...

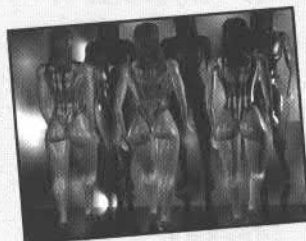


Noticias 5

DISEÑO 3D

Tutorial 3D 24

Con este artículo nos introduciremos en el mundo de las animaciones con Real 3D. De momento, comenzamos con los métodos básicos, pero REAL 3D contiene herramientas muy potentes que iremos desvelando...



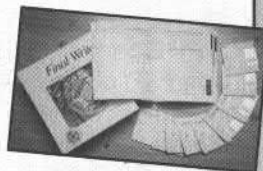
TOMA DE CONTACTO

Monitor M1438S 33

Hemos probado el nuevo monitor de Amiga Technologies y te contamos nuestra opinión...

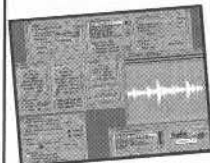
Final Writer 4.01 34

Uno de los programas más esperados, por fin, ha salido al mercado. Se trata de uno de los mejores programas para el procesamiento de texto en Amiga. Con la posibilidad de utilizar un diccionario en castellano, Final Writer 4 será uno de los programas más importantes de 1996.



Audiolab 16 v2.0 36

Un programa que transforma el Amiga en todo un procesador digital de sonido con efectos a tiempo real o en un fichero con la máxima calidad.

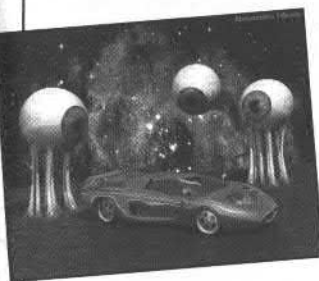


GANA UN AMIGA 1200

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.



AMIGA MAGIC

La llegada de nuevas máquinas a España no ha sido todo lo buena que cabía esperar, pero seguro que muy pronto se arreglarán los pequeños inconvenientes que han aparecido con las nuevas máquinas y podremos disfrutar, al completo, de toda la magia que nos puede ofrecer nuestro querido Amiga.

Este mes, comentamos el contenido del Amiga Magic Pack.



• Amiga 1200	12
• Photogenics v1.2SE	14
• Personal Paint v6.4	15
• TurboCalc v3.5	17
• Digita Datastore v1.1	18
• Digita Organiser v1.1	19
• Digita WordWorth v4SE	20
• Digita Print Manager v1.2SE	21
• Whizz	21
• PinBall Mania	22

VARIOS

• Discos de Portada	10
• Música	28
Última entrega del tutorial del OctaMED: Sintetizar Sonidos.	
• Curso de C	38
Consultas de los lectores.	
• Proyecto Hard	42
Constrúyete un cable de vídeo para Amiga y Conecta 4 joysticks a tu ordenador.	
• El Packet Radio	44
Introdúctete en este apasionante mundo con cualquier Amiga y el montaje que te proponemos.	
• Tutorial Photogenics 4	48
Aprende a hacer fotomontajes con la función "Compose".	
• Rincón del Genio	52
• Novedades CDROM's	54
• Mercamiga	56
• Juegos	57
• Demos	61
• Cartas y Dudas	63
• Suscripción	68
• Distribuidores	69
• Comentario	70

Edita

InFo Technologies S.L.
C/ San Agustín 15,
Despacho 1, Nivel 3
08750 Molins de Rei
Barcelona

Tel. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12

Director General
Francisco Martín

Editor

Anselmo Moreno

Diseño y**Maquetación**

Alberto Orante y
Santi Maspons

Publicidad

Francisco Martín
Tel. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12

Suscripciones

Fani Corral
Tel. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12

Distribución

Emi Puche
Tel. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12

Manipulación

Alfonso Corral

Colaboradores

Joan J López, Jesús
Toucedo, Quim
Guzmán, Lluís Ribera,
Manolo López, Miguel
Angel, Micky, Santiago
Gutiérrez y Xavier
Montero.

Fotomecánica

BluPrint
Tel. (93) 415 49 49

Impresión

OFFSET COLOR
Tel. (93) 668 14 37
Depósito Legal:
B-4097/95

Distribución

Dispesa
Tel. (93) 484 66 34

Suscripciones/Correo

Lectores
AMIGA.InFo
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

**Editorial**

Anselmo Moreno

permite protección de memoria, soporte para redes locales e internet, etc. Tampoco podemos olvidarnos del software con manuales en español y soporte técnico por parte del distribuidor, de un servicio técnico serio y totalmente profesional, y toda una serie de características de las que, por desgracia, no hemos podido disfrutar en ningún momento.

Últimamente, todo el mundo se apresura a emitir veredictos en contra de Amiga Technologies, debido a los pequeños inconvenientes que han presentado los nuevos Amiga 1200, pero, ¿os acordáis de los primeros años de la historia de la aviación? Todo eran accidentes, problemas y más problemas... Y sin embargo, con el paso del tiempo, se ha llegado a la luna, e incluso mucho más allá. Amiga Technologies acaba de despegar y es normal que se encuentre con pequeños problemas. Yo os pediría un poco más de paciencia, seguro que serán capaces de hacernos llegar hasta la luna con los nuevos Amiga. Es cuestión de tiempo... Por lo tanto, si hemos esperado diez años, ¿por qué no dejarles trabajar un par de meses más?

Quien no ha parado de trabajar desde su creación, hace ya un año, es InFo Technologies. Si hacemos un pequeño balance de lo que hemos conseguido durante el primer año de existencia, nos daremos cuenta de que se han superado, con creces, las metas que nos marcamos en el número cero de AMIGA.InFo. Pero, no queremos parar ahí. Seguiremos trabajando para ofreceros lo mejor que llevamos dentro y, para eso, hemos decidido cambiar el horario de atención al lector. A partir de este mes de enero, las consultas de suscripciones o de distribución se atenderán por la mañana: de 9 a 14, mientras que, las consultas de carácter técnico se resolverán por la tarde: de 16 a 19. De esta forma, podremos atender mucho mejor las consultas que nos planteéis.

Otro de los cambios que ha sufrido la revista lo habrás notado enseguida. Hemos cambiado el logotipo. El motivo es el siguiente: cuando nos pasamos por los quioscos para ver si estaba Amiga.InFo, vimos que no destacaba lo suficiente entre el montón de revistas de informática que podíamos encontrar, por eso, decidimos poner un logotipo que se viera desde lejos, y como no, que fuera diferente al resto de revistas. Los usuarios de Amiga somos muy especiales y, por eso, necesitamos un logo especial, de ahí esa 'g' tan... diferente.

Pero, ha habido más cambios. Si hemos conseguido aguantar durante este año ha sido gracias a vuestras suscripciones, por eso, hemos decidido que, a partir de este mes, las revistas distribuidas en los quioscos y en distribuidores de Amiga, sólo llevarán un disco de portada, mientras que, a los suscriptores se les gratificará con otro disco más de portada. Es decir, los suscriptores recibirán Amiga.InFo siempre al mismo precio, con dos discos de portada y sin pagar gastos de envío, aunque el número sea un especial con 120 páginas y cueste 950 ptas en los quioscos. Nuestra intención es que la suscripción sea la forma más ventajosa y, sobre todo barata, de conseguir Amiga.InFo.

Por último, me gustaría desearos un feliz 1996 en nombre de todo el equipo de redacción de Amiga.InFo, y recordad que podéis contar con nosotros cuando os encontréis con cualquier problema.

Un saludo y hasta el mes que viene.

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 íntegramente utilizando tres A1200, un A4000, dos A3000, un A500, impresoras HP DeskJet 520 y HP LaserJet 4P, escáner HP ScanJet IICx, Magneto Óptico Fujitsu de 230 Mb, HD removible Syquest de 105 Mb, tarjetas Ariadne y Liana, IDE FIX, 3.5 GBytes de Disco duro, tres disqueteras externas, y con los siguientes programas: Professional Page 4.1, Professional Draw 3.0 AGA, Photogenics 1.2, AmiTCP/IP, 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.

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.

Noticias Amiga Technologies

AMIGA



Amiga Technologies: Nuevo Pack de A1200 preparado para conectarse a Internet

Amiga Technologies ha anunciado la venta de un nuevo pack compuesto por un A1200 con disco duro, un modem y los programas necesarios para conectarse a la red Internet. El tremendo auge que tiene Internet en estos momentos puede fomentar las ventas de Amiga, ya que sus capacidades multimedia y su reducido precio lo convierten en un equipo muy atractivo para usarse como terminal y ordenador personal simultáneamente.

Servicio Técnico a nivel nacional de Amiga: VISONIC

Ya se conoce oficialmente el nombre de la empresa que se encargará del servicio técnico de Amiga en España: VISONIC. Esta empresa ya había sido anteriormente servicio técnico en la época de Commodore y, actualmente, a través de sus 38 puntos repartidos por todo el territorio nacional, ofrecerá un servicio técnico profesional del que muchos usuarios se verán beneficiados.

Amiga.InFo visitará próximamente sus instalaciones en Madrid y publicará un listado de las direcciones de los 38 puntos.

ATENCIÓN: Disqueteras Rebeldes

Se han detectado ciertos problemas con algunos juegos y demos en los nuevos A1200 que ha provocado cierta confusión entre algunos

usuarios. Amiga Technologies ha fabricado los nuevo A1200 con dos diferencias básicas del anterior A1200 de la época de Commodore. Una de ellas es que incorpora la ROM 3.1 del Sistema Operativo y, la otra, se ha instalado una disquetera interna con una ligera diferencia de la versión anterior. Ha sido esta última diferencia, la de la disquetera, la que ha provocado que ciertos juegos y demos no funcionen en los nuevos Amiga.

Más concretamente, parece ser que la nueva disquetera no tiene implementada en su mecanismo la señal DSKRDY. Esta señal indica al Amiga si la unidad está preparada y el motor girando a la velocidad correcta. Generalmente, los programas esperarán durante un instante de tiempo a que la disquetera se prepare o bien consultan directamente la línea DSKRDY para comprobarlo. Todas las aplicaciones que funcionan a través de AmigaDOS funcionan correctamente, puesto que no consultan esta señal, pero los programas que accedan a muy bajo nivel (generalmente los juegos y las demos) y usen esta señal no funcionarán con los nuevos Amiga.

Esto es lo que ha pasado con juegos antiguos como Lotus 3, Citadel, Lion King, Cannon Fodder



1&2, Zeewolf, Player Manager 2, Cool Spot, Death Mask, Aladdin y alguno que otro más. Ninguno de

ellos funciona. Sin embargo, el sector más perjudicado ha sido el de las demos, ya que casi todas las que son NODOS (no ejecutables bajo el Workbench o Shell) no funcionan. Afortunadamente, los programadores de demos ya son conscientes de este problema y las que aparecen ahora funcionan perfectamente.

Por lo tanto, si eres un programador, es muy aconsejable que no emplees esta señal DSKRDY para nada en tus aplicaciones, ya que esto provocaría que no funcione en los nuevos Amiga.

Amiga Technologies ha comentado que ofrecerá una solución próximamente para los usuarios afectados. Por otro lado, una vez conocida la fuente de la incompatibilidad, no aparecerán más problemas con los juegos y demos que aparezcan a partir de ahora.

¿Dónde están los manuales en español del A1200?

Tras dos meses de haber llegado el A1200 a España, todavía no se distribuyen los manuales en español, tal y como Amiga Technologies y su importador oficial PiXeLMEDIA habían prometido. Nos pusimos en contacto con el Sr. Alfonso Rodríguez el cual nos comunicó al respecto:

"Bien es cierto que en PiXeLMEDIA esperábamos haber tenido los manuales en Español para cuando los equipos estuvieran a la venta, pero no ha sido así. Por este motivo hemos adjuntado en todos los equipos una tarjeta de registro para que el usuario nos la envíe directamente para que podamos enviarle, cuando llegue el momento, los manuales

en Español, tan sólo por el coste del propio envío".

A la redacción de Amiga.InFo han llegado un par de manuales en castellano de la época de Commodore, exactamente iguales a los que se distribuyen en inglés con los actuales A1200. Uno es la "Guía del usuario" y otro el "Manual del Workbench 2.0". Este último es lógico que deba ser actualizado a la versión 3.1 del Workbench, pero el primero... es exactamente igual al original en inglés que se está distribuyendo, pero traducido al español.

Esperamos que se solucione rápido este problema, ya que está afectando a la nueva imagen seria que se le quiere dar al Amiga en este país...y, lo que es más grave, desanimando a más de un usuario novel a comprarse un Amiga por estar TODO en inglés o alemán.

UN NUEVO MODELO DE AMIGA

Amiga Technologies ha vuelto a confirmar en el transcurso de una conferencia en Roma, Italia, la aparición de un nuevo modelo de Amiga basado también en la familia 68K. Aunque no es totalmente oficial, se cree que el procesador será un Motorola 68030 a 40Mhz ó a 50Mhz, incorporará un conector de tipo SIMM para ampliación de memoria FAST en placa base y un CDROM.

En cuanto al tipo de caja utilizado para el nuevo modelo todavía no se ha anunciado si continuarán con el estilo del A1200 actual o se pasará a utilizar una minitorre. Aunque no se han hablado de fechas concretas, esperan poder presentarlo para Marzo en la feria CEBIT que se celebrará en Hannover (Alemania), donde probablemente nos darán más sorpresas.

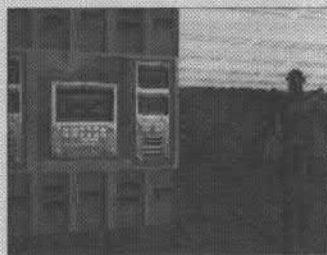


Breathless: Algo más que un DOOM

Power Computing, fabricante inglés de diversos periféricos para Amiga, ha publicado un nuevo juego creado por una empresa italiana llamada Fields of Vision: BREATHLESS.

Este juego, caracterizado por tener una perspectiva en pantalla de lo que el jugador ve directamente al moverse por los escenarios, une las cualidades de todos los juegos clónicos del famoso DOOM en PC o Marathon en Apple.

Realmente los supera, al conseguir que hasta en un A1200 estándar y con un tamaño de pantalla aceptable, el juego mantenga una velocidad suficiente para ser vibrante y aditivo. Aunque si se desea utilizar a plena pantalla y con gráficos con el máximo detalle (1x1) es recomendable un 030 como mínimo. En el próximo Amiga.InFo realizaremos una prueba de este juego.



¿Dónde está David Pleasance?



El famoso ex-director de Commodore Reino Unido que intentó, al final sin éxito, comprar los derechos de Commodore (se los llevó ESCOM) no se ha retirado

del todo del mundo Amiga. Ha creado un equipo de músicos para crear un CD musical relacionado indirectamente con el Amiga. Este nuevo grupo se hace llamar "Tangent Music" y ha secuenciado todos los temas empleando un A4000. Curiosamente, su nuevo CD se llama Girlfriend, que significa "Amiga" en inglés.



Nueva aceleradora para el A600: 020 y 882 a 25Mhz

El fabricante alemán Apollo está comercializando ya una nueva aceleradora para los usuarios del A600. Se trata de un Motorola 68020 a 25 MHz y un coprocesador matemático 68882, también a 25 MHz. También incorpora un zócalo para un SIMM de memoria RAM de 1Mb a 8Mb. Con esta aceleradora aproximadamente se consigue un incremento de un 700% en el rendimiento del A600.



PowerPC sobrepasa a los Pentium más rápidos

Según unas pruebas realizadas por la prestigiosa revista informática BYTE, el rendimiento del Power PC 604 a 132 MHz en las operaciones con enteros es un 87% más rápido que el de una máquina Pentium a 133 MHz, y el rendimiento con operaciones de coma flotante es un 72% más rápido.

Sabiendo que la próxima generación de Amiga utilizará el procesador RISC PowerPC, estos resultados son muy prometedores y alentadores. Además, IBM y Motorola han revelado una versión mejorada de los procesadores 603e y 604 consiguiendo un mayor rendimiento y menor consumo a 166 Mhz que sus antecesores a 100 MHz. De la misma forma, también señalan que estos procesadores mejorados tienen potencial para alcanzar una velocidad de reloj de 200 MHz.

¡HYQUEST SE LANZA AL MUNDO DE LOS JUEGOS DE AMIGA!

Sin duda alguna, ésta será una buena noticia para los amantes de los juegos, ya que el mayorista nacional Hyquest S.L. nos ha comunicado que ya tiene disponibles tanto en CD como en versión Disco los juegos siguientes:

- Alien Breed 3D
- DeathMask
- Exile
- Exile AGA
- Extreme Racing AGA
- Fears AGA
- Gloom AGA
- Gloom DELUXE
- Odyssey
- Overlord
- Pinball Illusions
- Super Streetfighter 2 AGA
- Super Tennis Champ



Para más información: Tlf. 93 456 80 01

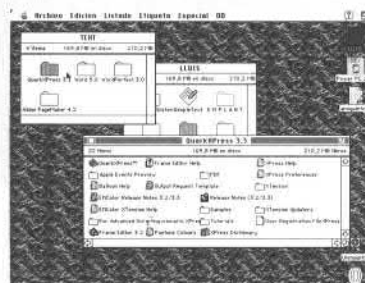
Emplant: Nueva versión del emulador de MAC

Utilities Unlimited ha anunciado una nueva versión del emulador de MAC para la tarjeta Emplant, completamente reescrita y mejorada, consiguiendo un tamaño menor y más rápido del código programado.

Las principales diferencias con la versión anterior es el soporte de cualquier tipo de ROM (256K, 512k ó 1Mb) incluyendo los Mac

II, Ilex, Ici, Iisi, LC, LC II, LCII, Classic Colour, Quadra 700 a Quadra 950.

También soporta memoria virtual y tarjetas Ethernets compatibles con el estándar SANA-II, así como cualquier CDROM SCSI sin necesidad de que esté conectado al puerto SCSI interno de la Emplant.



Amiga.InFo en quioscos, en Amiga Format y en Amiga News



Afortunadamente, nuestra querida revista es cada vez más conocida en España. Gracias a la posibilidad de adquirirla en los quioscos de algunas capitales, nuestra gran familia de lectores ha crecido notablemente y, lo que es más importante y consecuencia inmediata, el apoyo al Amiga crece por parte de los usuarios.

Pero curiosamente, no sólo nos conocen aquí, ha sido toda una sorpresa para Amiga.InFo el que la

revista extranjera más importante, Amiga Format, dedicara unas palabras a nuestra revista, aunque no estaban muy bien informados y esas palabras no fueran muy acertadas...ya que no hay profesores de universidad en Amiga.InFo, ni tampoco tiene nada que ver con ella, aunque sí que hay estudiantes universitarios. También la revista francesa Amiga News, mucho mejor informada, nos dedicó un comentario en su sección de noticias.



InFo Technologies: Manuales en español e importación de la serie de programas FINAL de Softwood

InFo Technologies SL ha iniciado la importación de productos de Amiga para distribuirlos en España. Se está centrando principalmente en distribuir productos de alta calidad a precios muy competitivos y equiparables a los precios europeos. De igual forma, ofrece un servicio de atención al cliente personalizado y está trabajando para traducir los manuales al Español de todos sus productos. El compilador de

lenguaje C DICE y el sistema de ficheros AFS son los dos primeros productos que van acompañados de manuales de instalación en Español. También se está estudiando la posibilidad de traducir los manuales de los Final y poder ofrecer estos magníficos programas a distribuidores y usuarios. Para más información:

Tif. (93) 680 04 34



AMIGA MARKET VINAROS

Sanchis Vilaplana 15
VINAROS (Castellón)

¡Para Castellón y provincia!

Muy cerca de tí tienes por fin todo lo que necesitas para tu Amiga.
Pasa por nuestro local y un SOLO AMIGA te mostrará lo que es capaz de hacer esta maravillosa máquina.



(964) 45 55 23

Amiga 1200.....	69700.-
Amiga 1200 HD	92700.-
B1230 IVturbo 50Mz	44900.-
Ratón Contriver	2900.-
Modem Robotics 28800	44900.-
CD rom 4x scsi inter	32900.-
Aceleradora A500 020 14 Mz 4 mb RAM max +copro	24500.-
Placa RAM base con reloj para A1200	12500.-
Digitalizador Audio/vídeo VIDI 12	22900.-
Digitalizador VIDI AMIGA 24	39900.-
Digitalizador vídeo profesional VIDI AMIGA 24 RT PRO	59900.-
Genlock Vídeo Compuesto fader y efectos	44900.-
IMPRESORAS/FAX	
Epson LX 300	25900.-
Epson LQ 570+	59900.-
Stylus color II	76000.-
LASERJET 5L	95000.-
Scanner Epson GT 6500	99000.-
Fax sobremesa Olivetti	34900.-
Soporte impresora	1100.-

RAM

Simm 4 MB 72c	15900.-
Simm 8 MB 72c	29900.-
Simm 16 MB 72c	69900.-
Ampliación RAM A500 512K	8900.-
Ampliación 2Mb A500	24900.-
Ampliación 4Mb A1200 con reloj (lista para conectar).....	27500.-

ALMACENAMIENTO

HD 540 IDE	29650.-
HD 850 IDE	31000.-
HD 1 GB IDE	34000.-
Unid. Exter. ZIP 100 MB	40900.-
Disquetera interna A500	10900.-
Disquetera externa 1.77 Mb A4000	18000.-

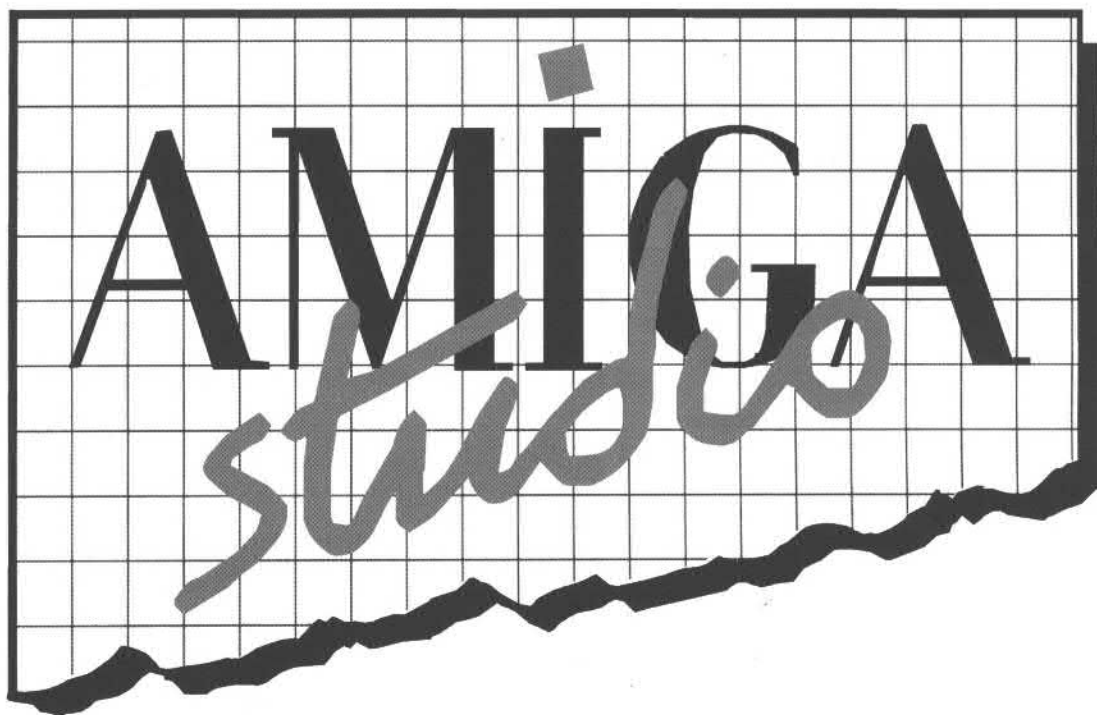
Varios

Modulador vídeo	8000.-
Conmut. 2X paral	3500.-
Disco 2DHD	50.-
Joystick 3 Way power control	1900.-

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

Fax 964 402055

¡NO SOMOS UNA TIENDA NORMAL!



¡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

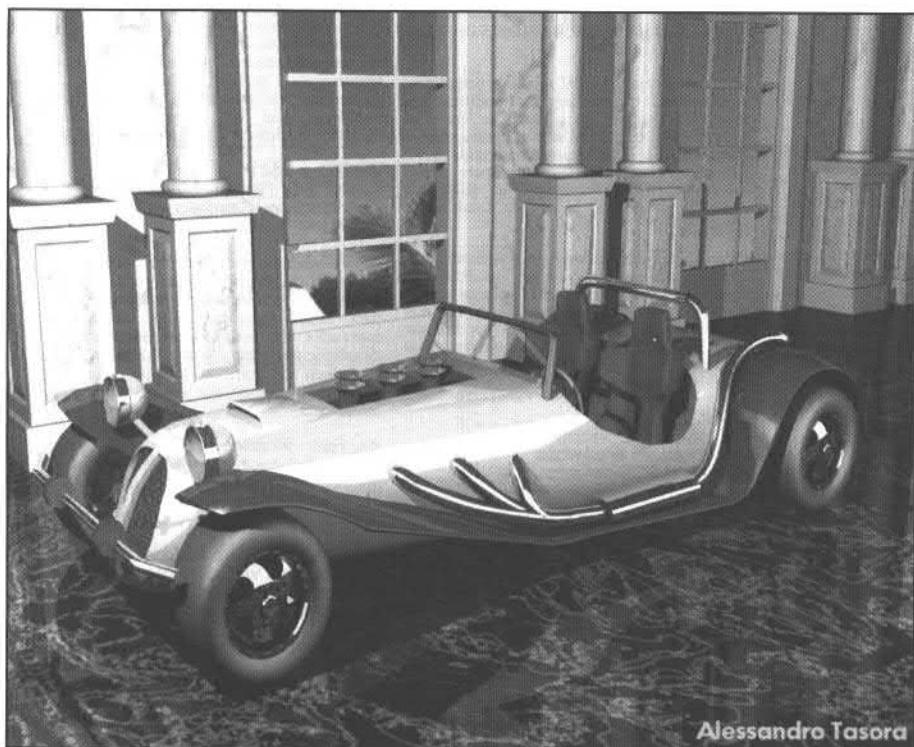
Gran Concurso Animación 3D

Amiga Center con la colaboración de AMIGA.InFo convocan un concurso de Animación 3D en AGA y no AGA.

Bases del Concurso:



Alessandro Tasora



Alessandro Tasora

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 6 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:

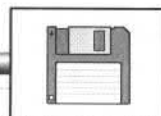
Se premiará a los ganadores/ganadoras del concurso con los siguientes premios:

- 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 situarán 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



Discos de Portada

Aquí tenéis de nuevo el disco de portada repleto de ficheros, para que podáis alimentar vuestro Amiga. Como de costumbre, encontraréis utilidades de todo tipo; una animación, un módulo y una demo para los que les gusta el arte; y un juego para quien quiera pasar un rato entretenido.

Ami-FileSafeDemo 15.9 DEMO (30.08.95)

Autor: Michiel Pelt
(c) 1995 Fourth Level Developments
Distribución: Dominio Público
Nombre: AFSdemo.lzx

Para los que quieran probar el nuevo sistema de ficheros AFS comentado en la revista número 5, aquí tenéis una versión demo totalmente completa, pero con la limitación de que sólo maneja particiones de disco duro de como máximo 10 Mb.

Si efectuáis pruebas de velocidad con diskspeed u otro programa en la partición de AFS, podréis observar como se obtienen unos resultados excelentes.

AICD01 List

Nombre: AICD01List.lzx

Se trata de un fichero de texto, con la lista del contenido del CD-ROM incluido en nuestro número 5, para poder buscar y encontrar con mayor facilidad y rapidez el fichero que queremos. Necesitaremos de un editor o visualizador de textos con la herramienta de búsqueda "Find", como el Ed incluido en el Amiga OS, CygnusEd o el Directory Opus.

AmiPencilAnim

Autor: anonim
Distribución: Freeware
Nombre: AmiPencilAnim.lzx

Aquí tenéis una animación de una ardilla Amiga nuestra llamada Amy. Una creación de Eric Schwartz, y protagonista de un gran número de animaciones.

Delnstaller v1.1a

Autor: Grzegorz Calkowski
1994-1995 The Beef Research
Distribución: Beeware
Nombre: Delnstaller.lzx

Normalmente, cuando instalamos un programa complejo en el Amiga, a través del installer se copian multitud de ficheros nuevos en el disco duro, tales como librerías, fonts, catalogs, devcs, etc. y se crean nuevos directórios. Aunque el Installer, facilita mucho las instalaciones, ¿qué ocurre cuando por cualquier motivo queremos desinstalar el programa? Pues que tenemos que ir borrando los ficheros que han sido instalados; si es que sabemos cuáles son. Esta es una tarea que no es fácil y que puede ocasionarnos más de un problema si nos equivocamos y borramos ficheros

importantes del sistema... Afortunadamente, con esta utilidad podremos crear un script donde quedan almacenados todos los movimientos del Installer a la hora de instalar un programa. Cuando nos interese borrar el programa y todos sus ficheros, tan sólo con lanzar su correspondiente script de desinstalación se nos borrará automáticamente el programa del disco duro.

MiNd The Co-Op

Autor: Black Lotus and Axis
Distribución: Freeware
Nombre: IntroDelMes.lzx

Aquí tenéis la intro ganadora en la categoría de 64k de la party DTL Symposium 1995. Es producto de la unión de dos grupos como TBL y Axis. Destaca por los objetos en 3D texturados o con brillos y la memoria Chip que la acompaña. Los creadores son: Programadores: Olla/TBL, Noy/TBL y Rubberduck/TBL; Gráficos: Rodney/Axis; Música: Hollywood/Axis.

Uitext.ESP Personal Paint v6.4

Autor: José María Martínez
Distribución: Freeware
Nombre: PPaint64ESP.lzx

Todos los que hayáis comprado uno de los nuevos Amiga, os habréis encontrado con el problema del idioma en el paquete de software incluido. Pero, gracias al interés que ponen los usuarios de Amiga, en concreto en este caso J.M. Martínez, podemos incluir un fichero que solucionará este problema en el Personal Paint. Para poderlo usar, tenemos que mover el fichero, una vez descomprimido, en la RAM, al directorio PPaint/PPaint_Pres y configurar el programa cambiando en el menú Settings - Language el idioma a castellano.

Prefijos v1.0a

Autor: David Fabrega M.
Distribución: Dominio Público
Nombre: Prefijos.lzx

Aquí tenéis un programa realizado en Hisoft Basic por uno de nuestros lectores, muy útil para cuando necesitemos averiguar prefijos telefónicos de las provincias Españolas e incluso los códigos internacionales para llamar al extranjero. La entrada es reversible, por lo que la podremos utilizar para averiguar a qué provincia corresponde un número.

MOD.Banana Boat

Autor: Jogeir Liljedahl
Distribución: Freeware
Nombre: ModuloDelMes.lzx

Este mes hemos puesto un módulo del estilo Reage. Para reproducirlo necesitáis un reproductor de módulos compatible Protracker como el Delitracker, incluido en el CD-ROM.

Matrices v1.12

Autor: Bisi Fabrizio
Distribución: Freeware
Nombre: Matrices100.lzx

Matrices, es un programa que realiza simples operaciones con matrices en un sencillo interfaz gráfico de usuario (GUI).

Estas operaciones son el producto de las líneas por las columnas, reducción simple o completa de una matriz, cálculo determinante y cálculo de la matriz inversa por la matriz cuadrada.

Contiene 24 memoria para que podáis almacenarlas y trabajar con ellas.

ReadRDB v0.2

Autor: Gérard Comu
Distribución: Freeware
Nombre: ReadRDB.lzx

El RDB (Rigid Disk Block) es una especificación de Commodore que reserva unos bloques donde se almacena información importante para el funcionamiento del disco duro en los Amiga.

Cuando manejas el HDToolbox o programas similares que pueden llegar a modificar los bloques RDB del disco duro, se corre el riesgo de cometer algún error y perder parte o incluso toda la información almacenada. No suele ocurrir con frecuencia, pero si por algún motivo se corrompe el RDB, el resultado puede ser la pérdida total de la información.

Para que esto no nos ocurra, mediante esta utilidad, podemos almacenar los RDB de nuestros discos duros como ficheros en un disquete. En caso de que alguna vez nos ocurra un "crash" indeseable, podríamos restaurar la copia del RDB y nuestro disco duro volvería a funcionar correctamente y sin haber perdido ninguna información.

SCSDevs v1.0

Autor: Gary Duncan
Distribución: Freeware
Nombre: SCSDevs.lzx

Ejecutando esta utilidad desde una shell, nos listará los discos duros que tenemos instalados e información importante de cada uno de las particiones, como unidad, tamaño, sistema de ficheros, partición, prioridad, buffers, etc.

SelfPatch 40.16

Autor: Escom AG
Distribución: Dominio Público
Nombre: SelfPatch.lzx

Normalmente, cuando se desarrolla una versión del sistema operativo nuevo, suele ocurrir que siempre quedan pequeños ajustes y correcciones por hacer, y esto es lo que nos hace este PATCH. Es muy recomendable instalarlo en nuestro sistema para corregir esos pequeños "bugs".

¡ATENCIÓN!

1.- Los discos que se incluyen en esta revista están en formato baja densidad FFS. Si tienes una unidad de alta densidad, tendrás que tapar el orificio de la izquierda para que funcione correctamente.

2.- Para instalar los programas, te recomendamos que ejecutes el icono de instalación incluido en el mismo disco. Aunque se puede hacer manualmente, éste es el método más rápido y eficaz. Sigue las instrucciones que vayan apareciendo.

3.- La gran mayoría de los programas incluidos, requieren ROM 2.x o superior, 1 Mb de RAM libre y disco duro.

4.- Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados. Lee la información incluida en cada programa antes de ejecutarlo.

5.- Si a pesar de cumplir lo antes expuesto, algún disco no funcionara, no dudes en mandárnoslo con tus datos personales y te lo cambiaremos por uno nuevo. (AMIGA.InFo Ref:Discos Erróneos, APDO. 166, 08750 Molins de Rei, Barcelona).

Slow Boot v1.18

Autor: Lee Kindness
Distribución: Freeware
Nombre: Slowboot18.lzx

Algunos discos duros, cuando son instalados en un A1200, no funcionan correctamente debido principalmente a que su tiempo de puesta en marcha es excesivo. Si arrancamos el A1200 en frío, como consecuencia de ese defecto, no detectará el disco duro y tendremos que volver a hacer un reset. Esto no es un inconveniente grave, pero podría llegar a serlo en algunos casos. Para que esto no ocurra, podemos instalar esta utilidad en un disquete y colocarlo en la unidad de disco a la hora de arrancar en frío. Esta utilidad esperará a que el disco duro esté preparado e inmediatamente arrancará de la correspondiente partición de arranque.

Tutorial Photogenics 04

Nombre: TutorialPg04.lzx

Aquí tenéis tres imágenes para poder seguir el tutorial número 4 del programa de tratamiento gráfico Photogenics. Se encuentran en formato jpeg. Se pueden visualizar con el programa FastView incluido en el disco 9 de la revista número 5.

WBTRIS v1.54

Autor: Ralf Pieper, Dirk Böhrer
Distribución: Cardware
Nombre: WBTRIS154.lzx

Aquí tenéis una nueva versión del conocido juego Tetris. Está realizada para jugar en nuestro Workbench en multitarea. Ideal para echar unas partidillas mientras el ordenador está ocupado con otras tareas, o simplemente para matar el aburrimiento. Está bien en gráficos, aunque se echa a faltar algún sonido que otro que rompa la monotonía.

Requiere Workbench 2.04 o superior, fuente helvética 13 y las librerías mathieedoubbas.library, mathieedoubtrans.library, y diskfont.library.

Amiga Xanim v6 Beta

Autor: Joop van de Wege
Distribución: Dominio Público
Nombre: XanimAmigaBet7.lzx

Aquí tenéis un nuevo reproductor de animaciones en formato Quicktime movies, AVI (windows), DL y FLI/FLC. Soporta Qt o AVI de 16/24bit. El autor nos cuenta que de momento no reproduce menos de 256 colores. Requiere 3.x, y chips AGA o tarjeta gráfica, y para que funcione correctamente, deberemos ejecutarlo desde una shell.

Puede usarse para convertir la animación en formato IFF, ya que tiene la posibilidad de grabarla.

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, Movishop 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 cuádruple 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,

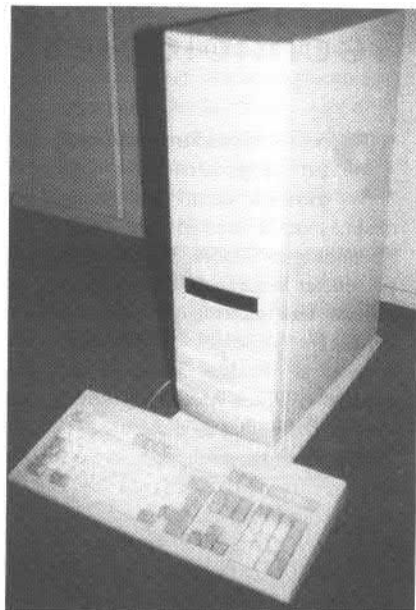
A3000 (máx. 64 Mb)

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**

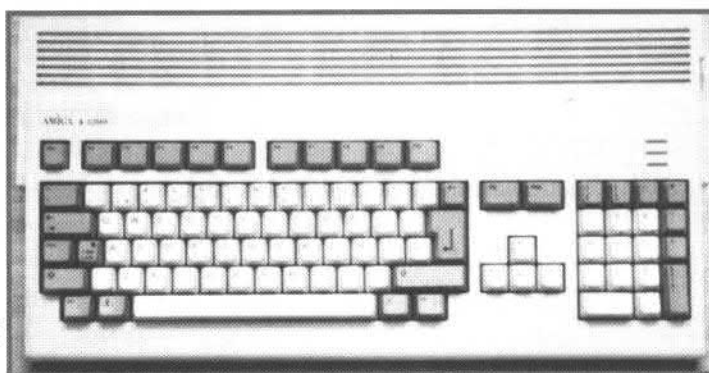
Avda. Donostiarra, 3; 11-2
E-28027 Madrid

Tfno./Fax.: 91/4034139

AMIGA

AMIGA 1200

de Amiga
Technologies



Pocos ordenadores han sido tan esperados por los usuarios como los Amiga después de la creación de Amiga Technologies GmbH. Tuvimos que presenciar la caída de Commodore, esperar una subasta que nunca se producía, esperar a ESCOM, esperar a Amiga Technologies, esperar a Pixel Media y esperar desesperados hasta diciembre de 1995. Pasó un tiempo hasta que llegaron a España, cuando en el resto de Europa ya disfrutaba con una nueva hornada de Amiga, pero ya están aquí y los hemos probado.

Los nuevos Amiga 1200 han sido los primeros en reaparecer después de la larga hibernación. Han salido al mercado acompañados de un

paquete de programas que comentamos con más detalle en las próximas páginas de este reportaje especial. El producto se llama "AMIGA MAGIC" e incluye un ordenador Amiga 1200, un completo programa de dibujo, un potente procesador de imagen, una hoja de cálculo, una base de datos, una agenda, un procesador de textos, dos entretenidos juegos, la última versión del sistema operativo y todos los manuales. Vayamos por partes y veamos qué opinión nos merece el AMIGA MAGIC.

El AMIGA MAGIC viene en una gran caja de cartón delgado repleto de fotomontajes y colores denotando que incluye algo activo,

polivalente y creativo, como sin duda es el Amiga. El interior aloja unos compartimentos de cartón para el ordenador, la fuente de alimentación y el paquete de programas de regalo. Gracias a una colaboración entre el distribuidor oficial de Amiga en España Pixel Media y Amiga.InFo, los primeros modelos también vienen acompañados con una edición especial gratuita del número 4 de nuestra revista.

El nuevo Amiga 1200 se suministra con disco duro de origen, sin disco duro o con un disco duro instalado por el propio distribuidor. En este último caso, nos aseguraremos de que nos ofrezcan una garantía y un correcto funcionamiento. Una vez desembalado todo el equipo, procedemos a la conexión del ratón, del monitor o televisor y de la fuente de alimentación a la red eléctrica. Observamos que el teclado es genuino y no tiene incrustados aquellos chapuzas adhesivos correctores. No obstante, la fuente de alimentación es de color negro, muy alejado del color crudo del Amiga, y lleva todavía logotipos de Commodore. El ordenador, en cambio, ha reemplazado los antiguos logotipos

por los actuales de Amiga Technologies. Hemos detectado que la fuente de alimentación suministra una potencia correcta para un Amiga estándar pero cuando conectamos dispositivos externos al ordenador, como una segunda disquetera o un lector de CD-ROM, podemos empezar a tener problemas. Ampliar el ordenador con periféricos que se alimenten del ordenador, implicará la adquisición de una nueva fuente de alimentación que suministre la potencia necesaria.

Los modelos con disco duro vienen con el sistema operativo 3.1 preinstalado. Los programas que acompañan al ordenador deben ser instalados para su utilización. Aunque el Amiga 1200 no va dirigido al sector profesional, debería incorporar de origen más memoria ya que solamente se suministra con 2 MB de memoria. En cuanto al procesador, se trata del mismo 68020 a 14 MHz de antaño. No ha habido novedades en este nuevo lanzamiento. La evolución ideal para un Amiga 1200 es ampliarlo con una aceleradora que incorpore las carencias del modelo base. Con una buena aceleradora tendremos, además de más velocidad, un coprocesador matemático, un bus SCSI para periféricos de alto rendimiento y puertos para conectar ampliaciones de memoria.

Algunos lectores de Amiga.InFo nos han comentado que la disquetera interna de su nuevo Amiga 1200 tenía algunos problemas de compatibilidad con el software que ya tenían. En el tiempo que llevamos usándolo hemos observado que los



MAGIC



problemas sólo aparecen con disquetes de alta densidad y con programas que manejan directamente los mecanismos de la disquetera. Este tipo de programas suelen ser algunos juegos y DEMOS. Si el acceso se hace utilizando el sistema operativo, todo parece funcionar correctamente. En el banco de pruebas de Amiga.InFo hemos solucionado la incompatibilidad de los disquetes de alta densidad tapando el orificio identificador con una cinta adhesiva. Este barato invento casero soluciona un problema de alta tecnología. Para más información, remitimos al lector a la sección de noticias.

Llegamos a una de las mejores cualidades del nuevo Amiga 1200: la incorporación de la versión 3.1 del sistema operativo. Se trata de una revisión que mejora algunos aspectos de la 3.0 e incorpora el soporte del sistema de ficheros en CD-ROM evitando la necesidad de

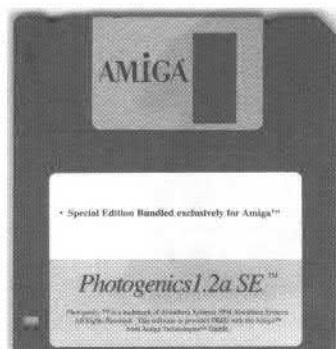
terceros programas controladores. Muchas de las partes del AmigaOS han sido optimizadas para ganar en velocidad y corregir algunos errores detectados en el uso diario de la máquina. Un aspecto mejorado es el manejo de las pantallas y ventanas. El trabajo en una pantalla de 256 colores es notablemente más rápido que en la versión 3.0. La diferencia de velocidad es apreciable a simple vista sin realizar ningún test cronometrado. La compatibilidad del Amiga OS 3.1 con la 3.0 es total a excepción de algún caso aislado de aplicación especializada. La conclusión general es que el sistema se ha mejorado por dentro. Exteriormente, la revisión, se notará en alguna prestación extra y más fiabilidad del sistema.

El controvertido tema de los manuales es un punto flaco en esta nueva entrega de Amiga 1200. Todos los usuarios esperábamos manuales actualizados en

castellano pero finalmente se entregan en inglés. El inconveniente es grave cuando hablamos de usuarios nuevos y que no dominan el idioma anglosajón, pero puede disculparse para los experimentados propietarios de modelos anteriores. Con el Amiga Magic se entrega un manual del Amiga 1200 y otro para el Workbench 3.1. El manual del ordenador explica cómo realizar las conexiones necesarias y describe todos los conectores de entrada/salida. Se mencionan las posibilidades de expansión y los tipos de monitores en que se pueden mostrar las pantallas de trabajo. También se dan algunas recomendaciones para ganar velocidad si solamente usamos disquetera. El manual del Amiga OS 3.1 Workbench es considerablemente más amplio.

Explica todo el funcionamiento del interfaz gráfico desde sus fundamentos hasta los comandos más complejos del editor de textos o la configuración de la impresora. El libro está ilustrado con imágenes capturadas de la pantalla y comenta todas las opciones de cada herramienta. Las explicaciones se centran en el Workbench y el entorno gráfico de iconos y ratón. No se explican los comandos de la Shell dando a entender que pasan a considerarse de uso exclusivo para expertos o para ocasiones excepcionales. No descartamos dar cobertura a este hueco en Amiga.InFo en futuras ediciones. De todas formas, atendemos todo tipo de consultas ya sea por vía telefónica de forma personalizada o a través de la publicación de un escrito en la sección de Cartas y dudas.●





Photogenics v1.2a SE
Compañía: Almathera
Soporte: 1 disco.
Instalable en disco duro.

En el Magic Pack nos encontramos con una edición especial del programa de retoque fotográfico Photogenics.

Esta versión sigue la línea del software de shareware. Es una demo del programa original, donde podremos hacer algunas cosas con la posibilidad de almacenarlas pero sin poder aprovechar todas las posibilidades que contiene la versión completa.

Photogenics se caracteriza principalmente por su forma de trabajar, basado en el intuitivo sistema de ventanas del Workbench 3.x, y también por su gran cantidad de prestaciones y expandibilidad.

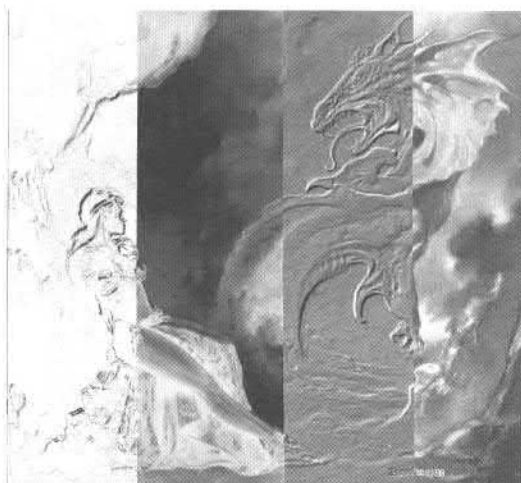
Podemos ejecutarlo directamente del disco o instalarlo en un disco duro, fácilmente, siguiendo las indicaciones del programa instalador.

Podemos leer imágenes en formato ILBM, GIF, BMP y JPEG seleccionando la opción "Open", que detecta automáticamente el formato del fichero. Para almacenar una imagen, podemos hacerlo en ILBM, IFF24, JPEG y BMP.

Nos encontramos con una lista de 33 efectos, para retocar nuestras imágenes como por ejemplo Brightness, Contrast, Flip, Blur, Blur Motion, Negative, Emboss, LineArt,

Pixelize, etc. Algunos de los efectos utilizan un canal llamado "Secondary", donde podremos alojar una imagen con la que podremos mezclar o distorsionar la imagen a la que le apliquemos el efecto.

También tenemos 11 "Brushes" que imitan diferentes herramientas para dibujar como un lápiz, boli, pincel, acuarela, pastel, etc.



Aprovecha las ventajas que le brinda el Kickstart 3.1 incluido en los nuevos 1200.

Han medio corregido un "bug" que posee la versión completa, que se encontraba cuando hacíamos un zoom en una imagen con el tamaño de la ventana modificado. Ahora la reescalan a la forma de la ventana, con el inconveniente de que queda deformada (más estirada o más ancha), pero cuando hacemos un "zoom", mantiene la misma forma.

