Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores *Amiga*

AMIGA .InFo

Año 1 •Volumen 8 •850 Ptas.

Toma de contacto:

- ❑ Final Data
- ❑ Final Copy II
- ❑ Octamed 6 CD
- ❑ Xi paint
- ❑ MUI 3.2
- ❑ CD Boot
- ❑ Altavoces Commodore

Juegos:

- ● Worms
- ● Breathless
- ● Exile

Motorola 68060...

¡Machaca con tu AI200 al PC!

Ponemos a prueba la placa aceleradora Blizzard 1260 a 50 Mhz...

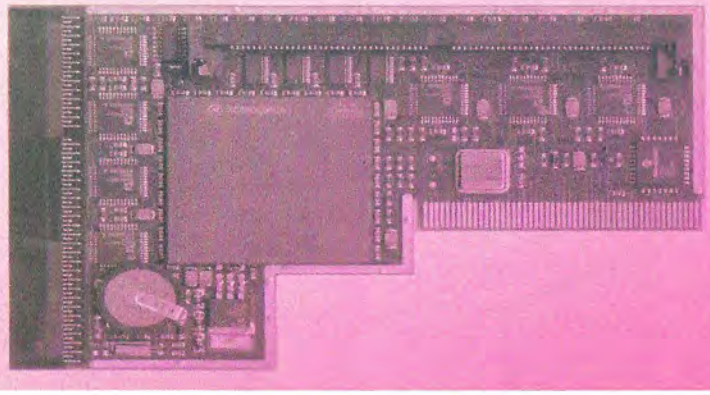
Nuevo Tutorial Bars&Pipes

Crea música con tu Amiga

Entrevista a Render Multimedia

AMIGA .InFo
AÑO 1, VOLUMEN 8

Especial Blizzard 1260



La llegada de las nuevas aceleradoras de Phase 5, con un 68060 a 50 Mhz, está produciendo un cambio vertiginoso en el mundo de los ordenadores Amiga. Con un simple A1200 y un 68060 se consigue una máquina compacta, bastante portátil y, sobre todo, con un rendimiento muy superior a un Amiga 4000.

Pero, no se queda ahí la cosa. Si hacemos números, veremos que la opción del A1200 con el 68060 es mucho más económica que el A4000 también con el 68060.

ARTÍCULO ESPECIAL



ACELERADORAS

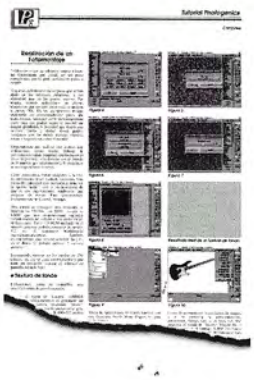
BLIZZARD 1260 para AMIGA 1200 12

POR F. MARTIN

Este mes hemos realizado un completo test de la nueva Blizzard 1260. Podrás comparar resultados con un A4000/40, A3000/40 y A1200 dotado de un 68030 a 50 Mhz. Sin lugar a dudas, los resultados son muy sorprendentes.

Para hacer el test, hemos tenido en cuenta aquellos programas más representativos dentro de los muchos campos que puede cubrir un ordenador tan completo como el Amiga. Debido a esto, se han empleado aquellos programas de uso real y cotidiano, que la mayoría de usuarios suele utilizar: Photogenics, Sysinfo, Lha, Real 3D, Shape Shifter, etc...

TUTORIALES



TUTORIAL REAL 3D

KEYFRAMES 18

POR S. MASPONS

Uno de los métodos más sencillos para animar es usar 'KEYFRAMES'. Unos pocos fotogramas clave bastan para definir el movimiento.



MÚSICA

BARS & PIPES 24

POR S. MASPONS

El mejor programa de música que existe para Amiga, por fin al alcance de todo el mundo. Es mucho más que un secuenciador musical y pertenece, desde hace poco tiempo, al dominio público.



TUTORIAL PHOTOGENICS

EFECTO DE PAPEL ROTO 30

POR A. ORANTE

El tutorial de este mes se centra en conseguir, con las potentes herramientas que nos proporciona Photogenics, imitar una hoja de papel con un trozo roto.

AUTOEDICIÓN CON AMIGA

EFECTOS 32

POR A. MORENO

Este mes vamos a aprender a realizar algunos efectos espectaculares que mejorarán la presentación de nuestros trabajos. Por ejemplo, veremos cómo utilizar máscaras con texturas.

NOVEDADES CD-ROM

- ENCOUNTERS: The UFO Phenomenon 38
- ERIC SCHWARTZ 39
- NETWORK CD 39
- SOUND & VISION 40
- SCI-FI SENSATION 40

AMIGA.InFO



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 Martin

AMIGA .InFo

Editor
Anselmo Moreno

Diseño y Maquetación
Alberto Orante y
Santi Maspons

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

Suscripciones y Distribución
Fani Corral
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,
Fco. Gómez,
Javier Pastor
y Xavier Montero.

Fotomecánica
BluPrint
Tel. (93) 415 49 49

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

Distribución Quioscos
Dispesa
Tel. (93) 484 66 34

Suscripciones/ Correo Lectores
AMIGA.InFo
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

TOMA DE CONTACTO

BASES DE DATOS
FINAL DATA 3 46

Analizamos la última versión de esta completa Base de Datos. Entre sus cualidades, cabe destacar la capacidad de soportar los DataTypes, permitiéndonos utilizar sin problemas ficheros gráficos y de sonido dentro de la Base.

PROGRAMAS MUSICALES
OCTAMED 6 CD 48

Después del tutorial publicado sobre Octamed, presentamos lo que será, según sus creadores, la última versión de este mítico programa de música. Viene en CD-ROM incluyendo un previo de Octamed SoundStudio. Un Tracker de 32 pistas de sonido Amiga.

UTILIDADES WORKBENCH
MUI 3.2 50

Para todos aquellos amantes de las innovaciones, os contamos cómo es la nueva versión de uno de los entornos gráficos que modifican la clásica apariencia del 'Intuition' de Amiga.

PROCESADORES DE TEXTO
FINAL COPY II 47

Para completar la toma de contacto de la serie de productos FINAL, de la casa SoftWood, analizamos la última versión de uno de los procesadores de texto más extendido entre los usuarios. Como gran novedad, incorpora la posibilidad de utilizar tipografías del tipo 'Type-1' y 'Compugraphic'.

PROGRAMAS GRÁFICOS
Xi PAINT 49

Tras la revolución creada por Photogenics, aparece un nuevo programa de procesamiento gráfico del que dicen que será uno de los programas más completos con una gran relación calidad-precio. Este mes, lo hemos probado para tí.

VARIOS
CDBOOT 1.0 51

Programa que nos permite arrancar desde un CD-ROM que contenga una secuencia de arranque como los programas de CDTV o CD-32.

ALTAVOCES Commodore 51

COLABORACIONES

EDUCACIÓN
BIG TOP FUN 21

'BIG TOP GUN. Words & Pictures', es un programa interactivo multimedia para niños que están aprendiendo a leer en su lengua materna y para cualquier persona que está aprendiendo un idioma extranjero.

WORKBENCH
COMMODITIES 23

Descubre qué son y cómo sacarle el máximo partido a las comodidades del Workbench.

RINCÓN DEL GENIO..... 36

OCIO Y DIVERSIÓN

- Novedades sobre Juegos 53
- Previo XTreme Racing..... 53
- BREATHLESS 54
- Memorias Oscuras 55
- WORMS 56
- EXILE 57
- ZIF DEMO 58
- ISO DEMO 59
- Que? DEMO 59

VARIOS

- Noticias..... 4
- Disco de Portada..... 10
- Cómo se hace la portada 29
- Proyecto Hard..... 42
- Ensamblador 60
- Amiga Interno 62
- Curso de C 64
- Cartas y Dudas 66
- Opinión de los Lectores 74
- Mercamiga 76
- Redactores 77
- Colaboradores 78
- Distribuidores 79
- Suscripción 80
- Comentario F.Martin 81

PUBLICIDAD

- AMIGA CENTER 41
- AMIGA MARKET 5
- AMIGA STUDIO 11
- AUDIO VISION 45
- CIB 17
- CIMEX 25
- CJ INFORMÁTICA 2021 52
- INFORMÁTICA MOLINS 35
- PIXEL MEDIA 84
- VBSOFT 7

EDITORIAL

El número de este mes contiene uno de los test más esperados entre los usuarios de Amiga de todo el mundo. El producto en cuestión es la Blizzard 1260, ¡¡¡un 'reactor nuclear' dentro de un Amiga 1200!!!

Debido al gran número de cartas, recibidas en la redacción, pidiéndonos algún artículo sobre el secuenciador musical Bars&Pipes, hemos decidido publicar, no un artículo, sino todo un tutorial que te enseñará desde cómo ejecutarlo hasta cómo llevar tus trabajos a una gran compañía discográfica. Otro de los puntos interesantes de la revista de este mes, es el referente a las colaboraciones de los lectores. Como podrás observar, este mes hemos incluido una referente al campo de la educación con Amiga, y otra explicando las 'commodities' del Workbench. La idea principal que me gustaría transmitiros es que tú también puedes llegar a escribir para AMIGA.InFo. Sólo tienes que proponértelo. Si crees que tienes algo que contarnos, si sabes manejar bastante bien algún programa, si te gustaría escribir algunos artículos sobre videoedición con Amiga... en definitiva, si quieres participar en nuestro proyecto, no dejes pasar las ganas. Ánimo y escribe, seguro que todos disfrutaremos aprendiendo con tus explicaciones.

Y, por último, me gustaría aclarar uno de los temas que está empezando a provocar alguna queja (de los que no son suscriptores, claro). Se trata de nuestra decisión de poner dos disquetes para suscriptores y uno para quioscos y distribuidores de Amiga. Pues bien, desde un primer momento, hemos querido que la forma más ventajosa de conseguir la revista sea a través de la suscripción. En su momento, no teníamos medios para ofrecer ventajas a los suscriptores, así que no pudimos ofrecer un gran ahorro con la suscripción. El siguiente paso fue conseguir un precio más económico para los suscriptores (y se consiguió), y el tercero todavía estamos intentado conseguirlo. Queremos que la revista llegue a los suscriptores bastante antes que a los quioscos pero, al estar Correos por medio, nos va a costar un poquito más pero, también lo conseguiremos, no lo dudéis.

Saludos y hasta el mes que viene.

A.Moreno

AMIGA

Noticias Amiga Technologies

Amiga Technologies: Descontento general en Reino Unido...pero con Show en Abril.

Las oficinas de Amiga Technologies, situadas en Maidenhead, Reino Unido, han sido cerradas después de seis meses de vida. El motivo principal, según la propia Amiga Technologies, era la redundancia en cuanto a las tareas que este centro realizaba y las que se llevaban a cabo en la central en Alemania. Probablemente, también ha sido como consecuencia de unas ventas de A1200 en UK por debajo de lo previsto. Actualmente, Amiga Technologies conserva en el Reino Unido a John Smith como director general en la sede de ESCOM en Stansted, Cambridgshire.

Esta noticia no ha sido bien acogida por la prensa inglesa y por los distribuidores, los cuales critican este movimiento de Amiga Technologies y no tienen muy claro qué tipo de soporte y servicio van a dar a partir de este momento a los clientes. Por otro lado, la propia Amiga Technologies ha asegurado que no se trata de un recorte en los planes que se tenian para UK, y esperan que el próximo show "World of Amiga" patrocinado por ellos mismos sea prueba de esto.

Este show tendrá lugar en Novotel, Hammersmith (Londres) durante los días 13 y 14 de Abril. Parece ser que va a ser el más importante para Amiga en UK ya que se reunirán todos los grandes fabricantes del mundo Amiga.

World of Amiga en Toronto

Recientemente se celebró en Toronto el show "World of Amiga (WOA)" (Mundo del Amiga) donde se pudieron reunir las empresas y usarios de Amiga del mercado norteamericano. Aproximadamente 3.000 personas acudieron a la cita junto con Amiga Technologies, DKB, MacroSystem, Village Tronic, Phase 5, Phantom Development, National Amiga, etc.

De nuevo, en este certamen, el presidente de Amiga Technologies anunció su compromiso con el futuro a largo plazo del Amiga basándose en el Power PC y a corto plazo, con la comercialización de un nuevo modelo A1200+.

DKB, fabricante de tarjetas aceleradoras, presentó su Wildfire A2000 68060 para el A2000 prometiendo una versión para el A3000, A4000 y A1200. Hay que tener en cuenta que el A2000 es una de las máquinas más extendidas por el mercado americano, debido principalmente al apoyo que tuvo por parte de Newtek y su video toaster.

Village Tronic mostró su Workbench 3.1, el software de red AmiTPC 4 y la tarjeta gráfica Picasso II para cualquier Amiga con slots zorro II. También anunció la aparición de una futura versión de esta placa para Zorro III, llamada Picasso IV, prevista para mediados del 96.

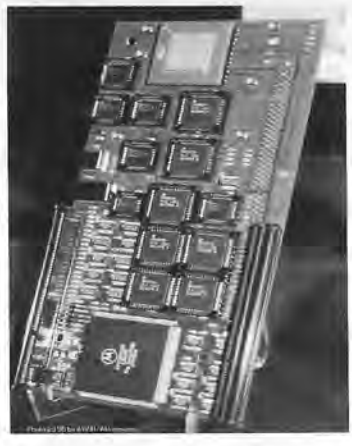
Sin duda alguna, el centro de atención fue Phase V, con su aceleradora para el A4000 Cyberstorm y la tarjeta gráfica Cybervision, aunque fue el prototipo de la tarjeta PowerPC.

El gran éxito de este certamen ha reanimado al mercado americano y a sus distribuidores y ya se está preparando otro WOA para Junio del 96 en Vancouver.

¿Existe Amiga Technologies en España?

En Amiga.InFo nos estamos preguntando si existe alguien detrás de Amiga Technologies Iberia, ya que no tenemos noticias suyas desde la celebración de la party en Córdoba. Hemos intentado ponernos en comunicación con el Sr. Costa, Director de ventas de Amiga Technologies en España, Portugal y África (!!???), pero tras varios faxes y llamadas telefónicas hemos desistido en el intento de enviarle una entrevista o de que nos comente nuevas noticias.

Desde aquí, queremos hacer una llamada a Amiga Technologies Iberia, y más concretamente al Sr.Costa, para que en la medida de lo posible tenga en cuenta que Amiga.InFo puede ser un medio para comunicarse directamente con los miles de usuarios que existen en España, y que nosotros, los mismos usuarios, necesitamos saber sobre Amiga Technologies por ser la empresa que está detrás del Amiga, la máquina en la que hemos confiado todos... Esperamos no volver a la época de Commodore, donde la comunicación brillaba por su ausencia.



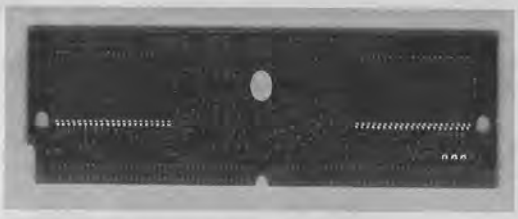
VISONIC: Servicio Técnico ya en marcha para Amiga

El servicio técnico y de reparación de Amiga se ha puesto ya en marcha en España gracias al acuerdo firmado entre Amiga Technologies y la empresa española VISONIC S.A. según nos ha comunicado la propia VISONIC. Esta empresa tiene 38 centros distribuidos en todo el territorio nacional, aunque actualmente sólo se dispone de servicio de reparación en la capital, Madrid. Para más información podéis contactar con VISONIC en el teléfono (91) 569 83 80 o en la dirección C/Alejandro Sánchez, 95-97 de Madrid.

SUFER PACK: Conectarse a Internet con el A1200

Amiga Technologies ha hecho ya público el contenido del futuro pack dirigido totalmente a las comunicaciones y más concretamente a la conexión directa con Amiga a Internet. Este pack se compondrá de un modem a 14,400, un disco duro de 260 Mb, todo el software que ya incorpora el Amiga Magic Pack, el soft necesario para la conexión a Internet y, por supuesto un A1200 básico con 2 Mb de RAM. Acompañando al modem irá un cable teléfonico específico para cada país. Como bonus al comprar el pack, y si el usuario se registra antes del 31 de Marzo, se tienen 100 horas gratuitas de conexión a Internet a través del servicio ofrecido por IBM.

La comercialización de este pack en Alemania y Reino Unido es inmediata, aunque como empieza a ser costumbre, Amiga Technologies Iberia no tiene fechas concretas para su lanzamiento en España.●



Resultados de "BusSpeed" obtenidos con un A1200 030 50Mhz y un SIMM EDO.

```
BusSpeedTest 0.07 (mlelstv) Buffer:
16384 Bytes

loop overhead:        0.8ns
register move:       15.3ns
memtype    op       cycle       bandwidth
fast       readw     50.0ns    40.0MByte/s
fast       readl     78.6ns    50.9MByte/s
fast       readm     80.9ns    49.4MByte/s
fast       writew    63.7ns    31.4MByte/s
fast       writel   119.8ns    33.4MByte/s
fast       writem   125.6ns    31.9MByte/s
chip       readw   1053.7ns     1.9MByte/s
chip       readl   1053.9ns     3.8MByte/s
chip       readm   1053.9ns     3.8MByte/s
chip       writew  1053.7ns     1.9MByte/s
chip       writel  1053.3ns     3.8MByte/s
chip       writem  1053.8ns     3.8MByte/s
rom        readw     52.3ns    38.2MByte/s
rom        readl     81.2ns    49.2MByte/s
rom        readm     81.0ns    49.4MByte/s
```

EDO RAM: ¿Son compatibles con Amiga y son más rápidos?

En el mercado de PC han aparecido unas memorias de tipo SIMM 72 contactos con un calificativo "EDO" que según los fabricantes son un 30% más rápidas que las actuales de 70 ns. En Amiga.InFo hemos tenido la oportunidad de probar uno de estos SIMMs de 4Mb en varios A1200 con aceleradora Blizzard 1230IV, Blizzard 1260 y Viper. Las conclusiones son que su comportamiento es totalmente normal, no hemos tenido problemas de compatibilidad y, aunque en nuestras pruebas no hemos obtenido un aumento de velocidad espectacular, el programa "buspeed" arroja unos resultados ligeramente superiores en los accesos a la FAST RAM.

Considerando que estos SIMMs son algo más caros que los normales,.sólo son aconsejables para usuarios que busquen el máximo rendimiento de su máquina y que tengan como mínimo un 030 a 50 MHz.

Nuevo Driver para la Epson Stylus color

La empresa Eyetech está comercializando ya un nuevo driver para las impresoras Epson Stylus, caracterizadas por imprimir imágenes con calidad fotográfica a un precio muy competitivo. Eyetech ha desarrollado un driver que permite producir imágenes de 24 bit de color con posibilidad de corregir los colores, los modos de impresión y resoluciones. Puede ser utilizado como programa independiente o como parte de las impresoras de las preferencias del Workbench (Tel.+ 44 1 642 713 185)

Otro software que permite controlar las Epson Stylus y la mayoría de impresoras actuales del mercado es el programa Professional Print v.4.1

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 1 Giga + 400 Mb Software instalado	107900.-
Aceleradora A1200 42 Mhz + copro + 4Mb RAM	44900.-
Ratón Contriver	2900.-
Modem Robotics 28800	39900.-
CD rom 4x A1200/4000	19900.-
Aceleradora A500 020 14 Mz 4 mb RAM max +copro	24500.-
Placa RAM base con reloj para A1200	12500.-
Digitalizador Audio 8 bits	8500.-
Digitalizador VIDI AMIGA 24 RT	39900.-
Digitalizador vídeo profesional VIDI AMIGA 24 RT PRO	59900.-
Genlock Vídeo Compuesto fader y efectos	44900.-

IMPRESORAS/FAX

Epson LX 300	24900.-
Epson LQ 570+	50900.-
Stylus color II	73800.-
LASERJET 5L	91000.-
Scanner Epson GT 6500	89900.-
Fax sobremesa Olivetti	34900.-
Soporte impresora	1100.-

RAM

Simm 4 MB 72c	14500.-
Simm 8 MB 72c	29900.-
Simm 16 MB 72c	69900.-
Ampliación RAM A500 512K	8900.-
Ampliación RAM 1Mb A600	8900.-
Ampliación 1 Mb A500+	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 paralelo	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

Sistema Siamese: Amiga y PC, dos rivales que se dan la mano...





La empresa inglesa Hi-Q está desarrollando un curioso híbrido entre Amiga y PC. No se trata de otro emulador de PC corriendo en un Amiga, si no de un verdadero PC unido por software y hardware al Amiga. El PC está instalado en una minitorrre y está unido al Amiga mediante una controladora SCSI, como pueda ser la Squirrel para el A1200.

El sistema está basado en dos máquinas totalmente diferentes, pero que están unidas por hardware y un programa de control desarrollado por Paul Nolan -el programador de Photogenics.

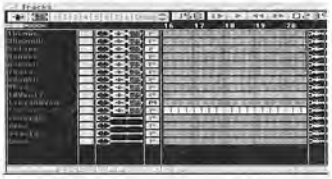
En el PC se corre Windows 95 y es posible desde Amiga lanzar aplicaciones de PC, pero lo más interesante es que existe la posibilidad de compartir los recursos. Es decir, la disquetera de alta, CDROM, disco duro, etc. que tenga instalado el PC es usable directamente desde Amiga. Es más, el ratón y teclado del Amiga funcionan totalmente para trabajar con Windows 95, evitando el engorro de tener que trabajar con dos teclados.

También comparten el mismo monitor y para cambiar de la pantalla de PC al Amiga o viceversa basta sólo con pulsar una tecla.
Este sistema estará disponible próximamente con una configuración mínima de 486DX2/66, 4Mb de RAM, tarjeta de sonido de 16 bits , tarjeta gráfica, disco duro de 850 mb, teclado y disquetera de HD, CDROM y Windows 95. Aunque para los usuarios que decidan montárselo por sí mismos, existe una versión que sólo incluye el hardware y software (sin el PC y sin el Amiga) necesario para conectar las dos máquinas.

El sistema puede ser ideal para algunos usuarios, como por ejemplo los que se dedican al 3D. Al existir programas como el Real 3D, Imagine o LigthWave para las dos plataformas es posible utilizar el Amiga y el PC simultáneamente para generar las imágenes. Al precio que está un Pentium es muy tentador utilizarlo únicamente para tareas como renders y poca cosa más. Simultáneamente, mientras el PC hace la faena "sucia", aprovechamos las ventajas del sistema operativo del Amiga y su software para seguir trabajando.

En general, este sistema abre las puertas a los usuarios de Amiga que necesiten trabajar con PC, aprovechando las ventajas del Amiga y compartiendo los programas para las dos plataformas.

Blue Ribbon: Microsoft al ataque...





No todas la noticias son buenas, pero esta es peor que mala. Es triste tener que dar la noticia de cómo una empresa de la calidad de Blue Ribbon Soundworks Ltd., con sus programas de música Bars&Pipes, Audio Active, SuperJam, etc. ha desaparecido del mercado de Amiga. Microsoft ha comprado la compañía y, como si no tuviera la menor importancia, ha decidido no continuar el desarrollo de los programas para Amiga. Bars&Pipes es sin duda un software profesional ideal para los músicos y aunque seguirá siéndolo durante mucho tiempo, probablemente esta noticia desanime a sus usuarios.

Hay más empresas dedicadas al tema de sonido para Amiga que siguen al pie del cañón y seguramente aparecerán nuevas que llenarán el vacío dejado por Blue Ribbon, pero Amiga Technologies tendrá que realizar un verdadero esfuerzo para que no dejen de existir o se pasen a plataformas más rentables...

Cada vez es más urgente que aparezca una máquina nueva...sin duda alguna los usuarios y las empresas dedicadas al desarrollo y comercialización de productos de Amiga necesitan un nuevo modelo desarrollado por Amiga Technologies que sea competitivo y atractivo para el mercado. Esperamos que sea lo más pronto posible y la sorpresa sea el Power Amiga...¡Pero YA!

NOTICIAS BREVES

Amiga Studio: Ayuda para Gipuzcoa

Amiga Studio ha creado un servicio de ayuda gratuito y desinteresado para todos los usuarios de Gipuzkoa. Con esto intenta dar apoyo y soluciones a quienes tanto lo necesitan.

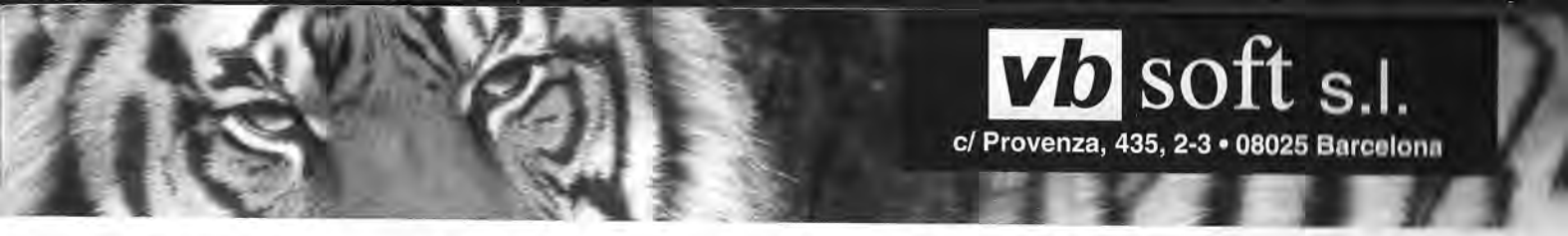
Además de atender dudas y problemas, los usuarios podrán contar desde ahora con un lugar de intercambio de ideas y proyectos para mejorar la situación del Amiga. (Tlf./Fax. 943 31 22 82)

Mallorca: Nuevo distribuidor de Amiga

Siempre es agradable dar la noticia de que un nuevo distribuidor se ha unido al mundo Amiga. Este es el caso de Foto Vídeo Oliver en Puerto de Alcudia, Mallorca, que a partir de ahora distribuirá productos de Amiga en Baleares. Para más información: Tlf. 971 54 53 59

Resultados Concurso 3D y Encuestas

En el próximo número de Amiga.InFo publicaremos los resultados del concurso 3D patrocinado por Amiga Center. La participación en el concurso ha sido todo un éxito, con un total de 32 animaciones creadas con todos los modelos de Amiga.
Por otro lado, en el número anterior distribuimos entre nuestros lectores 800 encuestas y queremos dar gracias a todos los que han tenido la amabilidad e interés por contestarla. Gracias a los resultados de esta encuesta, podremos hacer una revista mucho mejor y más equilibrada para interés de la mayoría de nuestros lectores. Animamos a aquellos usuarios que todavía no han contestado la encuesta a que lo hagan y nos la envien, y a los que no la tienen, que la nos la pidan y se enviaremos. Recordad que entre todas las encuestas recibidas se sorteará un magnífico Final Writer IV.



vb soft s.l.

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

Nuevos AMIGA (en stock!!!)

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

Amiga 1200 (WB3.1, t. español)	69.700
AS312 (act. A1200 antiguos a WB3.1)	20.900
AS320 (act. A500/A2000 a WB3.1)	18.900
AS330 (act. A3000 a WB3.1)	20.900
AS340 (act. A4000 antiguos a WB3.1)	20.900

Unidades CDROM



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

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

CDROM Toshiba ATAPI (int.)	19.700
CDROM Toshiba SCSI-II (int.)	41.600
CDROM Toshiba SCSI-II (ext.)	57.100

Títulos CD (Amiga/C...

OFERTA

17 Bit Collection (2CD)	6.7...
17 Bit Continuation	4.000
17 Bit Phase 4	4.600
Amiga Desktop Video CD	4.000
Aminet 7	2.600
Aminet 8	2.600
Aminet 9	2.600
Aminet 10	2.600
Aminet Set 1 (4CD)	5.400
Aminet Set 2 (4CD)	5.500
AMOS PD CD 2	4.600
Da Capo	4.000
Fonts CD	3.400
Fresh Fish Megabundle (4CD)	8.000
Fresh Fonts Megabundle (2CD)	4.000
FrozenFish	3.500
Giga PD v3.0 (3CD)	2.600
Global Amiga Experience	3.400
Gold Fish Megabundle (4CD)	8.000
Graphics Megabundle (3CD)	4.600
Hottest 4 Professional	4.600
Hottest 5 Professional	4.600
Illusions in 3D	2.600
Light ROM 3 (3CD)	8.300
LSD & 17Bit Compendium 1	4.600
LSD & 17Bit Compendium 2	4.600
LSD Compendium 3	4.600
Meeting Pearls 3	2.000
Megahits 1	2.100
Megahits 2	2.100
Network CD 2	3.900
Photolite (PhotoCD para CD32)	4.600
Sounds Terrific (2CD)	4.600
UPD Gold (4CD)	5.200
Video Creator CD32	3.400
Vital Light + Morph CD32	1.600

Y muchos más...

HD IDE 2.5" (A1200)

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

HD 262Mb Seagate (16ms)	36.900
HD 420Mb Seagate (16ms)	40.500
HD 810Mb Seagate (16ms)	70.800

HD IDE 3.5" (A4000)

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

HD 542Mb Seagate (14ms)	27.600
HD 1080Mb Seagate (12ms)	37.100
HD 2113Mb Seagate (10ms)	64.700

HD Fast-SCSI-II

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

HD 1080Mb Seagate (12ms)	45.400
HD 2147Mb Seagate (9ms)	114.300
HD 4294Mb Seagate (9ms)	190.200
HD 2147Mb Barracuda (8ms)	135.100
HD 4294Mb Barracuda (8ms)	237.100
HD 9090Mb Elite (11ms)	496.200

Removibles 3.5"

Discos duros removibles SyQUEST de gran velocidad y rápido acceso (13.5ms) . Ideales como segundo disco duro o backup.

EZ-Drive 135Mb (int. ATAPI)	38.600
EZ-Drive 135Mb (ext. SCSI-II)	47.300
Cartucho EZ 135Mb	3.700
JAZ Drive 1Gb (ext. SCSI-II)	consultar

Emplant (A2000/3000/4000)

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

Y además todo en ¡¡Multitarea Real!!.

Emplant Basic	51.000
Emplant Option A ó B	61.000
Emplant Deluxe (SCSI/2xRS422)	68.000
Módulo E586DX (emulador PC)	22.500
Módulo Mac Pro (nuevo Mac)	7.000

Escáner Color 30bits

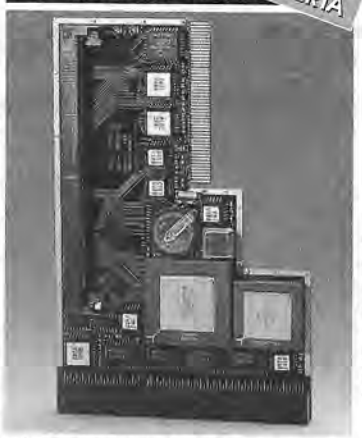


Escáner color (30bits, 256 tonos y line-art) DIN-A4 de sobremesa. Resoluciones hasta: 1600 y 3200ppp. Diferentes tipos y modos de: corrección, dithering, contraste y brillo. Opción para alimentador automático de hojas y adaptador de transparencias.

Epson GT-8500 (+cable Amiga)	109.800
Alimentador documentos	78.400
Adaptador transparencias	116.700

Blizzard 1230-IV (A...

OFERTA



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

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

B1230-IV/50 (sin FPU)	34.900
B1230-IV/50 (FPU 50MHz)	49.900
B1230-IV/Kit Fast-SCSI-II	19.900
B1230-III/Kit Fast-SCSI-II	17.900
B1230-II/Kit Fast-SCSI-II	17.900

Memorias (varios equipos)

SIMM GVP 1Mb (32bits, 60ns)	9.900
SIMM 4Mb (32bits 72pines)	16.100
SIMM 8Mb (32bits 72pines)	33.200
SIMM 16Mb (32bits 72pines)	65.200
SIMM 32Mb (32bits 72pines)	consultar

CyberVision64 (A3000/4000)



Tarjeta gráfica Zorro-III de 24bits (32bits con alpha) y blitter de 64bits (100Mbytes/s). Con resoluciones de 1600x1200 en 8bits y 1024x768 en 24bits. Conversor hardware RoXXIer ('planar-to- chunky') que acelera el software de emulación. Con entrada y salida de monitor (pass-through). Y opcionalmente incorpora puerto para codificador S-VHS.

CyberVision64/2 (ampl. a 4Mb)	69.900
CyberVision64/4	86.900

V-Lab Motion (A3000/4000)

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

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

Incluye la última versión del software de edición "MovieShop", el cual permite un control absoluto de las tarjetas y las opciones de éstas.

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

El futuro ya está aquí...



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

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

Blizzard 1260 (A1200...

Novedad

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

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

B1260	124.900
B1260/Kit Fast-SCSI-II	19.900

Blizzard 2060 (A2000...

Novedad

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

Fácil desconexión através del teclado.

B2060+Fast-SCSI-II	139.500

CyberStorm MKII (...

Novedad

Aceleradora para A3000(T) y A4000(T)... procesador 68060 a 50MHz. Ampliable hasta 128 Mbytes de 32bits através de 4 zócalos SIMM de 72 pines (combinables).

El módulo **Fast-SCSI-II** (opcional) permite tranferencias de hasta 10Mbytes/s, ofreciendo unas prestaciones increíbles.

El módulo **Fast-Wide-SCSI-II** (opcional) permite tranferencias de hasta 20Mbytes/s, ofreciendo las mayores prestaciones.

CyberStorm MKII 060	133.900
MKII/Kit Fast-SCSI-II	20.900
MKII/Kit Fast-Wide-SCSI-II	30.900
CS/Kit Fast-SCSI-II	34.900

El próximo futuro...

Noticias

Ya está en desarrollo el futuro ordenador Amiga: ***Power-Amiga***. Es por ello que **Phase 5** (colaborador en este desarrollo) ya está diseñando las tarjetas que se acoplarán a esas máquinas y también a las actuales, pues será la compañía encargada de *upgradar* los actuales equipos de 32bits hacia Power PC.

Este proyecto conocido como **Power UP**, que está todavía en desarrollo, permitirá a usuarios, que adquirieron o adquieran en España a partir de Septiembre de 1995 sus aceleradoras **Blizzard**, **CyberStorm** y **MKII**, *upgradar* sus equipos A1200, A3000 y A4000 hacia Power-PC.

Están en desarrollo soluciones con chips Power PC de Motorola: MPC603e y MPC604 a 100, 132 y 150MHz.

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



TEL (93) 456 1545

FAX (93) 455 3595

Entrevista a Render Multimedia



Afortunadamente, con el renacimiento de Amiga en España, han aparecido distribuidores nuevos interesados en todas las posibilidades que los equipos Amiga ofrecen a los usuarios.

Este es el caso de Render Multimedia y su gerente Serafín Cuadrado, al cual hemos entrevistado este mes para conocer cuales son sus opiniones y planes sobre el Amiga.

1.AInFo:¿Cuándo nació Render Multimedia y por qué motivo? ¿Por qué Amiga y no cualquier otra plataforma?

Primero me gustaría presentarme, me llamo Serafín Cuadrado y he sido usuario de Amiga durante mucho tiempo. La idea de montar una empresa dedicada al Amiga me rondaba hace tiempo ya, cuando ví las posibilidades que tenía este ordenador, y la lealtad de los usuarios hacia esta máquina. Render nació por aquellas casualidades de la vida, que no esperas, una oportunidad que se me presentó y supe que tenía que aprovecharla. Además, viendo que no había ningún distribuidor para Alicante ni para Murcia, podríamos encontrarnos en una situación geográfica muy interesante, y la verdad, es que aquí hay mucha movida con el Amiga, aunque no toda la que quisiéramos. Pensamos que el Amiga necesita ese apoyo a todos los usuarios, y que en esta zona nunca había habido un distribuidor serio y profesional con Amiga y ese es uno de nuestros principales objetivos, dar el máximo y mejor servicio a estos usuarios en la medida que nos sea humanamente posible. A nosotros nos gusta vender productos en los cuales CREEMOS REALMENTE, por eso nos hemos decantado por Amiga.

2.AInFo:Algunos lectores pensarán que embarcarse en una aventura con una plataforma como el Amiga tiene un riesgo considerable, ¿cuál ha sido la experiencia de Render al correr ese riesgo?

La verdad es que sí, es un gran riesgo, pero todo indica que la cosa puede mejorar si todos nos esforzamos, nosotros, y los usuarios... De momento, no podemos decir que se haya empezado mal, ya tenemos máquinas otra vez en el mercado a un precio competitivo y con un buen paquete de software incluido, y los que vendrán... Ahora lo único que nos falta es potencia de procesador, aunque ésto ya se está solucionando poco a poco gracias a los desarrolladores de Hardware. Si a un A1200 le ponemos una aceleradora 68030 tenemos una máquina el doble de potente que un A3000, y si le ponemos un 68060 obtenemos una máquina igual de rápida (o un poco más) que un A4000/60, y esto es avanzar...aunque pienso que los precios también deberían de bajar...pero también depende de lo que se mueva el mercado; hay que COMPRAR más y mejor. Nuestra experiencia es de momento mucho SACRIFICIO y TRABAJO, pues creo que ahora es momento de siembra, ya tendremos tiempo de RECOGER, porque todo aquél que trabaja, tarde o temprano, se ve recompensado.

3.¿Ha obtenido la respuesta que esperaba en Alicante?¿Qué tal está el mundo Amiga en Alicante?

Empezar una empresa desde cero cuesta mucho, hacen falta muchos medios, y la situación actual no es la más adecuada, pero lo estamos haciendo. Todavía es pronto para responder a esta pregunta, pero se está notando un cierto movimiento entre usuarios, NUEVOS usuarios y profesionales. También nos afecta el tema de la legislación vigente para TV Locales, pues acaba de aprobarse por fin la ley, y esperamos poder trabajar con todas estas empresas con más continuidad.

3.AInFo:¿Qué le parece la situación del Amiga en España?¿Cree que el tipo de distribución elegido por Amiga Technologies es el más correcto?

La situación es un poco mejor de lo que era, hay que tener en cuenta que ahora están apareciendo nuevos distribuidores, y creo que todos debemos intentar llevarnos bien, y dejarnos de guerras absurdas de precios, y llegar a un máximo de colaboración porque todos nos necesitamos. Estamos recibiendo de Amiga Technologies la respuesta que esperábamos, ni más ni menos, aunque, todo hay que decirlo, nos prometieron manuales en castellano y no los hay, es un tema que hay que solucionar YA, sobre todo para captar usuarios NUEVOS. Por nuestra parte, estamos traduciendo algunos programas, queremos aportar todo lo que podamos al mundo Amiga y lo estamos haciendo.

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

Publicidad, profesionalidad, debemos intentar entre todos introducir el Amiga en cualquier sitio, no ya sólo en TV locales y productoras de vídeo, sino en empresas normales como tiendas, fábricas...etc. Dar siempre un buen SERVICIO al cliente, si el cliente se siente engañado en algún momento, debemos de dar SOLUCIONES inmediatas. Normalmente, cuando una persona se compra un Amiga es porque se ha informado bien y esta máquina cumple sus expectativas, al contrario de lo que ocurre en el mundo del PC.

5.AInFo:¿Qué le parece el éxito actual de Amiga en UK y Alemania?¿Cree que España podrá llegar al mismo nivel algun día?

Estos países tienen una mala impresión de España, y es obligación de todos intentar que

esto cambie, demostrando que somos algo más que toros, flamenco, siesta y olé... Aquí hay mucha gente mal aprovechada...

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

Me parece estupendo que por fin dejen de dar una imagen de máquina de juegos al Amiga, y el Magic Pack es una prueba de ello...han dado en el clavo... El Amiga siempre ha sido una máquina seria, lo que ocurre es que un Amiga sin disco duro, con 1 Mbyte y una disquetera de doble densidad puede ser una consola de videojuegos muy excitante... Pienso que un Amiga equipado con los accesorios necesarios se convierte en la máquina más potente, versátil, y fácil de manejar del mercado.

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

El servicio POST-VENTA es muy IMPORTANTE para nosotros, de nada nos vale vender mucho si luego no solucionamos problemas, una BUENA VENTA siempre es una SEGUNDA VENTA...si algún cliente tiene algún problema, no cuesta nada llamar por teléfono y comunicarlo, hablando se puede llegar a un acuerdo. Aprovecho para deciros a vosotros, amigos de AMIGA.INFO, que si algún cliente se queja de nuestro servicio nos lo comuniquéis lo antes posible, para poder corregir errores en el futuro y evitar mal entendidos.

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

Nosotros preferimos vender programas a los cuales podamos dar un servicio POST-VENTA, siempre intentamos conocer bien lo que vendemos. De momento, damos más importancia al Hardware debido a la situación de la Piratería. Otro de nuestros proyectos es poner a prueba varios programas de todo tipo, y los que veamos que pueden ser más interesantes, importarlos, traducirlos, y dar un servicio a todo lo que distribuyamos.

9.AInFo: ¿Qué soporte técnico da Render a los productos que vende?¿Encuentra dificultad para adquirir los productos de Amiga y poder ofrecerlos al mercado Español?



Damos todo el soporte técnico que nos es posible, y poco a poco iremos ampliando este servicio más y más en la medida de lo posible. Nuestros servicios son: Venta de Ordenadores y complementos de todo tipo, cables, animaciones semiprofesionales y Broadcast, Soluciones informáticas para TV Locales y productoras de vídeo, productos Multimedia, y quizás, en un futuro, vendamos material audiovisual...



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

Que desaparecerá el PC, que todos usaremos Amiga con RISC... Es broma, lo cierto es que el mercado del PC seguirá creciendo y creciendo, a pasos agigantados, mientras Amiga será una plataforma un poco más discreta de la cual sólo unos cuantos privilegiados podremos utilizarla, yo creo que todo seguirá más o menos como está ahora, pero mejor:

- El gran mercado de PCs, machacando precios, con un margen comercial mínimo debido a la gran competencia que existe, sacarán el Super Pentium Pro II a 900 Mhz cuyo ventilador será más grande que la minitorre y servirá para los veranos calurosos, y seguirán con los problemas de siempre, que si memoria convencional, extendida, expandida, e incompatibilidades con las tarjetas PLUG & PRAY ,sí, PRAY -> enchufar y rezar X-)
- El mercado de Amiga seguirá siendo inferior pero no desaparecerá NUNCA. Todos nos envidiarán por nuestro sistema operativo, por nuestra calidad de vídeo y sonido, por los precios, por los juegos, por los programas, y por ese feeling que tenemos todos los usuarios consumados de AMIGA.

11.AInFo: Finalmente, si quiere decir algunas palabras para los usuarios, adelante:

Sí, Bienaventurados los usuarios de Amiga porque son los únicos usuarios que realmente disfrutan de su ordenador, que aman a su ordenador, y que, finalmente acaban por enamorarse de su ordenador, porque es la mejor herramienta de ocio y trabajo que se ha podido inventar para los fanáticos de lo bien hecho.

GRACIAS a vosotros por la oportunidad que nos habéis brindado al aparecer en esta fantástica revista. ●

RENDER MULTIMEDIA
DISTRIBUIDOR OFICIAL DE ORDENADORES AMIGA
Serafín Cuadrado Caselles
GERENTE
- SOLUCIONES INFORMATICAS PARA TV LOCALES Y PRODUCTORAS DE VIDEO
- INFOGRAFIA / ANIMACION 2D Y 3D
- CREACIONES ARTISTICAS PARA EL VIDEO
- PUNTOS DE INFORMACION INTERACTIVOS
- SERVICIO TECNICO

C/ Ruperto Chapi, 56 - TFNO./FAX: 96-5439953 - C.P. 03201 - ELCHE (ALICANTE)

Disco de Portada

¡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).

Disco 12

En este disco hemos querido ofreceros lo mejor del software de dominio público y Shareware para vuestros ordenadores Amiga. Encontraréis varios programas que os serán de gran utilidad, sobre todo, aquellos que habéis comprado uno de los nuevos Amiga 1200 o monitor M1438S. También encontraréis, como de costumbre, un módulo musical y una utilidad para los amantes del Sensible Soccer.

AI

ApcASCII v1.68
Autor: Emilio José Romero Amador
Distribución: GiftWare
Nombre: Apc.lzx

Con este programa, ofrecido amablemente por un lector, podréis convertir de una forma muy sencilla, texto en ASCII de Amiga a PC y viceversa.

Requiere WB 2.04+ y ASL.library v38+.



Módulo Del Mes
Título: RaveJoin
Autor: SLICE/ROYAL
Tipo: Protracker
Nombre: ModuloDelMes.lzx

Este mes hemos introducido un módulo más movido para los que les guste el Tekno/Jungle. Como los anteriores, necesitaréis un reproductor de módulos que acepte el formato Protracker, como el HippoPlayer o Delitracker incluidos en el CD-ROM del número especial de Navidad.

NoClick v1.3
Autor: Roland Mainz
Distribución: Dominio Público.
Nombre: NoClick_1_3.lzx

Este programa sirve para eliminar el molesto sonido que emiten las disqueteras cuando no contienen un disco en su interior. Sólo tendremos que arrastrar el icono de la unidad que nos interese en el cajón "WBstartup" y se activará cadad vez que arranque el sistema el ordenador. No altera el funcionamiento normal de las disqueteras.

Requiere WB 3.x.

Super Microvitec 1438
Autor: Bartosz Boruta
Distribución: Freeware
Nombre: supermicrovite.lzx

Si eres un usuario/a del monitor Amiga M1438S fabricado por Microvitec, encontrarás de gran utilidad este conjunto de drivers optimizados, que proporcionan una mayor resolución en diferentes frecuencias. Para instalarlos, deberemos descomprimir el fichero directamente a nuestra partición del sistema y configurar el modo de pantalla del workbench.

El driver que aprovecha mejor las dimensiones del monitor es el Super72 que proporciona en el modo Super Alta entrelazada hasta 800x602 puntos con un fliker muy débil. El modo DblPAL, se hará más alargado que usando el driver original incluido en el WB3.0.



Requiere una máquina AGA.

Sensible Word of Soccer Editor v2
Autor: Rune Keller
Distribución: Dominio Público
Nombre: swosedv2.lzx

Para los futboleros fieles al Sensible Soccer, aquí tenéis un programa que os puede ser útil para editar vuestros equipos de fútbol.

Virus Checker v8.04
Autor: John Veldthuis
Distribución: Shareware
Precio: US$20
Nombre: VirusChecker804.lzx

Dolor de cabeza, malestar general, guru meditations... No cabe duda de que tu ordenador ha cogido un virus. Del laboratorio del Dr. John Veldthuis, AI te proporciona una dosis de la medicina que necesitas. Leer las indicaciones adjuntas, antes de usar.
Deberemos ejecutar la aplicación de instalación que introduce en el sistema todos los ficheros necesarios para su correcto funcionamiento.