En el manual nos indica que podemos actualizar el programa añadiendo todo lo que le diferencia de la versión completa, aunque no dice cómo y a cuánto. De todas formas, lo recomendamos, si queremos sacarle todo el jugo a este programa, aunque también necesitaremos inyectarle una buena dosis de memoria a nuestro 1200.●

Contiene un manual de 52 páginas muy similar al incluido en la versión completa. Nos será muy útil si dominamos el idioma Inglés.

Conclusiones

Photogenics v1.2a SE es una versión muy reducida de la comercial, que podremos utilizar para hacer retoques simples o conversiones entre los formatos que soporta.

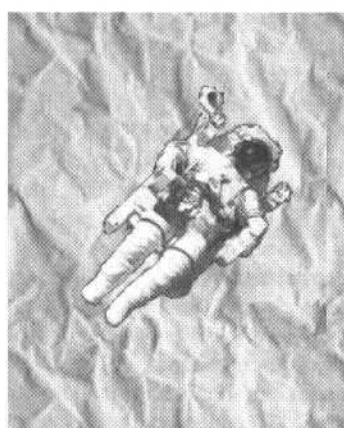
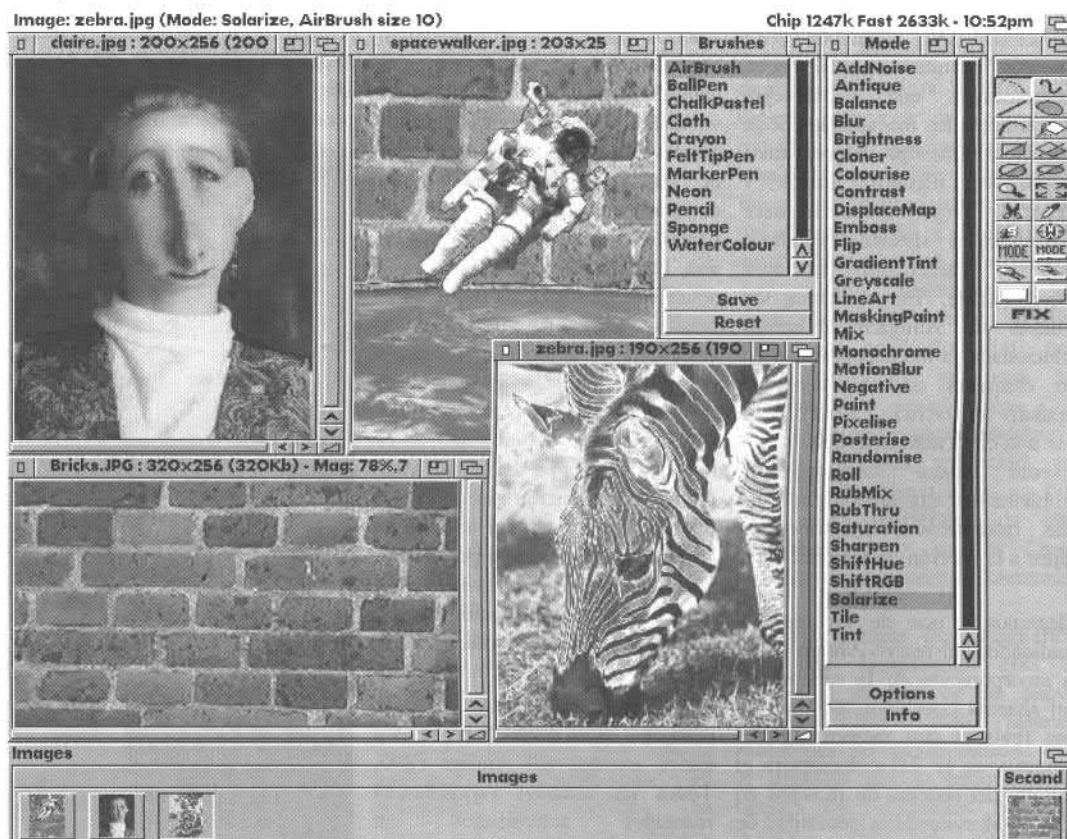
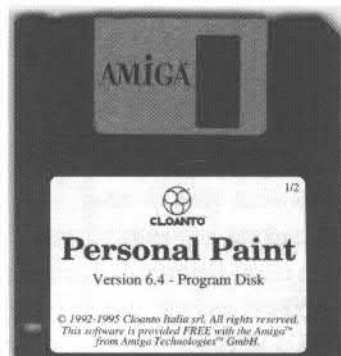


Image: zebra.jpg (Mode: Solarize, AirBrush size 10)





PERSONAL PAINT v6.4
Compañía: Cloanto
Italia Srl.
Soporte: 2 discos.
Instalable en disco duro.

No podía faltar en el Magic Pack, un programa de dibujo tipo Paint. En los A500 fue el Deluxe Paint, a los nuevos A1200 le ha tocado el Personal Paint.

Personal Paint lo encontraremos muy parecido al DPaint ya que tiene la misma forma de trabajar. El panel de herramientas es muy similar, y utiliza prácticamente las mismas teclas para realizar las opciones más importantes, pero contiene varios puntos que lo hacen bastante diferente.

Puede trabajar en cualquier modo y resolución de pantalla de 2 hasta 256 colores y modo "halfbrite". No puede trabajar en HAM.

Encontraremos las herramientas básicas para trabajar con los pixels (puntos, líneas, cuadrados, elipses, etc.), además de otras como la lupa, tijeras, espray y relleno. Para corregir o borrar encontraremos un undo múltiple (almacena varios cambios que podremos restaurar, en caso de error), y el cubo de basura, donde desecharemos nuestro trabajo.

Una característica muy notable es a la hora de leer y grabar ficheros, ya que soporta varios formatos, utilizados en otras plataformas (lee ILBM, PNG, PCX, PBM, Data Type y PLASMA, y graba en ILBM, PNG, PCX, PBM, Source C, ASCII). Gracias a que puede leer a través de los Datatypes, acepta casi cualquier formato gráfico existente. Es un detalle de gran consideración para los programadores el que se haya



Aquí podemos observar algunos efectos realizados con Personal Paint.

integrado la posibilidad de almacenar la imagen en un source de C. Se asemeja a la forma de trabajar de los gio del Photogenics, por la razón de que contiene unas librerías externas que se encargan de las entradas



Pantalla de trabajo del Personal Paint y ventana de efectos.

y salidas, con capacidad de expansión, y de loaders que generan imágenes como el incluido de Plasma.

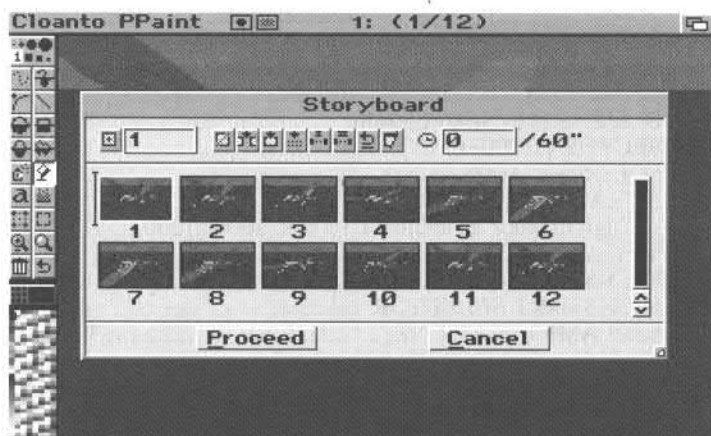
Otro punto a destacar es a la hora de imprimir. Contiene una gran cantidad de opciones y posibilidades, para conseguir

una impresión óptima. Podremos imprimir directamente en Postscript. Incluye un driver del sistema para las impresoras HP Deskjet y otro exclusivo para la HP Deskjet 550C.

El manual consta de 214 páginas (en inglés), donde encontraremos toda la información necesaria y más, para poder dominar este programa.

CONCLUSIONES

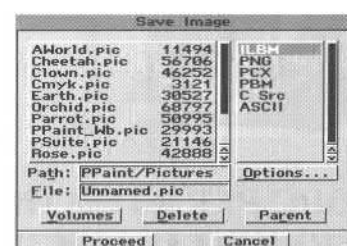
No se puede decir nada malo de este programa a excepción de la desconsideración con respecto al idioma. Para los amantes del dibujo en 2D, encontraréis en el Personal Paint una herramienta muy potente para plasmar vuestras ideas.



Editar una animación será tarea fácil con la opción Storyboard.

Otra característica importante de este programa es que puede aplicar a una imagen o brush hasta 54 efectos diferentes. Éstos, a su vez, se pueden modificar, borrar o añadir nuevos creados por nosotros mismos, desde el mismo menú de selección, siendo éste el más completo y potente que he visto en un programa gráfico para Amiga. En la lista encontraremos efectos como el Blur, Emboss, Negative, etc..., pero los más curiosos de todos son los creados para generar estereogramas (imágenes 3D).

Contiene herramientas para crear animaciones y entre ellas destaca el menú llamado "Storyboard" donde encontraremos varias opciones para editar la animación de una forma simple.



Ventana para grabar una imagen en un dispositivo.

¡YA ES UNA REALIDAD!



Audio Vision

CENTRO AMIGA

Tlf/FAX: 98.5352479 San José, 53
33209 Gijón
Asturias

NEW



- * ORDENADORES AMIGA
- * ACELERADORAS
- * AMPLIACIONES
- * CD-ROM
- * GENLOCKS
- * DISCOS DUROS
- * TODO TIPO DE PERIFÉRICOS
- * CURSILLOS DE INFORMÁTICA MUSICAL Y APLICACIONES EN GENERAL.
- * TE ESPERAMOS *



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.

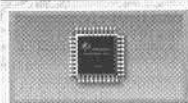
FAX

AREA

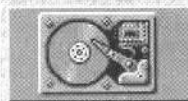
LISTAS DE ☐ AMIGA ☐ PC ☐ DOMOTICA ☐ FUNGIBLES ☐ NOVEDADES

POTOCOPIE Y MANDE SUS DATOS POR FAX - CORRBO O ENTRÉGE EN NUESTRA TIENDA

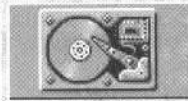
Creaciones Artísticas, 10 años trabajando exclusivamente para y con el mejor ordenador del mundo.



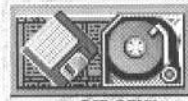
RAM DISK



SISTEMA



WORK



DIR OPUS

**Todo para
Solo para**

AMIGA



CREACIONES ARTISTICAS

**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



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

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

OFERTAS

BLIZZARD 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

PRECIOS SUJETOS A CAMBIO SIN PREVIO AVISO

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

PRECIOS IVA INCLUIDO



TURBOCALC v3.5
Compañía:
Creative
Development

Soporte: 2 Discos

TurboCalc es otro de los productos del AMIGA MAGIC ofrecido por Creative Development. Se trata de una hoja de cálculo que puede ser útil en la contabilidad administrativa, en cálculos estadísticos o aplicaciones matemáticas en general. El manual está incluido en el libro compartido por los demás productos obsequiados en esta oferta especial de Amiga Technologies. Como el resto de las instrucciones, hasta que aparezca en nuestra lengua, se entrega escrito en inglés. El programa está incluido en dos disquetes preparados para su uso directo o para su instalación en un disco duro. Activamos el icono de instalación y nos sentimos incomprendidos delante de un programa que sólo habla alemán y un poquito de inglés. Hemos descubierto que nos entenderemos mejor si en las preferencias LOCALE tenemos activos los idiomas locales y además el inglés. De esta manera, ya sólo nos enfrentaremos al anglosajón.

Superados los problemas del idioma, el programa merece los mejores calificativos. La configurabilidad del programa es excelente. Todas las funciones de TurboCalc v3.5 tienen múltiples opciones. Además de ofrecer las que son de esperar en una hoja de cálculo, nos encontramos con unos paneles de configuración que abarcan las principales posibilidades con sencillez de manejo e interactividad rápida.

Como en todas las hojas de cálculo de este tipo, las celdas pueden contener caracteres, números y funciones diversas. Los datos alfanuméricos se representan con la fuente tipográfica, estilo y color que seleccionemos. El tamaño de las filas o columnas es totalmente configurable "in situ". Cuando el puntero pasa por encima de un utensilio, cambia de aspecto según el efecto que vaya a realizar. Como novedad, se añade el concepto de objetos que se sitúan por encima de las típicas celdas. Estos objetos son imágenes IFF estándares de Amiga, formas geométricas diversas o los gráficos generados en el mismo TurboCalc.

La compatibilidad de los datos con otras herramientas y hojas de

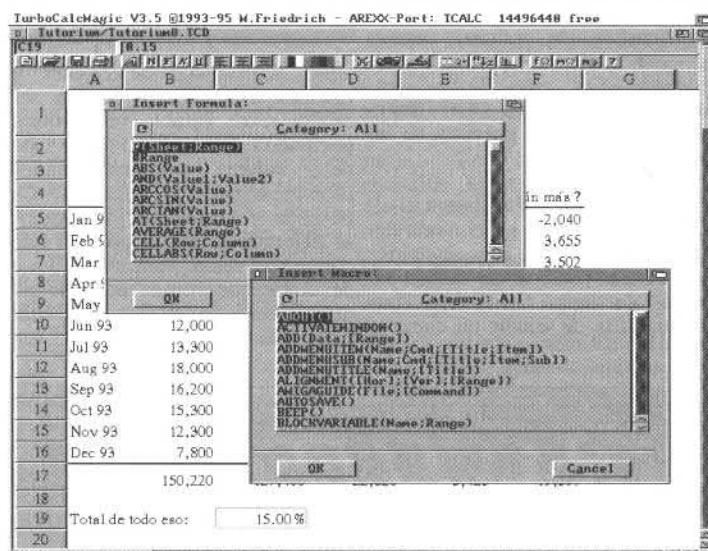
TurboCalcMagic V3.5 ©1993-95 M.Friedrich - AREXX-Port: TCALC 14588184 free

Tutorium/Tutorium8.TCD

TEST REALIZADO EN AMIGA.InFo

No hacer caso de estas cifras ficticias

	Primero	Segundo	Siguiente	Último	¿Aún más?
Jan 93	7,300	9,700	-2,400	-360	-2,040
Feb 93	12,300	8,000	4,300	645	3,655
Mar 93	15,320	11,200	4,120	618	3,502
Apr 93	11,000	7,500	3,500	525	2,975
May 93	9,400	12,300	-2,900	-435	-2,465
Jun 93	12,000	10,000	2,000	300	1,700
Jul 93	13,300	9,800	3,500	525	2,975
Aug 93	18,000	15,400	2,600	390	2,210
Sep 93	16,200	12,700	3,500	525	2,975
Oct 93	15,300	13,200	2,100	315	1,785
Nov 93	12,300	9,300	3,000	450	2,550
Dec 93	7,800	8,300	-500	-75	-425
	150,220	127,400	22,820	3,423	19,397
Total de todo eso:					15.00%

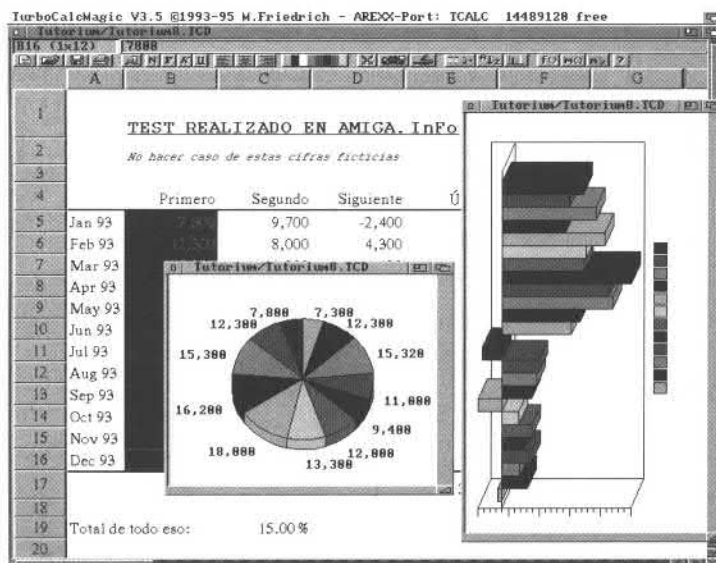


cálculo está asegurada tanto para importación como exportación. Se reconocen los formatos de Excel 4, Lotus 123, ProCalc, Sylk, ASCII con diversos tipos de separadores y todos los productos de Digita (Organiser y Datastore).

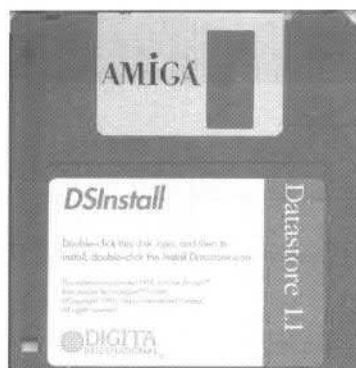
El manual, como ya hemos dicho más arriba, está escrito en inglés. Se echan en falta gráficos con ejemplos prácticos, se incluyen muy pocas imágenes que muestren el aspecto del interfaz del programa. En el capítulo correspondiente a los tipos de gráficos que se pueden generar, serían de gran ayuda. Comienza con la explicación de la instalación y una introducción general del programa. Los siguientes capítulos tratan la entrada de datos, las posibilidades de impresión, cómo generar diversos tipos de gráficos con los datos, los objetos que podemos insertar en la hoja de cálculo para ilustrar presentaciones y cómo usarla como una base de datos. Los capítulos finales

a manejar esta hoja de cálculo. El programa es bastante intuitivo y pocas veces necesitaremos consultarlo. Quizás sólo para averiguar el funcionamiento de las funciones matemáticas, booleanas, financieras, de la base de datos o de las operaciones entre celdas.

Para los más expertos, TurboCalc v3.5 soporta AREXX para su total automatización. Dispone de grabación temporizada automática de los proyectos para evitar aquellos sustos imprevistos. Permite la utilización de macros que facilitan el trabajo a los profesionales que deban pasar muchas horas utilizando esta recomendable hoja de cálculo. En estos tiempos de escasez, los productos bien realizados como éste, son muy importantes. TurboCalc es una buena herramienta para la plataforma Amiga.●



Datastore v1.1



DATASTORE v1.1

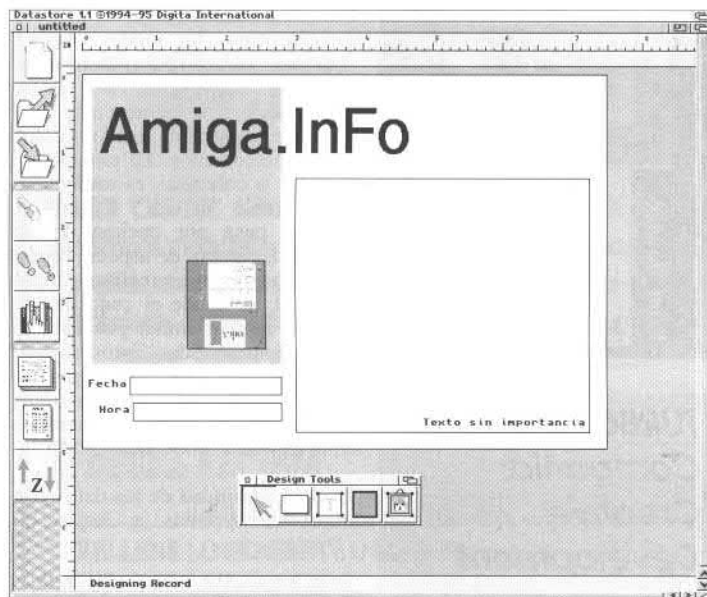
Compañía: Digita Internacional
Soporte: 4 Discos

Datastore es una aplicación del Amiga Magic que nos permitirá crear y gestionar nuestras bases de datos personales. Con Datastore podemos ordenar toda esa información que tenemos dispersa y presentarla de la forma que más nos guste. Antes de nada, hay que decir que no se trata de una base de datos profesional con un lenguaje especializado de

manejo y gestión tipo "SQL". Esta base de datos va dirigida al uso personal, al igual que el resto de programas del Amiga Magic. Eso sí, exceptuando el Photogenics, que pertenece a un ámbito más profesional.

El manual de este programa está incluido en el libro común y ocupa unas 45 páginas. Recordamos que las instrucciones, de momento, se entregan todavía en inglés. Esperamos con interés el momento en que estén en nuestra lengua. Empieza con una breve introducción al mundo de las bases de datos y algunos conceptos básicos. Sigue con la explicación del proceso de instalación a través del "INSTALLER" y cómo empezar a trabajar creando nuestra propia base de datos. Está organizado en forma de tutorial y eso significa que podemos seguir las explicaciones probando el programa. De todas formas, los paneles de control son muy intuitivos y casi no precisan de la ayuda del manual.

La primera vez que activamos el programa, entramos en el modo de diseño de una nueva base de datos. Este diseño consiste en definir la forma de una ficha con las herramientas de añadir un campo,



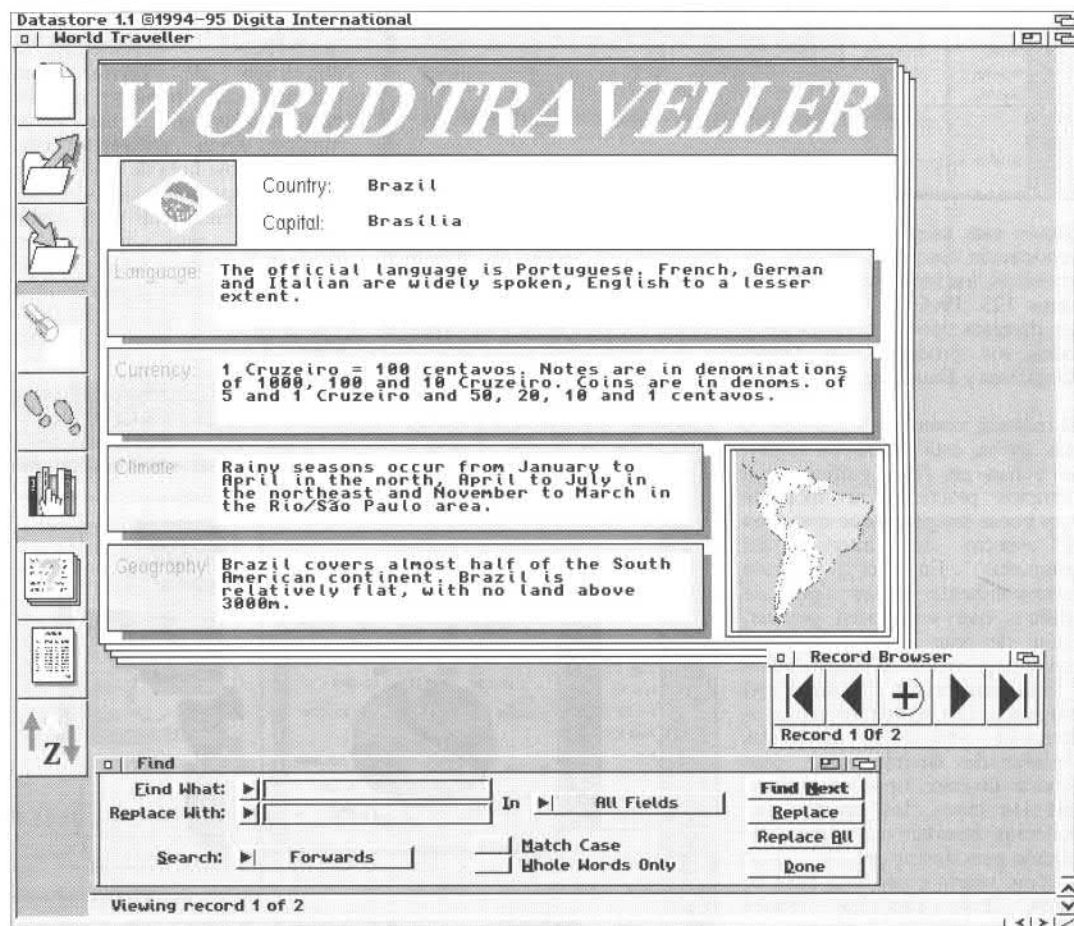
texto, rectángulos de colores y gráficos. Los campos pueden ser de tipo texto, número, fecha, hora, booleano (sí o no), gráfico o lista de valores predeterminados (hombre/mujer, soltero/casado). La posición y tamaño de los campos se determinan con el puntero que controla el ratón. Para usar la base de datos que hemos acabado de definir, basta con grabarla y abrirla para añadir registros. Una vez

creada la base de datos, se pueden modificar todos los campos y las características de sus componentes.

Las opciones de importación de ficheros reconocen formatos de la conocida base de datos Superbase en el entorno Amiga, de la hoja de cálculo Turbocalc, de la agenda Organiser y del procesador de textos Wordworth. Tanto para exportación como importación soporta el formato ASCII para asegurar una compatibilidad total con la mayoría de las aplicaciones de Amiga o de otras plataformas.

La búsqueda dentro de la base de datos es simple pero efectiva. Al no disponer de un lenguaje de gestión, no tiene una flexibilidad profesional, pero es más que aceptable para un uso doméstico o de pequeña empresa. Permite la búsqueda con sustitución de los valores en los campos que deseamos. Para mantener ordenadas las fichas en la base de datos, disponemos de diversas posibilidades. La ordenación puede realizarse considerando uno o varios campos y en el sentido ascendente o descendente.

La selección de Datastore por parte de Amiga Technologies para ser incluida en el Amiga Magic es todo un acierto, ya que una base de datos personal siempre es útil para toda persona organizada. Además, permite la protección y confidencialidad de nuestros datos con la incorporación de una palabra clave para acceder a cada fichero. Más de un usuario actualizará su versión rellenando su tarjeta de registro y enviándola a Digita Internacional.●





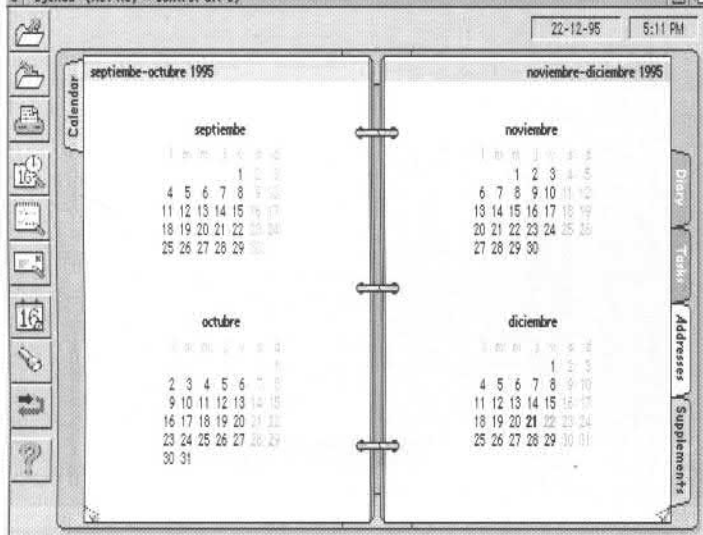
ORGANISER v1.1
Compañía: Digita
Internacional
Soporte: 1 Disco

Como el mismo nombre indica, Organiser va dirigido a organizar nuestras citas y tareas diarias. Se trata de una versión informática de una agenda tradicional. Organiser ofrece un claro e intuitivo interfaz gráfico que permite su uso de forma cómoda y rápida. Estas características son de agradecer en una herramienta de este tipo, donde normalmente se hacen rápidas y frecuentes consultas o anotaciones. Este programa tiene unos requerimientos mínimos y funciona perfectamente en un Amiga 1200 estándar.

La agenda está dividida en varias secciones. Se incluye un calendario, un recordatorio diario de citas o acontecimientos, una lista de tareas, una base de datos de direcciones y una serie de suplementos de consulta de múltiples usos. Es curioso el parecido de este Organiser con el Lotus Organizer para Windows. Como particularidad simpática, cada vez que arrancamos el programa, nos muestra una cita de algún famoso, un sabio proverbio o un hecho especialmente singular.

Este software ocupa un disco del "Amiga Magic" y 64 páginas del manual común de Wordworth, Datastore, TurboCalc y Photogenics. El manual que hemos

Digita Organizer © 1995 Digita International
agenda (Hot Key = control alt o)



probado pertenece a un "pack" español, pero todavía está escrito en inglés. Presenta una estructuración clara y unas explicaciones muy bien ilustradas con ejemplos. Acompaña a éste una tarjeta de registro para recibir soporte técnico directo de "Digita Internacional". No obstante, todos los suscriptores de Amiga.InFo pueden recibir, desde hace un tiempo, un servicio personalizado de resolución de dudas por vía telefónica.

La instalación en el disco duro o en un disquete es automática. Usa la utilidad de instalación del sistema operativo y se completa en pocos segundos. En Amiga.InFo hemos detectado un pequeño despiste de los autores en este proceso. Si nuestro Workbench está personalizado en español u otra nacionalidad diferente de la inglesa, Organiser no funciona. Aunque el problema es muy grave, la solución es muy sencilla. Simplemente tenemos que ir al panel de configuración del "locale" en el directorio de preferencias "prefs" y añadir el inglés "english" a la lista de idiomas disponibles. Salimos del panel con grabar o "save" y listos para que todo funcione correctamente. A continuación, vamos a dar un repaso a las diferentes secciones de la agenda.

Calendario

Las páginas dedicadas al calendario nos muestran los meses en el formato clásico por semanas en línea desde el año 1978 hasta el 2114. Los días en que tenemos apuntada alguna actividad se representan con negrita y el día en curso en rojo. Para consultar otras

fechas, tenemos la posibilidad de pasar páginas pulsando el puntero sobre el pliegue inferior de la página. Pulsando sobre el número de un día nos trasladamos a la página de recordatorio para consultar nuestras citas o añadir nuevas actividades.

Temas Diarios

Estas páginas admiten varios formatos ajustables dinámicamente a través de los iconos que aparecen en la parte superior de la agenda. Pueden mostrar un solo día por página para la descripción completa de la cita o una semana completa para revisar nuestras actividades. Para añadir información basta con pulsar el puntero en una zona blanca de la página. Para modificar los datos de una anotación debemos pulsar sobre ésta. También tenemos la posibilidad de mostrar las actividades en titulares para efectuar un rápido repaso de nuestro tiempo libre durante la semana.

Lista de Tareas

Esta lista tiene las mismas características que la correspondiente a las actividades

diarias, pero no necesita de una fecha concreta de ejecución. Es una buena manera de ordenar nuestro "tengo que hacer..." o "estoy en ello...". Cuando hemos finalizado la tarea podemos marcarla como "hecho".

Base de Datos

Una parte importante de una completa agenda son las páginas dedicadas a almacenar las direcciones, nombres, teléfonos y datos curiosos de todos nuestros conocidos o empresas con las que contactamos. Tiene los campos típicos de una agenda y permite realizar listados y búsqueda por cualquiera de ellos. La búsqueda puede ser del tipo "empieza por...", "es igual a...", "contiene..." y todas estas opciones en negativo.

Tenemos la posibilidad de grabar los datos en los formatos de Wordworth, DataStore, TurboCalc y SuperBase.

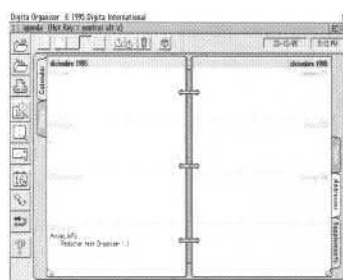
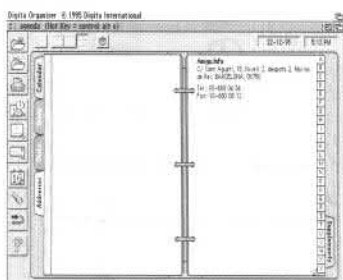
Suplementos

Los suplementos son unas páginas dedicadas a usos especiales de consulta. Pueden contener tablas de conversión, poemas, descripciones de artículos o cualquier texto que necesitemos para nuestras actividades diarias. Para utilizar un suplemento solamente debemos crear un texto con nuestro editor preferido e incluirlo en el directorio "supplements" de Organiser. Hay que tener en cuenta que los suplementos se cargan en la agenda cada vez que inicializamos el programa.

Funciones

En la parte izquierda de la agenda tenemos unos iconos que representan las funciones más usuales y que también se pueden llamar desde los menús desplegable. Entre estas funciones tenemos las de abrir y guardar una agenda, imprimir, añadir citas o direcciones y unas funciones de cambio de fecha y búsqueda. Las opciones de búsqueda son bastante completas y pueden realizarse en toda la agenda o solamente en algún campo concreto de una sola sección.

En resumen, se trata de una perfecta herramienta para el perfecto despistado. Es una sencilla, pero efectiva, agenda personal de DIGITA Internacional Limited que van a poseer todos los nuevos propietarios de un Amiga 1200 hasta que Amiga Technologies haga otro tipo de ofertas. ●



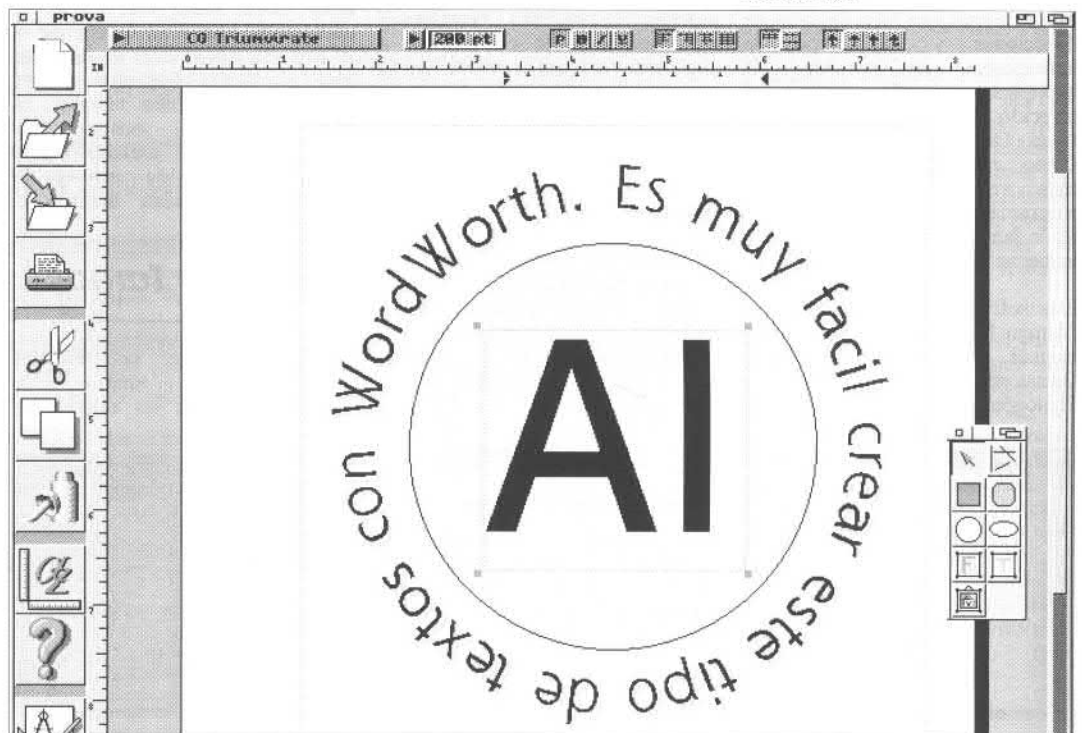
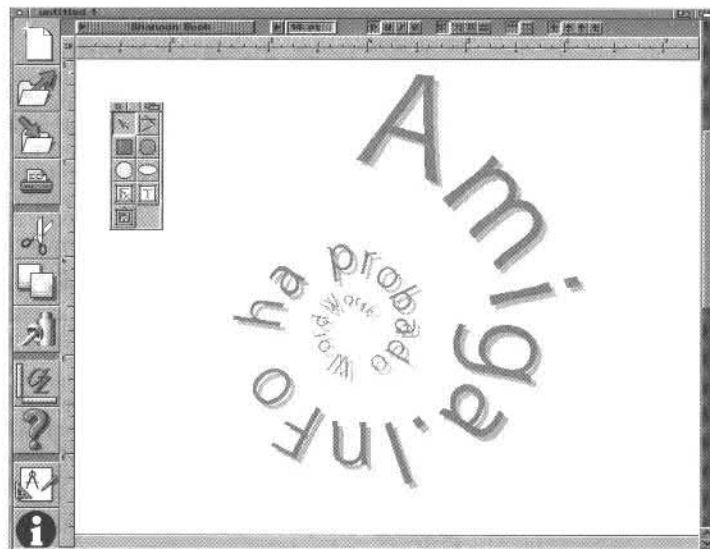
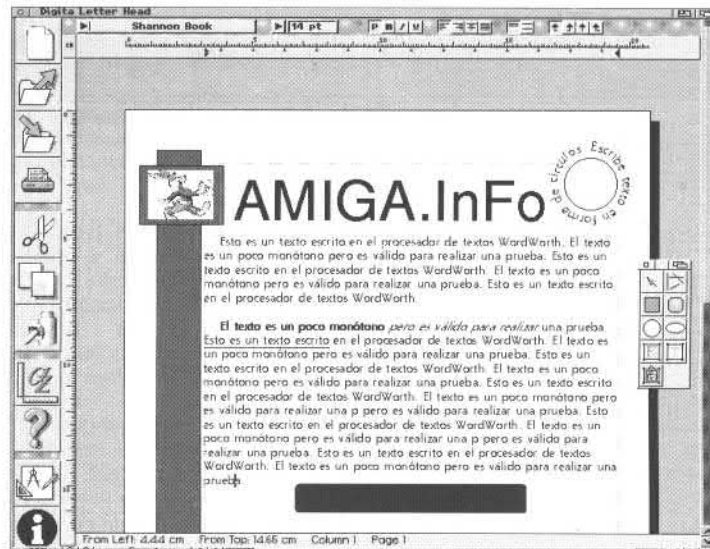


WordWorth v4SE
Compañía: Digita
Internacional
Soporte: 3 Discos

El Amiga Magic no descuida el procesamiento de textos. WordWorth es uno de los más potentes que existen para Amiga. Los documentos pueden contener gráficos, utilizar figuras circulares o rectangulares predefinidas y aplicar espectaculares efectos especiales al texto. Todas las funciones clásicas de estilos y tipos de letra están presentes en esta versión de WordWorth. Esta aplicación será útil tanto para crear documentos de carácter marcadamente gráfico como son carteles o anuncios como largos textos para escribir nuestro propio libro.

Este programa viene en 3 discos para su instalación en disco duro o en disquetes. Hacemos notar que si indicamos un nivel de principiante, se instala en la partición del disco duro que contenga más espacio libre o que sea más conveniente según considere el instalador. Aunque el uso de WordWorth es muy sencillo e intuitivo, tiene un manual de 56 páginas incluido en el libro común del Amiga Magic. Empieza explicando conceptos previos como copias de seguridad y el significado de todos los iconos y herramientas. Continúa mostrando cómo configurar la impresora y presentando varios tipos de documentos. Recordamos que al igual que en los demás programas del Amiga Magic, el manual viene completamente en inglés. La primera vez que se ejecuta WordWorth nos pregunta nuestros datos y el número de registro que acompaña al manual. Introducimos nuestro nombre, el citado código personal y listos para escribir.

Al igual que el resto de productos de la casa Digita Internacional, a la derecha de la pantalla aparece una columna con unos iconos que



representan algunas de las herramientas más usadas. Hemos detectado que según el tipo de pantalla en que se trabaje, los iconos inferiores no son accesibles. Si utilizamos un monitor pal sin entrelazar, el problema se agrava. Por suerte, podemos acceder a esas herramientas a través de los menús. En la parte superior tenemos todas las opciones de tipografías y estilos, espacios entre líneas y justificaciones. Cabe mencionar que sólo se reconocen los tipos de fuentes compugrafics pero esto no significa que estemos limitados en las prestaciones ofrecidas. Estas fuentes son reescalables a cualquier tamaño sin que pierdan definición y son estándares en el Amiga, esto significa que se pueden aprovechar las tipografías instaladas. WordWorth tiene un agradecido sistema de ayuda en línea pulsando la tecla "Help" aunque está escrito en inglés. Si somos expertos en inglés, podremos ir aprendiendo el funcionamiento del programa interactivamente con su utilización. Un aspecto muy destacable de WordWorth es la posibilidad de aplicar efectos especiales a la distribución del texto. Con estos efectos se pueden crear logotipos con escritos circulares o diseños con textos en forma de espiral. Es uno de los pocos programas, si no el único, de su clase que realiza estas funciones. Estas prestaciones sólo se encuentran en programas de dibujo vectorial. Es un buen producto incluido en el AMIGA MAGIC ideal para la creación de documentos personales con algunas funciones que lo hacen destacable.●

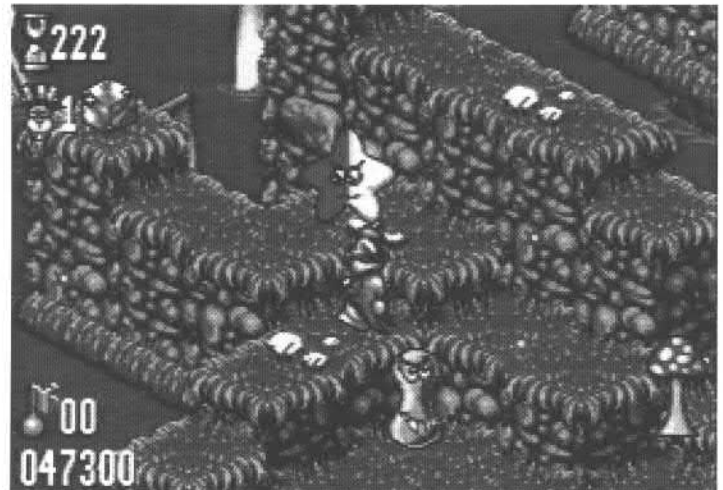


Nombre: WHIZZ
Compañía: Flair Software.
Soporte: 2 discos.

donde el villano de turno, Ratty, intentará por todos los medios impedir que la lleve a cabo. Nos encontramos con uno de los últimos juegos que utilizan perspectiva isométrica, como los antiguos juegos de ULTIMATE (ALIEN 8, Knight Lore, etc.).

La misión de nuestro peludo amigo es correr por los Mundos Místicos, desde el Mundo de las Playas de los Mares del Sur hasta el Helado Ártico, y desde los muros del Castillo de la Buena Hierba hasta el Mundo de los Juegos.

Cada mundo está compuesto por varios niveles, cada uno con un inicio, una meta y un tiempo límite para recorrerlo. En ellos encontraremos enemigos, banderas, diamantes, pocimas, relojes y llaves. También encontraremos pruebas como



puzzles que deberemos resolver para continuar con la carrera. En cada nivel, también encontraremos cuatro cohetes que al dispararlos accionando su correspondiente botón, conseguiremos una vida extra.

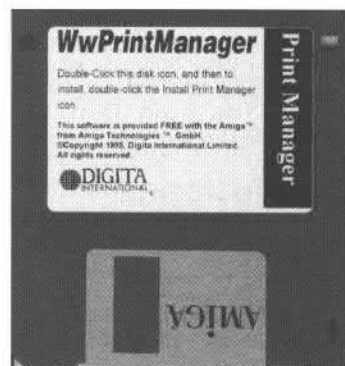
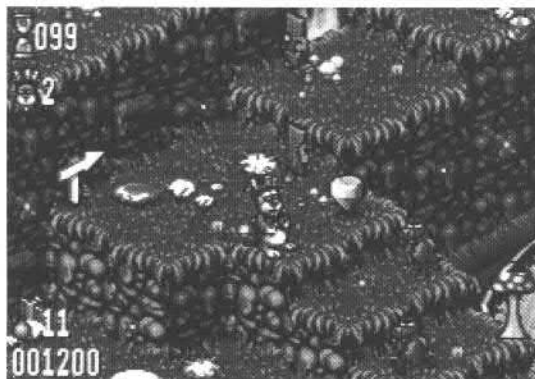
El sr. Conejo, además de poderse mover en todas las direcciones por el mundo (que por cierto se encuentra levitando por encima del mar), puede saltar y girar velozmente sobre sí mismo (a lo demonio de Tasmania), para eliminar al enemigo, y destrozará alguna que otra

puerta. De los enemigos conseguiremos una seta que puede ser buena (roja), o venenosa (negra con puntos blancos) que nos restará energía.

El juego contiene buenos gráficos, la música es pegadiza, los efectos de sonido son correctos, pero es un poco aburrido.

Un aspecto negativo que tiene, es que no se puede instalar en el disco duro, aunque carece del problema que tienen otros juegos que hay que estar cambiando continuamente de discos. Por otro lado, es de agradecer que se pueda usar perfectamente con el teclado. ●

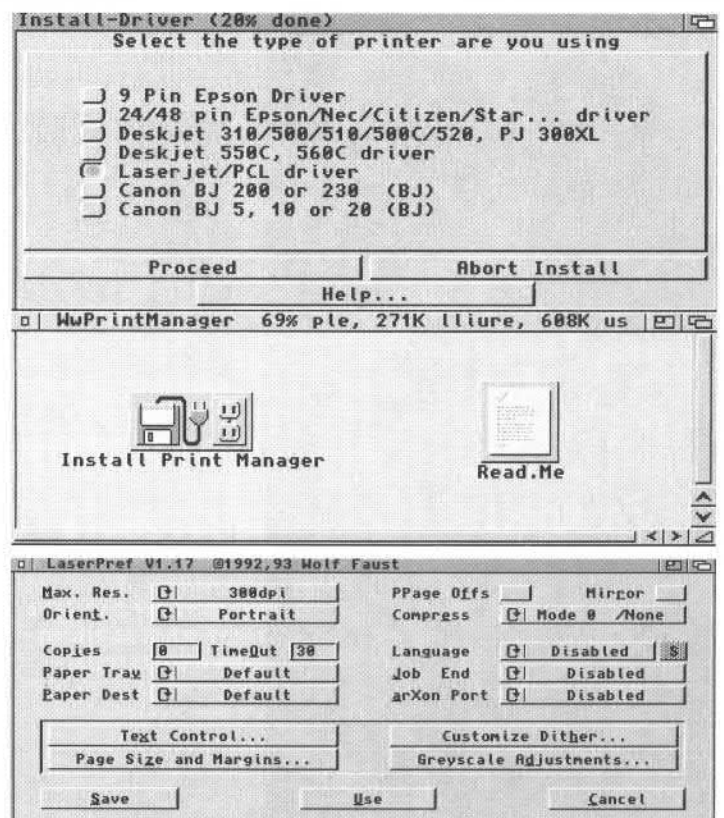
Había una vez un conejo llamado Whizz que vivía en un cuento. Esclavizado por el Dr Tiempo, siempre tenía prisas intentando llegar puntual a sus innumerables citas. Pero un día, fue tan rápido que atravesó la barrera del tiempo y entró en un mundo paralelo lleno de MIPS, MFLOPS, MHerzts y colores RGB.. era el apasionante mundo de los videojuegos. Ahora tenía una nueva identidad (gracias al programa de protección para testigos) y una meta: ganar un concurso de globos,



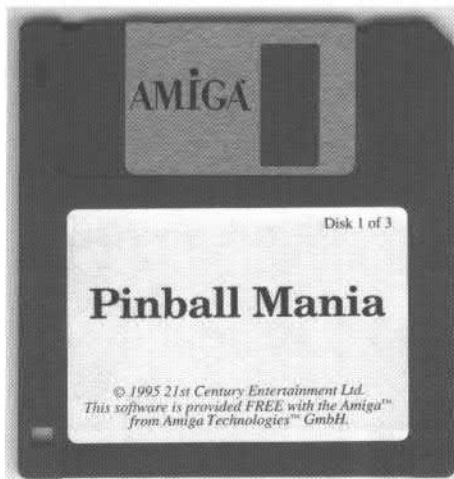
Nombre: WwPrintManager
Compañía: DIGITA INTERNACIONAL
Soporte: 1 disco

A la hora de realizar un trabajo en un procesador de textos, es muy importante que éste nos ofrezca prestaciones y sencillez de uso, pero quizás el punto culminante es el control de la impresora. Digita Internacional no ha abandonado este tema y ofrece junto al procesador

WordWorth un disco conteniendo los controladores optimizados para los principales modelos de impresora. El conjunto de controladores que necesitamos para nuestro sistema se instala automáticamente con el Installer. Para usar este software es necesario disponer de disco duro, ya que no es posible instalar todos los ficheros necesarios en un mismo disquete. De la misma forma que espacio en el disco duro, los productos de Digita Internacional que usen estos controladores de impresora consumirán más memoria. En el directorio de preferencias de nuestro Workbench aparece un nuevo panel de configuración especialmente adaptado a la impresora que hayamos indicado. La lista de impresoras es muy extensa, considera las familias CanonBJ, inyección de tinta, inyección de tinta en color, láser, 9 agujas y otras. Aunque instalarlos controladores de Digita Internacional requiere más recursos de nuestro sistema, podremos aprovechar al máximo las prestaciones de nuestra impresora. ●

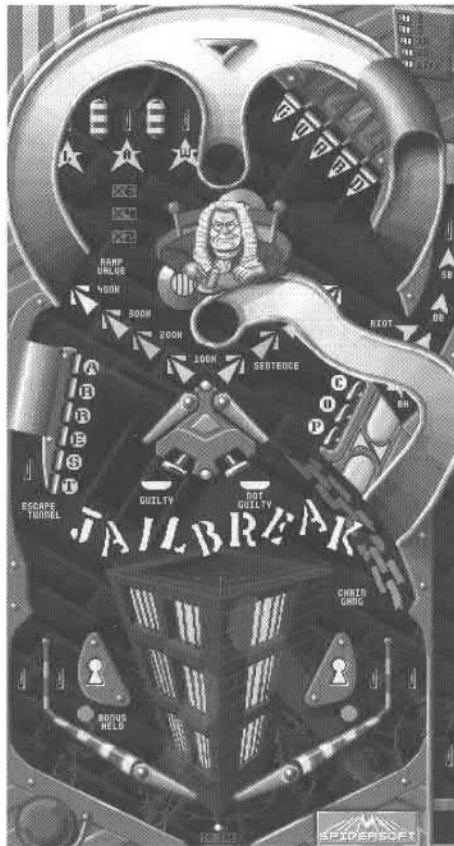


Pinball Mania



Nombre: Pinball Mania
Compañía: 21st Century Entertainment
Soporte: 3 discos.
Instalable en disco duro.

Desde que la casa 21ST Century Entertainment sacó el fabuloso Pinball Dreams, se ha producido una verdadera revolución en este tipo de juegos. Lo podríamos llamar, como una PINBALL MANIA. Ya son 4 versiones las que han sacado y algunos han sido versionados para los dos estándares gráficos de Amiga, e incluso para otras plataformas, siendo éstas conversiones directas de las de Amiga.



Esta última versión sigue la misma línea de las primeras. Está compuesta por cuatro pistas, cada una con un ambiente y forma diferentes.

Cuando empezemos a jugar, notaremos una diferencia con respecto a las primeras versiones. El marcador se encuentra situado en la parte inferior de la pantalla. Éste destaca por lo similar a los que se encuentran en las máquinas reales, realizando scrolls, animaciones, etc., de gran vistosidad.



Una vez ejecutado nos saldrá la presentación y el menú de las cuatro pistas. En las imágenes que representan las pistas, nos aparecerán los récords, que se graban automáticamente al final de cada partida.

Cuando nos encontremos en el menú de tableros, si pulsamos la tecla F5 nos aparecerá el menú de opciones del juego, donde podremos modificar el número de bolas, el sonido, color, la sensibilidad de las paletas y el teclado.

Un punto a tener en cuenta es la posibilidad de instalarlo en el disco duro, ganando en comodidad y velocidad de acceso.



Las Tablas

TARÁNTULA. Con una banda sonora y un escenario de terror, entraremos en la primera tabla que destaca por su jugabilidad y velocidad. No aconsejable para los que tienen aracnofobia.

JAILBREAK. Los pasos del carcelero, las sirenas, alarmas, su música heavy y su prohibitiva adición, nos harán encarcelarnos a esta tabla. Las paletas superiores, al estar invertidas, nos descontrolarán al principio hasta que nos acostumbremos a coordinar bien los movimientos, dándole mayor aliciente a esta tabla.

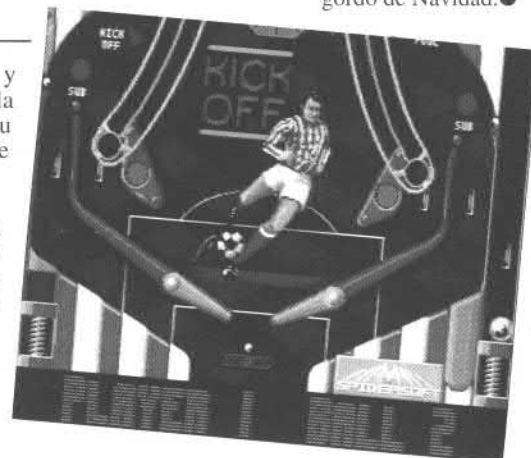


KICK-OFF. Sin duda ésta es la más aditiva de las cuatro y está basada en el juego de fútbol con el mismo nombre. Nos pasaremos las partidas intentando meter gol.

JACKPOT. Con esta tabla entraremos en un salón de juegos tipo Las Vegas. Ruletas, cartas, máquinas tragaperras, etc, y una canción tipo Jazz son elementos que la componen.

Conclusiones

El apartado gráfico anda un poco flojo, aunque la música y los efectos están muy bien conseguidos y acompañan perfectamente a las pistas. La adición es su punto fuerte y nos enganchará delante del monitor, horas, intentando hacer más millones que con el gordo de Navidad. ●



Centro Informático Boadilla S.L.

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

OFERTA EQUIPOS 1996

AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 1Gb instalado 98.900 ptas
AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 650Mb instalado 83.900 ptas
AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 650Mb instalado + Aceleradora Viper 68030 a 28MHz con 4Mb (TOTAL 6Mb RAM) 118.900 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 137.900 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 Fusión (Compuesto) marca AmiTek 22900
 Genlock Y/C NEPTUNO marca Electronic Design 109900
 Genlock Y/C+sonido SIRIUS II Electronic Design 165900

VIDEO

FrameMachine&Prisma24 (Digitalización 24 bits, etc) Electronic Design 109900
 Digitalizadora externa VIDI-24RT de Rombo 35900
 Digitalizadora externa VIDI-24PRO de Rombo 45900
 TBC Enhancer Electronic Design
 control digital de la imagen, del color y del sonido 174900

DISQUETERAS

Disquetera interna Amiga 1200 (Válida para A500) 8500
 Disquetera externa bulk Amiga (Todos los Amiga) 8900
 Disquetera Externa AmiTek 1Mb SONY (Todos Amiga) 10300
 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
 Aceleradora 68020 A500 (Ampliación SIMM 32 bits) 22900
 Tarjeta de ampliación de memoria para A1200 9900
 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+DISQUETES 9900
 CIA 8520 4500
 Denise ECS 6900
 Agnus 8375 (2Mb) 5500
 Cable Euroconector para Amiga 4900
 Cable HD 2.5" a 3.5" 3900
 Cable HD / CD-ROM 5900

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 AmiTek 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 **88.900 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 FINANCIACIÓN CON CAJA DE MADRID

Esto se mueve!

En este capítulo nos introducimos en el potente pero a la vez sencillo sistema de animación de REAL 3D. De momento, comenzamos con los métodos básicos, pero REAL 3D contiene sorprendentes herramientas que iremos desvelando ...

El sistema de animación de REAL 3D es uno de los más completos, potentes y fáciles de usar que existen en cualquier plataforma informática. La acertada forma de representar las escenas con una estructura jerárquica semejante a los niveles de directorios y subdirectorios de un sistema de ficheros moderno permite elaborar complejas animaciones sin tener que realizar complicadas operaciones ni recordar cómo hemos definido cada movimiento.

El movimiento es tratado, en REAL 3D, como una característica del objeto que se mueve. Para describir un movimiento, podemos valernos de objetos geométricos. Es decir, si quisiéramos representar el desplazamiento de 10 metros a la derecha de una bola, utilizaríamos una línea de 10 metros que partirá del centro de la bola y se dirigirá hacia la derecha. Este método tan elegante y manejable es, ni más ni menos, el que usa REAL 3D. Crear un cuerpo en movimiento será tan fácil como colocar el objeto deseado y crear una línea que describa la trayectoria que ha de seguir. Esta es la filosofía que sigue el sistema de animación de REAL 3D a grandes rasgos, más adelante veremos en detalle cómo se diseña cada tipo de movimiento.

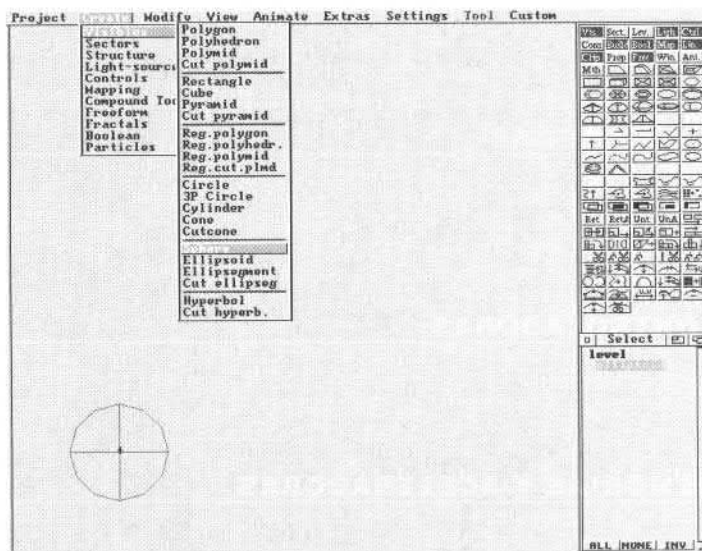
Como la mejor forma de aprender es ver como se hacen las cosas y realizarlas por nosotros mismos, vamos a ver cómo se utilizan unos movimientos básicos. Trataremos las trayectorias, las rotaciones, las trayectorias con cambio de dirección y la modificación del tamaño. Real 3D nos ofrece otros

sofisticados métodos de animación como son los "KEY FRAME" con fotogramas clave, "SWEEP" con rotaciones y aceleración natural, "MORPHING" para transformaciones entre objetos, "STRETCH" para deformaciones, "INVERSE KINEMATIC" para animar brazos u objetos relacionados, "SKELETON" para animación con huesos y "SHRINK WRAPPING" para interacciones entre objetos.

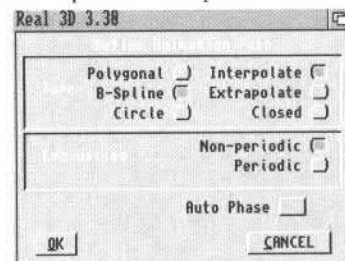
Trayectorias

El movimiento más simple, aparte de permanecer estático, es el de mover un objeto de un lugar a otro. En física se conoce como traslación. REAL 3D llama a este método de animación "PATH" y se podría traducir como camino o vía pero lo he llamado trayectoria. De entre todos los objetos de que dispone REAL 3D, destacaremos los de tipo "OFFSET" y los de tipo "LINE". Los "OFFSET" representan un punto y se utilizan para indicar un lugar específico. Los "LINE" representan líneas en todas sus variantes, ya sean segmentos rectos o curvas "B-SPLINE" y se usan para describir una distancia o un recorrido. En el caso del movimiento de traslación, sólo nos interesarán las líneas para indicar la trayectoria que debe seguir un objeto.

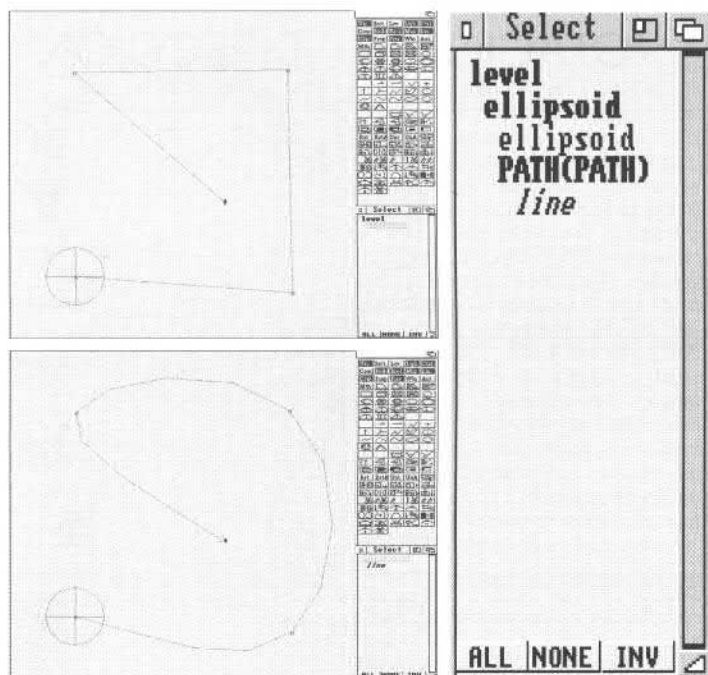
Empezamos creando un objeto sencillo, como puede ser una esfera, con la opción "Create/Visible/Sphere" del menú o con el icono correspondiente a la



esfera de la paleta de herramientas "Project/Windows/Tool". Nos aseguramos de que la esfera esté seleccionada en la lista de objetos "Select" y seleccionamos la opción "Animate/Create/Path" del menú. Aparece un panel de selección de los tipos de trayectoria que nos ofrece el sistema de animación. La línea que representará la trayectoria puede estar compuesta de segmentos rectos si escogemos "Poligonal", de curvas suaves con la opción "B-Spline" o de



segmentos circulares con "Circle". Para este ejemplo didáctico probaremos con las curvas "B-Spline" y pulsaremos en el botón "OK" para pasar a dibujar una curva cualquiera en la ventana de vista que tengamos activa en este momento. No nos debemos preocupar mucho por la forma de esta trayectoria, porque después podremos corregirla. La forma de dibujar la curva no es la misma que la utilizada en un programa de pintar, hay que ir pulsando el botón de selección sobre los puntos por los que queremos que pase la trayectoria. Si escogemos una trayectoria "Poligonal", estos puntos se unen con rectas, y si nos decantamos por las "B-Splines", obtenemos una suave trayectoria contruida por curvas del tipo Bezier. La introducción de los puntos finaliza cuando pulsamos el botón de menú del ratón. Una vez



creado el recorrido de la bola, podemos afinarlo con las herramientas de desplazamiento de puntos para formas libres. Una de las más útiles es mover un punto: "Modify/Freeform/Move Knotpoint". Debemos tener seleccionada la trayectoria en la lista de objetos. Si no tenemos ninguna configuración personalizada, seguramente, aparecerá dentro de un subnivel "PATH(PATH)" con el nombre "line".

Todas las operaciones que deseemos se pueden aplicar a este objeto trayectoria: rotaciones, reescalados, eliminación de puntos, concatenación con otras líneas, etc...

Este es un buen momento para observar el movimiento del objeto que hemos animado. Es posible que el lector que nunca haya usado esta herramienta se sienta ansioso por indicar cuántos fotogramas quiere que dure esta animación. La filosofía de las animaciones de REAL 3D es muy elegante. El tiempo global de REAL 3D tiene un rango de 0 para el momento

inicial hasta 1 para el final. Cualquier tipo de movimiento que añadamos tiene una duración relativa de 1 y dura todo este mismo tiempo total. Los momentos exactos de inicio y fin de cada subanimación que contenga nuestra creación se indican en un panel que veremos más adelante. De momento, nos conformaremos con animaciones simples y activaremos la pantalla de control de la animación a través del menú "Project/Windows/Animation", a través de los iconos o con atajos de teclado (la flexibilidad de Real 3D es total). Un parámetro importante que tenemos en este panel es "Resolution". Por defecto contiene 50 y corresponde al número de fotogramas con que queremos construir nuestra animación. Este método es muy cómodo para realizar pruebas y cambios. Si queremos una animación con el doble de resolución de fotogramas, basta con cambiar este número ya que todos los tiempos de la animación son relativos entre 0 y 1. El parámetro "Seconds" no nos interesa a menos que utilicemos sistemas de partículas con velocidades y aceleraciones. Los

utensilios que incluye esta paleta son intuitivos y semejantes a los de un vídeo doméstico con "play", rebobinar, "stop", etc. La animación puede ser visualizada en alambre con "Wireframe" o sólido con "Ray Trace". Tenemos la posibilidad de grabar los fotogramas mostrados en la pantalla con la opción "Save" activada. El nombre de los ficheros correspondientes a los fotogramas se indica en el espacio reservado en "File". En el caso de que estemos utilizando múltiples pantallas, seleccionamos la deseada en la lista "Screens". Para los más exigentes y que no dispongan de una tarjeta de color real, indicamos que si queremos trabajar en 24 ó 32 bits de color por pixel, debemos tener desactivada la opción de grabar la pantalla y enviar el resultado del "Render" a un fichero. Esta última característica se indica en el panel de configuración "View/Render/Settings".

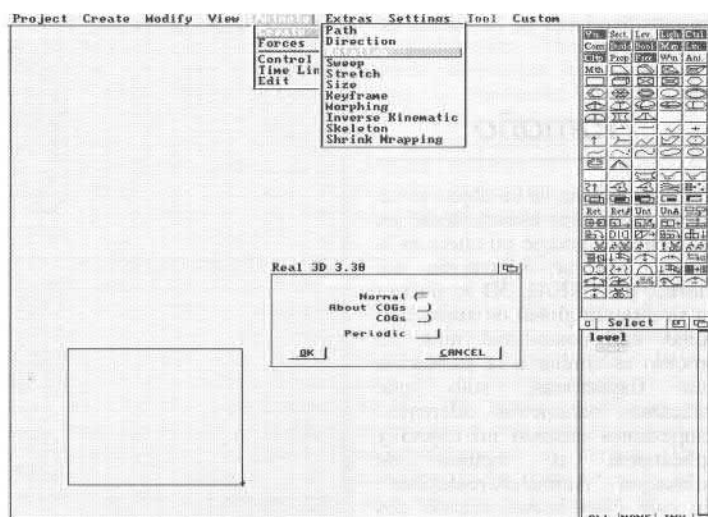
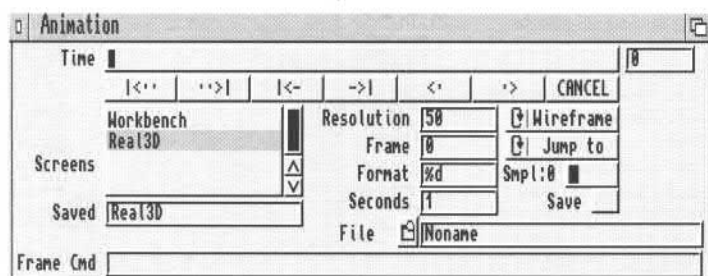
Para finalizar todo este primer sencillo proceso de animación y obtener un solo fichero con la animación, se puede usar nuestro programa favorito de composición de fotogramas o el "DeltaConvert" que acompaña a REAL 3D. Cabe prevenir que el formato usado en esta aplicación es muy rápido en la reproducción pero no es estándar y sólo es reconocido por el "DeltaPlayer" correspondiente que también acompaña a REAL 3D.

Rotación

La rotación es el segundo tipo de movimiento básico imprescindible para modelizar el comportamiento de los móviles que podemos observar en la naturaleza. Para ver

las posibilidades de este método de animación, realizaremos una rotación a un cubo ya que las características geométricas de simetría de una esfera no reflejan resultados visibles a menos que trabajemos con texturas irregulares en su superficie.

Empezamos una nueva sesión de REAL 3D con "Project/New" y procedemos a la creación de una especie de cubo o paralelepípedo. A continuación le aplicamos un método de animación "Animate/Create/Rotation". Obtenemos un panel donde indicaremos las opciones que deseemos. Las opciones "COG" se refieren a los centros de gravedad en el caso de utilizar varias partículas, tenemos la posibilidad de aplicar una rotación especial donde cada cuerpo gira alrededor de su centro de gravedad. La opción normal realiza la operación que es lógico esperar, es decir, rotar el objeto unos grados alrededor de un punto en la dirección adecuada. Es interesante la posibilidad de poder indicar si vamos a utilizar esta rotación de forma periódica. En el caso de rotaciones sucesivas, hay que tener en cuenta que el último fotograma de una rotación y el primer fotograma de la siguiente, coinciden. Si indicamos "Periodic", se resuelve el problema automáticamente. Después de pulsar "OK" pasamos a indicar el único parámetro que precisa la rotación. Basta con pulsar sobre el punto que va a actuar como centro de rotación. Se supone una rotación de 360 grados. La configuración completa de la rotación se puede realizar en la paleta "Modify/Properties/Animation" teniendo seleccionado el objeto rotación en la lista de selección. El



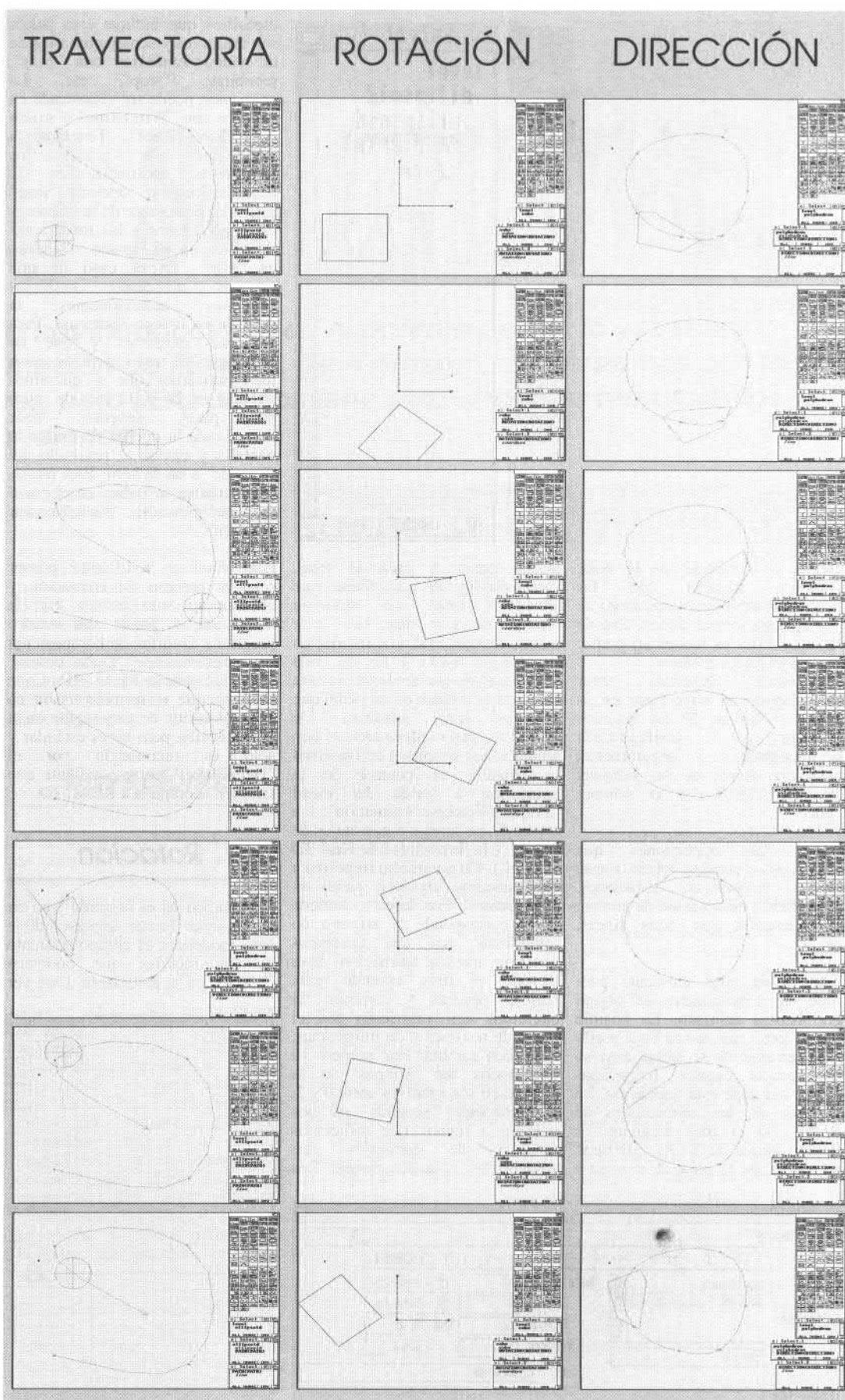
campo "Frequency" indica el número de revoluciones que deseamos, como se aceptan valores decimales, también será útil para las fracciones de vuelta. Un 0.5 equivale a 180 grados y 0.25 a 90 grados. Los valores negativos se interpretan como una rotación en el sentido inverso.

Dirección

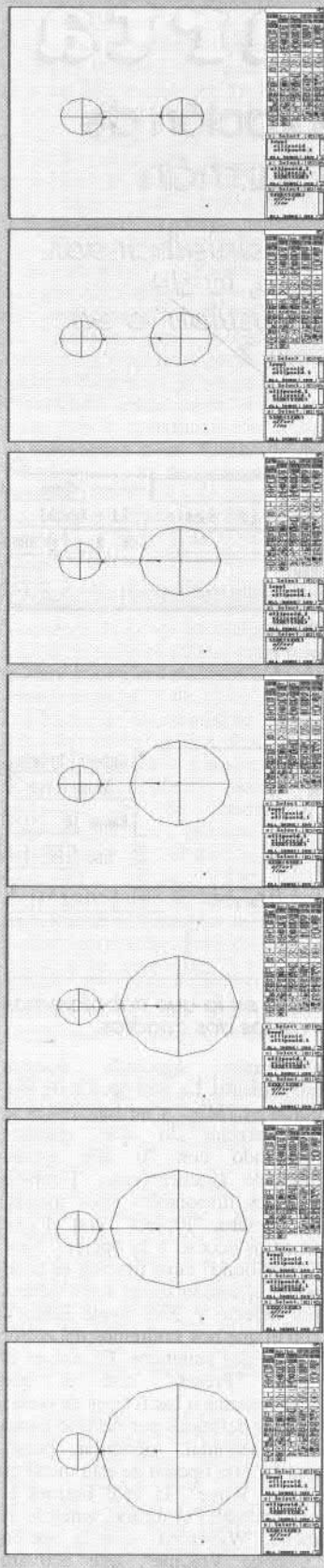
El método dirección es una combinación entre la trayectoria y la rotación. El efecto que obtenemos es una traslación idéntica a la trayectoria pero con la particularidad de que el objeto animado apunta siempre en la dirección del camino a seguir. Este movimiento es parecido al que realiza un vehículo circulando por una carretera. Mientras va avanzando, va adecuando su dirección para seguir la línea central. Podemos comprobar su funcionamiento creando un objeto que no sea simétrico para poder observar y reconocer su orientación fácilmente. Un poliedro irregular sirve para nuestro propósito. Una vez creado el objeto, lo mantenemos seleccionado y le aplicamos el método de animación "Animate/Create/Direction". Aparece el mismo panel de definición del recorrido que en el método de la trayectoria de simple traslación. Escogemos curvas tipo Bezier "B-Spline", Closed, Periodic y pulsamos "OK". En este caso, utilizamos una trayectoria cerrada, es decir, el destino es el mismo punto de partida. La opción "Periodic" debe ser indicada siempre que se va a repetir el movimiento. Si no utilizamos "Periodic", el primer fotograma y el último de cada vuelta van a coincidir creando un efecto de encasquillamiento en la fluidez de la animación.

Tamaño

Variar el tamaño de un objeto no se puede considerar estrictamente un movimiento, porque no altera ni la posición ni la orientación del mismo, pero REAL 3D lo integra en su sistema global de animación como una posibilidad más. El proceso es similar a la animación con trayectorias, sólo que indicamos parámetros diferentes. Empezamos creando un objeto y aplicándole el método de animación "Animate/Create/Size". En este caso hemos creado dos



TAMAÑO

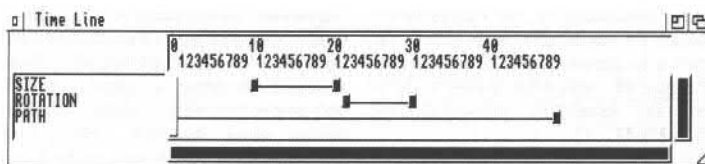
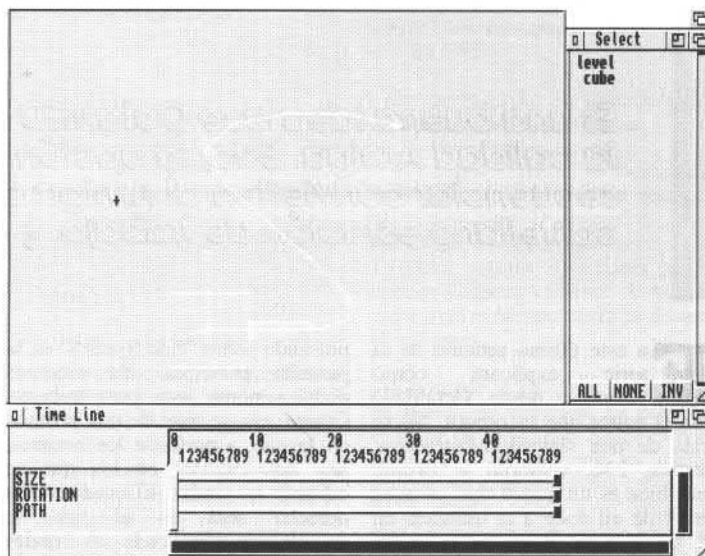
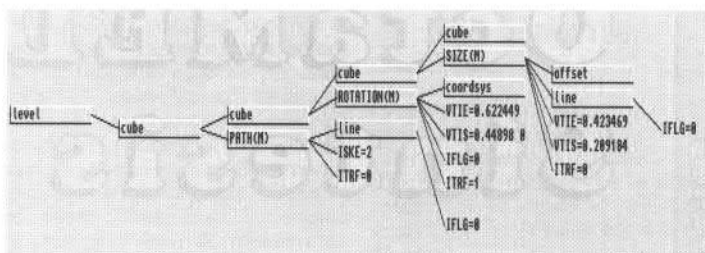


esferas idénticas, pero sólo aplicamos el método de animación a la segunda esfera para tener mejor referencia del cambio de tamaño. El panel de configuración de "Size" es el mismo que el de la definición de las trayectorias. Escogemos "Poligonal" y pulsamos "OK" para pasar a definir el punto central desde donde se dilatará o encogerá el objeto. El segundo parámetro que necesita el método de cambio de tamaño es una línea que indica la amplitud del mismo. Si dibujamos una línea que parte de la superficie de la esfera y llega hasta un determinado punto, podemos interpretar esa línea como el radio que va a tener esa esfera durante la animación. Es como si atáramos un hilo a la superficie de la esfera y fuéramos tirando de ella hasta el extremo final de la línea.

Un punto que aporta mucha flexibilidad a todos los métodos de animación es el de variar los parámetros que necesita. Si queremos que un movimiento tenga aceleración, podemos construir las líneas con una distribución de los puntos de definición no uniforme.

Sincronización

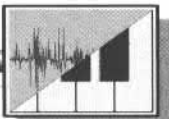
Hemos visto cómo crear animaciones con diversos tipos de movimientos por separado, pero quizás no se intuye cómo se pueden crear animaciones complejas. Imaginemos que tenemos que crear una animación que empiece con una rotación, luego se traslada hacia un lado y después continúa girando. Con los métodos comentados podríamos ir dotando de animación a un objeto o a varios, pero el lector puede preguntarse qué sucede si activamos el panel de control de animación, ¿se producen todos los movimientos a la vez?, ¿se reproducen uno detrás de otro?, ¿cómo se sitúan en el tiempo y se determinan sus duraciones? La respuesta es que todos los movimientos se iniciarían al principio de la animación y durarían hasta su final. Si hemos aplicado una rotación, una traslación o un cambio de tamaño y definimos 50 fotogramas como resolución de la animación, todos los movimientos se producirán a la vez y durarán 50 fotogramas. Si queremos secuenciar los movimientos, necesitamos un panel donde poder indicar los momentos en que empieza y acaba cada movimiento. Estamos refiriéndonos al panel "Animate/Time Line". Esta



ventana se parece un poco a un secuenciador musical de notas. En ella aparece una lista vertical con todos los movimientos que tenemos en nuestra creación. En posición horizontal muestra la numeración de los fotogramas (50 en nuestro caso) y en el interior de la ventana tenemos unas líneas a la altura del nombre de cada movimiento. Cada una de estas líneas representa la duración de un movimiento y es totalmente editable. Para ello, basta con pulsar el puntero al principio o al final de cada segmento y desplazarlo hacia el fotograma que deseamos. En la parte superior se iluminará el número de fotograma en que empieza ese movimiento, si marcamos el inicio de la línea, o en qué fotograma acaba, si marcamos el final. Por ejemplo, podemos dejar que la traslación a trayectoria dure toda la animación, que el objeto cambie de tamaño entre las posiciones 10 y 20, y, finalmente, que se produzca una rotación entre los fotogramas 20 y 30. Una vez secuenciados todos los movimientos, puede suceder que no obtengamos el movimiento

global esperado. La causa puede ser que no dominemos la filosofía de las jerarquías. Rotar una esfera que se está trasladando no es lo mismo que trasladar una bola que rota. En este segundo caso tenemos una típica bola que va avanzando rotando, pero en el primer caso se tiene una bola que se aleja de un centro realizando una espiral. Analizando los niveles de jerarquía se comprende fácilmente. Si primero aplicamos la rotación y luego la traslación, resulta un movimiento muy común. Si primero desplazamos un objeto y después rotamos el conjunto, la primera trayectoria también es afectada por la rotación.

Hasta aquí hemos visto una introducción básica al método que utiliza REAL 3D para realizar construcciones animadas complejas. Lo explicado es la base para que el usuario inexperto del REAL 3D pueda investigar y experimentar con comentarios que no aparecen en el manual. En futuros artículos iremos viendo los otros métodos de animación. ●



OctaMED: Síntesis a la carta

Colaboración de
Quim Guzmán

Es una buena idea que OctaMED incorpore un editor para sintetizar con la calidad Amiga. Esta, la opción de muestrear y, como no, la de secuenciar convierten al Amiga en lo que se llama "WorkStation" o en castellano estación de trabajo. ¿Qué más se puede pedir?

En este último artículo de la serie explicaré cómo sintetizar desde OctaMED con el editor que incorpora. No se trata de una síntesis substractiva, aditiva, FM, vectorial o virtual, más bien es un nuevo tipo, aunque recuerde un poco a la utilizada en el sintetizador Wavestation de la marca Korg. Los cambios de onda, tono, volumen etc, se efectúan en forma de secuencia, uno detrás de otro a la misma velocidad que nos marque el indicador BPM o SPD en la pantalla principal de OctaMED.

Antes de nada, conectaremos el Amiga y cargaremos el programa. Acto seguido, pulsaremos sobre "Type". Saldrá una ventana llamada "Instrument Type" y luego pulsaremos sobre "Synthetic". De esta manera tendremos lista la base para un sonido sintético. Ahora tenemos que acceder a la ventana que nos permitirá programar a nuestro gusto dicho sonido

pulsando sobre "Edit SynthS" en la pantalla principal. Ya tenemos dicha ventana lista para trabajar. Como veis, se trata de una ventana en la que, a parte de los botones, hay dos cuadros en los que se editarán las ondas. El cuadro de la derecha será en el que se encontrarán la onda u ondas utilizadas para el sonido. El de la izquierda sirve para editar otras ondas y copiarlas o mezclarlas con las del cuadro principal. Para acceder a uno u otro cuadro pulsaremos sobre ellos, actúan como unos botones. Hay dos métodos para editar una onda. Uno sería utilizar las que lleva por defecto que se seleccionan en el menú "Presets". Allí podemos encontrar 6 tipos de onda. El otro método es dibujarla con el ratón. Este método tiene a su vez dos formas de dibujar: una mediante pixels y otra mediante líneas. El método pixels consiste simplemente ir dibujando una serie de puntos sobre el cuadro y el otro

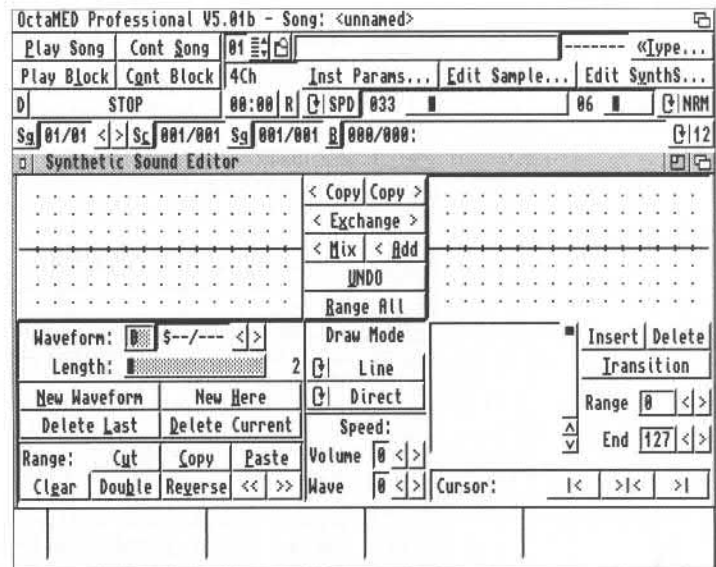


Figura 2. Aquí se muestra la pantalla en la que trabajaremos para sintetizar. Se pueden observar los dos cuadros.

se consigue tras pulsar el botón izquierdo y, sin soltarlo, trazamos líneas. Para seleccionar uno de estos dos métodos pulsaremos sobre el botón rotativo que hay debajo de "Draw Mode". La opción "Range" de este mismo botón sirve para seleccionar un rango de la onda para su posterior tratamiento. Las opciones de este tratamiento se encuentran en la parte inferior izquierda y son: "Clear" (Borrado), "Cut" (Cortar), "Double" (Doblar), "Copy" (Copiar), "Reverse" (Invertir), "Paste" (Pegar) y; por último, tenemos las flechas que nos permiten correr el rango de izquierda a derecha. En la zona "Draw Mode" hay otro botón cuyo contenido, al accionar el editor por primera vez, es "Direct". La opción "Direct" sirve para dibujar tal y como lo hacemos con

el ratón siguiendo nuestro movimiento. La otra opción de este botón es "Mix" y su función es la de mezclar lo que estemos dibujando con lo que estaba dibujado anteriormente. También tenemos disponibles unos menús. El primero, "Project", con el que tenemos acceso a la opción "New SynthSound" cuya función es la de poner el sonido actual a sus valores por defecto y "Exit Synth Editor", con el que nos saldremos del editor de sonidos sintéticos. El otro es el menú "Presets" con el que accederemos a los 6 tipos de ondas básicas definidas por defecto como onda senoidal, triangular, pulso, etc. La otra opción de este menú es "Clear Wave", la cual borrará la onda actual. Por último, tenemos el menú "Waveform" con la opción "Change Volume", que activará

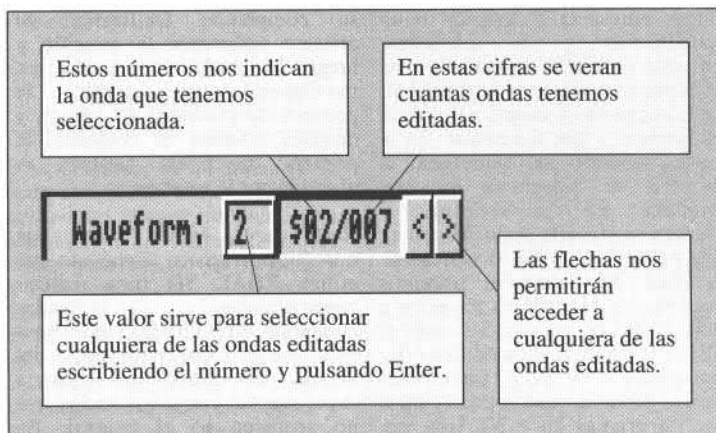
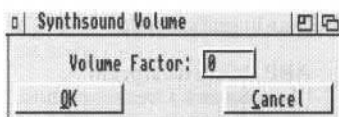


Figura 1. Descripción de los indicadores del editor de sonidos sintéticos.



una ventana en la que se debe insertar un valor. Si insertamos 50 bajará el volumen a la mitad, y si se pone 200 lo doblará. La opción anterior afectará sólo a la onda actual. Luego se encuentra "Stretch" cuya función es la de comprimir la onda actual a partir del valor que nosotros le indiquemos, "Start Transformation" y, por último, "Do Transformation". Veamos un ejemplo de cómo utilizar estas dos opciones cuyo cometido final es el de generar una especie de "Morphing" sonoro a partir de dos ondas: Pulsemos 9 veces "New Waveform" para tener 9 ondas listas para la transformación. Sería el equivalente a los frames de un morphing. Ahora nos vamos hacia la onda número 0 y le asignamos una onda cuadrada, a continuación activamos "Start Transformation".

Ahora seleccionamos la última onda y le asignamos una onda senoidal y activamos "Do Transformation" y ya tenemos en las ondas comprendidas entre la 1 y la 8 todo el proceso de transformación de la onda cuadrada a la senoidal. "Start Transformation" indica desde qué onda se empieza a transformar, y "Do Transformation" hasta qué onda se ha de transformar. Lógicamente, se pueden hacer transformaciones desde y hasta cualquier punto. Para ir escuchando todo lo que estamos haciendo id pulsando las teclas que tienen asignadas las diferentes notas a lo largo de 5 octavas. Tened en cuenta que si tenéis activada la edición, podéis estar escribiendo en cualquier sitio.

Una de las "gracias" del editor es la posibilidad de tener en el mismo sonido varias ondas. Para ello utilizaremos los botones "New Waveform" con las cuales insertará una nueva onda para su posterior tratamiento. Para saber cuantas ondas hemos editado, en cual de ellas estamos y el acceso a cualquiera de éstas, tenemos justo debajo del cuadro principal una serie de gadgets que sirven para esa información y acceso. La figura 1 explica estos elementos.

El parámetro "Lenght" permite acortar la onda seleccionada. El botón "New Here" desplazará la onda seleccionada hacia el próximo número y aparecerá un cuadro virgen para poder editar. Un ejemplo: tenemos seleccionada

la onda 4 y pulsamos el botón, esta onda se convertirá en la 5 y en la posición 4 aparecerá una nueva onda. El botón "Delete Last" borrará la última onda editada y "Delete Current" borrará la actual. Los botones situados entre los cuadros para el intercambio, copia y demás operaciones entre los mismos. En esta posición tenemos también el botón "UNDO" el cual sirve para eliminar la última operación efectuada, y el botón "Range All" que seleccionará todo el contenido del cuadro activado.

Estructura de la síntesis

Esta síntesis, como ya he comentado antes, se basa en una doble secuencia que se encarga de hacer sonar las diferentes ondas seleccionadas, efectuar cambios de volumen, arpeggios, vibrato, slides de tono y saltos dentro de la misma secuencia. La primera secuencia controla el volumen y la segunda el tono y la onda. Las dos secuencias se ejecutan de forma simultánea pero tienen sus propios tiempos de desarrollo. Cada una puede tener hasta 127 pasos, lo cual es suficiente para crear sonidos complejos. A la secuencia de volumen también se le puede llamar envolvente. Veamos un gráfico explicativo:

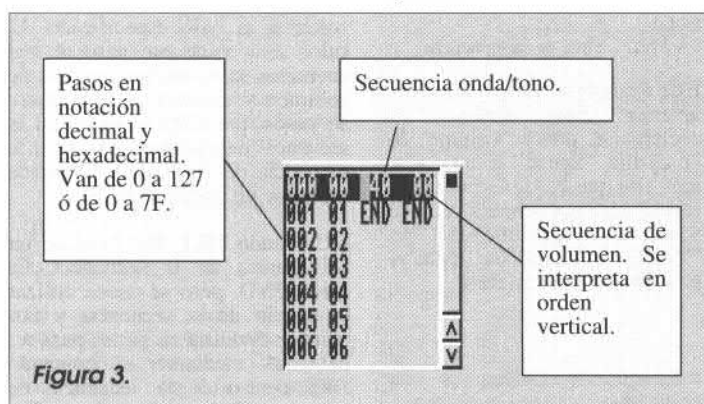


Figura 3.

Los valores que aparecen en la figura 3 son por defecto, los que hay al arrancar. Estas secuencias utilizan un lenguaje propio que veremos más adelante y al que llamaremos SPL (Synthetic Programming Language). Como veis, los pasos aparecen en decimal y hexadecimal. Esto puede ser útil para cualquier función del programa. Los datos de las mismas secuencias han de ser escritos en hexadecimal. Para editar estas secuencias hay que pulsar "Edit"

en la pantalla principal, o pulsar la tecla "Esc". También, para editar, hay que insertar espacios pulsando sobre el botón "Insert". Hay que tener en cuenta que estos espacios se añaden a partir del punto donde está situado el cursor. Para borrar espacios se pulsa sobre "Delete". El botón "Transition" sirve para insertar una serie de números en orden. Veámoslo gráficamente en una secuencia Onda/Tono:

A	B	C
00	00	00
END	07	01
	END	02
		03
		04
		05
		06
		07
		END

Figura 4.

En la secuencia "A" tenemos el valor por defecto. Sonará sólo la onda número 0 pero, por ejemplo, si nosotros queremos editar y queremos hacer sonar 8 ondas, una detrás de otra, editamos las 8 ondas e insertamos el valor 7 como aparece en la columna "B". A continuación ponemos el cursor sobre 07 y pulsamos "Transition". Automáticamente se produce una transición como la de la secuencia "C". El tiempo general de estas secuencias se puede controlar con los gadgets situados en la casilla "Speed".

SPL Volumen

El primer dato con el que nos encontramos es el volumen. Su valor por defecto es 40 (Hex) ó 64 (Dec) y es el máximo que se puede aplicar. Si se omite el volumen, seguirá siendo el valor por defecto 40 (Hex).

000 00 40 -El volumen es de 40.
001 01 END

- Comando END: Su función es la de detener toda la secuencia.

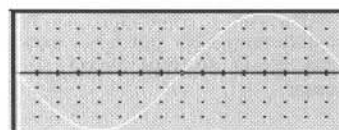
- Comando CHD,(D): Velocidad de la caída de volumen. Le precede el valor que determina esa velocidad comprendido entre 0 y 7F. Los valores superiores a 0F apenas denotan cambio. A mayor valor menos tiempo tarda en decaer el volumen.

- Comando CHU,(U): Velocidad de subida de volumen. Le precede el valor de velocidad comprendido entre 0 y 7F, aunque es mejor utilizar los comprendidos entre 0 y F. A menor valor más tarda en subir el volumen. Hay que tener en cuenta que para que este comando sea efectivo, el volumen anterior ha de ser menor de 40.

- Comando WAI,(W): Tiempo de espera. El valor que le precede será el tiempo de espera y será equivalente al mismo tiempo que tarde la secuencia del tracker en recorrer el mismo número de pasos. Es decir, si editamos un valor de 8, la secuencia de volumen se detendrá durante 8 pasos de la secuencia del tracker. Este comando es imprescindible, ya que marca el tiempo de desarrollo del comando anterior. Es decir, que si por ejemplo, el comando anterior es una subida de volumen y se omite el comando WAI, no daremos tiempo a que esa subida se realice.

- Comando JMP,(J): Produce un salto dentro de esta secuencia al paso especificado. El valor que le sigue es el del paso al que queremos saltar y depende del número de pasos editados.

- Comando JWS,(Shift+J): Produce un salto dentro de la secuencia de Onda/Tono al paso especificado. El valor será el de ese paso al que queremos saltar en la secuencia de Onda/Tono y depende de los pasos que haya editados en dicha secuencia. Es útil cuando la secuencia Onda/Tono está parada mediante un comando HLT.