Requiere WB 2.04 o superior.



VMM v3.3
Autor: Martin Apel
Distribución: Shareware
Precio: US$20
Nombre: VMM_V3_3

Aquí tenéis la última versión del VMM, uno de los mejores programas para crear memoria virtual. Esta versión funciona perfectamente con los nuevos 68060.



Cabe destacar y agradecer la inclusión de los catálogos en castellano traducidos por Dimas Caparrós.

Requiere un 680X0 con MMU, WB 2.04 o superior y tener en el directorio "libs" la MUI.library.

Blackborder v1.1
Autor: Ketil Hunn
Distribución: Freeware
Nombre:blackborder.lzx

Este pequeño programa, colocándolo en el cajón del WBstartup, eliminará los bordes con el color de fondo a negro, mejorando la presentación de la pantalla.

ViewTable v1.0
Autor: NightLight
Distribución: Freeware
Nombre: ViewTable.lzx

Si seguís el curso de Ensamblador, esta sencilla utilidad os será de gran ayuda para hacer conversiones entre números decimales, binarios y hexadecimales.●

¡NO SOMOS UNA TIENDA NORMAL!

AMIGA studio

¡ESTAMOS PARA AYUDARTE!

¿Qué te ofrecemos?



- Muy buenos 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

¡ATENCIÓN PAIS VASCO-NAVARRA!

-Transportes gratuitos.
-Servicio post-venta de atención al cliente.

¡ATENCIÓN GIPUZKOA!

OFRECEMOS PARA TODO USUARIO DE AMIGA
UN SERVICIO DESINTERESADO Y GRATUITO
DE AYUDA Y COLABORACIÓN.
¡LLAMA E INFORMATE!

TEL/FAX: (943) 31- 22 - 82

c/ Juan de Garai, 2 San Sebastián
SERVIMOS A TODA LA PENÍNSULA

Motorola 68060



La nueva Blizzard 1260, fabricada por la empresa alemana Phase 5, ha conseguido batir todos los récords en nuestras pruebas. Descendiente directa de la Cyberstorm 060 para el A4000, al instalarla en el A1200 conseguimos, dentro de su rango, uno de los ordenadores personales más potentes del mercado. Prácticamente se transforma en un "monstruo" hambriento de cálculos complejos y eleva al sistema operativo del Amiga a la máxima potencia.

Por FMartin

La primera impresión

Después de un largo tiempo de espera, por fin llegó a nuestras manos un procesador Motorola 68060 a 50 MHz para el pequeño de la familia, el A1200. La expectación que tiempo atrás había levantado el anuncio de Phase 5 sobre el desarrollo de la Blizzard 1260 había aumentado el interés por esta tarjeta. Por ese motivo, y unido al retraso de Motorola en la entrega de los procesadores, la tarjeta estaba en mente de muchos usuarios antes de que ni tan siquiera se hubiera entregado una unidad.

Cuando la recibimos, nos quedamos gratamente sorprendidos de la calidad de fabricación de la placa y sus componentes, así como de su diseño. Prácticamente el único chip que destaca por su tamaño en el conjunto de la placa es el 060. La placa está fabricada con tecnología de soldadura en superficie y con varios niveles de pistas, hecho que le confiere una gran robustez y simplicidad.

Uno de los puntos débiles de las aceleradoras para el A1200 es la dificultad que tiene el usuario para conseguir instalarla en el puerto interno de expansión. Pues bien, debido al tamaño reducido de esta Blizzard, menor en longitud que sus predecesoras, el colocarla fue un asunto fácil y rápido. Eso sí, antes le habíamos instalado ya un SIMM de 32 MB para exprimirla al máximo.

Hay que comentar que es recomendable utilizar SIMMs de memoria con los chips en una sola cara de la placa, ya que de lo contrario nos encontraremos con que es posible que no se sujete correctamente en la Blizzard. Esto nos pasó con el SIMM de 32 MB, aunque una goma elástica lo sujetó perfectamente al zócalo.

También es importante que los SIMMs sean de como mínimo 70ns o de 60ns, si se quiere obtener el máximo rendimiento en acceso a memoria. La Blizzard sólo tiene un zócalo para un SIMM de como máximo 64Mb -¿alguien tiene un SIMM de 64MB?-, funcionando perfectamente con los SIMMs de 32 ó 36 bits de 72 contactos de 4Mb, 8Mb, 16Mb o 32Mb.

Aparte, en el módulo SCSI opcional que puede conectarse en el puerto DMA de la Blizzard, existe otro zócalo para otro SIMM de hasta 128Mb. Por lo tanto, el máximo teórico que podemos instalar en esta aceleradora es de 192MB, 64Mb en la placa madre y 128Mb en el módulo SCSI. El kit SCSI es opcional, no viene con la aceleradora, y en cuanto tengamos oportunidad lo analizaremos ya que según Phase 5 consigue velocidades de hasta 10Mb/seg. en discos duros que la soporten... Los usuarios que tengan una Blizzard IV 030 con el módulo SCSI pueden utilizarlo también para la Blizzard 1260, puesto que son exactamente los mismos.

La instalación

Una vez instalada en el A1200, y con las prisas de la novedad, nos dispusimos a conectarlo y a ver qué pasaba. ¡¡Qué decepción, un GURU directo!!
Pero es que, como suele ser normal, antes de instalar un aparato hay que leerse el manual. Resulta que el 060 necesita unas librerías que vienen en el disquete que acompaña a la Blizzard, así que después del susto, instalamos las librerías en nuestro sistema y volvimos a colocar la blizzard en el A1200.

Perfecto. El Workbench apareció a la primera en nuestra pantalla y a primera vista no se apreciaba nada anormal. Abrimos unas cuantas ventanas, pero la velocidad no se notaba...
Esto es normal, ya que aunque tengamos un 060 instalado, los chips gráficos son los mismos y su velocidad también es la misma. Eso sí, las cosas empezaron a cambiar cuando cargamos utilidades como el PPage 4.1, Real 3D, Lightwave, ShapeShifter, ADpro, Photogenics, PCTask...

Junto a las nuevas librerías del 060 también vienen tres utilidades, dos de ellas para desarrolladores -un ensamblador compatible con el 060 y un debugger/enforcer- y otra, la más importante, llamada ***Cyberpatcher***. Phase 5 ha programado Cyberpatcher para conseguir un mayor rendimiento en los programas actuales que no están preparados para trabajar con la unidad FPU del 060. La diferencia entre ejecutar los programas con el Cyberpatcher conectado o no, era muy notable, hasta tal punto, que decidimos dejarlo en el directorio WBStartup para que se ejecute automáticamente cada vez que se inicializa el A1200.

Los primeros resultados

Las dos primeras utilidades que 'intentamos' correr fueron los programas SysInfo y AIBB. Y digo "intentamos" porque uno de ellos, el AIBB, daba un Guru nada más arrancarlo. SysInfo, por el contrario, funcionó perfectamente, aunque eso sí, al haberse programado antes de la existencia del 060 reflejaba algunos resultados un tanto extraños y contradictorios, tal y como podéis observar en la figura 1. Por ejemplo, Sysinfo nos decía que teníamos un 040 funcionando a una frecuencia de tan sólo 7.09 MHz pero con un resultado de ¡38.8 MIPS y 27.8 MFLOPS! Es decir, funciona a la



Blizzard 1260

misma frecuencia que un A500 pero consigue una potencia tres veces superior al A4000. En este resultado, aunque nada fiable, el 060 ya nos dejaba ver sus garras...

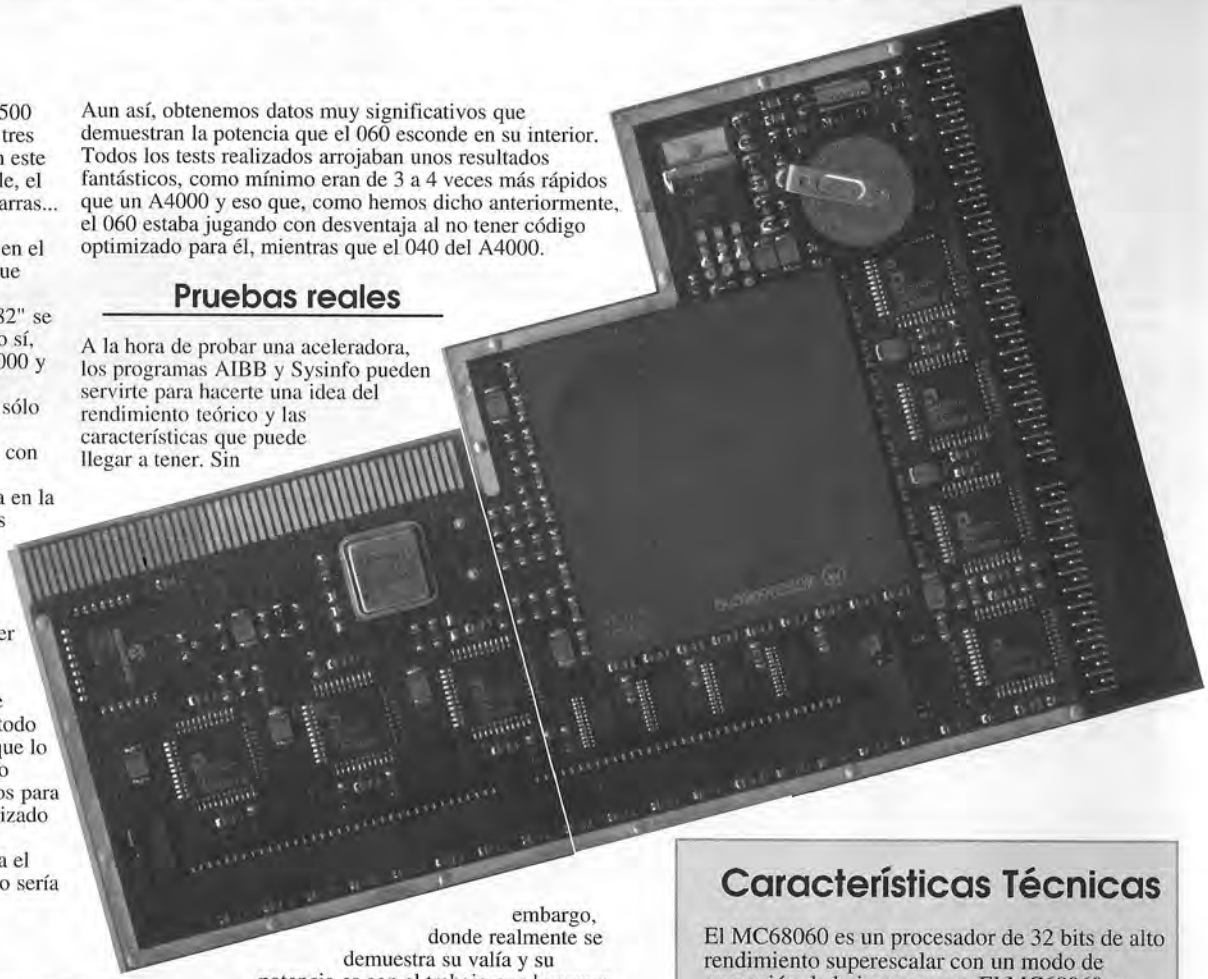
Por otro lado, y tras insistir en el AIBB, pudimos descubrir que colocando en sus tooltypes "CPU=68000" y"FPU=68882" se ejecutaba sin problemas, eso sí, creyéndose que tenía un 68000 y un 882 a ¡666 Mhz!
Realmente increíble, en tan sólo en 1 minuto y 50 segundos teníamos un módulo creado con los resultados de todas las pruebas que el AIBB realiza en la máquina. Para que os hagáis a la idea, un Amiga normal sin acelerar puede llegar a tardar más de media hora. Algunos de los resultados que obtuvimos los podéis ver en las figuras 2 y 3.

Tenemos que insistir en que estos resultados no son del todo correctos, puesto que para que lo fueran, el AIBB y el SysInfo tendrían que estar preparados para funcionar con código optimizado para el 68060. En teoría, si funcionaran con código para el 060, el rendimiento obtenido sería muy superior al actual.

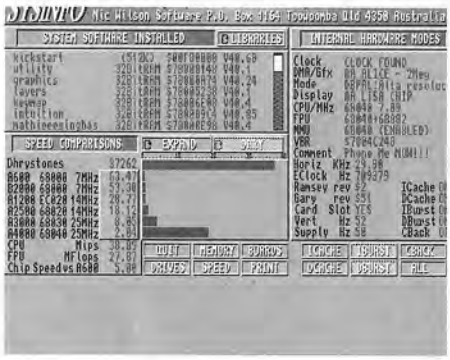
Aun así, obtenemos datos muy significativos que demuestran la potencia que el 060 esconde en su interior. Todos los tests realizados arrojaban unos resultados fantásticos, como mínimo eran de 3 a 4 veces más rápidos que un A4000 y eso que, como hemos dicho anteriormente, el 060 estaba jugando con desventaja al no tener código optimizado para él, mientras que el 040 del A4000.

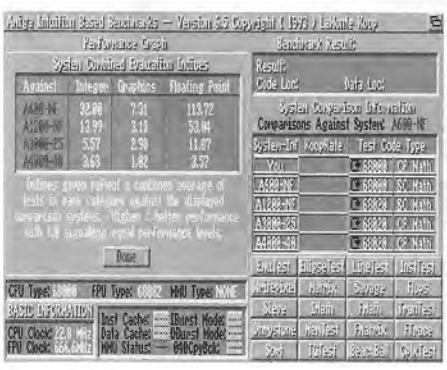
Pruebas reales

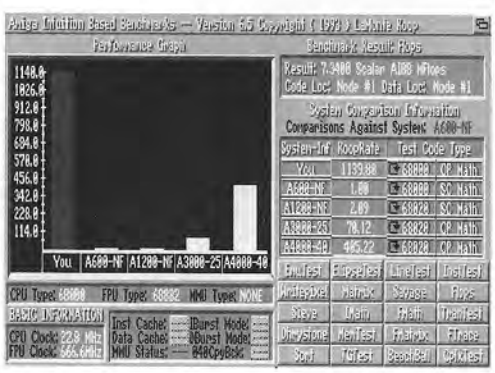
A la hora de probar una aceleradora, los programas AIBB y Sysinfo pueden servirte para hacerte una idea del rendimiento teórico y las características que puede llegar a tener. Sin embargo, donde realmente se demuestra su valía y su potencia es con el trabajo que hacemos diariamente y con aplicaciones reales que puedan sacarle el máximo partido. En la página siguiente podéis observar los resultados de programas como Real 3D, LightWave, Photogenics, etc. Como resumen de estos resultados, podemos decir que el A1200 con una Blizzard 1260 es de 4 a 5 veces más rápido que un A4000/40, 14 veces más rápido que un A1200 básico y 100 veces más rápido que un A600. Estos resultados serán mejorados todavía más en cuanto aparezcan programas que aprovechen el avanzado diseño del 060, pudiendo llegar teóricamente a ser hasta 7 u 8 veces más rápido que un A4000.



Figuras 1, 2 y 3.







Características Técnicas

El MC68060 es un procesador de 32 bits de alto rendimiento superescalar con un modo de operación de bajo consumo. El MC68060 es totalmente compatible con todas las versiones anteriores de la familia MC68000. Incorpora dos caches internas (8 Kb), dos unidades de manejo de memoria (MMU) totalmente independientes con paginación bajo demanda para instrucciones y datos, dos unidades de ejecución de cálculos de enteros, unidad de cálculo de coma flotante interna (FPU) y una cache para bifurcaciones. Se ha conseguido un alto nivel de paralelismo gracias a la implementación interna de la arquitectura Harvard: multiples buses internos, unidades de ejecución independientes, etc.

Otra característica importante de la arquitectura es el manejo del consumo eléctrico. El MC68060 ofrece un modo de bajo consumo accesible desde el nivel de programación con la instrucción LSTOP. Está diseñado de forma que cuando los circuitos internos no están en uso, no consumen energia. Cada unidad funcional puede ser desactivada para que sólo se active cuando una instrucción tenga que ser ejecutada. Opera normalmente con un voltaje de 3.3 V lo que reduce su consumo un 40-60% frente a los procesadores de 5V.

Actualmente existe una versión de 50 MHz, aunque Motorola anunció que fabricaría otra versión de 66MHz.

Compatibilidad

A pesar de lo que en un principio podía parecer, la Blz 1260 tiene un nivel de compatibilidad del 99% con todos los programas y utilidades que hemos probado. Algunos juegos tienen problemas con el 060, unos por estar mal programados y ser incompatibles y otros por ser injugables ¡¡¡debido a la velocidad con que se mueven los enemigos!!! Los juegos de tipo DOOM son los más beneficiados, sobre todo el GLOOM DELUXE y NEMAC IV, donde jugar a pantalla completa y a 1x1 es tan rápido o más que en un DOOM de PC con un Pentium a 120MHz.

Una característica que puede ser muy útil a la hora de jugar es la posibilidad de desconectar completamente la Blizzard apretando simplemente la tecla "2" durante un reset. Se desactiva sin necesidad de extraerla del puerto de expansión.
De todas formas, comprarse un 060 sólo para jugar no es muy aconsejable, ya que un 030 a 50MHz es completamente válido para los juegos y mucho más económico.
Evidentemente, sí que lo es para el usuario que se dedique al grafismo 3D, al retoque de imagen, creación de efectos de vídeo suaves y rápidos o a la autoedición. En realidad, cualquiera que haga un uso serio y profesional del Amiga, sea en el campo que sea, se verá muy beneficiado de la potencia del 060.

Si hablamos de precios, la Blizzard 1260 ofrece al usuario del A1200, ya de entrada, cuatriplicar la potencia de un A4000/40 y estar a la altura del nuevo A4000T/060 por tan sólo la mitad de precio. Si los zócalos Zorro III del A4000 no son necesarios para tu trabajo, la mejor opción es un A1200 con la Blizzard 1260.

De nuevo, algunos lectores estarán ante el dilema de adquirir un 060 o esperar al Power Amiga con el Power PC. Si los resultados con el 060 a 50 Mhz son excelentes, todavía no puedo imaginarme qué puede llegar a ser un Power PC a 132 Mhz en un Amiga.

El problema está en que, actualmente, sólo está disponible el 060 y el Power PC es un proyecto en desarrollo.
Personalmente, sigo opinando lo mismo: Hasta que no vea un PowerPC corriendo en Amiga...me quedo con el magnífico y potente 060.●

El Secreto:Cyberpatcher y Overscan...

En los programas que hacen un uso intensivo del coprocesador matemático y no están preparados para el 060, se pueden producir algunos problemas. Esto es debido a que el 060, al igual que el 040, tiene que emular por soft algunas instrucciones del coprocesador matemático 6888x y en esta emulación se pierde tiempo de cálculo, además de que se bloquea la multitarea.

Para evitar este tipo de problemas, Phase 5 ha desarrollado una utilidad llamada Cyberpatcher. Cuando se ejecuta, los programas que no hacen uso de las ventajas del 060 ahora sí lo hacen. Ejemplo de ello son el Real 3D, Maxon Cinema 4D, Lightwave, Vista Pro, Imagine, Scenery Animator y Mand2000d. El sistema va mucho más suave y rápido con CyberPatcher que sin él.

Por otro lado, el 060 es una bestia que deja atrás a los chips gráficos del Amiga, de tal forma, que cuando accede a ellos, ve reducida su potencia de forma considerable. Para que os hagáis una idea, cuando generamos la imagen de los dados del Real 3D (ver gráfico a la derecha) en una pantalla en DblPal y overscan máximo (720x564), el tiempo que tardó fue 1295 segundos. Este mismo render, generado en una pantalla PAL y sin overscan (640x512) tardó 639 segundos.

Así que ya sabéis el truco, si tenéis oportunidad, a la hora de generar en 3D con un 060, hacedlo directamente a disco o a memoria y con la resolución que necesitéis, pero siempre con una pantalla PAL sin overscan activada durante la generación.

¿Realmente "machaca" un 060 a un Pentium?

Muchos de nuestros lectores se habrán preguntado si un A1200 con un 060 a 50 MHz es más rápido que un Pentium. A muchos de nosotros nos gustaría responder con un SÍ rotundo, pero no es así, o al menos no es así en algunos casos.

Si comparamos el rendimiento absoluto de un procesador que funciona a 120MHz o a 133MHz, como es el caso del Pentium, con uno que funciona a 50MHz, como es el caso del 060, parece evidente que el primero ha de ser superior. Pero no es así en rendimiento relativo, puesto que el 060, aunque funcionando a menos frecuencia, utiliza una tecnología y arquitectura superior al Pentium. Gracias a esto, el 060 consigue rivalizar en potencia de cálculo con el Pentium a 75MHz o incluso con el de 100MHz, aunque queda por debajo del 120MHz y del 133Mhz. Pero ojo, no confundamos el hecho de que el Pentium gane en cálculos debido a lo forzado que va de megaherzios con el resultado que obtenemos al unir el 060 a un A1200 y su sistema operativo.

Efectivamente, un A1200 con una Blizzard 1260 es superior a un Pentium 133MHz en aspectos como la multitarea, manejo de recursos compartidos y rendimiento final del trabajo realizado por el usuario.

El 060, gracias a su diseño superescalar y a la arquitectura Hardvard está hecho para rendir más mientras más le pidas. Esta característica le hace encajar perfectamente en el sistema operativo del Amiga, y más concretamente, en su multitarea preemtiva. Podemos estar realizando un render con Lightwave o Real 3D mientras retocamos una imagen en Photogenics, comprimimos un fichero con lha y escuchamos un módulo de música. Todo simultáneamente y sin que apenas el tiempo de render se vea retardado.

Aquí es donde el A1200 060 "machaca" literalmente al PC con su Pentium.

¿Cómo puede ser esto? Gracias a que el 060 tiene varias unidades funcionales duplicadas y permite hacer simultáneamente sin pérdida de rendimiento cálculos en coma flotante mientras ejecuta instrucciones de enteros. Y se debe también, por supuesto, al genial Amiga OS.

Decidle a vuestro amigo que tiene un Pentium que pruebe a correr un Lightwave y retoque una imagen con alguno de sus programas simultáneamente...probablemente se quede sin memoria, pero si no es así, de pronto el Pentium se convertirá en una tortuga muy muy lenta...Y es que a pesar del Windows 95 y los 133MHz, todavía no son capaces de correr dos tareas simultáneamente de una forma decente. Sí, sí que es verdad que un Pentium 133 MHz corriendo sólo el Lightwave es en términos absolutos más rápido que un 060. Pero también es cierto que si tengo que comprarme un Pentium sólo para renderear, porque prácticamente no puedo hacer nada más mientras lo hace, entonces no me convence.

El A1200 con una Blizzard 1260 se convierte en un verdadero monstruo de la multitarea, y aunque tarda más en renderear (aunque no mucho más), es fácilmente compensable con el hecho de que puedo estar ejecutando otros programas y trabajar de forma paralela. Al final, el Pentium ha tardado un hora en generar una imagen 3D mientras me quedaba con los brazos cruzados, pero con mi A1200 y el 060 he tardado una hora y media en generar la misma, escuchando un módulo, comprimiendo un fichero de varios megas y escribiendo esta opinión. Que cada uno decida qué es lo que más le conviene...

Shapeshifter:La Blz 1260 emulando a un Mac

Sin duda alguna, uno de los aspectos más positivos de la potencia conseguida con un 060 es emulando a un MAC con el emulador Shapeshifter. Programas como el Quark Xpress, Photoshop, animaciones QuickTime, o cualquier otro corrían bajo Amiga a una velocidad de vértigo e incluso ganando en algunos aspectos ¡al propio MAC original! La ventaja del 060 se nota sobre todo al trabajar en MAC con 256 colores... aunque el refresco de pantalla es decente, todavía puede ser mejor si pudieramos incluir una tarjeta como al Cybervision (ventaja para los que tengan un A4000 y un 060). En 16 colores el refresco es prácticamente inmediato y permite trabajar perfectamente con cualquier programa de MAC y ¡en color!

PCTask:La Blz 1260 emulando a un PC IBM...

La velocidad del PC Task también se ve radicalmente mejorada con el 060, sobre todo en modo MSDOS. Hemos podido probar también Windows 3.11 en 256 colores, y aunque no recomendamos trabajar con él (para eso está Amiga OS), con el 060 y 8 MB de memoria es posible hacerlo de forma muy aceptable, pero sólo en caso de necesidad. La utilidad PCTOOLS en la opción INFO da un resultado de 3.080 veces más rápido que un PC AT 286 a 16 Mhz.

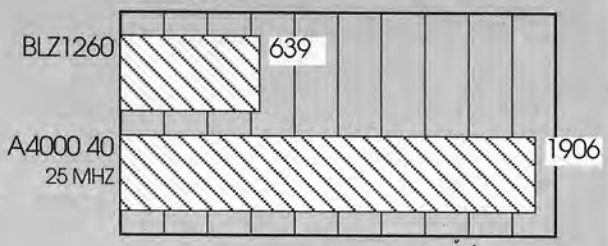
Según el propio autor del PCTask, está trabajando en un emulador de 486 para el Amiga. En este emulador utiliza técnicas de compilación dinámica de código para conseguir mayor velocidad. En este caso, gracias a las generosas caches del 060 y a la posibilidad que tiene de ejecutar varias instrucciones simultáneamente, un emulador de estas características podría obtener resultados realmente impresionantes...de momento, a esperar.

Resultados Reales de la Blz1260



El Lightwave es uno de los programas más beneficiados con la llegada del 060 al Amiga. Aun sin estar optimizado para este nuevo procesador, el 060 barre por completo todos los resultados anteriores de cualquier Amiga y el Lightwave. La imagen de la izquierda ha sido generada tres veces más rápido que en un A4000. Sin duda alguna un resultado que abrirá los ojos a los amantes de este programa 3D...y callará para siempre a los ilusos del 3DStudio y sus Pentiums...

LightWave 3D

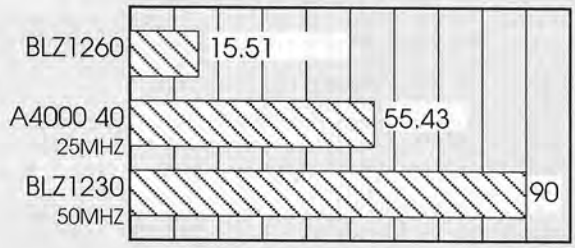


Resultados expresados en segundos.



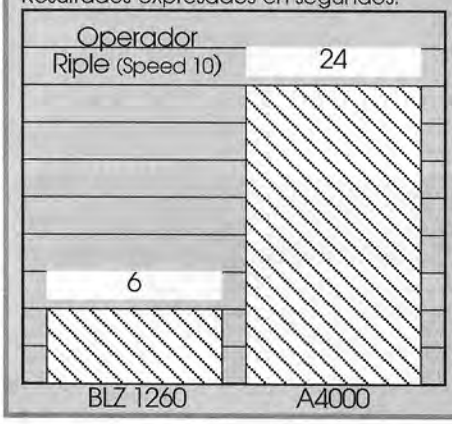
El Real 3D es otro de los programas que más partido sacan del 060. Su código está optimizado para el 68040 y esto se nota aventajando al LightWave en tiempos de generación. El Real tardó CUATRO veces menos con la Blizzard 1260 que el A4000/040 en generar la imagen de la izquierda. Probablemente aparecerá una versión optimizada totalmente para el 060 y se conseguirán resultados aún más espectaculares. A modo de ejemplo, la portada de este mes ha sido realizada con Real en un A4000 y en el A1200 con el 060 tardó cinco veces menos...

Real 3D



Resultados expresados en minutos.

Resultados expresados en segundos.



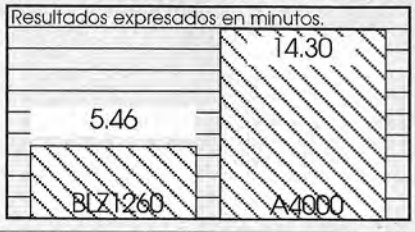
ADPro

El comportamiento de ADPro con el 060 es también excelente. Sin embargo, tuvimos algunos problemas de compatibilidad con algunos operadores como el "Scale". Suponemos que la razón de esto es por ser una versión no muy actualizada y por no estar preparada para el 060. Eso sí, la gran mayoría de operadores funcionaban...¡y cómo lo hacían!

Resultados expresados en segundos.



Resultados expresados en minutos.



Lha

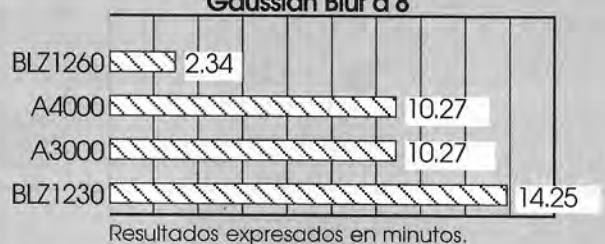
Para probar la velocidad comprimiendo ficheros, utilizamos el programa lha. Efectuamos dos pruebas, una que comprimía 4 ficheros en RAM, de 3 MB cada uno (1a. gráfica), y otra donde comprimíamos un solo fichero de 32 Mb, también en RAM (2a. gráfica). Los resultados van de 2, 3 o incluso 4 veces más rápido en el A1200 que en el A4000. De nuevo el propio lha no estaba optimizado para el 060, ya que si así fuera habríamos obtenido tiempos menores.



Photogenics

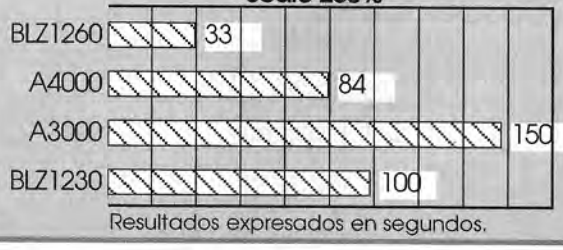
Otro de los programas que más utilizamos en Amiga.InFo es el procesador de imágenes Photogenics. El comportamiento de este programa con el 060 ha sido de lo más satisfactorio ya que hemos reducido aproximadamente por cuatro el tiempo de retoque de imágenes y creación de sombras en la revista. El refresco de la previsualización de las imágenes en HAM8 y 256 colores es rapidísimo. Escalar la imagen superior y hacerle un blur es ahora cosa de un par de minutos...antes era cosa de decenas de minutos...

Gaussian Blur a 8



Resultados expresados en minutos.

Scale 200%



Resultados expresados en segundos.

¿Qué piensan nuestros redactores de la Blizzard 1260?

en AUTOEDICIÓN...

El mundo de la autoedición con Amiga ha dado un gran paso hacia adelante, con la llegada de las tarjetas Blizzard 1260. Para empezar, analicemos el comportamiento del 68060 con los programas actuales.

Autoedición no sólo es utilizar un programa, más o menos complicado, para montar un determinado proyecto. Dentro de la autoedición, hay toda una serie de tareas que también se deben llevar a cabo. Por ejemplo, para obtener este artículo que estás leyendo, se ha tenido que seguir el siguiente proceso:

1.- Retoque fotográfico de cada una de las imágenes que ilustran el artículo. En este punto se incluyen capturas de pantalla, escaneadas de fotografías u objetos, proceso de limpiado de imágenes, tratamiento de niveles de colores, gamma y contraste, etc... Hasta ahora, todo este proceso se hacía como mucho, con un 68040 y podíamos perder todo un día preparando las imágenes. Con el 68060 se reduce esta etapa a una hora como mucho, si tenemos memoria suficiente, o a un par si tenemos que ir tirando de memoria virtual.

2.- Montaje del artículo con un programa de autoedición. Este es uno de los campos donde más se nota el aumento de la velocidad. La verdad es que el Professional Page se ha acelerado de tal forma que parece que tengamos un programa en tiempo real. Por ejemplo, rotar una caja que contiene un gráfico escaneado (de un tamaño aproximado de unos 4 megas), que en un PowerMAC básico con QuarkXpress llega a tardar casi 30 segundos, en un Amiga 1200 es casi instantáneo (no llega a los dos segundos). En general, con la Blizzard 1260 se tarda en montar los artículos de la revista unas tres veces menos que con el 68040.

3.- Impresión matricial o láser. El tiempo que se pierde en imprimir copias para corregir el documento se reduce drásticamente con el uso de la aceleradora.

4.- Generación de Postscript para filmación. Una de las páginas de la revista que más suele tardar, en generar el postscript, es la separación de color de la portada. Con un 68030 a 56.3 Mhz llegaba a tardar una hora (para una única página). Con la Blizzard 1260, es cuestión de minutos.

5.- Compresión del ASCII. Una vez generado el Postscript, llega a ocupar incluso más de 80 megas. En estos casos, es necesario comprimir el fichero (que no es más que texto en formato ASCII). Para que nos hagamos una idea, para comprimir el fichero Postscript de la publicidad en color de Amiga Center (del número especial de diciembre) se utilizó un A4000/40 a 25 Mhz y tardó una hora y cuarto en 'lhar' el fichero. Con el 68060 se habría tardado 14 minutos.

6.- Copia a un soporte de almacenamiento masivo (discos removibles o magneto-ópticos, ZIPs, EZ135, etc.). Una vez comprimido, debemos llevarlo al servicio de preimpresión. Para eso, necesitamos copiar el Postscript generado a un magneto-óptico o a cualquiera de los periféricos de los que dispongan en el servicio de preimpresión. La Blizzard 1260 suele sacarle la máxima transferencia a los discos duros. En los discos duros IDE suele sobrepasar los 2 Megas por segundo de transferencia, y con el Kit SCSI podemos utilizar discos duros Barracuda para conseguir una transferencia de más de 10 Megas por segundo. En general, resulta imprescindible tener un disco duro, mientras más rápido mejor, ya que la generación del postscript necesita acceder contínuamente a él. Si tenemos un disco duro muy veloz, acabaremos antes.

Como podéis apreciar, se ahorra tanto tiempo que la inversión en la Blizzard 1260 se amortiza rápidamente. Hasta aquí, ya hay motivos suficientes para pasarse a la 1260, pero... Todavía hay mucho más.

¿Recordáis que el Amiga gestiona perfectamente la multitarea? Pues bien, aquí es donde ya se rompen todos los esquemas. Con esta aceleradora obtendremos más, mientras más pidamos. Me explico. El ahorro de tiempo que hemos ido relatando con anterioridad parece impresionante, pero, resulta que podemos hacer varias tareas, de las anteriores, simultáneamente sin apreciarse ningún tipo de ralentización. ¿Cómo es posible? Resulta que el 68060 puede trabajar como dos 68040 en paralelo, de ahí que podamos estar comprimiendo un fichero y montando otro artículo sin perder velocidad. Esto rompe todos los esquemas, ya que si un usuario de MAC viera un A1200 haciendo un gaussian Blur con el Photogenics, montando la página de la revista con el PPage y comprimiendo el fichero en el disco duro, todo al mismo tiempo, se le caerían los ... bolígrafos al suelo.

Esto nos sirve para introducir otro de los puntos fuertes del 68060: Los emuladores de MAC y PC. Del emulador de PC no voy a hablar porque el único interés que tiene ejecutar windows en un Amiga es el púramente anecdótico pero, el emulador de MAC si que resulta impresionante.

Para todos aquellos usuarios amantes de la autoedición, y que anelan programas tan profesionales como el QuarkXpress, PhotoShop, FreeHand, Adobe illustrator, etc.. se acabaron sus problemas. El emulador de MAC, ShapeShifter, consigue ejecutar estos programas en el A1200 con el 68060 mejor que en la mayoría de MAC's ... Sin Comentarios ...

A.Moreno

en 3D...

El procesador Motorola 68060 me ha causado diferentes sensaciones y opiniones. En un principio, antes de que apareciéra al mercado, lo consideraba todo un mito. Era algo inalcanzable, no se sabía con exactitud que prestaciones tendría y me imaginaba que tendría que ser tan espectacular, por lo menos, como el cambio de mi anterior Amiga 2000 por el Amiga 4000/040. Una vez se anunció que ya estaba disponible en la CyberStorm de la mano de los alemanes Phase 5, el mito se iba desvaneciendo. Se trataba de una máquina que funcionaba a 50 MHz y corría más que su predecesor 68040 a 25 MHz. Supongo que la mitificación fué debida al desconocimiento de sus posibilidades. En una fase posterior caí en la decepción a causa de los desorbitados precios de la aceleradora que incluía este procesador. En estos momentos, el hijo favorito de Motorola con IBM y Apple, el PowerPC no hacía más que cosechar éxito tras éxito superando siempre al Pentium. Los 68060 salían en cuentagotas de las factorías de Motorola. La situación parecía de abandono y precariedad de medios. Mi interés volvió a resurgir tras los primeras pruebas de velocidad que presentó alguna revista alemana. La comparativa con el 68040 no dejaba lugar a dudas, era mucho más rápido el 68060. Las aplicaciones de Amiga podían ejecutarse con una celeridad que reducía el tiempo de cálculo a una cuarta parte. Tenía ganas de tener una primera toma de contacto o, mejor aún, probarlo durante unos días y realizar un completo análisis a fondo. Mi interés personal se centraría en el mundo del 3D.

Empecé a diseñar la portada en mi Amiga 4000 realizando las primeras pruebas antes de lanzarme a la imagen final. La primera construcción de la imagen me ocupó el ordenador a pleno rendimiento desde la noche del viernes hasta la mañana del domingo. Todo un fin de semana sin poder utilizar el ordenador para tareas complejas, solamente podía realizar la gestión del disco duro, ejecutar algunas utilidades y poco más. El tiempo total de generación se prolongó hasta más de 40 horas pero ya estaba acostumbrado. Por fín, llegó el día en que en Amiga.InFo recibimos unos ejemplares de tan preciada especie. Vino directamente de Alemania y tomó la forma de Blizzard 1260. Es una aceleradora que convierte un pequeño Amiga 1200 en un monstruo de las cifras. Después de realizar pruebas con todos los programas a que tengo acceso, mi valoración es totalmente positiva. Según las aplicaciones, llega a ser hasta 5 veces más rápido que un Amiga 4000/040 a 25 MHz. No soy tan ingénuo como para pensar que realizaría los "renders" a tiempo real pero me sorprendió el incremento de velocidad que se obtenía con el nuevo procesador. No resistí mucho tiempo sin ejecutar el REAL 3D v3 en la nueva máquina. Cargué el fichero de la portada de este número y lo lancé a dibujar. La tarea empezó al atardecer y finalizó por la mañana. El mismo trabajo que duró más de 40 horas en un Amiga 4000/040 a 25 MHz se realizó en menos de 14 horas. Esta diferencia es muy importante porque significa que construir una imagen de las dimensiones de la portada, similares a las de una PhotoCD, no ocupan tiempo productivo. Si dejamos trabajar el ordenador durante una noche, no nos enteramos de los costosos cálculos que realiza. Al llegar a nuestro puesto por la mañana, tendremos el trabajo acabado. En comparación con un Motorola 68040, con un 68060, unos días de trabajo pueden reducirse a pocas horas que no nos interrumpen nuestro ritmo normal. Realmente, vale la pena adquirirlo si se trabaja con programas que requieran muchos cálculos. No lo recomendaría, en cambio a los que ya tengan una inversión importante realizada y tengan que hacer un esfuerzo para ampliarla. Considero que el precio de la placa es razonable pero debemos valorar si podemos aguantar un poco más con el procesador actual. Hay que tener en cuenta que el PowerPC está a la vista y el Power Amiga está anunciado.

Santi Maspons

Centro Informático Boadilla S.L.

C/ Convento, 6 1º4ª 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 intalado + 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 Fusion (Compuesto) marca AmiTec	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 AmiTec1Mb 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
Aceletadora 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 AmiTec	8900
Disquetes 3,5"DSDD Cajas de 10 con etiquetas	30
Cable RF para TV	99
Adaptador para monitores PC (23 a 15)	3900
Alfombrilla ratón	135
Alimentación de 200W PC	4100
Caja MiniTorre PC con alimentación	4850
Caja MiniTorre PC sin alimentación	1100

OFERTA: TARJETA INTERNA PC, PEGASUS II

Tarjeta de PC que hace compatibles los Genlocks para Amiga, con un ordenador PC **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.

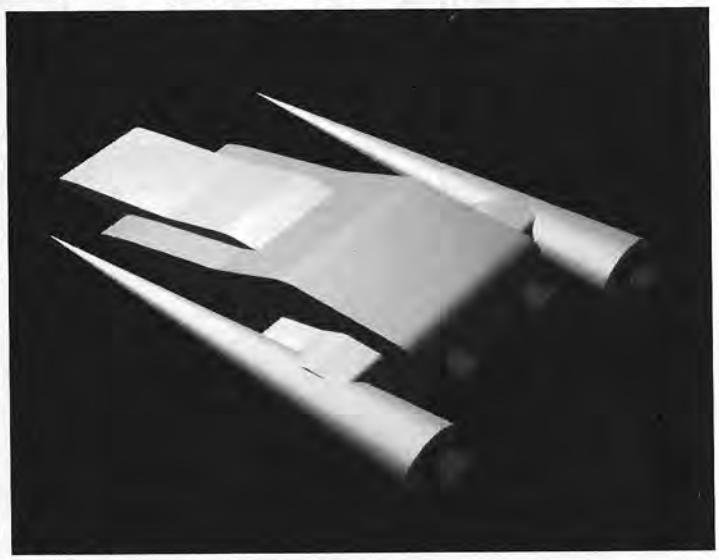
FORMA DE PAGO: TRANSFERENCIA BANCARIA, REEMBOLSO AGENCIA/CORREOS

SI NO ENCUENTRA EL PRODUCTO QUE DESEA LLAME Y PREGUNTENOS.

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

KEYFRAMES

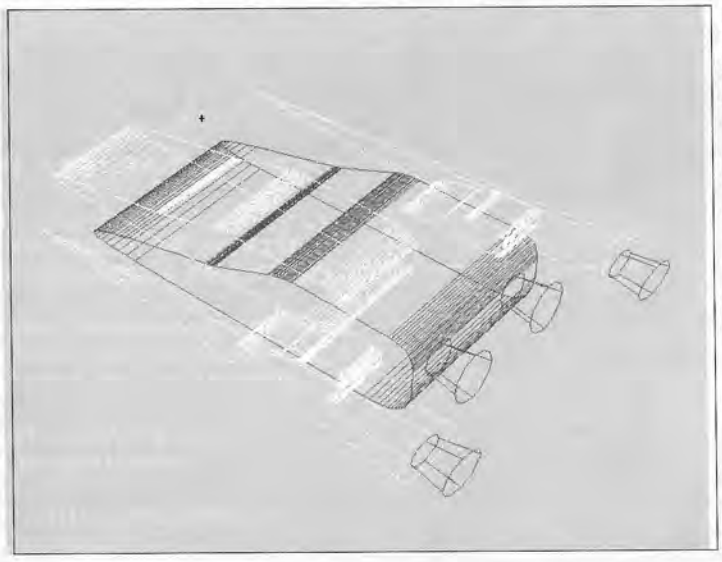
Uno de los métodos más sencillos para animar es usar "KEYFRAMES". Unos pocos fotogramas clave bastan para definir el movimiento.



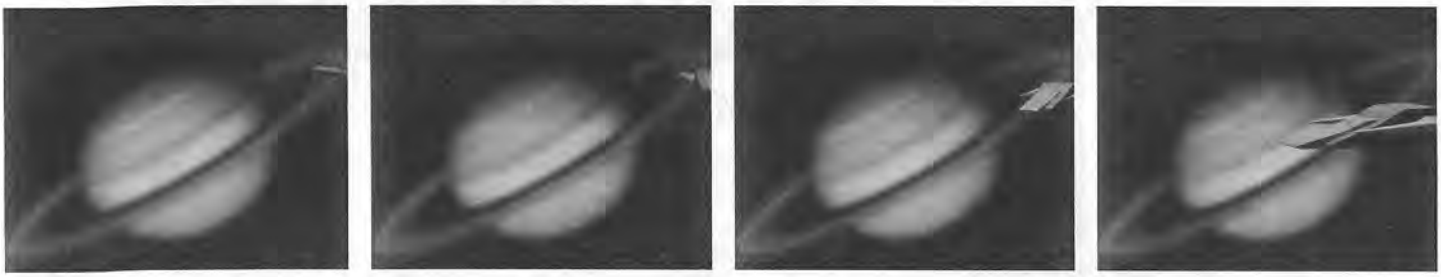
El método de animación por "keyframes" o fotogramas clave es una forma rápida y sencilla de indicar el movimiento que deseamos al sistema de animación de nuestra aplicación preferida. LightWave 3D ha popularizado esta técnica de tal forma que muchos animadores 3D aficionados no conocen otra forma de mover los objetos de sus escenas. Lo que no todos los seguidores de estas aplicaciones saben es que Real 3D ofrece, desde la versión 2, un soporte completo de los "keyframes". En esta ocasión vamos a ver dos formas de conseguir el mismo tipo de movimiento. La primera utiliza el método "morphing" con duplicados del objeto a animar. La segunda usa el editor de fotogramas clave o "KEY EDITOR".