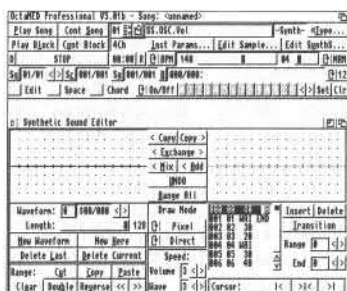


- Comando HLT,(H): Produce un alto dentro de la secuencia. Es como END; pero se puede utilizar en medio de la secuencia y nos permite dividirla en partes para ser llamadas mediante el comando JVS dentro de la secuencia Onda/Tono. Para más información véanse los ejemplos 12,13 y 14.

- Comando SPD,(S): Velocidad. Podemos variar la velocidad de la secuencia. Va seguido de un valor que determina esa velocidad comprendida entre 0 y 7F. A más valor más lenta es la ejecución.

- Comando EN1, (E) : Onda-Envolvente. Este comando sirve para controlar el volumen mediante una onda editada. Si, por ejemplo, le asignamos una onda senoidal, el volumen subirá, bajará y, por último, subirá. El valor que le sigue será el número de onda a utilizar. Podemos tener una o unas ondas destinadas a este proceso fuera de la secuencia Onda/Tono. El valor depende de las ondas utilizadas.

- Comando EN2,(Shift+E): Igual al anterior sólo que la envolvente (onda) se repetirá indefinidamente. A continuación veamos unos ejemplos con los volúmenes. Aconsejo, con el fin de apreciar mejor los cambios, utilizar las ondas de rampa y tocar notas más o menos agudas.



⇒Ejemplo 1. Sencillo cambio de volumen.

```
00 40 Volumen inicial 40
01 WAI Espera 30 pasos
02 30
03 20 Volumen a 20
04 WAI Espera 30 pasos
05 30
06 40 Volumen a 40
07 END Final de la secuencia
```

El sonido se oír indefinidamente con un volumen 40.

⇒Ejemplo 2. Cambio de volumen subida/bajada.

```
00 00 Volumen inicial 00
01 CHU Empieza a subir el volumen lentamente
02 01
03 WAI Espera 30 pasos
04 30
05 CHD Empieza a descender el volumen lentamente
06 01
07 END Final de la secuencia
```

El sonido deja de oírse.

⇒Ejemplo 3. Un salto dentro de la secuencia.

```
00 40 Volumen inicial 40
01 WAI Espera unos 30 pasos
02 30
03 20 Volumen a 20
04 WAI Espera 30 pasos
05 30
06 JMP Produce un salto a la línea 00
07 00
08 END Final de la secuencia
```

En este ejemplo la secuencia es infinita, ya que cada vez que llega al paso 06 y 07 se produce un salto al paso 00.

⇒Ejemplo 4: Variemos la velocidad

```
00 40 Volumen inicial 40
01 WAI Espera 30 pasos
02 30
03 20 Volumen a 20
04 WAI Espera 30 pasos
05 30
06 SPD Acelera la secuencia a 1
07 01
08 JMP Produce un salto a la línea 00
09 00
0A END Final de la secuencia
```

Este ejemplo es una variante del anterior. Para apreciar la aceleración, poner "Volume" de la casilla "Speed" a un valor más alto que 1. La secuencia se reproducirá por primera vez a la velocidad especificada en "Volume" y cuando se llegue al paso 06 y 07 se acelerará.

⇒Ejemplo 5: Utilizamos una onda editada como envolvente.

```
00 EN1 La primera onda editada controla el volumen
01 00
02 END Final de la secuencia
```

Tener editada, por ejemplo, una onda triangular y "Volume" (Speed) a un valor de uno para apreciar más rápidamente cómo el volumen va siguiendo una trayectoria triangular. Si cambiamos EN1 por EN2, esta trayectoria se reproducirá sin cesar.

SPL Onda/Tono

El primer dato con el que nos encontramos es el número de onda a utilizar primero y depende del número de ondas que tengamos editadas. Si se omite, la primera onda que sonará será la primera editada.

- Comando END: Su función es la de detener toda la secuencia.

- Comando CHD,(D): Velocidad de la caída de tono. Le sigue el valor que determina esa velocidad comprendido entre 0 y 7F. A menor valor más lenta es la caída.

- Comando CHU,(U): Velocidad de subida de tono. Le sigue el valor de velocidad comprendido entre 0 y 7F. A menor valor más lenta es la subida.

- Comando WAI,(W): Véase el mismo comando dentro de la secuencia de volumen. Los tiempos de espera afectarán a esta secuencia y no a la de volumen.

- Comando JMP,(J): Produce un salto dentro de esta secuencia al paso especificado. El valor que le sigue será el del paso al que queremos saltar. El valor depende del número de pasos que estén editados.

- Comando JVS,(Shift+J): Produce un salto dentro de la secuencia de volumen al paso especificado. El valor será el de ese paso al que queremos saltar en la secuencia de volumen y dependerá del número de pasos que estén editados en la secuencia de volumen. Es útil si la secuencia de volumen está parada mediante un comando HLT.

- Comando HLT,(H): Produce un alto dentro de la secuencia. Es como END, pero se puede utilizar en medio de la secuencia y nos permite dividirla en partes para ser llamadas mediante el comando JVS dentro de la secuencia de volumen. Para más información véanse los ejemplos 12,13 y 14.

- Comando SPD,(S): Velocidad. Podemos variar la velocidad de la secuencia. Va seguido de un valor que determina esa velocidad comprendido entre 0 y 7F. A menor valor más rápida es la ejecución. Aconsejo valores de entre 0 y 0F.

- Comando ARP,(A): Inicia arpeggio. Va seguido de los valores que determinan qué tonos han de sonar durante el arpeggio.

Véamoslo gráficamente:

```
ARP Inicio de arpeggio
03 Sonará a tres semitonos de la nota original
07 Sonará a siete semitonos de la nota original
```

Si tocamos un Do3, el arpeggio será:

```
1a: Do3
2a: Do3+3 semitonos = Re#3
3a: Do3+7 semitonos = Sol3
```

Se puede hacer tan largo como sea posible.

- Comando ARE,(E): Final de arpeggio. A este comando no le sigue ningún valor.

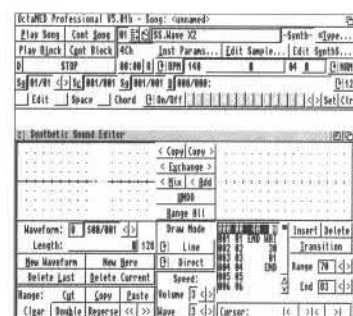
- Comando VBD,(V): Profundidad de vibrato. El valor que le sigue es el de profundidad y está comprendido entre 00 y 7F. Aconsejo valores bajos para sonidos normales.

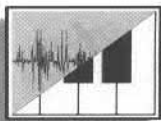
- Comando VBS,(Shift+V): Velocidad del vibrato. Su correspondiente valor está comprendido entre 00 y 7F. Aconsejo valores altos para sonidos normales.

- Comando VWF,(Shift+W): Onda del vibrato. Con éste se asigna una onda al vibrato para que "vibre" de diversas formas simulando sirenas o cualquier otro efecto sonoro. El número será el de una onda que esté editada. Se pueden tener una o varias ondas sólo para esta función.

- Comando RES,(R): Después de un slide de tono hacia arriba o abajo, este tono no vuelve al original hasta que encuentra este comando que resetea el tono a su valor original. No le sigue ningún valor.

A continuación veamos unos ejemplos con las ondas y tonos. Con el fin de apreciar mejor los cambios, aconsejo utilizar las ondas de rampa y tocar notas más o menos agudas. Para no complicar las cosas, dejad la envolvente de volumen con sus valores por defecto.





Ejemplo 6: Un sencillo cambio de onda.

```
00 40 00  Suenar la onda 0
01 END WAI Espera 30 pasos
02 30
03 01  Suenar la onda 1
04  END
```

La onda 01 sigue sonando. Editad dos ondas bien distintas para apreciar el cambio de una a otra.

Ejemplo 7: Un cambio de ondas sin cesar.

```
00 40 00  Onda inicial 0
01 END WAI Espera 30 pasos
02 30
03 01  Onda 01
04  WAI Espera 30 pasos
05 30
06  JMP Salta a la línea 0
07 00
08  END
```

Ejemplo 8: Variemos la velocidad.

```
00 40 00  Onda inicial 0
01 END WAI Espera 30 pasos
02 30
03 01  Onda 1
04  WAI Espera 30 pasos
05 30
06  SPD Aceleración a 1
07 01
08  JMP Salta a la línea 0
09 00
0A  END
```

Para apreciar bien el cambio, poned la velocidad de la secuencia Onda/Tono con un valor mayor que 1. Este control se encuentra en la casilla "Speed" botón "Wave". La primera vez, la secuencia sonará con la velocidad del botón wave para acelerarse a 1 cuando llegue a los pasos 06 y 07.

Ejemplo 9: Slides de tono.

```
00 40 00  Sonará la onda 0
01 END CHD Decae el tono
02 57  con velocidad 57
03  WAI Espera 70 pasos
04 70
05  CHU Sube el tono
06 02  con velocidad 2
07  WAI Espera 40 pasos
08 40
09  RES Tono original
0A  WAI Espera 70 pasos
0B 70
0C  JMP Salta a la línea 01
0D 01
0E  END
```

En el ejemplo anterior escucharemos una drástica caída de volumen para luego subir de tono más lentamente y un reset al tono original. El proceso se repite sin parar.

Ejemplo 10: Arpeggios.

```
00 40 00  Suenar la onda 0
01 END ARP Inicio de arpeggio
02 03  + 3 semitonos
03 04  + 4 semitonos
04 03  + 3 semitonos
05 06  + 6 semitonos
06  END
```

El arpeggio sonará indefinidamente.

Ejemplo 11: Vibrato.

```
00 40 00  Suenar la onda 0
01 END VBD Profundidad de
02 06  vibrato 06
03  VBS Velocidad de
04 40  vibrato 40
05  VWF Onda de vibrato 1
06 01
07  END
```

El vibrato sonará indefinidamente. Recordad que la onda 1 tiene que estar editada. Si se omite asignación de onda utilizará una onda senoidal por defecto.

Ahora veamos unos ejemplos con comandos HLT, JVS y JWS entre la secuencia de volumen la de Onda/Tono y desde el tracker.

Ejemplo 12: La secuencia de volumen se ha detenido mediante un HLT y será reactivada desde la secuencia Onda/Tono mediante un JVS:

```
00 40 00  La onda 0 suena con un volumen
40. La envolvente queda
01 HLT WAI detenida en la
línea 01 con un
HLT. Onda/Tono
02 20 70 espera 70 pasos y
después provoca
un salto al paso 02
de la envolvente.
04 END JVS
05 02
06  END
```

La onda 00 suena con un volumen 40. La envolvente queda detenida en la línea 01 con un HLT. Onda/Tono espera 70 pasos y después provoca un salto al paso 02 de la envolvente.

Ejemplo 13: Ahora ejecutaremos un salto desde la secuencia de volumen hacia la de Onda/Tono que está detenida mediante un HLT:

```
00 40 00
01 WAI HLT
02 70 01
03 JWS END
04 02
```

05 END

La onda 00 suena con un volumen 40. Onda/Tono queda detenida en la línea con un HLT. La envolvente espera 70 pasos para luego provocar un salto en Onda/Tono hacia el paso 02, con lo que se cambia la onda 00 por la 01.

Ejemplo 14: La secuencia Onda/Tono está detenida mediante un HLT y la vamos a controlar desde el tracker.

A	B
00 40	00 000 C-3 10000
01 END	HLT 001 --- 00000
02	01 002 --- 00E02
03	HLT 003 --- 00000
04	02 004 --- 00E04
05	HLT 005 --- 00E06
06	03
07	END

En la secuencia A el sonido suena con un volumen de 40 y la secuencia Onda/Tono está haciendo sonar la onda 0 indefinidamente porque está detenida con el comando HLT. Para reanudarla desde el tracker utilizaremos el comando "E" seguido del paso al que queremos saltar. En la secuencia B, con el comando "E", podemos hacer sonar esas ondas que están retenidas. En la línea 000 haremos sonar la nota C3, en la 002 haremos que Onda/Tono salte a su paso 02, con lo que hará sonar la onda 01. En la línea 004 se hará saltar hacia el paso 04 y sonará la onda 02. Por último, en la línea 005, se hará saltar hacia el paso 06 haciendo sonar la onda 03. El comando "E" sólo provocará saltos en la secuencia Onda/Tono. Para que provoque saltos en la envolvente de volumen, tendremos que utilizar JVS como en el siguiente ejemplo:

A	B
00 40	HLT 000 C-3 10000
01 HLT	JVS 001 --- 00000
02 10	02 002 --- 00E01
03 END	END

En la secuencia A el volumen es de 40. Las dos secuencias están detenidas. En la secuencia B se hace sonar la nota C3, y en la línea 002 se encuentra el comando "E" con el valor 01 que hace que la secuencia Onda/Tono salte a su paso 01 provocando, con el comando JVS, que la envolvente de volumen salte a su paso 02 en el

que se encuentra el volumen 10 haciendo sonar el sonido más bajo.

Híbridos

Un híbrido es un sample cuyo volumen es tratado con la secuencia de volumen de sonidos sintéticos. Para programar un híbrido, lo primero que hemos de hacer es cargar un sample y, como tipo de instrumento, seleccionar "Hybrid". Luego nos vamos a la pantalla "Synthetic Sound Editor" como ya he explicado anteriormente. El proceso de edición es el mismo que para la secuencia de volumen y Onda/Tono en los sonidos sintéticos. El dibujo de onda no funciona con híbridos ya que se toma como onda el propio sample. El comando VWF es ignorado y se toma una onda senoidal para el vibrato. También son ignorados los comandos EN1 y EN2.

Ejemplo: Seleccionar un sample, preferiblemente un sonido de cuerdas que tenga activada la opción loop, y definirlo como "Híbrido".

```
00 00  WAI  Volumen inicial 0.
01  CHU 40  Onda/Tono espera.
02 01  VBD  Sube el volumen.
03  END 1F  Onda/Tono espera.
04  VBS  Comienza un vibrato.
05 1F
06  WAI  El volumen para
de subir.
07 30
08  JVS  Onda tono espera 30
09 00  pasos.
0A  END  salto al paso 00 de la
secuencia de volumen
```

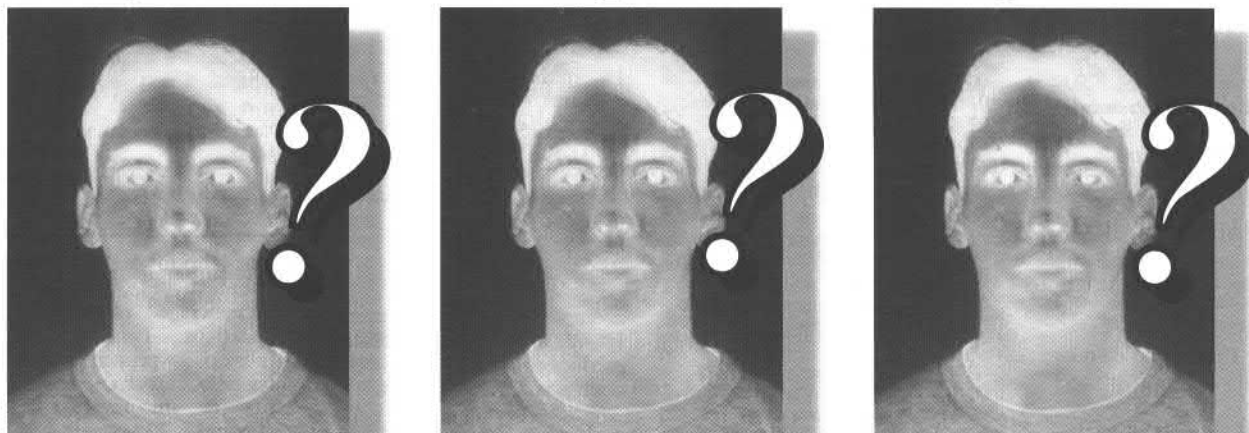
Todos los comandos del tracker que controlen volumen no afectarán a los sonidos sintéticos ni híbridos y aquellos que son mixtos como el "5" y el "6" solamente controlarán el slide de tono o el vibrato.

Bueno Amigueros, esto es todo. Espero que lo hayáis entendido todo, o por lo menos os "pique" para investigar por vuestra cuenta y recordar que si tenéis algún problema, os podéis poner en contacto conmigo. Un abrazo y hasta otra.

●Quim Guzmán



¿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, escoger buenas imágenes y cuando todo esté apunto, nos lo envías en uno o varios discos al apartado de AInFo.

¡Suerte y ánimo!:

AMIGA.InFo (Referencia: Colaboradores)
APDO. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

A los autores de los artículos que se publiquen se les gratificará con una suscripción de diez números a AMIGA.InFo. ¡Ah! y si estás interesado, pasarás a formar parte de nuestro equipo de redactores. ¡Ponte en marcha! ¡Puedes hacer Amiga.InFo con todos nosotros!

ATENCIÓN: BUSCAMOS UN EXPERTO EN VIDEOEDICIÓN CON AMIGA. Si lo tuyo son los genlocks, el vídeo, las mezclas, titulación, TV, etc. y deseas compartir tus conocimientos con muchísimos usuarios, seguro que te gustaría escribir en una nueva sección de Amiga.InFo...ponte en contacto con nosotros. ¡Te buscamos a tí!

DISTRIBUIDORES DE AMIGA.InFo

Si usted es un distribuidor de productos AMIGA y desea insertar su publicidad en nuestras páginas o distribuir la revista AMIGA.InFo, puede ponerse en contacto con nosotros llamando al número (93) 680 04 34 o enviando un FAX al número (93) 680 08 12, a la atención de Francisco Martín.

IMPORTANTE: Envíe su publicidad, de forma URGENTE y protegida adecuadamente (no debe doblarse), a nuestras oficinas:

InFo Technologies S.L.
C/ San Agustín 15, Nivel 2, Despacho 2
08750 Molins de Rei
Barcelona

No aceptamos ficheros Postscript o transparencias de impresora láser. Sólo publicaremos la publicidad entregada en FOTOLITO filmado profesionalmente. Si no dispone de un servicio de filmación cercano, póngase en contacto con nosotros y le ayudaremos.

Monitor

AMIGA[®]

M1438S

La última generación de ordenadores Amiga, con hardware gráfico AGA, contiene modos de pantalla de alta resolución sin entrelazado, que en un monitor/televisor PAL no se pueden aprovechar. Si lo conectamos a un monitor VGA, tendremos que los modos PAL o NTSC no funcionan. Estos últimos, sobre todo, utilizados en juegos y demos, aunque también en otros programas, como el SCALA.

Conclusión: necesitamos un monitor multifrecuencia (multisync) que soporte todos los modos gráficos de nuestro ordenador. Aquí nos encontramos con un problema, no todos los monitores multisync soportan las frecuencias PAL. Además nos encontramos que necesitamos un conector adaptador especial y un equipo de sonido o altavoces "multimedia".

Pero Amiga Technologies nos trae la solución a todos estos problemas con el monitor M1438S.

Al abrir la caja, de enormes dimensiones, con el nuevo logotipo de Amiga en todos sus lados, nos encontramos con la documentación y cables. Debajo, el monitor debidamente acorchado. Todo embolsado independientemente y bien presentado.

También viene incluida una base giratoria que destaca por su suavidad de movimiento.

Es un monitor Multisync Autoscan de 14 pulgadas y soporta frecuencias Horizontales entre 45 y 100Hz, y Verticales entre 15 y 40KHz. Sigue las normativas y estándares de la EEC para regular radiaciones y voltajes de los monitores.

Soporta todos los modos de pantalla a excepción del A2024. El modo con



Una vez abierta la caja ...

el que se consigue una mayor resolución y calidad de imagen es el DbIPAL consiguiendo hasta un máximo de 676 x 550 puntos sin entrelazar y 676 x 1100 entrelazado.

El monitor en la parte frontal contiene los ajustes de contraste, brillo, tamaño vertical, posición horizontal y volumen, además del interruptor y led de encendido.

En la parte posterior encontraremos las dos entradas de audio, tipo RCA hembra, y los siguientes cables:

El de red que es hembra, nos será útil si tenemos un A4000 o un A1200 con una fuente de alimentación de PC, ya que lo podremos conectar a la salida de red que contienen, conmutable con el interruptor de encendido, con lo que al enchegar la máquina se nos encenderá también el monitor.

El segundo, es el cable de vídeo, RGB analógico tipo DB23, que deberemos conectar directamente a la salida de vídeo de nuestro ordenador.

La guía del usuario incluida, está traducida a 6 idiomas (Inglés, Francés, Alemán, Italiano, Noruego y Nórdico). Por supuesto, falta el tercer idioma más hablado del mundo: el Español.

Es bastante breve, en él encontraremos indicaciones y precauciones sobre temperatura, humedad, etc...

VALORACIÓN

Un fallo que encontramos a este monitor, son los escasos ajustes que se le pueden hacer. Han omitido el ajuste de ancho y el de posición vertical de la imagen.

Nos encontraremos con un problema si tenemos una tarjeta gráfica, ya que éstas utilizan el conector tipo VGA. La solución es comprar un adaptador DB23 a VGA.

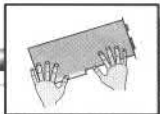
El sonido suena muy agudo, no sabemos si es debido a los altavoces o algún filtro que tiene o que no tiene.

Cuando utilicemos el modo DbIPAL, veremos que la imagen sale cuadrada con unos bordes laterales muy amplios. Este problema es difícil de resolver al no tener ajuste de ancho de la imagen, ya que éste viene ajustado internamente de fábrica, y reajustarlo, además de perder la garantía, nos encontraríamos con el problema de que al utilizar las frecuencias PAL nos saldría la imagen muy alargada y tendríamos que reajustarlo de nuevo.

En definitiva, nos encontramos ante un monitor con una buena calidad de imagen y prestaciones, pero con una serie de defectos que debemos tomar en cuenta. ●



Aquí podemos observar al monitor con todos sus complementos.



Final Writer 4.01

Final Writer - Release 4.01



En los últimos años se ha producido una gran competencia entre las grandes compañías desarrolladoras de software para procesar texto en el Amiga. A todos nos vienen a la memoria una serie de nombres ilustres: PenPal (que, con el paso del tiempo, acabó convirtiéndose en lo que hoy en día es el Final Writer), KindWords, Final Copy, ProWrite, Wordworth, Final Writer, etc...

- Fabricante: SoftWood, Inc.
- Precio: 16.500 ptas. (IVA incluido).
- Distribuidor Nacional: InFo Technologies S.L. Tlf. (93) 680 04 34
- Incluye: 9 disquetes y Manual en Inglés.
- Características: Procesador de textos con cualidades de un programa de autoedición.
- Valoración: 90 %

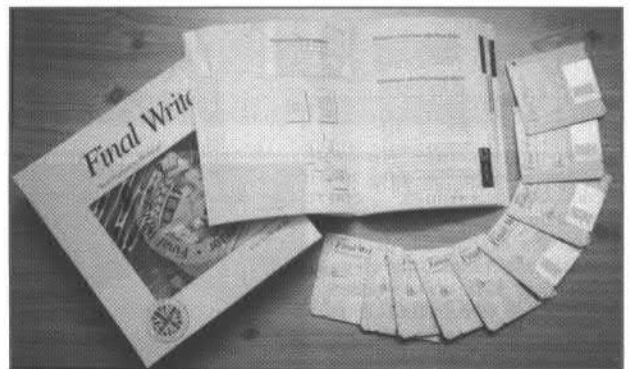
Con la nueva actualización del Final Writer (FW a partir de ahora), está ocurriendo un dato muy significativo. Los usuarios de PageStream 2.2 se están cambiando al FW porque tiene mejor implementada la opción de generación de postscript para hacer fotolitos e imprimir en imprentas. Este dato parece un poco contradictorio ya que, PageStream es un programa de autoedición y el FW no, pero, sin embargo, es totalmente cierta.

Una de las características que más destaca del FW es la opción de corregir sintácticamente cualquier texto. La mayoría de los procesadores de textos, para Amiga, incorporan un magnífico diccionario en Inglés. Final Writer también lo tiene, pero, además, nos permite tener nuestro propio diccionario en Español. InFo Tech® incluye en el producto un diccionario en Español

con más de 80.000 palabras. Has leído bien, pone ¡más de 80.000 palabras!

En la figura 1 podéis ver su funcionamiento. Cuando detecta que una palabra no se encuentra en el diccionario, muestra una lista con posibles palabras que sí que son correctas. En el texto se encontraba la palabra "abadia", que no es correcta porque le falta un acento en la "i". Seleccionamos la palabra "abadía" de la lista de palabras correctas, propuesta por el programa, y pulsamos sobre la opción de sustituir. Siguiendo este proceso, podremos corregir cualquier trabajo.

Como se puede apreciar en la figura 1, FW 4.01 ha cambiado el interfaz gráfico de usuario. El nuevo interfaz es mucho más rápido e intuitivo, y recuerda misteriosamente al estilo del MUI 3.0 o del interfaz gráfico del Wordperfect de Windows 95.



El refresco de pantalla en 8 colores es bastante aceptable (mucho más rápido que el refresco del Wordworth, que es el competidor más importante), especialmente si se usa una tarjeta gráfica como la Picasso o la Cybervision 64.

Otra de las características que más nos puede servir, es la de poder poner en español la mayoría de las opciones del menú del programa. En principio, podemos poner en el menú de usuario todas las opciones que queramos. Por ejemplo, en la figura dos, podemos ver un ejemplo con 6 opciones traducidas, pero, nada nos impide traducirlas todas.

Otro dato muy interesante es que graba las preferencias con el documento. Esto nos permite recuperar el documento tal y como lo dejamos la última vez que trabajamos con él.

Respecto al soporte de cliparts y ficheros gráficos, podemos decir que Final Writer 4.01 tiene una de las rutinas de carga de gráficos, de las más rápidas que hemos podido ver en Amiga. Además, contiene una extensa colección de cliparts en color de muy alta definición y calidad, y un conjunto de tipos de letra estándar postscript muy completo.

Sin lugar a dudas, Final Writer 4.01 va a dar mucho de que hablar y, casi con toda seguridad, se va a convertir en el mejor procesador de textos para Amiga. De todas formas, lo analizaremos con detenimiento en un próximo InFo Test. Lo compararemos con el resto de procesadores de texto existentes para Amiga. Y por qué no, también con los programas de autoedición, para descubrir qué hay de cierto en el primer párrafo que servía como introducción a esta toma de contacto.

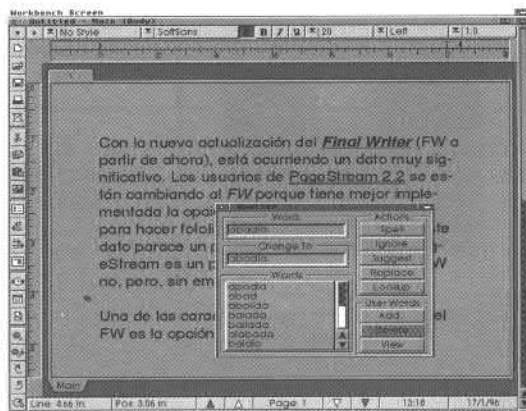


Figura 1: Final Writer 4.01 tiene la solución para corregir nuestros trabajos. ¡Basta ya! de pasar los textos al Wordperfect de PC para corregirlos. FW tiene diccionario en español con más de 80.000 palabras...

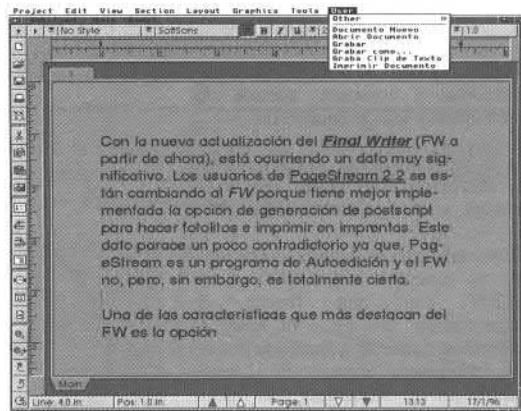


Figura 2: FW trabaja con diferentes estilos de texto, tags, permite rotar cajas de texto, importar casi cualquier gráfico, y cientos de características que serán tratadas en un próximo InFo Test del producto. Además, permite utilizar el menú de usuario con las opciones traducidas al Español.

Requerimientos:

- Workbench 2.04
- 3 MB de Memoria como mínimo.
- Disco duro.

Recomendado:

- 68020+
- 8 MB de Memoria

Grupo AmigaCenter:

AmigaCenter Bilbao Tel: 94-4570485 (CyberAmiga)
 AmigaCenter Valencia Tel: 96-3843645 (Club Byte)
 AmigaCenter Castellón Tel: 964-455523 (AmigaMarket)

AMIGACENTER

Mayorista Oficial Amiga Technologies
 C/.Marina,288
 08025 Barcelona

Tel: (93) 456-80-01 Fax: (93) 456-76-13

AMIGA TECHNOLOGIES

Amiga 1200 básico 69.700.-
 Amiga 1200 170Mb HD 92.900.-
 Amiga 1200 Disco Duro 1 Gb.
 Instalación de 450Mb de Software versión Demo de programas...
 Por solo 109.900.-
 Monitor M1438S 55.900.-

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 (Nueva, incorpora SIMM) 20.900.-
 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 Botones 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 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.-
 Kit Kickstart 3.1 A1200 21.900.-

VARIOS

Fuente Big Foot 200W Amiga 5/6/1200 11.900.-
 Floppy HD 1,76MB Externo Slimline 23.900.-
 Interface Midi In, Thru, 3xOut 6.900.-
 Interface SX-1 CD32 39.900.-
 Control Pad Profesional CD32,Amiga 3.900.-
 Modem US Robotics 28.800-33.600 79.900.-
 ROM 3.1 A4000 8.900.-
 Modem US Robotics 14.400 Fax 23.900.-
 Acel. GVP 1230 Turbo+ 40Mhz 4Mb FPU 69.000.-
 Tarjeta Emplant Deluxe emuladora Mac 69.900.-

MATERIAL OCASION

Amiga 2000 Tower HD170MB 75.000.-
 Amiga 500 1MB 20.000.-
 Monitor MultiSync C= 1960 40.000.-
 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.-

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 4x interno 38.900.-
 CD-ROM SCSI 4x Externo 52.900.-
 CD-ROM SCSI 4x Externo Minitorre 49.900.-
 CD-ROM SCSI 6,7x interno 62.900.-
 CD-ROM IDE Ext. 4x A4000/1200 Cable 3,5 32.900.-



300 PhotoTextures



The ArtWorx



Colour Library



Encounters



Eric Schwartz CD



Octamed 6.0 CD



Worms CD32

PRODUCTOS MACROSYSTEM

V-Lab Motion Edicion No-Lineal 199.000.-
 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.-

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 FEB96
 Soft Database Twist-2 (M.Español) 14.900.-
 DevPack 3 Ensamblador 19.900.-
 Hisoft Basic II 18.000.-

ESTACION EDICION DE VIDEO "DRACO"

Draco 060/50Mhz, 16Mb Ram hasta 128, 2GB HD Barracuda
 Altais 24Bit,V-Lab Motion,Audio 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 275Mhz 500 Mips: Febrero 96

NUEVOS TITULOS CD-ROM

300 Photo-Textures 4.900.-
 The oficial Octamed 6.0 6.600.-
 The ArtWorx 2.900.-
 E.M. Compugraphics Phase 2 5.900.-
 Encounters U.F.O. 3.500.-
 Eric Schwartz CD 4.900.-
 Extreme (Adult) 5.900.-
 MagnaMedia 2.200.-
 SCSI-FI Vol.2 Double CD 4.700.-
 XI-Paint 5.900.-
 Amos PD Vol.2 4.500.-

NUEVOS TITULOS CD32

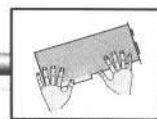
CD32 Exile 5.500.-
 CD32 Myth 3.400.-
 CD32 Naughtt Ones 3.400.-
 CD32 Worms 6.900.-
 CD32 Tomas the Tank Engine Pinball 6.300.-
 CD32 Marvin Marv. Adventures 3.900.-

NUEVO SOFTWARE

GPFax English 9.900.-
 Diavolo Backup 3.0 Pro English 13.900.-

JUEGOS EN DISCO

Alien Breed 3D 6.200.-
 Dungeon Master 6.900.-
 Death Mask 5.900.-
 Exile 3.200.-
 Extreme Racing 5.200.-
 Fears AGA 5.900.-
 Gloom Deluxe 5.200.-
 Gloom AGA 5.200.-
 Odyssey 4.200.-
 Overlord 4.200.-
 Pinball Illusions 5.900.-
 Super Skidmarks 5.200.-
 Super StreetFighter 2 6.900.-
 Super StreetFighter 2AGA 6.900.-
 Super Tennis Champ 5.200.-
 Tubular Worlds 4.200.-
 Virtual Karting AGA 4.900.-
 Worms 6.200.-



AUDIOLAB 16

Un programa que transforma el Amiga en un procesador digital de sonido con efectos a tiempo real o en fichero con la máxima calidad. Accede directamente al CD-Audio, soporta la mayoría de digitalizadores para puerto paralelo y tarjetas de sonido. Admite control remoto MIDI, AREXX... y mucho más sin comprar un solo chip.

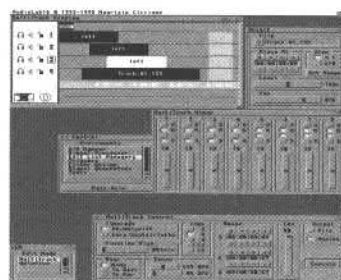
V2.0

Los aficionados y profesionales al manejo del sonido digital en Amiga están de enhorabuena por todo el nuevo software de audio que está apareciendo. AudioLab 16 es un procesador de muestras digitales. Controla desde la primera digitalización hasta la conversión de formatos pasando por una completísima gama de generación de efectos. De hecho, AudioLab 16 es lo que los técnicos de sonido

para su adquisición están en la versión de demostración que se distribuye a través del dominio público. Recordamos que el CD número 1 de la AMIGA.InFo de diciembre de 1995 también lo incluye. De todas formas, adjuntamos sus datos.

Audiolab 16 reconoce prácticamente todos los formatos de sonido estándares del mercado MAC y PC como son AIFF, compatibilidad total con su equipo le remitimos a los documentos que acompañan a la versión de demostración. El programa soporta las muestras de sonido en estéreo pero para el procesamiento utilizaremos la herramienta que las convierte en dos muestras mono.

Un aspecto muy sorprendente de Audiolab es que todos los efectos se pueden monitorizar y oír en tiempo real antes de plasmar el resultado en un fichero.



cambiar el tono de la misma. Todos estos efectos tienen múltiples paneles de configuración para controlar los parámetros que necesita cada función.

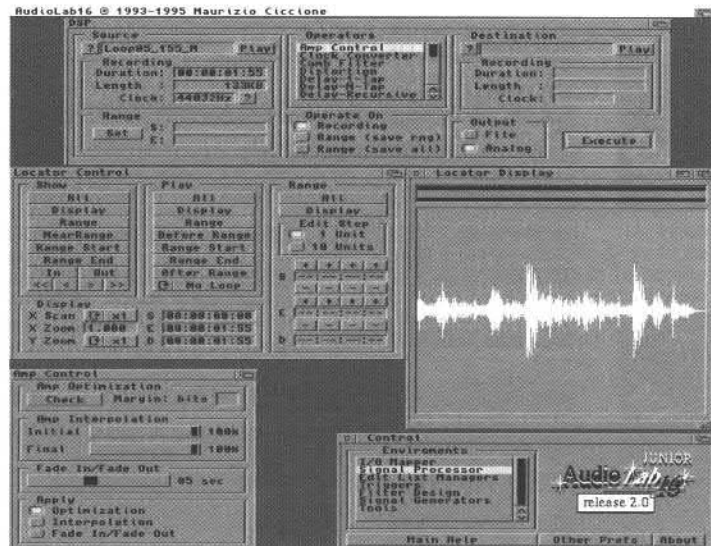
Una novedad importante de la versión 2 de AudioLab 16 es la posibilidad de trabajar con varias pistas digitales en disco duro o memoria y poder realizar incluso un megamix completo. Estas pistas pueden contener cualquier número de muestras mono o estéreo, se pueden secuenciar y reproducir a tiempo real de forma cómoda e intuitiva.

Para los más profesionales, decir que se puede mantener una lista de muestras y activarlas de forma remota vía MIDI con un secuenciador, vía AREXX desde otro programa de Amiga funcionando en multitarea o también desde el teclado del ordenador.

Entre las herramientas extra que se integran, hay un generador digital de señales para diseñar nuestros propios sonidos. Es un producto altamente recomendable para los interesados en el sonido.

Maurizio Ciccione
via Neghelli 9
Alassio (SV) 17021
ITALY

FIDONET: 2:332:206.7
INTERNET: Maurizio.Ciccione
@p7.f206.n332.z2.fidonet.org



conocen como generador de efectos pero en formato "soft". Esta maravilla transforma a un silencioso Motorola 680x0 en un completo DSP (procesador de señales digitales) que opera a TIEMPO REAL.

AudioLab 16 es comercializado directamente por su creador MAURIZIO CICCIONE. Un ingeniero de programación italiano que entrega la versión 2 previo envío de 95 dólares norteamericanos o su equivalente en cualquier moneda de curso legal. Todos los datos necesarios

WAVE y otras variantes PCM en 16 y 8 bits. Si bien puede trabajar con muestras estéreo, el proceso de audio se realiza en mono considerando cada canal por separado. Una fuente inagotable de sonidos es la posibilidad de soportar muchos de los digitalizadores para el puerto paralelo del Amiga y alguna tarjeta interna de 16 bits. Si disponemos de un lector de CD-ROM, podremos leer directamente las pistas de audio en formato digital, procesarlas a nuestro gusto y grabarlas en el formato que precisemos. Para asegurar la

Realiza operaciones de control del volumen como fundidos. Cambia la frecuencia de muestreo del sonido. Utiliza un filtro específico para eliminar una determinada frecuencia y sus armónicos. Pueden aplicarse diversos tipos de eco incluyendo envolventes a los reflejos del sonido y grados de resonancia. Usando coeficientes podemos diseñar nuestro propio filtro pasa-bajos, pasa-altos o pasa-banda. El efecto "Flanger" aplica un filtro suave para que la muestra tenga más riqueza. Dispone de una versión simple y otra de compuesta. La distorsión crea instrumentos más agresivos y estridentes. Gate es un efecto que causó sensación hace unas décadas y ahora está disponible en su versión digital. Podemos cambiar la fase de la onda de sonido. Cuando digitalizamos, la corriente eléctrica puede causar una interferencia que añade ruido. Tenemos una función que reduce el ruido de estas frecuencias de 50 o 60 Hz. Aunque pueda parecer que desafinar un instrumento es indeseable, se usa más veces de lo que nos imaginamos. Un efecto de cuantización servirá para cambiar la resolución de la muestra a otro número de bits. También podemos comprimir a la mitad, un tercio y un cuarto del número de muestras por segundo. La modificación del código de tiempo nos permitirá invertir la muestra o reescalarla sin



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

SQUIRREL SCSI	14.500.-
BLIZZARD	
1230/4 ...50 MHz	35.900.-
1260 50 MHz	108.500.-
2060 50 MHz	118.500.-
Kit SCSI para 1260	19.500.-
Kit SCSI para 1230	16.500.-

¡DISPONIBLE YA!

DISCO DURO PARA A1200

HD 850 MB+ Cable 33.000.-

CHIPS

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

Amiga 1200

CD 32

Teclado CD 32	6.000.-
Communicator III...	17.900.-
SX2	39.500.-

AMPLIACIONES

512 K A500	6.900.-
1MB A600	9.500.-
1MB A500+.....	7.500.-
1.8 MB A500	17.500.-

LECTORES CD ROM

Lector CD ROM para tu Amiga 1200:	
CD ROM TANDEM 2V.....	28.500.-
CD ROM TANDEM 4V.....	39.500.-
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.-

VARIOS

- Picasso II 48.900.-
- CYBERSTORM (A4000) 68060-50 Mhz 160.500.-
- VLAB Motion 175.000.-

CONTROLADORAS

- Alfa Power para Amiga 500 18.900.-
- AT APOLO para Amiga 2000 15.000.-

¡NOVEDAD!!

• Consola PLAYSTATION
55.000.-

• CYBERVISION
2 MB - 59.900.-
4 MB - 76.900.-

RATONES

400 DPI 3 bot.	3.500.-
400 DPI	2.800.-
Óptico	5.600.-
InfraRojo	6.500.-
Joy Pad 3 bot.	2.200.-

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	50.900.-
1084 ST	40.000.-

AMIGA 1200

69.500.-

AMIGA 4000

390.000.-

CD-32

36.000.-

Módulo MPG

35.900.-

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 1 y 2	5.800.-
Meeting Pearls II y III	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 I	3.400.-
Chuck Rock II	3.400.-
Castle II	3.600.-
Ultimate Body Blows	5.400.-
TOP 100 Juegos (1200)	5.200.-
Ultimate Juegos (1200)	4.500.-

Simon The Sorcerer	4.200.-
Microscom	4.200.-
Super Skidmarks	5.200.-
Tower Assault (Alien Breed)	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 !
PRECIO ESPECIAL PARA DISTRIBUIDORES

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



Curso de C

Después de dedicar los dos últimos artículos del curso de C a ver cómo empezar a programar una pequeña base de datos en Amiga, este mes vamos a dedicarlo a resolver un par de consultas llegadas a la redacción de AMIGA.InFo.

La primera, tiene que ver con uno de los ejemplos publicados en el número 4. Concretamente, en el ejemplo se abría una ventana en el Workbench donde se mostraban una serie de mensajes.

El segundo, está relacionado con el VMake, una de las mejores herramientas de trabajo de la nueva versión del DICE.

Primera Consulta

Estimados amigos:

... En el número 4, viene un programa en C que abre una ventana. Pues bien, yo tengo el compilador Lattice C V5.0 y no tengo el fichero de cabecera llamado intuition_protos.h. Me gustaría que hicierais otro ejemplo que abriera una ventana, que no tuviera que incluir el fichero de cabecera anterior. ...

Fdo. Juan Manuel M. C.

Los compiladores de C utilizan los ficheros llamados xxxxxx_protos.h para comprobar que las llamadas a las funciones se hagan de forma correcta, es decir, tal y como están especificadas en ese fichero. En el ejemplo que nos ocupa, el fichero de cabecera llamado `intuition_protos.h` contiene la información necesaria para utilizar las funciones que componen la librería "intuition" del sistema. Por lo tanto, cualquier programa que utilice estas funciones, debería incluir siempre este fichero de ayuda para el programador. Nos parece más conveniente intentar

encontrar dónde se produce el error que hacer un ejemplo que no utilice este fichero.

Nos habría sido de ayuda si nos hubieses descrito el mensaje de error que te mostraba el Lattice C V5.0 cuando intentabas compilar el ejemplo. De todas formas, hay un par de cosas que puedes ir probando para intentar eliminar el error.

En primer lugar, puede ser que el Lattice no esté configurado correctamente y que, por eso, no encuentre el lugar exacto donde se encuentra el fichero de cabecera. Una posible solución consiste en especificar el camino completo donde se encuentra el fichero de cabecera. Por ejemplo, con la siguiente línea:

```
#include <work:Lattice/
Include/clib/
intuition_protos.h>
```

Pero, puede que por algún borrado accidental no tengas realmente el fichero, por lo tanto, deberás desactivar la opción de usar prototipos. Para encontrar más información de cómo desactivar la opción de usar prototipos, te remito al capítulo que trata sobre los ficheros de cabecera del manual del Lattice.

Sin saber qué mensaje de error te muestra el compilador, es difícil

saber qué puede estar fallando, de todas formas, te aconsejo que, en cuanto puedas, te actualices al SAS/C o, mejor aún, al DICE C que todavía siguen desarrollando. Estos dos compiladores incorporan todos los ficheros necesarios para poder trabajar, en óptimas condiciones, con las rutinas del sistema operativo de Amiga, en cualquiera de sus versiones.

En cualquier caso, siempre puedes preparar un pequeño script que se encargue de abrir una Shell (exactamente igual a la ventana que quieres utilizar en tu programa), y, justo después, ejecutarlo en ella.

Segunda consulta

... Un Amigo me pasó la versión distribuible libremente del DICE. Tras usarla un par de semanas, decidí compraros la versión completa del compilador.

La verdad es que es alucinante, pero, todavía, no he podido compilar correctamente desde el VMake. De momento, estoy compilando a través de una Shell y no tengo ningún problema, pero estoy deseando que me echéis una mano con el VMake para olvidarme, de una vez por todas, de las Shell's y pasarme a la programación desde el entorno gráfico.

Javi A. C.