MORPHING

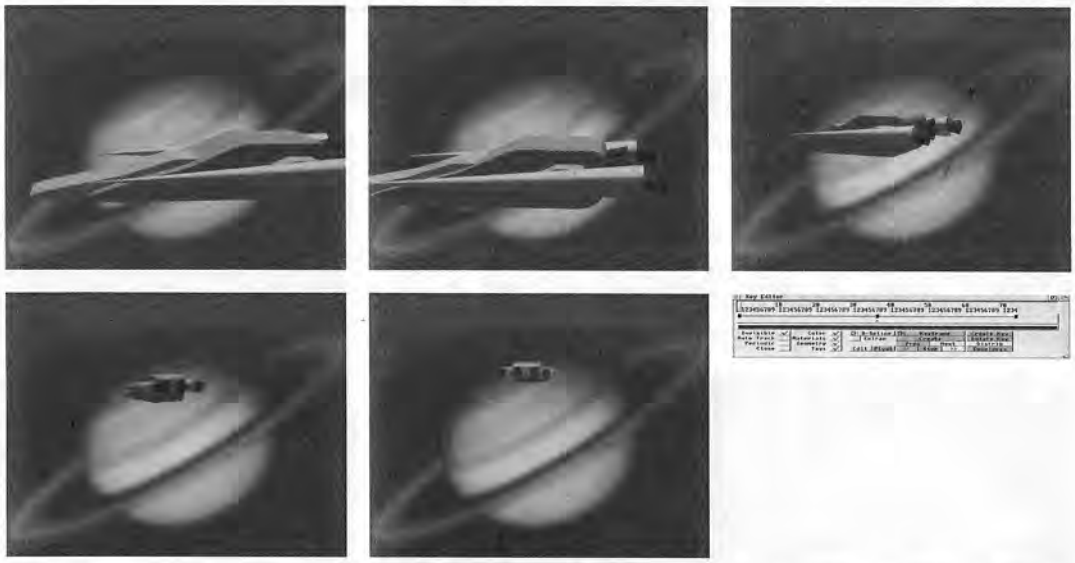
El método "MORPHING", que llamaremos transformación, es un tipo de animación general que nos permitirá animar un objeto o realizar una transición de un objeto a otro de similares características. Lo primero que tenemos que hacer es diseñar una escena con el móvil. Si cargamos un proyecto diseñado con anterioridad, nos aseguraremos de tener seleccionado el objeto a animar en la ventana de selección de objetos. En el ejemplo he diseñado, para la ocasión, una nave espacial monoplaza con unas pocas primitivas de REAL 3D. La escena se completa con una imagen de fondo de Saturno y los útiles de iluminación y filmación. A continuación, duplicamos el objeto tantas veces como posiciones clave precisemos. En nuestro ejemplo usamos tres fotogramas clave, por lo tanto, lo duplicamos dos veces con la herramienta "Modify / Structure / Duplicate". Es muy recomendable tener abierto el panel de iconos de herramientas para agilizar este tipo de operaciones. La identificaremos rápidamente por estar cerca de las tijeras "COPY" y tener dos estructuras arbóreas paralelas. Una vez tenemos creadas las tres naves, u objetos, que se hayan usado, procedemos a la situación, orientación y cambio de aspecto de cada uno. Podemos usar todas las herramientas disponibles en Real 3D para modificar cada objeto. Si no tenemos una configuración extraña de REAL 3D, las copias del objeto se habrán numerado automáticamente en el nombre. Si no fuera así, podemos cambiar el nombre de cada objeto con la opción "Modify / Properties / Name" o simplemente pulsando la tecla "n". Es importante que identifiquemos correctamente los objetos, porque cada uno actuará de definición del fotograma clave correspondiente. Escogiendo cada uno en la lista de selección, lo colocaremos en las coordenadas que se precisen, lo rotaremos en la dirección adecuada e, incluso, si lo necesitamos, podemos cambiar el color, texturas, tamaño y proporciones de cada uno. Cuando hayamos finalizado las manipulaciones de éstos, los seleccionaremos en el orden correcto y aplicaremos el método de animación "Animate / Create / Morphing". Si los objetos no aparecen contiguos en la lista de selección, podemos usar la multiselección de objetos manteniendo pulsada la tecla de mayúsculas "SHIFT" mientras son seleccionamos con el puntero. Si todo ha ido bien, las naves se habrán incluido bajo un subnivel llamado "MORPHING" al lado de un objeto nave actual que así mismo está recogido en otro nivel que llamaremos, por ejemplo, "NAVE ANIMADA". Este objeto puede grabarse para ser usado en otros trabajos como si de un simple objeto











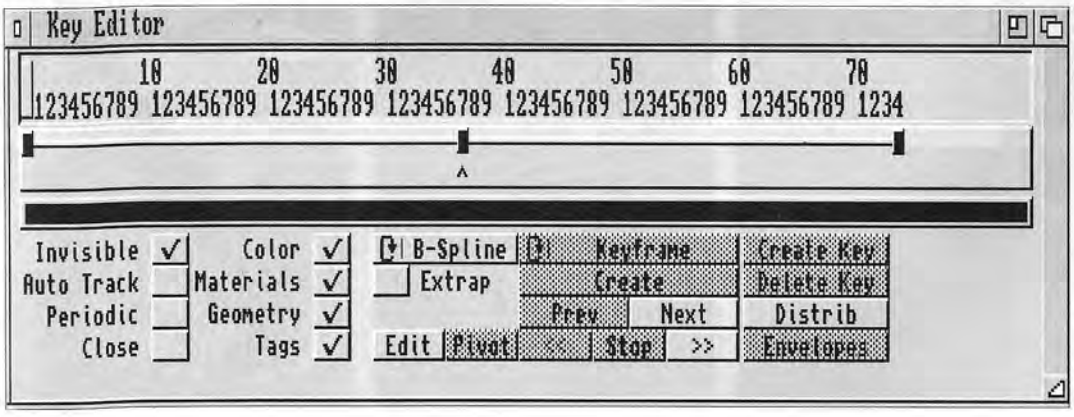
se tratara. En este caso, se aprecian las ventajas de REAL 3D al representar el tiempo con cifras relativas entre 0 y 1 en lugar de usar un número concreto de fotogramas. El tamaño de la animación se puede especificar al final de todo el diseño en el panel de control de animación que se activa mediante las teclas "AMIGA" y "A". Todas las subanimaciones que contenga nuestra animación principal se escalan automática e instantáneamente para adecuarse a los fotogramas indicados. De esta forma, nos olvidamos de los detalles de cuando empieza o acaba cada movimiento. Más adelante, sincronizaremos todos los movimientos en la gráfica de tiempos "Time Line".

Una vez acabada la animación, se pueden retocar los atributos de cada fotograma clave entrando dentro del nivel "MORPHING" en la ventana de selección. Hay que tener en cuenta que los objetos clave se han marcado automáticamente como invisibles en modo "alambre" para que no causen confusión en la escena. Si los queremos mantener visibles, tendremos que seleccionar el nivel "MORPHING" y escoger la opción "Modify / Properties / Attributes" para desactivar el útil "WF-Invisible". En el caso en que necesitemos borrar o añadir más posiciones o estados clave, podemos duplicar los objetos que hay en este nivel "MORPHING", pero nos será muy complicado ajustar de nuevo los tiempos de cada posición clave. Es el momento de utilizar el editor de fotogramas clave.

KEY EDITOR

El editor de fotogramas clave se activa mediante la opción "Animate / Edit". Se puede llamar teniendo seleccionado el nivel "MORPHING" anteriormente creado o un nuevo objeto para animar.

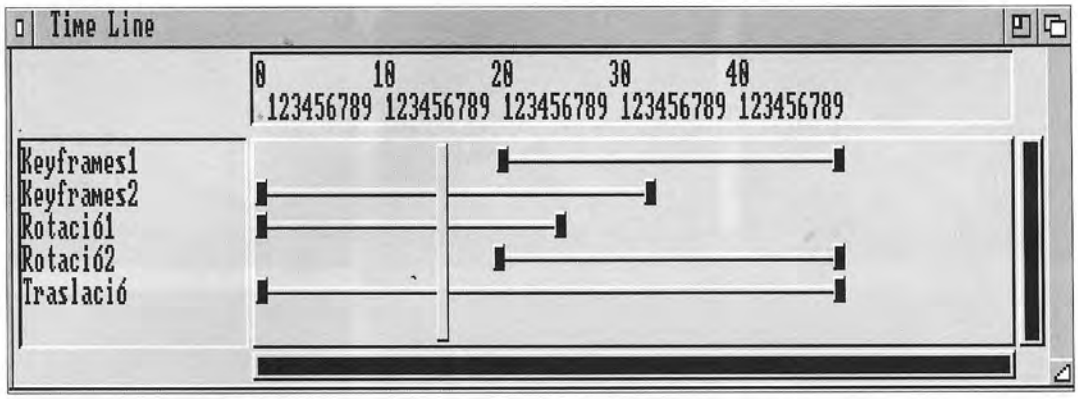
En el primer caso, el panel nos mostrará un gráfico lineal donde aparecen numerados todos los fotogramas y unos cuadritos que representan los fotogramas clave. Cada animación que contenga nuestro proyecto dispondrá de una línea propia. Si en la ventana de selección escogemos un objeto clave, se marcará el cuadrito correspondiente con una flecha. El panel editor es informativo e interactivo. Esto significa que podemos utilizarlo para variar el momento en el que se pasa por las posiciones clave. Antes mencionábamos que los objetos clave eran invisibles, pues bien, el botón "Invisible" nos permitirá hacer visibles estos objetos para saber cómo son y dónde están. La tira horizontal de números representa los fotogramas de la animación. Podemos situarnos en cualquiera de ellos pulsando con el puntero y crear una nueva posición clave con la opción "Create Key". El fotograma clave se crea en el punto donde estamos situados en este momento. Si queremos redistribuir de forma uniforme los estados en el tiempo, aplicaremos la opción "Distrib". Si la animación es de 40 fotogramas y tenemos 4 posiciones clave, se distribuirán linealmente cada 10 fotogramas. Para movernos de un fotograma clave a otro, podemos usar también las funciones "Next" y "Prev" para ir al siguiente o al anterior. La trayectoria del movimiento se basa en la interpolación de posiciones intermedias entre los fotogramas clave. La interpolación puede realizarse siguiendo líneas rectas o las suaves curvas de Bézier (B-Splines), para animaciones mecánicas escogeremos los movimientos lineales y para dotar de más naturalidad a los cambios de posición usaremos "B-Splines".

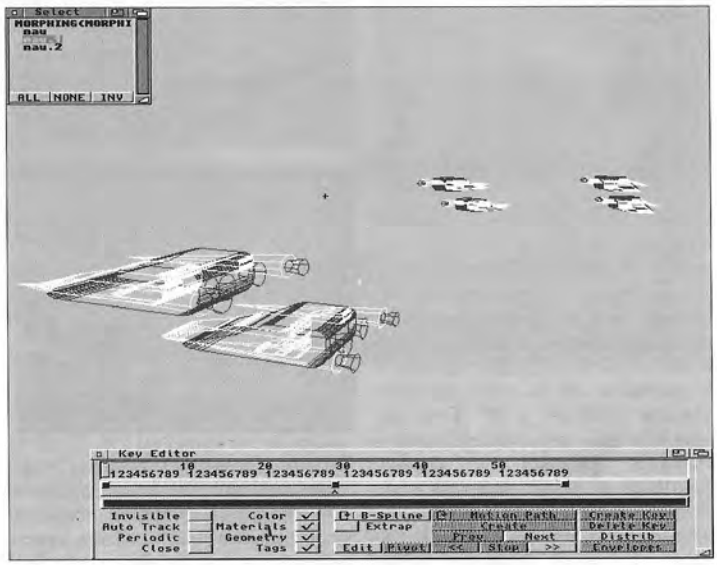


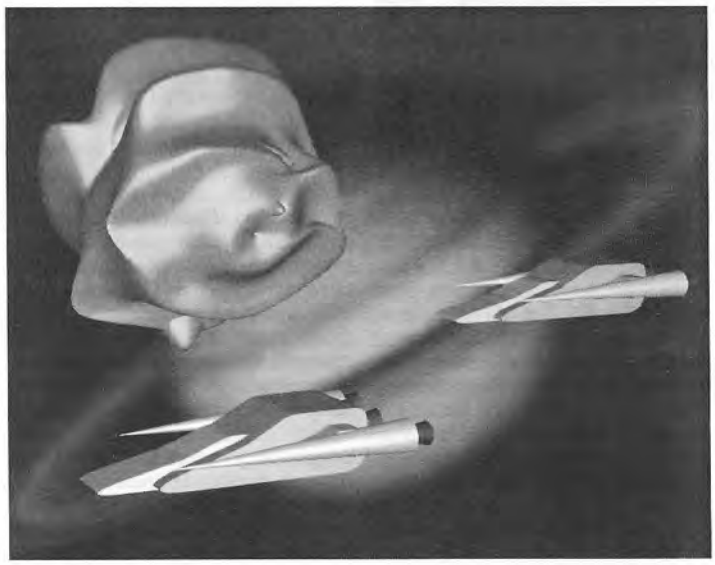
TIME LINE

Para observar mejor como funciona el control de tiempos del sistema de animación de REAL 3D crearemos una segunda nave animada con alguno de los métodos explicados o bien de otra forma más sencilla todavía. Este otro método puede consistir en

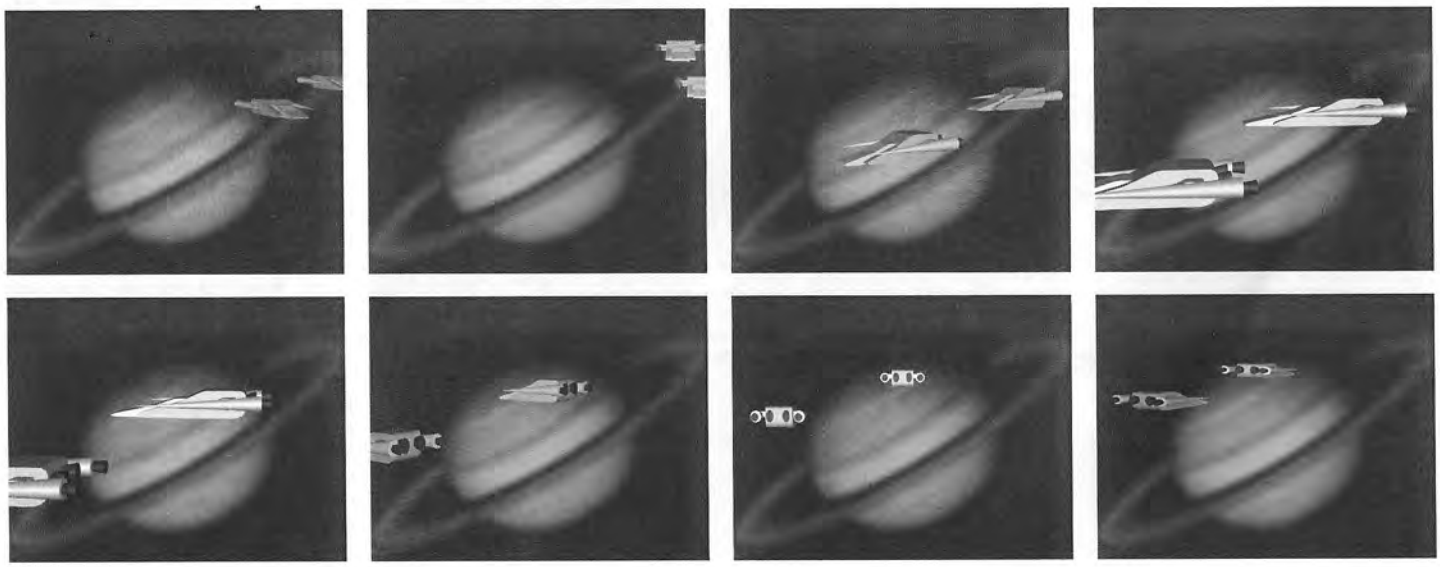
duplicar la nave con el movimiento incluido. Cuando aplicamos un movimiento a un objeto inanimado, éste pasa a ser de un nivel superior semejante a un directorio que contiene el objeto y la descripción de la animación. En el caso de la animación por "Keyframes", contendrá el objeto en sus diversas posiciones clave. Seleccionando el directorio principal del objeto y duplicándolo, obtenemos un segundo objeto con el mismo movimiento. A continuación tendremos que modificar los fotogramas del nuevo móvil para que realice otra maniobra. Para no complicar más el ejemplo nos limitaremos a desplazar la nave clónica al lado de la original. Así obtendremos un par de naves que se desplazarán en formación paralela. De momento, no hemos indicado en ningún lugar cuándo ni qué movimiento comienza ni cuándo finaliza. Por defecto, todas las animaciones que vayamos creando en la escena, empiezan en el momento inicial 0 y terminan en el instante final 1. Este tiempo es global para toda la escena, pero cada subanimación dispone de su propio tiempo relativo, también representado entre 0 y 1. Cuando activamos el panel de control de tiempos nos percatamos del significado y de las ventajas de este sistema. Personalmente, me recuerda un poco a la teoría de la relatividad con sus sistemas de referencia. Al igual que la velocidad de la luz es constante para todo el universo, el tiempo global de la animación es común a todos los movimientos. Para ilustrar mejor el funcionamiento del control de tiempos añadiremos una figura que actuará como un meteorito inesperado en la escena. Se pueden utilizar todas las técnicas explicadas en el anterior capítulo para introducir este nuevo objeto. En nuestro ejemplo usamos una combinación de rotación y traslación sin usar los "KeyFrames".







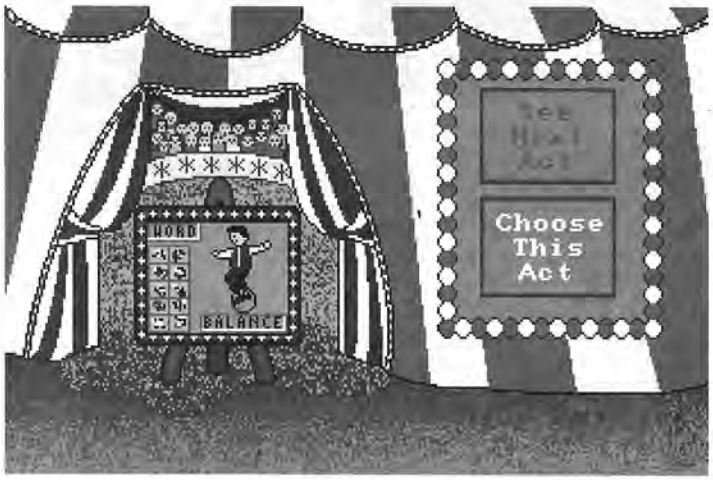
●SM



Aprendiendo Vocabulario con ...

BIG TOP FUN

Words & Pictures



"BIG TOP FUN. Words & Pictures", es un programa interactivo de multimedia para niños que están aprendiendo a leer en su lengua materna y para cualquier persona que está aprendiendo un idioma extranjero. La versión que comento es la que lleva distribuyendo CLR (Central Licence Ware Register) desde Marzo de 1993. En el catálogo se indica que el software perteneciente a la colección CLR es de calidad profesional y al precio de dominio público. Yo, después de estar usándolo durante más de un año, puedo corroborar dicha afirmación.

Mi experiencia ...

Comenzando por el propio título del programa "*BIG TOP FUN. Words & Pictures*" ("Diversión grande y a tope. Palabras y dibujos"). Nos preguntamos si es posible a la vez aprender vocabulario y pasar un rato divirtiéndonos a tope. Yo, estoy en condiciones de afirmar que sí. Lo he utilizado tanto en el colegio con alumnos de Primaria como en casa con mis hijos y el resultado ha sido sorprendente.

Lo primero que me llamó la atención del catálogo en donde encontré el programa, fue la frase "*a los profesores les gustará*" como única explicación del contenido del disco. Después de utilizarlo con los alumnos, podríamos reescribir la frase anterior diciendo "*a los profesores y alumnos les gustará*".

En el colegio lo he utilizado con alumnos de 8, 9 y 10 años. No sólo hemos practicado el vocabulario de forma amena y divertida, sino que también hemos trabajado las cuatro destrezas lingüísticas con cada una de las palabras presentadas.

La destreza de *<<comprensión oral>>* se puede practicar en cada uno de los 4 juegos incluidos, ya que, haciendo un click con el ratón en la opción de '***SPEECH***', podemos activar esta función y nuestro ordenador nos pronunciará cada una de las palabras o dibujos que se seleccionen y en el idioma que deseemos.

La *<<expresión oral>>* también es posible porque podemos repetir cada una de las palabras después de que el ordenador las haya pronunciado e, incluso, si nosotros decimos primero la palabra y después escuchamos al ordenador, nos sirve como un test de autoevaluación.

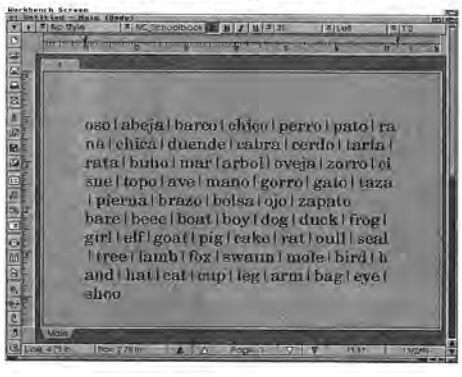
La *<<comprensión escrita>>* se practica de diversas formas, por ejemplo en el juego denominado "***Word balance***" hay que comprender las palabras que aparecen escritas para poder relacionarlas con su correspondiente dibujo.

Y, por último, también podemos desarrollar la *<<expresión escrita>>* aunque a nivel muy rudimentario, pues el teclado no se utiliza para nada, sino que lo que se hace es ordenar letras para formar palabras (por ejemplo, en el juego llamado "***Sel-a-grams***" con el ratón hay que ir señalando las focas que tienen que cambiarse las letras para formar la palabra correcta). Otras veces, hay que seleccionar las letras que forman una palabra disparando a una serie de globos en donde hay muchas más (en el juego llamado "***Balloon Burst***")

En casa lo he utilizado con mi hija Isabel de 5 años y con mi hijo Samuel de 6 años. Yo veía que este programa era muy bueno para aprender a leer, habiendo obtenido grandes resultados al utilizarlo en mis clases de inglés con alumnos de Primaria, pero lo que yo quería era enseñar a mis hijos a leer en castellano. Según la información que aparece en una pantalla de presentación, el programa ha sido realizado usando AMOS, pero yo no tenía tiempo para ponerme a estudiar programación. Intenté, por lo tanto, leer los archivos de palabras con un procesador de textos y pude rescatarlas, traducirlas al castellano y grabarlas como ASCII.

El experimento funciona y uno puede traducirlas al idioma que desee.

Cuando cargamos un fichero de palabras, encontramos que cada grupo de 15 palabras está repetido, al primer párrafo corresponden las palabras que el ordenador presenta de forma escrita, y las del segundo parrafo corresponde a la fonética de las mismas (la forma en que el ordenador las pronuncia). Si no cambiamos este segundo párrafo, entonces el ordenador nos presenta una palabra escrita en español y nos la pronuncia en inglés; para que nos pronuncie las palabras en español basta que traduzcamos este segundo párrafo al español y antes de cargar "Big Top Fun" tenemos que ejecutar la utilidad "Translator" que apareció en el disco de portada de la revista Amiga.Info Nº 3 y "Español.Accent v1.0" que se ofreció en el disco de portada correspondiente a la revista Amiga.Info Nº 4.





Me quedé muy sorprendido cuando veía que mi hija no fallaba ninguna palabra y luego comprobé que la palabra que tenía que relacionar normalmente correspondía con el último dibujo aparecido. Mi sorpresa fue mayor cuando yo mismo intento hacerlo de esa manera y me fue imposible llevar la cuenta del último dibujo presentado. Pero de esta manera, a base de relacionar dibujo y palabra escrita, se aprende a leer de forma global y el ordenador poco a poco va presentado las palabras arbitrariamente.

Precisamente, el método global en la enseñanza de la lectura nos dice que percibimos las palabras en su totalidad, de forma global y analítica tendiendo a enseñar el mecanismo de la lectura, la comprensión del contenido y la escritura simultáneamente de las formas leídas todo ello gracias al carácter globalizador de las percepciones del niño a esa edad.

Comenzando con los juegos más elementales como "***Word Balance***" y "***Matchplay***" en donde tenemos que relacionar palabras con su dibujo para luego pasar a los juegos "***Seal-A-Grams***" y "***Balloon Burst***" en donde partiendo de la presentación de la palabra el alumno tiene que proceder a su análisis en sílabas y letras y finalizar en la recomposición de la palabra por medio de la síntesis.

Qué contiene el disco ...

Este disco contiene un conjunto de cuatro juegos educativos situados en un circo. Todos los juegos tienen la opción del habla '***SPEECH***' que puede ser activada o desactivada '***ON*** & ***OFF***' simplemente haciendo un click en la opción '***SPEECH***' del panel de control. Al elegir el habla los programas, sin embargo, irán un poco más lentos.

Si arrancamos el ordenador con el disco, primero nos encontramos con la pantalla de distribución de CLR que tiene un dragón de siete cabezas y, al pulsar el botón izquierdo del ratón, aparece una pantalla con las instrucciones del programa que la podemos cerrar clicleando el gadget de cierre para pasar a la tercera pantalla en donde se nos muestra el título del programa "***BIG TOP FUN***", el nombre del autor y la especificación de que el programa fue realizado utilizando AMOS.



Al cliclear en esta pantalla, pasamos ya a la pantalla de opciones donde podemos elegir juego clicleando con el ratón sobre las opciones '***SEE NEXT ACT***' (Ver la siguiente actuación) para después seleccionar la que deseemos clicleando sobre la opción '***CHOOSE THIS ACT***' (Elige esta actuación). Una opción está seleccionada cuando está parpadeante. Una vez que hemos elegido juego se nos pide que elijamos el NIVEL en el que deseamos jugar (podemos elegir entre 3 niveles: '***LEVEL 1***', '***LEVEL 2***' y '***LEVEL 3***').

Una vez que estamos en la pantalla del juego, si observamos la parte inferior de la misma, podemos ver el panel de control con las siguientes opciones:

- '***SPEECH***': que nos permite activar la voz '***ON***' o desactivarla '***OFF***'
- '***WORDS***': nos lleva la contabilidad de las palabras que tenemos todavía que acertar.
- '***MAIN MENU***': Haciendo un click en esta opción el ordenador nos informa de las palabras que hemos trabajado y si le decimos que no queremos seguir jugando nos pasa a la pantalla de opciones para que podamos elegir otro nivel u otro juego.



WORD BALANCE (Equilibrio de palabras)

Este juego es adecuado para niños que están empezando a aprender a leer. Un malabarista en un monociclo aparece en el escenario del circo haciendo equilibrio con un cartel que lleva escrita una palabra. El objetivo es unir la palabra con uno de los 8 dibujos dados de tal manera que él pueda mantener el equilibrio. Para ello, una vez que el malabarista ha aparecido, tenemos que hacer un "click" con el ratón al dibujo que pensamos que corresponde a la palabra que nos enseña. Una elección incorrecta hace que pierda el equilibrio y se le caiga el cartel. En el nivel 3, hay que unir el dibujo que trae el malabarista con una de las ocho palabras que se muestran.

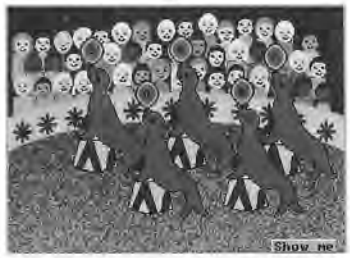
El NIVEL 1 tiene palabras de 3 ó 4 letras, el NIVEL 2 tiene palabras de 4 ó 5 letras, y el NIVEL 3 palabras de 5 ó seis letras.

MATCHPLAY (Juego de emparejar)

Este es el tradicional juego de "emparejar" donde debemos formar parejas con las tarjetas. Los niños enseguida lo relacionan con el juego del programa de televisión "*No te rías que es peor*".

Hay que elegir las tarjetas que se quieran haciendo un "click" sobre ellas con el ratón, de esta manera vemos las tarjetas elegidas, si no hemos hecho pareja se ponen de nuevo boca abajo. Si las hemos emparejado desaparecen y vamos viendo al público del circo al mismo tiempo que recibimos un fuerte aplauso.

En el NIVEL 1 hay que emparejar dibujos, en el NIVEL 2 se emparejan dos palabras y en el NIVEL 3 hay que unir dos palabras, dos dibujos o una palabra con su dibujo.



SEAL-A GRAMS. (El juego de las focas)

Este juego está diseñado para niños que ya saben leer y es muy bueno para practicar la ortografía.

Un payaso lanza balones de distintos colores y letras a unas focas para que hagan equilibrio con la nariz. Desafortunadamente, las letras han caído desordenadas, así que lo que tenemos que hacer es ponerlas en orden para formar la palabra. Para ello, tenemos que intercambiar pares de letras hasta que estén en el orden correcto. Si hacemos un "click" sobre la nariz de dos focas, éstas se intercambiarán los balones.

El NIVEL 1 tiene palabras de 3 ó 4 letras, el NIVEL 2 tiene palabras de 4 ó 5 letras y el NIVEL 3 palabras de 5 ó 6 letras.

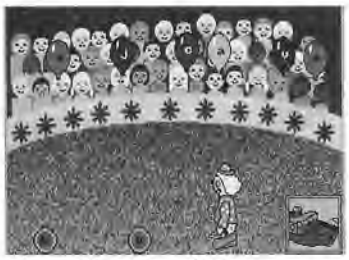
Si necesitamos ayuda porque no sabemos qué palabra podemos formar, sólo tenemos que hacer un "click" sobre la opción '***SHOW ME***' (muéstrame) y el dibujo de la palabra misteriosa aparecerá durante unos instantes.

BALLOON BURST (Explotar globos)

Este juego está ideado para niños que saben reconocer palabras. El payaso tiene una pistola y debe disparar a los globos con letras para construir la palabra que le corresponda al dibujo.

Los globos de colores aparecen por el fondo de la pantalla y se quedan flotando en la parte superior. El payaso anda contínuamente a lo largo de la pantalla y nosotros podemos hacer que él explote los globos que contienen las letras de la palabra que queremos formar simplemente haciendo un "click" con el botón izquierdo del ratón justo en el momento que pase por debajo del globo adecuado.





Los globos no tienen que ser explotados en el mismo orden que aparecen las letras en la palabra. Si hemos acertado en nuestro disparo, la letra del globo aparece escrita en el fondo de la pantalla y conforme vamos acertando disparos vamos completando la palabra. Hay que intentar disparar sobre 15 palabras.

El NIVEL 1 tiene palabras de 3 ó 4 letras, el NIVEL 2 de 4 ó 5 letras, y el NIVEL 3 palabras de 5 ó 6 letras.

CRÉDITOS:

BIG TOP FUN
Programación por Len Tucker. (Spark.)
Gráficos realizados por Anne Tucker.
©1991 SPARX.
Len & Anne Tucker, 1 Penmynydd road, Penlan, Swansea, West Glam SA5 7E -BRITAIN-
Distribuido por CLR DISTRIBUTION en Marzo de 1993.

Reportaje realizado por:
Francisco Gómez González de Beniaján (MURCIA). Trabaja como maestro de escuela impartiendo la especialidad de inglés en el Colegio Público "San Pedro", c/ Grupo Escolar s/n , 30334 Las Palas -Fuente Álamo- MURCIA.

CALIFICACIÓN: 89%

Todo está bastante bien conseguido, aunque echo en falta la opción dentro del programa de poder editar nuevos niveles, pues lo único que podemos hacer es traducir las palabras que el programa incluye a cualquier idioma, pero no tenemos ningún menú que nos permita introducir nuevas palabras con sus correspondientes dibujos, bien editándolos o bien importándolos. Las instrucciones son buenas aunque están en inglés. No obstante, el programa es muy intuitivo y los niños de preescolar lo manejan fácilmente con sólo hacer un 'click' con el botón izquierdo del ratón. En cuanto a velocidad, es más que aceptable aún ejecutándolo desde el disquette con un Amiga 500 básico; cuando activamos la opción '*SPEECH*' el programa va mucho más lento pero sólo tarda el tiempo necesario en pronunciar las palabras. Es compatible con todos los modelos de Amiga. ●



Commodities

Más fácil imposible

Aquí estoy de nuevo para comentaros algo sobre unos pequeños programas que hacen aún más fácil y "cómodo" el uso de nuestro fantástico Amiga. A estos programas se les da el apelativo de COMMODITIES, algo que, como su propio nombre indica, significa "comodidades".

La ya extinguida Commodore introdujo esta serie de pequeñas aplicaciones a partir del Workbench 2.x, y en este momento hay verdaderas maravillas que hacen del manejo del Amiga un juego de niños. Estos programas sirven para hacer más simples ciertas tareas y para mejorar el manejo del Workbench añadiendo ciertas características que en principio no estaba pensado introducir en su sistema operativo, de modo que todos y cada uno de los posibles fallos achacables al Amiga OS (que son MUY pocos) quedan eliminados gracias a las commodities.

A partir de la aparición de las primeras commodities, los pequeños y grandes programadores se han sumado a esta iniciativa, para hacer del manejo del Amiga la cosa más sencilla posible, de modo que poco a poco se ha conseguido que haya una gran cantidad de pequeños programas para la perfecta configuración que cada usuario le pide a su ordenador.

A parte de las commodities que aparecen en el Workbench 2.x y superiores, existen infinidad de programas para todos los gustos y que realmente hacen pensar en lo mucho que se esfuerza la gente para conseguir, al final, trabajar lo menos posible. (¿No es ese el sueño dorado de todos?). Así, hay verdaderas excentricidades que realmente fueron programadas con el único objetivo de quitarle molestias al programador, que estaba harto de tener que poner el dichoso wilcard ("comodín") de Amiga (que es la combinación de los símbolos #?), estando acostumbrado a ver en todas partes ese precioso asterisco, una de las mejores invenciones en el mundo pecero. O bien ese molesto click que produce la disquetera cuando no se le introduce un disco, o bien la costumbre de que aparezca el puntero en medio de lo que se está escribiendo impidiendo ver parte de lo anteriormente escrito.

Algunas de estas pequeñas maravillas que aparecen en el Workbench son:



BLANKER

También llamado apagapantallas, estos programas son de gran utilidad en los casos en los que se deje el ordenador y el monitor encendido, con la misma imagen fija en este último, ya que puede causarle daños, llegando a quemarlo si se deja demasiado tiempo en este estado. Los blankers actúan como una especie de ejercicios de relajación para el monitor, haciendo que la pantalla se apague para que ésta no pueda sufrir daño alguno.

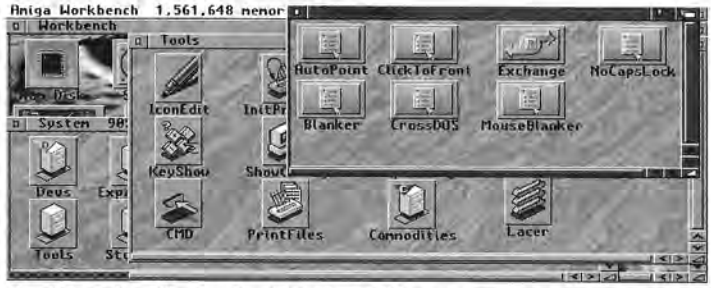


Fig. 1: En el cajón Sys:Tools/Commodities se encuentran algunas de estas utilidades. Aunque, gracias al alto grado de configuración que nos ofrece el sistema operativo de Amiga, podremos almacenarlas en cualquier otro sitio. Veremos esto al final del artículo.

A partir de esta idea han aparecido blankers de lo más espectaculares; hay decenas de programas de este estilo que barajan posibilidades tales como las de hacer aparecer animaciones no demasiado complicadas de líneas y vectores que cambian de color, formas geométricas, pequeños dibujos en 2 dimensiones... de todo.

Al activar el icono correspondiente, aparte de las opciones con las que se configura el tipo de animación que aparecerá en pantalla, habrá un recuadro en el que podremos insertar el tiempo de espera para activar el blanker, esto es, cuánto tiempo ha de estar sin actividad el monitor para que empiece a correr la aplicación. Para que el efecto desaparezca bastará con la pulsación de cualquier tecla, o el más leve movimiento de ratón.



MOUSE BLANKER

Una variante del blanker de pantalla es el blanker del ratón, que sirve ni más ni menos que para ocultar el puntero cuando se está escribiendo algo. Algunos programas llevan esta caracerística implícita, sobre todo algunos editores y procesadores de texto, como Cygnus Ed o Final Writer (sólo por citar algunos),

pero en la mayoría de las aplicaciones suele ocurrir que al pedirnos la introducción de algún dato mediante teclado el puntero esté en medio (ley de Murphy). De nuevo, el blanker dejará de funcionar al realizar cualquier acción con el ratón, ya sea moviéndolo en cualquier dirección o bien pulsando algún botón.

CROSSDOS

Una commodity esencial para la mayoría de los que estamos viendo PC's todo el día y que, muy a nuestro pesar, tenemos que manejar queramos o no, es la de poder leer y grabar ficheros en el formato PC.

Esta aplicación permite hacer un filtrado de texto o bien una traducción. Para ello, lo primero que se debe hacer es montar la unidad "virtual" de PC, es decir, que nuestra disquetera acepte discos tanto de Amiga como de PC (¡Aaaargh!). Para montar la unidad, se pueden tomar dos caminos: uno, para los que les guste teclear, simplemente deben ejecutar el comando 'Mount pc0:' desde la shell o bien desde la opción "Ejecutar comando" (Amiga derecho + E) del menú del Workbench. El otro, para los que tienen la mano soldada al ratón, es la de ir al cajón Sys:storage/dosdrivers y activar el icono llamado "PC0".

Cuando se realice esta operación, nuestra disquetera tendrá el dudoso honor de poder leer discos de baja densidad (de alta, si nuestra disquetera lo es) en formato PC. El programa Crossdos permite leer y grabar estos ficheros, y aparte, como ya he dicho, hacer un filtrado , que se debe utilizar al pasar un fichero de texto desde el diskette de PC a nuestro disco duro o a RAM. Esto se debe a que en los ficheros de este tipo aparecen caracteres que son distintos en el codigo ASCII de Amiga en el del PC (ver artículo en Amiga.InFo nº 4, p. 16), tales como el famoso carácter de retorno de carro (en cristiano, el RETURN).

Crossdos detecta estos caracteres y los filtra o traduce al código ASCII del Amiga, de modo que el texto aparece bien formado cuando lo vemos, y no totalmente desordenado, que es como suele aparecer si no se realiza esta operación.

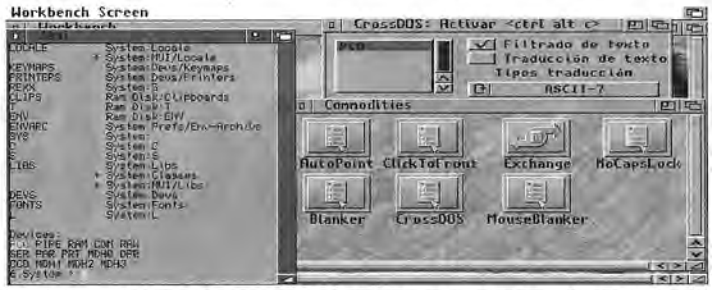


Fig. 2: Para utilizar el crossdos primero hay que montar la unidad PC0:

AUTOPOINT

Esta commodity es una aplicación que hace que se active aquella ventana sobre la cual se encuentre el puntero en ese momento, de modo que si tenemos varias ventanas abiertas y queremos cerrar alguna, sólo hay que hacer un click en el gadget de cierre de ventana, ya que al poner el puntero sobre este gadget, la ventana se activa, cambiando el color de los bordes de la ventana a azul (o bien al color en que se tenga configurado el Workbench).

WINDOW TO FRONT

Una de las características que se le echaba en falta al Workbench del Amiga era esa propiedad de los Mac's que consiste en que se active la ventana sobre la que se encuentra el puntero, pero además de activarse pasa delante, es decir, se autoactiva el gadget de "dejar detrás" de la (o las) ventana/s que la tapaban .

Con Autopoint, simplemente se activa la ventana, pero ésta no pasa delante. Con esta utilidad, al hacer click con el puntero sobre cualquier zona de la ventana, hacemos que ésta pase delante. Cuando activamos esta aplicación, nos aparece la ventana de configuración en la cual se nos pregunta cuántas veces va a ser necesario pulsar el ratón para hacer pasar delante los distintos tipos de ventanas (normales, la principal del Workbench, o las de otros programas) y otras posibilidades como por ejemplo el número de pulsaciones para volver a activar la ventana que habíamos tenido activada anteriormente.

FKEY

Probablemente, la "commodity" de commodities es esta utilidad que permite configurar las teclas de función de modo que la pulsación de cada tecla corresponda a cierta función elegida por nosotros, tal como la ejecución de un comando, abrir cierta ventana, o ejecutar un programa.

Las teclas de función (F1 a F10 en la parte superior del teclado) tendrán asignada así cada una la ejecución de una operación predefinida por nosotros. Esto nos ahorra el trabajo de ir con el ratón directorio por directorio, abriendo ventanas para encontrar el icono del programa después de llenar la pantalla de ventanas, cosa que gasta memoria (aunque no demasiada).

Al activar el programa, bien desde el icono o bien desde la Shell (como todos los demás, se pueden ejecutar de ambas formas) nos aparecerá un recuadro a la izquierda en el que en un principio no habrá nada porque todavía no hemos configurado función alguna. Para añadir una función, hacemos click sobre "Nueva tecla", y en la línea superior introducimos el nombre de la tecla que vamos a configurar (de F1 a F10). Al hacerlo nos aparecerá el cursor en la línea de "parámetros del comando" en la que debemos indicar, dependiendo del tipo de función, sus parámetros.

Por ejemplo, si se quiere activar el Cygnus Ed con la tecla F1, hacemos click en "Nueva tecla", introducimos "F1", pulsamos Return, en el gadget circular del "comando" pulsamos hasta que aparezca "Ejecutar programa" y en la línea inferior deberemos introducir el path de ese programa, es decir, dónde está el fichero (en mi caso sys:c/ced) y así sucesivamente para todas las teclas que queramos configurar. Esto tiene una pequeña desventaja, ya que al hacer que se activen las FKeys se cierra la posibilidad de utilizar esas teclas en otros programas que las utilicen (por ejemplo, en el OctaMED, las teclas F1-F5 cambian la octava de las notas) de modo que para utilizar las de otro programa debemos desactivarlas. Si se van a utilizar continuamente lo que se puede hacer es, después de configurarlas, copiar el icono FKey al cajón de Sys:WBStartup, que es el que se encarga de ejecutar los programas que en él se encuentren al encender el Amiga.

NOCAPS LOCK

La activación de esta commodity hace que la tecla CAPS LOCK (bloquea las mayúsculas) no funcione, ya que cuando estamos escribiendo un texto se puede pulsar esta tecla sin querer con lo cual, hasta que nos demos cuenta, todo lo que escribamos aparecerá en mayúsculas, cosa que no puede ocurrir al activar el icono de esta aplicación.

EXCHANGE

Esta commodity es ciertamente útil, ya que controla el funcionamiento de las demás commodities del sistema. Cuando activamos el icono de la aplicación, nos aparece una ventana en la que hay un recuadro con todas las commodities que hayamos activado hasta el momento, y nos da la posibilidad de desactivarlas, o bien de hacer que aparezca su ventana de configuración (si la tuviese), que es otro modo de configurar cada commodity.



Fig. 3: Aquí tenemos las ventanas de configuración de algunas commodities.

También nos aparece una breve descripción de la función que desempeña esa aplicación, de modo que el programa Exchange es una especie de "monitor"de las demás aplicaciones.

Otros Programas

Aparte de estas commodities, han aparecido multitud de aplicaciones destinadas a este propósito, e incluso aparecen programas que reunen muchas commodities, como el magnífico MultiCX del cual van apareciendo versiones actualizadas y del cual tenéis una copia en el disco de portada nº 4 (Amiga.InFo nº 2). Este programa reúne varias de estas commodities que se activan mediante la edición de las distintas líneas que aparecen en el recuadro "Tipos de Herramientas" al activar la opción Información (del icono en cuestión, que debe estar seleccionado mediante una pulsación del ratón) del Workbench (o bien Amiga derecha + I). Estas líneas definen las características que se obtendrán al activar la commodity, y se pueden editar pulsando sobre una de ellas y modificando los parámetros.

Este modo de edición del funcionamiento de una aplicación es frecuente entre las commodities, que en lugar de tener un icono para cada aplicación lo que se hace es tener una especie de fichero "startup" como el que tenemos en el directorio sys:s que es leído por el sistema operativo al activar la aplicación en cuestión. Cuando las líneas aparecen entre paréntesis, el sistema lo interpreta como comentarios y no los toma en cuenta al ejecutar, así que, si pusiésemos todas las líneas con un paréntesis al principio y otro al final, teóricamente la aplicación no haría nada nuevo. Para hacer que esa línea sea reconocida y ejecutada, se deben eliminar los paréntesis del principio y final del comando.

WBSTARTUP

Este cajón es especialmente útil ya que nos evita tener que ampliar a mano el fichero de inicialización de usuario del sistema operativo. Cuando el ordenador se enciende, lo primero que hace es leer estos ficheros para conocer la configuración dada.

Hay dos ficheros de inicialización: el startup-sequence, que no se debe cambiar a menos que se trate de exigencias del hardware o el software que se instala, y el user-startup, que es nuestro fichero de inicialización en el cual normalmente se incluyen todas las asignaciones necesarias para que las aplicaciones funcionen sin problemas, en vez de tener que hacer la asignación cada vez que ejecutemos la aplicación en cuestión. En este fichero también podemos incluir la opción de ejecutar ciertos programas cuando se inicialice el Amiga, por ejemplo, las propias commodities.

En este caso, es donde entra en acción el cajón WBSTARTUP, que se encuentra en System:. Para hacer que cualquier aplicación sea ejecutada nada más inicializar nuestro Amiga, tan sólo tendremos que copiar el icono de esa aplicación en el cajón WBSTARTUP. Esto es realmente aconsejable cuando se trata de ejecutar las commodities que deseemos hacer funcionar desde que el ordenador arranca, tales como el MouseBlanker, que se quite el "click" de la disquetera, o cualquier otra.

Si en algún caso decidimos que no nos gusta cómo queda configurado nuestro Workbench, siempre podremos eliminar ese icono del cajón WBSTARTUP, aunque ¡cuidado!, aseguraos de que tenéis una copia del programa por si alguna vez os pudiese interesar volver a ejecutarlo tras la inicialización del Amiga.

Últimos Comentarios

Como ya he comentado, existen cantidades exageradas de commodities, que simplifican mucho el manejo del Amiga o que lo hacen más cómodo y fácil. El encontrar la que se adapte a las necesidades de cada uno es cuestión de ir comparando todas las posibles para que nuestro Workbench nos quede hecho a medida.

Dentro del grupo de commodities existen programas quizás más profesionales que cambian ciertos aspectos del Workbench, como los menús o el aspecto gráfico de las ventanas. Cabe destacar entre ellos el MagicMenu y el excelente ToolManager que es una verdadera joya. Con el MagicMenu se puede configurar la barra de menús. Así, por ejemplo, existen opciones para darle a los menús un



Fig. 4: El cajón WBStartup es de gran utilidad para no tener que configurar siempre el fichero S:user-startup.

aspecto tridimensional, o también se pueden activar mediante las opciones "Pop-up" en cualquier parte de la pantalla en la que se encuentre nuestro puntero.

Por otra parte, el ToolManager es una herramienta que permite configurar los menús de modo que, aparte de las clásicas opciones del Workbench, en el menú de herramientas podamos configurar nuestras propias herramientas y ejecutar desde ese menú nuestros programas y aplicaciones. También existe la posibilidad de iconificar los programas (es decir, hacer que el icono de la aplicación aparezca en la propia pantalla del Workbench y no tengamos que ir rebuscando entre cajones y cajones hasta encontrarlo) o bien configurar una barra de botones, cada uno correspondiente a un programa. Esta es otra forma de menú, algo más agradable a la vista que la opción del menú de Herramientas del Workbench.

Sólo me queda despedirme diciendo que todo es cuestión de buscar; haciéndolo conseguiréis ahorraros pequeñas molestias que a corto plazo quizá no significan mucho pero que a la larga hacen muy cómodo el manejo del mejor ordenador jamás fabricado... el Amiga. Espero volver con más curiosidades en próximos números de nuestra querida Amiga.InFo. ●

CIMEX
CIMEX ELECTRONICA
SEPULVEDA,167
08011 BARCELONA
TEL.93 - 454 70 42
FAX 93 - 453 05 80
SERVICIO TECNICO
AMIGA
CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX CIMEX
perifericos modulador cd rom discos duros genlock removibles
ampliaciones aceleradoras digitalizadores impresoras drives
controladoras fuentes de alimentacion midis sintonizadores copros
mouse cables emuladores modems joystick.....
ORDENADORES AMIGA
SI DESEA RECIBIR
LISTAS DE PRECIOS Y NOVEDADES
RELLENE LO SIGUIENTE O LLAMENOS AL TEL. 454 70 42
RECIBIRA PUNTUALMENTE INFORMACION POR FAX
NOMBRE Y APELLIDOS
TEL. FAX AREA
LISTAS DE AMIGA PC DOMOTICA FUNGIBLES NOVEDADES
FOTOCOPIE Y MANDE SUS DATOS POR FAX - CORREO O ENTREGE EN NUESTRA TIENDA

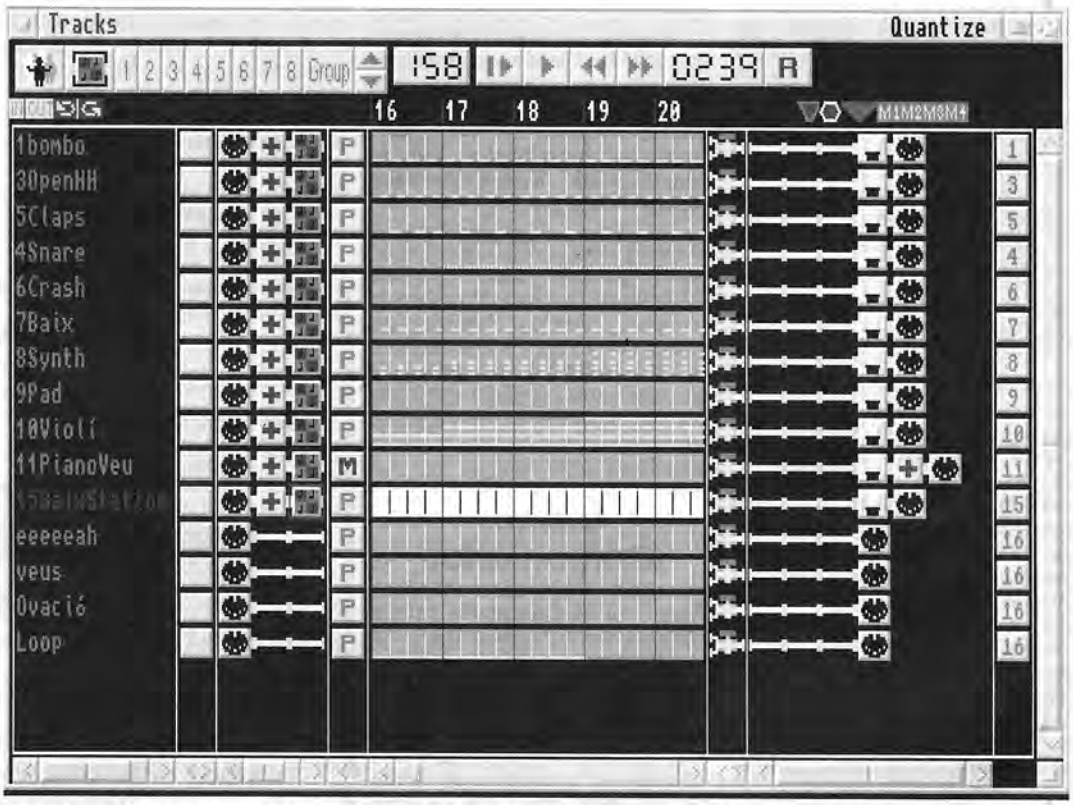
BARS & PIPES

TUTORIAL

El mejor programa de música que existe para Amiga, por fin al alcance de todo el mundo. Es mucho más que un secuenciador musical y pertenece, desde hace poco tiempo, al dominio público.

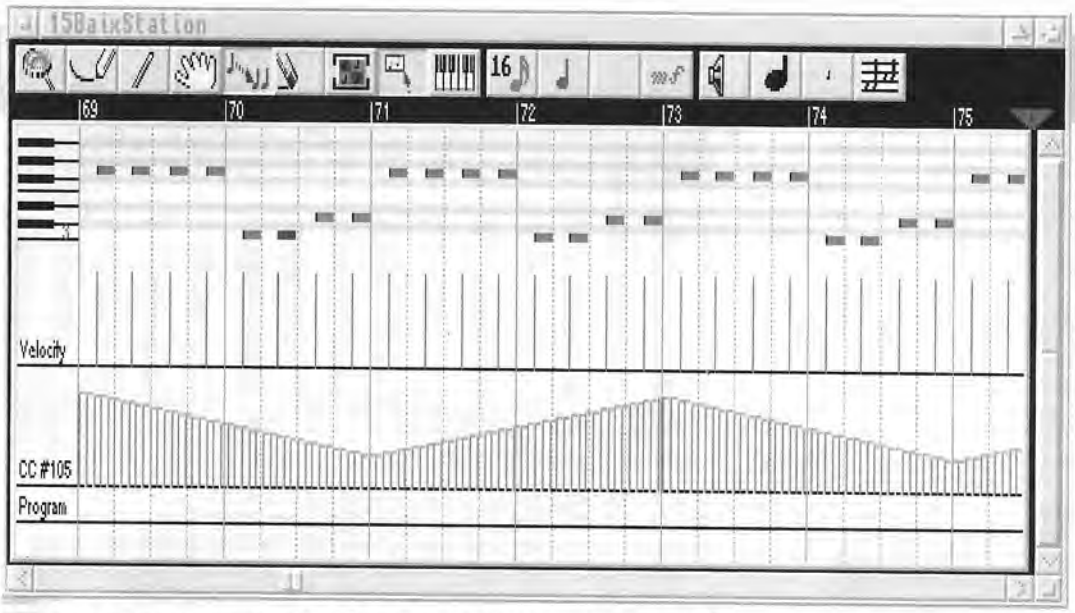
Empezamos, en este primer capítulo, un tutorial sobre el más completo programa de música que existe para Amiga. Bars & Pipes es, en principio, un secuenciador musical, pero que puede utilizarse para controlar todos los eventos de un entorno multimedia. Soporta los sonidos digitales del Amiga, el MIDI para los sintetizadores y samplers, el código SMPTE para sincronización externa, tarjetas de sonido, es programable mediante AREXX y nos permite crear nuestro propio videoclip sincronizado con la música. Y si esto no fuera suficiente, además, desde hace pocas semanas, pertenece al dominio público.

Aprovechando que en Amiga.InFo hemos publicado ya un completo tutorial sobre OCTAMED, vamos a empezar esta introducción a Bars & Pipes en su versión 2.0 ó 2.5 viendo las diferencias principales entre un tracker y un secuenciador clásico. Octamed y Protracker son dos secuenciadores bien conocidos por la mayoría de usuarios de Amiga. Con estos trackers se han creado miles de módulos de música. Este tipo de programas aparecieron al poco tiempo de nacer el mismo Amiga. Con las nuevas prestaciones sonoras que ofrecía nuestro querido ordenador, se crearon sencillos programas secuenciadores que fueron evolucionando hasta los potentes trackers actuales. Éstos ofrecen muchas de las herramientas de que disponen los programas profesionales de secuenciación, pero van más dirigidos al aficionado a la informática que al músico. Paralelamente a la evolución de los trackers, fueron apareciendo secuenciadores como Sonix, Dr. T's, Deluxe Music o Music-X entre otros. Todas estas aplicaciones están orientadas al músico, tienen un interfaz gráfico intuitivo e interactivo que permite controlar todos los instrumentos musicales o fuentes de sonido que dispongan de una conexión MIDI o equivalente. Bars & Pipes es un caso especial de secuenciador que soporta todo el entorno multimedia. No se limita simplemente a lanzar notas: puede sincronizar otras aplicaciones que funcionen en multitarea en el AmigaOS, reproducir animaciones o cantar usando la voz que incorporaba el Workbench 2.0 del Amiga.



En esta ventana se muestran todas las pistas de nuestra composición. Una buena forma de utilizar Bars & Pipes es asignar cada pista a un solo instrumento o a un tipo de uso de un mismo instrumento. Podemos, por ejemplo, registrar una pieza para piano grabando la melodía principal en una pista y los acompañamientos en otra. Esta forma de trabajar nos facilitará la posterior tarea de arreglo. No obstante, el hecho de mezclarlo todo en una sola pista, no supondrá ningún problema grave.

La principal diferencia entre un tracker y un secuenciador estriba en la forma de representar la información. El primer tipo de programas suele tener una distribución vertical de columnas de notas, usualmente 4 u 8, mientras que los segundos disponen de una cantidad ilimitada de pistas horizontales que equivalen a un



La figura superior muestra el interior de una pista donde hay los datos correspondientes a la activación de notas (rectángulos), la fuerza con que se interpretan (velocidad) y unos controles especiales MIDI. Este gráfico se interpreta temporalmente de izquierda a derecha, como si se tratara de un rollo de papel de un viejo organillo. De hecho, es una variante más práctica de un clásico pentagrama. Esta pista corresponde a un bajo analógico que actúa de contra del bombo en una canción de estilo "Dance". El control número 105 va oscilando e indicando el punto de corte de un filtro pasa-bajos. Todos los datos representados son interactivos y se pueden editar libremente con el puntero. La edición incluye duplicación, eliminación, modificación y aplicación de herramientas de una forma similar a los filtros en un programa de imagen.



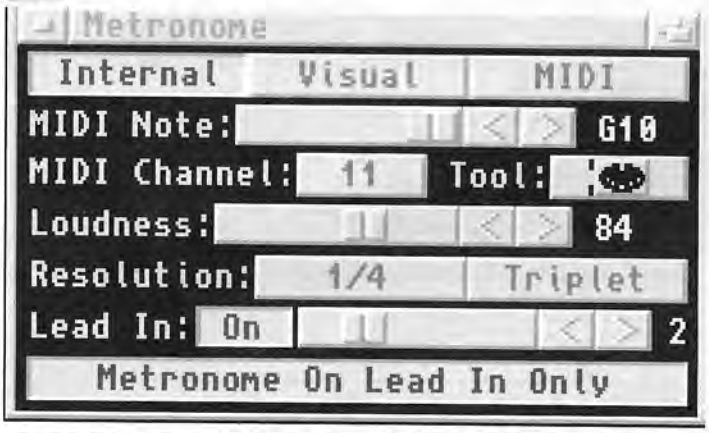
Para los nostálgicos de los trackers, también disponemos de un listado vertical con los datos en formato numérico. Esta pista es la misma que la situada a la izquierda, pero presentada en otro formato. Para los más clásicos, hay la posibilidad de representar un correcto pentagrama listo para imprimir.



pentagrama. En los primeros podemos lanzar una nota por cada pista. En Bars & Pipes se puede registrar toda una secuencia de acordes en una sola pista. Otra diferencia entre un tracker y un secuenciador radica en la duración de las notas. Cuando activamos una nota en un tracker, cortamos la nota anteriormente activada en la misma pista. En un secuenciador, cada nota tiene su duración independientemente de la activación o desactivación de las demás. Generalmente, cada nota se representa con un rectángulo, la longitud del cual representa la duración del sonido.

En este primer capítulo, nos limitaremos a presentar el programa y una forma de utilizarlo. Aunque no es imprescindible disponer de MIDI ni de un sintetizador o módulo de sonido para componer con este secuenciador, hay que tener en cuenta que está orientado al profesional y al control de máquinas MIDI.

La primera ventana que visitaremos es la que muestra todas las pistas en forma horizontal. Cada una de estas pistas tiene unos elementos que tienen funciones muy importantes en el funcionamiento de Bars & Pipes. Además de éstas, disponemos de un intuitivo panel de botones de reproducción semejante al de un casette. En la primera columna podemos introducir un nombre para la pista, usualmente escribiremos el instrumento que contiene. El siguiente elemento es una serie de cuadrados que pueden tener un canal de entrada MIDI o un estado de entrada exclusiva representado con una flecha. En este segundo caso indica que todas las señales de entrada se dirigen a esta pista. En el primer caso, cada canal va a su pista correspondiente. La columna que aparece a continuación es la que indica el dispositivo de entrada de datos. Usualmente se trata del conector MIDI, pero puede ser el teclado del ordenador u otro periférico. Los siguientes cuadros representan la forma en que se toman los datos de la entrada: inactivo, registro (R) o mezcla (M). Según la configuración del programa, pulsaremos en el recuadro hasta ponerlo en un estado que permita la entrada de datos. Antes de llegar a la pista en sí, aparecen unas canalizaciones donde podremos colocar herramientas que procesarán



Panel de control del metrónomo. Es indispensable para la grabación de una interpretación a tiempo real en un teclado externo MIDI. El "Clic" del metrónomo puede ser reproducido por el Amiga o por un instrumento MIDI.



Este panel controla la reproducción en general. Dispone de memorias para situarnos rápidamente en cualquier punto de la pieza y tiene atajos de teclado. De la misma manera, nos permite indicar el tempo y el modo de registro.

Estos iconos sirven para la apertura de los paneles de control y ventanas de Bars & Pipes. Es posible tenerlos en la pantalla o recogidos en una ventana de iconos. Todas las opciones pueden accederse también mediante los menús despleglables.



Accesorios como grabación MID y gestión SysEx.



Datos copiados temporalmente para procesar.



Información de memoria del sistema.



Parámetros principales de la canción.



Representación de los eventos multimedia.



Metrónomo visual, interno de Amiga o MIDI.



Mezclador de pistas con volumen, panorama, etc.



Tipo de eventos que se graban en un registro.



Variables de reproducción de Bars & Pipes.



Pantalla de arreglos de la composición con secciones.



Mapa del tempo de la canción en caso de ser variable.



Configuración del metrónomo visual por colores.



Secuenciación de múltiples canciones.



Panel de herramientas de todo tipo.



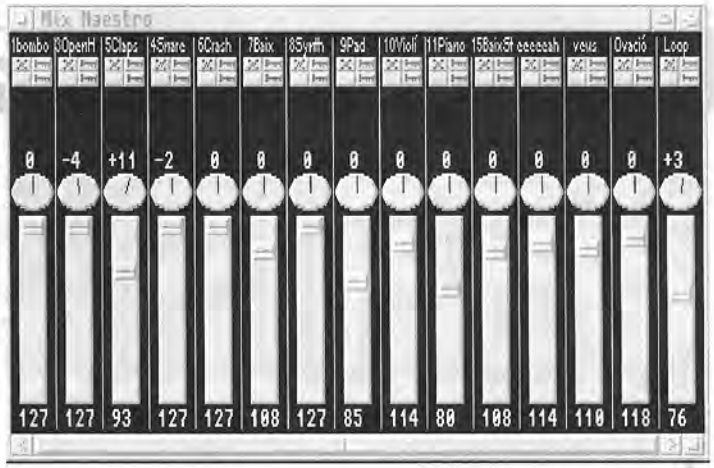
Ventana de Pistas y canalización de datos.



Panel de control de reproducción y grabación.

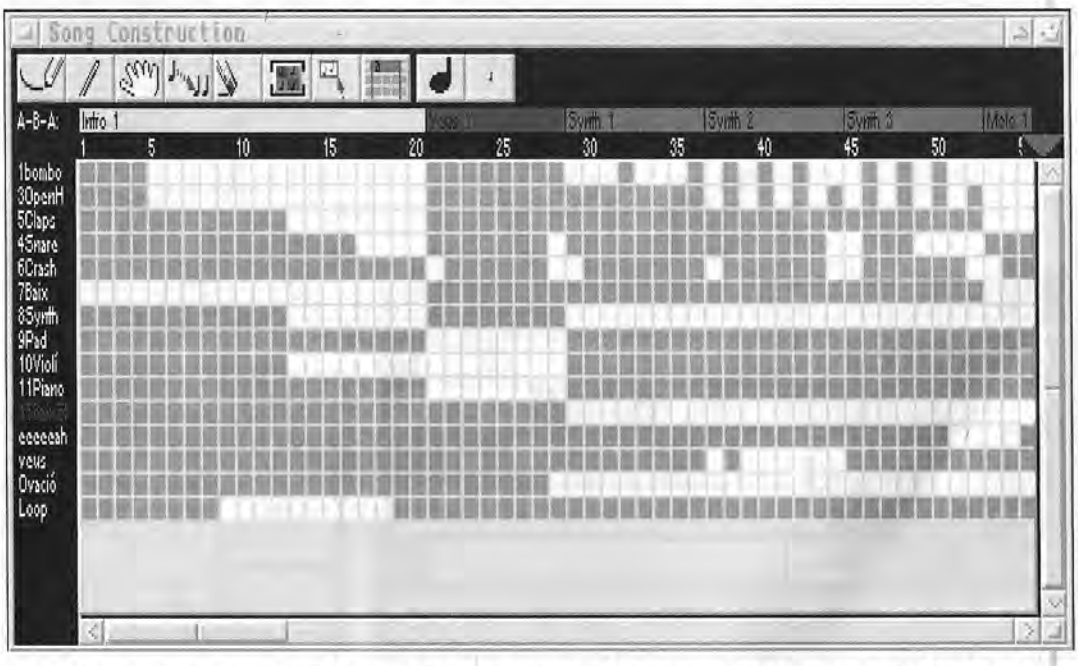
los datos. Para los más versados, diremos que aquí podemos realizar de forma automática la cuantización, "delays", controlar la duración de las notas, la velocidad y una infinidad de efectos MIDI. Recordamos que en ningún momento procesamos sonido, solamente eventos MIDI como activación de notas y controles. La zona central de la ventana es la pista donde se almacenan los datos de la secuencia musical. Después de la pista, encontramos una especie de grifo que indica si la pista está activa para la reproducción y más canalizaciones para añadir herramientas de proceso. Una de estas herramientas es la que indica el periférico que debe reproducir el sonido o interpretar los datos. Normalmente es un conector MIDI de salida, pero puede ser un puerto AREXX, el altavoz del Amiga o un reproductor de animaciones. En la última columna aparece el canal por el que salen todos estos datos. En algunos periféricos no tendrá sentido y no se usarán.

Antes de pasar a la grabación, prepararemos algunos parámetros como el tempo y configuraremos el metrónomo a nuestro gusto. El valor del tempo aparece a la izquierda del panel de reproducción con unos números interactivos. Pulsando con el puntero, averiguaremos cómo cambiarlos. Para los que tienen pensado utilizar las muestras de sonido del Amiga, hay que prevenir que el metrónomo se reserva siempre un canal de los cuatro de que dispone el



El equivalente digital de una mesa de mezclas está incluido en Bars & Pipes. Todos los mandos se pueden modificar y grabar en tiempo real mientras se reproduce la canción. Los deslizadores pueden asignarse al control MIDI que deseemos. Posteriormente se pueden editar todos los datos en el interior de la pista.

ordenador tanto si lo usamos como si no. De esta forma, sólo dispondremos de 3 notas de polifonía para las muestras Amiga. Para registrar una secuencia musical, colocaremos el modo de registro de la pista, el botón de "REC" del panel de reproducción, el botón de "PLAY" y tocar en nuestro teclado máster. Para acabar el registro, bastará con pulsar "STOP". Podemos ver, reproducir y modificar la secuencia pulsando dos veces en la pista que acabamos de grabar. Si lo hemos hecho todo correctamente, se abrirá una ventana mostrando el interior de la pista. En futuros capítulos iremos desvelando muchas de las posibilidades que ofrecen las herramientas de Bars & Pipes. Por cierto, el curioso nombre del programa viene de la capacidad de encadenar, mezclar y cortar las pistas como si fueran canalizaciones de agua. Al principio, cuesta un poco aprender a manejar y entender la filosofía de este estupendo programa, pero una vez superada la fase de aprendizaje, se comprende por la potencia y flexibilidad de la aplicación.● SM



Estos iconos sirven para la apertura de los paneles de control y ventanas de Bars & Pipes. Es posible tenerlos en la pantalla o recogidos en una ventana de iconos. Todas las opciones pueden accederse también mediante los menús despleglables.



CÓMO SE HACE LA PORTADA

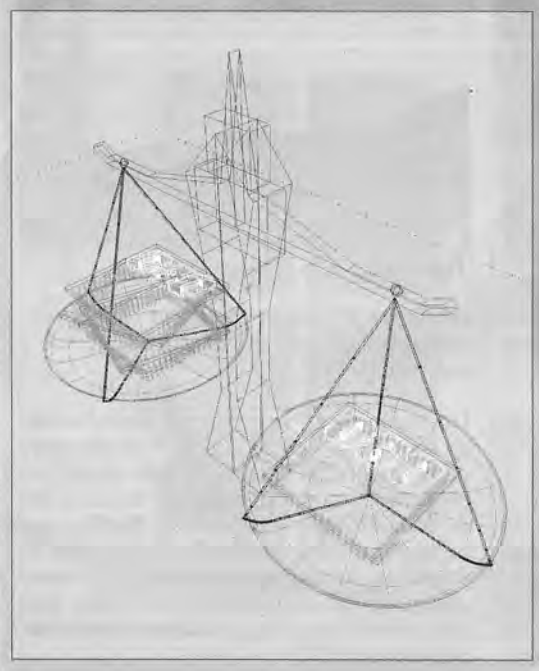
Todas las portadas de Amiga.InFo se han caracterizado por ser imágenes inéditas hasta su publicación, se han generado íntegramente en el entorno Amiga. La imagen de portada de este mes sigue la misma línea, está realizada en REAL 3D y aplica algunos de los canceptos explicados en la sección 3D.

Cada revista de Amiga.InFo tiene algún aspecto del Amiga que destacamos especialmente. En el número pasado se trató la aparición de la oferta de Amiga Technologies con el Amiga Magic. La portada lo reflejó con una compleja composición de imagen realizada totalmente en tres dimensiones con el REAL 3D. La idea es idéntica a la explicada en el curso de Photogenics, sólo que aplicada a objetos situados en la escena 3D. En este número 8 no he utilizado ninguna función especialmente elaborada. La idea de este diseño no es crear una imagen que destaque por su espectacularidad, sino por el mensaje incluido. El tema del mes es, sin duda, la aparición de la aceleradora 1260 para el Amiga 1200. En la redacción de Amiga.InFo se ha comparado el procesador 68060 con un 68040 y así lo he reflejado. La balanza se iguala colocando 4 procesadores 68040 en un plato y un solo 68060 en el otro. Como viene siendo habitual, he contruido la imagen con el real REAL 3D.

En esta ocasión no he utilizado ninguna librería de objetos prefabricados. El diseño comenzó con el modelado de los platos. He utilizado las formas libres por revolución dibujando la silueta con una curva de Bézier (B-Spline). Con estas curbas se puede simular muy bien el plato de cobre moldeado con bordes redondeados y doblados. Si tuviera que modelarse utilizando operaciones booleanas, sería mucho más complicado obtener este tipo de bordes. La textura que simula el material de cobre es un mapa de altura definido matemáticamente. La estructura del soporte está contruida con las formas "Poliedron" que permite crear prismas de cualquier base. El brazo atraviesa el soporte por un orificio generado por la función booleana "AND NOT". La construcción se simplifica si sacamos partido a la simetría del objeto modelando la mitad de la forma para obtener todo el objeto. La base de madera está hecha con una sección de la primitiva elipsoide. En cambio, la textura de madera se aplica con una proyección plana.

Los chips 68040 y 68060 son objetos más elaborados por la cantidad de primitivas que incluyen, pero no ha sido muy difícil construirlos gracias a la utilización de las MACROS. Esta virtud de REAL 3D permite grabar la creación y modificación de formas y luego repetir los pasos cuantas veces necesitemos. Para dibujar las cuerdas que sujetan los platos, he utilizado la función "Compount Tools" que utiliza cilindros y esferas para crear tubos de cualquier forma. La única dificultad que he encontrado es que la cuerda siga el perímetro del plato. La solución es escoger la vista adecuada para poder modelar con comodidad. No hace falta decir que bastará con crear una sola cuerda, las demás se obtienen duplicando el objeto y rotándolo 120 grados.

La imagen se ha generado a una resolución de 2100 puntos horizontales por 2970 puntos verticales que suponen más de 250 DPI una vez impresos en la portada. Se ha creado en 24 bits de color por punto en un Amiga 4000 sin tarjeta gráfica. En futuras ediciones explicaré los recursos de memoria, tiempo y espacio que necesita la creación de una imagen de estas características en REAL 3D. ●SM





Tutorial *Photogenics*

5 Efecto Papel Roto

El tutorial de este mes es bastante sencillo. Utilizando las potentes herramientas que nos proporciona Photogenics, vamos a imitar una hoja de papel con un trozo roto.

Este efecto nos puede ser de utilidad para usarlo en nuestros fotomontajes o como complemento en nuestros montajes en un programa de autoedición.

Para poderlo desarrollar a las resoluciones indicadas, necesitaremos, como mínimo 8 Mb de memoria libre si desconectamos la opción Undo. También podemos reducirlas a la mitad de tamaño o utilizar memoria virtual.

Empezaremos por abrir una imagen blanca donde crearemos la máscara de la hoja de papel, que utilizaremos como de costumbre, para hacer también la sombra.

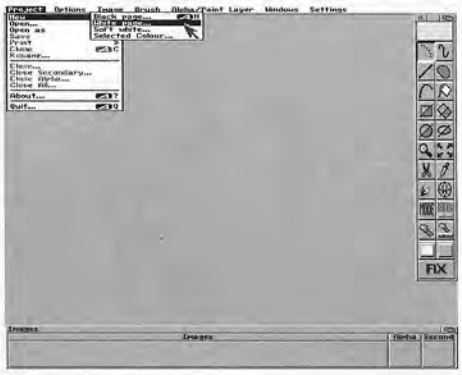


Figura 1.

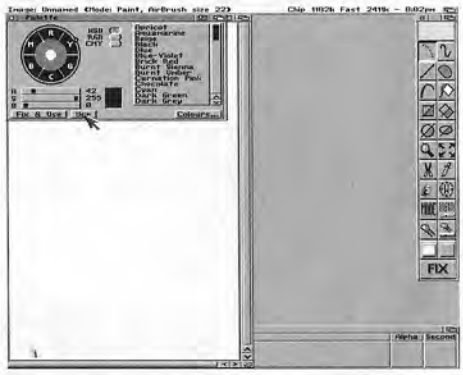


Figura 2.

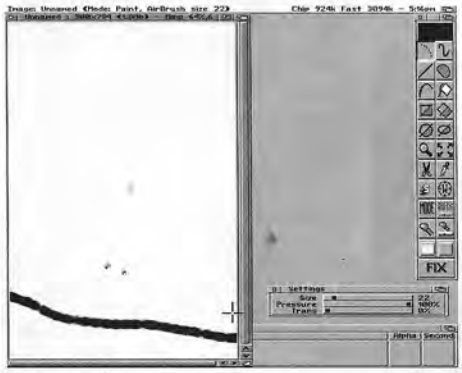


Figura 3.

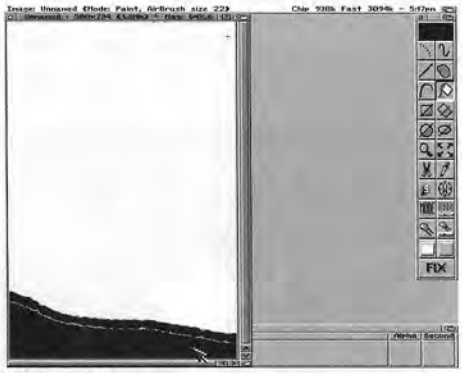


Figura 4.



Figura 5.

Nos dirigiremos al menú de Proyecto y entraremos en el primer submenú llamado "New" que nos abrirá una imagen con la que podremos empezar a trabajar. Elegiremos el color de la imagen que será el blanco (Figura 1) e inmediatamente nos aparecerá el requester de resoluciones y le daremos 500x734 ó 250x367 si disponemos de poca memoria.

Después de que nos aparezca la imagen, cambiaremos el color de la Paleta a negro (Figura 2), situando la barra deslizante llamada B (si estamos en el modo HSB), hacia la izquierda, hasta que su valor indique 0.

A continuación, iremos al menú de opciones del "brush" ("settings"), y modificaremos la presión al 100%. Con el efecto Paint y la herramienta de dibujo a mano alzada, dibujaremos una línea de izquierda a derecha de la imagen que representará el corte del papel, (Figura 3). La velocidad de nuestro trazo no ha de ser lenta, más bien un poco rápida pero sin excederse, ya que la línea no sería continua. Podemos practicar hasta que obtengamos un resultado que nos agrade y pulsaremos FIX.

Utilizaremos la herramienta de rellenado de superficies ("Fill"), en la parte de abajo de la imagen, (Figura 4). Como podremos observar, nos quedarán restos del degradado que dejó el brush que utilizamos. Para eliminarlo, cogeremos de nuevo la herramienta de dibujo a mano alzada y pintaremos sobre los restos para borrarlos (Figura 5), y, una vez terminado, pulsaremos FIX.

En estos momentos, ya tenemos terminada la máscara. La clonaremos (Amiga Der +C) para hacer con ella la sombra. La invertiremos aplicándole el efecto "Negative", (Figura 6).

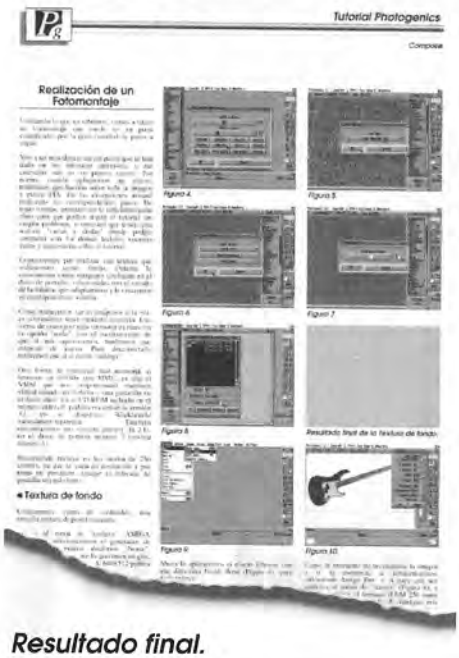
Desplazaremos la imagen utilizando el efecto "Roll" (Figura 7), aplicándoselo a toda la imagen con el valor "Y" a -20, para después subirle el brillo a 70, (Figura 8). Ahora le ha llegado el turno al efecto Gaussian Blur que se encuentra en el menú "Image", dándole un valor de 10, (Figura 9).

Ahora que ya tenemos la máscara y la sombra, podemos juntarlas moviendo la primera al canal Alpha y aplicándole a la segunda el efecto Paint cambiando antes el color de la paleta a blanco, obteniendo un resultado que podríamos utilizar en trabajos con Autoedición.

Si queremos que en vez de que sea el papel blanco, contenga una imagen o una textura, deberemos insertarla (como por ejemplo la incluida en el disco de portada), en el canal Secundario y aplicaremos sobre la sombra el efecto "Rubthru", en vez del Paint, (Figura 11). Si estáis trabajando con la resolución 250x367, tendréis que escalar la imagen a esta resolución con la opción "scale" del menú "Image".

Para conseguir un mayor realismo, pintaremos el contorno del corte de color blanco. Para hacer esto, seleccionaremos el efecto Paint (Figura 12), y cambiaremos el color de la paleta al blanco. Luego, cambiaremos en el menú "Setings" el tamaño ("Size") del brush a 10 y la presión al 30%, y con la herramienta de dibujo a mano alzada lo pasaremos por el contorno (Figura 14). Cuando hayamos terminado, pulsaremos FIX.

Como habéis podido comprobar, no ha sido muy complicado, pero requiere de un gran número de pasos.● A.O



Resultado final.

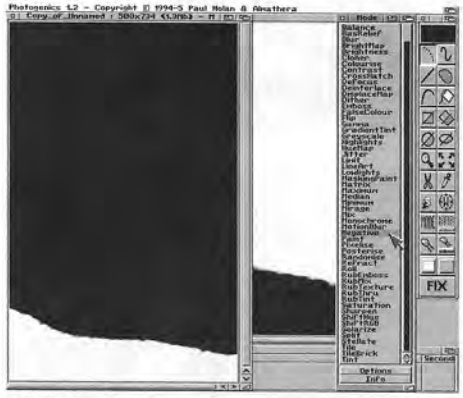


Figura 6.

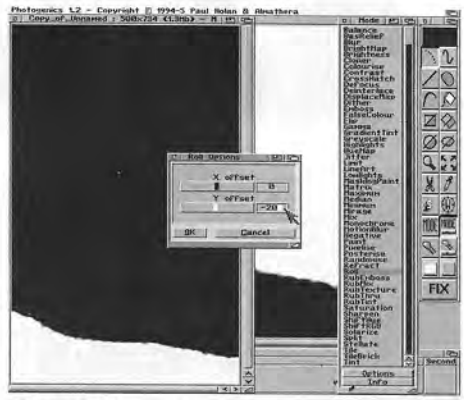


Figura 7.

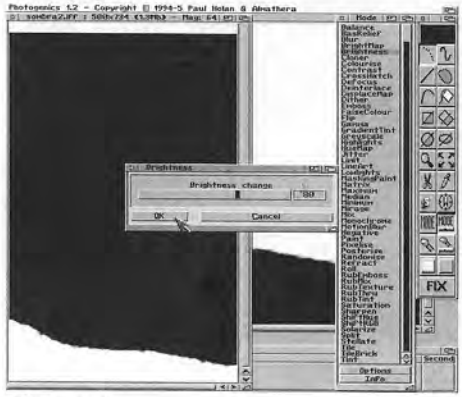


Figura 8.

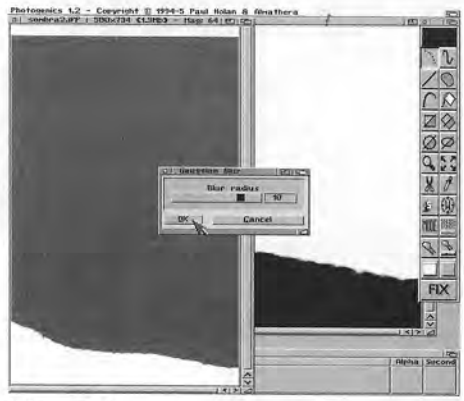


Figura 9.

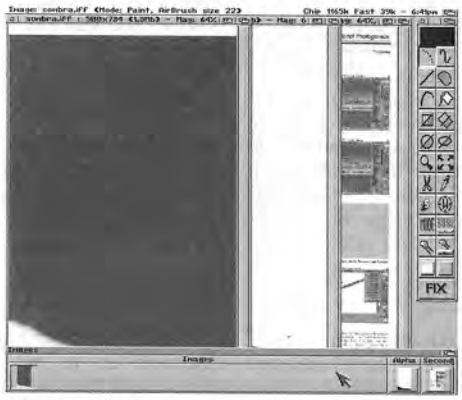


Figura 10.

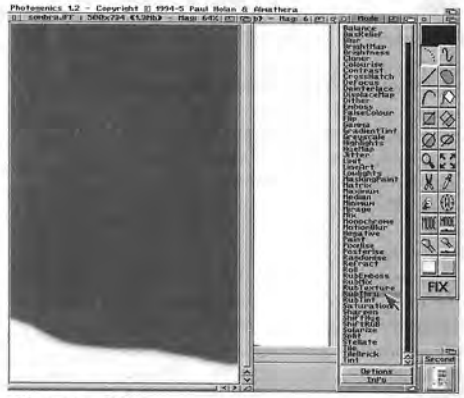


Figura 11.

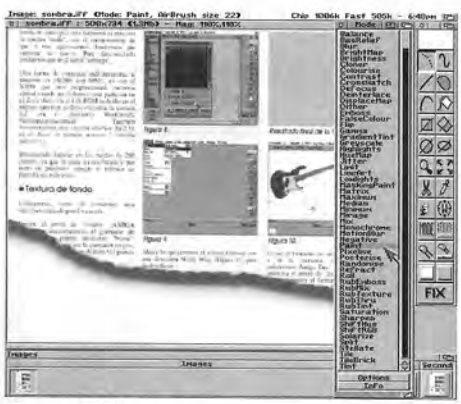


Figura 12.

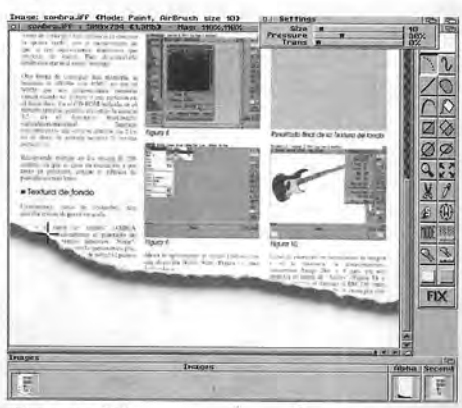


Figura 13.

Autoedición



Todos los efectos que vamos a describir en este artículo están realizados con el Professional Draw 3.03, aunque existen otros tres programas que nos pueden servir para conseguir los mismos efectos. Los seguidores del PageStream 3.0 pueden utilizar el módulo opcional "Text Effects", que se vende por separado. Otro de los programas que podemos utilizar es el antiguo Art Expressions y, por último, también se puede conseguir el mismo efecto con el ProVector 3. Cualquiera de ellos, es un buen complemento para dedicarnos a la autoedición en Amiga. Pero, pasemos a describir cómo se hace cada uno de los siguientes efectos, que es lo que verdaderamente nos interesa:

Deformaciones de Texto

Este efecto suele aplicarse en trabajos que son un poco informales. No es normal verlo en revistas, libros o en dípticos de publicidad porque hace más difícil la lectura del mensaje. De todas formas, siempre viene bien saber cómo se puede hacer por si alguna vez nos vemos en la necesidad de utilizarlo.

❑ ProDraw3.03: En primer lugar, tenemos que introducir el mensaje que deseamos deformar. Para eso, seleccionamos la herramienta de introducir texto. Escogemos el tipo de letra que queremos utilizar y el tamaño que deseamos inicialmente (figura 1). Y digo inicialmente porque, una vez que empecemos a deformar el texto, podremos ampliar o reducir su tamaño muy fácilmente.

El siguiente paso que hay que dar, es el de convertir el texto a gráfico. Esto se consigue escogiendo el campo llamado "Text -> Graphic" del menú "Special"(figura 2).

Una vez convertido el texto a gráfico, tenemos dos formas diferentes de deformarlo. La más laboriosa es la de ir cogiendo punto a punto y colocándolo en la nueva posición (figura 3). Aunque, os recomiendo que utilicéis la herramienta definida para eso (figura 4). Concretamente, nos aparecerá un rectángulo envolviendo el texto. Podremos deformar el rectángulo todo lo que queramos y al escoger, de nuevo, la herramienta de selección de objetos (la flecha), se deformará el texto tal y como habíamos definido (figura 5).

Cuando ya estamos conformes con el nuevo aspecto que ha tomado el texto, entonces seleccionamos la opción "Make Compound Object" del menú "Object" y ya podremos grabar el texto como un clipart, por ejemplo.

Antes de grabarlo, podemos rellenar las letras con cualquier color (figura 6), e incluso, con un degradado de colores.



Figura 1: Introducimos cualquier texto en el Professional Draw 3.03.



Figura 2: El siguiente paso consiste en convertir el texto introducido en gráfico.



Figura 3: Podemos deformar el texto punto a punto, aunque, no es la forma más adecuada de hacerlo.

con Amiga

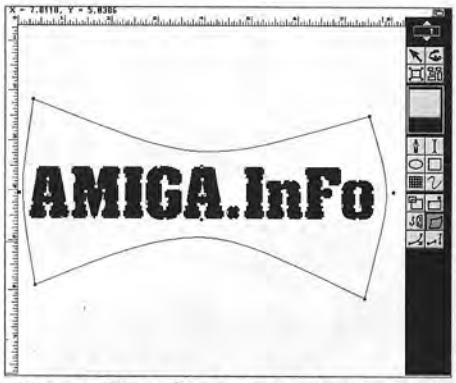


Figura 4: Este método es el más adecuado para deformar cualquier texto.



Figura 5: Una vez de acuerdo con la deformación efectuada, haremos un "Make Compound Object", y ya podremos grabarlo.



Figura 6: Podemos rellenar el texto con cualquier color, e incluso, con un degradado de colores.

❑ ArtExpressions v1.0: El proceso que hay que seguir en el ArtExpressions es muy parecido. Para empezar, se introduce el texto tomando especial cuidado en escoger un tipo de letra que sea adecuado, para que la deformación del texto pueda apreciarse con todo detalle. Sobre todo, escoger tipografías gruesas. En el ejemplo hemos utilizado la tipografía llamada Aachen-Bold porque nos irá bien para utilizarla, posteriormente, como una máscara transparente.

El siguiente paso es equivalente al dado en el Professional Draw. Se trata de convertir el texto a gráfico. Deberemos escoger el campo llamado "Convert to Graphic" situado en el menú llamado "Text". Ya que, sólo podremos deformar los puntos que formen parte de un gráfico, y no de un texto.

Una vez que hayamos acabado nuestra obra maestra, podremos grabarla como postscript, exportarla como un gráfico, o incluso, en formatos especiales como pueden ser el "Adobe illustrator" o el IFF DR2D.

❑ PageStream 3: En un principio, se comunicó que el PageStream incorporaría el módulo TextFX en el propio programa, pero la falta de presupuesto y la alta calidad del módulo les ha llevado a ponerlo como una extensión añadida. Es decir, se ha de comprar por separado.

La gracia de este pequeño módulo externo reside en que hace automáticamente cualquier efecto, de deformación sobre un texto, que se nos pueda ocurrir (ver figura 7).

La forma de operar es muy intuitiva. Basta con seleccionar la caja de texto que queremos deformar y el tipo de deformación que queremos escoger de todas las disponibles.

Cajas con Sombras

Este efecto suele utilizarse en casi todas las revistas del mercado, sobre todo, en las relacionadas con los Macintosh. Consiste en poner una sombra a un gráfico o a una caja de texto.

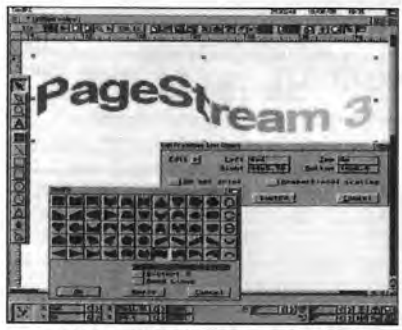


Figura 7: Deformar un texto, en el módulo 'TextFX' del Page Stream versión 3, es algo tan sencillo como seleccionar la caja de texto que queremos deformar y el tipo de efecto que queremos obtener. Es un método elegante, Intuitivo y, sobre todo, de los más rápidos que he podido ver, incluso comparándolo con diferentes plataformas.

DIMENSION AMIGA
BBS
TEL: 276-40-17 (3 LÍNEAS)

¡¡¡ATENCIÓN!!!

Nueva **BBS** montada en **Amiga** para usuarios de **Amiga**.
3 Líneas de salto 4Gb de ficheros.
7 CD-Rom On-Line
Totalmente en Castellano (Menús, Boletines, etc...)
Nuevos ficheros de Aminet.
Áreas de Emulación Mac, Spectrum, C64, MSX, etc...
Charlas y conferencias entre usuarios (Multichat)
Oferta en Hardware (comunicaciones)
Áreas para adultos (18 años)
Juegos On-Line ¡¡¡Mercadillo enorme!!!

PROXIMAMENTE

News de **Internet**
13 CD's On-Line
Redes de Correo
Muchos más nodos
Gráficos RIP

Para conseguir este efecto, primero tenemos que hacer un rectángulo gris con cualquier programa gráfico y después hacerle un "gaussian blur". Para los que todavía no sepan cómo hacer una sombra, os remito al artículo del tutorial del Photogenics que trataba sobre 'La sombra' (página 20 de AMIGA.InFo número 4). Brevemente, tenemos que conseguir que la caja de texto o el gráfico tenga una especie de sombra, eso se consigue de la siguiente manera.

Ponemos la caja que contiene un gráfico, o un texto, en la parte que más nos interese de la hoja de trabajo. Duplicamos la caja y borramos su contenido. El siguiente paso consiste en cargar el rectángulo con el gaussian blur, realizado previamente, en la caja, y la movemos detrás de la caja del gráfico con un pequeño desplazamiento hacia la derecha o hacia la izquierda (ver figura 8).

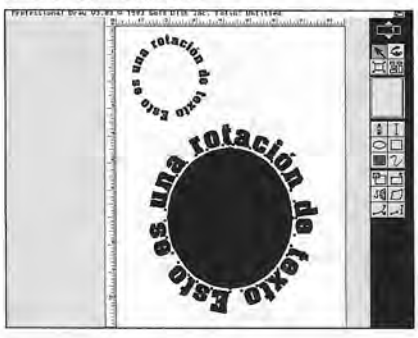
Figura 8: Este es un ejemplo de cómo hay que situar la caja con sombra. También podía haber ido desplazada hacia la izquierda. Depende de cómo orientemos la página de trabajo.

Rotaciones de Texto

Para realizar este efecto utilizaremos el Professional Draw. En primer lugar, introduciremos el texto de la misma forma que para el efecto de deformaciones. Una vez introducido el mensaje, acabado en un espacio en blanco, crearemos una circunferencia. Seleccionaremos el texto y la circunferencia, sin soltar la tecla de cambio (Shift). Con esto, se activarán los dos objetos a la vez.



Figura 9: Rotación de un texto sobre una circunferencia.



El siguiente paso es el de escoger el campo llamado 'Align Text with Curve' del menú llamado 'Special'. Nos aparecerá la ventana que podemos ver en la figura 9, de la que tendremos que escoger los botones: 'Scale Text to Fit', 'Rotate Letters' y, por último, 'Flush'. Con estas opciones, le estamos indicando que escale las letras para que ocupen perfectamente todo el espacio de la circunferencia y que rote las letras para conseguir una apariencia más real.

Tras rotar el texto, deberemos borrar la circunferencia que hemos utilizado de guía. El último paso consiste en convertir el texto a gráfico y ya podremos grabar nuestra obra maestra como un clipart listo para ser utilizado.

Imágenes de fondo

Cada vez que queramos utilizar este efecto deberemos tratar las imágenes que irán en el fondo de la página. Concretamente, nosotros solemos utilizar el Photogenics, el ADPro o el ImageFX para retocarlas. El truco consiste en subirles el brillo muchísimo. Por ejemplo, para la imagen que hay de fondo, le hemos subido el brillo, con la opción 'Brighness' del Photogenics, a un valor de 140.

Luego, cargamos el gráfico y ponemos la caja en el fondo de la hoja de trabajo, bajo las cajas de texto. Es recomendable que el gráfico sea continuo, es decir, que contenga zonas amplias de color gris. Si el gráfico contiene pequeñas líneas o puntos, puede dificultar la lectura. Por lo tanto, id con cuidado al escoger la imagen que queréis poner de fondo.