En el ejemplo del número 4 de AMIGA.InFo se utilizaron las siguientes líneas de inclusión de ficheros de cabecera:

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/io.h>
#include <exec/memory.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <dos/dos.h>
#include <devices/console.h>

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include "ANSIpant.h"

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/alib_protos.h>
#include <clib/dos_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
```

El error se produce en las últimas inclusiones de los ficheros de cabecera utilizados para hacer las comprobaciones de prototipos, que garantizan que las llamadas a las funciones se hagan de forma correcta.

Nos das muy poca información para saber qué puede estar fallando. Para empezar, debes de acostumbrarte a dar el máximo de información posible para solicitar ayuda. Por ejemplo: modelo de Amiga que tienes, versión del sistema operativo, si trabajas desde disco duro o desde disquetes, cuánta memoria tienes, etc... Es importante que nos digas exactamente cómo se encuentra la máquina en el momento en que se produce el error. De esta forma, podremos encontrar más rápidamente el fallo que ocasiona el error.

Un posible motivo por el que no funciona correctamente puede ser que no se haya instalado bien. Te aconsejo que cojas el manual en Español que trae el compilador. Busca la sección llamada "Guía rápida de instalación" y sigue, al pie de la letra, las instrucciones que están detalladas en el manual. Este es el primer paso que hay que dar. Seguramente, tras la nueva instalación, funcionará perfectamente.

Otro posible motivo es que no lo utilizas adecuadamente. De nuevo te remito al manual, pero vamos a ver un pequeño ejemplo de cómo hay que utilizarlo para compilar, por ejemplo, con los listados del curso de C.

En primer lugar, copia los listados de la base de datos del curso de C en algún sitio que no sea la "RAM:". Puede ser cualquier partición del disco duro o cualquier directorio dentro de un disquete. Por una consulta que hiciste hace algún tiempo, sé que tienes un Amiga con la Rom 3.1. En este caso, no es aconsejable utilizar el VMake con un proyecto en la Ram, porque, a veces, pueden presentarse algunos pequeños problemas (no encuentra el lugar correcto donde están almacenados los ficheros de cabecera y librerías del compilador). Por lo tanto, copiaremos los listados de la base de datos en "work:base/" (por poner un ejemplo).

Una vez copiados los listados en el disco duro, ya podemos ejecutar el VMake. Para ejecutarlo, puedes escribir en una Shell el comando VMake, o, directamente, selecciona el icono que encontrarás dentro del directorio bin del DICE.

En ese momento nos aparecerá en la pantalla una ventana como la de la figura 1. El tamaño de la ventana, o de los botones, dependerá del modo de pantalla en

el que tengas abierto el Workbench, o del tipo de letra que tengas por defecto para el texto del sistema pero, más o menos, tendrá el mismo aspecto que la ventana que se muestra en la figura 1.

El siguiente paso es crear un nuevo proyecto apto para trabajar con el DICE. Debemos seleccionar el campo "NEW", del menú llamado "Project".

¡OJO! no es el botón "NEW" de la ventana del VMake. Este botón se utiliza para insertar el nombre de nuevos ficheros a la lista de archivos de un proyecto. Es necesario insistir en que NO es equivalente a la opción "NEW" del menú. Por lo tanto, para crear un nuevo proyecto, seleccionamos (con el botón derecho del ratón) el campo "NEW" del menú "Project". En ese momento, nos aparecerá una ventana de petición de nombre de fichero como la de la figura 2.

Podemos indicar el nombre y el camino completo del lugar donde hemos copiado los listados de la base de datos, introduciéndolos directamente en las casillas de la ventana, o utilizando los botones inferiores destinados a "mostrar los volúmenes existentes" y a "mostrar el directorio anterior". Además, existen los botones para cancelar la opción o para llevarla a cabo (OK).

En el campo etiquetado como "Fichero", indicaremos el nombre que queremos que tenga el ejecutable acabado con la extensión .DICE, y pulsamos return. En ese momento, se crea un nuevo proyecto que está preparado para poder trabajar directamente con el compilador (ver Figura 3). Cada vez que queramos crear un proyecto, tendremos que crearlo con esta opción.

Si utilizamos un proyecto ya creado anteriormente, y cambiamos el nombre a los ficheros, para poder compilar un programa diferente, puede darnos problemas. Ya que, además del nombre de los ficheros que están relacionados con el proyecto, también guarda otro tipo de información específica de ese proyecto en concreto. Éste puede ser otro de los motivos por el cual no puedas compilar utilizando el VMake. Si has renombrado uno de los ejemplos que incorpora el compilador para poder compilar tu programa, es normal que muestre un error y aborte el proceso de compilación. Siempre deberemos crear un nuevo proyecto con la

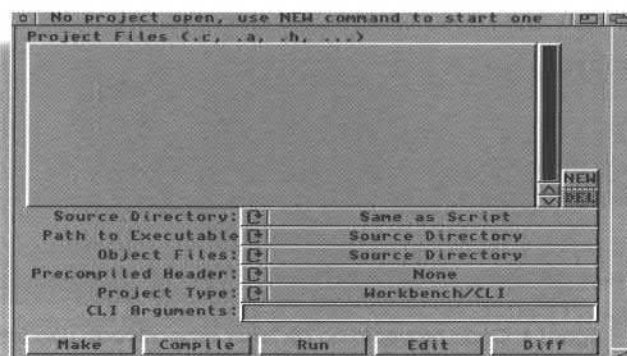


Figura 1: Muestra del aspecto que tiene la ventana del VMake. El VMake es una potentísima herramienta del compilador DICE C Versión 3.01. Con esta herramienta, se puede editar, compilar un pequeño programa o todo un proyecto formado por cientos de módulos, ejecutar la última versión de nuestro programa, etc... sin tener que salir de la ventana y con una simple selección con el ratón.



Figura 2: Ventana de petición de nombre de fichero. El campo etiquetado con el nombre "Directorio" ha de contener el camino completo del directorio en donde se encuentran todos los ficheros que componen el proyecto que vamos a crear. El campo etiquetado con el nombre "Fichero" ha de contener el nombre que le daremos al proyecto. Siempre ha de tener la terminación .DICE

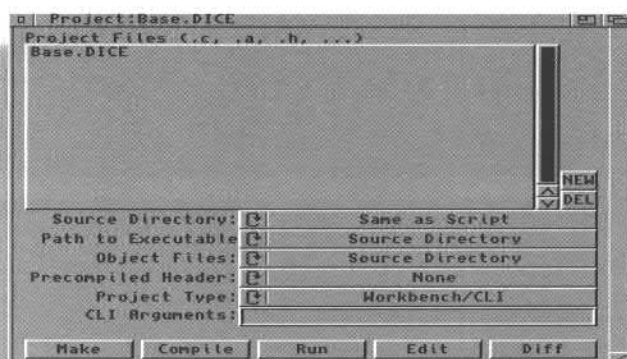


Figura 3: Hemos creado un nuevo proyecto, llamado Base.DICE, preparado para ser utilizado por el VMake. Como podéis ver en la figura, el proyecto está vacío. El siguiente paso a dar es el de indicarle al VMake todos los ficheros que estarán relacionados con el proyecto recién creado. Esto se hace a través del botón llamado "NEW", situado en la parte central derecha de la ventana del VMake.

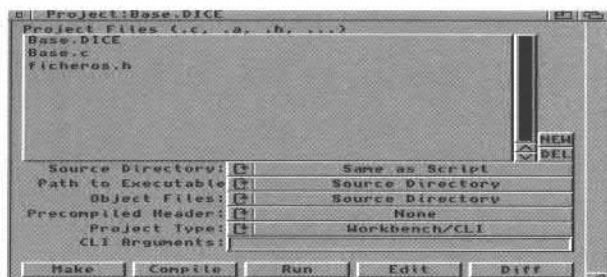
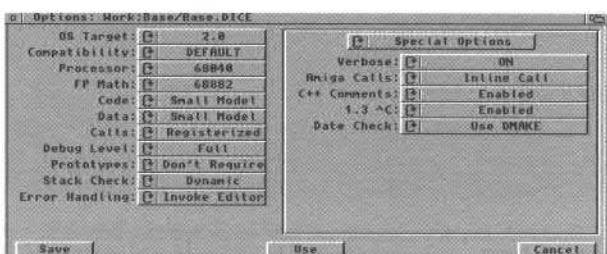
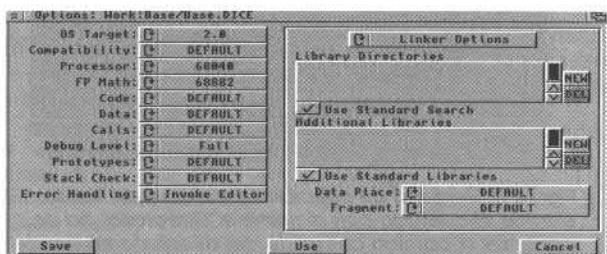
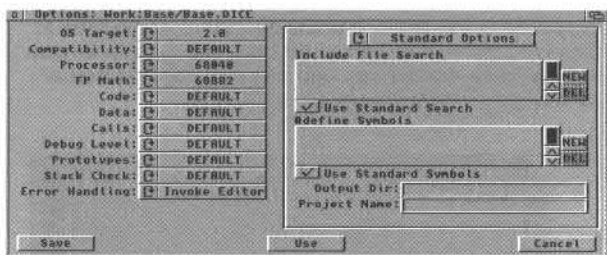


Figura 4: Cada proyecto ha de tener especificada una lista de ficheros relacionados con él. El Vmake se encargará de ver cuál de ellos ha sido modificado y compilará sólo aquellas partes que sean necesarias. De esta forma, se consigue mejorar el rendimiento del entorno de programación considerablemente.



Figuras 6,7,8 y 9: Sin abandonar el VMake, podremos modificar, visualmente, todos los parámetros del compilador para conseguir el tipo de compilación que más nos interese.

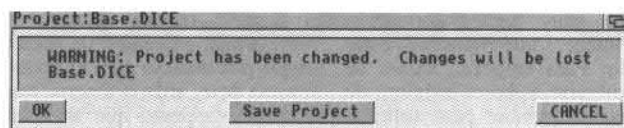


Figura 5: Antes de empezar con la configuración de los parámetros del compilador, deberemos grabar los cambios realizados en el proyecto. Tenemos dos opciones: o grabamos la configuración, o, cuando nos avise de que el proyecto ha sido modificado y de que si seguimos los cambios pueden perderse, seleccionamos el botón "Save Project" (grabar proyecto).

opción "NEW" del menú "Project". Este dato es muy importante y deberemos tenerlo presente siempre que queramos trabajar con el VMake.

Una vez creado el proyecto, nos aparecerá en el VMake el nombre indicado con anterioridad. En nuestro caso, aparecerá el nombre Base.DICE. El siguiente paso que deberemos tomar es el de indicar qué ficheros formarán parte del proyecto en cuestión. Los listados de la Base de Datos de AMIGA.InFo están formados por los archivos Base.c y ficheros.h. Por lo tanto, deberemos añadirlos a la lista del VMake (ver figura 4).

Para añadir ficheros a la lista, se pueden hacer dos cosas. En primer lugar, podemos añadirlos uno a uno utilizando el botón llamado "NEW" (en el manual en inglés lo referenciamos como el "gadget ADD", aunque en la ventana del VMake pone el nombre NEW y no ADD), o utilizando las opciones de SCAN que podremos encontrar en el menú Edit. Si sólo quieres añadir ficheros que acaben en .c, selecciona la opción SCAN .C. Si sólo quieres añadir ficheros que acaben en .h, selecciona la opción SCAN .H. Aunque, para acabar antes, te aconsejo que selecciones la primera opción: SCAN. Esta opción añadirá a la lista de ficheros relacionados con el nuevo proyecto todos los ficheros que se encuentren en el directorio de trabajo donde creamos Base.DICE. El aspecto que tomará la ventana del VMake lo puedes ver en la figura 4.

En este punto, ya hemos creado un nuevo proyecto llamado Base.DICE al que le hemos añadido una lista de ficheros con los que poder trabajar. El siguiente paso a dar es el de escoger las opciones del compilador. Se hace seleccionando la opción "Options" del menú llamado "Edit". En ese momento, nos aparecerá una ventana que nos avisará de que hemos modificado el proyecto y si

seguimos adelante con la ejecución del módulo de opciones del compilador, se pueden perder las modificaciones realizadas con anterioridad (ver figura 5). En este caso, grabamos la configuración y nos aparecerá la ventana de la figura 6, 7, 8 ó 9 (dependiendo de cómo tengamos grabado el fichero de configuración). Nos avisará de que, con esta ventana, podremos indicar todas las opciones que queramos que siga la compilación de nuestro programa.

Por ejemplo, podremos indicarle al compilador que genere código ejecutable para el procesador que más nos interese: 68000, 68010, 68020, 68030 y, de momento, 68040. En breve, estará disponible la opción de generar código para el 68060. También, podremos generar código especial para aprovechar las capacidades de los mejores coprocesadores matemáticos: estándar iee, estándar ffp, código para 68881 y código para 6882.

Una vez inicializado el proyecto, con sus correspondientes ficheros fuentes asignados al mismo, y con las opciones del compilador configuradas según nuestras necesidades del momento, es necesario (y me atrevería a decir que obligado), grabar siempre las opciones al mismo fichero del proyecto. En este caso, Base.DICE (ver figura 10). Si estamos generando diferentes versiones del mismo proyecto, por ejemplo, generando ejecutable para 68000, 68020, 68030 ó 68040, es recomendable ir grabando cada proyecto por separado. Es decir: Base68000.DICE, Base68020.DICE, Base68030.DICE y Base68040.DICE.

De esta forma, guardaremos todos los pasos necesarios para obtener el ejecutable que necesitemos, por si alguna vez perdemos accidentalmente algún ejecutable. Es más, las opciones para generar código para 68040 no tienen por qué ser parecidas a las del 68000. En el primer caso, podremos aprovecharnos de las caches del

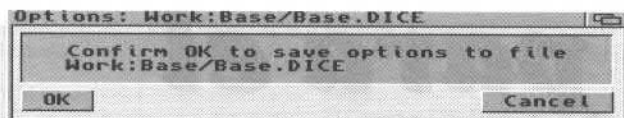


Figura 10: Ventana de confirmación para grabar la configuración del proyecto que acabamos de crear.

procesador, del paso de parámetros a través de los registros, etc. Por lo tanto, puede que ahora mismo tengamos muy claro qué opciones tenemos que escoger para obtener la mejor versión de ejecutable de nuestro programa, pero, dentro de unos meses, seguro que lo habremos olvidado y tendremos que pensar un rato para decidir las mejores opciones.

Acostumbrados a documentar los programas todo lo que podáis y, sobre todo, guardad todo lo relacionado con el proyecto, aunque parezca una tontería. Seguro que dentro de unos meses os será de mucha ayuda.

Una vez que tengamos todo configurado a nuestro gusto, podremos editar cualquier fichero con sólo pulsar dos veces sobre el nombre del fichero en cuestión. De igual forma, si queremos compilar un listado, bastará con seleccionarlo y pulsar el botón de compilar (ver figura 11). El proceso a seguir es muy sencillo, y en cuanto le cojas la mecánica,

empezarás a dejar a un lado el viejo sistema de compilación mediante Shells. De igual forma, si queremos construir todo el proyecto, sólo tendremos que seleccionar el botón llamado "Make" y al momento lo tendremos todo compilado.

Si se produce cualquier error, enseguida se nos ejecutará el editor de texto mostrándonos el mensaje de error e indicando la línea donde posiblemente se encuentre.

Espero que con esta explicación consigas manejar el DICE desde el VMake. De todas formas, recuerda que si tienes cualquier problema, siempre puedes ponerte en contacto con nosotros e intentaremos ayudarte en la medida de nuestras posibilidades.

Y aquí acaba este artículo dedicado a resolver algunas consultas de los lectores. El próximo mes analizaremos a fondo el Preprocesador de C. Hasta el mes que viene. ●

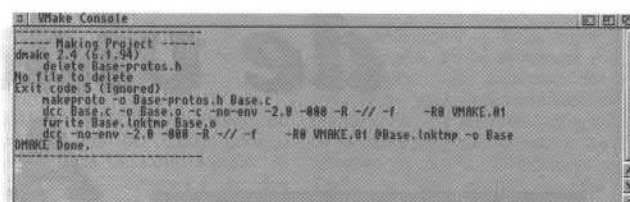


Figura 11: Podremos compilar todo un proyecto compuesto por cientos de pequeños ficheros sin tener que salir del VMake, y lo que es mejor aún, con una simple pulsación del botón del ratón

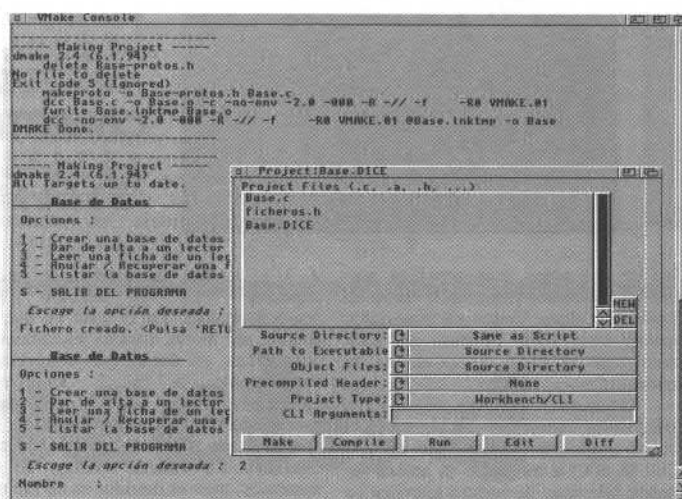


Figura 12: Además, también podremos ejecutar el fichero final con sólo pulsar el botón "RUN" del VMake. Sin lugar a dudas, el proceso de programar ha mejorado muchísimo con compiladores como DICE.

Aprende Jugando

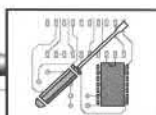
Hallad el nombre de las 33 palabras clave de C, teniendo en cuenta que pueden aparecer de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo y viceversa, en diagonal e incluso al revés.

- | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| ☐ asm | ☐ enum | ☐ signed |
| ☐ auto | ☐ extern | ☐ sizeof |
| ☐ break | ☐ float | ☐ static |
| ☐ case | ☐ for | ☐ struct |
| ☐ char | ☐ goto | ☐ switch |
| ☐ conts | ☐ if | ☐ typedef |
| ☐ continue | ☐ int | ☐ union |
| ☐ default | ☐ long | ☐ unsigned |
| ☐ do | ☐ register | ☐ void |
| ☐ double | ☐ return | ☐ volatile |
| ☐ else | ☐ short | |

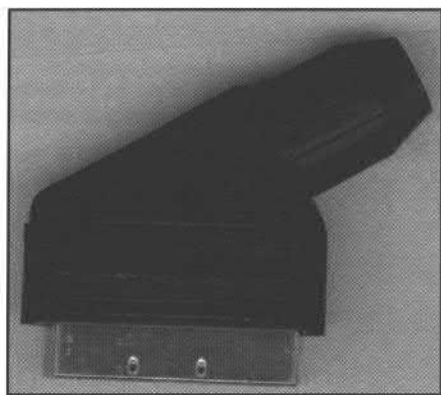
```

r v t c x u v o i d d g d t f m d
e l d o u b l e x e q i u h o p o
g o m n y m t p d n k n n r e l p
i n x t a o l f f g b j s l z s s
s g v i n t e v o i r m i t i l t
t z w n a s u c a s e t g g s w r
e v b u l e r h t a a f n d t s u
r m l e n u m a t l k a e f i s c
s k x m i t o r o o h f d e h f t
d e f a u l t v e y o p q l s b a
z w x q b o s u u t a s w i t c h
q o m t o e n h u w u i o h y i p
e f t t e v o a s m n r u w l t n
s e o x c r c y u r i o n g f a s
x g o r s i n h s h o r t n d t o
t y p e d e f s y n n s i h f s d