Figura 10: Cuando terminemos de rotar el texto deberemos borrar la circunferencia.



Máscaras con Texturas

Este es uno de los efectos más espectaculares que podemos conseguir, tanto con el Professional Draw como con el ArtExpressions. Consiste en poner un mensaje utilizando un texto formado por gráficos en vez de letras. Esta técnica se tiene que utilizar con mucha precaución ya que, es muy fácil meter la pata. Por ejemplo, la primera idea que se nos ocurre es la de que cada letra sea con una imagen diferente ¿verdad?. Pues mal, ya que con esto lo único que conseguiremos es confusión, debido a las diferencias entre las imágenes.

El mejor efecto se consigue cuando se utiliza una única palabra y una única imagen. Haremos una especie de cartón blanco con las letras recortadas en su interior. No nos sirve cualquier tipo de letra. Deberemos escoger una que sea muy gruesa y que tenga muy poco espacio entre letras. Teniendo en cuenta estos datos, vamos a ver que pasos hay que seguir para conseguir el efecto con el ProDraw.

En primer lugar, crearemos un gran rectángulo relleno con color blanco. Esta caja hará el papel de cartón donde iremos cortando las letras. Lo siguiente que necesitamos en un texto con color negro. Tenemos dos posibilidades: o escribimos un mensaje, o cargamos el texto deformado que hicimos al principio del artículo. Para el ejemplo, voy a utilizar el texto deformado.

Por lo tanto dejamos el rectángulo blanco de fondo y cargamos, encima, el logo de AMIGA.InFo deformado (de color negro). Seleccionamos los dos objetos y escogemos la opción 'Split Compound Object' del menú llamado 'Object' y justo después, la opción 'Make Compound Object' del mismo menú.

Los que usen el ArtExpressions tendrán que convertir primero el texto a gráfico con la opción 'Convert To Graphic' del menú llamado 'Text'. Después, se seleccionan los dos objetos y se escoge la opción 'Merge Paths' del menú llamado 'Effects'.

El resultado, en ambos casos, es un sólo objeto blanco con las letras recortadas que ya podemos grabar (figura 11). El objeto no tiene por que ser blanco. Realmente, ha de ser del color de la página. Por ejemplo, si el color de esta página fuera negro, el objeto debería de ser negro también.

El siguiente paso, para conseguir el efecto, consiste en elegir la imagen. Podemos escoger una textura en 24 bits, un degradado de cientos de colores, una imagen escaneada, etc., las posibilidades son muy amplias. Deberemos poner la imagen de fondo y justo encima pondremos la máscara que acabamos de realizar. De esta forma, veremos sólo la imagen que se encuentra en los agujeros de la máscara. Podéis ver el ejecto, una vez acabado, en el logo superior. En este caso, he escogido una textura de alpiste, por probar algo diferente. ● *A.M.*



Figura 11.

IM INFORMÁTICA MOLINS S.L.

Informática Molins
C/Major, 91 Local 3
08750 Molins de Rei
Barcelona

AMIGA IM
Tlf./Fax (93)
668 30 10



Breathless

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

5.900 Ptas.

Mejor que cualquier DOOM de PC y sólo para AMIGA

IVA Incluido en todos los precios. Servimos a toda España. Portes no incluidos.

● Aceleradoras

Blizzard 1230IV/50	34.000
Blizzard 1260/50	115.000
Blizzard 2060/50	CONS.
Cyberstorm 060/50 A4000	135.000
SCSI 1230IV/1260	17.800

● Memorias

SIMM 2 Mb 72C	CONS.
SIMM 4 Mb 72C	15.600
SIMM 8 Mb 72C	32.000
SIMM 16 Mb 72C	63.900
SIMM 32 Mb 72C	135.720

● Coprocesadores

68882 50 Mhz PGA	16.700

● Tarjetas Gráficas

Cybervision 2Mb	63.000
Cybervision 4Mb	77.000

● Discos Duros IDE 3.5"

HD 540 Mb	24.950
HD 630 Mb	27.900
HD 850 Mb	31.900
HD 1 Gb	34.500
HD 1.2 Gb	37.900
HD 1.6 Gb	46.500
HD 2 Gb	66.000

● Ordenadores Amiga

A1200	69.700
Monitor M1438S	55.900

● Discos Duros IDE 2.5

HD 420 Mb SEAGATE	36.900
HD 810 Mb SEAGATE	65.900

● Discos Duros SCSI

HD 1 GB SCSI II	46.560
HD 2 GB SCSI II	104.764
HD 2 GB Barracuda	143.000

● CDROM ATAPI

CDROM 4x	16.900
CDROM 5x	25.400
CDROM 6X	29.500

● HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB	37.900
Cartucho Zip 100Mb	3.650
Syquest EZ135 135Mb	46.900
Cartucho EZ135 135Mb	4.100

AMPLIACIÓN MINITORRE A1200

Minitorre
CDRom 4x IDE
Fuente de alimentación 230W
Altavoces 100 W
2 metros cable IDE

Todo por 29.900 Ptas.

Para los usuarios que no se conforman con un Amiga básico:

¡Oferta!

POWER A1230

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
+ 8 Mb RAM
+ Disco Duro 1033 Mb Seagate
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo 165.000 Ptas.

Para los usuarios que quieren tener el Amiga más rápido del planeta:

¡Oferta!

POWER A1260

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 060 50MHz
+ 8 Mb RAM
+ Disco Duro 1033 Mb Seagate
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo 234.900 Ptas.

Rincón del Genio



Aquí tenemos a un nuevo genio de la imagen. Participante en la Euskal Party III en la categoría de Gráficos en 3D, nos muestra sus trabajos demostrándonos su estilo en el mundo del diseño.

Me llamo Andrés Elizondo. Tengo un Amiga 2000 desde el año 1990. Hace aproximadamente un año que he comprado una OPAL VISION para poder trabajar en 24 bits, pero no tengo memoria suficiente como para animar en 16 millones de colores y he decidido hacer imágenes fijas, por esa razón os envío unas cuantas cosillas para ver si las publicáis en vuestro artículo " EL RINCÓN DEL GENIO ".

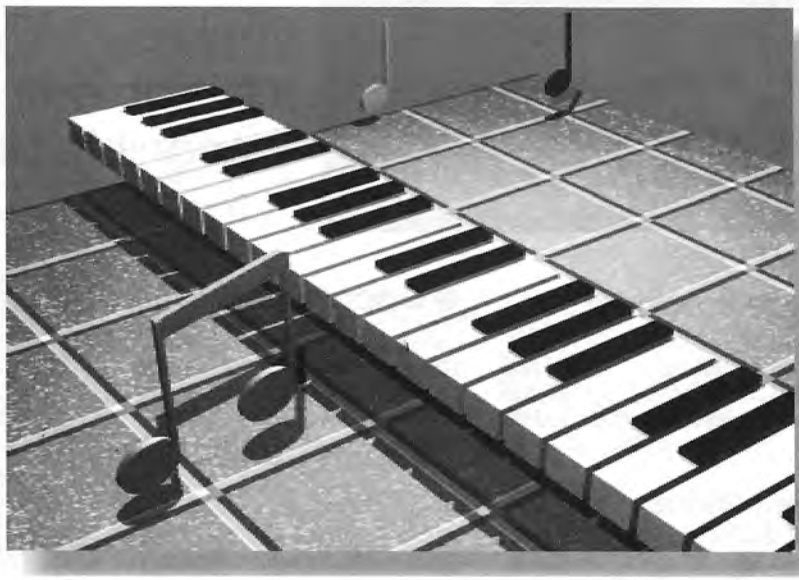
La bola: Está en HAM 1/2 hora de resolución.
Cámara con lauburu: 3D y retoque, 9 horas de resolución.
Sorgina: Fotocomposición.
Armónica: 3D, 24 horas de resolución.
Flauta: 3D, 18 horas de resolución.
Piano: 3D, 32 horas de resolución.
Candelabros: 3D, 36 horas de resolución.

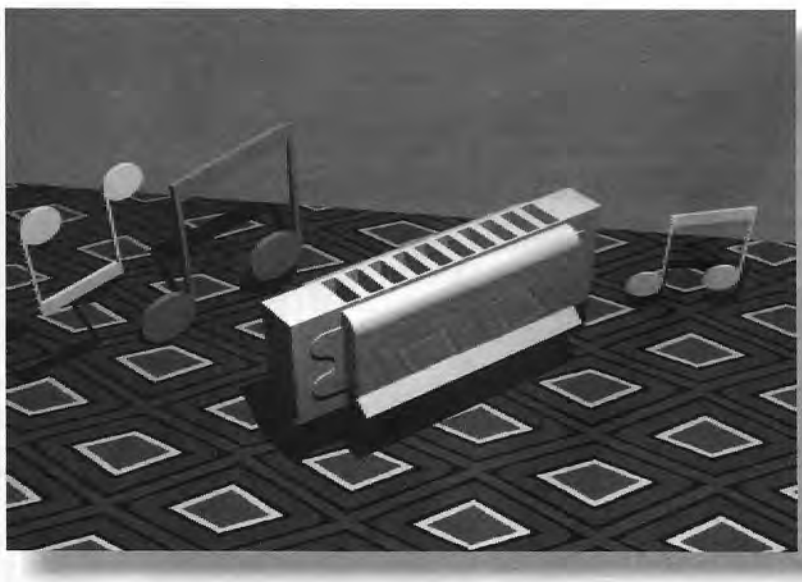
Las imágenes están creadas en el REAL 1.3 sin coprocesador, (como es lógico, porque no lo tengo).

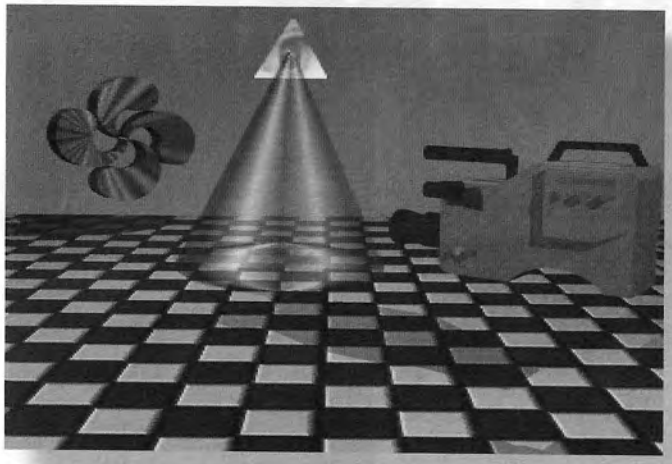
Sin más que deciros, me despido de vosotros y espero que vuestro proyecto no falle, porque los demás estaríamos todos un poco de lado en el tema del AMIGA.

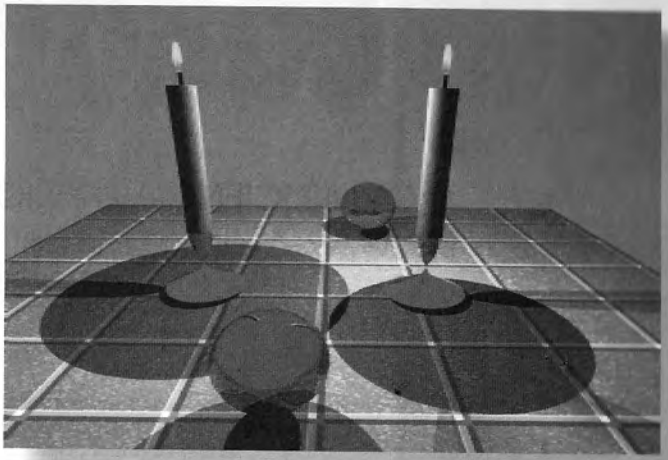
Un cordial saludo:

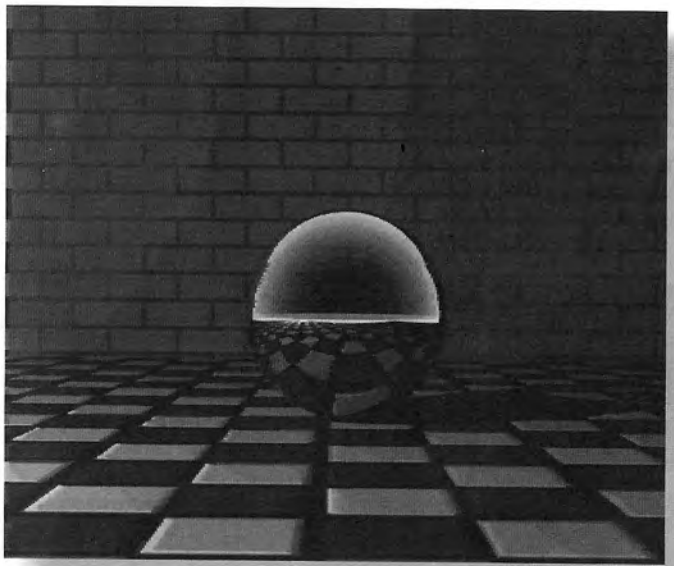
Andrés Elizondo Tejera
Elgobar, (Guipúzkoa).







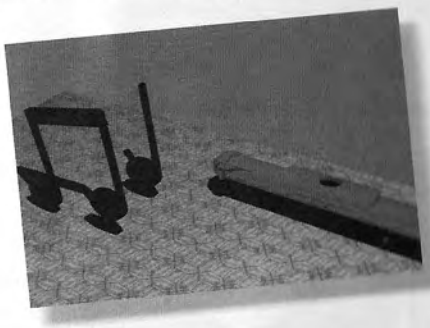




AI: Hola amigo Andrés. Estamos muy contentos de que te hayas animado, como muchos lectores, a mandarnos tus trabajos. Como puedes comprobar, no hemos podido resistir exponerlos en nuestra galería de Arte "Rincón del Genio".

Por el estilo que utilizas en las imágenes, diríamos que tienes madera de diseñador gráfico. La posición de los objetos, de la cámara y las luces, lo demuestran. Son sencillos, claros y elegantes.

Has sabido aprovechar las posibilidades de tu equipo, pero te recomendamos que, cuando puedas, adquieras uno de mayores prestaciones para que puedas desarrollar tu trabajo al máximo.●







Novedades CD-ROM

OVNIS, CIENCIA FICCIÓN, REDES Y ANIMACIONES DE ERIC SCHWARTZ son los temas principales de los que tratamos en los CDROM de este mes...





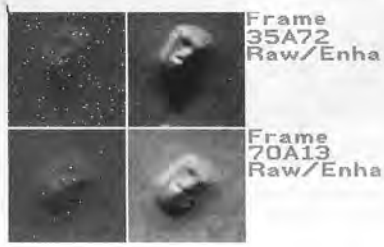
Encounters: The UFO phenomenon

Top Secret

Fabricante: 17 BIT Software
Ordenador: Amiga,PC
Puntuación: 7 sobre 10



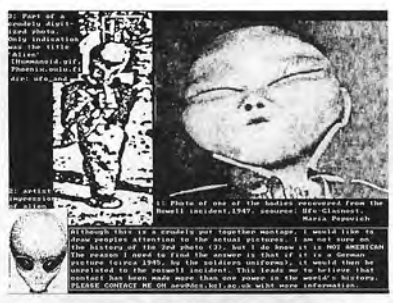
Hay ocasiones en las que comentar un CD resulta extraño. Esta es una de ellas, y es que la temática de Encounters se sale fuera de lo normal: OVNIS.



Tal y como se explica en el mismo CD, "contiene información que nadie quiere conocer e incluye megas de documentos y fotografías relacionadas con los UFO desde 1941."

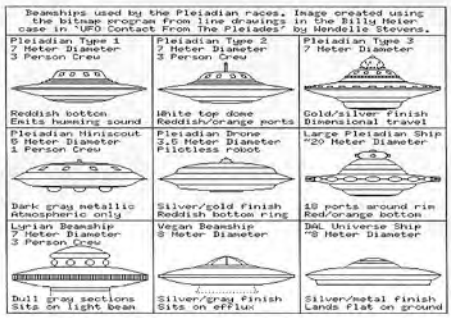
En este CD abundan los testimonios de fuentes como ex-militares, documentos y textos del FBI, CIA, NSA USAF, información clasificada como TOP SECRET de proyectos como: SIGMA, GRUDGE 13, REDLIGHT, DREAMLAND, MJ-12, BLUEBOOK, casos de abduciones, aterrizajes de naves, mutilaciones de animales, rescate de platillos volantes, conspiraciones de los gobiernos, etc...

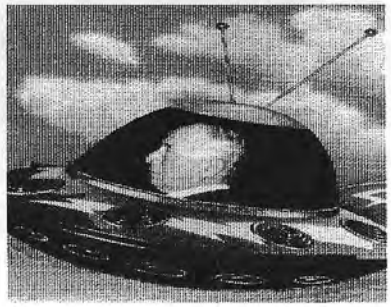




Los textos están todos en inglés y las fotos son digitalizaciones mediocres, pero, para los aficionados a los "casos extraños", este CD es una fuente inmensa de información. Para los que sean más escépticos, precaución, ya que lo que leas en este CD puede cambiar tus opiniones...

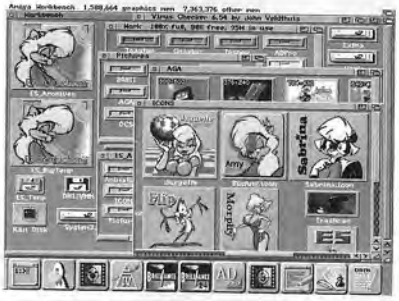






Eric Schwartz







Fabricante: Amiga Libraries Services
Ordenador: Amiga
Puntuación: 9 sobre 10

Todo el mundo conoce a Eric por sus increíbles animaciones realizadas con Amiga. La gran mayoría de CDs con contenido variado o dedicados a gráficos y animaciones contienen un directorio dedicado a él, como por ejemplo los Aminet y los Meeting Pearls.

Estamos de suerte, este CD contiene una buena recopilación de sus animaciones y gráficos.

Todas las imágenes y animaciones tienen su icono en 16 colores que ejecutan la aplicación necesaria para poder ser visualizadas. Para poder ver correctamente los iconos, encontraremos scripts diferentes para configurar nuestro Wb dependiendo si es el 2.04, 2.1 ó 3.0, modificándonos la pantalla y la paleta de colores, a los que necesita para representar correctamente los iconos.

Encontraremos una presentación multimedia de sus personajes. Incluye un gran número de utilidades para visualizar gráficos en diferentes plataformas como Atari,SUN,Sparc, etc. Para Amiga encontraremos entre los clásicos visualizadores una demo del MainActor.

Contiene animaciones para ECS y AGA. Es necesario para poder visualizar las animaciones tener bastante memoria libre entre 2 y 10 Megas.















NETWORK CD

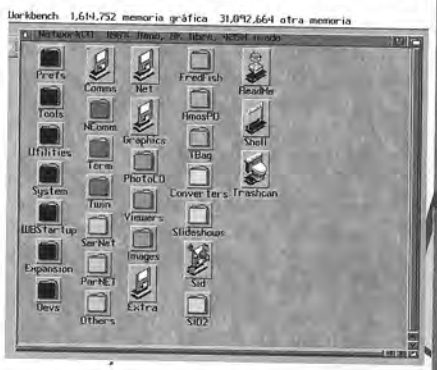
Fabricante: Weird Science
Ordenador: Amiga
Puntuación: 8 sobre 10

Este CD tiene especial interés para los usuarios de Amiga que disponen además de una CD32, CDTV, A570 o, incluso, un PC con CDROM. Con las utilidades como PARNET, Sernet, NComm, Term, Twin Express, Emit, etc. que contiene, es posible conectar dos máquinas (un Amiga y cualquier otra de las citadas) y acceder a su CDROM para transferir ficheros de un lado al otro.

El CD está preparado para poder arrancar desde una CD32 o CDTV y conectarlo a otro Amiga o IBM PC y tener acceso a todo el software del CD desde la otra máquina. Se incluyen varias versiones del sistema operativo, la 1.3, 2.1 y 3.0, por lo que funciona en cualquier Amiga. La máquina con el CD actúa como un sistema de almacenamiento remoto para el Amiga o PC.

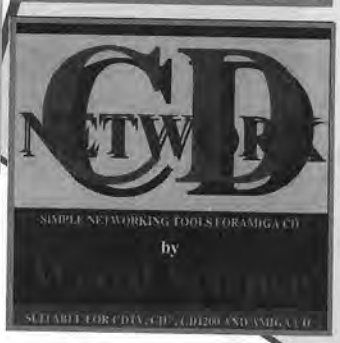
También es interesante la gran variedad de conversores y visualizadores disponibles, que permiten, por ejemplo, convertir PHOTOCD a IFF (ideal para una CD32).

Para completar el CD se han añadido la colección de PD FredFish del disco 800 al 975, la colección de AMOS, 478 al 603, los discos TBag, del 1 al 74, y aproximadamente 500 imágenes en 256 colores.





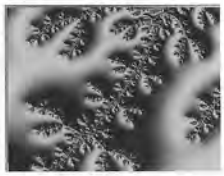






Sound & Vision

Fabricante:NightShift
Ordenador: Amiga
Puntuación:9 sobre 10







Los autores de este CD han seleccionado gráficos, imágenes, cliparts, sonidos, animaciones, módulos, texturas, etc. de calidad muy aceptable para usar en cualquier trabajo en multimedia o vídeo.

Además, la organización por temas y estilos, ayuda a encontrar fácilmente esa imagen o sonido que necesitamos, y, gracias a la utilidad GFXManager, podemos previsualizar como iconos todas la imágenes contenidas en el CD.

Se suministran todos los visualizadores y players de sonido necesarios para poder ver u oír directamente cualquier tipo de fichero.

La calidad tanto del sonido como de los gráficos es excelente, destacando sobre todo una muy buena selección de módulos de música y unas imágenes 3D sobresalientes.

Sin embargo, las animaciones que contiene no tienen la misma calidad, además de que son las típicas que podemos encontrar en cualquier otro CD. Hay que destacar el centenar de texturas de todo tipo que contiene, con calidad suficiente para trabajar en vídeo y 3D.

En definitiva, un CD preparado para ser usado en el mundo del vídeo y, sobre todo, en multimedia.









SCI-Fi Sensation

Fabricante: Epic Marketing
Ordenador: Amiga,PC
Puntuación:8 sobre 10



Sin duda alguna, los amantes de la ciencia ficción disfrutarán con este par de CD's dedicados totalmente a este tema, repletos de imágenes, animaciones, digitalizaciones e incluso sonidos y músicas digitalizadas de películas.

La organización de los casi 2 Gb de información es excelente, con un menú gráfico que te permite directamente el acceso a cualquier fichero y reproducirlo, ya sea animación, sonido o imagen.

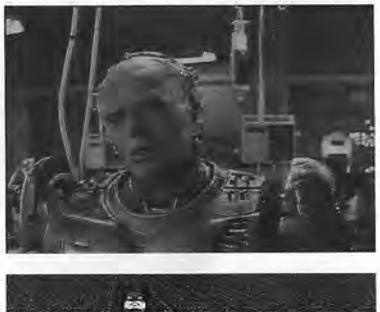
Por otro lado, también existen multitud de juegos, cliparts, objetos 3D, etc... dedicados exclusivamente a la ciencia ficción.
(Aunque algunos dejan algo que desear en cuanto a la calidad gráfica)

La parte que más destaca es la de animación, aunque aquí también la calidad es muy variable. Están en formato FLI, MPEG, AVI, ANIMS, MOV, etc. y aunque algunos de estos formatos son propios de otras plataformas, para Amiga se suministran en el mismo CD todos los visualizadores necesarios para mostrar las animaciones en cualquier formato.

Como conclusión, este CD sólo es interesante para los amantes y coleccionistas del género, o para los que estén interesados en utilizar algunas imágenes, objetos 3D o sonidos en sus propias producciones.













AMIGA CENTER

Mayorista Oficial Amiga Technologies

C/.Marina-288 08025-BARCELONA TEL: (93) 456-80-01 FAX: (93) 456-76-13

AMIGACENTER BILBAO (CYBER AMIGA) TEL: 94-4570485 AMIGACENTER VALENCIA (CLUB BYTE) TEL: 96-3843645 AMIGACENTER CASTELLON (AMIGA MARKET) TEL: 964-[illegible]

Amiga Technologies

Amiga 1200 básico	69.700.-
Amiga 1200 Bundle 170 Mb	92.900.-
Amiga 1200 Super Pack 1GB + 450 Mb Soft	109.900.-
Amiga 4000T 040 + CD-Rom 4x	429.000.-
Amiga 4000T 060 + CD-Rom 4x	499.000.-
Monitor M1438S 15-40 Khz	55.900.-
Adaptador M1438S 23-15	3.900.-

Controladoras

Controladora Oktagon 2008 SCSI-2 A2/3/4000	23.900.-
Controladora AT-508 IDE A500	18.900.-
Controladora AT-2008 IDE A2/3/4000	13.900.-
Controladora Tandem A2/3/4000 IDE	13.900.-
Controladora CD1200 CD-ROM A600/1200 incluye caja externa	18.900.-
Controladora Blizzard 1230/60 SCSI-2	20.900.-
Controladora Squirel A1200/600 SCSI-2	14.900.-

Tarjetas Gráficas

Tarjeta Gráfica Retina BLT-Z3	74.900.-
Tarjeta Gráfica Picasso-2 (2Mb)	54.900.-
Tarjeta Gráfica Cybervision 64 (4Mb)	76.900.-

Tarjetas de Video

Tarjeta VLab Y/C A2/3/4000	52.900.-
Tarjeta VLab Y/C A500/600/1200	61.900.-
Tarjeta VLab Motion edición no lineal	189.000.-
Módulo YUV para VLab Motion	72.900.-

Perifericos Amiga

Ratón AlfaData 400 DPI	2.500.-
Ratón AlfaData 400 DPI 3 Botones	3.500.-
Ratón AlfaOptic 300 DPI 3 Botones	5.900.-
Joystick BlackCruiser	2.900.-
Joystick TurboCruiser (Autofire)	3.600.-
Joystick Super Pro (Autofire)	3.400.-
Joystick Navigator (Autofire)	2.800.-
Floppy 880k A500 interna	10.900.-
Floppy 880k A500 externa	10.900.-
Floppy Slimline 1,7Mb externa	20.900.-

CD-Rom

CD-ROM IDE 4x	16.900.-
CD-ROM IDE 4x externo	26.900.-
CD-ROM IDE 6x	26.900.-
CD-ROM IDE 6x externo	36.900.-
CD-ROM SCSI-2 4x	32.900.-
CD-ROM SCSI-2 4x externo	42.900.-
CD-ROM SCSI-2 6,7x	59.900.-
CD-ROM SCSI-2 6,7x externo	69.900.-
CD-ROM SUPERDRIVE A600/1200 4x	31.900.-
CD-ROM SUPERDRIVE A600/1200 6x	39.900.-

Sonido

Digitalizador AURA A600/1200 12bit	19.900.-
Digitalizador MEGALOSOUND 8bit	6.900.-
Digitalizador TOCCATA 16bit A2/3/4000	55.900.-
Interface Midi	6.900.-

Aceleradoras A1200

Blizzard 1230 IV 50Mhz	38.900.-
Blizzard 1230 IV 50Mhz 4Mb	49.900.-
Blizzard 1260/50 50Mhz	124.900.-
MTec 30/42 Mhz FPU	43.800.-
MTec 30/42 Mhz FPU + 4Mb	59.700.-
MTec 30/42 Modulo SCSI-2	22.900.-



AMINET-10



COALA



300 PHOTO TEXTURES



THE SPERIS LEGACY CD32

Comunicaciones

Modem Pack 14.400 + Fax	
Soft Internet Amiga PC	16.900.-
Modem USR 14.400 Fax	23.900.-
Modem USR V34	69.900.-
Tarjeta Ariadne Ethernet	35.900.-
Interface Liana port Paralelo	9.900.-
Tarjeta Multiface card	14.900.-

Kickstart

Kickstart 3.1 A500/2000	19.900.-
Kickstart 3.1 A1200	19.900.-
Kickstart 3.1 A4000	8.900.-

Varios

Acel. 1230 + GVP A1200 40Mhz FPU 4Mb	59.000.-
Doble de alimentacion	600.-
Amplificador Multimedia con mezclador	9.900.-
Cable A1200 2,5" 3,5"	1.300.-
Fuente BigFoot 200W A500 A1200	9.900.-
Guru-Rom V6 GVP Cont	9.900.-
Joypad Profesional Amiga CD32	3.900.-
Teclado Midi	15.900.-
SXI CD32	39.900.-
ZIP SCSI drivers Amiga,Mac y PC	39.900.-

Software

AmiTCP/IP	16.900.-
AsimCDFS	12.900.-
BlitzBasic V2.1	8.900.-
Brilliance V2	14.900.-
Cando V3.0	56.900.-
CD-Write	7.900.-
CD-Boot	5.900.-
GPFax	8.900.-
Hisoft Basic 2	16.900.-
Ide-Fix	6.900.-
Scanner GT-xxxx ADPro	19.900.-

Ultimos Títulos en CD-Rom

Aminet 10	2.300.-
Do It	5.900.-
The Speris Legacy CD32	8.900.-
Personal Suite	8.900.-

Juegos en Disquete

*Alien Breed 3D	5.700.-
Coala	5.700.-
DeathMask	5.700.-
Exile	3.100.-
*Exile AGA	4.400.-
*Extreme Racing	5.400.-
*Fears	5.700.-
*Gloom	4.400.-
*Gloom Deluxe	4.400.-
Odyssey	3.900.-
Overlord	3.900.-
*Pinball Illusions	5.400.-
Super Skidmarks	4.400.-
*Super StreetFighter 2	5.700.-
Super Tenis Champs	4.400.-
*Tubular Wolds	4.400.-
*Virtual Karting	4.400.-
Worms	5.700.-

* Requiere Chips AGA (A1200-A4000)

Material de Ocasión

A4000/40 6MB RAM 0HD	240.000
Modem USR Dual Standard 16.800	35.000
Opalvision	29.000
Supra Ram 500RX 2Mb ext. A500	20.000
Warp Engine 68040/33 Fast-SCSI-2 (Nueva)	139.000
One Stop Music Shop	80.000
AD512 SoundRise 12Bit Mono 44Khz	35.000
Scanner Epson GT-6500	75.000
V-Lab Y/C	35.000
Retina Z-2 4Mb	45.000

Servicio de Backup a CD-Rom

DISCO IDE A CD-ROM	5.500.-
DISCO SCSI A CD-ROM	4.500.-
CD A CD	3.500.-

Cursillo Básico



Bienvenidos a la presentación del curso básico de hardware o electrónica. En próximos números separaremos dos mundos radicalmente distintos: el analógico y el digital. La distinción entre los dos mundos está descrita en Amiga.InFo número 3, en el artículo del digitalizador de sonido.



Este cursillo pretende que conozcas la diversidad de elementos con que puedes jugar y montar tus equipos, que conozcas cómo se comportan y qué puedes hacer con ellos.

Por Xavi Montero.

Analógico

Para el mundo analógico experimentaremos con señales que pueden tomar cualquier valor (presión sonora, intensidad luminosa, temperatura, y un largo etcétera). Estas señales se convierten a electricidad mediante los transductores, que son dispositivos que cambian las señales de un tipo de energía a otro.

En general, nos interesarán transductores temperatura/electricidad, luz/electricidad, sonido/electricidad, etc, para captar las señales; y los recíprocos para actuar sobre el entorno. Un ejemplo de transducción movimiento/eléctrico puede ser el ratón, porque transduce tus movimientos a impulsos eléctricos que el Amiga entiende. Un ejemplo de transductor eléctrico/calor es una estufa.

Las señales eléctricas producidas por los transductores suelen ser débiles y deben amplificarse y ecualizarse para su correcto uso. Ecualizar significa "corregir" una señal para conseguir que sea más tratable. La ecualización más simple y sencilla es la de audio que la mayoría de equipos incorporan, para conseguir que la música suene más agradable a nuestros oídos, pero no es la única ecualización que existe.

Las señales eléctricas con las que trataremos irán desde microvoltios (v) en el caso de señales super-débiles (captadas por una antena, por ejemplo), pasando por milivoltios (mv) (micrófonos, etc), hasta algunos volts (señal de audio, señal de vídeo compuesto, etc), o incluso decenas de volts (teléfono, alarmas, etc)

Los circuitos analógicos suelen alimentarse con dos tensiones, +15 y -15 volts. Para un amplificador, la parte positiva de la señal se amplifica gracias a los +15v y la parte negativa, gracias a los -15v. Estas tensiones las puedes conseguir con la fuente de alimentación que te propusimos en Amiga.InFo número 5, página 59.

Digital

Para electrónica digital hay diversas categorías: binaria, ternaria, cuaternaria, etc; en función de los niveles que se tengan. 3 niveles (por ejemplo -1, 0, 1) sería lógica ternaria. Los ordenadores habitualmente trabajan con binario, mientras que los módems y teléfonos móviles digitales (en general las telecomunicaciones digitales) trabajan con multiniveles desde 16 hasta 256 niveles.

En binario sólo tenemos dos niveles, que nombraremos 0 y 1 (como podríamos haber nombrado -1 y 1, o bien A y B). Estos valores inventados los debemos asociar a algo físico que los represente, y puede ser la existencia o no de voltaje en un cable. Por ejemplo 0 volts (sin tensión) puede ser el 0 lógico y 5 volts (con tensión) puede ser el 1 lógico. Hay circuitos llamados de lógica invertida que hacen la asociación al revés: 0 con +5v, y 1 con 0v. La asignación con +5 es la más corriente, pero hay muchos circuitos que funcionan con tensiones diferentes. Por ejemplo, el procesador 68060, internamente funciona con 3.3v para el 1 lógico.

Componentes

Los componentes más usados en electrónica son las resistencias, los condensadores y los transistores. Las bobinas se usan en poca cantidad, y en la medida de lo posible se intentan evitar, por razones que comentaremos en un futuro.

La mayoría de circuitos electrónicos usan uno o más transductores para captar el mundo real. Usan resistencias (abreviando: R's), condensadores (C's), transistores (TRT's o T's), y, pocas veces, bobinas (L's) para tratar la señal, procesarla. Otros transductores se usan para devolver los resultados (por ejemplo eléctrico/luz, como un LED, o bien eléctrico/mecánico, como un motor).

He aquí un comentario para los que estéis cerca de elegir carrera: Al igual que en la carrera de Informática se aprende el arte de los algoritmos, a estructurar programas y a organizar los datos de formas coherentes (crear estructuras de datos con sentido) y a compilarlo todo para crear, por ejemplo, un sistema operativo potente en la carrera de Telecomuncaciones se aprende el arte de procesar la señal a nuestra voluntad para conseguir que los electrones vayan por donde nos interese a nosotros. Modificamos la señal eléctrica para obtener los resultados deseados.

A veces hay una serie de elementos que se configuran siempre igual para realizar siempre los mismos procesos, eso conlleva a la fabricación de los llamados circuitos integrados. Un circuito integrado (abreviando: CI) no es más que un circuito electrónico complejo, de tamaño muy reducido, encapsulado en una pastilla de plástico y con unos pocos terminales accesibles.

Los circuitos integrados tienen dos o más patas de alimentación, unas patas de entrada, en las que conectamos la señal que queremos procesar, otras patas de salida, en las que recogemos la señal procesada y las patas de control o configuración que nos pemiten aplicar un tipo u otro de proceso a la señal obteniendo diferentes tipos de salida.

Por ejemplo, en un contador, una señal de control puede decidir si contamos hacia arriba o hacia abajo, como lo hace el bit #01 del registro BLTCON1 sobre el conteo de posiciones de memoria en el rastreo del DMA del bit-blitter (esto último sólo va para los programadores, ¿no?)



de Hardware

El Cursillo

Es interesante disponer de algunos elementos con los que empezar. Para iniciar el cursillo, es interesante que antes del próximo mes adquieras los elementos mostrados en la lista.

Las cantidades sólo son orientativas, y en función del presupuesto que tengáis podéis comprar más o menos. No son unas cantidades obligatorias para seguir el curso, ni mucho menos.

Además, sería interesante que te compraras también:

✓ Un soldador con punta muy fina de unos 30 ó 40 watts.
✓ Un rollo de estaño.
✓ Placa de circuito impreso a tiras o a puntitos.
✓Cable fino y muy flexible para uniones

Si además quieres, puedes comprarte (recomendado, pero caro) un proto-board. Es una placa "entrenadora" donde los componentes se insertan a presión, sin soldar, así que es posible hacer modificaciones y cambios instantáneamente. Además, puedes probar los circuitos y luego recuperar los componentes, para otras pruebas.

Si eliges la opción de protoboard en vez de soldar sobre la plaquita de Circuito impreso a tiras o puntos, entonces es mejor coger cable rígido para que no se doble al insertarlo a presión en el proto.

Hay diversos tamaños de protoboards , y van desde las 1000 pts. hasta unas 6000. aproximadamente. Recomendamos uno mediano o pequeño para empezar, puesto que se venden en módulos empalmables y se puede ir ampliando con el paso del tiempo.

Para muchos de vosotros, esta inversión es dura pero, ahora que empieza el curso de electrónica, tomáosla como una inversión de estudios muy buena, puesto que, si sigues mes a mes el cursillo, acabarás sabiendo suficiente como para diseñar tus propios circuitos.

Comprando

Para acabar sólo queda recomendar que es mejor comprar en grandes ciudades, por el precio y la diversidad de componentes. Como historia personal, os diré que en una tienda de mi pueblo, el BC-547 que se vende a unas 7 pesetas, lo vendían a unas 65 pesetas. Por uno no pasa nada, pero si vamos a comprar 10 transistores, es diferente pagar 70 pesetas que 650. Así que vigilad mucho con los precios.

En Barcelona, podéis ir a:

❑ Onda-Radio (tel: 93-323-54-62)
❑ Diotronic (tel: 93-323-40-23)
❑ Berengueras (tel: 93-451-33-50)
❑ Cial Muntaner (tel: 454-25-06)
y otras tiendas como RadioWatt, etc, de las que no tenemos teléfonos.

Para venta de componentes por correo, podéis pedir un catálogo a Digital S.A., que vende a toda España con relativa rapidez y relativo buen precio. Es una solución muy acertada para aquellos que viven alejados de grandes ciudades. La dirección es C/Pilar de Zaragoza, 45. 28028 MADRID. (Tel: 91-356-49-90)

Invitamos a todos los distribuidores de componentes electrónicos, que nos comuniquen su dirección y condiciones de venta. Y, por supuesto, a los lectores que conozcan otras opciones y crean que puede ser de utilidad que se conozcan, les invitamos también a que nos las comuniquen. Escribid a la revista, Ref: Sección Hardware.

Por hoy, sólo introducir el tema, y animar a los que queráis aprender a que no demoréis la compra de los componentes. Os recomendamos la fabricación de la fuente de alimentación que publicó Amiga.InFo. Para acabar diré que no es necesario en absoluto, para sequir el curso, ningún tester ni ningún instrumento de medida caro, siempre daremos soluciones al alcance de cualquier persona.

El curso será básico, esto quiere decir que contaremos las cosas paso a paso, y, si no entendéis algo, lo podéis preguntar escribiendo a la revista. También te recomendamos que compres los Amiga.InFo que te falten, puesto que comparar con artículos anteriores es buena práctica. Concretamente, en el artículo "Amíforo", en el número cero de la revista, se cuentan muchas cosas básicas de electrónica.

¡Hasta la próxima revista! ●

Lista de Materiales

RESISTENCIAS
10 de 1K
10 de 4K7
10 de 10K
10 de 47K
10 de 100K
(Aproximadamente 1 peseta cada unidad)

CONDENSADORES
10 de 47nF
5 de 100nF
5 de 470nF
5 de 1F
5 de 10F
(Aprox. 10pts/uni)

POTENCIÓMETROS AJUSTABLES
3 de 1K
3 de 10K
(Aprox. 15pts/uni)

TRANSISTORES
10 del BC-547
10 del BC-557
(Aprox. 7pts/uni)

IC'S (INTEGRATED CIRCUITS) ANALÓGICOS
3 del TL-082
3 del NE-555
(Aprox. 50 pts/uni)

IC's DIGITALES
3 del 74HCT00
3 del 74HCT02
3 del 74HCT04
3 del 74HCT08
3 del 74HCT32
3 del 74LS74
3 del 74HCT373
3 del 74HCT374
(Aprox. 50pts/uni)

LEDS
5 de Rojo, 5mm de diámetro
5 de Verde, 5mmø
5 de Ámbar, 5mmø
(Aprox. 15pts/uni)

Comentario a una Carta

Contestando a unas dudas, de un lector, sobre el digitalizador de sonido expuestas en el número 6 de Amiga.InFo, nos hemos dado cuenta de que quizás hace falta un pequeño artículo de cómo llevar a la práctica los circuitos Hard que aquí exponemos.

Hay dos métodos para realizar un montaje práctico: con placa de circuito impreso (como el de la figura 1) y con placas prototipo (como el de la figura 2). Las placas prototipo existen en varios tamaños y topologías (a cuadros, a tiras, etc). Para los montajes hard de la revista, recomendamos placas prototipo puesto que son de complejidad baja.

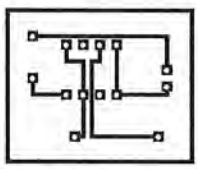


Fig.1: El Circuito Impreso (PCB= Printed Circuit Board) tiene la ventaja de no necesitar cables adicionales, salvo, quizás, algún puente. La desventaja es que el proceso de fabricación es caro y lento, o bien si se hace en casa, es engorroso, puesto que se necesitan ácidos y otros productos químicos y no siempre salen bien a la primera, con el consiguiente desperdicio de materia prima.

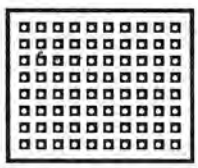


Fig 2: Placa de pruebas (Proto-Board). Las placas a puntitos o a tiras son más prácticas, deben soldarse primero los componentes y luego efectuar las conexiones entre elementos.

El dibujo de los componentes sobre las placas no suelo incluirlo para que cada uno lo haga como quiera. Si lo haces con CI (Circuito Impreso) propio, serán dispuestos de una manera, a cuadros de otra, a tiras de otra ...

Lo primero que debemos aprender es que pasar del circuito teórico al práctico es fácil y debemos perder miedo al asunto. Vamos a dar algunos pasos a seguir para montar los circuitos. Son consejos, no son normas, así que cada uno tome las decisiones que crea oportunas.

1) Decidir si hacemos un CI propio o nos basaremos en una placa prototipo. Para los montajes Amiga.InFo recomendamos placas prototipo.

2) Comprar todos los componentes y la placa de tamaño adecuados. Recomendamos comprar zócalos para los circuitos integrados (chips), no confundir con circuitos impresos (placas de fibra de vidrio donde soldamos los componentes).

3) No empezar a montar el circuito hasta que tengamos TODOS los componentes. A veces la ilusión nos impulsa a empezar antes. Total, si no tenemos todos los

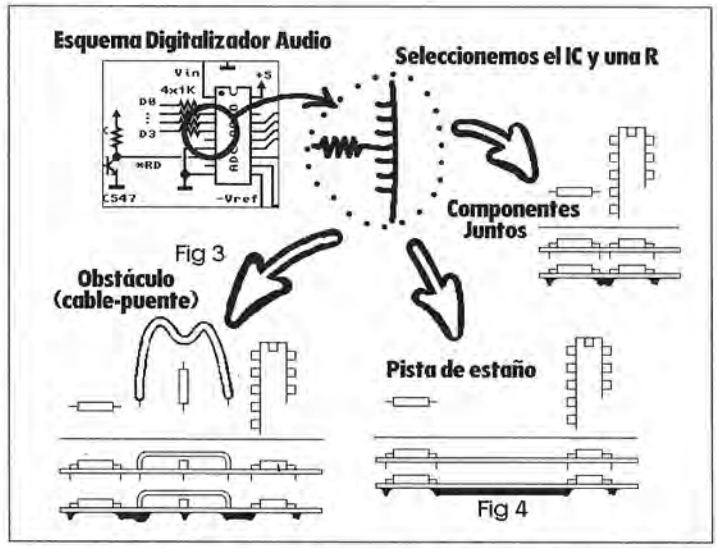


Fig 3: En las placas de pruebas (puntos o tiras) debemos efectuar el conexionado de elementos distantes mediante cables, si tenemos obstáculos por el medio.

Fig 4: Podemos aprovechar el mismo estaño para hacer los puentes eléctricos entre componentes.

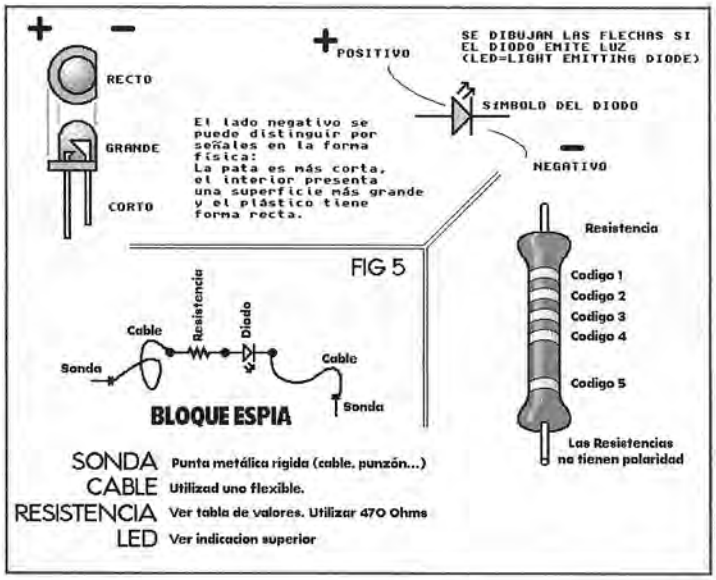


Fig 5: El bloque espía nos sirve para saber si hay o no tensión en un punto (típicamente para la comprobación de las alimentaciones antes de empezar el insertado de los chips). Una sugerencia es encapsular el led y la resistencia en un tapón de boli BIC, en el que hayamos efectuado una apertura en la punta, para que asome el led. Acabarlo bien precintado y que salgan dos cables, de colores distintos, oscuro (marrón, azul, negro) o blanco para la masa y brillante (rojo, amarillo) para el punto de test.