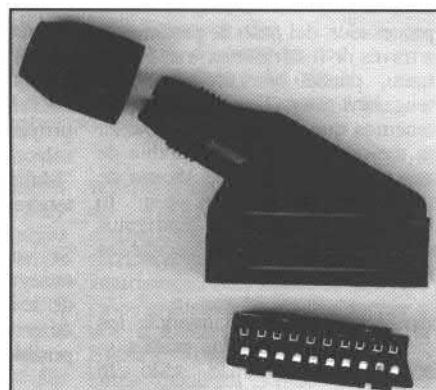
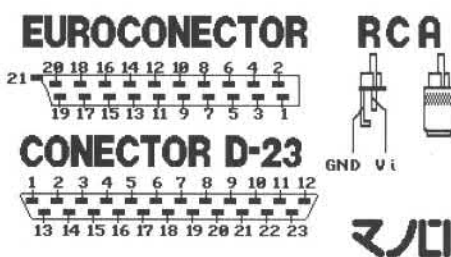
```



Constrúyete un cable de vídeo para el Amiga



CONECTORES



Una de las cosas más sencillas que podemos hacernos nosotros mismos es el cable de vídeo. Todos los materiales cuestan unas 1000 Pesetas, un poco menos que el cable comprado en la tienda.

Quizá estéis trabajando con vuestro 500 con un modulador, o bien con vuestro 1200 (ó 600) a través de la antena de vuestro televisor. Si vuestro televisor (o monitor) está dotado de euroconector con conexiones RGB (prácticamente todos), os propongo una solución que os hará ganar mucha calidad en vuestras imágenes. Bienvenidos a una buena "definición de imagen".

La forma más sencilla, fácil y estándar de intercomunicar aparatos audiovisuales es el llamado Euroconector (Scart para los ingleses). Es un conector de 21 pines, en el cual, por acuerdo, ya están definidos los cableados, es decir, la posición de las señales dentro de los pines. Ahora, definiré todos los pines del euroconector, ya que nos serán útiles no sólo para construir este montaje, sino para otros de este tipo. La figura nos muestra el patillaje y ahora aclararemos algún concepto:

CONEXIONADO		
Euro	Amiga	
2	Audio L	RCA
4	Audio GND	
6	Audio R	
5	18	DB-23
7	5	
8	22	
9	17	
11	4	RCA
13	16	
15	3	
16	23	
17	Gnd	RCA
20	Vídeo C.	

✓ 1 y 3: Son las salidas de audio izquierdo (L) y derecho (R) respectivamente. En el caso de que el aparato sea mono, estarán internamente puenteadas, es decir, que conectando simplemente a la 1 tendremos suficiente. Estos pines nos serán especialmente útiles para conectar el aparato a un sistema de audio de alta fidelidad. En nuestro montaje no las usaremos, pues el monitor es el que nos reproducirá el sonido.

✓ 2 y 6: Son las entradas de audio (L y R), como en el caso anterior, si lo usamos en mono, sólo habremos de conectar el pin 2. Estas entradas nos pueden ser útiles para introducir otro sonido distinto del original en una grabación de vídeo. Nosotros lo usaremos para introducirle el sonido al monitor, que nos vendrá de la salida de audio del ordenador.

✓ 4: Es la masa de audio, cualquiera de los cuatro pines anteriores tiene aquí su masa.

✓ 5, 9 y 13: Son las masas de las señales que describiremos a continuación: B, G y R. Cada señal tiene su masa. Como veremos, las habremos de usar en el montaje.

✓ 7, 11 y 15: Son las señales Azul (B), Verde (G) y Rojo (R) respectivamente, son entradas de las líneas del RGB analógicas. Con estas tres señales, el monitor formará el color de las imágenes. Como ya es conocido, con estas tres fuentes de luz se forman todos los colores, cada señal lleva la información de la intensidad de cada luz. Nosotros las conectaremos directamente al ordenador.

✓ 8: Status. Este pin es más importante de lo que pueda parecer. Tiene la propiedad de que al aplicar en él 12 V, nos conmutará el televisor al canal de vídeo del euroconector. Si no aplicamos 12 V a este pin y trabajamos con un televisor, cada vez que queramos ver las imágenes de amiga, deberemos, mediante el mando a

distancia o bien el televisor, poner el canal de vídeo AV, de la otra forma sólo tendremos que poner el televisor y el amiga en marcha. También tiene el inconveniente que si está conectado no podremos ver la "Tele" mientras esté el ordenador encendido.

✓ 10: Data 1 o línea de interconexión invertida.

✓ 12: Data 2 o línea de interconexión directa.

✓ 14: GND Data o masa de línea de intercomunicación.

Estos tres pines prácticamente no se usan ni en nuestro montaje ni prácticamente en ninguna otra cosa.

✓ 16: FastBlanking, blanking o Conmutación RGB. Esta señal a 5 V nos permite usar el monitor en modo RGB.

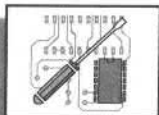
✓ 18: Gnd Fastblanking o masa

PINES EUROCONECTOR

- 1 AUDIO Out (Mono: connected to pin 3)
- 2 AUDIO In (Mono: connected to pin 6)
- 3 AUDIO Out (Mono: connected to pin 1)
- 4 GND Audio
- 5 GND Blue
- 6 AUDIO In (Mono: connected to pin 2)
- 7 Blue In
- 8 Status (+12V on this pin will switch your TV-Set to SCART)
- 9 GND Green
- 10 n.c. / Data 1 / Línea Interconexión
- 11 Green In
- 12 n.c. / Data 2 / Línea interconexión
- 13 GND Red
- 14 n.c. / Gnd Data / Masa interconexión
- 15 Red In
- 16 Fastblanking In / Conmutación RGB(5V)
- 17 GND CVBS
- 18 GND Fastblanking / Masa conmutación
- 19 CVBS Out
- 20 CVBS In 1Vss 75 Ohm
- 21 SHIELD

PINES VIDEO AMIGA

- 1 External clock
- 2 External clock enable
- 3 Red Out
- 4 Green Out
- 5 Blue Out
- 6 Digital Intensity
- 7 Digital Blue Out
- 8 Digital Green Out
- 9 Digital Red Out
- 10 Compositi Sync Out
- 11 Horizontal Sync Out
- 12 Vertical Sync Out
- 13 Return External clock/digital GND
- 14 Genlock Overlay
- 15 Clock Out
- 16 .. 20 GND Video
- 21 -12V (100mA)
- 22 +12V (100mA)
- 23 +5V (100mA)



conmutación RGB. Es la masa de la señal anterior.

✓ 17: Masa de vídeo compuesto. Es la masa de las señales de vídeo compuesto tanto de entrada como de salida.

✓ 19: Salida de vídeo compuesto. Esta señal es la que usa por ejemplo un reproductor de vídeo para enviarle la imagen a un monitor. En nuestro caso no la usaremos.

✓ 20: Entrada vídeo compuesto 1Vpp - 75 Ohm. Como he dicho, es la entrada de "imagen". En nuestro caso no la usaremos como tal y sí como sincronización para las señales RGB.

✓ 21: Chasis GND. Es la masa de chasis, es decir, la del aparato en general.

En nuestro vídeo cable, la lista de materiales será la siguiente:
☐ Euroconector macho aéreo
☐ 1.5-2 m de cable Percon Videocable

VK420 o equivalente
☐ 1.5-2 m de cable coaxial paralelo
☐ 3 RCA macho aéreo Blanco, Rojo y Negro.
☐ Conector DB-23 macho + tapa

El Percon Videocable es una manguera que contiene 4 cables apantallados y dos de normales. Este cable es difícil de encontrar, si no se encuentra, buscaremos una manguera de esas mismas características, y, si seguimos sin encontrarlo, tendremos dos soluciones: la sencilla y bonita o la fea y eficaz.

La primera solución consiste en comprar una manguera de 12 cables normales y conectar según colores, esta solución puede dar problemas puesto que las señales no llevan apantallamiento. El apantallado hace que la señal vaya por dentro y la malla vaya por fuera, de manera que cualquier tipo de ruido exterior queda en la malla, sin afectar a la señal, que normalmente suelen ser señales débiles

y fácilmente alterables. Si no apantallamos las señales, nos podemos encontrar con interferencias.

La segunda solución consiste en comprar 3-4 m de cable coaxial paralelo y 3-4 m de cable normal. El cable coaxial lo cortaremos en dos partes y el normal en otras dos obteniendo trozos de 1.5-2 m los cuales sustituirán a la manguera. Para que no se vea demasiado feo, podemos meter los cables sueltos dentro de un macarrón o bien irlos enrollando con cinta aislante.

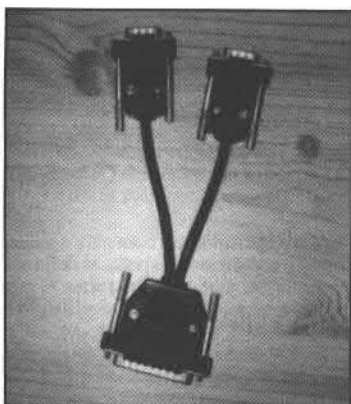
De la salida de audio del ordenador sacaremos la señal para el monitor. Soldaremos los RCA blanco y rojo al coaxial paralelo, y en el otro extremo al los pines del euroconector 2, 4 y 6, tal como indica la figura.

La señal de sincronismo la sustraeremos de la salida de vídeo compuesto del ordenador, que se encuentra al lado de la Db-23 de vídeo.

Aquí soldaremos el RCA negro a un cable coaxial de la manguera (el de color negro), que dejaremos un poco más largo para poder enchufarlo con holgura. En los modelos antiguos ésta es la señal de monocromo y los más actuales la de V. Compuesto color. Tanto la una como la otra nos funcionarán igual de bien.

Del DB-23 salen las señales R,G,B y las de 5V y 12V. Cada una de las señales RGB debe ir a un coaxial con sus correspondientes masas. Nos será más fácil si usamos los colores Rojo (R), Verde (G) y Azul (B). Las otras dos señales son las correspondientes a los cables normales. Hay que recordar que la señal de Status no es imprescindible, ya he explicado sus pros y sus contras.

Al euroconector vienen a parar todos los cables antes mencionados, es decir el monitor solo se lo conectaremos a él. Las conexiones son las que vienen en la figura. ●



Conecta 4 Joysticks

Todos hemos querido alguna vez poder jugar con 3 jugadores más, cuando hemos montado una timba amigüera y éramos muchos a repartir. Con este sencillísimo montaje, cubriremos dos objetivos: por una parte obtendremos un adaptador (interfaz) de dos joysticks a través del puerto paralelo; por otro lado pondremos en aplicación lo explicado en el artículo dedicado a las cías, este montaje está realizado con la idea de que no podamos estropear el ordenador.

Algunos juegos incluyen la posibilidad en su software de conectar cuatro joysticks, para poder jugar otras tantas personas a la vez. Como ejemplo de esto, podemos hablar de KickOff 2, Dyna Blaster, Pro Tennis Tour 2, etc. Pero claro nuestro ordenador sólo tiene dos salidas de juegos, una solución sencilla es la de sacar dos puertos de juegos más del paralelo.

Un joystick de amiga funciona con siete pines: 1- Arriba, 2 - Abajo, 3 - Derecha, 4 - Izquierda, 6 - Disparo, 7 - +5V y 8 - GND. El 5 y el 9 generalmente no son usados. Los cinco primeros pines son las señales (movimientos y disparo) y las dos últimas son de alimentación, la mayoría

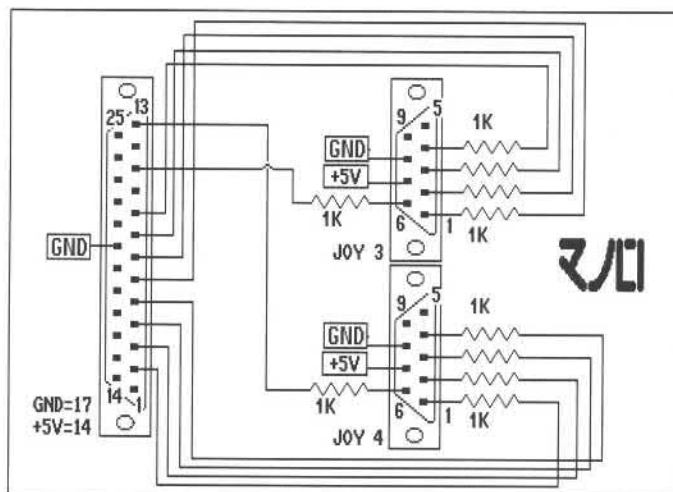
de los joysticks no usan los 5V pues no hacen falta, a no ser que lleven algo de circuitería, por ejemplo para hacer un disparo automático mediante un timer o algún led que decore. El principio de funcionamiento de cualquier señal es el de conectarla a masa cuando esté activada y al aire si no lo está.

La alimentación de los joysticks (patillas 7 y 8) la sacamos de las patas 14 (+5V) y 17 (GND) del DB-25 del paralelo. Las líneas de datos (2-9) las usaremos para las señales de movimiento repartiéndolas tal y como indica la figura, y las 11 y 13 que son de control están programadas para que funcionen como disparo. Las resistencias de 1K están para proteger las cías en las líneas de señal, como ya deberíais saber. Estas, si somos un poco mañosos, nos cabrán dentro de la tapa de los DB-9.

La lista de materiales es la siguiente:

☐ 1 DB-23 Macho + tapa
☐ 2 DB-9 Macho + tapas
☐ 10 Resistencias de 1K
☐ 50 cm. de manguera de 12.

Ahora sólo hay que ponerse a soldar, vigilando bien de no equivocarnos ni hacer cruces. ●



Interfaz 4 Joysticks

DB-25	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	14	17
Joy 3						1	2	3	4	6	7	8
Joy 4						1	2	3	4	6	7	8



El Packet Radio

Tras leer en la sección de "Cartas y dudas" varias cartas de amigueros pidiendo información sobre el Packet radio en Amiga, he escrito este artículo esperando resolver algunas de las inquietudes que este fascinante mundo puede crear. No he querido esta vez introducirme demasiado en el aspecto técnico del packet, sino, más bien, dejar claro lo que es, lo que se puede hacer con él, y lo que se necesita para poderlo hacer. Pasemos a ver por encima qué es eso del "Packet radio":

Por Jesús Toucedo (EB7BH/C)

¿A qué llamamos packet radio?

El packet radio, o radio-paquete, es una de las muchas opciones que tiene un radioaficionado de hoy en día para ejercer como tal. Básicamente, lo podemos incluir dentro de la definición de "modem", dado que su funcionamiento, utilidad y manejo es muy similar al que pueda tener un modem telefónico, aunque si bien muchas son las similitudes con ellos, muchas son también las diferencias.

Comencemos por describir un poco el entorno en el que se desarrolla esta actividad del packet radio.

Sabemos que un radioaficionado usa su emisora para hablar con otro radioaficionado a corta o larga distancia, pero, ¿sabemos realmente cómo se produce este hecho? Pues muy sencillo, estos dos radioaficionados se encuentran en una misma frecuencia, en la que pueden estar ellos y cuantas personas más quieran a la vez. Primero habla uno, mientras los demás escuchan, y cuando éste termina, le pasa el cambio al otro, es lo que llamamos un enlace en semi-duplex o simple: uno habla y otro escucha. Por contra, en las líneas telefónicas, pueden hablar los dos usuarios a la vez, dado que es un enlace en full-duplex.

Una vez dicho esto, sustituyamos las personas por ordenadores. Por teléfono, la cosa es más rápida gracias al enlace en duplex, un ordenador emite datos mientras el otro los recibe. Por ruido en las líneas, esta comunicación no es limpia y se hace necesario el uso de protocolos que corrijan los errores que se puedan producir durante la transmisión, así que el terminal receptor va enviando durante la transmisión del otro, caracteres de control solicitando la corrección de los datos que llegaron erróneos. Todo esto se produce en tiempo real y sin que el transmisor pare jamás a esperar la contestación del receptor. Sin embargo, en radio la cosa es distinta, al tener un solo canal de comunicación, el transmisor emite una serie de caracteres o "paquete". Una vez enviado, para, y el receptor emite ahora la autorización a seguir si todo ha ido bien, o la petición de repetición si algo ha fallado. Produciéndose así un diálogo entre los dos terminales que se denomina Packet.

Aunque esto en principio parezca una desventaja, dado que disminuye la velocidad, este sistema permite la interacción de varios usuarios en la misma frecuencia, por lo cual una BBS no tiene por qué tener un canal por cada usuario conectado, si no que todos comparten la misma línea, siendo un gran ahorro en equipos (antenas, emisoras, etc) para las BBSs, que con un solo canal abierto satisfacen a varias personas a la vez.

Por supuesto, las conexiones en duplex vía radio también son posibles, aunque su uso no está muy extendido, ya que requiere el doble de equipos de los que se necesitan para hacerlo en semi-duplex.

¿Qué podemos encontrar dentro del packet?

Bien, aquí es necesario aclarar que el packet radio sigue siendo una actividad propia de los radioaficionados, y ello requiere el uso de indicativos.

El indicativo no es más que una serie de letras que nos distinguen del resto de los radioaficionados, y que se obtienen tras aprobar una serie de exámenes, y reunir ciertos requisitos burocráticos.

Una vez que obtenemos nuestro indicativo y estamos dentro del mundo de la radio, nos damos cuenta de que esto es mucho más que el hecho de sacar ficheros por sacarlos, de que se puede hacer mucho más, hasta tal punto que el entrar en una BBS a por ese fichero que ni siquiera sabemos qué será, deja de ser el primer objetivo y se convierte en algo monótono y aburrido (sobre todo por que será alguna utilidad del sufrido MS-DOS o tortura similar). Y ¡ojo!, no digo que Amiga no esté presente en el packet, al contrario, gracias a él

nos mantenemos en contacto muchos amigueros de toda España, y del resto del mundo, y que de otra forma ni nos conoceríamos.

Por las BBSs circulan todo tipo de boletines con información de la última party, las nuevas expectativas del Amiga, o de la salida a la calle del último número de Amiga.InFo, además de, por supuesto, las áreas de Amiga dentro de las BBSs, que nosotros los amigueros creamos y mantenemos al día de cosillas que llegan vía radio procedentes de Internet o de ese nuevo CD de Aminet.

Pues bien, si sacar ficheros no es prioritario ¿qué hacemos? Muy sencillo, comunicarnos. En las BBS, encontramos mucha mensajería procedente de todo el mundo, sobre todo referente a radio, electrónica, satélites y tecnología en general (a los radioaficionados nos gusta mucho el cacharreo), y, por supuesto, de cualquier otro tema de interés general.

La mensajería personal es otro de los puntos fuertes del packet, gracias a ella nos mantenemos en contacto diario con el resto del grupo local o con gente de otras provincias y países, y es que el packet no entiende de idiomas o fronteras.

Las charlas a lo "party line" son también muy interesantes, todos conectados al ordenador de alguien, y charlando a la vez sobre un tema en

concreto, la acampada de fin de semana, o el resultado de las últimas pruebas de ese nuevo modem. Se pasan tardes muy agradables con este sistema, sobre todo si es un grupo de amigos. Todos leen lo que se escribe, y cada uno habla cuando quiere.

Por supuesto, la entrada a las BBSs y demás servicios son totalmente gratuitos, y financiados por personas como tú y como yo, que donan su tiempo y dinero a mantener esto vivo día a día. Normalmente, no existen límites de tiempo de conexión ni ratios, y por supuesto tampoco viene telefónica a final de mes con el recibo de teléfono, lo que te libera totalmente de ese miedo que nos invade cada vez que nuestro modem descuelga el teléfono. Te puede permitir el lujo de investigar y aprender realmente con lo que haces. (¿Quién no tiene un modem y ni siquiera conoce la mayoría de los comandos por miedo a hacer pruebas tranquilamente?).

Las redes:

Gracias a las redes es posible el intercambio de información entre BBSs de todo el mundo. Así, podemos enviar un mensaje a un amigo de Australia, y recibir su respuesta en muy poco tiempo.

Estas redes son totalmente independientes, y funcionan gracias a la colaboración de miles de radioaficionados en todo el mundo que se esfuerzan en dedicar su ordenador y emisoras a esta noble misión.

Pongamos el caso de que necesitamos enviar y recibir mensajería de Madrid a Sevilla, y que estas estaciones no se escuchan entre sí. Entonces, la BBS de Madrid le pasa toda la información destinada a Sevilla a un "puente", o "nodo", que a su vez estará conectado con Sevilla y le irá pasando toda la información que le mande Madrid.

Este nodo o repetidor puede ser de dos formas, o bien es un radioaficionado en su casa el que presta sus equipos a estos servicios durante el tiempo que él no los usa, o bien son verdaderas estaciones repetidoras montadas en lugares estratégicos por su altura, y funcionan de forma autónoma y automática. Insisto en la idea de que todo es iniciativa propia de los radioaficionados, ellos son los que buscan permisos para ponerlos en lo alto del monte, los que compran los materiales, placas solares, emisoras, TNCs (son los modems de la radio) y demás equipos, y los que por supuesto montan estos artilugios para el uso y disfrute de la comunidad entera.

Además de estos dos métodos de intercambio de información, existe

también lo que denominamos "buzones volantes", son pequeños satélites creados por radioaficionados que al pasar por encima de nosotros se les manda toda la información que se desee, y en menos de un hora lo suelta todo en la parte del mundo que deba de hacerlo.

¿Qué necesito para poder hacer packet?

Bueno, aquí es donde viene lo malo de todo esto, que si bien al final no es tan malo como pueda parecer.

Desafortunadamente, la radio en España aún es cara, y cualquier cosa que haya que comprar supone gastarse más dinero del que realmente

vale. Así pues, tratamos de que todo, o casi todo sea de diseño y construcción casera, ya no sólo por el ahorro de dinero que supone, si no por la satisfacción que da el aprender, investigar y, finalmente, llegar al objetivo que nos planteamos, sabiendo que "nos hemos ganado el pan". Y, por supuesto, siempre gracias a la ayuda de verdaderos profesores que son los más veteranos, siempre dispuestos a echarnos una mano en cualquier cosa.

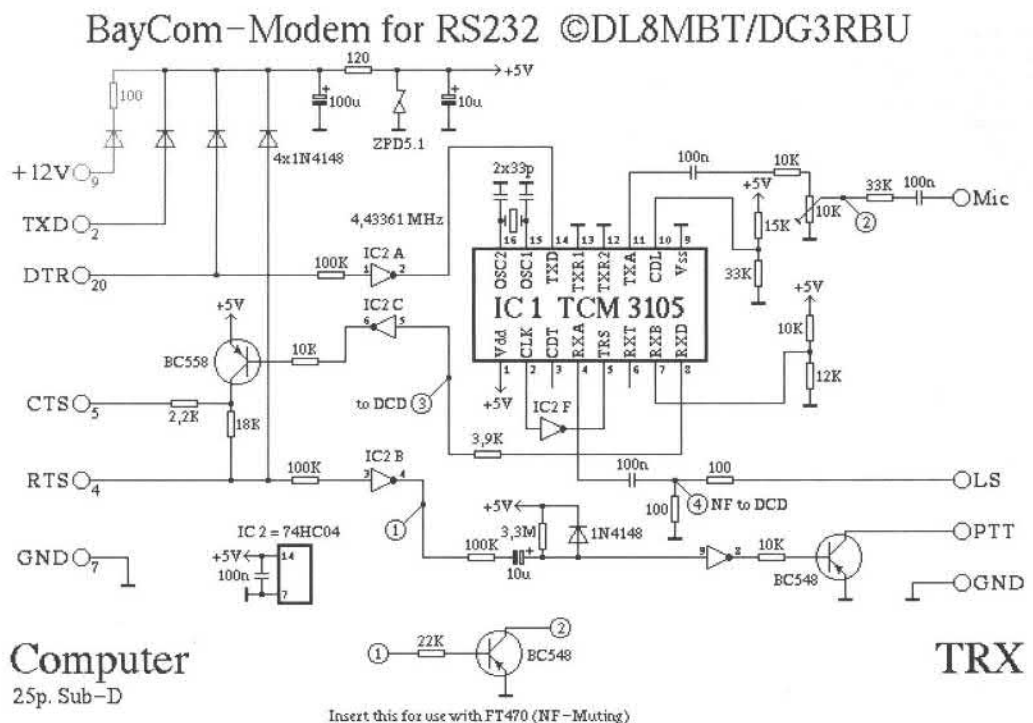
Así, lo necesario e indispensable para comenzar en el Packet es:

□ La licencia de Radio aficionado. Sobre cómo obtenerla, puedes encontrar información en la Dirección General de Telecomunicaciones de tu provincia, o bien en cualquier radioclub cercano, allí te informarán, e incluso te ayudarán a preparar los

exámenes necesarios para obtenerla.

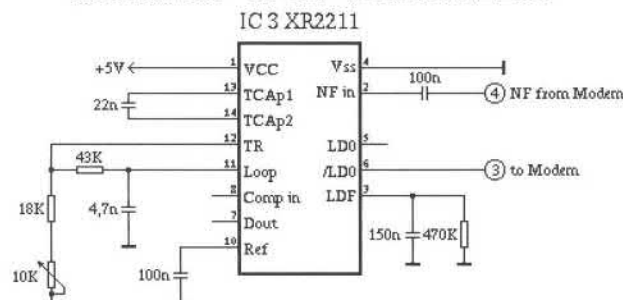
□ La emisora: Bien, aquí tenemos varias opciones, si bien mencionaré las más comunes para alguien que comienza a andar por el packet.

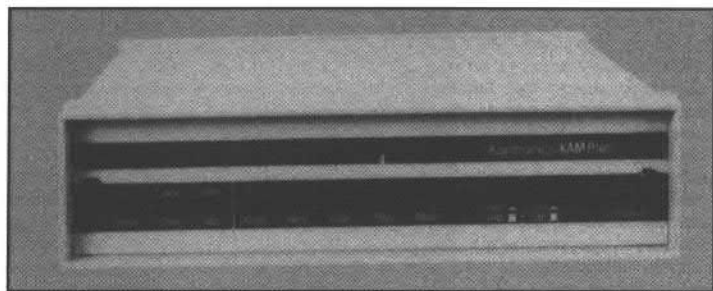
Según la clase de licencia que tengamos, se nos permite transmitir en unas u otras frecuencias. Con licencias de clase A podemos emitir en bandas decimétricas, ello significa poder hablar con cualquier parte del mundo en directo, es decir, nos podemos conectar al "Amiga" de un Alemán, un Inglés o un Australiano. Esta no es la opción más común para los packeteros, ya que las emisoras son bastante más caras, y dada la baja calidad de las señales que se reciben no nos permiten trabajar velocidades superiores a los 300 baudios. Con una licencia de clase B, se nos permite



Only necessary for use with PC (Power-Supply)
Extension for use with Amiga

Hardware-DCD with XR2211





emitir en bandas de VHF y superiores, en tales bandas emiten también la radio comercial, los servicios de vigilancia (policía, bomberos etc.), las televisiones y un larguísimo etcétera. La ventaja es una mayor calidad en la señal, lo que nos permite usar mayores velocidades en las TNCs, pudiéndose alcanzar cifras de hasta 1.3 megas por segundo en las bandas de SHF!!!.

Los inconvenientes son que contra mayor es la frecuencia que usemos, menor es el alcance de distancia. Para que os hagáis una idea, con este tipo de emisoras, se suelen alcanzar distancias de pocos cientos de kilómetros, eso sí, y con todo, la distancia depende en gran parte de la antena que tengamos, la altura de nuestra casa, y las condiciones meteorológicas de propagación de cada día.

Dentro de la gama de frecuencias a las que podemos tener acceso con la licencia de clase B, las más usadas son las frecuencias de 144 Mhz y 432 Mhz, y las velocidades más comunes son 1200 ó 9600 baudios, en estas bandas y a estas velocidades se encuentran la mayoría de las BBSS españolas, si bien y sólo con carácter experimental se emplean velocidades de vértigo a nivel de dos usuarios.

Desgraciadamente, y como ya digo, la mayoría de estos modems y las emisoras necesarias para estas velocidades requieren ser autoconstruidos, y dada la baja demanda en el mercado de los componentes de estos equipos, en muchas ocasiones es necesario recurrir al extranjero para encontrar esa cucaracha milagrosa, lo que hace que para la mayoría sea un paso gigantesco el subir de 9600 baudios.

Nota: el precio de una emisora normal de 144 ó 432 Mhz ronda las 60.000 pesetas. Existe también la licencia de clase C, que es similar a la de clase A, pero tiene restringida la transmisión en muchas bandas.

□ Las TNCs: Son los modems que se usan en radio. Sobre ellas podría escribir muchas páginas, pero creo que tampoco merece la pena, basta con que sepáis que las hay de muchas velocidades (300, 1200, 2400, 9600, 14400, 19900, 28800 y 56000 baudios son las velocidades más normales de encontrar en las TNC's)

y formas de funcionar. Unas se conectan al ordenador y éste se lleva todo el trabajo, gestiona la comunicación, la corrección de errores, la conmutación de transmisión a recepción y, en fin, todo lo que hace posible que se lleve a cabo la comunicación.

Otras funcionan de forma autónoma, llevan su propio procesador (normalmente un Z80), RAM, EPROM con varios programas, etc, y lo hacen todo, el ordenador sólo se preocupa de leer los datos que llegan al puerto serie.

Las primeras son del tipo "Baycom", y su precio ronda las 5.000 pesetas. Sólo funcionan a 1200 ó 2400 baudios, y su uso está muy extendido entre los radioaficionados, amigos incluidos. Adjunto tenéis el esquema de esta TNC tan económica (que no por barata funciona peor) y con la que todos hemos comenzado, por si alguien se decide a entrar en el packet.

Las segundas son algo más caras (desde 13.000 pesetas en adelante) y ya nos permiten ampliarlas de velocidad, memoria, y en fin, son el siguiente paso tras unos meses en el packet.

□ La antena: Es otra parte vital de toda estación de radio, de ella depende la calidad de la comunicación, y el poder llegar más allá de la periferia de nuestra ciudad. Existen muchísimos tipos de antenas: colienales (omnidireccionales), directivas, de polarización vertical, horizontal etc.

Por supuesto las venden hechas, aunque como todo, es posible construirlas por poco dinero. En el mercado las podemos encontrar desde algo más de 5.000 pesetas y hasta cifras monstruosas.

□ El ordenador: Aquí es donde confluyen mis dos mayores aficiones, la radio y el amigo. Para hacer packet se requiere poca potencia de ordenador, desde un pobre A500 sin disco duro, hasta el más rápido de los A4000/060 son perfectamente válidos para tal uso (he visto hacer packet hasta con una calculadora científica). Así que, para cualquiera que lea esta revista, el ordenador no representará ningún problema. Bueno, dicho esto y calmadas las inquietudes de más de

uno sobre precios y velocidades voy a pasar a hacer un breve resumen de otras actividades informáticas o no, que también se llevan a cabo por los radioaficionados:

Transmisión de FAX y SSTV:

□ El FAX y el SSTV son dos modos de transmisión de imágenes. El fax os sonará porque es similar al FAX telefónico, básicamente se trata de describir una imagen pixel por pixel, línea por línea, ya sea en blanco y negro, gris, o imágenes en 24 bits en cualquier resolución.

El SSTV es similar al FAX, pero sacrifica calidad de imagen por velocidad, en poco más de un minuto transmite una imagen en 256 colores. Todo lo necesario para recibir y transmitir FAX y SSTV es un sencillo modem construido a partir de un esquema.

Recepción de CW (morse) y RTTY (radioteletipo)

□ En las bandas decimétricas es muy frecuente el uso del morse como lenguaje, así, es posible decodificar esos "did dah" en letras, y viceversa, mediante el uso de pequeños interfaces conectables a cualquier ordenador.

El RTTY también es muy común en estas bandas, se trata del sistema usado por las agencias de noticias y el ejército aparte de los radioaficionados, claro, y utiliza el mismo tipo de interfaz que el de morse.

Recepción de Satélites

Mediante el uso de modems para la recepción de FAX y la misma TNC que usamos para el packet doméstico, es posible recibir señales de muchísimos satélites ya sean comerciales como el Meteosat o los NOAA o bien los propios de los radioaficionados. El empleo de satélites se está convirtiendo en una actividad muy popular entre los radioaficionados.

De ellos podemos recibir imágenes meteorológicas directamente desde el "cielo", o bien podemos usarlos como BBSS volantes, que nos mantienen en contacto con los cinco continentes de forma rápida y segura. Aunque parezca increíble, los radioaficionados contamos con más de cien satélites para multitud de usos, y vuelvo a insistir, todo construido y financiado por radioaficionados y puestos en órbita en muchas ocasiones con la

cooperación de los gobiernos aprovechando huecos en las bodegas de carga de los "Grandes". También es posible contactar en directo con los ordenadores de proyectos como los STS de los americanos, la Mir de los rusos, e incluso hablar con sus tripulantes si están en horas libres. Aunque parezca increíble, tened en cuenta que la mayoría de ellos también son radioaficionados, y, como tales, también les gusta pasar el tiempo tras un micro o tras el teclado.

Rebote Lunar (EME)

Es otra posibilidad de hacer contactos vía radio. Usamos nuestro satélite natural como reflector de las ondas de radio, para llegar a otro lugar del mundo en el que nos estarán escuchando. Esta última modalidad no es muy popular, ya que requiere un impresionante despliegue de antenas y vatios.

Transmisión en Televisión

Todos los titulares de licencias de clase A y B están autorizados a transmitir en sus frecuencias correspondientes señales de televisión. Así, soltamos el micro y lo cambiamos por una cámara y un monitor, en el que vemos al otro transmitiendo desde su casa.

Esta modalidad también crece día a día, dado que tanto la emisora, como las antenas y el receptor son medianamente asequibles a los bolsillos de todos, pero como actividad poco común hasta ahora, no hay equipos en el mercado capaces de servir para tales fines, lo que hace necesaria la construcción de la emisora, buenos conocimientos de electrónica y pedir más de un componente a Estados Unidos. Las frecuencias más empleadas para esta actividad son los 1200 Mhz.

¿Os imagináis lo que se puede hacer si en vez de guardar las imágenes del Video-Backup en VHS las emitimos a otros colegas amigos a muchos kilómetros de distancia?. Bueno, pues esto y mucho más son las "rutinas" de este colectivo de bichos raros que somos los radioaficionados, espero que este artículo os haya abierto los ojos como platos, de la misma forma que me los abrieron a mí la primera vez que tuve el gusto de oír hablar de la radio y las comunicaciones digitales, y en la que además y por encima de todas estas proezas, he encontrado amigos y profesores de verdad, en un ambiente de total compañerismo y desinterés. Hasta pronto, ¡nos vemos en las ondas!.

JESÚS TOUCEDO RODRIGUEZ
(EB7BHC)
GRUPO DIGITAL DEL RADIO
CLUB SEVILLA
EB7BHC@EA7RCS.EASE.EU.ESP

Aceleradora FALCON A1200 040/060



5.900
Ptas.

Breathless

Mejor que
cualquier Doom
y sólo para
Amiga.
Breathless es el
juego que
estabas
esperando.

256 Colores AGA • Gráficos 3D • 360° Perspectiva Primera
Persona • 20 Niveles Increíbles • Múltiples Sistemas de
Armas • Efectos Realísticos • Sonido y Música Atmosférica
• Instalable en Disco Duro • Disponible para A1200/A4000

● DISCOS DUROS SEAGATE

HD 540 MB IDE	24.950
HD 630 MB IDE	27.900
HD 850 MB IDE	31.900
HD 1 GB IDE FAST ATA	38.744
HD 1 GB FAST SCSI II	47.560
HD 2 GB FAST SCSI II	107.764
HD 2 GB BARRACUDA	159.000

● MEMORIAS

SIMM 4 MB 72 C.	19.600
SIMM 8 MB 72 C.	36.900
SIMM 16 MB 72 C.	68.900
SIMM 32 MB 72 C.	135.720

A1200 EXPANSION	13.920
A500 RAM 2 MB FAST	19.888

● CDROM

□ ATAPI

CDROM 2x	15.000
CDROM 4x MITSUMI	20.500
CDROM 4x GOLDSTAR	20.500
CDROM 5X	25.400
CDROM 6X	35.500

□ SCSI

CDROM TOSHIBA 4x	35.900
CDROM PIONEER 4.4x	35.900

● DISQUETERAS

FLOPPY INTERNO 880KB A600/A1200	7.944
FLOPPY INTERNO XL 1.76 MB	16.574
FLOPPY EXTERNO 880 KB	11.037
FLOPPY EXTERNO XL 1.76 MB	17.667

● MÚSICA AMIGA

INTERFACE MIDI	4.408
PROFESSIONAL MIDI	5.568

● IMPRESORAS

EPSON STYLUS	47.111
KIT COLOR 820	12.180
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	47.500
KIT COLOR HP 600	8.900
HP DESKJET 660 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

Rendimiento superior • 1.5 Veces más
rápida que un A4000/040 • Acceso a RAM
3.5 veces más rápido que un
A4000/040 • Fácilmente actualizable al
procesador 68060 • Hasta 128 Mb de RAM
Local Bus • Controladora Fast SCSI II/III
10Mb/seg • PCMCIA Compatible y
totalmente Autoconfigurable

Falcon 68040/060

FALCON 68040RC 25 MHZ	96.500
+ 4 MB SIMM	112.500
+ 8 MB SIMM	128.500
+ 16MB SIMM	166.000
ADAPTADOR SCSI	6.200

- Actualización a 68060 disponible próximamente.
- La caja del A1200 necesita abrirse y modificarse.
- Todas las Falcon tienen un ventilador de refrigeración.

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
ALIEN BREED 3D	6.900

● 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

● 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"	3.900
Cable HD-CDROM A1200	3.500
Ventilador CPU	1.000
Disquetes 3.5" HD	49
Filtro Monitor 14" G. FENDER	6.832
Filtro Monitor	4.611
Almohadilla Ratón PVC	313
Soporte Impresora	1.000

Tutorial Photogenics 4

Compose

Este mes vamos a utilizar una herramienta nueva, muy potente, llamada "Compose", además de técnicas ya utilizadas en los tutoriales anteriores para realizar un complejo fotomontaje.

La herramienta Componer

Cuando queremos situar una imagen encima de otra, podemos colocar ésta en el canal secundario y colocar una máscara de las partes que queramos ocultar en el Alphachannel y aplicar el efecto RubThru. Pero, ¿y si ésta es muy pequeña o muy grande y la queremos situar en una posición que no sea la esquina superior izquierda?

Con la herramienta compose podemos modificar la escala de una imagen, colocarla en la posición que queramos, respetando el Alphachannel, o utilizando el negro como color transparente.

Para utilizar la opción Componer, necesitamos una imagen de fondo y otra en el Secundario. Una vez que las hayamos introducido, iremos al menú "Image" y accionaremos la opción

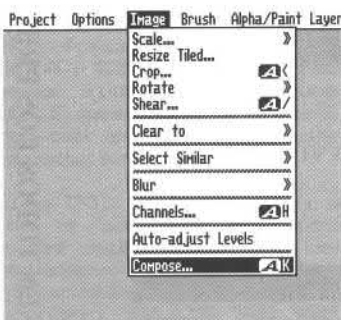


Figura 1. Acceso a la herramienta Componer.

"Compose" que también podremos llamar mediante el atajo de teclado Amiga Der. + K (Figura 1).

Una vez hecho esto, aparecerá la ventana de opciones de este efecto (figura 3), y, encima de la imagen de fondo, la imagen que tengamos en el secundario, recuadrada con unos pequeños cuadrados en las esquinas. Estos cuadrados sirven para modificar la escala, pudiendo hacer más grande o más pequeña la imagen con sólo apuntar con el ratón en una de las esquinas y arrastrándola hasta que el tamaño de la ventana sea el que deseemos.

Si apuntamos al centro de la imagen, podemos, fácilmente, moverla a la posición donde la queramos dejar.

Estas dos últimas opciones las podemos realizar de una forma más precisa colocando los valores adecuados en la ventana de opciones.

Debajo de esta ventana encontramos opciones como desactivar el canal Alpha, utilizar el color negro como transparente, o los colores brillantes como transparentes.

Arriba, encontraremos la opción Edit Points conmutable a Blend In/Out. Cuando la colocamos en la segunda, la ventana que rodea a la segunda imagen, desaparece, ésta queda fija y activa el pincel para que podamos trabajar en la imagen

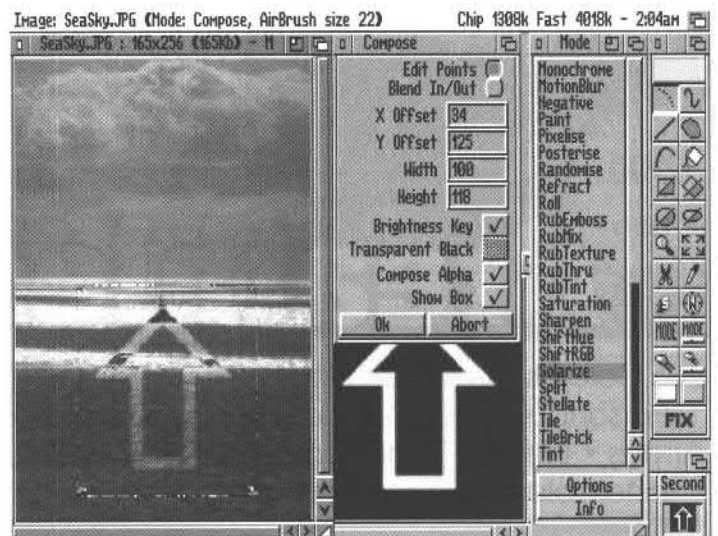


Figura 2. Ejemplo de un montaje usando "Compose".

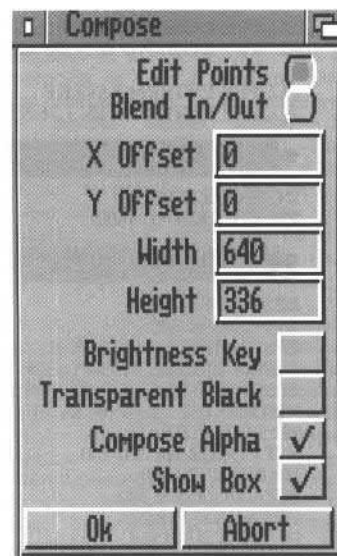


Figura 3. Panel de opciones.

con el efecto que necesitamos.

También encontramos opciones para anular el recuadro (Show Box), útil para comprobar el resultado.

Cuando ejecutamos esta herramienta, se activa el efecto RubThru, pero podemos modificarlo para que la imagen aplique el efecto que deseemos.

Finalmente, cuando queramos fijar nuestra composición para hacerla permanente, tenemos dos opciones: pulsar "Ok" o "FIX". En este último caso tendremos la ventaja de que no saldremos de "Compose" y podremos continuar insertando tantas veces como queramos la imagen del canal Secundario, hasta que pulsemos el botón de "Ok".

Realización de un Fotomontaje

Utilizando lo que ya sabemos, vamos a hacer un fotomontaje que puede ser un poco complicado, por la gran cantidad de pasos a seguir.

Voy a ser más directo en los pasos que se han dado en los tutoriales anteriores, y me extenderé más en los puntos nuevos. Por norma, cuando apliquemos un efecto, tendremos que hacerlo sobre toda la imagen y pulsar **FIX**. En las excepciones avisaré indicando los correspondientes pasos. De todas formas, intentaré ser lo suficientemente claro para que podáis seguir el tutorial sin ningún problema, y recordad que tenéis una sección "cartas y dudas" donde podéis compartir con los demás lectores vuestras dudas y sugerencias sobre el tutorial.

Empezaremos por realizar una textura que utilizaremos como fondo. Delante le colocaremos varias imágenes (incluidas en el disco de portada), relacionadas con el mundo de la música, que adaptaremos y le crearemos su correspondiente sombra.

Como manejamos varias imágenes a la vez, es conveniente tener bastante memoria. Una forma de conseguir más memoria es remover la opción "undo", con el inconveniente de que si nos equivocamos, tendremos que empezar de nuevo. Para desconectarla tendremos que ir al menú "settings".

Otra forma de conseguir más memoria, si tenemos un 68030+ con MMU, es con el VMM que nos proporcionará memoria virtual usando un fichero o una partición en el disco duro. En el CD-ROM incluido en el número anterior, podréis encontrar la versión 3.2, en el directorio Workbench/ varios/memoriavirtual. También encontraremos una versión anterior (la 2.1), en el disco de portada número 3 (revista número 1).

Recomiendo trabajar en los modos de 256 colores, ya que se gana en resolución y por tanto en precisión, aunque el refresco de pantalla sea más lento.

● Textura de fondo

Utilizaremos, como de costumbre, una sencilla textura de pared estucada.

Iremos al menú de "loaders" (AMIGA Der.+L) y seleccionaremos el generador de imágenes de puntos aleatorios "Noise". Después de indicarle que la queremos en gris, le daremos una resolución de 640x512 puntos (Figura 4).

Después, le aplicaremos el efecto "Blur" que se encuentra en el menú de efectos del toolbox, y le cambiaremos el tipo a "Large Gaussian" (Figura 5). Se lo aplicaremos a toda la imagen y pulsaremos "FIX".

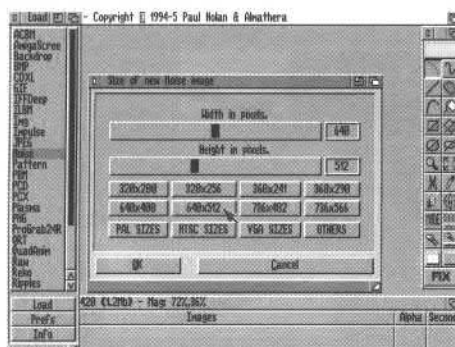


Figura 4.

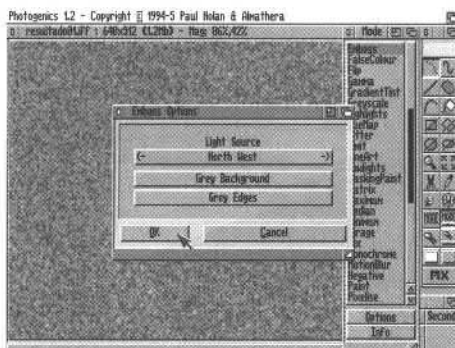


Figura 6.



Figura 8.

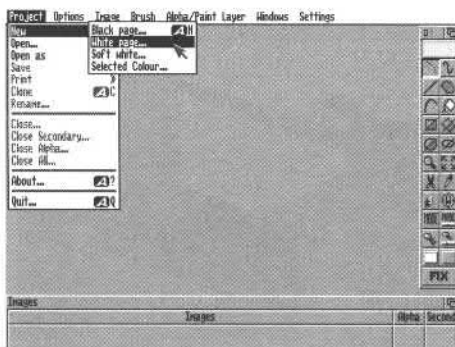


Figura 9.

Ahora le aplicaremos el efecto Emboss con una dirección North West (Figura 6), para darle relieve.

Por último, le aplicaremos el efecto Brightness para aclarar la imagen modificando su grado a 70 (Figura 7).

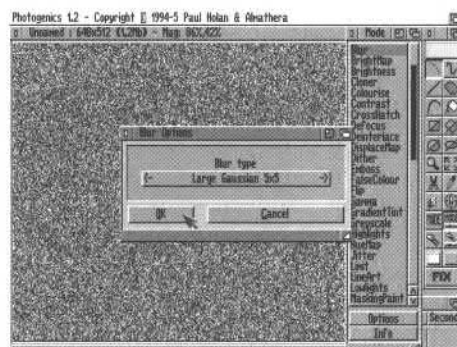


Figura 5.

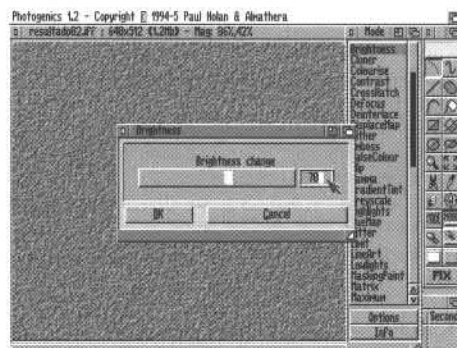
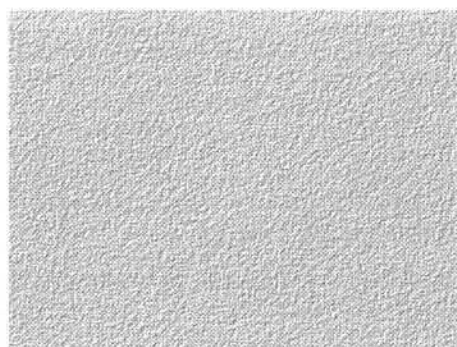


Figura 7.



Resultado final de la Textura de fondo.

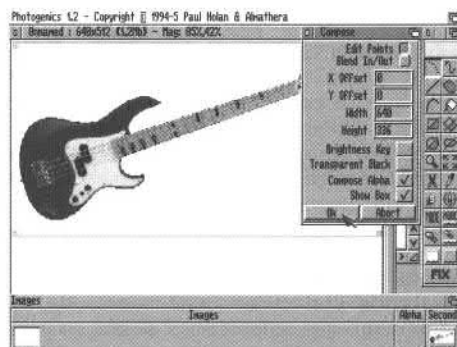


Figura 10.

Como de momento no necesitamos la imagen y sí la memoria, la almacenaremos, pulsaremos Amiga Der. + A para que nos aparezca el menú de "Savers" (Figura 8), y seleccionaremos el formato ILBM 256 tonos de grises sin dither. Con fin de conseguir más memoria libre, lo cerraremos y lo leeremos más adelante, cuando la necesitemos.

Compose

● Empezando a componer

El siguiente paso es montar los objetos en una imagen blanca. Para ello iremos al menú "Project" y al primer submenú llamado "New" donde entraremos y seleccionaremos la opción "White Page" (Figura 9), donde aparecerá su requester de resoluciones y elegiremos 640x512.

Para podernos guiar mejor por el tutorial, usaremos la opción "Rename" del menú de Proyecto, que tiene la función de dar o renombrar el nombre de la imagen. A la imagen que tenemos ahora la llamaremos objetos.iff.

Ahora entraremos la imagen bajo.jpeg y leeremos la imagen A1200.jpeg y como en la anterior la moveremos al Secundario.

Seleccionaremos "objetos.iff" y estaremos la herramienta "Compose" (Amiga Der. + K). Sin modificar nada, ya que tiene la dimensión y posición correcta, pulsaremos "Ok" para que la inserte (Figura 10).

A continuación, cerraremos "bajo.jpeg" y leeremos la imagen A1200.jpeg y como en la anterior la moveremos al Secundario.

Seleccionaremos "objetos.iff" y ejecutaremos la herramienta para componer. Modificaremos los parámetros del tamaño "Width" y "Height" (anchura y altura), a 318 y 177 (Figura 11), respectivamente o cogeremos una de sus esquinas y lo reduciremos. Luego lo moveremos debajo del bajo a la posición X=-124 e y=321 y pulsaremos "Ok" (Figura 12).

Cerraremos "A1200.jpeg" y cargaremos la imagen "teclado.jpeg".

A esta imagen le aplicaremos una herramienta nueva llamada "Rotate", que se encuentra en el menú imagen. Cuando nos deslicemos hacia ella, nos aparecerá un submenú con varias opciones, que van desde varios ángulos fijos (90, 180, y 270 grados) y la que vamos a utilizar, que es "Other Angle.." (Otro ángulo, Figura 13), que podremos llamar también con el atajo de teclado "Amiga Der. + R". Nos aparecerá un requester preguntándonos el ángulo y le daremos 340 grados.

Ahora tendremos una imagen de mayor resolución con cuatro puntos muertos de color negro que rellenaremos de blanco para poder hacer una máscara para poderlo insertar en nuestra imagen "objetos.iff". Para ello iremos al menú de la paleta y escogeremos el color blanco puro (Figura 14).

Seleccionaremos el efecto Paint y usaremos la herramienta de relleno para pintar las esquinas negras. Cuando hayamos rellenado las cuatro, pulsaremos FIX.

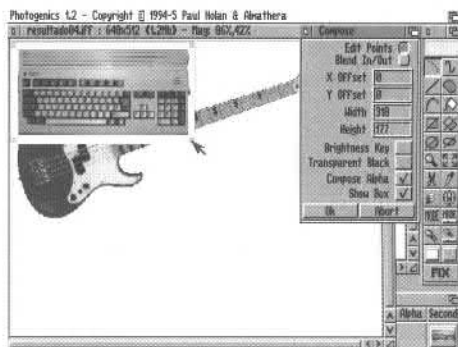


Figura 11.

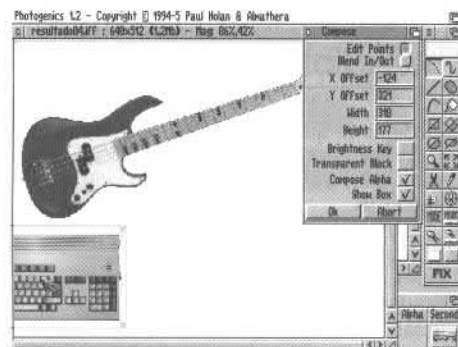


Figura 12.

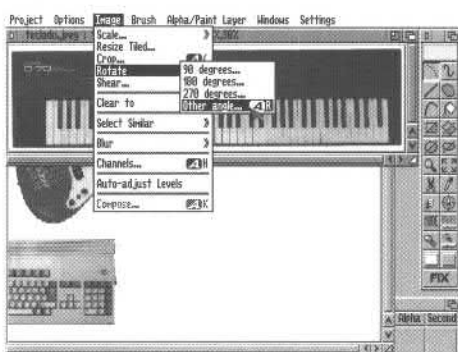


Figura 13.

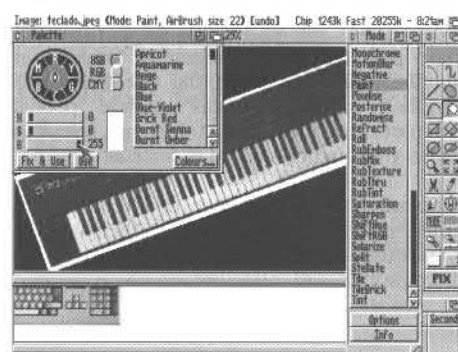


Figura 14.

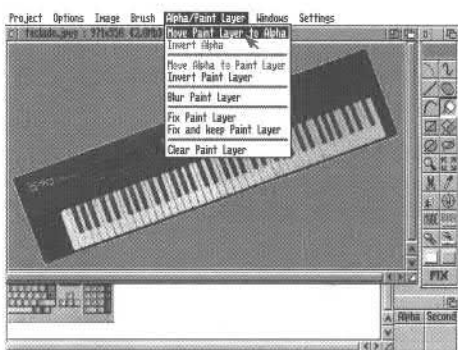


Figura 15.

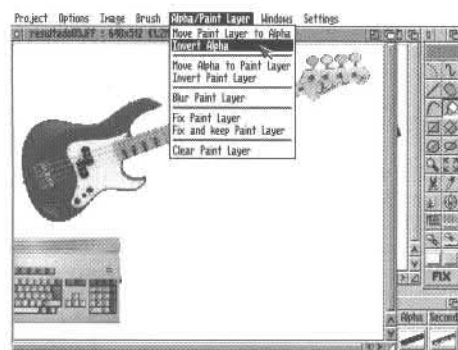


Figura 16.

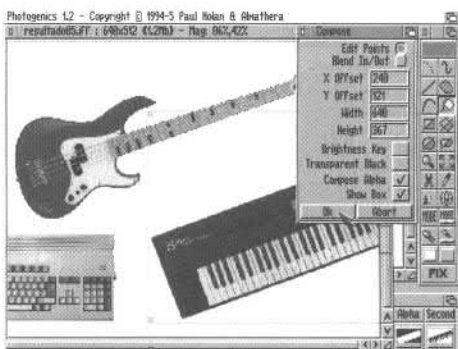


Figura 17.

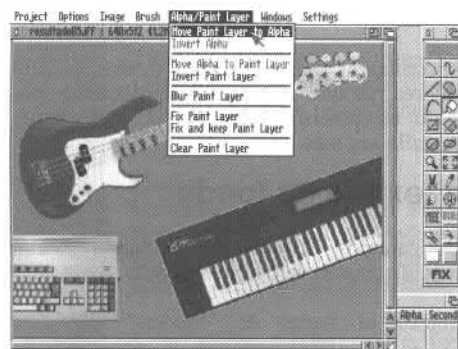


Figura 18.

De nuevo, volveremos al menú de la paleta y modificaremos el color a un tono de gris medio, y utilizaremos de nuevo la herramienta de relleno en el contorno, ahora blanco, e iremos al menú "Alpha/Paint Layer" y seleccionaremos la opción "Move Paint Layer to Alpha" (Figura 15), para crear una máscara, y volveremos al mismo menú

para seleccionar la opción "Invert Alpha" (Figura 16).

Seleccionaremos "objetos.iff" y usaremos la herramienta componer modificando la posición a 240 el eje de la x y 121 el eje de la y (Figura 17), y cerraremos la imagen del teclado y la del canal Alpha.

Ahora crearemos la máscara para colocar la imagen de los objetos en la de fondo (textura) y aprovecharemos ésta para hacer las sombras.

Como en el teclado, utilizaremos el efecto paint y la herramienta de relleno para pintar el fondo blanco y más tarde utilizaremos la herramienta "Move Paint Layer to Alpha" (Figura 18), consiguiendo con esto la máscara.

A continuación, desplazaremos la imagen del "alpha" al "images" y la copiaremos con la utilidad "clone" que se encuentra en el menú "Project" o pulsando "Amiga Der + C".

Le daremos el nombre "sombra" y a la otra a máscara.

A la imagen "sombra" la desplazaremos para abajo, a la derecha, con el efecto "Roll" colocando las coordenadas x=-10 y y=-15 (Figura 19).

Cambiaremos el color a blanco puro y con la herramienta de rectángulo con relleno, borraremos los restos de la imagen (parte derecha) que se han producido en el desplazamiento y pulsaremos FIX.

De nuevo cambiaremos el color, a negro puro. Haremos un zoom de la sombra de 1200 y con la anterior herramienta pintaremos la parte que falta y pulsaremos FIX.

Como en nuestro primer tutorial usaremos

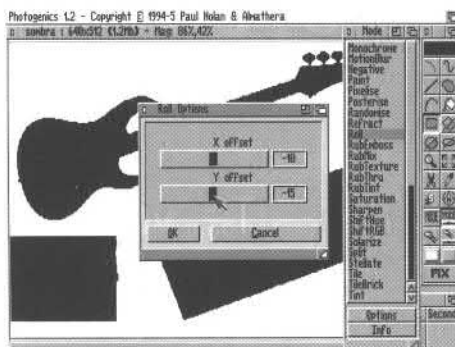


Figura 19.

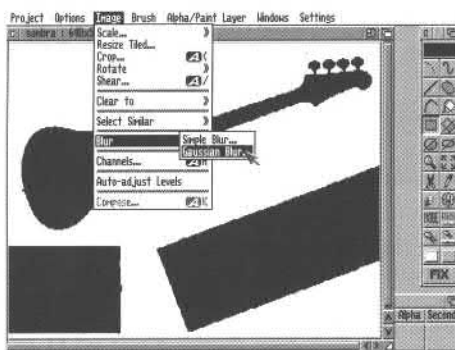


Figura 21.

el efecto Gaussian Blur con nivel 8, del submenú Blur dentro del menú "Image" (Figura 21), que nos difuminará el contorno para darnos un efecto de sombra más real.

Finalizado el lento proceso, la imagen resultante la moveremos al canal Alpha y nos dirigiremos al menú "Alpha/Paint

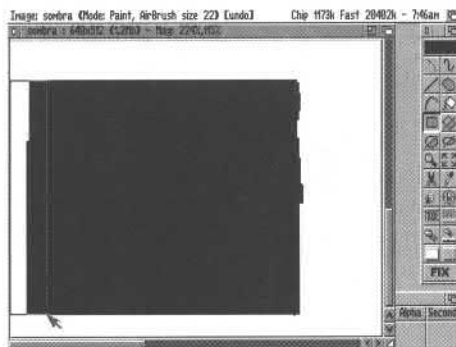


Figura 20.

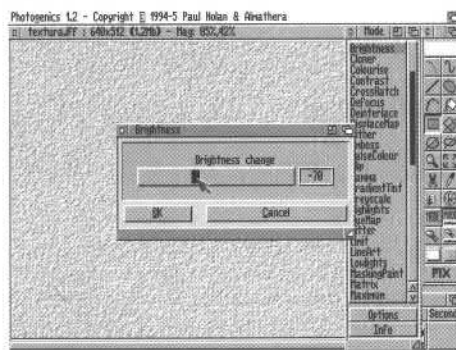


Figura 22.

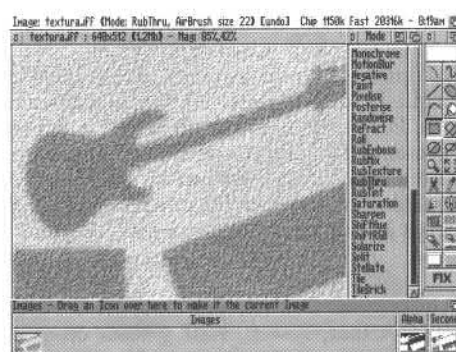


Figura 23.

Layer" para usar la herramienta "Invert Alpha".

Ahora cargaremos la imagen que realizamos al principio de la textura de fondo y le aplicaremos el efecto brightness con nivel -70 (Figura 22).

Cerraremos la imagen de la sombra y moveremos en su lugar (canal Alpha), la imagen de la máscara y la invertiremos ("Invert Alpha").

La imagen de los objetos la moveremos al Secundario y, por último, aplicaremos a la imagen de fondo el efecto "RubThru".

Sólo nos quedará almacenar el resultado final en uno de los formatos de 24 bits que nos ofrece Photogenics y la podremos dar por acabada.●





Rincón del Genio

Hey!! Hermanos y hermanas.
¡Qué bueno! No todo el Arte viene expresado en imágenes y la prueba de ello es nuestro Rincón del Genio de este mes. Se trata de un grupo de Amigos que hacen música HipHop utilizando básicamente su voz y el Amiga.

Somos un grupo de Córdoba con un nombre que debe leerse NueveSieteCordobaLatina, hacemos HipHop en su más amplio sentido, bebiendo de muchas alternativas bebibles y conscientes de la actualidad creamos un sonido y unas letras para tratar y digerir algunos temas de forma diferente a cómo se tratan en los medios. Aparte de las típicas paranoias diarias, nos interesan bastante los temas relacionados con las diferencias norte-sur, la prepotencia del imperialismo yanqui o la falsa imagen que se le suele dar a gran cantidad de cosas...

Existimos como formación estable desde enero del pasado año, aunque la idea de hacer algo medianamente en serio viene de años atrás. Por el 90/91 dos de nosotros formábamos parte de Al-delahop y presentamos nuestro trabajo en la muestra pop-roquera del 91 con éxito y fracaso, puesto que el grupo se disolvió, como amigos y hermanos de batalla, nos conocemos desde hace bastante y siempre hemos ido aportando a la comunidad Hip-Hop nuestros granitos de arena.

El grupo está formado por cinco M.C.'s y un "músico o Trackero", Aitor, Arthur, Jowen, Ralf y Raúl como rappers y Moopy como Pro. (el que escribe ahora). Nuestras edades están comprendidas entre los 18 (el + jowen) y los 24 (del Pro.).



AVISO
PUTO KLAN
MALAS LETRAS

957 Kolt
Malas letras



De momento nuestro equipo se limita a un ordenador... ¿a que no sabéis qué ordenador es? ¿eh? ¡a que no!. Pues claro que sí, es un Amiga 1200 utilizado como sampler, secuenciador musical, herramienta de diseño gráfico... yo que sé más, si sirve para casi todo. Éste está equipado con HD250-3.5" + CDRomX4 + BT230III 50Mhz + 2 y 4 MB RAM + DFI + AURA + HP520 + syga 14" 0.28 + fuente de pc + muchos cables y por todos lados. ¡Ah! un osito de goma que echa una mano sujetándolos... (gracias osito). El software utilizado ha sido (por orden): El del Aura (como sampler), Dir Opus 4 (para organizarnos un poquito), Protracker 3.15 y 2.3A (para... ya tú sabes)... en fin poco más. Y para el tema de la portada y el prospecto (que sí, que también lo he montado con el Amiga), he utilizado: Un pc para escanear las imágenes, el Sernet (joder qué lento) para pasarlas al Amiga y viceversa para los ficheros PS, el... bueno luego me echais la bronca, el Image FX 2.2 (es una pasada), el BME para estructurar los logos, y el PageStream 2.2a para... bueno, me encanta, este programa lo utilizo para todo lo que puedo, y prometo que cuando salga el ¿3.1? lo compraré, por que me es muy útil para mi trabajo.

La duración de la maqueta es de 50' aprox., y está creada íntegramente con Amiga, ése es el motivo de esta carta, presentarnos y presentaros nuestro trabajo. Pero ya que estamos, voy a aprovechar para haceros unas consultillas y antes de que se me olvide... porque me prometí ponerlo al principio, os diré que sois geniales, y que nos ayudáis muchísimo. Seguid así, y no cambiéis, si acaso, para mejor, pero lo tenéis crudo... Bueno, mis preguntas, que por cierto igual os suenan, puesto que ya os he llamado en más de una ocasión son:

+He cambiado de Fotomecánica (por el tema del precio, en la otra iba bien pero nos crujían) y tengo problemas para que me consigan filmar los fotolitos, la verdad es que no han conseguido sacar ni uno, este tío trabaja con MAC y PC (pero maquinones) y me ha preguntado que cuál es el programa que se utiliza desde MAC para lanzar un PS a la filmadora sin tener que abrirlo, puesto que si intenta abrirlo desde cualquier programa, éste le dice que hable con su padre. ¿?

+Si me hago con el Octamed 6 original, dicen que puedo utilizar muestras del Aura (Aiff de 16 bits) ¿qué hay de verdad en esto? ¿cuántos canales puedo utilizar? ¿por qué no habéis tratado esta versión en la A.I.? La verdad es que tengo la versión demo, y cuando meto sonido Aiff y lo configuro para que los saque por el Aura no sale nada más que ruido, ni 14, ni 12 ni na de bits... por eso no me atrevo a registrarme. ¿?

Bueno, creo que eso es todo, esperamos que os guste y saber de vosotros en brebe. Sin más, un cordial saludo...