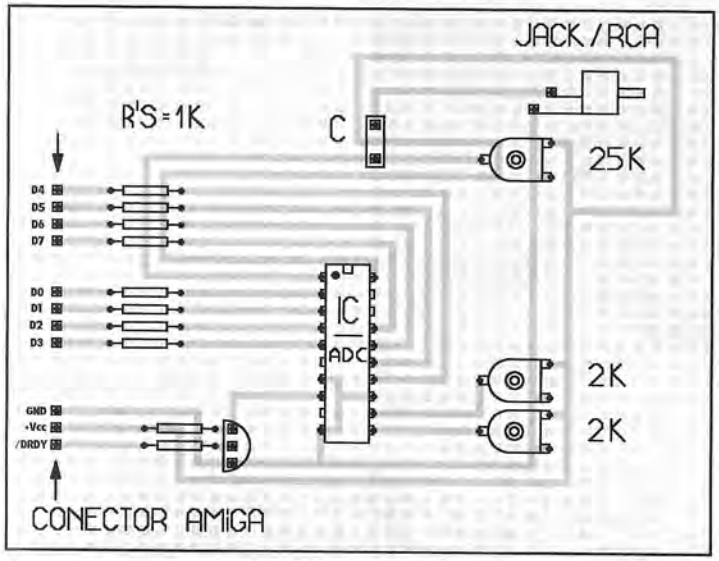


Fig 6: A modo de ejemplo, se muestra cómo se dispondrían los componentes en el digitalizador de audio de Amiga.Info (hay infinitas soluciones, ésta usa placa de puntos).

componentes, no va a funcinar. Esta recomendación sirve para pasar al punto 4 sin problemas.

4) Distribuir sobre una mesa los componentes que vamos a usar y guardar, clasificadamente, los que compremos de reserva. Los que usemos vamos a insertarlos en los agujeros de las placas para que podamos comprobar que caben (que no nos falte espacio luego, por el grosor del plástico, u otros imprevistos).

5) ¡OJO! ¿A que no has tenido presente que van a haber cablecillos que unan pins de los componentes? Vuelve al punto 4 y ten en cuenta que vas a insertar cables de conexión ...(ver figura 3)

6) Soldar las resistencias, condensadores, transistores, circuitos integrados, etc. Que queden bien fijos y con el cuerpo tocando a la placa del circuito.

7) Revisar que no falten componentes.

8) Soldaremos las patas de los componentes que no necesiten cables (fig. 4). Podemos hacer pistas largas uniendo los cuadraditos de la placa del circuito impreso.

9) Soldaremos los cables, que cortaremos uno a uno, siempre con varios cm's más de longitud de lo que midamos.

10) El circuito debería estar listo. Revisar que no falten conexiones.

11) Conectar sin chips y comprobar las alimentaciones con un tester o un bloque espía (fig. 5). Para usar el bloque espía, conectaremos la parte negativa del bloque espía a la masa y la parte positiva a todos los puntos donde deba haber una tensión positiva. Para saber la polaridad del bloque espía debes fijarte en la polaridad del LED, que es quien marca la polaridad global. Si no te queda claro, coge una pila y conecta un terminal a una pata del bloque y el otro terminal a la otra pata del bloque. Si se ilumina, mira los signos de la pila, ésos son los del bloque espía. Si no se ilumina, son los signos contrarios.

12) Desconectar, insertar los chips, conectar. Si no funciona, revisar los puentes de conexión y demás cosas que se supone que están correctas pero que no lo están (si lo estuvieran iría, ¿no?)

A modo de ejemplo se muestra una posible disposición de los componentes del digitalizador de audio y sus pistas correspondientes (fig. 6). A la hora de comprar los componentes, ver el otro artículo que exponemos en esta revista (el del cursillo). A la hora de reconocer las resistencias, condensadores, etc, lo veremos detalladamente en el próximo artículo del cursillo.

Espero que esto os haya servido de orientación, si no es así, continuad escribiéndonos pidiéndonos ayuda y detallaremos más. ●

Tabla de colores de resistencias

Código 1 Representa las decenas del valor de la resistencia
Código 2 Representa las unidades del valor de la resistencia
Código 3 Representa un factor multiplicativo
Código 4 Rara vez utilizado, para expresar mayor precisión en las resistencias, los códigos 1, 2 y 3 cambian de significado y el valor multiplicativo se pone aquí.
Código 5 Tolerancia (indica qué error puede cometer el fabricante).

(omitimos el 4 voluntariamente)

Código	1 y 2	3	5
Color			
Plata	x 0.01	10%	
Oro	x 0.1	20%	
Negro	0	x 1	
Marron	1	x 10	1%
Rojo	2	x 100	2%
Naranja	3	x 1K	
Amarillo	4	x 10K	
Verde	5	x 100K	
Azul	6	x 1M	
Lila	7		
Gris	8		
Blanco	9		

Ejemplos:

470 Ohms, tolerancia 20% = Amarillo - Lila - Marrón - Dorado
4 7 x 10 = 47x10 = 470

1K, tolerancia 20% = Marrón Negro Rojo Dorado
1 0 x100 = 10x100 = 1000 = 1K

1M, no indican tolerancia= Marrón Negro Verde Dorado (dorado = 20% = estándar)
1 0 x100K = 10x100K=1000K=1M

2K2 - Rojo Rojo Rojo Dorado = 2 2 x100 = 2200 = 2K2

33K - Naranja Naranja Naranja Dor. = 3 3 x1000 = 33000 = 33K

10 Ohm - Marrón Negro Negro Oro = 1 0 x1 = 10

5.6 Ohm - Verde Azul Oro Oro = 5 6 x0.1 = 56x0.1 = 5.6

Audio Vision
Aplicaciones Multimedia S.L.
San José 53, 33209 GIJÓN
ASTURIAS
TLF/FAX: (98) 5352479

CENTRO AMIGA

* ORDENADORES *AMIGA*.
* TECLADOS, MÓDULOS DE SONIDO.
* MIDI, INFORMÁTICA MUSICAL.
* MESAS DE MEZCLAS DIGITALES.
* GENLOCKS, INFORMÁTICA APLICADA AL VÍDEO.
* ACELERADORAS, AMPLIACIONES, DISCOS DUROS, CD-ROM, TODO TIPO DE PERIFÉRICOS.

AUTENTICA MULTIMEDIA

FINAL DATA RELEASE 3



Distribución:
InFo Technologies

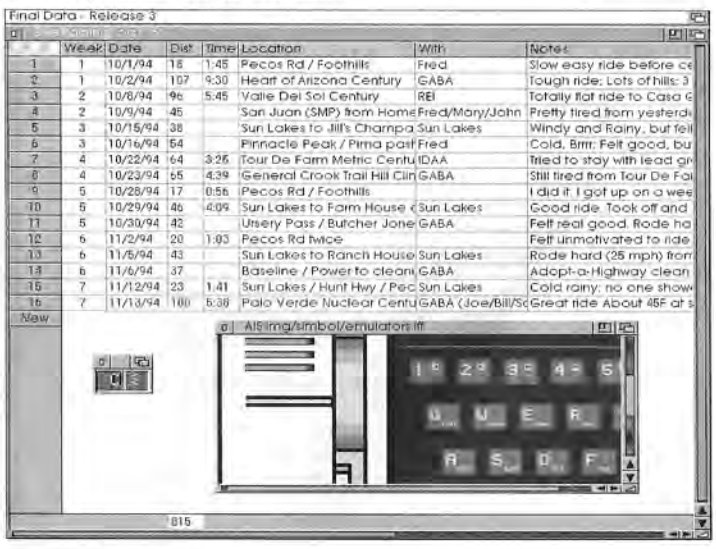
Tel.(93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12

La impresión que causa cualquier producto de la serie Final es de calidad, robustez y seriedad. Final Data no es una excepción y cumple todos estos requisitos. La versión 3 de esta base de datos cubre las necesidades del sector doméstico y es perfectamente válido para la administración de la pequeña empresa. El programa pertenece al ámbito personal y no debe compararse con otras potentes bases de datos relacionales que disponen de un lenguaje propio de gestión. Su competidor más directo en este segmento sería el DataStore que se incluye en el Amiga Magic. Final Data se integra perfectamente en el paquete que resulta de combinar el Final Writer, el Final Calc y Final Copy II.

El manual es un factor importante en la calidad de acabados que ofrece el programa. Se entrega en dos volúmenes. El primero corresponde al manual de la versión 2 del programa y el segundo incluye las modificaciones realizadas en la versión 3. El primer volumen ocupa unas claras 200 páginas ilustradas con imágenes que complementan las explicaciones. Comienza con una introducción y algunos conceptos previos como los procesos de instalación, copias de seguridad y la terminología básica en las bases de datos. Los siguientes capítulos están dedicados a un completo tutorial con ejemplos prácticos que nos familiarizarán con Final Data. La última parte del tutorial trata las operaciones de grabación en disco con sus diversos formatos y la impresión. Sigue con el apartado de mantenimiento explicando cómo crear una nueva base de datos y gestionarla. Para la total compatibilidad con otras aplicaciones, soporta los formatos ASCII, PenPal, File IIsg y MiAmiga File para la lectura y exporta ASCII. Las operaciones de gestión incluyen la ordenación de los datos y la búsqueda con la posibilidad de reemplazamiento y corrección.
El siguiente capítulo nos ayudará a configurar Final Data a nuestro gusto. Se puede personalizar el entorno de trabajo, los formatos de entrada/salida y la impresora. Hay un apartado específico dedicado a la impresión con la creación de etiquetas y extractos. Final Data es totalmente controlable con AREXX, este lenguaje de comunicación entre herramientas permite la automatización de tareas. El manual finaliza con la guía de referencia donde se da una explicación detallada por funciones de los menús.
El segundo volumen se concentra en explicar las nuevas opciones de la versión 3. Estas incorporaciones son los campos que incluyen fórmulas y cálculos, nuevas posibilidades de búsqueda compleja, posibilidad de mostrar la base de datos en varios formatos, soporte de Datatypes y ampliación del conjunto de comandos AREXX.

Funciona en cualquier Amiga con 1 MB de memoria y Amiga OS 1.3 o superior. Como se puede ver, no precisa ni de ampliaciones de memoria, ni disco duro, ni nuevas ROMS. La poca exigencia de recursos no significa que el programa esté falto de prestaciones, todo lo contrario, aprovecha al máximo las características de nuestra máquina. En todo caso, es otra de las muchas virtudes que tienen los programas de la serie Final de la firma norteamericana SoftWood. El programa se adapta a nuestro sistema y aprovecha las herramientas que tengamos instaladas. De esta manera, utiliza el AREXX, Datatypes y modos de pantalla del AmigaOS 3.1 pero también funciona correctamente bajo el AmigaOs 1.3, aunque no pueda disfrutar de estas cualidades. Trabajar con Final Data inspira confianza, los programadores de Softwood se han esforzado en diseñar una herramienta fiable y práctica. El aspecto de la pantalla de trabajo de Final Data es similar al de una hoja de cálculo. Los campos se representan en forma de columnas y cada fila corresponde a un registro o ficha de la base de datos. Es posible tener varias vistas para la presentación de los datos pero siempre se conserva el formato en columnas. Cada vista puede mostrar los campos que necesitemos según el tipo de gestión que deseemos realizar. Por ejemplo, para mantener una base de clientes y llamar por teléfono, solo mostraremos el nombre, número de teléfono y estado de nuestra relación comercial. Usando una herramienta como ésta, daremos una imagen más profesional a nuestros clientes y seremos más eficientes en la gestión de la información. Aunque las bases de datos están especialmente orientadas al sector administrativo, no hay que descartarlas para el uso particular o doméstico. Toda la información que tengamos dispersa en varios documentos se ordenará con el uso de esta aplicación.
La capacidad de soportar los DataTypes nos permitirá usar todos los tipos de datos en nuestra, en principio pequeña, base de datos. Un campo del tipo texto podrá contener una fotografía en el formato IFF, JPEG, GIF, BMP, PICT o cualquiera que soporte nuestro sistema. La única pega que hemos encontrado a la hora de mostrar las imágenes es que deben tener las dimensiones de la pantalla y sólo se pueden de ver de una en una. Podremos almacenar también sonidos IFF, AIFF o WAVE en 8 o 16 bits o animaciones completas.

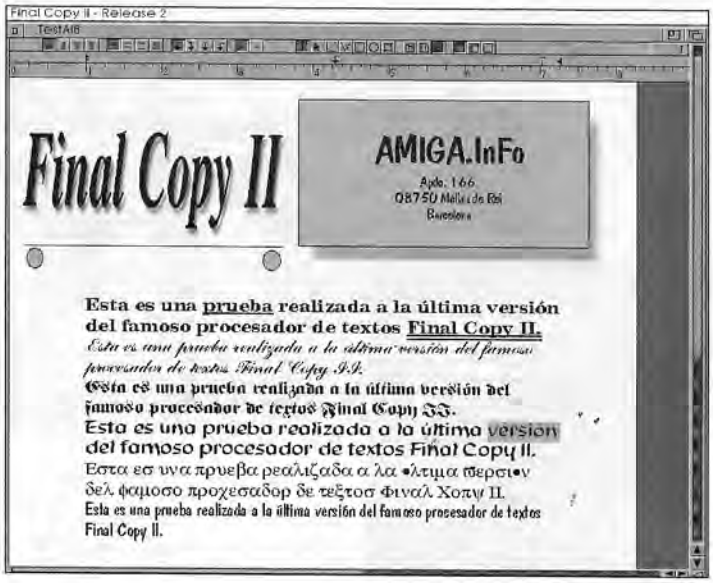
●SM



FINAL COPY II

Release 2

Una de las tareas principales a las que se suele dedicar un ordenador es a procesar texto de todo tipo. Trabajos para el colegio, cartas, pequeñas revistas, etc... son algunos de los trabajos clásicos para los que está especialmente diseñado este programa, pero, vamos a analizarlo con más detenimiento...



Los productos de la serie 'Final', de SoftWood, destacan por su profesionalidad y calidad de acabado, y por el alto nivel de detalle que emplean en cada uno de los manuales de los productos que sacan al mercado. En este caso, vamos a comentar el Final Copy II, Release 2. Se trata de un procesador de textos de los más básicos, pero que está dotado de toda una serie de características que hacen de él uno de los procesadores de texto más versátiles que podemos encontrar para Amiga.

Como características importantes, podemos destacar las siguientes:

✔ ***Tratamiento de fuentes tipográficas:*** permite el uso de tipos de letras con tamaños desde 2 a 200 puntos, dispone de espaciado entre líneas variable, permite expandir o comprimir el grosor de las letras así como utilizar diferentes estilos y colores (negrita, itálica, subrayado, doblesubrayado, etc.). Como novedad de esta versión, podemos encontrar que ya puede utilizar tipografías del tipo "Type-1" y "Compugraphic". Esto nos abre todo un abanico de posibilidades ya que, podemos utilizar la inmensa mayoría de fuentes de PC, MAC y Amiga.

✔ ***Procesamiento de texto:*** Como todo buen procesador de textos, permite justificar textos, múltiples columnas, etc... pero, una de las características más interesantes es que es capaz de utilizar diccionarios creados por el usuario. En la figura inferior, podéis ver una imagen capturada mientras utilizábamos el diccionario para corregir un texto. Cuando detecta una palabra que no está en el diccionario, indica un mensaje de error y nos muestra una lista de posibles palabras correctas para sustituirla. Pero, puede que la palabra sea correcta y que, simplemente, no esté todavía en el diccionario, por eso, nos permite añadirla al diccionario o ignorarla. De esta forma, en unos meses de trabajo, tendremos un diccionario bastante completo.



Muestra del funcionamiento del corrector sintáctico del Final Copy II.

✔ ***Soporte gráfico:*** Es capaz de importar dibujos y brochas del tipo IFF ILBM; dibuja cajas, óvalos y líneas; reescala cualquier gráfico y, además, soporta HAM, 24 bits y Extra Halfbrite.

✔ ***Impresión:*** Este es uno de los puntos fuertes de este programa. Con Final Copy II podemos imprimir al máximo de resolución que nos permita la impresora. Además, incorpora soporte Postscript, incluyendo las imágenes hasta con 12 Bits (normalmente se incluyen con 8 bits). Pero, no siempre nos interesa imprimir al máximo de resolución, por eso, también dispone de un modo de impresión de borradores. Con este modo, ahorraremos tinta y, sobre todo, tiempo. Como novedad de esta versión, podemos imprimir en modo apaisado (landscape), incluye automáticamente las tipografías al imprimir un fichero Postscript y permite trabajar con tamaños de página DINA3 y DINA5.

✔ ***Características Generales:*** Final Copy II es totalmente compatible con el Workbench 2.0 y 1.3. Trabaja perfectamente en multitarea e incluso tiene implementado soporte del dispositivo Clipboard.

✔ ***Manual:*** El manual (en inglés), es muy completo y está dividido en diferentes secciones orientadas a ir enseñando, paso a paso, cómo hay que ir utilizando cada una de las opciones del programa.

Valoración Final

Teniendo en cuenta la relación precio-prestaciones, podríamos decir que es una muy buena inversión, ya que es un programa potente, muy bien acabado, y, sobre todo, trabaja perfectamente en una máquina con poca memoria y sin disco duro.

El tutorial que contiene el manual es genial. Además, Final Copy es de esos programas que basta con trabajar con él un par de días para conseguir dominarlo completamente.

Sólo tiene una pega. Se va a dejar de desarrollar. SoftWood ha decidido que es mejor seguir desarrollando sólo un procesador de textos. Hasta ahora, trabajaban con dos productos en paralelo: Final Copy y Final Writer. Han decidido dejar de banda el desarrollo del Final Copy para centrarse en el del Final Writer. La versión disponible actualmente del Final Writer necesita más de dos megas de memoria para funcionar correctamente y, además, es imprescindible disponer de disco duro. Por eso, han lanzado al mercado una versión reducida, que se llama Final Writer Lite, capaz de trabajar en máquinas que dispongan sólo de 2 megas de memoria y una única disquetera. El cambio es para mejor, ya que, Final Writer Lite es bastante superior al Final Copy II. ●

❑ ***Producto:***
Final Copy II, Release 2

❑ ***Fabricante:***
SoftWood Inc.

❑ ***Distribuidor Nacional:***
InFo Technologies S.L.
Tlf: (93) 680 04 34

❑ ***Precio:***
10.500 ptas.

The Official Octamed 6 CD

OCTAMED CD 6

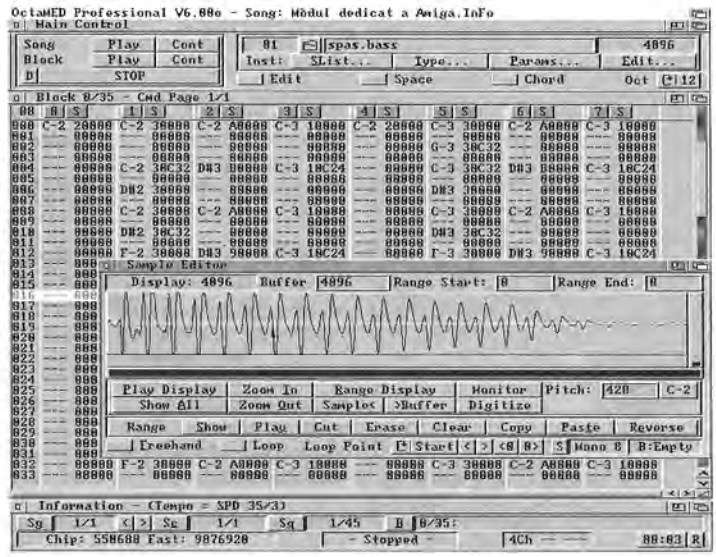


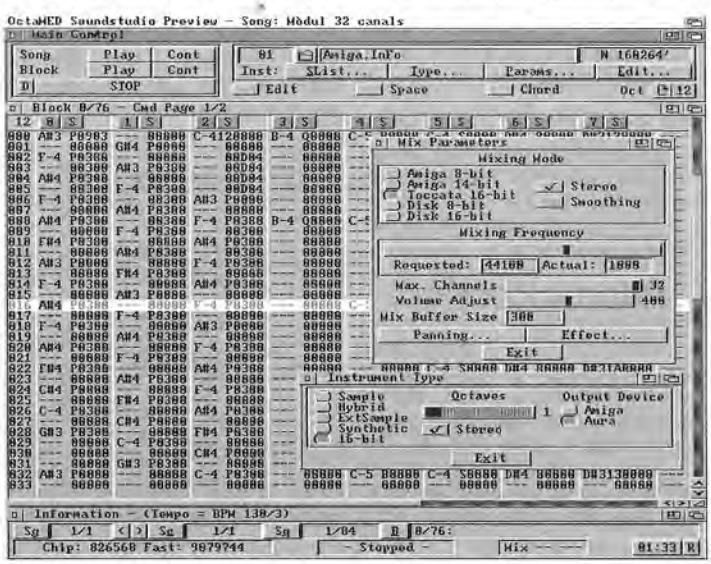
Producto cedido por AmigaCenter.

Después del curso sobre Octamed presentamos lo que será, según sus creadores, la última versión de este mítico programa de música. Viene en CD-ROM incluyendo un previo de Octamed SoundStudio. Un tracker de 32 pistas de sonido Amiga.

En este número de Amiga.InFo introducimos el Bars & Pipes como un método de trabajo para el músico profesional en la plataforma Amiga. Esto no significa que los "trackers" sean de una categoría inferior ni que ofrezcan menos posibilidades para plasmar la creatividad del usuario inquieto. Octamed ha ido evolucionando constantemente superando, antes o después, a sus competidores. La versión 6 será la última entrega de la serie Octamed. Si Vd. es usuario de esta aplicación, no debe alarmarse, no va a quedar sin soporte ni continuidad. De hecho, va a suceder todo lo contrario. Son tantos los cambios que se harían a un hipotético Octamed 7 que es recomendable darle un nuevo nombre. De 8 pistas de sonido Amiga, pasamos a 32 pistas de sonido digital estéreo reproducibles en un Amiga con una cierta capacidad de cálculo o con una tarjeta de sonido Aura de 12 bits o Toccata de 16 bits. El nombre de la próxima aplicación de los creadores de Octamed se llama SoundStudio y podemos encontrar un previo que funciona en un 60 % de sus funciones en el mismo CD del Octamed 6. Entre otras novedades, permite cargar los módulos del famoso ScreamTracker de PC. El CD incluye más de 45 MB de módulos en este formato S3M que podremos probar en SoundStudio.

El CD-ROM oficial del Octamed 6 está rebosante de música, muestras de sonido y algunas pequeñas utilidades de gestión que nos permitirán navegar mejor por el CD. 644 MB están dispuestos para el amante de la música digital. Se diferencian las secciones dedicadas a los usuarios que se adhieren al club Octamed como miembros activos de los que solamente adquieren el programa para uso privado. Los trabajos que se entregan al Club se publican en la BBS que mantienen y en un CD-ROM, como es el caso del que comentamos. En la parte referida a los





miembros están los trabajos de todos ellos en forma de módulos compatibles MOD ordenados por autor que podemos cargar en Octamed 6. En esta misma sección encontramos también unos instrumentos de gran calidad que sólo pueden ser utilizados legalmente por los miembros del Club Octamed. En los directorios dedicados a los usuarios en general, tenemos muchos más módulos de música y muestras de sonido preparados para ser utilizados en Octamed. Todo está ordenado por estilos y tipos. El formato de las muestras de sonido es el estándar de Amiga en 8 bits mono, pero para usos más serios, se echan en falta los 16 bits y el estéreo. Octamed soporta las tarjetas Aura de 12 bits y Toccata de 16 bits, reconoce los formatos AIFF, WAVE y otros de 16 bits en estéreo y ofrece herramientas integradas de conversión. El CD-ROM podría contener los instrumentos con la máxima calidad. De esta forma, sería aprovechable por los músicos o DJ's para trabajos profesionales.

Entre los diversos rincones de este completo CD encontramos unas demostraciones o promociones de dos grupos de rock. Suponemos que son conocidos de los autores o trabajan con Octamed en sus incursiones digitales. Se muestran algunas fotografías y unas canciones en formato Wave.

Octamed 6 es bastante similar a la ya conocida versión 5. Ahora el formato de la pantalla y las ventanas son configurables por el usuario. Más comandos pueden activarse mediante AREXX. Tenemos la posibilidad de cargar ficheros MID (0, 1) y grabar en formato MIDI (0). Se soporta la tarjeta Toccata limitada a una nota de polifonía y se reconocen las muestras estéreo y de 16 bits. Internamente, ha recibido muchas mejoras respecto a la versión 5 que harán al funcionamiento de esta aplicación más eficiente y cómoda para el usuario. ●SM

Xi-Paint

Xi-Paint v3.2
Autor: Thomas Dorn
Compañía: Schatztruhe
Formato: CD-Rom

Después de la revolución creada por Photogenics, aparece un nuevo programa de retoque fotográfico de la misma línea, que pretende ser un serio competidor.

Xi-Paint es un programa gráfico que se distribulle en formato CD-ROM a un precio muy económico en comparación con los demás programas del mismo estilo. Existen tres versiones: para el 68000, 68020, y 68040.

Acepta los modos gráficos: EGS, Ham6, Ham8, 256 color, Picasso, Cybergraphics, VD2001, Framemaster, Graffity, Merlin y Retina.

Los manuales se encuentran en el interior del CD en los idiomas Inglés y Alemán. Éstos están en AmigaGuide, ASCII y diferentes formatos de impresión. El autor nos indica que si se hubieran incluido impresos, habrían elevado considerablemente el coste del programa.

Su forma de trabajar destaca por lo versátil que es, ya que usa toda la potencia que le brinda el sistema de ventanas del Workbench 2.x, adaptándose a nuestras necesidades.

La caja de herramientas ("ToolBox"), se adapta a la forma que le demos a la ventana, cambiando incluso el tamaño de los botones. En ella encontraremos las herramientas básicas para dibujar y retocar, que contienen todos los programas del estilo.

La lupa abre una nueva ventana con nuestra imagen ampliada o reducida, dependiendo si el porcentaje que le demos es positivo o negativo. Nos será muy útil si la imagen con la que trabajemos supera el tamaño de la pantalla, ya que no escala la imagen como el Photogenics.



Pantalla de trabajo del XiPaint.

La opción "UNDO" es muy potente. Es múltiple, con lo que podemos recuperar varios pasos gracias a su buffer de memoria que podemos variar, dependiendo de la memoria que tengamos.

Otra herramienta interesante es la rejilla ("Grid"), que nos será muy útil para alinear perfectamente diferentes objetos en la imagen.

Referente a las herramientas de dibujo, es bastante similar a la forma de trabajar del Deluxe Paint. Contiene los llamados "Pens" (lápices) de diferentes características y le podremos sumar nuevos que diseñemos nosotros mismos, alojándolos en las memorias libres que posee. Luego se encuentran los "brushes", que son gráficos que podremos insertar tantas veces como sean necesarias sobre nuestra imagen. Podemos elegir entre diferentes modos y efectos para que al dibujar o retocar obtengamos un mayor abanico de posibilidades.

Contiene 18 filtros y efectos diferentes que podemos aplicar a una imagen. Combinándolos podemos conseguir resultados muy buenos.

Una opción bastante interesante es la de las capas o "layers" que podemos utilizar para componer varias imágenes en una.

El requester de entrada es un tanto especial, ya que nos muestra las imágenes contenidas en nuestro dispositivo, en pequeño tamaño, siempre que éstas contengan un fichero que crea el programa al almacenarlas. Éste se puede cambiar por el que ofrece la librería ASL.

El formato elegido por el XiPaint es el IFF Deep, aunque acepta también internamente imágenes en JPEG, Targa, Repro-Studio y PPM. Si queremos leer imágenes en otros formatos, no será problema ya que acepta programas externos que se ocuparán de la tarea. Le acompañan dos: el Multipic Loader, que nos aceptará IFF, IFF24, SUNRASTER y los Datatypes, y una demo del HHsUniversalLoader que nos aceptará incluso PCD (Photo CD), pero en tonos de grises.



Algunos Efectos con XiPaint.

En el interior del CD le acompañan 60 texturas, 50 paisajes, 30 imágenes varias y 100 fuentes. También encontraremos programas DP y shareware, como software para EGS, un nuevo "loader", fuentes de texto "Fresh Fonts", un controlador para la tableta gráfica Wacom, y el sistema gráfico "Graffity".

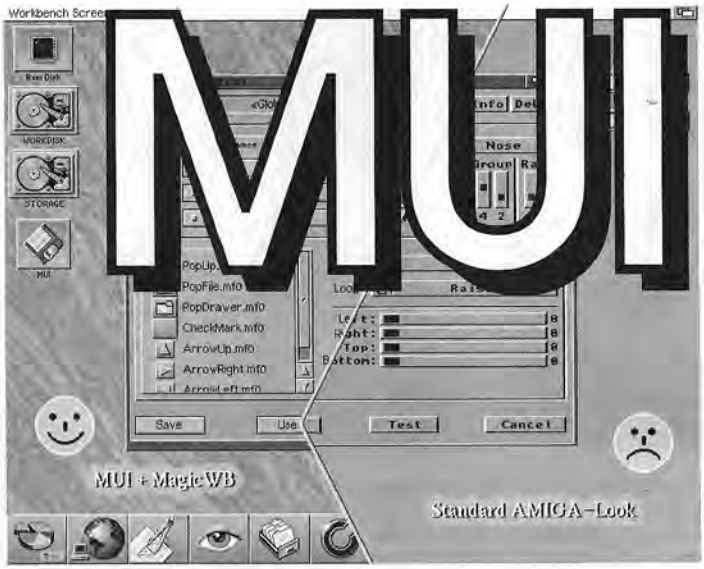
CONCLUSIONES

No cabe duda de que es el mejor programa con relación calidad-precio. Es muy completo y acepta la mayoría del hardware para Amiga.

Tiene pocos efectos, pero son buenos. Necesitaría opciones en los efectos para conseguir más variedad de resultados en nuestros trabajos.

La futura versión 4.0 tendrá, entre otras cosas, herramientas para trabajar con animaciones y Ray Tracer, que haran de él uno de los programas gráficos más completo para Amiga.● A.O

Magic User Interface 3.2



MUI versión 3.2

El Magic User Interface es un sistema que mejora el aspecto del interfaz gráfico del AmigaOS. Las aplicaciones que usan el MUI disfrutan de una serie de ventajas que lo hacen más agradable al uso y liberan trabajo al programador.

Fue en 1992 cuando empezamos a ver el clásico Workbench del Amiga con otro aspecto diferente al que estábamos acostumbrados. El alemán Stefan Stuntz creó una nueva imagen para el interfaz gráfico del AmigaOS. Todos los utensilios, ventanas y botones del Workbench podían ser sustituidos por unos completamente nuevos. Desde entonces ha ido mejorándolo constantemente hasta la versión que comentamos. La combinación de MUI con Magic Workbench permite incluso utilizar este nuevo interfaz en las aplicaciones que no estaban programadas para utilizarlo capturando las llamadas al sistema operativo. Se puede ver la diferencia en la imagen que acompaña al título de esta página. Para los que ya estén registrados a MUI o simplemente lo conozcan, decir que ha sufrido pocos cambios visibles respecto a la versión 3.0. Básicamente se han corregido los errores detectados en las anteriores versiones y se han optimizado algunas rutinas referentes a la visualización de texto y el desplazamiento de ventanas virtuales más grandes que la pantalla.

Se han reescrito algunas rutinas a nivel de lenguaje ensamblador para asegurar la máxima velocidad. MUI 3.2 es significativamente más rápido que las anteriores versiones. Una de las aportaciones de esta revisión es la compatibilidad de los famosos globos de ayuda al estilo del Windows o del Finder del Mac OS con las últimas realizaciones de los controladores CyberGraphics. Además de estas y otras mejoras, se ha reducido el consumo de memoria y su fragmentación. Algo inusual, ya que normalmente las versiones más potentes suelen requerir más recursos de memoria.

De cara al usuario final, para disfrutar de las ventajas de MUI, basta con enviar el pedido con nuestros datos y la cantidad mínima que solicita el autor, instalarlo en nuestro sistema y adquirir aplicaciones que lo utilicen. La versión de demostración que pertenece a la modalidad de distribución de Shareware incluye un programa que nos ayudará a realizar este pedido. El producto puede encontrarse en la sección dedicada a Amiga de Internet (AMINET) o en cualquier casa de dominio público.

La dirección donde se tiene que enviar el pedido es:

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
Deutschland

Los requerimientos mínimos de MUI son 1 MB de memoria y el sistema 2.0 o más reciente. La instalación se realiza en disco duro, obviamente, se necesita una máquina equipada con este dispositivo de almacenamiento con 3 MB libres. Aunque saca más partido de una máquina AGA y un rápido procesador, no tiene especiales requerimientos en este sentido. Los sistemas basados en el Workbench 1.3 son considerados obsoletos por el autor.

Los programadores reciben un buen soporte para que las aplicaciones que realizan utilicen las ventajas del MUI. El paquete completo que cabe en un disquete incluye los documentos necesarios para utilizar las librerías de MUI.

●SM

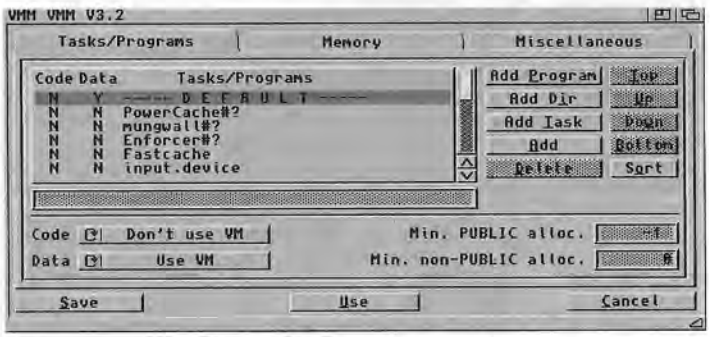
Magic User Interface
Autor: Stefan Stuntz.

Distribución:ShareWare, adquisición en el Dominio Público y registro mediante el envio de dinero al autor.

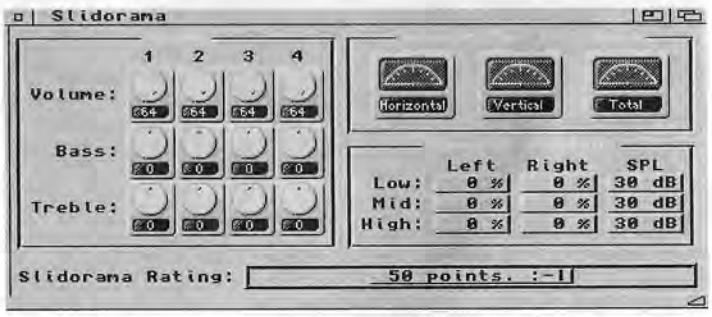
Precio: Menos de 2.000 ptas.



Amiga InFo conversó con el autor del MUI en la pasada Feria Computer 95 celebrada en la ciudad alemana de Colonia.



Los programas que usen el sistema MUI pueden beneficiarse de sus ventajas. El gestor de memoria virtual más famoso para Amiga, Virtual Memory Manager, necesita el MUI instalado en nuestra máquina.

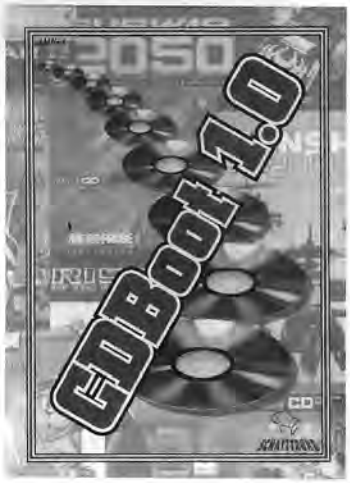


Entre las mejoras que incorpora el MUI, encontramos la posibilidad de utilizar unas librerías con imágenes para los botones como en este panel de control de un hipotético programa de sonido.

CDBoot 1.0

❑Fabricante: Schatztruhe
❑Precio aprox.: 5900
❑Ofrecido por: Amiga Center
❑Incluye: 1 disco, manual de 50 pág. en Inglés y Alemán.
❑Características: Arranca CD-Roms y emula el Pad de la CD32.
❑Valoración: 50%

CDBoot es un pequeño programa con la misión de arrancar los CDs que contengan secuencia de arranque como los programas para CD-TV o CD-32.



Requiere A1200 o A4000 con una unidad de CD-ROM Atapi o SCSI, Workbench 3.x, un sistema de ficheros para CD, y disco duro.

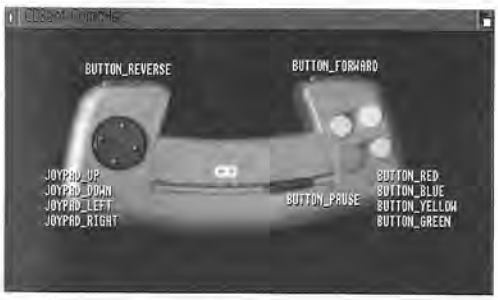
Ante todo, debemos saber que no es un emulador de la consola CD-32, ya que ésta, aunque es muy similar al A1200, contiene hardware adicional,como el chip gráfico Akiko. A pesar de ello, la gran mayoría de software funcionará ya que no aprovecha esas diferencias en hardware que la hacen diferente.

Una opción muy importante, para poder jugar perfectamente en los juegos para CD32, es la emulación del pad de la CD32, en el joystick y teclado del Amiga, ya que éste contiene un total de 6 botones. Podremos configurarlo totalmente para que situemos los controles en las teclas que mejor nos vayan.

La instalación nos será bastante simple ya que utiliza el programa Installer de Commodore. Un punto que tiene a su favor es el detalle que ha tenido el autor de incluir una opción de desinstalación del programa, lo cual es muy poco usual en la gran mayoría de los programas para Amiga, aunque sea de gran utilidad, sobre todo en aquellos programas que se esparcen por la partición del sistema.

Lo podremos configurar para que el ordenador, cuando detecte un CD-ROM preparado para ello, arranque automáticamente (ya sea cuando hagamos un reset o desde el Workbench), o para que aparezca un requester que nos pregunte si queremos que arranque el CD o nuestro disco duro.

En definitiva, CDBoot nos puede ser de gran ayuda para poder ejecutar algunos juegos de CD32 en nuestro Amiga, y CDs como el "World of Amiga 1200" o los CDPD, que contienen un gran surtido de programas de dominio público y demos, instalados para poder ser usados directamente, sin ningún problema.●



ALTAVOCES Commodore

❑Fabricante: Commodore
❑Precio aprox.: 5000
❑Ofrecido por: Informática Molins.
❑Incluye: 2 altavoces y cable de conexión
❑Características: Amplificador 25w, estéreo con ajuste de volumen y tono.
❑Valoración: 85%

Aunque el Amiga de serie, se haya quedado estancado en sus cuatro canales de 8 bits, tiene un gran surtido de programas para componer música y una enorme cantidad de ficheros musicales, consiguiendo mediante soft reproducir hasta 32 canales a 14 bits.

Para los que tengáis un monitor sin sonido o con una calidad pobre, una posible solución económica puede ser la que nos ofrece la renacida Commodore con sus nuevos productos multimedia, entre ellos unos pequeños altavoces.

Dentro de una caja llamativa por su color rojo y el dibujo de unos altavoces tipo Alta Fidelidad (que a nadie le lleve al engaño), se encuentra la pareja.

Estos tienen una buena estética y son de color beis, un poco más oscuros que la carcasa de nuestros ordenadores Amiga. Tienen unas medidas aproximadas de 18cm de alto, 9cm de ancho y 12cm de largo. Contienen un orificio en la parte superior, para aprovechar el sonido que proyecta la parte de atrás de los altavoces, (frecuencias bajas). Abajo, veremos el conmutador de encendido y los ajustes de volumen y tono.

Estos contienen un amplificador de 25w estéreo y se conectan directamente a la red de 220v, por lo que no necesitaremos de un Amplificador ni de un adaptador de corriente para poderlo usar.

Del más pesado, penden tres cables: el de corriente (220v), el cable de conexión al otro altavoz y el que se conecta a la fuente de sonido. Este último es de tipo Phono, estéreo, pensado para las targetas de sonido de PC. No nos alarmemos, ya que podemos fabricarnos un simple adaptador con un conector Phono estereo hembra del cual salgan dos cables con unos conectores RCA, para poderlo conectar a nuestro Amiga. Por otro lado, nos servirá para poderlo conectar a otro aparato de Audio, como un posible lector de CD-ROMs o un Walkman.

Una vez conectados y ajustado el nivel de tono, podremos comprobar que el sonido es claro y contiene un buen nivel de todas sus frecuencias, incluso las frecuencias bajas, que suelen fallar en altavoces de pequeño tamaño.

Le hemos encontrado un pequeño defecto, si lo usamos junto al monitor AMIGA M1438S. Si colocamos el altavoz que contiene el amplificador muy cerca a él, y trabajamos con frecuencias que no sean PAL o NTSC, provocará vibraciones en ese lado. De todas formas, es recomendable no tener altavoces muy cerca de los monitores, ya que el campo magnético que provocan puede deformar la imagen.

En definitiva, podemos decir que tienen muy buena calidad-precio y son recomendables para los que tengan la necesidad de darle "más vidilla" al sonido de nuestro Amiga a un módico precio, siempre que no tengamos o no queramos conectarlo a un buen equipo Hi-Fi.●



INFORMATICA 2021 (MALAGA)

10 años al servicio del Amiga.

C/ Avda. Rosaleda 1, 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.-

Amiga 1200

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.-

CD 32

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

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.-

AMPLIACIONES

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

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 1	3.400.-
Chuck Rock II	3.400.-
Castle II	3.600.-
Ultimate Body Blows	5.400.-
TOP 100 Juegos (1200)	5.200.-
Ultimate Juegos (1200)	4.500.-
Simon The Sorcerer	4.200.-
Microscom	4.200.-
Super Skidmarks	5.200.-
Tower Assaul (Alien Bred)	5.100.-
SubWar 2.050	3.900.-
Field Of Glory	3.900.-
Pirates GOLD	3.900.-
American Lamborghini	2.000.-
Alfred chicken	2.500.-
Pierre le Chef	2.500.-
Overkill+Lunar C	2.000.-

16 % de IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRECIOS
PRECIO ESPECIAL PARA DISTRIBUIDORES

¡ SERVICIO DE REPARACIONES PARA TODA ESPAÑA !
Horario - 9:30 a 13:30, Tarde 17:30 a 20:30

Amiga Ocio

No cabe duda de que Amiga ha entrado en la moda del Texture-mapped. Lo estamos viendo en las demos y ahora en los juegos que van saliendo, que cada vez son más expectaculares.

Novedades Juegos

CAPITAL PUNISHMENT.

Otro juego de lucha que promete mucho. Gráficos espectaculares y movimiento suave. ¿Será capaz de desbancar a los ya existentes?. La decisión es tuya.

STREET RACER

Este es otro tipo de juego que se está poniendo muy de moda: los clónicos del Super Mario Kart. Esta versión se publicó originalmente para mega Drive.

HILLSEA LIDO

Si te gustó Theme Park, entonces no debes perderte Hillsea Lido. En lugar de dirigir un parque de atracciones, serás el encargado de los comercios de una playa y su paseo marítimo. Ahora podrás disfrutar del verano todo el año con Hillsea Lido.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Tras mucho tiempo de espera, por fín podremos disfrutar de esta videoaventura del estilo The Secret of the Monkey Island.

PINBALL PRELUDE

Desde que Pinball Illusions redescubrió el género de las máquinas del millón, no han dejado de aparecer clónicos. En Pinball Prelude podremos disfrutar de mesas creadas mediante 3D.

SPERIS LEGACY

Para los amantes de las aventuras con toques de arcade, Speris Legacy es la solución. Aunque es sospechosamente parecido al Zelda de Nintendo, por fin podremos disfrutar de este tipo de juegos en nuestro querido Amiga.

PREVIEW

XTreme racing

XTreme Racing
Silltunna Software/Black Magic

Si tuviéramos que definir a XTreme Racing de alguna forma, podríamos decir que es una variante del clásico de Super Nintendo Mario Kart, pero con el aliciente de que no tiene ningún tipo de censura, por lo que podremos destruir a los contrincantes y atropellar o aplastar a unos simpáticos duendecillos rojos que circulan libremente por los alrededores de las carreteras.

Podremos elegir entre ocho coches diferentes y competiremos con enemigos inteligentes en un gran número de circuitos con diferentes ambientes.

En la pista encontraremos armas y otros utensilios para ayudarnos a ganar y así conseguir la recompensa en metálico con la que podremos modificar nuestro coche.

Utiliza gráficos en 256 colores con texturas mapeadas a 1x1, 1x2, 2x1 ó 2x2 puntos, dándonos un gran sensación de realismo.

Contiene muchas opciones para configurar la pantalla y ganar una mayor velocidad, aunque





rinde perfectamente al máximo de sus posibilidades en un A1200 con un 68030 a 28 Mhz.

Se adapta y optimiza a las diferentes CPU's y pueden jugar entre 1 y 4 jugadores a la vez, o hasta ocho conectándose dos Amigas por el serial o el modem.

En definitiva, es un juego con el que podremos pasar un buen rato entretenido. ●





BREATHLESS

Compañía:	**Fields of Vision**
Distribuidora:	**Power Computing**
Disponible:	**A1200 y A4000**
Soporte:	**3 discos**

Me detuve en un oscuro corredor que quedaba semi oculto. Mis recientes heridas sangraban abiertamente. El dolor era insoportable. Sin embargo, no estaba dispuesto a abandonar. No ahora. Sólo unos metros más y alcanzaría la tan deseada libertad. Comprobé la carga de mi arma. El indicador señalaba un nivel de energía bajo. ¡Maldita sea!. Necesitaba encontrar un par de cargadores si quería eliminar a los últimos guardianes. Desde que me quedé sin escudos, sólo puedo lanzar pequeños ataques sorpresa, no puedo sostener un combate cara a cara. Nunca he temido a la Muerte, pero, si debo morir hoy, lo haré luchando y llevándome conmigo a tantos como pueda por delante. Salí de mi escondite y me dirigí al corredor principal. Me acerqué a la sólida puerta que bloqueaba mi camino. Respiré hondo y pulsé el interruptor de apertura...



Tras esta breve introducción pasemos a comentar el juego. ¿Qué es Breathless?. Pues, en principio, no es más que otro juego de estilo "Doom" que últimamente no paran de aparecer para Amiga. Y digo que sólo en principio, porque, de todos los aparecidos hasta ahora, Breathless es el mejor. Vamos a demostrarlo.

En cualquier juego de este tipo los gráficos y la velocidad son los dos aspectos más importantes. Obviamente, la jugabilidad y adición, son también importantes, no sólo en este tipo de juegos, sino en todos, pero en un juego de estas características sin una animación suave y unos gráficos definidos nunca podremos disfrutarlo. Pues bien, Breathless posee unos gráficos realmente espectaculares, haciendo así honor a su título (significa sin aliento en inglés). Así es como te quedas la primera vez que juegas a Breathless. Todos los gráficos parten de renders en 3D y las texturas empleadas son de gran calidad. En cuanto al tema de la velocidad, el programa nos permite escoger diferentes tipos de pantalla y resolución. Sin embargo, para poder disfrutar de Breathless, hace falta un Amiga rápido. En un A1200 básico necesitaremos jugar en una pantalla pequeña y con una resolución de 2*2 píxels, mientras que en modelos acelerados podremos disfrutar de un tamaño de ventana mayor y una resolución más nítida. Una característica realmente útil es que podemos cambiar estos parámetros mientras jugamos, no teniendo que volver a empezar una partida al haber elegido una resolución no apta para nuestro ordenador ni nuestro gusto. Hay que añadir, además,que el movimiento es muy realista, ya que al movernos se simulan pasos, haciendo que nuestra vista de la zona suba y baje. Además, podemos disparar a diferentes niveles de altura. De esta forma, podremos eliminar a cualquier enemigo que se haya atrincherado en una zona de altura diferente a la nuestra. Otro aspecto que aporta gran realismo es la iluminación. Si nos adentramos en un túnel que carezca de fuentes de luz, nuestra visibilidad disminuirá hasta una oscuridad casi absoluta. Si una luz parpadea por mal funcionamiento, la zona bajo su influencia se iluminará y oscurecerá según el estado de ésta. Todos estos aspectos confieren a Breathless un gran realismo y espectacularidad.



El sonido también refuerza el realismo del juego: disparos, explosiones, pasos furtivos, gritos de dolor... todo contribuye a crear una atmósfera de gran tensión. Si fuera posible instalar un sistema Dolby Surround a nuestro Amiga, Breathless le sacaría todo el jugo, ya que podríamos saber si en una zona cercana hay enemigos, si alguien se nos acerca por la espalda o intuir en qué dirección hay más enemigos. A ver si en próximas generaciones de Amigas y programas contemplan esta opción. Sería la guinda perfecta para un juego con tanta calidad.



¿Y la jugabilidad?. Como cualquier juego de este tipo, Breathless no es fácil. Para poder aprovechar todas sus posibilidades debemos manejar un gran número de teclas a la vez: movimiento, disparo, pasos laterales, correr, subir y bajar el punto de mira, etc. Aunque al principio pueda asustar, la verdad es que enseguida te acostumbras a ellas. Una vez que las dominas, el juego engancha totalmente. Siempre te quedas con ganas de saber qué hay detrás de aquella puerta que nunca alcanzas. Otra particularidad que ayuda a jugadores noveles es el automapa. A medida que progresamos en un nivel se va construyendo su mapa de forma automática. Con sólo pulsar una tecla, podremos consultarlo en caso de estar perdidos. Otro punto más que añadir al juego.

¿Mejoras?. Sí, cualquier programa siempre es posible mejorarlo. Un aspecto que necesitaría una mejora es la velocidad. Aunque es muy buena, las personas con un A1200 básico quizás la encuentren algo deficiente y deban jugar con pantallas pequeñas, es por ello que los propios programadores recomiendan una tarjeta aceleradora. Ya se han anunciado juegos del mismo estilo con rutinas optimizadas que incrementarán la suavidad del movimiento. También sería de agradecer que estos programas hicieran uso de los coprocesadores matemáticos en los Amigas, que los tuvieran. Y otro punto que se echa mucho de menos es la ausencia de animaciones en 3D. La verdad es que los pocos gráficos que podemos ver del protagonista y algunos enemigos son realmente apabullantes. Si



comercializaran una versión CD-ROM con secuencias de los personajes, sería la bomba. A ver si en futuras versiones podemos disfrutar de ellas.

Conclusión: un juego 100% recomendable para todos los amantes de las emociones fuertes. Os aseguro que no quedaréis defraudados. Sin embargo recordad lo que he dicho de la velocidad. Aunque Breathless es uno de los más suaves que he visto, una aceleradora es muy (pero que muy) recomendable para disfrutarlo de verdad. Además, todos aquellos que os quejáis de los juegos con manuales en inglés os sorprenderá ver que Breathless tiene las instrucciones en castellano de serie (el manual está en inglés, alemán, francés, italiano y castellano). Un esfuerzo que debemos agradecer. Así que, ya lo sabes, ¿qué estás esperando para hacerte con él?.● JJL



MEMORIAS OSCURAS

por Joan J. López

Saludos, de nuevo una vez más con vosotros. Esta vez la columna no será monotemática. Intentaré tratar varios temas, todos ellos relacionados con la escena, así que allá vamos...

Después de dos fiestas tan impresionantes (Posadas y Euskal) aún sigo sin comprender por qué la escena española cuenta con tan pocas producciones. Grupos y calidad hay pero, ¿hay ganas?. Quizás sea este el problema. Obviamente, es preferible sacar una demo en una party con la esperanza de llevarse algún premio y algo de fama, sin embargo, si éste fuera el modus operandi de la escena, hace tiempo que habría desaparecido o que sería algo totalmente diferente a lo que conocemos. No olvidemos el lema internacional: Amiga & Friendship rules! (¡Amiga y Amistad mandan!). No seamos tan materialistas, os aseguro que (por desgracia) un premio de una party no es como la primitiva (¡qué más quisiéramos todos!) y si reconocimiento y fama es lo que perseguimos, te haces más famoso produciendo 20 demos fuera de concursos que una que gane un premio. ¿Cómo llegaron a ser tan famosos y respetados grupos como TRSI, Kefrens, The Silents, etc.?. Antes de que las parties tuvieran un cariz tan importante, ellos ya eran conocidos en todo el mundo. Ciertamente, vencer en un concurso (y más si éste es de gran importancia), ayuda mucho, pero no lo es todo. Los hoy grupos legendarios se ganaron su puesto a pulso, sacando montones de demos a la luz. Las victorias fueron sólo la guinda del pastel y el empujón final a la cima de la fama. Así que, ya sabéis, como decía Pedro Ruiz: "menos samba y más trabajar". Luego no os quejéis de que nos consideren el culo de Europa.

Segundo tema: la escena europea. Hace pocos días que he recibido el último número de la prestigiosa revista en disco R.A.W., concretamente el número 9. En ella aparecen una serie de temas que me preocuparon a primera vista: la desaparición de Upstream, la diskmag "rival" de R.A.W. (ambas están consideradas como las mejores), la desintegración del famoso grupo Sanity (¡¡ay!!), el abandono y prácticamente desaparición de los EuroCharts (una especie de diskmag en la que únicamente aparecen clasificaciones: mejor grupo, demo, grafista, etc.), el fracaso del resucitar de Razor 1911 (otro grupo legendario)... La verdad es que tras tal aluvión de malas noticias se me cayó el alma a los pies. ¿Cómo es posible que ahora que vuelve Amiga (para ganar), se vaya a pique el único soporte que tenía Amiga hasta ahora?. La verdad es que mi pesimismo estaba injustificado.Ciertamente estas malas noticias son tristes, pero no por ello se hundirá la escena. Como otras veces antes, simplemente se trata de un bache pasajero. No todo ha sido siempre de color rosa para la escena. Si un grupo legendario "muere" es triste, sin embargo, siempre habrán otros grupos que alcancen ese estatus (¿entendéis por qué he insistido tanto al principio en lo de esforzarse un poquito más?). Obviamente, nada es para siempre (por muy pesimista que suene), pero entre durar cien años o desaparecer en cien días puede haber una diferencia muy pequeña si nadie hace nada, pero mientras haya grupos que produzcan demos, la existencia de la escena estará asegurada. ¡Larga vida a la escena y al Amiga!.

Continuamos: sigo sin recibir cartas vuestras. ¡Eoh! ¿Estáis ahí?. Si luego al vernos en alguna party os doy una ración de capones mo me preguntéis el porqué. No me cansaré de repetir que esta es vuestra columna también (interactiva). Si te apasiona el mundillo de la escena, si no lo conoces, si tienes un grupo, si te gustan las demos... ¿a qué esperas para escribirme?.

¡No se vayan todavía, aún hay más!. Empiezan a circular rumores (pues hasta ahora no hay ningún anuncio oficial) sobre una nueva party que se celebraría en Almería (creo que era Almería) los días 19, 20 y 21 de abril de 1996, organizada por la Universidad de Almería. Al igual que la Euskal III incorpora sección de Amiga y PC. Seguiremos informando. También se empieza a montar la Posadas Amiga Party '96, que se realizaría seguramente a finales de junio o pricipios de julio. ¡Esta vez no olvides el ventilador!.

Y con esto y un bizcocho... hasta el número próximo (sí, ya sé que no rima, pero ¿realmente se lee alguien esta columna?. Lo dudo, ya que nadie me escribe. ¡SNIF!).

... FIN DE LA TRANSMISIÓN.

WORMS

NOMBRE: WORMS
Software: TEAM17
Distribución: OCEAN
Disponible en:
AMIGA AGA, y CD-32
Versión comentada: CD-32

Comentado por M.A. & MICKY

Podríamos decir que estamos ante un juego estilo Lemmings, aunque, en este caso, no se trata de salvar a nadie, sino de todo lo contrario, es decir, no dejar gusano vivo; para ello, contamos con distintos tipos de armamento, herramientas y utensilios, hasta 24 elementos dispuestos para ser utilizados en el momento adecuado. Entre ellos: Bazookas, granadas, lanzallamas, ametralladoras, minas, cartuchos de dinamita, martillos neumáticos, cuerdas, e ,incluso, una bandera blanca de rendición.

El juego consiste en atacar a los gusanos del equipo contrario, utilizando el arma adecuada a cada ocasión; al utilizar, por ejemplo, el bazooka, se han de tener muy en cuenta la potencia del lanzamiento y la fuerza y dirección del viento, de lo contrario, podríamos obtener resultados indeseables; para las granadas, aunque el viento no tenga influencia, sí es importante ajustar el ángulo de tiro, o de patada, mejor dicho.

Todo ello en un tiempo límite y por riguroso turno. Cada Worm dispone, al comienzo de cada batalla, de un valor de energía vital de 100, valor que irá disminuyendo, según la magnitud del impacto recibido y tipo de arma utilizado.



Se autodestruye al quedarse sin energía, por medio de una bomba de acción manual, y despidiédose de todos con un gracioso -bye bye-.

Durante la contienda, el cruce de insultos y saludos entre los combatientes y la forma de recibir los impactos, añade un toque de simpatía al desarrollo del juego.

El sistema de generación de pantallas asegura más de 4 Billones de presentaciones distintas, ya que las posiciones de los gusanos se realizan de forma aleatoria.

Las opciones del menú de configuración son numerosas:

El lenguaje de configuración y diálogos en Francés, Inglés o Alemán.

Cambiar los nombres de los Worms a nuestro gusto, formar equipos de 4/8 jugadores, pudiendo participar hasta 16 por combate, cambiar la vitalidad por defecto de 100 a 75/150, dependiendo de ello, por tanto, la duración de cada round. El número de Combates por pantalla es de 1/2, siendo conveniente elegir 1 cuando participen varios jugadores, para que no resulte pesado el pasar de una pantalla a otra. La repetición automática de la secuencia es muy interesante. Activar/ desactivar los diálogos entre gusanos, habilitar/ deshabilitar cierto tipo de armamento y su cantidad etc..

Y hay algo muy interesante para la versión en disco, como es el poder diseñar uno mismo las pantallas, desde un programa de dibujo tipo Dpaint.



Por otra parte, y para la CD-32, disponemos de una opción que no está nada mal, y que es la de poder utilizar un CD de audio cualquiera como música de fondo del propio juego e independiente de las voces y sonidos característicos del mismo.



Son de destacar también, las presentaciones en 3D, sobre todo teniendo en cuenta que suponen 76.8 Mb. en 8 ficheros.avi, y siendo la capacidad de juego de tan sólo 1.5 Mb.

Si resulta entretenido jugar uno sólo contra la máquina, debemos suponer que entre varios jugadores ha de resultar de lo más divertido.●



EXILE

Nombre: EXILE
Distribución:
AUDIOGENIC

Disponible en:
Amiga AGA y CD-32
Versión comentada:
CD-32
por M.A. & MICKY





Nos encontramos ante un juego de plataformas, ambientado en un planeta lejano, donde los meteoritos son un fenómeno tan común como la lluvia en la Tierra. Unidos a éstos, los constantes vientos huracanados, hacen que la actividad vital se desarrolle, principalmente, en las interioridades cavernosas en el interior del planeta; en el exterior, se hallan las plataformas e ingenios propios de una base colonizadora, de la cual ha de partir nuestro personaje, en misión de conquista.

Equipado con poco más que una mochila autopropulsora, abandonará la seguridad de la estación, a prueba de meteoritos, para enfrentarse a las dificultades que le esperan allá abajo. Para ello, ha de valerse de todo lo que se encuentre al paso.

Quizás, la mayor dificultad consista en saber qué utilidad o qué uso hay que darles a los distintos objetos que va encontrando. Uno de los más socorridos son las granadas con temporizador, que explotan en breves segundos, una vez activadas, y sirven para abrir algunos pasos bloqueados por mecanismos hidráulicos y es aquí donde se ha de utilizar uno de los recursos más interesantes con los que cuenta nuestro personaje: El Teleport de memoria retrospectiva, mediante el cual podrá trasladarse a un lugar o lugares, por los que haya pasado anteriormente, y hubiera memorizado previamente su posición. De esta manera, al activar la granada, se teletransportará a un punto seguro, donde no le alcance la explosión. También se desplazará a estos lugares preseñalados en ocasiones de máximo riesgo, o cuando esté bajo mínimos la energía vital, para recuperarla de nuevo en un instante.

Otras armas de mano, con características propias, irá encontrándose según avance en la misión, así como una especie de mando a distancia, que le permitirá localizar y recuperar piezas del equipo, incluso podrá abrir algún tipo de barreras, etc..

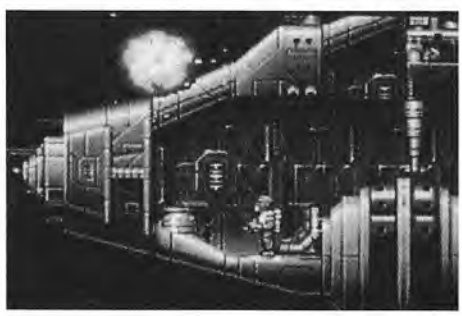
A nuestro héroe le saldrán al paso artefactos y animales varios; molestas cacatúas que le picotearán a la más mínima oportunidad, robots que le dificultarán el paso, simios alborotadores y de griterío estridente, que le incordiarán, enjambres de abejas que le... ¿Qué os voy a contar?

El desplazamiento del personaje en todas direcciones, por medio del Autopropulsor, marca la diferencia con otros juegos de este tipo, en los que el movimiento es generalmente a base de saltos.









Los gráficos son aceptables para esta clase de juego, aunque los fondos están faltos de colorido.

El sonido que nos acompaña durante el juego es un efecto constante e invariable, y los demás son clásicos y simples.

La posibilidad de grabar en la NVR (memoria no volátil) de la Consola, nos permite retomar el juego en cualquier momento donde lo habíamos dejado.

Aquéllos que tengáis el módulo de expansión SX-1, tendréis que colocar en off el interruptor del panel trasero, para que cargue el juego, pudiendo disponer del teclado para aquellas opciones que resulten más engorrosas de utilizar con el pad.●

demos

Otra vez volvemos a estar con vosotros para presentaros algunas de las mejores demos existentes en toda la escena mundial. Si quieres saber cuál es el último grito en efectos o quieres comprobar si tu grupo favorito aún es capaz de sorprenderte, no tienes más que leer estas páginas. Comenzamos.

por Joan J. López.



Nombre: ZIF
Grupo: Parallax
Tipo: Demo
Programadores: Debug y Simply
Grafistas: Mistral y Tukan
Músico: Legend
Necesita HD

Zif fue la ganadora de la ya pasada fiesta The Assembly '95. Y lo fue de forma justa y clara. Siguiendo la línea de las últimas producciones, Zif nos muestra efectos nuevos y otros no tan nuevos, pero con mayor calidad. Los efectos, ya vistos anteriormente, son deformaciones de gráficos, cubos con textura mapeada y resolución de 1*1 píxels, el túnel formado a partir de un fichero DEM (los que utiliza el programa Vista Pro para generar paisajes) o las letras de fuego. Sin embargo, el punto fuerte de Zif, son las rutinas de objetos renderizados en 3D a tiempo real: las letras de los créditos, una cabeza de enorme tamaño creada mediante splines (curvas matemáticas) que refleja una textura o la copa que refracta la imagen de fondo (como si fuera de cristal de verdad), un Volkswagen Escarabajo con iluminación y sombreado phong o el último grito en rutinas de 3D a tiempo real; los objetos de tipo metálico, en este caso un objeto creado también mediante splines. Sin embargo, también podemos ver un efecto totalmente nuevo: una "nube" con textura mapeada e iluminada hasta por dos focos de colores diferentes que se va retorciendo como si fuera de goma. Todos los efectos demuestran la gran calidad del programador.



Los gráficos y la música también están a la altura del código. Tanto las ilustraciones como las texturas mapeadas son de gran calidad, como debe ser en una demo ganadora. Pensad que, por muy bueno que sea un aspecto de una demo (el código, los gráficos, la música, la coordinación, el diseño, etc.), si el resto de aspectos no están a la altura, la demo fracasará en su intento de ser la número uno. Pero en Zif todo encaja a la perfección.



La música, de estilo tecno-makina, sin ser una composición espectacular acompaña muy dignamente y ayuda a redondear el resultado final, consiguiendo de esta manera un producto de muy alta calidad, tal como le corresponde a un auténtico número uno. Ya lo sabes, Zif no puede faltar en tu colección.●





Nombre: ISO
Grupo: Scoopex
Tipo: Trackmo (2 discos)
Programador: Ninja
Grafista: Made
Músico: Oxbow

La verdad es que resulta difícil elegir cual es de las tres demos que este mes comentamos la mejor. Todas tienen muchos puntos a favor. Sin embargo da gusto poder comentar tres demos de tan alto calibre. En la última edición de esta sección ya comentamos una demo de Scoopex: ArtCore, un slideshow brutal. Y brutal es su seguidora: Iso. Nada más empezar podemos disfrutar de una animación en 3D de un robot con la que se introducen los títulos de créditos como si de una película se tratara. Aunque la animación es corta y se ha rebajado su resolución para ocupar menos espacio, su calidad es impresionante, tal como lo son el resto de gráficos de Iso. Si os gustó ArtCore, podréis disfrutar en esta demo del mismo grafista: Made, un auténtico artista con el ratón. Tanto las ilustraciones (entre las que se encuentra una ya aparecida en ArtCore) como los gráficos de fondo y las texturas, son geniales. Recordad bien el nombre de Made porque seguramente no será la última vez que oigáis hablar de él.

El código también es de gran calidad: una dragonball con textura, vectores con phong shading y mapeado de 1*1, un cubo mapeado con gouraud shading cuyas caras se separan y muestran un objeto construido por splines que se refleja en las 6 caras interiores del cubo, mientras que en las exteriores las texturas sufren rotaciones, zooms o deformaciones, 27 cubos mapeados y con foco de luz, una rotación con deformación de un gráfico al cual se le aplica un motion blur a sus componentes RGB (un efecto muy espectacular), etc. Como podéis comprobar, si hace unos años el efecto estrella eran las rotaciones, luego las deformaciones y más tarde el efecto "Doom", el efecto que todos los grupos intentan mejorar es el 3D a tiempo real. ¿Alguien apuesta sobre cuál será el próximo efecto de moda?.





Y para finalizar la música. Durante la parte principal podremos disfrutar de una melodía de tipo mákina de gran calidad que viene como anillo al dedo. No me imagino una demo de este tipo con música salsa, aunque quizás no sería mala idea , ¿quién se atreve a ser el primero?. Como es habitual, la parte de créditos y saludos tiene una música más relajada, y en este caso totalmente opuesta al tema principal, ya que es de estilo jazz, estilo que estuvo de moda hace unos años a raíz de la demo Arte de Sanity y que aún podemos encontrar en algunas demos, aunque la música que ahora hace furor es la música de carácter local, como las polkas, la música caribeña o (y no es ninguna broma) ¡el cante jondo y las sevillanas!. Os aseguro que los músicos "guiris" alucinan pepinillos con este estilo.

En resumen: otra demo que no puedes perderte si te consideras un verdadero fan de este mundillo.●



Nombre: Que?
Grupo: The Black Lotus
Tipo: Trackmo
Programadores:
Equalizer y Offa
Grafistas:
Snorpax Tudor y AXM
Músicos:
Lizardking/Razor 1911 y Mantronix/Phenomena
Necesita HD

Que? es también una demo que ha conseguido un premio, en este caso el segundo lugar en la party Remedy '95. Tras verla por primera vez, me pregunté: si una demo tan buena como Que? fue la segunda clasificada, ¿cómo debía ser la ganadora?. Intentaré encontrar la que fue ganadora y comentarla para el próximo número, a ver si su puesto fue merecido. Y más vale que así sea, ya que nos encontramos ante otra demo excepcional (¿entendéis ahora por qué dije que se hacía difícil elegir una demo entre estas tres?).

Seguramente a muchos de vosotros no os sonará el grupo autor de la demo. No os preocupéis, ya que desde hace algún tiempo están apareciendo muchos grupos noveles que con una o dos producciones en su haber son capaces de derrotar a auténticos veteranos. The Black Lotus es otro grupo, al que habrá que tener muy en cuenta a partir de ahora.

Centrándonos ya en la demo, Que? sigue las mismas pautas que las otras demos comentadas: gran profusión de objetos 3D con textura, sombreados phong, reflejos y refractación, como el torus que refleja un fondo hecho también en 3D, el objeto creado con splines (parecido a un canto rodado y bautizado cariñosamente por todos como "la piedra") sobre el cual se proyectan las sombras de unos títulos o un F-15 metálico que refleja el fondo sobre el que se mueve a gran velocidad. Otros efectos que también podemos encontrar es la deformación de una imagen mediante ondas concéntricas a tiempo real (un efecto que ya comentamos en la demo Bosnisk Metall) o el zoom de una fractal transparente (podemos ver un gráfico de fondo) a tiempo real. Otro de los efectos que ya dijimos que estaba de moda es "la piedra" con un material metálico de gran valor reflexivo y brillante.





Sin embargo, el efecto estrella, ya que es totalmente nuevo, es ver a "la piedra" moverse sobre una textura móvil y ver cómo deja rastros en la textura, como si la "piedra" reptara sobre un suelo de arena. muy original.

Excepto las ilustraciones del título y el nombre del grupo, la mayoría de los gráficos han sido generados mediante 3D o técnicas matemáticas en el caso de las texturas. Es por ello que pese a ser una demo de gran contenido gráfico no destacan los gráficos 2D (las ilustraciones). Aquellos a quien realmente os apasione el arte 3D y las representaciones matemáticas no quedarán defraudados.

¿Y qué puedo decir de la música cuando sus compositores son tan famosos y conocidos?. Su estilo es inconfundible: tecno electrónico. Y de gran calidad. Por algo son dos de los mejores músicos de la escena, que además publican sus trabajos de forma profesional. Los dos temas de Que? son del mismo estilo, aunque destaca más el primero por su mayor calidad.

No lo dudes, esta demo tampoco puede faltar en tu colección. ●

Sistemas de

Para una persona que programa en ensamblador, e incluso en otros lenguajes como C o E, es imprescindible que tenga un dominio mínimo de los sistemas de numeración.

En este artículo y el siguente, damos un repaso a los números decimales, binarios, y hexadecimales que se emplean normalmente en la programación de código ensamblador.

Hay veces en que un poco de teoría es imprescindible para poder programar en ensamblador. Como es lógico, no todos nuestros lectores estarán familiarizados con el sistema binario o hexadecimal, y probablemente, a ellos y a los que ya sepan de que va el tema no les venga del todo mal repasar algunos conceptos.

¿Qué es un sistema numérico?

Es un conjunto ordenado de símbolos. El sistema decimal utiliza 10 símbolos básicos (el 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9) para representar cualquier valor. A cada símbolo le llamaremos DIGITO.

Cuando combinamos varios de estos DIGITOS se forma un número y su valor no sólo depende de cada uno de los dígitos sino que también influye la posición dentro del conjunto. A la posición se le llama VALOR POSICIONAL de cada dígito y se incrementa de derecha a izquierda. El incremento depende de la BASE del sistema de numeración empleado.

Todo esto, que puede parecernos al principio un poco difícil, se ve mucho más claro mediante un ejemplo:

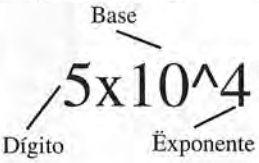
* El sistema que nosotros empleamos normalmente es el DECIMAL. Este sistema tiene 10 Digitos y su BASE es 10. Por lo tanto, el incremento del VALOR posicional entre los digitos va de 10 en 10. Por ejemplo, el valor de las cifras en unidades del número 56785 sería:

56785 = 50000 + 6000 + 700 + 80 + 5

o

56785 = 5x10^4 + 6x10^3 + 7x10^2 + 8x10^1 +5x10^0

En la segunda notación, a cada elemento se le llama TÉRMINO (5x10^4 es un término) y se lee "5 por 10 elevado a 4". Cada término está compuesto de un dígito, una base y un exponente.



En definitiva, estamos mostrando varias formas de expresar un mismo valor numérico: 5x10^4=5x10000=50000

SUMA en Decimal

Esto que a simple vista puede parecernos obvio, no es tan sencillo explicarlo. Una de las preguntas que suele hacerse en los tests psicotécnicos es la siguiente: ¿Cómo suma usted los números? Describalo mediante palabras y ejemplos. Si algún lector se atreve a hacerlo, descubrirá que le faltan palabras para describir un proceso tan simple como es la suma de números decimales...y lo mismo pasa con la resta.

Un ejemplo de descripción podría ser el siguiente: "Se suman los términos del mismo exponente (misma potencia). Sumando sus dígitos y acarreando una unidad a la potencia siguiente, cuando la suma de los dos dígitos sea superior a 9". ¿Qué? ¿Cómo?

Veamos un ejemplo práctico:

```
 09   0x10^1 + 9x10^0 = 0x10 + 9x1
+01   0x10^1 + 1x10^0 = 0x10 + 1x1
---
 10                        Acarreo
                             1
                        1x10  + 0x1
Resultado: 10
```

Como podéis comprobar, existe una manera de describir formalmente como sumamos. En el ejemplo anterior hemos introducido el ACARREO. Es el valor que sumamos a la siguiente cifra cuando la suma realizada sea mayor que 9, en este caso es 1.

La resta en decimal sigue el mismo proceso que la suma, sólo que en vez de acarrear de derecha a izquierda, se producen restas de izquierda a derecha.

En caso de que el dígito que se resta sea menor que el que resta se acarrea una unidad del término inmediatamente superior (se disminuye en una unidad). Gracias a este acarreo el dígito se incremente en 10 y ya se puede hacer la resta normalmente.

Todas estas explicaciones podrían parecer obvías e intuitivas, pero nos servirá para comprender fácilmente cómo se efectuan las sumas y restas en el sistema binario y hexadecimal.

Sistema Binario

El sistema binario tiene como base 2 y usa dos dígitos para representar los valores: el 0 y el 1. El valor posicional de los dígitos aumenta de dos en dos de derecha a izquierda. Por ejemplo, el número binario 1011 descompuesto en términos es equivalente a:

Binario 1011

```
1x2^3 +  0x2^2 + 1x2^1 + 1x2^0
  1x8 +    0x4 +   1x2  + 1x2
    8 + 0 + 2 + 2= 12 en decimal
```

SUMA en Binario

Para sumar en binario tenemos que saber unas pocas reglas básicas y a partir de ellas seremos capaces de sumar cualquier número sin importar el número de dígitos binarios que tenga.

La tabla de la suma binaria para dos números de un sólo dígito es la siguiente:

```
0 + 0 = 0
0 + 1 = 1
1 + 0 = 1
1 + 1 = 0 y se genera acarreo 1
1 + 1+ 1 = 1 y se genera acarreo 1
```

A partir de la anterior tabla es fácil sumar los dos siguientes números binarios:

```
operando 1    1010101011  (683)
operando 2    1000111101  (573)
              ----------
resultado     10011101000 (1256)
```

En la suma, para cada pareja de dígitos (uno del operando 1 y otro

numeración

del operando 2) consultamos la tabla y vemos el resultado. Comenzamos por la derecha: 1+1 da 0 y hay acarreo, por lo tanto el resultado es un 0 y acarreamos 1 a la siguiente pareja de dígitos. La siguiente pareja es 1+0 y el acarreo anterior, que según la tabla da como resultado un 0 (1+1+0) y de nuevo hay acarreo. Así debemos continuar hasta que se llegue a la pareja situada más a la izquierda y finalice la suma.

RESTA en Binario

Al igual que la suma, la resta en binario puede deducirse a partir de una tabla básica como la siguiente:
0 - 0 = 0
0 - 1 = 1 (con débito (BORROW) al siguiente)
1 - 0 = 1
1 - 1 = 0

El equivalente de la suma del acarreo o CARRY en inglés se le denomina en la resta débito o BORROW en inglés. El Carry y el Borrow son prácticamente lo mismo, pero se diferencian para distinguirlo de una suma o resta. Como veremos más adelante, el CARRY juega un papel importante en las instrucciones de operaciones aritméticas y lógicas que tenemos en ensamblador.

Un ejemplo de resta binaria sería:

```
     11      Borrow
  00111001   Operando 1
- 00100011   Operando 2
  ---------
  00010110   Resultado
```

Sistema HEXADECIMAL

En los ordenadores la información viaja a partir de pulsos de corriente, es decir, estados de paso de corriente y no paso de corriente. Esto es fácilmente representable en un sistema binario, denominando por ejemplo como 0 al no paso de corriente y con 1 al paso de corriente.

Por esta razón, el sistema numérico empleado por los ordenadores está basado en el binario. Sin embargo, para los humanos este tipo de numeración es complicada y poco manejable así que no es usado normalmente en programación. Por el contrario, el sistema que más utilizamos los humanos es el decimal, pero existe el problema de que el ordenador debe convertirlos a binario y este tipo de conversión no es rápida.

Como compromiso de representación entre el decimal y el binario, surgió el HEXADECIMAL. Los números de este sistema, en base 16, son rápidos de convertir a binario y son números concisos y fáciles de utilizar por las personas.

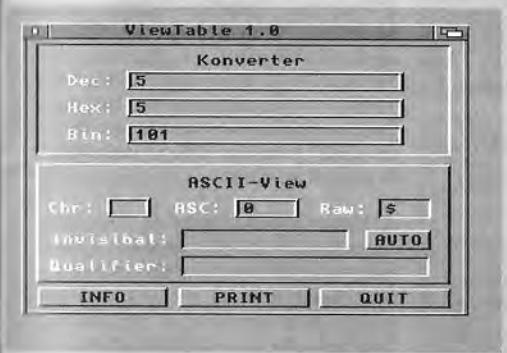
Como está en base 16, necesita 16 dígitos para representar los números:

Hexa	Decimal	Binario
0	0	0000
1	1	0001
2	2	0010
3	3	0011
4	4	0100
5	5	0101
6	6	0110
7	7	0111
8	8	1000
9	9	1001
A	10	1010
B	11	1011
C	12	1100
D	13	1101
E	14	1110
F	15	1111

Continuaremos el siguiente mes con el sistema hexadecimal y veremos métodos de conversión a binario y decimal.●

¿Existe algún programa para convertir entre los diferentes sistemas numéricos?

La respuesta es que hay varios y uno de ellos es el que hemos incluido en el disquete de portada de este mes: El ViewTable. Esta pequeña utilidad nos permite convertir números decimales a binario y hexadecimal o cualquier combinación de ellos. También nos permite ver los valores ASCII de los carácteres del teclado, y esto nos será útil más adelante, cuando veamos como leer el teclado desde ensamblador. En las imágenes podéis ver diferentes aplicaciones del ViewTable.











El Blitter

Iniciamos la primera entrega de una serie de artículos destinados a explicar el funcionamiento de uno de los coprocesadores más utilizados en el Amiga. Aprenderemos su funcionamiento y cómo programarlos para hacer uso de sus posibilidades dentro de nuestras propias aplicaciones.

INTRODUCCIÓN AL BLITTER

En las arquitecturas actuales de los ordenadores personales, el microprocesador juega un papel tan importante dentro del sistema, que prácticamente cualquier actividad se fundamenta en él. Esto implica, en la mayoría de los casos, una sobrecarga y pérdida de velocidad en el microprocesador y, por consiguiente, en la totalidad del sistema.

Afortunadamente, existen cada vez más diseños de ordenadores que desplazan el microprocesador central a un plano compartido por otros componentes que pueden realizar tareas independientes. Es el caso de Amiga, diseñado totalmente con este tipo de arquitectura, repleto de coprocesadores y componentes independientes que son capaces de realizar tareas complejas sin necesidad ninguna de la CPU. Los resultados son evidentes: Un sistema operativo multitarea capaz de realizar paralelamente diferentes actividades, y lo que es importante, con una sobrecarga mínima del microprocesador, que queda libre totalmente para realizar tareas propias de él.

Cuando en 1985 se lanzó el Amiga, uno de los chips que incorporaba era prácticamente una novedad dentro de los ordenadores personales de la época. Se trataba de un circuito coprocesador capaz de controlar un canal DMA dedicado a dibujar líneas y manipular áreas rectangulares de memoria. Como ya era costumbre en los ingenieros de Amiga, a este chip lo bautizaron con el nombre "Blitter" que corresponde a "bit-mapped block transfer". Aunque su diseñador principal, Jay Miner, siempre lo llamó "Bimmer" o "bit-mapped image manipulator" (manipulador de imágenes binarias) por sus capacidades adicionales.

El blitter es capaz de realizar tareas muy diferentes, tal y como podéis observar en la tabla A. Sin embargo, todas esas funciones no serían tan eficientes si no estuvieran basadas en un circuito que fuera capaz de ser independiente del procesador central. En el Amiga, el blitter es capaz de funcionar por su cuenta prácticamente sin molestar al Motorola, lo cual es una gran ventaja frente a otros ordenadores donde las rutinas gráficas se basan en la propia CPU y por ese motivo pierden rendimiento. Sin embargo, hoy en día casi todas las tarjetas gráficas incorporan su propio "blitter" mucho más potente y avanzado que el de Amiga. Aun así, todavía ningún otro ordenador tiene un circuito similiar al blitter que esté integrado dentro del sistema hardware con el nivel de funcionalidad y aprovechamiento conseguido en el Amiga.

El propio nombre indica su tarea principal: mover o copiar bloques de datos a alta velocidad, generalmente relacionados con información gráfica. Para ello dispone de cuatro canales DMA así como diversos registros de control y estado. Cuando copia bloques de memoria, es aproximadamente el doble de rápido que un 68000, alcanzando casi cuatro megas por segundo y en movimientos simples hasta 16 Mb/seg. También puede dibujar líneas a una velocidad de 1 millón de pixels por segundo. Aunque estas velocidades son superadas por los procesadores actuales, (Motorola 030/50 MHz en adelante), la importancia del blitter no ha disminuido, ya que todo el sistema de animación, librería gráfica e intuition está basado fundamentalmente en él e incluso se utiliza para decodificar datos de la unidad de discos.

El blitter, como el resto de "custom chips", sólo puede acceder a la memoria CHIP. Cuando está en funcionamiento, a cada operación simple que realiza se le llama "blit", como por ejemplo cuando dibuja una línea o cuando mueve un bloque de memoria. Un "blit" es ejecutado cuando los registros del blitter son inicializados con los valores apropiados y dando la orden de inicio escribiendo en el registro BLTSIZE. Cuáles son y cómo hay que inicializar los registros lo veremos más adelante. Tal y como hemos comentado anteriormente, debido a que el blitter es un coprocesador asíncrono, el procesador continúa ejecutando código mientras se ejecuta un "blit".

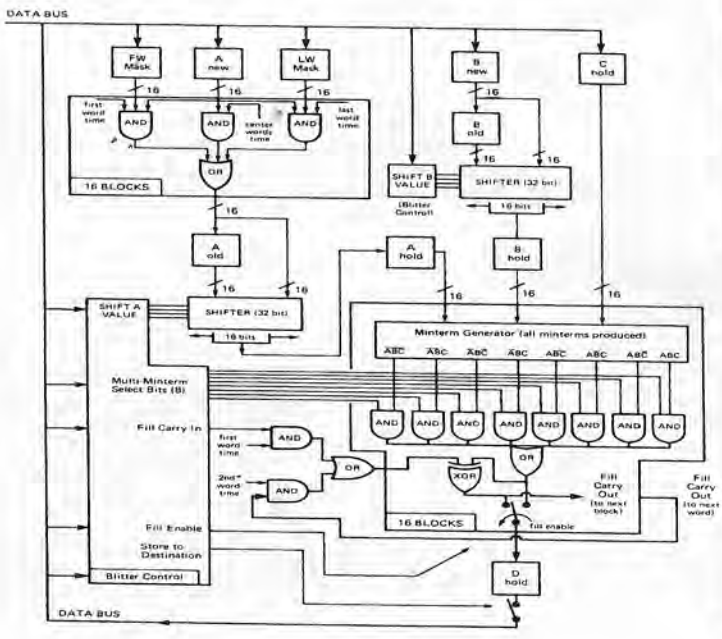


Diagrama de Bloques del Blitter

A la derecha podéis observar los bloques básicos que constituyen el blitter, sin contar el hardware necesario para dibujar las líneas.
Tal y como se muestra, estamos ante un circuito que alcanza velocidades elevadas de operación gracias a que está compuesto principalmente de puertas lógicas primarias, como pueden ser ORs, ANDs y XORs.
A medida que recorramos la serie de artículos dedicada al blitter, el lector podrá ir comprendiendo qué función tienen los diferentes bloques.

¿Qué aspecto tiene el blitter?

A más de un lector le sorprenderá saber que el famoso blitter del Amiga no es más que una parte mínima de un chip llamado Alice (o Agnus si tienes un Amiga no AGA). En la imagen de la derecha podéis observar la situación del chip Alice dentro de la placa madre de un A1200.

Alice está compuesto por diversos circuitos con distintas funciones, todos ellos integrados en el mismo chip. Entre estos circuitos se encuentran los que controlan los canales DMA del Amiga, los diferentes relojes del sistema y ,como no, la joya principal: el blitter.



¿Dónde está la información que maneja?

El blitter tiene cuatro canales DMA (Direct Memory Access) utilizados contínuamente para leer o escribir datos directamente en la memoria. Estos canales están divididos en tres fuentes y un destino, llamados A,B,C y D respectivamente. Cada uno de estos canales posee tres registros propios de control: Puntero de dirección, módulo y datos.

Un detalle importante es que el blitter es un circuito preparado para manejar palabras de 16 bits (words). Todas las operaciones las realiza en bloques de 16 bits, aunque si lo programamos con atención, podemos conseguir operaciones en un solo bit.

Esta característica es especialmente útil a la hora de operar con gráficos. Por ejemplo, una pantalla de 320x256 pixels con 16 colores tiene 4 planos de 10 Kb cada uno. Cada plano contiene 256 líneas de 40 bytes o, lo que es lo mismo, 20 palabras de 16 bits. De este modo, para el blitter, extraer los datos de una pantalla almacenada en memoria es muy simple ya que utiliza el mismo tipo de operando: la palabra de 16 bits o "word", tal y como la llamaremos a partir de ahora.

A través de los canales A,B y C podemos mover o copiar datos simultáneamente de una zona de memoria a otra, con la posibilidad de efectuar operaciones lógicas entre ellos y escribir el resultado a través del canal D.

Esto que a simple vista no parece muy útil, veremos cómo puede ofrecernos un sinfín de aplicaciones diferentes a la hora de manejar datos gráficos y aplicar operaciones sobre ellos. Cada canal DMA puede ser independientemente activado o desactivado.

¿Cómo podemos copiar datos?

El procedimiento para copiar datos es el siguiente: De una a tres áreas de memoria, los canales fuente, son combinados usando para ello las operaciones lógicas seleccionadas y el resultado es escrito de nuevo en memoria. Existe la posibilidad de copiar simplemente una zona de memoria, es decir, sin aplicar ninguna operación lógica, o aplicar combinaciones complejas entre las distintas fuentes de datos y obtener un resultado.

Las direcciones de memoria que podemos manejar con el blitter están dentro del rango $0 hasta $1FFFFF en los Amiga con 2 megas de CHIP y desde $0 hasta $7FFFF en los que tienen 1/2 Mb de CHIP.

En el próximo artículo veremos cómo está almacenada la información en la memoria y cómo podemos utilizar el blitter para acceder y realizar operaciones en esa información. Para ello explicaremos cuáles son los registros que tiene el blitter y cómo acceder a ellos.●

TABLA A: ¿Qué operaciones puede realizar el Blitter?

✓ RELLENADOS : Puede hacer rellenados entre líneas predefinidas con la posibilidad de utilizar patterns (combinaciones binarias) en esas operaciones.

✓ FUENTES DIVERSAS: Puede manejar datos de una fuente o de varias (hasta 3) con posibilidad de combinarlas para producir una determinada operación en el área destino.

✓ OPERACIONES LÓGICAS: A partir de las tres fuentes de donde extrae la información, el blitter puede realizar 256 diferentes operaciones lógicas entre los datos de las distintas fuentes.

✓ MÓDULOS: Al definir el tamaño de las fuentes y del destino, existe la posibilidad de tratar módulos, es decir, definir zonas de diferentes tamaños y trabajar con ellas, moviéndolas o copiándolas.

✓ DETECCIÓN ACONTECIMIENTOS: Posibilidad de almacenar los resultados de las operaciones lógicas en una determinada zona. Esto permite, por ejemplo, detectar colisiones entre objetos que se muevan por la pantalla...

✓ CAMBIOS: Antes de aplicar la operación lógica, podemos mover desde 1 hasta 16 bits de las fuentes permitiendo el movimiento (scroll...) de imágenes dentro de la memoria, pero siempre dentro del límite de 16 bits.

✓ MÁSCARAS: El blitter puede enmascarar los bits de más peso o de menos peso dentro de una palabra (16 bits) para cada línea horizontal. Esto permite operaciones lógicas dentro de los bits del comienzo y final de la zona rectangular que trata.

✓ TRATAMIENTO DE DIRECCIONES: Posibilidad de cambiar direcciones en orden descendente o ascendente. Puede comenzar en la dirección de inicio del área fuente y del área destino y mover los datos incrementando la dirección inicio o decrementarla durante la transferencia.

✓ COPIAR DATOS:Puede copiar bitplanos de imágenes en cualquier lugar.

✓ DIBUJAR LÍNEAS: Dibuja líneas en cualquier ángulo y puede aplicar patterns a esas líneas que dibuja. (Velocidad elevada)

El Preprocesador de C

Este mes vamos a comenzar una serie de artículos donde iremos viendo para qué sirve cada una de las palabras reservadas de C. Una vez que comprendamos qué instrucción es la más adecuada en cada caso, estaremos en condiciones de plantearnos la realización de cualquier programa en C. Para empezar, vamos a ver las instrucciones del Preprocesador.

Te preguntarás, ¿qué es eso del preprocesador? Pues bien, el preprocesador de C es un pequeño programa que ejecuta automáticamente el compilador, antes de empezar la compilación, para transformar nuestro programa. También, se le suele llamar macro procesador porque permite definir macros (pequeñas abreviaciones de construcciones más grandes).

El preprocesador de C se encarga, principalmente, de 4 tareas muy específicas:

❑ Inclusión de los ficheros de cabecera. Incluye ficheros que han sido escritos con anterioridad, permitiéndonos programar de forma estructurada y modular.

❑ Expansión de las macros y constantes. Una macro es una abreviación de un fragmento de código en C. El preprocesador irá reemplazando cada aparición de la macro por su definición, a través de todo el programa.

❑ Compilación condicional de partes del programa. Usando los comandos especiales del preprocesador, podremos incluir o excluir partes de un programa dependiendo de varias condiciones.

❑ Control de líneas. Si combinamos diferentes ficheros en otro fichero intermedio, para su posterior compilación, podremos utilizar el control de líneas que nos permite el preprocesador de C para informar al compilador de dónde procede cada línea originalmente.

La mayoría de las características del preprocesador de C permanecen inactivas mientras no utilicemos un comando específico para solicitarlas. Estos comandos específicos son líneas que comienzan por el signo '#'. Pero, existen tres transformaciones que el preprocesador siempre realiza a cualquier entrada de texto que reciba, aunque no exista ningún comando específico que lo indique. Estas transformaciones son las siguientes:

✔ Todos los comentarios de C son reemplazados por un espacio en blanco.

✔ Las secuencias '\' son borradas. Estas secuencias nos permiten cortar líneas que son muy extensas para obtener una mejor legibilidad del código fuente, sin cambiar su significado.

✔ Los nombres de las macros predefinidas son reemplazados por sus extensiones correspondientes.

Según esto, parece que el preprocesador sea todo poderoso, pero no es así. Existen un par de excepciones a las tres transformaciones anteriores:

✔ El preprocesador no es capaz de reconocer los comentarios, o los nombres de las macros, dentro de un comando #include en el que el nombre del fichero está delimitado por '<' y '>'.

✔ Y, por último, tampoco es capaz de reconocer los comentarios, o los nombres de las macros, dentro de una constante del tipo carácter o cadena.

Comandos del Preprocesador

Como ya hemos visto, los comandos del preprocesador son líneas que comienzan por '#' seguido por un identificador que indica el nombre del comando. Por ejemplo, '#include' es el comando que nos permite incluir un fichero de cabecera. Quien lo prefiera, puede dejar un espacio en blanco delante o detrás del carácter '#', aunque la mayoría de programadores suelen escribirlo todo junto.

Algunos de los comandos del preprocesador requieren argumentos. Estos argumentos se colocarán detrás del nombre del comando separado por espacios en blanco. Por ejemplo: #include "MiFichero.h". Vamos a comentar cada uno de ellos:

#include

Sintaxis:

```
#include <cabecera estándar>
#include "cabecera propia"
```

Los ficheros de cabecera suelen utilizarse para dos cosas:

• Los ficheros de cabecera del sistema contienen las definiciones y declaraciones necesarias para que podamos hacer llamadas al sistema operativo y a las librerías.
• Nuestros ficheros de cabecera contienen las declaraciones necesarias para controlar los diferentes ficheros de código fuente que forman nuestro programa.

Incluir un fichero de cabecera produce el mismo resultado que copiarlo dentro de cada fichero de código fuente que lo necesite. Su utilidad reside en que evitamos tener que copiar el fichero en cada programa y, sobre todo, en que si queremos modificar las declaraciones que contiene, sólo deberemos modificar el fichero de cabecera y automáticamente el resto de programas utilizarán las nuevas modificaciones. Sin utilizar ficheros de cabecera, tendríamos que modificar programa a programa.