RAUL: Ante todo, saludo a las personas de la cabecera que me han apoyado en mis acciones de esta maqueta, para ellos mi respeto. Para mi hermano Mateo y mi familia un abrazo. 1 gran saludo a David Reche y familia, para Chechu (Julito), Luis (pazota), Oscar (medio palmo), Juanna (hpf), Antonio (lagarto), Natalio (azahara), Rafa (el Flegui), Turi (el cicli) y demás. 1 saludo especial a Gomer, Gadiño, Yaco, Sonso, Lucky, Ikone, Lalo, Pipas, Agu, Castaño y todos los pillaos que quedan. Alvaro un saludo para él y armonía entre nosotros. Un saludo a Manolo 24 Horas (Gran Vía Parque).

RALPH: Saludo ante todo a mi madre por aguantarme, a Boria, Mario y Tara, a todos los cerdos de mi granja. Y, en general, a todo el que pinte, breake, rime, escuche o tenga mis ideas!!

JOWEN: Salud, Amor y Respeto a: mis padres, mi hermana y familia, Mariana (sueño despierto), Mayte, Elena y familia, ex-d. Córdoba Zulu-nation, Al-delanop unión Córdoba HipHop, Z.S.T., Jungla Urbana y la vieja escuela, en especial a: Double R., Boogie y los que estuvieron (...o están) a mi lado. Exilium... hum pero + HardCore y menos aspinas, Noisys. Los usuarios de Amiga y en especial a: Odusba, Nivel 7, Ainho y S-Ker (amino quel ASO da pa mucho). A todo el que sea alternativo y no practique el bourgeois. A la convivencia multiracial, al mediterráneo, al sol y a la madre naturaleza. **MOOPY PRO.**

ARTHUR: Saludo a mi novia Rosita a toda mi familia, Joey, Linoy, Margaret, Sandra, Felipe el gordo, al kaka, a toda la familia Home boy de Córdoba. Deseo la mayor unión posible para prosperar la movida y sobre todo un respeto hacia las chicas un mínimo de estima. Gracias y paz a todos.

AITOR (ATF#1): saludo y doy gracias a: mi padre, madre y hermana Socó, a Echu (mi niña comprometida), a mi gente gaditana Hugo, Patri y demás, Raia, Morante y novia, Nasty, Garita, Zack, Kordobalencia manda, F-Milop y sus Grupos Atarguistas Digitales, a Sara, Virginia, Ussila y Carnellilla, Charo y sus hermanas, a Plutka, Alfonso, Fener, Gabi, mis compañeros los viciados del ire Gibson, Poker, Yamala, Slasi..., PedroPro, Hermanos Zabalo (sapa Athletic), a la Comisión Ex-Yugoslavia y a todos aquellos que saben que se lo merecen pero se me han olvidado.

UNA MALA CARA

1.- INTRO *	2.12
2.- YA LLEGOOO **	5.30
3.- SURYSYDYO **	4.41
4.- 957 INTERLUDIO *	1.09
5.- SUCIEDADH **	3.40
6.- H.P.F. **	5.14
7.- EL VIEJO SINTE *	1.32
8.- DRINK POGÜER SIN PUSSY	1.26

OTRA MALA CARA

1.- AL-HAKIM **	4.26
2.- EL SIGUIENTE RITMO **	4.29
3.- AMOR Y ODIO	1.09
4.- 1 POCO + D LO MISMO **	5.43
5.- ¿PROQUÉ? **	4.22
6.- TIMO **	4.05

* Letra: A. Collado.

** Letra: R.S. Pérez.

* Programación Musical: Moopy.

Todos los temas han sido elaborados po 957 Kolt.

Buven (de E.P.K.) colabora en Drink Pogüer sin Pussy.

KLT (Charles de E.P.K.) colabora en 1 Poco + d lo Mismo.

Rosita (de E.P.K.) colabora en Surysydyo

Teclados en H.P.F. por Ismael

Malas Letras

Amigos de 957 Kolt, cuando recibimos vuestra maqueta "Malas letras", nos dejasteis sorprendidos. Carátula y música (hechas con Amiga), ¡son increíbles!

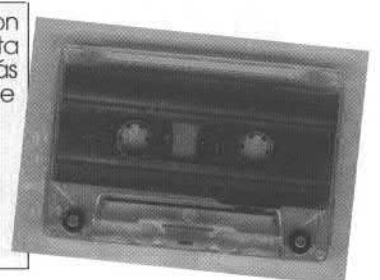
Seguid así, utilizando vuestra voz, la música y el Amiga, como arma para comunicar y combatir los problemas sociales actuales, y no dudéis en mandarnos vuestros futuros trabajos, porque tenéis mucho futuro.

Aquí en la redacción escuchamos vuestra música cuando nos quedamos hasta altas horas de la madrugada, montando la revista y escribiendo artículos. Más de una vez nos hemos "desahogado" del estrés del trabajo "tarareando" vuestras letras, pero eso sí, cuando había que decir alguna palabra "altisonante" decíamos "ppppppiiiiiii" porque la censura de los vecinos no perdona a esas horas de la noche.

Esperamos recibir noticias vuestras pronto y sobre todo...¡una nueva cinta! que ésta ya nos la sabemos...y dicho sea de paso...empezamos a estar hartos de que cada vez que ponemos la canción "SUCIEDADH" se nos cuelguen los Amiga de forma colectiva en toda la redacción. ●

Quién quiera comunicarse con el grupo o conseguir la maqueta "Malas letras" por 600 ptas más gastos de envío, sólo tenéis que escribir a:

Rafael R. A. (Moopy Pro.) -
Ctra. Castro, 30 - 14009
Córdoba.



CDs para utilizar en Autoedición

ARTWORX CD

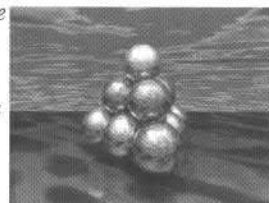


Fabricante: Weird Science Ltd.
Distribuidor: Amiga Center
Ordenador: CD32, CDTV (Parnet), Amiga, PC
Puntuación: 6 sobre 10

Por el nombre podríamos suponer que este CD es otro más de la extensa lista de CDs repletos de imágenes. Pues así es. Sin embargo, la mayoría de imágenes contenidas en él están dibujadas a mano por artistas, y algunas han sido generadas por programas 3D. No son imágenes escaneadas, aunque son ideales para imprimir como cliparts en impresoras de color que no tengan una resolución elevada (300x300). La mayoría de las imágenes están en formato IFF de 32 ó 16 colores, aunque también las hay en HAM y HAM8.



Los cientos de gráficos que contiene están bien organizados por directorios y son accesibles directamente a través de una lista en formato AmigaGuide. Si lo que buscas es un CD donde encontrar dibujos de un amplio abanico de temas, éste puede servirte, sin embargo, hay que tener en cuenta que la mayoría son de baja resolución y de pocos colores.



World of Clipart



Fabricante: US Dreams Inc.
Distribuidor: Amiga Center
Ordenador: PC, Amiga(!)
Puntuación: 4 sobre 10

Este CD contiene miles de cliparts de muy baja resolución y aún más baja calidad. Prácticamente sin organización alguna y cliparts en formato PCX o BMP, es uno de los muchos CDs para plataforma PC que de "Clipart" sólo tiene el nombre. La resolución y calidad en algunos dibujos es tan mínima que los ficheros ocupan 600 bytes y es raro encontrar alguno

que ocupe más de 50 kb...

Debido a todo esto, World of Clipart no es muy recomendable para los usuarios exigentes de Amiga y tampoco para los no exigentes (!)...



Phase 2: Fonts, clipart and images



Fabricante: E.M. Computergraphic
Distribuidor: Amiga Center
Ordenador: CD32, CDTV (Parnet), Amiga
Puntuación: 9 sobre 10

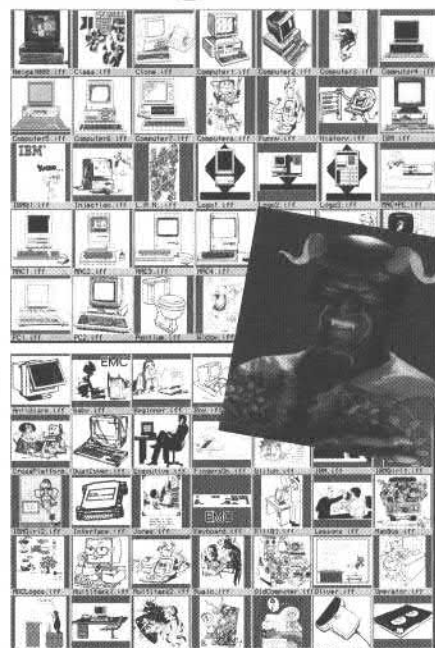
Sin duda alguna, el número 2 de la colección Phase, es indispensable para los usuarios de Amiga que practiquen la autoedición. La cantidad de fuentes (73Mb) en formatos Type 1, Compugraphics en color, así como su alta calidad, lo acreditan desde un principio como herramienta imprescindible para utilizar con PPage 4.1, Pagestream o cualquier procesador de textos compatible con esos formatos. Además, incluye docenas de fuentes Type 1 seleccionadas por ser compatibles con el programa de generación de gráficos 3D, Imagine.

También nos ha sorprendido que cada fuente tenga un preview (previualización) en formato

IFF para que rápidamente podamos ver la forma y estilo de cada una.

No contentos con las fuentes, también han incluido 130 Mb de cliparts en formato IFF, IFF Color, GEM y IMG. Estos cliparts son de calidad muy aceptable y de temática muy diversa, además, están organizados por directorios. En cada uno de ellos existe una imagen que muestra todos los cliparts reducidos de tamaño, permitiéndonos una rápida localización del que más nos interese.

En cuanto a las imágenes, destacamos la gran cantidad de fondos (ideales para video) y texturas.



GenoaRoman

© 1993 E.M. Computergraphic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



Professional Fonts & Clipart v1.0



Fabricante: PD Soft
Distribuidor: Amiga Center
Ordenador: Amiga, PC
Puntuación: 9 sobre 10

Una de las factores que rápidamente convierten a un CD en favorito es el tener una gran variedad, pero conservando la calidad. "Professional Fonts y Cliparts" contiene algunos de los mejores cliparts que hemos visto hasta ahora, unido a los cientos de fuentes existentes para PDraw, PPage y PageStream. Estas fuentes las podemos encontrar en formato Adobe Type 1, Compugraphics, IFF, y EPS. Las hay de todos los estilos, ocupando cerca de 394 Mb.

Retornando a los cliparts, están en formato CG, EPS, GIF, JPG, PCX y

TIFF cubriendo prácticamente cualquier tema. Los aficionados a la autoedición podrán agradecer la extensa colección de cliparts en formato EPS que contiene este CD, ya que dan la máxima calidad posible a la hora de imprimirlos sin importar el tamaño del dibujo.

Es compatible con PC, aunque por el contenido de los ficheros está especialmente preparado para programas de autoedición de Amiga.



Western WHATABLEF WHARMBY
WILLHARRIS WindsorDemi Yamato
WOODCUT ZALESKI
ZephyrScript ZALMAN

Arctic2 Ariston Ashkay Author Avion
AvantGarde Baskerville BauhausBold
BauhausLight BauhausThin BeckerMedium
BEDROCKLIGHT DEEWAX BEFFLE
BenguiatBold BenguiatLight BellBottom
Benjamin BENJAMINCAPS

SHOHLFOLD しまへろ SHOWBOAT
SHRAPNEL Silicon Smoos SLANT
SunFace SlantInf Slogan Swoke
SNOKONEITALIC SNYDERSPEED



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, 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

●**CD32** con Pad, Comunicador Lite, adaptador de teclado (A2000) y 26CDs: Superstardust, Gunship 2000, Microcosm, Liberation, Chaos Engine, Frontier, Alien Breed T.A., Euroscene, Aformat CD32 (1 y 2), etc 100.000pts. También por separado. Tlf: (91), 403.97.10. (Noches).

●**A500** Completo, AMPLIADO a 1Mb y fallo en disketera por 12.000 pts; También CONMUTADOR Automático + Rom 2.04 para A500, A500+ o A2000 por 8.000 pts; o todo junto (A500 1Mb + CCONMUTADOR + Rom 2.04). Por: 18.000 pts. Jesus Lopez. (95) 469.32.45. Llamar preferentemente por las mañanas.

●**A500**, con 1Mb de chip por interruptor, controladora SCSI y disco duro de 30Mb con 2 Mb de ram, marca: SUPRADRIVE 500XP, ampliación de memoria SUPRA RAM 500RX con 4Mb. Todo en perfecto estado por 70.000 pts. También vendo discos de 3.5 DD por 30 pts unidad. Manuel (96) 655.02.84.

●**Amiga 600** Rom 2.05/Wb 2.1 con disco duro de 40 Megas, y entrada PCMCIA, y juegos y programas, incluye ratón. Precio: 42.000 pts. Preguntar por Xavi. (977) 23.69.25.

●**A1200** con Blizzard 68030/50Mhz, 6Mb Ram, 210 Mb HD, 2 Disqueteras DD. Monitor 10845, ratón, Pad de CD32. 160.000 pts. Javi (93) 762.05.77.

●**A2000** con ratón, 1 unidad de disco, modulador de televisor (externo) y de video (interno). Perfecto estado. 20.000 pts. Tlf: 403.97.10. Oscar. (Noches).

●**Amiga 2000** con 3 Mb de Ram controlador SCSI y disco duro de 100 Mb Quantum 60.000 pts. Tlf: (908) 50.46.20. Antonio.

●**AMIGA 3000** 68030/25 Mhz. 6Mb Ram, 180 Mb HD + teclado + Raton (AMIGA) + Disketera Externa Supradrive + Monitor Commodore 1935 14", Workbench OS 3.1 y ROMs instalado. Workbench OS 2.4 y ROMs (almacenado). Todos los manuales en inglés. Regalo mucho soft. Por: 120.000pts. Comprado en el año 92. Muy poco usado (Prácticamente nuevo). Impresora laser NEC Silenwrite 562P B/N (Postscript). 1er. cartucho Original Vmas 3000 copias. Muy buena. 130.000-pts. Por separado ó todo por: 230.000 pts. También lo cambiaría por un CD-Rom SCSI para PC + monitor 17" Digital para PC Alta Resolución similar a Philips Brilliance ó NEC. Fernando (91) 672.99.28. Tardes 18h a 22h.

●**AMIGA 3000**, procesador 68030 25 Mhz, copro 68882 25 Mhz, memoria 2Mb de CHIP + 8 Mb FAST, disco duro SCSI 105 Mb, Workbench 3.1, ROM 3.1, Amigavision, Impresora Hewlett Packard 510, altavoces. Todo por 175.000 pts. Contacto Tlf: (94) 411.66.50, (94) 442.27.69 Aitor.

●**Amiga 4000** con 10 Mb de Ram. 420 HD, Buster 11, 68040 a 36.3 Mhz (25 Mips). 325.000 pts. Par con HD y capturadora 600.000 pts. CD Rom SCSI * 4 Toshiba, Impresora 1270, 2 Módulos 4 Mb de 72 contactos. Tlf: (908) 50.46.20. Antonio.

●**Libros** Mastering AMIGA Assembler y Mastering AMIGA AMOS A 5.000 c.u. Amiga 500 1Mb Chip Rom 2.04 + GVP SCSI con 2 Mb Fast por 30.000. C-64 con Final Cartridge + Disquetera 1541 por 10.000 + lote de programas y libros Commodore. Daniel. (93) 357.92.05.

●**Vendo:**
1) 6.000 ptas mas gastos de enviar: GVP tarjeta de memoria para A2000, HC+8 Series II Rev II sin memoria. Puede poner hasta 8 Megas de memoria. Lugar para montar disco duro SCSI.

2) 6.000 ptas mas gastos de enviar: Targeta con Software (Ingles). SupraDrive SCSI controlador para el A2000.

3) 15.000 ptas mas gastos de enviar: **ROCGEN Plus** external genlock para el A500 o A2000. Sin cables. Instrucciones en Inglés.

4) 9.000 ptas mas gastos de enviar: **Advanced AMIGA ANALYZER** de Wilcom Australia, nuevo con cables y instrucciones en Inglés.

5) 3.500 ptas mas gastos de enviar: Coast to coast Technologies' **AMIGA SYNCHRO EXPRESS III** (internal disk copy-backup para la A2000- necesitar dos unidades), instrucciones en Inglés.

6) 23.500 ptas mas gastos de enviar: **ext SCSI POWERUser SyQuest** de capacidad 44meg, con instrucciones en Ingles, y 5 discos de 44meg SyQuest.

Quiero saber: ¿Alguien interesar en comprar un plaque de aceleradora por A2000!? **FusionForty** de 68040 @ 28mhz, 8meg de RAM, coprocessor. pidiendo 220.000 ptas mas gastos de enviar.

Si interesado, poner en contacto con: **TONY LEE** Tel: (956) 84.05.97. (apartir de las 5 a las 8 de la noche) Calle Isabelita, 18º-26. Rota (Cadiz) 11520.

●**Oktagon SCSI** 20.000 pts. Carlos. (93) 711.26.78 apartir de las 9h

●**Tarjeta Digital BROADCASTER 32** con el Software de edición no lineal. **Consola CD32**, Software TV-Paint, Caligari, Amiga Vision, Real 3D, Media Point. Todo Original con sus manuales en perfecto estado. Precio muy bueno. Llamar al Tel: (96) 287.05.75. Salvador.

●**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.

CONTACTOS

●**Desearia** contactar con usuarios de Amiga ECS AGA para intercambiar módulos, gráficos, demos, dominio público. David Fdez. calle Moragas, 31-35, 1ºª, 08370 Calella (Barcelona), (93) 769.27.85. Contestare a todos.

●**Román** quiere ponerse en contacto con Sergio Poza Hidalgo. Tel (93) 399.66.41 Badalona.

●**CLUB AMIGA INFORADIO A.C.** APARTADO 1036 Castellón 12080. Mandar un disco y cuatro sellos de 25 pts. y os retiremos Custom Chips nº 0 y 1º. Sin más un cordial saludo, por cierto soy experto en videoedición con amiga os enviaré si queréis artículos sobre este tema, como por ejemplo: -como titular con amiga, -como hacer efectos especiales, videoaplicaciones, etc. etc.

●**Club Amiga LINE**. Inaguración el proximo mes de febrero. Mas de 4 G de dominio publico. Abstenerse pirateria. Pide información para hacerte socio al numero de telf: (93) 769.27.85. o escribir a la dirección: Urb. Can Fosalba nº28 Hostalets de Pierola (Barcelona) C.P. 08784.

ACTIVIDAD COMERCIAL

●**TechNo Limit** Coruña. Pidenos nuestros discos de Samples de Techno, Ambient, Rock, Heavy, Clásica... (175 c/u) y nuestro catalogo-revista por 75 pts. Tenemos una colección de 50.000 Samples y mas de 5.000 Mods. Juan. calle Picavia, nº14, 5ª Izda. La coruña. (981). 22.89.15. CP 15004.



Amiga Ocio

Bienvenidos a la sección de ocio. Como podéis comprobar, os ofrecemos una selección del mejor software de juegos y demos para vuestro Amiga. Además, incluimos noticias referentes a la oleada de juegos que se nos echa encima.

A.T. y E.A. ...a la carga!

Electronics Arts recarga a tope la recámara para lanzar juegos para Amiga.

Como sabéis, EA había sido contratada para desarrollar juegos para la consola 3DO, pero con los resultados obtenidos en el 94 y parte del 95, esta compañía se va a quedar a la expectativa de seguir desarrollando nuevo software para la misma, ya que las pérdidas han sido considerables y las ventas de la 3DO no han ido tan bien como se preveía.

Aprovechando la ocasión, Amiga Technologies UK ha contactado con esta casa de software para pedirles que vuelvan a desarrollar para Amiga, que Amiga ha resurgido y que la gente necesita de este software lúdico como de programas.

Después de comunicados, fax y entrevistas, Amiga Technologies consiguió que EA siguiera con Amiga y empezara a desarrollar nuevos juegos a partir de estas navidades.

Si Amiga Technologies sigue con esta iniciativa, la de apoyar a las

casas de desarrollo de software, tanto en aspecto de juegos como de programas, creo que están abriendo otra puerta más, la que Commodore nunca inició como es la de apoyar a esta gente. Lo más fundamental de un ordenador es tener juegos y programas y este paso es de gigantes.

Démos la bienvenida a EA, sigamos apoyando a Amiga Technologies y sólo nos queda comprar las cosas originales, ya que lo más importante es la tarjeta de registro que viene dentro de las cajas, y de esta manera Amiga no volverá a tener esta ausencia de software.

Aparte de todo esto, deciros que las compañías empiezan a preocuparse más de la cuestión de la calidad de gráficos, y están creando juegos que cada vez aprovechen más los chips AGA de nuestro Amiga, y están empezando a llegar juegos con efectos de Zoom, rotaciones en 360 grados y demás efectos que los hacen espectaculares en todos sus sentidos y eso en un simple A1200, y por lo tanto, lo único que se tiene que sacrificar un poco es la cuestión de la resolución, pero todo se andará. Os acordáis de los chicos de Psynosis con el Shadow of the Beast...

Dark Graphics

NOVEDADES

Como siempre, el período de Navidad es aprovechado por las compañías de software para lanzar al mercado sus últimas creaciones, y las casas dedicadas a los juegos son las que más aprovechan esta época. Veamos pues qué podremos encontrar próximamente.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Un clásico de las recreativas en el que tomaremos control de un luchador para demostrar quién manda. Por fin podremos disfrutar de la última versión después de aparecer ésta en consolas hace ya mucho tiempo.

WORMS. De la mano de Team 17 y Ocean nos llega el esperado juego que promete ser un bombazo. A pesar de ser parecido al archiconocido Lemmings, aseguran que es uno de los mejores juegos para Amiga.



ZEEWOLF 2. Si disfrutaste con la primera parte, ¿qué estás esperando para volver a tomar el control de un helicóptero de combate y machacar a todo enemigo que se cruce en tu camino?

BREATHLESS. Otro juego de tipo Doom, aunque con unos gráficos espectaculares. Todo renderizado en 3D y capaz de usar una resolución de 1*1 pixel, aunque necesitará una buena aceleradora.

GLOOM DELUXE. O lo que es lo mismo: Doom hasta en la sopa. Esta versión podrá ser utilizada en cualquier A1200 "pelado".

EVOLUTION. Otro juego de estilo Lemmings/Humans. Ya veremos si es capaz de ofrecer algo nuevo a este género de juegos.

SUPER TENNIS CHAMPIONS. Hacía mucho tiempo que no aparecía un juego de tenis para



Amiga. Con éste, podrán participar hasta cuatro jugadores a la vez.

ATROPHY. En este juego de naves, sus creadores prometen que van a sacarle todo el jugo a los chips AGA. Esperamos impacientes poder verlo.

VIRTUAL KARTING. Ponte al volante de un kart y pisa el gas a fondo. Parecido al conocido Super Mario Kart de SNES.

Joan J. López.



ALIEN BREED

Por M.A. & MICKY

FICHA TECNICA

Nombre:	ALIEN BREED 3D
Soft:	TEAM17
Distribución:	OCEAN
HD-Instalable:	SI
Programación:	ANDREW CLITHEROE
Gráficos:	MICHAEL GREEN & SIMON BUTLER
3D:	CHARLES BLESSING
Música & FX:	BJORN LYNNE
NIVELES:	16
COLORES:	4096
VELOCIDAD:	Detecta 32-Bit fast ram Detecta 030/040 y aceleradoras
AUDIO:	Audio digital en CD32 Audio efectos atmosféricos en CD32 8 canales surround-style, opcional
CONTROLES:	Pad-CD32, Joystick, teclado o ratón
PASSWORD:	SI
JUGADORES:	1 ó 2 Uniendo dos Amigas
PROTECCION:	5950 códigos de tres cifras en papel no fotocopiable



La saga de Alien Breed nace en 1992 cuando Team 17 realizó el primer arcade de seis niveles, seguido luego de Alien Breed 2 y, más tarde, el increíble y estratégico Tower Assault.

Ahora tenemos entre nosotros el excitante, emocionante e inquietante Alien Breed 3D.

Con un diseño dinámico tridimensional, visión de perspectiva en primera persona y en tiempo real, este juego puede marcar una etapa en el desarrollo de futuros juegos para Amiga.

- Comunicado del Comandante de La Estación Osiris III, Capitán J.T.Reynolds al General R.E.Grant:

Mi General: Me queda poco tiempo. Las criaturas se han escapado y han tomado la Estación. Por casualidad, yo me encontraba fuera, cuando se desencadenó esta desgraciada situación. Menos mal que he encontrado algo de armamento y material en el observatorio abandonado.

Intentaré volver a la base por la cuenta que me trae y conseguir algún medio para escapar de este planeta.

Envíe rápidamente los efectivos necesarios para limpiar este lugar, aun en el caso de yo no consiga tener éxito en la huida. Dispongo de unas dieciocho horas, más o menos.

Hasta la vista, General.

El proyecto Osiris consistía en la implementación de ADN humano en el genoma de unas criaturas que, previamente, habían eclosionado de unos huevos encontrados tras la caída del Planeta Azarín.

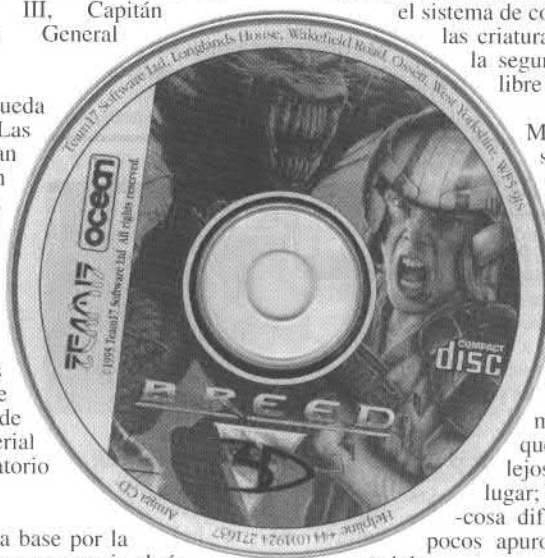
Gracias a la Solución de Cultura 34/R se había obtenido un porcentaje de eclosión del 70%. La tasa de crecimiento era extraordinaria. Pero los continuos fallos en el sistema de control habían dejado a las criaturas, pertenecientes ya a la segunda generación, a su libre albedrío...

Me encuentro en los sótanos-almacén de la estación de Osiris, he de recoger todo el armamento y munición abandonados por los científicos en su desesperada huida.

En el último nivel me espera la nave, que me transportará lejos de este infernal lugar; para llegar a ella -cosa difícil- he de sufrir no pocos apuros y sustos de toda índole.

Menos mal que puedo anotar las 16 letras correspondientes al 'password' de cada nivel, para poder retomarlo en cualquier momento y no tener que comenzar desde el principio.

Nada más abrir la primera puerta, y tras unos pocos pasos, el interior oscuro y siniestro me rodea, saliéndome al encuentro los primeros mutantes...





Pasillos, escaleras que suben, pasadizos angostos. ¿A dónde llevarán?

Tengo que encontrar las llaves con el código de color correspondiente para cada puerta, aunque algunas no lo necesitan, ya que no son de acceso restringido.

La munición enseguida se agota, he de encontrar más. El sonido de efecto atmosférico me envuelve y denoto presencias tras de mí. Me giro; el cursor del Pad es muy sensible y fallo por la derecha, fallo por la izquierda y tengo al bicho de frente... ¡Uff! Creí que no lo conseguiría; veo al fondo una caja de munición y me lanzo a por ella. ¡Menos mal!

Otro tipo de armamento más sofisticado, me voy encontrando a medida que avanzo.

No debo permitir que se me acerquen demasiado, ya que una vez que me cojan, no me soltarán hasta acabar conmigo.

He de dosificar los disparos y emplear el arma

adecuada según la distancia y objetivo a batir. Las cajas-botiquín me dan la vitalidad que necesito para seguir adelante.

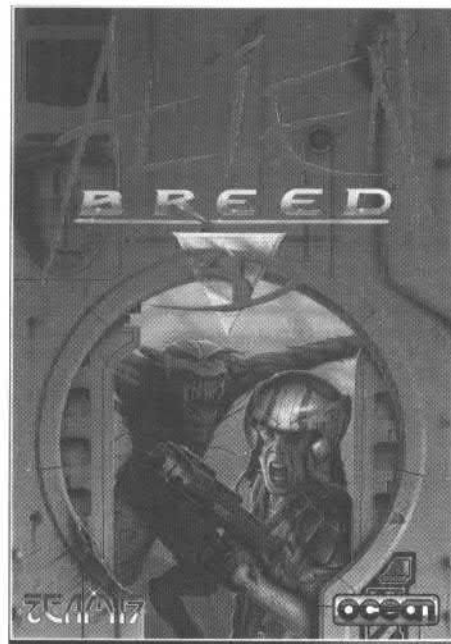
Algunas estancias están demasiado oscuras, apenas se aprecia detalle, pero lo soluciono girando el mando de contraste del monitor, y lo veo algo más claro.

La notable pixelización de los gráficos, queda relegada por la tensión y el suspense. El ambiente sobrecoge realmente. La sorpresa está a la vuelta de la esquina. Y si el Pad hablara, diría: ¡Me estás haciendo daño!

Mediante la pausa, se accede a un menú especial, desde el cual se puede cambiar el aspecto más o menos detallado del suelo de la escena, en cuatro modalidades:

Negro, Plain Shading, Texture Mapped y Gouraud-Shaded, siendo este último el más detallado y acorde con el conjunto gráfico.

Para los que hayáis visto el DOOM en un PC o en alguna que otra consola, sabed que es del mismo estilo y características; sé que hay



mucha gente a la que no le gusta este tipo de juegos, yo mismo era escéptico, influido más bien por los comentarios de otros, pero desde el primer momento, la curiosidad por conocer lo que se esconde tras cada puerta y la propia jugabilidad, me engancharon, y no me importa el repetir y repetir el correspondiente nivel, hasta conseguir pasarlo, cosa que en otro tipo de juegos, me haría desistir y dejarlos a un lado.

El entretenimiento está asegurado, y por largo tiempo, ya que llegar hasta el último nivel, no va a ser fácil...

Trucos

Cuando uno está en un apuro siempre es de agradecer la intervención de una mano Amiga. Quizás aquí encuentres la ayuda que necesitas para poder finalizar tu juego favorito.

✓PUTTY SQUAD

Aquí tienes los códigos para este magnífico juego de plataformas:

CAPRI
BURGER
GAIA
ORGAN
PREY
DREAMER
CHRIS
BAZGIBB
ARABIA

JET
MELON
RHUBARB
GONDOLA
ARIES
CHERRY
FOODER
NICKFL
SENN

✓BUMP'N'BURN

Con este truco tendrás montones de dinero: en lugar de seleccionar START GAME selecciona EXIT y cuando aparece la bandera llameante escribe ZXR75OR Si lo has hecho bien la pantalla destellará.

✓DESERT STRIKE

Para conseguir armas infinitas escribe Hardcase. Para armas y fuel infinitos escribe BQQQAEZ. Ves a la pantalla del mapa y usa Exit para poner las armas a tope.

✓OUT TO LUNCH

Estos son los códigos para los diferentes países:

Grecia: Tztatziki
Indias Occi.: Plantain
México: Fajitas

China: Wonton
Francia: Choux





Alien Breed Tower Assault

Disponible: Amiga, Amiga AGA, CD-32
Versión comentada: CD-32
Compañía: TEAM 17

por Dark Graphics

La revolución que ha causado el que todos los usuarios podamos disfrutar de la fácil instalación de una unidad de CD en nuestro ordenador es lo que está dando paso a poder disfrutar de juegos tan alucinantes como éste que os voy a comentar.

Esto es fuerte, amigos, muy fuerte.

La era espacial fue un paso grandioso. Ya se podía disfrutar de viajes espaciales y demás como pruebas en diversos planetas por si había algún indicio de vida, muestras de plantas, etc.

En un planeta de la vía láctea se creó la primera colonización humana ya que se había descubierto que se podía vivir allí. Vivía en paz y armonía hasta que un día... no se tuvo contacto con el Supremo de la colonia, esperaron 48 horas para proceder en busca de lo que ocurría allí.

Partió de la Tierra la nave más poderosa del ejército militar de los E.E.U.U.

Llegando al destino, irrumpió en la pantalla un mensaje de alguien que sobrevivía y pedía ayuda urgentemente, y zaaas, se cortó la misión de nuevo. El capitán de la nave reunió a todos los tripulantes y les contó la misión que

iban a llevar a cabo. Les dijo que no sabían exactamente lo que había allí pero que había que tener mucho cuidado, ya que había arrasado con la colonia. Más de diez naves despegaron y salieron de la nave nodriza hacia la colonia, pero en Alerta 3, con prioridad máxima.

Penetraron en una niebla densa y unos paisajes muy raros de describir. Y de pronto, son sorprendidos y atacados de una manera rotunda. Empiezan a caer las primeras naves. Los mensajes con el capitán se suceden uno tras otro y los pilotos se van estrellando entre ellos, o bien son destruidos. Al final quedan dos naves, las cuales se rozan produciendo que una de ellas se estrelle y la otra consiga estabilizarse. Con el control tomado, logra aterrizar, y rápidamente pide consejo a su capitán el cual le dice que investigue lo que realmente está ocurriendo, pero en su mente estaba pensando, "Dios mío, apiádate de él".

La introducción del juego en la versión de CD es alucinante. Está creada con Lightware y de verdad que hay que verla. Una intro de más de 8 minutos que hará las delicias de los amantes del 3D, vídeo real a 25 fps, sí, sí a 25, y es que los chips del Amiga son una maravilla, y ahora que podemos conectar un CD Rom con toda la

facilidad del mundo, preparaos para lo que pueda venir.

El juego tiene unos gráficos violentos, pero no son muy exagerados como dice la prensa inglesa, ya que en el reverso de la caja del CD indica la edad adecuada para jugar a este juego. En España vale todo.

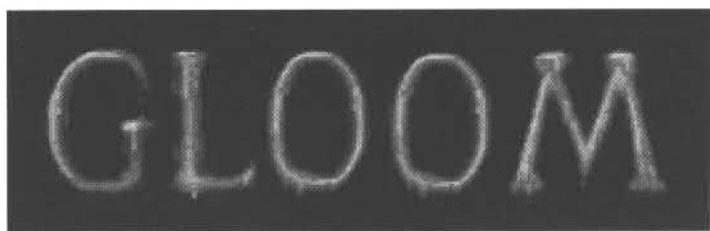
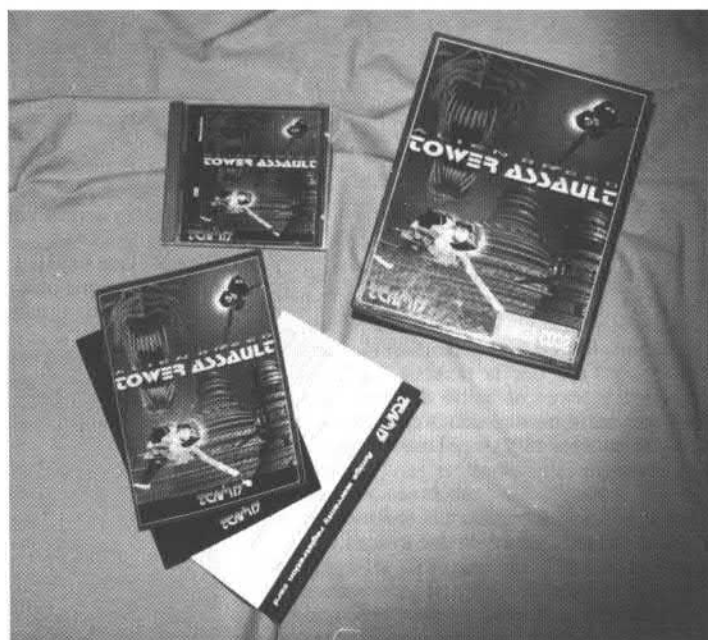
El juego es visto desde arriba, tiene unos gráficos bien definidos, y una música de presentación bastante buena, como si de una película se tratara.

El juego te mete de lleno en él, con un ambiente increíble. Además, tienes que usar la cabeza para algo, ya que no hay

que matar todo lo que se mueva.

En la versión de CD se incluyen más de 65 niveles, el Alien Breed II, tienes 250 maneras y formas de terminar el juego, nuevos enemigos y aliens, como el Cocoon alien, los invisibles y muchos más, unos niveles oscuros y una intro espectacular, como la antigua Psynosis pero a lo bestia. Sólo deciros que la intro ocupa más de 300 megas.

Pués sólo me queda comentarte, que si tienes un CD Rom y la emulación de la CD32, a que esperas, no lo dejes escapar. Es un consejo de guerra, ya que la invasión ha empezado ...



Disponible: Amiga AGA, CD-32
Versión comentada: Amiga AGA
Compañía: Guildhall Leisure

por Dark Graphics

El juego más jugado de la última party en Tolosa fue el aclamado Gloom.

Este juego es al estilo Doom de PC pero para nuestro querido Amiga. Funciona tanto en A1200 como en un A4040.

El juego consta de 2 discos, es instalable en el disco duro, y las opciones que tiene para jugar son muy buenas.

Al pulsar la tecla de Escape, nos

saldrá un menú para configurar el juego a la manera que más nos guste, definimos la ventana de juego, las sombras tanto en las paredes como techo y suelo, calidad de resolución. Al poner este menú a gusto, conseguiremos que, sobre todo en un A1200 normal, funcione con suavidad y sin movimientos bruscos. De todas maneras, yo creo que va bastante bien con todas las opciones al máximo.

En el menú, antes de comenzar el juego, tenemos también múltiples opciones tanto para jugar dos jugadores a la vez en el ordenador,

uno contra el otro, linkear dos Amigas, lógicamente uno sólo, definición del Pad, teclado, ratón, etc.

El juego es adictivo desde el principio, ya que te engancha. La resolución de los gráficos es un punto bastante negativo ya que se notan mucho y, claro, no es lo mismo que un Doom, pero para que lo mueva un A1200, hay que sacrificar un poco el juego. En el tema de la resolución, es el más castigado ya que sino, no conseguiríamos los 25 fps con los que se le dota, más los enemigos moviéndose, sombras y demás elementos del juego en sí.

Pero saliéndonos del aspecto técnico, estamos ante un juego que vas a disfrutar al máximo, ya que es adictivo y está muy cuidado en otros aspectos, aparte del gráfico.

Otro tema es cómo ha sido creado, y si os comento que se utilizó el Deluxe Paint V y el Blitz Basic 2, más de uno se habrá quedado un poco congestionado, pero es verdad, este juego ha sido creado de esta manera, y la verdad que es para quitarse el sombrero, porque hay que ver cómo se mueve, con qué

suavidad y con todos los detalles y eso en un A1200.

Creo que este juego no se te puede escapar, ya que te va a cautivar desde el principio, y creo que, aparte de la poca resolución que tiene, en lo demás no pierde nada en comparación con el mítico Doom. Aparte de todo esto, se está preparando la segunda parte y ya hay discos de misiones. Gloom es la nueva revolución para el Amiga.

Y con esto, sobran todos los demás detalles, porque quién no conozca un Doom, es para colgarle. El vicio en Amiga ha llegado, y su nombre es Gloom. Vive el nuevo infierno para el Amiga... sobrevive.●



demos

Si os gustan las demos, estáis de suerte, porque este mes os hemos preparado una buena ración. De primero una demo para los que tenéis un Amiga noAGA, de segundo MELON con jamón, y de tercero un poco de saludable Fruta. No me queda más que decir que las disfrutéis y que aproveche.

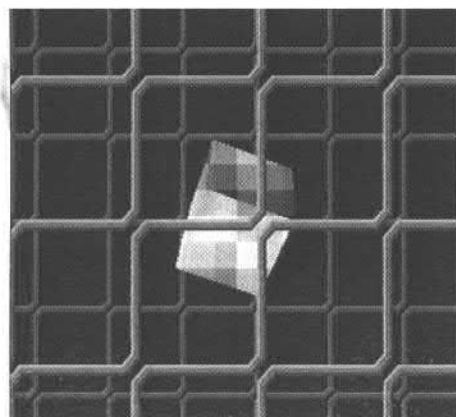
por Joan J. López

Nombre: Drugstore
Grupo: Abyss
Tipo: Trackmo.2 discos.
Instalable en disco duro.
Programador: Moon
Grafistas: Toxic y
Jumping Pixel
Músico: Neurodancer

Si bien es cierto que ya casi nadie produce demos que funcionen en un A500, aún es posible encontrar alguna joya. Y digo joya porque además de funcionar en un A500, Drugstore es una buena demo. De tipo clásico pero con gran calidad. Con Drugstore podréis volver a darle una alegría a vuestro veterano A500. Sin embargo, no os hagáis muchas ilusiones, al igual que Batman Group, Abyss anuncia que ésta será su última demo para el pequeño de la familia Amiga. Es verdad que hay que renovarse o morir, pero aún es posible que aparezcan

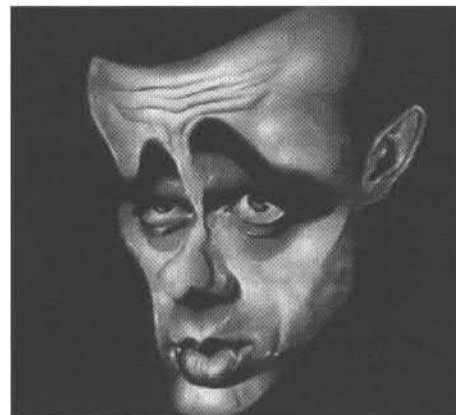
algunas producciones de gran calidad para nuestro viejo y buen A500.

Como dije, Drugstore es de tipo clásico. Efectos y más efectos de programación acompañados de ilustraciones y más de un tema musical, tres para ser exactos: uno para cada parte de la demo (2 partes) más un tema final. Así, mientras los dos primeros son de tipo techno-dance, el último (como suele ser habitual) es más tranquilo. Todos



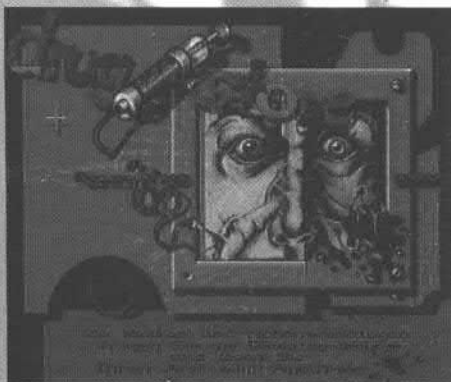
cumplen correctamente, aunque tampoco sorprenden.

Los gráficos también cumplen correctamente, aunque hay que destacar la caricatura de James Dean, de gran calidad pese a ser no AGA. También hay que mencionar la gran cantidad de gráficos que aparecen, ya como ilustraciones o como fondos o acompañantes a un efecto.



Y en cuanto a efectos de programación destacaremos el dibujo de un ojo formado por dots que se comban bajo el peso de una esfera, un cubo que sufre un espectacular proceso de descomposición y deformación, un scroll circular de dots que deforman un gráfico (el gráfico se adapta a la forma del scroll), un cubo transparente que refracta y deforma la ilustración sobre la que se mueve y el efecto de plasmas deformados que forman túneles (aunque con grandes pixels). También podemos encontrar otros efectos ya muy vistos como las montañas de dots o dots formando ondas.

En conjunto, Drugstore deja un buen sabor de boca y sorprende por su alta calidad sin ser AGA. Aunque no llegue a ser un clásico como Arte o State of the Art, Drugstore demuestra que un A500 aún puede dar guerra y sorprender a más de uno.



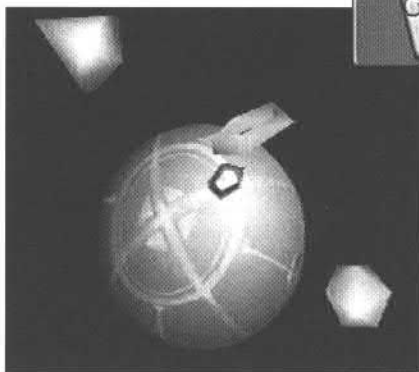
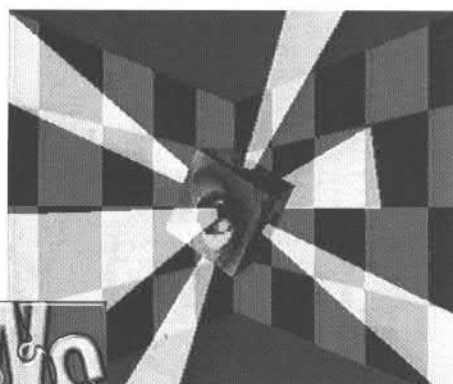
Demos



Nombre: Fruitkitchen
Grupo: The Silents
Tipo: Trackmo
Programadores: Crush y Ricky
Grafistas: Dize y John Doe
Música: Scortia

Fruitkitchen es la última (por ahora) creación de la sección danesa del grupo The Silents. Si bien su antecesora Soulkitchen era bastante mediocre (pese a su posición en el concurso de The Party 4), Soulkitchen muestra un gran avance en calidad aunque no en originalidad. Fruitkitchen es otra demo de concepción clásica, aunque no por ello aburrida. Como dije, se nota una gran mejora, y de continuar así la próxima producción de The Silents DK, Bloodkitchen (ya anunciada) puede ser una verdadera bomba.

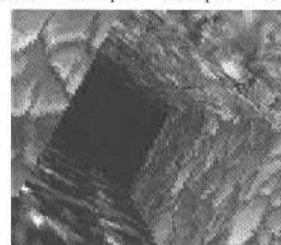
¿Qué encontramos en Fruitkitchen?. La mayoría de rutinas ya están bastante vistas, aunque siempre intentan mejorar las precedentes: el típico paisaje, la rutina de Doom, esta vez con rotación en los tres ejes espaciales (y con gran suavidad), pero no todo está visto. ¿Recordáis la esfera con seis focos de luz de Nexus 7?. The Silents la han mejorado: ahora la fuente de luz es un cubo con texturas y rotaciones en sus caras y las luces se cortan con las paredes del fondo. Otro efecto nuevo es la simulación de lens flares mediante sprites o bobs en una ciudad vectorial (bastante sencillo, pero si lo mejoran un poco puede llegar a ser el efecto de moda). También podemos ver una rutina de objetos vectoriales con sombreado phong, que se reflejan en una esfera, todo ello con gran realismo como si fuera un render.



La falta de ilustraciones o animaciones hacen que los gráficos pasen bastante desapercibidos. Tan sólo en unos logos podemos apreciar que estos chicos de Dinamarca también evolucionan al

igual que los programadores. Tampoco la música es especialmente destacable aunque cumple sin desmerecer a la demo.

Concluyendo: no es una número uno pero casi. Estad atentos a Bloodkitchen, pueden llegar a sorprendernos (y espero no equivocarme ;-))



Nombre: Planet M
Grupo: Melon Dezin
Tipo: Trackmo
Programadores: Alex y Nam
Música: Groo

De nuevo otra demo de la mano de Melon Dezin, posiblemente el grupo más original de la escena. Sin embargo, esta vez no se han dejado llevar tanto por la originalidad como en Baygon, y han creado una demo de tipo más clásico aunque sin perder ese toque de frescura que acompaña a todas sus creaciones. Sin embargo, no deja de ser curioso la falta de gráficos propios (y, por tanto, del gráfista de turno). En Planet M se usan gráficos digitalizados y retocados y unos pocos gráficos sencillos usados como fondos.



Quizás Melon quería demostrar que es posible crear una demo original con un buen diseño global sin gráficos o ilustraciones.

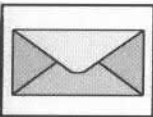
Cuando decía que esta demo es de tipo más clásico, se debía a que al contrario de Baygon aquí sí que hay efectos de programación, como el logo de Melon que se deshace en polígonos con luz y antialiasing, la espiral de vivos colores con un logo transparente que refracta los colores, la proyección del logo de Melon sobre el cuerpo desnudo de una chica como si fuera una diapositiva o la deformación de un cubo mediante ficticios choques con la pantalla del monitor. Por fin podemos apreciar efectos nuevos, sencillos y que no son las clásicas rotaciones, deformaciones, rutinas de chunky-to-planar (el "efecto Doom"), etc. Gracias a este cúmulo de nuevos efectos se suple la falta de gráficos propios, y es una pena, ya que con los buenos grafistas con los que cuenta Melon la demo ganaría mucho.

La música se mantiene dentro del tipo techno industrial, a excepción de la corta melodía de inicio de tipo relajante, y a pesar de no molestar ni hacerse pesada no sorprende a nadie, se limita a acompañar con un mínimo de coordinación a lo que aparece en pantalla.



Como dije antes, Melon es quizás el grupo más original de la escena (además de contar con producciones de gran calidad) y aunque Planet M no sea excesivamente original, al menos gustará más a los amantes de demos de tipo clásico, además de entusiasmar a los fans de este grupo. Veamos si nos seguirán sorprendiendo en el futuro.●





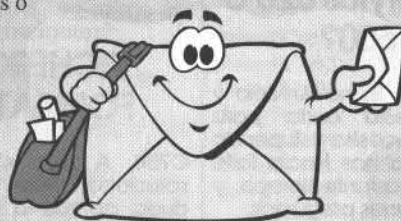
Cartas y Dudas

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

TARJETAS MPEG PARA AMIGA

C701 Hola, hace poco que tengo un Amiga, heredado de mi hermano (se ha pasado a los PC). Mi equipo es un Amiga 2000. Rom 1'3. 205 con selector automático. Disco duro SCSI \$40M y tarjeta supra con 3M de Memoria y Golden Gate 386, mis preguntas son:

- 1.- ¿Hay alguna tarjeta MPEG para Amiga?
- 2.- Philips ha sacado una para los PC, ¿podría ver los CDI? Con mi CD Toshiba (recién comprado), pinchando la tarjeta en los slots de PC de mi ordenador, me lo han instalado en la tienda y dicen que admite todos los formatos.
- 3.- Otra cosa, cuando cargo un programa de los discos de portada en el disco duro, al dar al icono del programa, me aparece "Unable to open your tool 'sys: utilities/Amiga guide'". No sé lo que hacer porque soy novato y me gustaría que me dijerais qué hacer.

Sin otro particular, me despido, y ánimo con la revista que es la mejor.

Alberto López Trueba.
Leganés (Madrid).

1) Sí que existen varias tarjetas MPEG para Amiga en el mercado, aunque

desafortunadamente no son muy conocidas y es bastante difícil encontrarlas en España. Probablemente, la más accesible (por su precio y disponibilidad) sea la SQUIRREL MPEG de HiSoft.

Este periférico es un descompresor MPEG de alta calidad conectable a través de una controladora SCSI instalada en tu Amiga (también funciona en un SCSI de PC y MAC). A través del Amiga puedes controlar totalmente el periférico, aunque también existe la posibilidad de utilizarlo independientemente del ordenador a través de un mando a distancia. Necesitas un CDROM SCSI compatible con VideoCD. En Reino Unido ya está disponible y esperamos que también lo esté pronto aquí.

2) Sí que es compatible con el sistema CDI de Philips y probablemente con tu CDROM si lo instalas en el Amiga en la controladora SCSI.

3) Te falta el comando "amigaguide" que puedes encontrar, por ejemplo, en el disco número 7 de la revista Amiga.InFo número 4. Este comando puedes copiarlo en el directorio "sys:utilities/" de tu disco duro. También debes copiar la librería "amigaguide.library" en el directorio "libs" de tu disco duro.

CD-ROM's DE AMIGA.InFo

C702 Estimados amigos:

He recibido Amiga.InFo num.6. Especial navidad. y he de deciros ¡¡ GRACIAS POR CONTINUAR CON NOSOTROS !! ¡¡ GRACIAS POR LA CALIDAD CADA VEZ MEJORADA DE LA REVISTA ¡¡ y, GRACIAS POR EL CD ROM !!.

En cuanto al CD Amiga.InFo, he de deciros que, por un lado, me parece bien vuestro esfuerzo de obsequiamos con más de un GB de imágenes, módulos musicales, etc. Están comprimidos, por lo que para poder utilizarlos es imprescindible proceder a su descompresión con los programas que incluís para tal efecto.

Ello supone que si el usuario quisiera tener todo ello disponible, debería perder horas de tiempo y decenas de disquetes que habría que rotular, clasificar, etc, y encontrarles sitio para almacenarlos.

Por ello, supongo que sería preferible un contenido en cada CD ROM de 500 Megs (que son muchos megas) con programas, juegos, utilidades, módulos, etc, ya instalados para utilizarlos directamente.

Como habéis anunciado para el próximo número una encuesta sobre los deseos y sugerencias de los lectores,

sería muy interesante que sometierais a la opinión, ¿qué se prefiere para los futuros CD ROMs de AmigaInFo?

No tenéis más que ver en vuestra propia revista (Pág 54) Amine! 8. Se anuncia con más de 500 Megs descomprimidos: (Pag 57). World of Amiga 1200. Se anuncia como característica principal que los programas están completamente instalados, listos para su utilización.

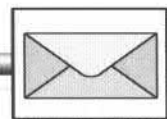
Mi hijo, que por su profesión utiliza un ordenador PC, con "GÜindous", cuando compra alguna revista, si le sale con un CD ROM comprimido, no la vuelve a comprar.

Y, por último, los programas que utiliza INFO TECHNOLOGIES en la última página de la revista ¿son con el manual totalmente traducido al castellano?

Saludos y hasta la próxima.
Alfredo Domingo Serrano
Paseo María Agustín. 39-6° B
50004 ZARAGOZA

Tomamos buena nota de tu sugerencia y preguntaremos en la encuesta qué se prefiere, si menos contenido en el CDROM a cambio de que los programas estén descomprimidos, o más contenido y que el usuario haga el esfuerzo de instalarlos.

Si resulta que para la mayoría es más



Consultas

interesante que todo esté descomprimido, así lo haremos en un futuro.

En cuanto a los manuales, algunos de ellos sí, como por ejemplo el AFS y el DICE C. Nuestra intención es traducir todos los manuales y menús de los programas que importamos, y, por ello, estamos esperando a que Softwood nos dé permiso para ponernos en marcha y traducir la serie de programas FINAL.

¿Epson Stylus 820 ó HP 600?

C703 Hola, me llamo Antonio y os escribo esta carta para felicitaros por vuestra estupenda revista, que ya nos hacía falta desde hace bastante tiempo, y para haceros unas preguntas:

1. Tengo un A2000 con HD, Rom 2.04 1 Mg y controladora SCSI. Si le coloco una controladora AT-2008 IDE, ¿tendría que quitar la SCSI?, ¿podría conectar un reproductor de CD-ROM de PC a la controladora IDE?, ¿me servirían los discos duros de A1200 y PC?

2. Quiero comprarme una impresora de chorro de tinta pero no sé si comprar la Epson Stylus 820 o la HP 600, las dos en blanco y negro y color opcional, ¿cuál me recomendáis y por qué?, ¿me la compro en blanco y negro y luego le pongo el kit de color o es mejor esperar y comprármela directamente en color?. Lo digo porque ahora mismo no tengo dinero para la de color.

3. ¿Qué procesador de textos me aconsejáis con mi configuración?, ¿me iría bien el Final Copy II? Me han dicho que es muy bueno. Bueno, nada más, un saludo y hasta otra.

Antonio Gallardo Bellido
Sevilla

1) Si colocas una IDE no tienes que quitar la SCSI. Pueden funcionar simultáneamente. Es posible conectar un CDROM ATAPI IDE a la AT-2008, pero tienes que asegurarte antes de que también tienes el software correcto ya que no viene con la propia controladora y el fabricante lo vende por separado. Sí que te servirían los discos duros de PC y A1200 siempre y cuando utilicen el estándar IDE. También tienes la opción de conectarle directamente un CDROM SCSI a la controladora que ya posees.

2) La Epson Stylus está dando más calidad en formato gráfico debido a sus 720x720 puntos, pero la HP es más económica y da muy buenos resultados. Si te la compras directamente en color te resultará un poco más barata, pero si la

necesitas urgentemente y no dispones del suficiente dinero, la solución del blanco y negro es la mejor. Más adelante ya la actualizarás al color.

3) El Final Copy II es de los mejores en su categoría. Su sencillez de manejo y los resultados de calidad que obtienes son su punto fuerte. Existen otros aún más profesionales, como el WordWorth o Final Writer IV. Estos tienen más opciones y son más potentes, pero si sólo es para hacer pequeños trabajos, cartas o carteles, el Final Copy II es más que suficiente.

FICHEROS EN FORMATO EPS

C704 A ver si me podéis solucionar este problema o duda, porque la verdad es que se la he formulado a la famosa revista Amiga Shopper en dos ocasiones y han pasado requeteolímpicamente de mí.

Resulta que mi programa favorito para procesar los textos es Final Writer 4.0. Aparte de su potencia, porque me permite una adaptación y castellanización de gran parte del menú (USER). (Mandé también una consulta técnica a Softwood, la casa creadora del programa, y como si hubiese mandado un Christmas...). Este programa usa Clipart en modo EPS. La ventaja de este clipart reside en que, si se posee una buena impresora de inyección de tinta como la Deskejet 500C, estos dibujos son impresos sin escalones, es decir, con la máxima resolución que permite la impresora.

La ventaja pues, es evidente frente a los bitmaps, que se imprimen a la resolución del Amiga. Poseo el programa Trace de Prodraw, que coge gráficos IFF y es capaz de trazarlos y transformarlos en encapsulados que se pueden imprimir y manejar con dicha facilidad, pero... Final Writer no es capaz de usar el clipart de Prodraw. Tengo un pequeño escáner de mano y montañas de buenos clipart en forma GIF (bitmap) y mi pregunta es si habría alguna forma de que pudiesen transformarse a EPS (usable en Final Writer) de la misma forma en la que el Trace de Prodraw vectoriza y transforma los IFF en clipart de este programa. Ignoro si hay algún programa shareware o freeware, de PC o Amiga, que sea capaz de hacer tal cosa, porque digo yo que los que crean estas filas eps deben de hacerlo de alguna manera a partir de simples bitmap.

La calidad y comodidad de los

EPS es enorme, pero si he de tirar toda la vida con los cuarenta o cincuenta que ofrece Softwood con su programa y no puedo crear mis propios EPS para uso personal, bendita la gracia de dicha habilidad en el programa. Espero que podáis aclarar mi duda o darme algún consejo.

José Manuel Pérez Arriaza.
Hospitalet, (Barcelona).

Existen varios programas que te permiten trabajar con ClipArts en formato EPS. PageStream 3, Professional Page 4.1, ProDraw y Art Expression son algunos de ellos.

Generalmente, la transformación de bitmaps a EPS no suele ser de mucha calidad, sobre todo si los bitmaps tienen color. Por este motivo, se suelen utilizar bitmaps directamente y no EPS. Si el bitmap tiene una buena resolución y es de calidad, la diferencia será mínima.

Si no tienes suficiente con los bitmaps de Final Writer, puedes utilizar algunos CDROMs como "World of Clipart", "Phase 2" y "Professional Clipart and Font". Estos CDs vienen repletos de fuentes de caracteres y miles de cliparts en varios formatos.

ESPECTÁCULOS LÁSER CON AMIGA

C705 Estimados amigos de Amiga.Info:

Os escribo por los siguientes motivos.

Hace poco, haciendo limpieza de mi habitación, encontré, entre los montones de revistas, un antiguo número de Amiga World (concretamente el nº31 de Abril del 92) que hablaba sobre los espectáculos láser controlados con Amiga. Me dispuse a contactar con la empresa que distribuía este tipo de productos, dirección de la cual se encontraba en la revista, pero al parecer esta empresa ya no existe, ya que no dan señales de vida y no han dejado ni rastro. Por eso, os pregunto si sabéis de alguna empresa que se dedique a la venta o distribución de estos productos.

Tenemos el Imagine 3.0, nos va perfectamente pero, no sabemos manejar los bones -su manejo no viene en los manuales-, y no conocemos a nadie (y mira que hemos contactado con gente) que sepa tan siquiera lo más mínimo de su manejo. ¿Podrías resolver tales dudas?

Juan Enrique Macías Postigo
Málaga.

Al: 1) No sólo te podemos indicar alguna empresa, sino que tenemos los datos completos actuales de la citada empresa. Puedes contactar con AILD en el teléfono 973-281096 o en la calle Saturn, 17, 1er, 1a de Lleida con código postal 25003.

2) La publicación de tu consulta puede servir para que algún experto del programa dispuesto a ayudarte se ponga en contacto con nosotros. En tal caso, te comunicaremos la respuesta.

LIBROS EN CASTELLANO PARA AMIGA

C706 ¿Qué manuales y libros de cualquier tipo hay para Amiga, en castellano?

José Luis Sánchez.
Estellenchs (Balears).

Actualmente, no es posible encontrar manuales en español relacionados con Amiga, aunque sí que hay una extensa bibliografía en Inglés.

Afortunadamente, próximamente aparecerá un libro llamado "El libro del usuario del Amiga" totalmente en Español y cubriendo la mayoría de los aspectos del Amiga.

Esperamos poder anunciar una fecha de publicación pronto.

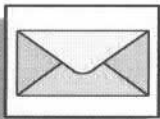
CROSSDOS Y ANIMACIÓN EN 3D

C707 (...) Me gustaría hacer una consulta (ahora que puedo expresarme mejor) sobre mi Amiga. Hace unos días estaba borrando algún fichero del disco duro (un poco de limpieza). No creía haber hecho nada fuera de lo normal, pero cuando volví a encender mi ordenador ya no fue capaz de reconocer los discos de PC.

"Ejem", se me olvidó. Tengo un A4000/040 con 2Mb chip, 12Mb fast, 2 discos duros IDE (210 y 170Mb) y CrossDos instalado. El Workbench es versión 3.0 y un A500 con el 1.3.

A lo que iba, al insertar el floppy sólo aparece el icono DF0:???? y no lo reconoce. Acto seguido entré en Dopus y pulsé el ***** volví a insertar y fue reconocido en el Workbench. Hay algo mal, pero he seguido los pasos del manual y no funciona. ¿Podéis ayudarme?

Esta otra va para el genio de las 3-D, Francisco J. Pérez. Utilizo Imagine 2.0 (mal, para qué negarlo) y quiero hacer una animación utilizando el máximo



número de colores posible. Grabo las imágenes en IFF-24 y luego utilizo Rend24 1.05f para hacer la animación. El máximo número de colores utilizable con el botón "HAM8" es de 32k en mi ordenador. ¿Por qué, si HAM8 permite 256k?

Además, me corrompe la paleta de colores. Sólo el primer cuadro es respetado. Ahora (gracias a CU Amiga), utilizo ImageFX y funciona bien, pero utilizo el Rend24 desde hace un año y medio y me da algo de dejar de utilizarlo. ¿Sabes el porqué de ese fallo? Yo no utilizo la opción de congelar la paleta de colores como en la carta C415.

Por cierto, al leer esa carta leí algo del "Atapi.device". Yo he oído hablar de él en las revistas inglesas. ¿Es de libre distribución o es comercial? ¿Dónde conseguirlo? Seguro que será más barato que una controladora SCSI :-).

Por último, quisiera saludar a

todos los amigamaníacos que quedan en este país. El PC y Windows 95 (casi 96) no podrá con nosotros, ¿no? ¡-! Saludos a los 4999 usuarios restantes, en especial a los que trabajan en 3-D y a los que juegan al F1 Grand Prix.

Ignacio García Cuadrado
Tres Cantos, (Madrid).

AI: 1) El Workbench tiene la posibilidad de utilizar discos en el formato DOS compatible IBM-PC, pero necesita un controlador que se monta con el icono PC0. Seguramente has movido el icono PC0 a otro directorio y cuando te arranca el Amiga no lo monta. Tienes que volver a colocarlo en el directorio Devs/DosDrivers de la partición donde tengas el sistema operativo instalado.

2) Desconocemos la razón por la que Rend24 te deja mostrar sólo 32.768 colores en formato HAM8. Si tienes una herramienta que funciona a la perfección, no debe darte reparo usarlo. La evolución no se produce sólo en el mundo animal, los programas cada vez

son mejores. Las versiones y revisiones sirven para corregir errores o añadir más prestaciones que la competencia.

3) Puedes encontrar una versión demo del atapi.device en el CDROM o en los discos de portada de Amiga.InFo. Es "shareware", lo que significa que para utilizarlo tienes que solicitarlo al autor y abonarle una cantidad de dinero.

VELOCIDAD

C708 ¿Podrías decirme, a qué MIPS y MFLOPS trabajan los siguientes procesadores?:

PowerPc 601 a 66, 80, 110 Mhz.
PowerPc 603 a 75 Mhz.
PowerPc 604 a 120 Mhz y 132 Mhz.
Pentium 66, 100, 120 Mhz.
68040 a 25 Mhz
68040 a 40 Mhz
68060 a 50 Mhz

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

1) Los MIPS y los MFLOPS son medidas muy relativas y poco fiables

desde el punto de vista técnico. Son medidas que utilizan los fabricantes como reclamo publicitario para vender sus procesadores y un tanto "engañosas". No por tener más MIPS se consigue más rendimiento en un procesador. Es por este motivo que existen otras medidas mucho más fiables y realistas (y por este motivo, menos interesantes para el fabricante) llamada int92 y fp92. La tabla que mostramos a continuación utiliza estas medidas.

Procesador Mhz int92 fp92

PowerPC 601	50	40	60
PowerPC 601	100	105	125
PowerPC 603	80	75	85
PowerPC 603e	100	120	105
PowerPC 604	100	128	120
PowerPC 604	133	176	157
PowerPC 620	133	225	300

Pentium	66	67.4	63.6
Pentium	100	100	80.6
Pentium	120	140	103
68040	25	21	15
68040	40	25	19
68060	50	60	45



Opiniones de los lectores...

MACROFIESTA AMIGUERA

Estimados amigos:

Ante todo, presentamos. Somos un colectivo de usuarios de ordenadores AMIGA, dispuesto a que esta máquina siga adelante; es por lo que le dirigimos la presente, para informarle de nuestra actuación, que a pesar de ser muy optimista, se nos han puesto trabas por doquier.

Tres semanas antes a la llegada de 1.996, pensamos en hacer una macrofiesta dirigida íntegramente por este ordenador, promocionando así la marca, y al mismo tiempo, ayudando al instituto de F.P. y B.U.P. de esta localidad, "ALHAURIN EL GRANDE", a sacar beneficios para el viaje. Pero, ¿cuál fue nuestra sorpresa? que a pesar de que todos los colaboradores de la fiesta estuviesen de acuerdo, y con todo el equipo montado, la empresa suministradora de luz y sonido puso los impedimentos habidos y por haber para que este proyecto no se llevase a cabo: "todavía sigue habiendo profesionales que no saben enroscar una bombilla".

Pero, no era motivo suficiente para derrotar el ánimo AMIGUERO, así que manos a la obra... Un día más tarde, pasó por la cabeza de uno de nosotros el siguiente plan: Por qué no una obra benéfica a cargo del AMIGA para recaudar fondos y conseguir dinero para ayudar a necesitados? y todo bajo el lema:

"CRUZ ROJA TU AMIGA". Todo era perfecto; ellos "LA CRUZ ROJA", pondrían el local, bebidas, barra y camareros, y nosotros, desinteresadamente, pondríamos todo lo referente al sonido, como no, controlado por AMIGA.

Pero se nos echó el tiempo encima, y otra vez intento fallido, ¿y ahora qué?... DOS DÍAS DESPUÉS... nueva idea, ¿cuándo? Próxima festividad de SEMANA BLANCA, así aprovecharíamos la ausencia del personal joven a clase y la asistencia masiva a la fiesta, propósito: El ánimo para aupar el nombre de AMIGA y recaudar fondos para CRUZ ROJA.

Así que, ésta ha sido nuestra historia, que aún no ha terminado, que SEMANA BLANCA todavía no ha llegado, que a "FINALES DE FEBRERO". Este comunicado hemos querido hacerlo para agradecer a todo el que ha colaborado sin interés de ningún tipo al funcionamiento de este acontecimiento, así que ahí van:

• Antonio Maza: electrónico; nos ha montado los 1200 en torres de PC, conectado a todos los accesorios de PC.
• Juan Jesús Maza: delineante; nos dio los conocimientos para sacar a tamaño gigante el logotipo de Amiga Technologies.
• Plásticos Alhaurín: Angel; por su aportación no lucrativa de todo el material que nos hizo falta para la confección de las pancartas gigantes con logotipo de AMIGA.
• Francisco G. Marín: Por haber colaborado a la colocación de las pancartas a una altura de 6mts. Haciendo equilibrio sobre un andamio.

• Rocío: Por su aportación mecanográfica. Y a los protagonistas de la historia: "Jose Antonio" "Suzi"; ¡ Soy una caja de música! Ismael C.P. "Ican"; modulomanía y fx! Antonio G. Marín "Abraham"; Estoy loco por los pixels! José Antonio S.S. "Doctor hyde"; ¡ Páginas amarillas!

Atentamente se despiden los " 4 AMIGUEROS ".
P.D.: Si hay algún amiguero interesado en que sus módulos suenen en esta macrofiesta, pueden enviar su maqueta en disco a la siguiente dirección:

ICAN
Los tableros ,109
29120- Alhaurín el Grande (MÁLAGA).

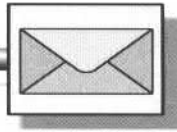
¡AYUDA PARA UN DESILUSIONADO!

A la atención de Alberto Orante.
Empezamos por el principio: me llamo David, tengo 25 años y vivo en un pueblo que está muy cerca de Granada. Me han apasionado los ordenadores desde que ya hace muchos años pude ver los primeros SPECTRUM en el instituto de bachillerato donde daba clases. Me gustan todo tipo de programas: los juegos (si están bien hechos no importa el que sean más o menos antiguos; quién no recuerda aquellos maravillosos juegos de ULTIMATE como el KNIGHTRORE o los juegos de KONAMI como el PING-PONG o las OLIMPIADAS), los programas de música, las DEMOS y si

hay alguien que sepa manejar bien un programa soy capaz de estar sentado durante horas viendo cómo maneja el ordenador.

Durante muchos años he sido un sufrido usuario de MSX-2, el cual lo he ido ampliando y reformando y que milagrosamente todavía se tiene en pie, desgraciadamente el tiempo corre muy deprisa y el hecho de que el equipo se quedara obsoleto unido a otra gran serie de problemas inherentes al mundo MSX (con esa serie de problemas tengo para escribir otra carta donde se citarían temas como la piratería, la falta de escrúpulos de grandes compañías como SONY y PHILIPS, la falta de escrúpulos de determinados distribuidores de periféricos y programas piratas como LASP y el apoyo sincero de algunos distribuidores de periféricos y fanzines que en su momento hicieron todo lo posible para que la cosa no se viniera abajo) me hizo plantearme la compra de un PC; ¡Sí, como lo oís, un PC!

Durante un par de años he estado intentando ahorrar, pero al ser un estudiante y no tener un sueldo fijo, no conseguía ahorrar nada, sin embargo, desde hace unos tres meses, estoy trabajando con mi hermano en una pequeña empresa que hemos montado entre los dos y en esas circunstancias mi hermano me comentó que un amigo suyo se había comprado en A1200 de segunda mano y que quería vender un A500. Yo conocía el Amiga como una máquina que tenía buenos juegos, buenos gráficos y buena música y como no tenía mucho



dinero decidí comprar el Amiga 500. He tenido el A500 durante un mes y medio aproximadamente y en ese tiempo he hecho muchas visitas a la casa del amigo de mi hermano que me vendió el ordenador, allí he podido comprobar la capacidad multitarea del A1200, su facilidad de uso, sus gráficos su música; en fin, me gustaba todo y, aunque, como leí en una carta, estaba intoxicado por la publicidad del Windows 95, una persona a la cual le gusten los ordenadores verá enseguida las ventajas del mundo AMIGA.

Haciendo unas cuentas para ver qué me salía más rentable, si ampliar el A500 o bien venderlo y comprar un A1200, me decidí a echar el resto y me compré un A1200 (creo que yo debería figurar en el libro GUINNESS como la persona que menos ha tardado en comprar un 500 para luego venderlo y comprar un A1200). Pues bien, aquí viene mi desilusión, cuando compré el A1200 el vendedor me informó que algunas demos no entrarían debido a que la disquetera no cargaba los programas por pistas, en fin, poseía una cosa muy preocupante.

Sí es preocupante, muy preocupante, alrededor de un 80% de los programas no funcionan aún con el truco del celo tapando el agujero para que la disquetera no reconozca que es un disco de alta densidad (gracias de todas maneras por el truco, Alberto, he conseguido reparar algunos programas gracias a él). He llamado a varios sitios entre ellos Pixelmedia y ahí me han dicho con no muy buenas palabras que me busque la vida por mi cuenta, también he llamado a CJ Informática de Málaga y ahí más amablemente me han comentado que ni poniendo una disquetera antigua la cosa se soluciona, la única esperanza que me han dado esta gente de CJ es que ellos han hablado directamente con EScm los cuales han reconocido que han metido la pata y parece que van a solucionar la cosa. De todas maneras, ante esta situación, ya no me fio mucho de nada de lo que dicen y creo además que ésta no es la mejor manera de empezar a hacer resurgir el AMIGA. Puedo parecer escéptico, pero mi anterior experiencia con los ordenadores, es decir, el mundo del MSX en el cual por cambiarte una disquetera llevando el ordenador al servicio técnico te cobraban 3500 pts. cuando una de PC cuesta 10000, me ha hecho pensar de otra manera. Pido por favor una ayuda para solucionar este problema (vosotros los de AMIGA.INFO sé que me la vais a prestar, pues creo que sois gente responsable) y si alguien se quiere unir a mí para presionar a quien haga falta (siempre que sea de una manera civilizada y con buenas palabras) que se ponga en contacto conmigo. Se despide de tí un amigo:

David Caba Marato
Camino de los Cerrillos s/n
18620 - ALHENDIN (Granada)

AO: Como habrás podido comprobar, en la sección de noticias, ya sabemos el motivo del problema, aunque de momento, no tenemos una solución. Si te sirve de consuelo, te diré que los usuarios que nos compramos los primeros 1200, que salieron allá por el 92, tuvimos problemas similares. La gran mayoría del software para los modelos anteriores no funcionaba, y había muy poco que aprovechara las características de los chips AGA, pero, el que había, merecía la pena. Si te gustan las demos, no te preocupes, ya que la gran mayoría de las que sacan últimamente,

vienen preparadas para poderse instalar en un disco duro por lo que, vienen en discos DOS, que no tienen este problema, además, es muy probable que los programadores hagan "Fixes", programillas que remuevan este problema de las mejores demos.

De los juegos tampoco te has de preocupar mucho, ya que la avalancha de nuevos juegos, que está empezando a caer, no tendrán, (por la cuenta que les trae) ese problema, e igual que para las demos seguro que pronto empezaremos a ver programas que solucionen este problema en los mejores juegos. A medida que los encontremos, los iremos colocando en los discos de portada.

¡Anímate, porque tienes en tus manos un ordenador que, pese a los pequeños problemas que tiene, sigue siendo una máquina increíble y única. No se puede comparar, porque es un mundo totalmente diferente y nosotros los usuarios somos en gran parte los que marcamos esa diferencia.

PD: Por cierto, ¿has visto alguno de los últimos emuladores de MSX?

A SACO CON ELLOS...

Los tiempos están cambiando, por lo menos en mi casa, esa es la palabra que Felipe González podría decir estas navidades mientras se come el turrón.

Yo, EX-propietario de una emisora de radio con seis años sin ganar dinero gracias a la ley que los socialistas pusieron en marcha para regular la Radio (L.O.T.) Ley de Ordenación de las Telecomunicaciones ¿dónde está la ordenación si dejan emitir?, ¿dónde está la creación de puestos de trabajo?, ni siquiera un contrato con la ONCE como socio sirvió para nada, total sólo eran 52 millones, me gustaría que en este país hubiera LIBERTAD DE EMPRESA, eso sí, regulada de forma correcta con una ley. Bueno y ¿eso que tiene que ver con el AMIGA? os estaréis preguntando. Sí es cierto que en radio hemos pagado justo por pecador, en televisión me temo que va a ser peor si no legalizan todas las emisoras de televisión local que hay en España y las obligan a cerrar, una parte del mercado amiga profesional quedará destruido de forma definitiva, esperemos que esto no ocurra, estoy cansado de ver como televisiones autonómicas con un montón de miles de millones de presupuesto desprecian a las locales sólo por ser más modestas que ellos. De los pocos grupos de usuarios profesionales que hay en España, las televisiones locales han dejado el listón del Amiga muy alto, la mayoría sólo usan Amiga, por algo será. Conectar un gen-lock al Amiga es muy fácil, no como en PC, que tienen que utilizar los de Amiga porque los de PC son demasiado caros ¿quién dijo que el PC es más barato para todo?

¿Cuántos años tendremos que esperar?... a veces preferiría que no nos hubieran aprobado la S.L. para luego cerrarnos por falta de un mero trámite administrativo, me encuentro como si me hubiesen fusilado, la muerte de la ilusión de nuestras vidas, la radio. Los que creamos una radio de la nada y hoy no tenemos nada, nos sentimos muertos, y eso ellos nunca lo podrán compensar. No hay bastantes millones en todo el planeta para pagar por la muerte de una ilusión, un deseo en corazón, la muerte

de un proyecto que debía durar un montón de años. Las cosas cambian, CADA vez hay más AMIGAS pero en una revista llamada MULTIMEDIA NEWS? NO, NO, NO, NO, NO, ... Hay menos o acaso las tiendas en vez de vender compran ordenadores. Muy sencillo el director JUAN MANUEL HURRACA, os acordaréis de él por la antigua revista de Amiga (Amiga Wold), gracias a él cada número era menos Amiga, hasta el punto de que se dejó de editar porque muchos la dejamos de comprar, sólo dos páginas útiles en la revista. Que se pesca en las Redes, que por cierto me gustaría contactar con el que la escribía para que siga escribiendo en nuestra revista en disco, Custom chip, si lo están leyendo escribe INFORADIO A.C. APARTADO 1036 CASTELLON, lo ha conseguido de nuevo el señor Hurraca: dos revistas dos petardos. Multimedia News número a número están degenerando hacia una revista tipo basura. Primero quitó la sección de Amiga y Mac, desde entonces la discriminación del Amiga ha ido en aumento número a número.

Pero el colmo fue en el número 14, con el artículo Móntese una videoproducción en casa ¿por Dios, qué le hemos hechos los usuarios de Amiga para que en una revista que supuestamente es de todos los ordenadores, se olviden de mencionarlo. Con un fabricante casi exclusivo como electronic Design sin la chapuza de la Pegasus, todo lo demás ha sido fabricando para Amiga, ¿dónde están los gen-lock de pece?, pues en el río y ¿por qué no incluye algo de espacio en el cdrom para Amiga en su revista?. Ya estamos de nuevo con las chapuzas, y yo no escarmiento. ¿cómo esperan que yo, usuario de Amiga, me suscriba a su revista que cada vez da más pena? Le recomiendo que no hable mal de los demás y haga bien su trabajo, el Sr. Rodríguez de PixelMedia llegó a editar una revista catálogo que era mil millones de veces mejor que la AMIGA Wold, debería dedicarse de pleno al PC, así en tres días se convertiría en especie en extinción. Sus publicaciones son lamentables y lo dice un lector desde el número 1. A partir de enero sólo voy a leer la revista con auténtica vocación multimedia, o sea AMIGA.INFO. TUAmita. Ahora, Mac Format, Amiga Format, Amiga Shopper etc... además de fanzines como TRANSCAM o custom chip, Superjuegos, Pcmania, fanzine etc. Desde aquí me dirijo a todos, para el año que viene os pido tres cosas.

Primero, que nadie que tenga Amiga compre revistas que marginen al Amiga. Dos, que legalicen todas las televisiones locales y radio, la mía también.

Tres, que Felipe González dimita como presidente del gobierno y se marche a una isla desierta, igual que Napoleón, y deje sitio a otro, aunque sea de su partido, prefiero que sea JOSE MARIA AZNAR por ser mil veces más serio, por lo menos es lo que yo pienso, incluso Anguita lo haría mejor. Un cordial saludo a todos y felices fiestas y próspero AMIGA 96. Yo no cambio mi Amiga por nada, o sí por PowerAmiga risc 96, por favor ADOBE saca el ADOBE PREMIER para Amiga, necesitamos un buen soft de edición no linial para Amiga. Sin soft, el hard no vale nada, es penosa la demo de Broadcast Elite, sin cubos en 3D, ni giros de página o prefiro una DMA 450 y dos Vídeos con un amiga 1200 ó 4000. Para terminar, pido disculpas por si alguien se siente ofendido, pero yo llevo seis años mosqueado con el tema de mi emisora de radio y un casi un

año decepcionado con Multimedia news por motivos más que evidentes. Si alguien en este PAIS es capaz de ayudarme, se lo agradecería. No pido dinero, sólo quiero tener las mismas oportunidades que tienen las emisoras de radio de la Unión Europea para funcionar, o sea, una frecuencia donde funcionar con más o menos potencia.

José Manuel Martín Santos
Castellón.

LA TORRE DE BABEL

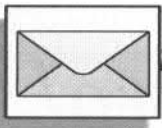
Estimados amigos de Amiga.info: Os envío una carta que contiene unos comentarios y una consulta acerca del mundo Amiga. ¿Semos Europeoh?

Me da vergüenza... ser español y usuario de la tercera lengua más extendida en el mundo. Me da vergüenza... pensar y hablar en una lengua rica y hermosa que no es la inglesa.

Me siendo rebajado a mucho menos cuando voy a instalar mis flamantes programas nuevos. Cuando desempaqueto mi 1200 nuevecito y corro hacer que forme parte de mis horas de delicioso trabajo en el Amiga, descubro que en el instalador se me ofrece la maravillosa oportunidad de elegir idioma para el programa.

Veamos... Inglés, por supuesto... Sigamos... Francés, bueno... Italiano... ¿Dónde se habla italiano? ¿Sólo en Italia? ... Si han traducido a un idioma más minoritario, ¡Fijo que también está en español! ... Alemán... También se habla sólo en ese país, pero bueno, como el mercado ahí es inmenso se entiende que lo hagan así... Más abajo... ¿Cómo?... ¡Danés! ¡La leche!... ¡Hasta en danés y del español, ni puñetero rastro!... ¿Qué quiere decir esto? ¿Por qué se hace así? ¿Por qué encuentro mi idioma despreciado? ¿Por qué he de consumir en mi país un producto creado en un idioma extranjero? Me hago cruces e instalo el programa. ¡Qué remedio queda! Después me pierdo entre los menús de configuración y encuentro en uno de ellos (Ppaint) una opción para cambiar el idioma a español. ¡Aleluya! ¡No soy la última basura de la expresión lingüística! Activo la opción y me aparece un simpatiquísimo mensaje (en inglés por supuesto) que me indica que ese fichero no está disponible. Mi ilusión infantiloida y papanoelera se viene abajo estrepitosamente. ¿Cómo es posible que un programa vendido y distribuido en este país como estándar con un ordenador no haya sido traducido, o ni siquiera aporte un patch que efectúe dicho arreglo a unos manuales en el idioma local? ¿Supone un arduo trabajo de meses de reprogramación y millones de dólares en dietas dar opción a cambiar una veintena de palabras y mensajes? La puntada final que remata el forro del bolsillo me la ofrece Turbo Calc v 3.5, que ya ni siquiera me pregunta idioma, sino que va y me ofrece un precioso instalador con comentarios en alemán y el programa se ejecuta directamente en dicho idioma. Debe de ser porque los packs vienen directamente de Alemania sin más ni más, porque Turbo Calc, al menos el que yo tengo, ni siquiera tiene opción para otro idioma... ¡Venga! Un par de palets de Amigas para los españoles, que esos están a dos patas y con la lengua fuera desde hace meses y les da igual lo que vaya dentro de las cajas! Así nos luce el pelo...

Después, me voy a mi PC y descubro la triste presencia de mi Wordperfect y una



montaña de shareware en castellano, desde formateadores de disco hasta organizadores de ficheros y visores de gráficos. En mi Amiga, el ordenador que prefiero para trabajar, no tengo NI UN SOLO programa que me hable tal y como yo pienso. Para colmo, los de aquí que escriben shareware o freeware lo hacen en un perfecto inglés ¡Toma! El uso del Amiga queda limitado, por obra y gracia de los programadores, distribuidores y fabricantes, a aquellos que dominen la expresión sajona o tengan la suerte de pertenecer a una comunidad lingüística diferente a ésta. ¿Qué nos pasa, que nos meamos encima de lo nuestro? ¿Parecemos más si trabajamos en inglés? Siento rabia... cuando no sé cómo hacer alguna cosa con estos programas nuevos y otra vez sé que he de perderme en un libraco escrito en inglés. He de cruzar mis cables... soy español y me obligan a trabajar en inglés. ¿No hay aquí una pequeña dictadura de lo chominista? No os equivoquéis... No soy xenófobo, sino realista. No tengo ningún problema con el inglés, lo entiendo y traduzco perfectamente, pero no es esa la cuestión.

Imagino que el problema con una perfecta comprensión de los manuales, los docs y un programa, se podría solucionar en diez minutos en pos del perfecto aprovechamiento de la máquina y del mismo programa, se convierte en media hora traduciendo y buscando significados. Imagino también a mi sobrino de doce años que intenta hacer algo con mi Amiga y despliega aterrado los quinientos menús en inglés que trata de aclararse con una guía o doc que le ofrece el maravilloso abanico de: Inglés, alemán... ¿Para de contar! Acaba bostezando y yéndose al PC, porque ese cacharro al menos le escribe cosas que entiende desde el Windows hasta el más cutre de los frecuentes mensajes de error del sistema. ¿Un fichero adicional para Final Writer o Wordworth con un diccionario de castellano, que es lo que NECESITO para mi procesador de textos en vez del Thesaurus ese y el Speller bendito, complementos ambos que no voy a usar en mi vida porque no escribo libros en inglés? ... ¿Bromeas? ¿Un programa para formatear y mover ficheros en castellano? ... ¿Sueñas? ¿Una guía en español? ... ¿Has bebido hoy? ... Pues esa es la triste realidad que desfila ante nuestros ojos, amiguceros, aunque estemos tan acostumbrados a ella y ni la veamos.

Para no sentir vergüenza, quiero un ordenador que me hable tal y como yo le entiendo, con unos programas hechos por una gente que yo sienta que se han esforzado en acercarlo hacia mí, tanto en la castellanización de menús como en el descifrado de los manuales. En el PC ya se comienzan a concienciar de ello, pero en Amiga... en Amiga nos quedamos atrás y atrás seguimos. Créi que con la distribución oficial del Amiga todo esto iba a cambiar y que iban a ser un poco más serios y representativos de lo que queremos que sea nuestro ocio con Amiga, pero como sabemos inglés... seguimos aguantando lo que nos echen.

Ellos, como saben inglés, no quieren programas en español. ¿Habéis visto mucho shareware o freeware español, o incluso juegos españoles, que no vayan con sus correspondientes docs y menús en inglés? Eso se llama atención al mercado y al usuario ¿Por qué no actúan los programadores extranjeros de la misma manera hacia nosotros? ¿Tal vez es porque se queja? Pues yo voy a quejarme, y quiero

quejarme a vosotros para que al menos me escuchéis. SOY ESPAÑOL, y no me avergüenzo de ello, por lo tanto, quiero vivir mi vida en español, y no en inglés, alemán, francés o danés. Ha de haber multilingüismo, de acuerdo, pero multilingüismo para todos, no sólo para unos pocos. La solución a eso, desde luego que no es la de que todo el mundo aprenda inglés... sería tan egoísta como la de pedir a todos los de fuera de aquí que aprendan el español.

Si tenemos ganas de programas nuevos y potentes, si queremos que nos consideren un mercado y no un mercadillo donde va a para lo que ya nadie quiere porque nosotros nos lo tragamos todo, si hemos renunciado a la piratería y queremos unos discos originales por el futuro de nuestro ordenador y unos manuales decentes para nuestra biblioteca, tenemos el derecho, tenemos la obligación casi moral, como en otros países lo hacen (por eso, les traducen los programas o buscan quien haga esta tarea), de exigir un producto acorde al país en el que se introduce, un producto EN CASTELLANO.

Vosotros podéis hacerlo. Vuestro esfuerzo ya ha comenzado con la intención de traducir docs y tal vez manuales, pero habéis de animar a que la gente programe freeware o shareware en castellano, hacer llegar a aquellas compañías que os ofrecen un producto para testear, a aquellos programadores y responsables, reflejan en vuestros comentarios y los mismos disquetes que ofrecéis con vuestra revista que queremos AMIGA EN ESPAÑOL, que si un programa es bueno ... MEJOR AUN podría ser en castellano, y que si, por ejemplo, en un digitalizador nos encontramos un manual en alemán o inglés eso es, (decido en vez de pasarlo por alto entendiendo que no todo el mundo es licenciado en filología inglesa), un DESCUIDO del fabricante o el importador que resta interés al producto. ¿Qué dirían los ingleses si recibieran un programa en español con las instrucciones y menús en catalán, euskera o español). ¿A que nos lo tirarían a la cara o nos exigirían su traducción? Pues... sobran las palabras.

Para incluir esta sección de la carta, finalizaré felicitándoos por el nivel creciente de vuestra revista. (Una revista decente en el idioma en el que yo pienso) y la acertada iniciativa de incluirla en los nuevos packs del Amiga para que la gente sepa que tiene una publicación tan maravillosa como la vuestra, surgida de gente que realmente ama al Amiga. Tan sólo quería haceros una sugerencia, y es la de que por favor tratéis de poner una letra un poco más grande en los artículos, porque hay veces en que las que acabo teniendo verdadero dolor de ojos cuando acabo de leer alguna sección.

José Manuel Pérez Arriaza
Hospitalet (Barcelona)

¿PECECILLOS? PUAJ!!!

José M^a Sánchez Ares
Industria, 96, 5^o3^a
08025 Barcelona

Encantado de ver vuestra revista en los quioscos y además con un CDROM, que es una cosa que mola una barbaridad. Contesto a vuestra invitación para que los sufridos amigoides enviemos comentarios, sugerencias e ideas acerca del pasado (:),

presente (:) y futuro (?) de nuestro artefacto preferido.

Mi contribución, resultado del uso simultáneo (pero no revuelto) del Amiga y del PC durante los últimos 8 años, versará principalmente sobre la detección sistemática e inmisericorde de la plataforma que por falta de mejor nombre se conoce generalmente como P.C. Para desarrollar mi ataque no haría falta recurrir a las comparaciones con el Amiga, pues es perfectamente sabido que el Commodore 64 hubiera hecho quedar en ridículo al menos al primitivo P.C. en unos cuantos aspectos (¡pues no tenía interfaz IEEE488, la bestia!).

No obstante, por aquello de las comparaciones homogéneas, y también porque es más que probable que los lectores de esta fantástica revista se vean en la situación de tener que poner en su sitio a algún defensor del P.C., (de esos a los que les gusta el botón de "START" en el Windows'95) me referiré solamente al EQUIPO y al equipillo (sic). El argumento que surgiría luego de agotados todos los otros por parte del PCero, será que tiene que ser el mejor sistema porque es el más difundido. Además de la réplica clásica de las moscas y su consumo masivo de excrementos, he encontrado una menos desagradable y posiblemente más efectiva: también el inglés es el idioma más utilizado internacionalmente, lo cual no es consecuencia de su superioridad como idioma, sino de otros factores, alguno de los cuales mejor no mencionarlos. Me divierte mucho leer las características de los P.C.s de última generación (es decir, de los de dentro de 6 meses), porque siempre tengo la impresión de haberlo visto anteriormente.

Pongamos, por ejemplo, el caso de las placas de video. Uno de los últimos "avances" que han incorporado es el "cursor por hardware". ¿No será eso que en el Commodore 64, anteriormente en el Atari 800 y siempre en el Amiga se ha llamado "sprite"? Pues mira, resulta que "nosotros" tenemos 8, pueden ser de unos cuantos colores y encima, reutilizables, lo que viene a significar que si un programador está de verdadera mala uva puede tener unos cuantos miles de cursores simultáneos en pantalla. Algo parecido pasa con el "blitter" y el "scroll por hardware".

A lo que parece que todavía no llegaron es a incluir un "copper", pero quizá lo "inventen" en un plazo más o menos corto, aunque con sólo 7 canales de DMA (si fuera alguno a la placa de video, por supuesto) no creo que le dieran un uso muy intensivo...

En el ámbito del P.C., la actualización normalmente significa sustitución, porque nunca le han dado resultado las placas aceleradoras. Es decir, yo puedo colocar en mi Amiga 500 de la primera hornada (agosto de 1987) una placa con un 68030 y un 68882 y multiplicar su rendimiento claramente. Prueben a hacer eso con un P.C., (XT o AT) de la misma época. Nunca mejora más allá de un 100 %, "gracias" a su sistema de bus.

Una de las causas por las que no se aprovecha al máximo la potencia de los nuevos microprocesadores de Intel (486, Pentium, Pentium Pro), es que se les obliga a trabajar con programas que deben mantener la compatibilidad con los 8088 y 8086 que utilizaban los primeros P.C.s. Lo que no se tiene en cuenta es que uno de los

objetivos principales en el diseño del 8086 fue mantener la compatibilidad con el microprocesador 8085 (¡ de 8 bits !) para poder aprovechar los chips periféricos a él destinados, por una parte, y por la otra, que no hubiera que modificar mucho el software, lo que obligó al "invento" de los segmentos (64 kilobytes... 16 bits... vosotros ya me entendéis...). Así pues, los superpoderosos P.C.s de nuestros días están diseñados para mantener la compatibilidad con un microprocesador de 8 bits.

Aquí es donde entra la cuestión de los 32 bits. ¡Aleluya!, están empezando a salir aplicaciones de 32 bits para los P.C.s. Para un usuario del Amiga (o del Macintosh) es difícil escuchar o leer esto sin morirse de la risa. La conclusión -un poco triste- es que es increíble la tozudez, obcecación y obstinación con que se ha apoyado a la plataforma menos válida, hasta hacer creer a millones de personas que es la más avanzada tecnológicamente. (Y ante las objeciones de que efectivamente un Pentium es un producto de alta tecnología y las placas de VGA han progresado mucho, piénsese sólo en lo que podría ser hoy el Amiga si se hubiera aplicado el mismo esfuerzo al desarrollo de sus chips especiales.)

... Y la semana que viene hablaré del "software".

Érase una vez...

Estimados amigos de Amiga.Info (valga la redundancia):

Imaginaos la escena: sábado 23 de diciembre. 20.15 horas. Y con mi hermana en el Crisol sito en López de Hoyos, no sé exactamente a qué altura. Como siempre, lo primero es mirar la sección de informática, y como de costumbre dos revistas chuchurrias de Amiga. Y, de repente, la veo. Os juro que casi se me paró el corazón. Allí estabais (sin CD-Rom) a causa de algún espabiladete, pero allí estabais.

Os cojo, os protejo con mi vida hasta el mueble cobrador y os pago. Ya sois míos. Rápidamente os ojeo, veo vuestras secciones, vuestras preguntas, vuestros reportajes...

Así fue como os conocí. Yo que creía que iba a tener que matricularme en una academia a causa de que las únicas revistas que conocía de Amiga estaban en el idioma de Shakespeare... pero no, afortunadamente no ha resultado ser así. No os voy a contar lo maravillosos que sois, lo bien que lo hacéis y todo eso, porque os vosotros ya lo sabéis. Os diré simplemente que yo y muchos como yo ya estábamos hartos de que la gente metiese el PC hasta en una conversación sobre zapatos (¿Pues sabéis que tal modelo ha sido diseñado por tal programa en un...?) Por fin habéis llegado. Y la gente que sabe lo que es bueno ha sabido esperar, y ha merecido la pena. Por desgracia, no os puedo ofrecer todavía mi colaboración (sé un poquito de AMOS), pero en cuanto pueda, os escribiré un artículo, a ver qué pasa. De todas maneras, seguiré comprándoos mes a mes, no lo dudéis. Yo y muchos como yo. Hemos vuelto, y esta vez vamos a quedarnos. Ya lo veréis.

Se despide un amiguero de verdad. Hasta la próxima. Ricardo Lara Cañaberas. Madrid. ●

¡No te pierdas ningún número! ¡SUSCRÍBETE A Amiga.InFo!

*Ahora, puedes dar tus datos
también por teléfono o por fax:*

Tlf. (93) 680 04 34 : Fax: (93) 680 08 12

*Recibirás mensualmente en tu domicilio
cada ejemplar por 850 ptas.*

¡Incluidos gastos de envío y discos de portada!

AMIGA.inFo

SUSCRIPCIÓN

AMIGA.InFo

REVISTA DEDICADA A LOS USUARIOS DE ORDENADORES AMIGA

Enviar este cupón a:
Amiga.InFo
(REF:Suscripción)
APDO. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

☐ " Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 10 números, enviados por correo ordinario como carta por el precio de 8.500 ptas. (Incluidos gastos de envío y discos de portada).

Enviadme a partir del número de revista ___ en adelante, INCLUIDO éste también."

☐ Deseo renovar mi suscripción a Amiga.InFo por el precio de 8.500 ptas.

☐ Sólo deseo que me envíen, por contrareembolso, los números de Amiga.InFo siguientes: _ _ _ _ _

Forma de pago de las 8.500 ptas.:

☐ Ingresando en el número de cuenta siguiente:

Banco:2100 Oficina:0620 Control:27 N°Cuenta: 0200099715 (La Caixa d'Estalvis i Pensions de Barcelona)

Solicita un "resguardo de ingreso" y envíanoslo por carta o por fax con tus datos.

SÓLO aceptaremos las suscripciones que se confirmen con el resguardo de ingreso.

☐ Por contrareembolso, pagando en el primer envío que reciba.

☐ Cheque a nombre de InFo Technologies S.L.

☐ Giro postal número _____ de fecha _____

☐ Tarjeta de crédito:

☐ VISA ☐ MASTERCARD/ACCES ☐ EUROCARD

Número _____ Fecha de Caducidad _____

Nombre del Titular _____

Firma

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

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

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

CIB

C/ Convento 6 1-4
28660 Boadilla del Monte
Tlf. (91) 632 27 65
Fax. (91) 632 10 99

CASTELLÓN

AMIGA MARKET
C/Sanchis Vilaplana 15
Vinaros
Tlf. (964) 45 55 23

GIJÓN

AUDIO VISION
C/San José 53
Gijón, Asturias
Tlf. (98) 535 24 79

ALICANTE

RENDER MULTIMEDIA
C/Ruperto Chapí 56
03201 Elche
Tlf./Fax. (96) 543 99 53

ALMERIA

CD SHOP
C/Juán de Austria 21
Almería
Tlf. (950) 23 51 50

CANARIAS

MARKET SOFTWARE
Centro Comercial
Las Arenas, Local 22B
Las Palmas de Gran Canaria
Tlf. (928) 60 46 10

MÁLAGA

CJ INFORMÁTICA 2021
C/Carretería, 38
29008 Málaga
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
Nº 22, 1º, 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 Nº 2
20008 San Sebastián
Tel/Fax. (943) 31 22 82



CADIZ

EUROBIT INFORMÁTICA
C/Gral. García de la Herrán, 4
San Fernando
11100 CADIZ
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
Tlf. (922) 65 58 01

LEÓN

LIBRERÍA ORDOÑO
C/ Ordoño 2º, Nº 19
24001 León
Tlf. (987) 21 19 79



**LLAMA...INFÓRMATE...PREGUNTA
ELLOS TIENEN LO QUE BUSCAS...**

¡PÍDELES TU AMIGA.InFo!



Por FMartin

Comentario



Los híbridos PC-Amiga...

Los A1200 y sus increíbles posibilidades de expansión...

Hoy en día, entre los usuarios de Amiga, es cada vez más frecuente encontrarse con "ingenieros" diseñadores de máquinas extrañas, difíciles de catalogar como ordenadores personales. Me explico. ¿En qué otra plataforma se ha visto que un usuario desmonte completamente su ordenador y lo coloque en una caja tipo torre?

Me atrevería a decir que en ninguna. Pero lo más sorprendente, es que el nivel técnico de este tipo de usuarios es bajo, pero aun así, tienen el suficiente valor para modificar, soldar y atornillar su A1200 en cualquier caja de PC. Cualquier torre que pueda suplir con más generosidad la falta de espacio físico que sufre este ordenador es una buena candidata.

Pero además, normalmente, estas torres llevan instaladas unas fuentes de alimentación de 200W, que hacen posible al usuario el colocar todo tipo de periféricos adicionales directamente alimentados sin que el Amiga sufra la sobrecarga que ello supondría para su débil fuente de 25W (!).

A lo largo de mi vida como usuario de Amiga, he podido ver y "contemplar" los más diversos e increíbles montajes y diseños "caseros" que se han llegado a fabricar para un ordenador.

Cdrom, discos duros, expansión de slots Zorro II y aceleradora, son los principales periféricos candidatos para ocupar el espacio libre de una torre de un usuario típico de A1200.

Está siendo tan usual, que incluso hay empresas que dan el servicio de montaje de torres, eso sí, por un precio bastante elevado y muy lejano al que puede costarte si te aventuras a hacerlo tú mismo.

Esto que en principio puede parecer mera curiosidad, es más importante de lo que a simple vista puede parecer. La necesidad por parte de los usuarios de más espacio para expandir su ordenador nos está indicando que hay un importante vacío dentro del mercado de Amiga.

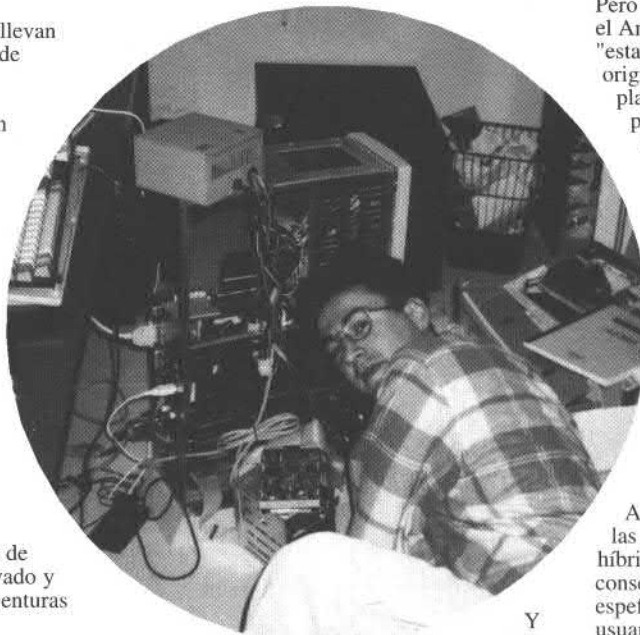
El A1200 se está transformando en la máquina que todos los usuarios quieren para poder expandirla e incluso llegar a convertirla en una "bestia" a la que ya no se le puede llamar por su propio nombre, sino que habría que inventarse una nueva palabra para poder definirla adecuadamente.

¿Qué nombre le darías a la máquina de la imagen central?

Para que os hagáis a la idea, es un A1200 modificado del cual no quedan ni los tornillos

originales. Tiene instalado un Cdrom SCSI, dos discos duros IDE con posibilidad de conectar dos más, 5 slots Zorro II en los cuales tiene instalada una placa de red Ariadne, una aceleradora con un 030 y coprocesador a 56.3 Mhz, 32 Mb de RAM, dos disqueteras, una 880Kb y otra de 1.76Mb y, por supuesto, la placa madre original de un A1200.

Desde luego, no es un Amiga normal y sin embargo, partiendo de un A1200 básico que originalmente no puede ser expandido excesivamente, se ha convertido en una máquina que es mucho más potente en todos los sentidos que algunos modelos de la gama alta.



Y todavía podría ser más drástico e instalarle un 060 para convertirlo en algo totalmente indescritible...

Pero la idea importante de todo este asunto, no es el hecho de que los usuarios del A1200 estén fabricando "Amigas híbridos", sino lo que ello representa. El usuario normal, no ya el profesional, está demandando más equipo, más posibilidad de expansión y más potencia. No se conforma con algo de lo que actualmente y debido a los modelos existentes de Amiga, no existe.

Se aspira a tener el máximo rendimiento del ordenador y, si es posible, más todavía. El software que últimamente está apareciendo en Amiga, tanto juegos como utilidades, invita e incluso obliga, a ampliarse a como mínimo un procesador 030 a 50 Mhz y 8Mb de memoria.

Esto, afortunadamente, ha provocado una bajada radical de precios en las aceleradoras para el A1200 y, a su vez, posibilita que más usuarios tengan acceso a ellas.

¿Pero a qué puede deberse este exagerado interés por obtener más potencia y más espacio para periféricos?

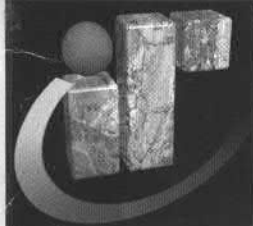
En mi opinión, el usuario normal está sufriendo una transformación hacia lo que podría denominar "estandarización". Desea periféricos a precios competitivos comparables a los existentes en otras plataformas. Y eso sólo es posible utilizando los mismos discos duros, cdroms y resto de periféricos compatibles entre las plataformas dominantes del mercado.

Pero el problema con el que se encuentra es que el Amiga actual no está preparado para esa "estandarización" de periféricos. Su concepción original como máquina diferente al resto de plataformas en todos los aspectos, siempre ha propiciado el uso de periféricos no empleados por los grandes fabricantes y, por lo tanto, menos económicos y más difíciles de encontrar. Cuando se introdujo el estándar IDE en el A1200 y A4000, fue muy criticado por su bajo rendimiento en comparación con el SCSI, pero sin embargo, ahora estamos observando como los nuevos discos IDE alcanzan similares prestaciones a una fracción del coste de los SCSI. Aunque se tuvo en cuenta este crecimiento de los dispositivos IDE y se incluyó en el Amiga como estándar, no se hizo lo mismo con las posibilidades de expansión dentro de la propia caja.

Ahora, todos los usuarios estamos sufriendo las consecuencias. El surgimiento de los híbridos Amiga-PC no es más que una consecuencia de una mala previsión. Si las especificaciones reales que el mercado de usuarios de Amiga demandaba hace un par o tres de años se hubieran tenido en cuenta, ahora todos tendríamos sobre la mesa un Amiga con caja torre y espacio suficiente para la mayoría de los periféricos instalables. No tendríamos que creamos nuestros propios AmiTowers, que aunque no dejan de ser interesantes, dan una imagen muy poco seria como plataforma alternativa a las actuales.

Amiga Technologies debería introducir este Amiga Tower en el mercado de forma inmediata, ya que la demanda es urgente. Pero no confundamos este Amiga con el actual Amiga 4000T. Más bien debería ser una mejora sustancial de lo que es el modelo A1200, y sobre todo, tener un precio realmente competitivo. Espero que sea así y que pronto podamos disfrutar de un nuevo miembro en la familia Amiga. ♦

Dirección de contacto con FMartin:
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona).



InFo Technologies

La revolución



¡Descubre la parte seria y profesional de TU AMIGA !



AFS

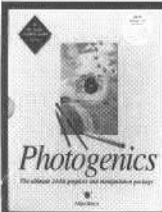
El nuevo sistema de ficheros más rápido y seguro para TU AMIGA.

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

Teléfono de pedido... **93 - 680 04 34**

FAX: 93 - 680 08 12

IVA incluido

vuelve para ganar.



AMIGA

¿Por qué tener sólo un ordenador si los puedes tener todos en un Amiga!?

Mírala bien.

■ Es la primera y auténtica máquina Multimedia. Desde 1985 sus chips gráficos hacen cosas que ni siquiera hoy en día son capaces de hacer otros ordenadores –como visualizar a la vez múltiples pantallas de distintas resoluciones y diferente número de colores en el mismo monitor–.

■ Audio de alta calidad integrado, 16 millones de colores y un sistema operativo multitarea real con entorno gráfico orientado al objeto e interface de línea de comandos para un control absoluto del sistema.

■ Ahora los demás dicen que pueden hacer varias cosas a la vez. Amiga lleva trabajando en multitarea desde hace más de una década.

■ Más de 10 años de Multimedia que avalan a Amiga como el mejor para cualquier trabajo. No en vano ha sido elegido por numerosos artistas, diseñadores gráficos, impresores, profesionales del cine, 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

PIXEL
MEDIA
PiXeLMEDIA

AVISO IMPORTANTE

■ PiXeLMEDIA es el distribuidor oficial de Amiga Technologies/ESCOM para España. Los equipos oficiales incluyen WorkBench 3.1, manuales y teclado, todo, en Español. Rechaza cualquier ordenador que no sea oficial porque, entre otras cosas, no será de última generación o no podrá gozar de las ventajas de un servicio técnico nacional y de todo el material en Español.

INFORMACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y RESERVAS EN EL TEL: 979.700.500