Utilizaremos el formato **<... >** cuando se trate de cabeceras estándares del C o del sistema operativo del Amiga. Y utilizaremos **"..."** cuando se trate de cabeceras programadas por nosotros. En lugar de los puntos suspensivos, colocaremos el **camino** completo de la cabecera que queremos utilizar. Si el nombre de la cabecera está incluido entre ángulos, se buscará en el directorio asignado por defecto para las cabeceras. Si el nombre de la cabecera está incluido entre comillas, se buscará en el directorio actual. Si el fichero no se encuentra, entonces se repite la búsqueda como si el nombre del fichero hubiese estado incluido entre ángulos.

#define

Sintaxis:

```
#define NOMBRE valor
```

Se utiliza para llevar a cabo macro-sustituciones de una porción de texto por otra a lo largo de todo el fichero fuente en que se usa. El preprocesador es el

encargado de sustituir cada aparición de la constante definida por su valor correspondiente (o macro asociada). Fijaos que no hay un punto y coma al final de la sentencia.

Por ejemplo, si queremos definirnos un CIERTO y un FALSO, para trabajar con booleanos, deberemos hacerlo de la siguiente forma:

```
#define CIERTO 1
#define FALSO 0
```

Tras hacer estas dos definiciones, cada aparición de la cadena 'CIERTO' será sustituida por el valor '1', y lo mismo pasará con la cadena 'FALSO', que será sustituida por el valor '0'.

#undef

Sintaxis:

```
#undef NOMBRE
```

A veces, nos interesa cancelar alguna definición realizada con anterioridad. En estos casos, deberemos utilizar el comando '#undef'.

Por ejemplo:

```
#define CENTINELA 1
x = CENTINELA;
#undef CENTINELA
y = CENTINELA;
```

En este caso, el preprocesador expandirá las dos instrucciones de la siguiente forma:

```
x = 4;
y = CENTINELA;
```

Condicionales

Un condicional, en el preprocesador, es un comando que nos permite dejar de compilar una zona de nuestro código, según se cumplan o no una serie de condiciones puestas por nosotros. Un condicional en el preprocesador de C mantiene cierto parecido con la sentencia 'if' del C, pero es importante que sepamos diferenciarlos. La condición en una sentencia del tipo 'if' se comprueba durante la ejecución de nuestro programa. Esto nos permitirá tener varias ejecuciones de nuestro programa dependiendo de los datos con los que esté operando en cada momento. En cambio, el condicional en un comando del preprocesador es comprobado cuando compilamos nuestro programa. Esto nos permitirá incluir ciertas partes de código en nuestro programa, dependiendo de la situación en la que nos encontremos a la hora de compilar.

Generalmente, los condicionales se suelen utilizar en estas situaciones:

❑ Un programa necesita usar diferente código, dependiendo de la máquina en la que se va a ejecutar o del sistema operativo que posea. Por ejemplo, si queremos transportar un programa diseñado para Amiga a un 'PeCecillo', podemos proteger todo el código que dependa directamente de Amiga (Intuition, Exec, etc..) dentro de un condicional, y el código equivalente de PC en otro condicional. De esta forma, compilaremos la versión correcta dependiendo de la máquina en la que nos encontremos.

❑ Otra utilidad de los condicionales es la de poder compilar diferentes versiones de un mismo programa. Si utilizamos condicionales, podemos programar fácilmente las modificaciones necesarias para generar rutinas especiales dependiendo del procesador para el que estamos creando el ejecutable (rutinas optimizadas para 68060, trucos al programar el coprocesador matemático 68882, etc.).

❑ Un condicional cuya condición siempre es falsa es una buena forma de excluir código del programa, pero dejando el código como comentario para una futura referencia.

En la mayoría de casos, se programa para una sola máquina y no es casi necesaria la utilización de condicionales. Los comandos condicionales del preprocesador de C son los siguientes: #if, #ifdef, #ifndef, #else, #elif, #endif. Normalmente, se utilizan para compilar selectivamente diversas porciones de un programa. La idea general es que si la expresión que va después de #if, #ifdef o #ifndef es cierta, el código que está entre uno de los comandos anteriores y su #endif correspondiente se compilará. En caso contrario, se saltará. Se usa el #endif para marcar el final de un bloque #if, y se puede usar el #else como cualquier else similar en una sentencia del tipo if.

#if

Sintaxis:

```
#if expresión
   Código en C
#endif /* expresión */
```

El comando tras '#endif' no es necesario, pero es una buena costumbre porque ayuda a reconocer rápidamente qué '#endif' corresponde a un '#if' determinado.

#ifdef

Sintaxis:

```
#ifdef nombre
   Código en C
#endif /* nombre */
```

Si nombre ha sido definido en una sentencia #define, se compilará el bloque de código, de lo contrario, se saltará.

#ifndef

Sintaxis:

```
#ifndef nombre
   Código en C
#endif /* nombre */
```

Si actualmente nombre está indefinido, entonces se compilará el bloque de código, de lo contrario se saltará.

#else

Sintaxis:

```
#if expresión
   Código caso cierto
#else /*Not expresión*/
   Código caso falso
#endif /* expresión */
```

El comando '#else' puede ser añadido a un condicional para proporcionarnos otra alternativa que usar cuando el condicional resulta ser falso.

Si 'expresión' resulta ser diferente de cero, y el código perteneciente al caso cierto es activo, entonces el comando #else actúa como un condicional a falso y el código perteneciente al caso falso es ignorado. Por el contrario, si el #if falla, entonces el código perteneciente al caso falso será incluido en el programa.

#elif

Ejemplo:

```
#if (X==1)
...
#elif (X==2)
...
#else /* X!=2 y X!=1 */
...
#endif
```

El comando '#elif' es equivalente a hacer un "else if". La condición sólo se procesa cuando el '#if' evalúa a falso. Podemos utilizar uno o varios '#elif' dentro de un único grupo '#if'...'#endif'. El comando #else es equivalente a hacer un #elif 1. Cuando queramos eliminar todo un trozo de código, podemos convertirlo en comentario o poner un '#if 0' antes de la primera línea y un '#endif' tras la última. De esta forma, se ignorará todo.

EJEMPLO

```
#include <stdio.h>
#define NOTA 10

main()
{
   #ifdef NOTA
      printf("Hola nen /n");
   #endif /* NOTA */
   printf("¿Cómo estás? /n");
   #if (10 <9)
      printf("¿Eres tonto? /n");
   #endif /* (10 <9) */
}
```

Este pequeño ejemplo mostrará "Hola nen" y "¿Cómo estás?" en la pantalla, pero nunca mostrará "¿Eres tonto?" porque la condición (10<9) es falsa.

#error

Sintaxis:

```
#error mensaje
```

El comando '#error' fuerza al compilador a parar la compilación. Se usa principalmente para depuración de programas. Cuando el compilador encuentra el comando #error, visualiza el mensaje y el número de línea y para completamente el proceso de compilación.

#line

Sintaxis:

```
#line número
#line número "fichero"
```

Como comentamos al principio del artículo, el preprocesador puede utilizar varios ficheros, diferentes, para obtener el código final (ficheros de cabecera). Pero, cuando se produce algún error de compilación, es casi imprescindible que nos indique aproximadamente en qué línea y fichero de código se ha producido el error. Este comando sirve para ayudarle en esa tarea. Por ejemplo, si ponemos #line 10 "Base.c", el preprocesador verá que el fichero con el que está trabajando es el "Base.c" y que la primera línea del fichero será numerada como la 10 en vez de como la 1.

#pragma

Este comando permite especificar las opciones del compilador. Es útil cuando queremos modificar las opciones durante el proceso de compilación. Por ejemplo, optimizar sólo aquellas rutinas que nos interesen, etc.

El mes que viene seguiremos viendo más palabras reservadas del C. ● *A.M*

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

Tarjeta Aura con el Octamed

C801 ¡Hola Super Amigueros!

Antes de nada felicidades y enhorabuena por esta revista tan completa que hacéis. Soy usuario desde hace unos 5 años y me dedico sobre todo a la música con el programa Octamed, haciendo producciones y remezclas de canciones, etc. Poseo un A1200, HD y desearía haceros unas consultas:

1. Normalmente, trabajo con 4 pistas, ya que cuando lo hago con 8 pierdo velocidad en los patrones y no puedo controlar el tempo (b.p.m.). Además, las muestras pierden calidad. ¿Cómo se puede solucionar el problema?, ¿es necesario una aceleradora?, ¿tendría que muestrear a más velocidad?. ¿Y la tarjeta Aura?; desaría saber si en mi caso vale la pena adquirirla, aunque no sé lo que hace ni cómo trabaja, supongo que da más calidad al trabajar con 16 bits.

2. En caso de necesitar una aceleradora, ¿vale la pena gastarme el dinero en una 1260? ¿Cuánta Ram se le puede poner a esta aceleradora? ¿Puede haber incompatibilidades 1260/Aura/ CDROM?

3. Tuve que comprarme una fuente, pues se me cascó la original. Opté por una minitorre de PC y quisiera comprarme un CD-ROM ¿Cuál es mejor? ¿SCSI o IDE? En caso de ser el SCSI, hay que comprar la controladora. ¿Vale la pena?

En caso IDE, ¿hay CDROM ATAPI x 6 vel.? ¿Podría conectarlo con un cable de 1 metro? (es lo mínimo que necesito para llegar del Amiga a la minitorre).

¿Sería mejor desmontar el Amiga y poner la placa en la minitorre y sólo alargar el teclado? En este caso, ¿cómo puedo alargar el teclado?; y la disquetera, ¿se puede adaptar a la minitorre? En caso de una segunda disquetera, ¿se puede montar una de alta densidad?, ¿qué modelo?

Bueno, espero que no me haya extendido mucho en esta carta y espero vuestra respuesta en breve. Os doy las gracias anticipadamente y... ¡Adelante!

Manuel Mora Sanabria,
Manolo Dj.
Tarragona.

1.- Cuando Octamed trabaja en el modo de 8 pistas de sonido, Amiga realiza una mezcla de los canales duplicados a tiempo real. Esta mezcla se hace con la CPU, en el caso del 1200 con el Motorola 68020. Esta operación requiere un cálculo intensivo y requiere una cierta potencia. El procesador que incorpora un Amiga 1200 básico es un poco justo para realizar esta mezcla con la suficiente calidad. Como intuyes, hace falta una aceleradora para disponer de la potencia de cálculo suficiente. De todas formas, para ganar en nitidez de sonido, intenta usar el mínimo número de pistas.

Si usas 4 pistas, no necesitas ninguna potencia extra porque los sonidos son reproducidos por los custom chips. Cuando usamos pistas adicionales, intervendrá la CPU para realizar la mezcla antes de entregar los datos a los chips de sonido del Amiga.

Respecto a la pérdida de velocidad en el tempo, al usar más de 4 pistas, hay que cambiar el número de BPM, pero es totalmente controlable.

La tarjeta Aura es una tarjeta de sonido de 16/12 bits con conector PCMCIA para los Amiga 600 y 1200. Digitaliza en 16 bits pero sólo reproduce a una calidad equivalente de 12 bits. En el caso de utilizarla, ten en cuenta que solamente te añadirá una pista estéreo en el Octamed. Esperamos realizar una prueba a fondo de esta tarjeta en breve.

2.- En términos absolutos, una Blizzard 1260 tiene un alto coste, pero si tenemos en cuenta que tiene una potencia de cálculo superior a 4 Amiga 4000/040 a 25 MHz, la balanza cambia a positivo. No conocemos ninguna incompatibilidad del Aura con la Blizzard 1260, el manual de usuario de la misma dice que es totalmente compatible con el puerto PCMCIA. Con el CD-ROM tampoco tiene que haber ningún problema. Si se conecta al puerto IDE usaremos un CD-ROM ATAPI y si es SCSI al módulo SCSI de la aceleradora

o bien a una controladora SCSI por PCMCIA. En este último caso hay un problema de simultaneidad de uso al enchufarse tanto la tarjeta Aura como la SCSI en el mismo conector.

3.- En tu caso, que tendrías que adquirir una controladora SCSI, lo más apropiado es decantarte por el CD-ROM ATAPI. Te recordamos que se precisa el contolador soft Atapi.device para manejar un CD-ROM IDE en el Amiga. Si no dispones de la ROM 3.1, además tendrás que conseguir un sistema de ficheros como el AmiCDROM, CacheCDFS o uno equivalente. El mercado te ofrece varios lectores de séxtuple velocidad a muy buen precio. La longitud del cable que mencionas es bastante larga para un bus IDE, pero funcionará correctamente.

La mejor opción es montar la placa del Amiga 1200 en la minitorre, siempre asegurándonos de que cabe bien, y alargar el cable del teclado. En estas pocas líneas no podemos explicar este delicado montaje. Advertimos que no es sencillo y que precisa del teclado de un A500 o A2000. Tenemos en mente, para fechas próximas, la publicación de un completo artículo que describa el proceso. La disquetera del A1200 se puede aprovechar perfectamente. La disquetera de alta densidad que no va a dar ningún problema y se podrá conectar directamente es la del Amiga 4000.

CDROM para el A500

C802 Estimados amigos de A.I.:

Soy un asiduo lector de vuestra publicación desde el primer número, pero, como nunca he tenido problemas con mi AMIGA, no os he escrito nunca. Me gusta mucho vuestra publicación, pues trata el Amiga seriamente, y creo que hacía falta una publicación que así lo hiciera. En especial me gustan mucho las secciones de noticias, música, ya que tengo el BARS'n'PIPES y el Octamed 5.04 PRO, además de seguir con interés vuestro tutorial del fantástico PHOTOGENICS.

1) Bueno, la razón por la que os escribo es la siguiente: tengo entendido que es posible conectar al AMIGA CD-ROMs de interfaz IDE, gracias al controlador ATAPI, y en vuestro número de noviembre se explica el montaje de este dispositivo. En vuestro nº 6 de Navidad, reproducís una carta de un usuario al que la conexión le dió algunos problemas que al final se solventaron. ¿Esta conexión de CD-ROM IDE es recomendable o es preferible gastarse bastante más en un CD-ROM específico para AMIGA? En estos momentos, tengo un A500 con 1 MB de memoria y un digitalizador. Con esta configuración y un buen surtido de programas, (REAL 3D CLASSIC, DPAINT IV.1, PPAINT IV, DIROPUS V, XCOPY 7 PRO, etc.) hago de todo.

Mi idea era la de adquirir en Inglaterra un A1200HD para estas Navidades, ya que aún ,no habían llegado a España, pero cuando éstos han llegado, resulta que son casi 10.000 pesetas más baratos aquí en España, por lo que decidí comprármelo aquí. El día que iba a comprarlo, en la misma tienda vi el especial de Navidad de Amiga.Info, así que me la compré.

Olvido por un momento la adquisición de mi AMIGA nuevo, sobre todo debido a que vi un CD-ROM en la portada, comienzo a leerla y descubro las ya más que serias intenciones de AMIGA TECHNOLOGIES de sacar nuevos A1200, muy mejorados, para mediados del 96, así que guardé el dinero y decidí esperar a estos nuevos ordenadores.

Poco después adquirí la revista inglesa CU AMIGA, la cual sigo desde hace años, y descubrí el relanzamiento de las nuevas torres para A1200, y aquí me surgió una pregunta, si la empresa que fabrica las torres, MICRONIK SERVICES y AMIGA TECHNOLOGIES se pusieran en contacto, podrían sacar los nuevos A1200 (1300-1400) en versión torre dotándolos de una potencia y capacidades de expansión increíbles.

Bueno, ahí queda mi idea, y como sé que vuestra revista la lee gente de AMIGA TECHNOLOGIES, ya que les he escrito, pero no a AT IBERICA, sino a la alemana, espero que tenga en cuenta mi "modesta" idea. Ah, otra cosa dirigida a AMIGA TECHNOLOGIES, si en un futuro esperan incorporar el DSP de sonido para el AMIGA, la empresa MOTOROLA fabrica uno que ha adquirido el puesto de ESTÁNDAR EN SONIDO PROFESIONAL. Atentamente.

Manuel Israel Fernández Clu
Málaga.

1.- El montaje de un CD-ROM ATAPI está diseñado para el puerto IDE de los modelos Amiga 600, 1200 y 4000. Los demás controladores IDE disponibles para el A500 pueden o no funcionar. En cuanto a comprar CD-ROMs específicos para Amiga, es mejor adquirir un lector estándar que puedas aprovechar en caso de que cambies de modelo. En tu caso, suponiendo que no te cambies de ordenador, la solución es más complicada dada la veteranía de tu modelo. Tendrás que optar por una controladora SCSI compatible con el A500 o por un antiguo modelo de CD-ROM A570 de segunda mano, aunque no sea ninguna inversión de futuro.

IDEFIX, la solución a tus problemas

C803 Queridos amigos:

Vuelvo a escribiros para haceros unas consultas que en mi opinión pueden ser interesantes para cualquier usuario de nuestro ordenador, especialmente para aquéllos que poseen un A1200.

1) Posiblemente adquiera pronto un A1200. Necesitaré un disco duro de Amiga, otro de PC, un CD-Rom, una aceleradora y una expansión de memoria. Mi pregunta es la siguiente: ¿ puedo montar los dos discos duros y el CD-Rom en la controladora del ordenador, o sea, los tres en la misma controladora ?

2) Otra cuestión es saber si las aceleradoras BLIZZARD funcionan correctamente con cualquier clase de memoria SIMM estándar.

3) Por último, quisiera saber qué opciones existen para poder convertir todo este equipo en una torre, para tenerlo todo junto, así como para disponer de más espacio, si se vende en España este material, y aproximadamente, qué dinero puede costarme.

Nada más por el momento, espero que me contestéis, ya que esta información me resultaría fundamental para elegir el equipo adecuado.

Gracias, y saludos a todos.

FRANCISCO OLMO ORTIZ.
CÓRDOBA

1.- Todo esto es posible con un producto llamado IDEFIX que hemos comentado en el Amiga.InFo número 6 especial de Navidad. Aumenta el número de conectores del puerto IDE hasta 4 periféricos. Este pequeño adaptador va acompañado de un programa controlador transparente al usuario que maneja los cuatro dispositivos. Ten en cuenta que el lector CD-ROM debe ser ATAPI.

Respecto a los discos duros, no hay discos duros especiales para Amiga o para PC. Sólo hay un tipo de discos duros IDE, se diferencian en el momento de darles formato. Es la misma diferencia que hay en los disquetes. Te recordamos que un solo disco duro de gran capacidad acepta ser particionado en varias partes. Cada partición puede formatearse para Amiga, PC o MAC según las necesidades. Para los formatos de PC y MAC se necesita un software adicional como el CROSSDOS o CROSSMAC.

2.- Las aceleradoras Blizzard funcionan bien con módulos SIMM estándares de 72 contactos de 60 y 70 nanosegundos de tiempo de respuesta. Como dato de última hora, te confirmamos que también funcionan perfectamente los nuevos SIMMs EDO que son un poco más rápidos e incluyen menos chips que los clásicos.

3.- Para convertir un Amiga 1200 en un modelo torre puedes acudir a alguna de las empresas de este tipo que se anuncian o realizar tú mismo todo el complicado

proceso. Insistimos en que se trata de una transformación muy compleja pero posible con unas mínimas herramientas, mucha habilidad, cuidado y cierta información. No queremos ninguna responsabilidad ni animar a nadie a que realice tal transformación por la posibilidad de destruir la máquina durante la operación. El coste económico no es muy elevado, pero hay que disponer del teclado de un Amiga 500 o 2000, de una caja torre de PC, etc...

De todo un poco...

C804 Primero me gustaría felicitaros por la revista, la cual no descubrí hasta el nº6 con sorpresa de ver que todavía había una revista en castellano para AMIGA; y es que tal es la situación de AMIGA en nuestro país; también deciros que podéis contar conmigo a partir de ahora.

Seguidamente, paso a haceros unas preguntas esperando con avidez vuestras respuestas.

1) ¿Dónde podría conseguir el libro "AMIGA Hardware Reference Manual" o otro libro que trate de ensamblador y los registros del AMIGA?

2) ¿Qué cantidad de tiendas de productos para AMIGA hay en Barcelona o España y cuáles son las más importantes? Digo esto porque fuí a AMIGA CENTER y daba pena lo pequeña que era.

3) Después de navidad, ¿han mejorado algo las expectativas del mercado AMIGA, ventas, vuelta de casas de Soft a nuestro ordenador, etc.?

4) ¿Se puede llegar a emular 100% con Emplant o otra tarjeta a un 486 o superior pudiendo ponerle tarjetas PC como SVGA, SoundBlaster, usar CD-ROMs de PC, conectar a Internet con la emulación , etc. En un A4000? ¿Con cuánta memoria para la emulación? ¿Y en un A1200 con torre y aceleradora?

5) ¿Serán compatibles los RISC AMIGA con los RISC PC teniendo los dos el mismo procesador (Power PC)?

6) Hace poco un PeCero me dijo que un AMIGA, aunque se conectase con Internet, no puede coger ficheros y programas (imagino que se referiría a los de PC), aunque sólo sea para hacerle callar ¿Es posible?

Bueno, espero que no hayais perdido demasiado tiempo conmigo, gracias y larga vida al AMIGA!

ISMAEL GONZÁLEZ PÉREZ
Santa Coloma de Gramenet

1.- Puedes consultar en las librerías técnicas especializadas cercanas. La librería LINTEK situada en la calle San Antonio, 28 de VITORIA-GASTEIZ (CP 01005) con teléfono 945-14 81 38 ha ido comercializando este tipo de libros.

2.- Todos los comerciales relacionados con Amiga de España se anuncian o se han anunciado en Amiga.InFo. Consulta sus publicidades y las listas de distribuidores que, número a número, publicamos.

3.- ¡Desde luego que sí!. Sólo hay que ver las últimas noticias referentes a la aparición de las aceleradoras 1260 y el anuncio de los PowerPC para Amiga. En estos momentos tenemos las mejores perspectivas.

4.- Las prestaciones que mencionas se pueden conseguir en una Emplant y el módulo 586, pero siempre por emulación. La emplant no dispone de puertos propios para la conexión de estas tarjetas. Sí dispone de conector SCSI para CD-ROM y otros periféricos. El software de la Emplant se beneficia de los recursos que tengamos en nuestra máquina como el caso de la tarjeta gráfica. Desgraciadamente, sólo existe la versión Zorro de la tarjeta Emplant excluyendo, de esta manera, al A1200 estándar.

5.- Dos procesadores iguales no implican un sistema operativo igual. Recordamos que Atari, MAC y Amiga disfrutaron del mismo Motorola 68000 en un pasado, pero no eran compatibles entre sí. El concepto de compatible tiene muchas acepciones. Podemos hablar de compatibilidad del sistema de ficheros, del hardware y periféricos, de poseer el mismo sistema operativo, etc... Sólo intuimos que la tradición camaleónica del Amiga para emular y compatibilizarse con las demás plataformas nos situará en una posición ventajosa.

6.- No solamente es posible, sino que Amiga Technologies comercializará un paquete que constará de un Amiga 1200, un modem y el software necesario para el acceso a Internet. Esta oferta va destinada a competir con todas las plataformas por su bajo coste y dirigida a aquellas personas que no conocen el Amiga y desean acceder a los servicios de Internet.

Queremos documentación sobre AMOS

C805 Estimados amigos de Amiga.Info:

Antes de nada daros mi más sincera congratulación por el trabajo que estáis realizando. Soy un usuario de la plataforma desde hace ya bastante tiempo y recurro a vosotros para poder informarme sobre varios aspectos. Poseo un Amiga 500 1.3 con un mega de memoria, una segunda unidad de disco, un monitor 1084s y una impresora matricial Epson LX-800. Estoy pensando en actualizarme. Mi falta de información se debe al equipo tan desfasado. Espero que me podáis ayudar en las siguientes cuestiones:

1) Actualizar mi equipo, o compra de un 1200. Ventajas y desventajas.

2) Existencia de algún libro en castellano sobre el Amiga.

3) Utilización de mi disquetera externa y mi monitor en un 1200.

4) Dónde puedo encontrar el AMOS con instrucciones en castellano, ya que el tutorial de ustedes ha dejado de publicarse.

5) Hacer un cable de monitor en forma de Y en que puedan conectarse a la vez un 500 y un 1200. El cable iría a la entrada RGB del monitor.

6) La instalación de un euroconector en un monitor 1084s.

7) Posibilidad de grabar las imágenes del Amiga en vídeo sin la utilización de un genlock. Periféricos necesarios o material como cables, etc...

8) Posibilidad de utilizar un VIDI en el equipo con una cámara de vídeo. Cuál sería el digitalizador idóneo para mi equipo.

9) Instalación de mi impresora para que pueda reconocer todos los carácteres del teclado, así que pueda utilizar el teclado en castellano en mis discos de trabajo o PD.

10) Por último, desearía hacer una sugerencia sobre los tutoriales. En mi caso seguía el de Amos, ya que no soy un experto en ordenadores apenas tengo ni idea sobre la progamación del Amiga, pero al dejar de publicarse, me he quedado con las ganas de aprender este leguaje. La sugerencia que doy es que publiquen libros para acercar al novato como yo a los diferentes lenguajes de programación, SO, utilidades y otros temas relacionados con el amiga. Esto nos daría un gran apoyo a los usuarios, que nos tenemos que comer la cabeza para poder leer algo y documentarnos en castellano.

Sin más dilación, os doy las gracias por vuestro apoyo, esperando que mi carta sea contestada y, sobre todo, documentarme sobre las cuestiones que os he planteado, de una manera clara y directa.

J.F. TAJES
CÁDIZ

1.- Si puedes esperar hasta el año que viene, mírate los nuevos Amiga con PowerPC como procesador central.

2.- NO hay publicado ningún libro reciente en castellano. La



principal fuente de información en esta lengua es Amiga.InFo.

3.- Tanto la disquetera externa como el monitor son totalmente compatibles con los Amiga 1200.

4.- Desconocemos si la versión original de AMOS incluye documentación en castellano. Por lo demás, existe un libro de 400 páginas en inglés, llamado 'Ultimate AMOS', publicado por la empresa inglesa:

Future Leisure Books
Future Publishing Ltd
Somerton
Somerset TA11 6 BR.

Además, puedes encontrar artículos tutoriales sobre AMOS en números atrasados de la revista inglesa Amiga Shopper.

5.- No es recomendable conectar al mismo cable dos ordenadores diferentes para enviar la señal de vídeo al monitor. Es mejor tener un solo cable y conectarlo cuando vaya a usarse. Suponemos que quieres evitar las continuas conexiones y desconexiones. Quizás la mejor solución sea construir un conmutador, pero ten en cuenta que la señal RGB consta de 8 cables como mínimo.

6.- El monitor 1084s dispone ya de un euroconector. Si tu modelo no lo incorpora, basta con identificar cada entrada de tu conector y construir un adaptador. El conector SCART hembra aéreo (euroconector) cuesta menos de 300 ptas. en cualquier tienda de componentes electrónicos.

7.- El Amiga 1200 puede grabarse directamente en vídeo al disponer de una salida de vídeo compuesto con conector americano. El A500 tiene también una salida RCA pero en blanco y negro. Para grabarla es suficiente con un económico modulador que actualmente se encuentra solamente en el mercado de segunda mano. Si no recordamos mal, el distribuidor de Barcelona, AmigaCenter, dispone todavía de alguno a muy bajo coste. El modulador ofrece un conector RCA (vídeo) y otro RF (antena) para compatibilizarlo con todos los vídeos del mercado.

8.- Un buen digitalizador es el PRO-GRAB. Permite la captura de señales SuperVHS y captura imágenes a tiempo real. Requiere el Workbench 2.1 o superior y 1.5 MB de memoria. El VIDI 12 es compatible con todos los modelos de Amiga aunque no ofrece tantas prestaciones.

9.- Para manejar tu impresora, no necesitas nada más que el Workbench 1.3 con sus manejadores de impresora. En el programa de configuración del sistema debes seleccionar la serie EPSON. Si quieres utilizar la impresora de forma adecuada, tendrás que arrancar desde el Workbench o duplicarlo y eliminar las partes que no uses conservando, eso sí, la configuración.

10.- Tomamos nota de la sugerencia.

Sobre Monitores, digitalizadores y configuraciones

C806 Saludos.

Comenzaré felicitándoos por el espléndido y completo Especial de Navidad. Emociona ver cómo váis creciendo y mejorando número a número. Lo del CD de regalo ha sido todo un acierto y un detalle digno de admiración.

En los tiempos gloriosos, cuando tenía un A500 1.2, estuve suscrito a la revista Amiga World. No hay duda alguna: tanto en diseño como en contenido, la vuestra está a años luz, al menos vuestros proyectos de hardware son "espesos" técnicamente hablando y no esbozos como los que caóticamente daban en la susodicha revista. Recordar la célebre propuesta de doblar la velocidad del A500. Comencé utilizando mi A500 en titulaciones de video-reportajes de bodas, junto con el Digi-View y un genlock. Empleaba Fantavision para animar los títulos. Hace poco conseguí un A600 con 30Mb de disco duro que es el que ahora dedico a estos menesteres. Con mi equipo de música, mezclador, cámara S-VHS y editor de vídeo dispongo de una "workstation" humilde pero de resultados VHS muy apañados.

El problema radica en mi monitor 1084S: al cabo de unos minutos la pantalla comienza a temblar. Temblor que desemboca más tarde en una oscilación continua de la señal. Me he resignado a usar la salida de vídeo del A600. La calidad de visualización es lógicamente peor pero me permite trabajar.

1) Sobre Monitores: Para autoedición (Wordworth) y tratamiento de imágenes (Scala, PPaint, ImageFX), quisiera usar un modo de alta resolución entrelazado que no parpadease desagradablemente. ¿Qué modos de pantalla podría usar con mi Amiga 600 ECS conectado a un monitor VGA o S-VGA de 0,28mm? La mayoría de monitores de PC presentan rangos de frecuencia superiores a 30 KHz, ¿puedo renunciar a los 15 KHz característicos de los Amiga para trabajar con los programas antes mencionados?.

2) Sobre Digitalizaciones: Puesto que trabajo en un establecimiento fotográfico y estoy pensando en una utilización más profesional del Amiga. ¿Qué configuración de memoria, aceleradora, scanner, impresora, tomando como base un A1200, debo utilizar para digitalizar fotografías de 20 x 25 cm de tamaño máximo en color o blanco y negro con resolución suficiente para, posteriormente, imprimirlas en papel fotográfico con calidad fotográfica?

Sólo se requeriría algún retoque de color previo. La idea es simplemente obtener copias casi perfectas de fotografías originales. Con vistas a una posible inversión, me interesaría una respuesta lo más detallada posible en lo que se refiere al escáner, resoluciones implicadas tanto en color como en b/n, memorias y discos duros necesarios. Ya que tengo una cámara S-VHS, ¿bastaría un digitalizador como el Pro-Grab o el Vidi Amiga 12 o es condición indispensable para este tipo de trabajo un escáner tipo HP o Epson? En cuanto a la impresión fotográfica, he leído que se suelen emplear impresoras de sublimación térmica, o algo así. ¿Conocéis alguna que pudiera servir?

3) Sobre Configuraciones: ¿Podríais preparar un artículo sobre qué configuraciones (memoria, etc.) empleáis en los 1200, 3000 y 4000 que tenéis en la redación? Pienso que lo vuestro es el mejor test de productos que puede hacerse ya que sacáis un resultado profesional día a día. También sería interesante conocer qué papel cumple cada ordenador en el proceso de elaboración de la revista y cómo programáis las tareas cada mes.

4) SOBRE SIMMS: La nueva aceleradora Apollo A620 para el A600 presenta un "72 pin simm socket" y es ampliamente a 8Mb. ¿Podría emplear los módulos simm de 4 y 8 Mb que aparecen anunciados en la revista AI? ¿Y los de PC ?

5) SOBRE TORRES: He leído que Micronik presentó en la feria Computer 95 un modelo de torre para el A600. ¿Sabéis algo de él? ¿Qué ventajas conseguiría transplantando mi viejo ordenador?

6) Nada más. Para ser la primera vez que escribo a una revista, creo que ya es suficiente. Por cierto, me gustaría renovar mi suscripción cuando esta acabe. Gracias por todo y enhorabuena por trabajar en lo que os gusta. Vista vuestra profesionalidad, ¿por qué no os nombran a vosotros representantes de Amiga Technologies en España ?

JOSÉ ANTONIO JIMENA GARCÍA.
NERJA. (Málaga).

1.- El chip ECS es capaz de trabajar con el modo "DOBLE PAL SIN FLICKER" con una resolución de 640 x 512 puntos sin ningún tipo de vibración. Esta configuración de la pantalla es soportada perfectamente por un monitor VGA. El problema puede aparecer si la versión de tu sistema operativo no soporta tales formatos. Las versiones 3.X incluyen este formato de manera

estándar e incluyen utilidades para forzar a las aplicaciones que no las usan a abrir la pantalla de trabajo en el modo que deseemos. Debido a la antigüedad del A600, no tiene disponible, de forma sencilla, el sistema 3.1.

2.- El retoque fotográfico requiere MUCHA memoria y MUCHA potencia de cálculo. Veamos unos pequeños números para escoger la configuración que mejor se adapte a las necesidades del fotógrafo profesional.

Tenemos en cuenta el tamaño máximo de 20 x 25 cm. para realizar tales cálculos. Podríamos tomar como modelo de suficiente calidad la propuesta de KODAK con la PhotoCD. Estas imágenes tienen un tamaño de 3.000 x 2.000 puntos aproximadamente en 24 bits de color, lo que representan unos 17 MB de memoria. Tenemos la opción de mantenerla en memoria real o usar la memoria virtual con la consecuente ralentización en el proceso de procesamiento.

Manejar tales cantidades de datos requiere un procesador rápido, un 68030 es bastante justo para esta tarea. La solución ideal basada en un 1200 es la adquisición de una aceleradora Blizzard 1260 con 32 MB de memoria o más. Respecto al escáner o digitalizador, podemos olvidarnos de este último, ya que no maneja más de 600 líneas de resolución. La decisión debe decantarse a algún modelo profesional en color.

Recientemente han aparecido varios controladores software para estos periféricos. Las principales marcas son soportadas totalmente sacándoles el máximo rendimiento. Efectivamente, para la impresión personal de calidad en color, nos tenemos que dirigir hacia este tipo de impresoras. Unas de las que destacan son la EPSON Stylus color, la HP 850C o la FARGO Primera. Estas impresoras son manejables desde nuestro Amiga, pero utilizando controladores específicos comerciales como el TurboPrint 4.1 o PrintStudio 2. No se encuentran entre los manejadores estándares del sistema operativo.

3.- Gracias por la sugerencia. Quizás algún día expliquemos los pros y los contras de la configuración que hemos escogido para nuestro trabajo.

4.- Los módulos SIMM de memoria no son específicos para PC, ni Amiga, ni MAC, ni samplers ni impresoras. Todas las máquinas que tengan conectores compatibles SIMM pueden usar este tipo de memorias. La aceleradora Apollo para el Amiga 600 soporta este tipo de módulos de 2, 4 y 8 MB.

5.- El paso de un modelo de sobremesa a torre se realiza normalmente por razones de espacio. Cuando el ordenador se empieza a ampliar con zócalos, discos duros, unidades de disco extras, CD-ROM y otros periféricos, o bien lo tenemos todo desperdigado encima de la mesa con el peligro de que se crucen algunos cables, o lo instalamos en un mueble.

Esta última opción es compleja ya que requiere un teclado extra con su propio mueble, una nueva fuente de alimentación, una prolongación de todas las entradas y salidas del ordenador. La ventaja es la posibilidad de expandir cómodamente la máquina.

6.- Para recibir tal exclusiva hay que tener algo más que profesionalidad o amor al trabajo que realizas. Seguramente, si enviaras un pedido de 10.000 máquinas con su correspondiente cheque a nombre de Amiga Technologies GmbH, podrías tener tú mismo tal representación.

Sobre LightWave...

C807 He de hacerles una consulta sobre el programa LightWave 3D, pero es muy difícil hacerla por teléfono, ya que su horario de consultas coincide con mi horario de trabajo y me vería en una situación muy comprometida si alguno de mis jefes me escuchara hablando de bones, lens flares, etc, en una empresa dedicada a la venta de molinos areneros.

1) ¿Hay alguna forma de usar los bones en un objeto y que deforme éste y los objetos de nivel jerárquico inferior a él ? (o emparentados con él)

Actualmente, estoy trabajando en una animación para su concurso de 3D, y he tenido problemas con esto. La única solución que he encontrado es grabar todos los subobjetos que forman el objeto completo y formar así un objeto único, pero esta forma es muy incómoda ya que si tengo una boca que quiero cambiar de alegre a triste, he de aplicar el morphing sobre todo el objeto. ¿Pueden explicarme cómo solucionar esto?

2) En su CD ROM vienen unos ficheros sobre el LightWave 3D, pero después de dos horas leyendo, ya no puedo más. Hay algún programa que elimine toda la parafernalia de direcciones, etc. que procede a cada texto interesante?

3) ¿ Pueden indicarme alguna casa de Software de Dominio Público ? He estado llamando a una de Terrasa pero no contestan al teléfono.

Reciban un cordial saludo.
Eduardo Solanas

1.- Respecto a tu duda con los huesos para animar objetos complejos, desconocemos una solución mejor a la que tú mismo has encontrado. En todo caso, te remitimos al manual del usuario para encontrar alguna función que agrupe objetos para crear uno mayor.

2.- Tienes la posibilidad de crear un programa en AREXX o mediante comandos del AmigaDOS que realice un filtrado de las líneas que no te interesan. Si nos fijamos, todas estas líneas comienzan por la misma cabecera y acaban con la misma palabra.

3.- Las casas de dominio público van quedando desfasadas a causa del acceso multitudinario a Internet. Es mucha la gente que ya se conecta desde su casa con un modem y un programa navegador a la red por excelencia.

Si esta forma de acceder a TODO el dominio público de TODAS las plataformas te es un poco complicada, recomendamos que adquieras algún CD-ROM de la serie Aminet. Estos magníficos discos incluyen la práctica totalidad de programas de dominio público existentes para nuestro querido ordenador.

Bienvenido Mr. Enrique

C808 ¡Cómo!, ¡ Pero !. No doy crédito a lo que ven mis ojos. Estoy en una "barbería", soy de pueblo, esperando turno. Ojeo una revista de PeCeros y zas: "AMIGA VUELVE PARA GANAR". No me lo puedo creer, es sábado por la tarde y automáticamente busco un teléfono y ... contestador automático ... etc. El fin de semana se me hace interminable. Felicidades por vuestra Magnífica revista, es, es ... bestial. Después de más de un AÑO sin saber nada de "AMIGA", de revistas "MADE IN SPAIN", he tenido que encontraros en una revista de PeCeros, increíble. Bueno, vamos al grano.

1) Poseo un 500 y un 500+ HD 420 con Genlock. Con suerte he adquirido un 1200 y quisiera preguntaros si le pongo una Blizzard 1230 a 50 MHz, 4 MB de RAM al A1200 y, después, con la aparición de la tarjeta con el Risc se podrá aprovechar algo de la Blizzard.

2) ¿ Existe para el 1200 algo para capturar vídeo en tiempo real directo al disco duro en algún tipo de formato como MPEG, JPEG, etc ?

3) Como sugerencia: ¿Estaría mal hacer demostraciones de las cualidades del AMIGA en grandes superficies? Lo digo porque a un amiguete que tiene un bar, le dejé el programa ALAN 1, y al día siguente, su padre se llevó el AMIGA al bar y fue un espectáculo. La gente alucinaba, que si era un PC, que dónde lo venden, etc. Verlo para creerlo. De eso hace un par de años.

4) ¿ Se puede pasar una cinta VHS de un Backup del vídeo Backup a CD?, ¿dónde?

Enrique Escrivá Medianelo.
OLIVA (VALENCIA)

1.- No se puede asegurar nada, pero, si se puede aprovechar algo, será el módulo de memoria.



2.- Dispones de un magnífico digitalizador como el PRO-GRAB. No graba directamente a disco duro pero soporta memoria virtual. Esta opción sólo se aprovecha en el caso del 68030 o superior. Otra posibilidad es el GRAFFITO 24 de la firma alemana VECTOR.

3.- El único inconveniente para estas demostraciones puede surgir en el caso en que alguno de los programas no pueda usarse para fines comerciales o para difusión pública. Si has adquirido legalmente las aplicaciones o las demostraciones, adelante, disfrútalas y haz disfrutar.

4.- Sí que es posible. Se utiliza el método normal de grabación de CD-ROMs. El único inconveniente es que el backup tiene que estar restaurado en un disco duro. Cualquier empresa que se dedique a la grabación de CD-ROMs te será válida. Si la empresa no trabaja con Amiga, el disco deberá estar en formato MS-DOS.

Discos RAD: y Zorros para el A1200

C809 Estimados Amigos: En primer lugar quería felicitaros por vuestra excelente revista, la mejor que he leído nunca en castellano (entiendo algo de inglés, pero estaba hasta el gorro de leer sólo revistas inglesas). Bueno, el motivo de esta carta es para hacer unas consultas referentes a las unidades RAD: y los slots Zorro. Mi problema es el siguiente:

1) Cuando quiero activar una de estas unidades, le doy al icono correspondiente y en pocos segundos tengo una unidad RAD montada. El problema viene cuando quiero activar más de una unidad. Tengo 2Mb de Chip y 8Mb de Fast. Un amigo mío me dijo que tenía que numerar las unidades en las herramientas de los iconos UNIT = O, UNIT = 1, etc, y así lo hice, pero tampoco funciona. También cambié los números de unidad editando las unidades con el ED del Workbench, pero el problema sigue siendo el mismo.

Una vez que se activa la primera, no puedo activar más. Haciendo pruebas y pruebas he podido comprobar que las unidades RAD sólo se me activan en memoria CHIP. Dejando bastante memoria chip libre he conseguido activar dos unidades RAD pero la memoria FAST no la utilizan para nada. Puedo montar todas las unidades que quiera pero sólo funciona hasta que se consume la memoria CHIP. A dos amigos míos les funcionan perfectamente todas las unidades RAD que activen y éstas les ocupan memoria FAST. ¿ Qué tengo que hacer para que funcionen todas las que quiera ?. La memoria, la tengo instalada en una tarjeta Blizzard 1230 III a 50 Mhz. ¿ Puede ser que las unidades RAD no funcionen bien con esta aceleradora?.

2) He oído que a un Amiga 1200 se le pueden añadir puertos Zorro. ¿ Es cierto ? ¿ Qué se necesita para conectarlo ? ¿ Dónde se conectan ? ¿ Puedo conectarlos y seguir utilizando mi tarjeta Blizzard?
FRANCISCO JAVIER PARÍS MEDINA
MADRID

1.- Las aceleradoras Blizzard han tenido un problema de compatibilidad con el gestor de memoria ramdrive.device del AmigaDOS. Todos tus problemas con el RAD se van a acabar. La solución es un nuevo controlador de memoria recuperable llamado STATICRAM. Si eres un fiel seguidor de la revista, estás de enhorabuena porque hemos ofrecido este programa en el disco de portada número 7 de la revista número 4. Con este nuevo periférico podrás usar cuantos discos virtuales te permita la memoria. Soporta cualquier tamaño incluyendo simple y alta densidad en AmigaDOS y en MS-DOS.

2.- Existe un producto que añade hasta cuatro puertos ZORRO a un Amiga 1200. Es el mismo expansor que se usa para transformar el modelo de sobremesa en torre. Se conecta al puerto de expansión inferior del Amiga 1200 pero ofrece un nuevo conector libre para nuestra aceleradora. No hay ningún problema de compatibilidad. Debes tener en cuenta que esta ampliación es muy voluminosa. No es posible mantener el Amiga 1200 en el mismo mueble de origen, normalmente se adquiere para la transformación a torre.

Comentario del CDROM de AMIGA.InFo

C810 Estimados Amiga-maniacos de Amiga.Info. Como lector de vuestra revista, en principio quiero felicitaros por la construcción de esa pequeña (por momento) empresa llamada InFo Technologies, S.L. y espero que os vaya muy bien y que dure muchos años en funcionamiento. ¡Arriba el Amiga y toda su peña!. Era lo que todo el país estaba esperando. Un firme apoyo para el Amiga por parte de una asociación española con ganas de abrir las puertas al máximo a los usuarios de un país prácticamente, o totalmente, abandonado por Com...mosellame.

Vuestro CD-ROM del mes pasado, supongo que está muy bien, ya que por el momento sólo he podido ver unos ficheros gráficos desde un PeCecillo. Yo, aunque dispongo de una CD32 no puedo leer su contenido hasta que no la conecte a mi A500.

1) ¿Podéis hacer autoejecutables los CD-ROM para que la gente que disponga de una CD32, no muchos, pueda leer su contenido directamente? Aunque quepa mucho menos material, si los ficheros no están comprimidos, estoy seguro de que le haríais un gran favor a mucha gente. A parte, que si los hacéis legibles desde una CD32, se podrán leer las demos AGA, cosa que si no es así, no se puede hacer sin disponer de un A1200 y también leer los gráficos en 16 millones de colores. ¿Se puede conseguir ésto? ¿Lo podríais poner en práctica?

2) Si me compro el Kit Networking (cable+cd.v2,0), ¿ necesito tener ROM 2.04 como mínimo en mi equipo, o con la 1.3 ya vale ? ¿ Qué me aconsejáis, el Kit Networking o la última versión del The Communicator, la 3 ? ¿ Cuáles son las ventajas de este último sobre el Kit Networking y sobre sus anteriores versiones ? ¿ Podríais darme detalles ?

3) Al ver el concurso 3D del pasado mes de diciembre (llegó el 96, buen año para Amiga!!!), se me ocurrió la idea de proponeros un concurso de ficheros MOD de música, ya que son conocidos por la mayoría de usuarios y habría una mayor participación. Además, estas canciones servirían para el contenido de un próximo CD, al igual que los dibujos 3D. Aunque de premio sólo se entreguen unos juegos a los finalistas, el GLOOM.

4) Cambiando totalmente de tema, ¿ Conocéis la revista inglesa CD32 Gamer?. Conseguí 2 números en Inglaterra pero me gustaría saber si hay alguna manera de conseguirla desde España sin tener que suscribirse. Es muy fina y el CD de portada es de color negro.

5) ¿Sabéis algo del famoso grupo español Efecto Caos?, el del juego Vital Light. Dijeron que seguirían programando para Amiga pero ya no se ha oído hablar más de ellos. ¿Tienen algo entre manos, o ya se han retirado, después de dejarnos con un único juego ?

6) Los que programaban y se curraban la Fanzine, ¿siguen haciéndolo o ya lo han dejado ?. Desde la Fanzine número 11 ya no he vuelto a conseguir ninguna más. ¿ Hay más o ésta fue la última ?

7) En la Amiga Computing de diciembre hablaban del rumor de que Escom ha contratado a un equipo de ingenieros para que fabricaran un chip 3D para la consola CD32. ¿ Sabéis algo de ésto ?

8) Mi última pregunta, por ahora, es si podríais hacer una toma de contacto del programa Video Creator.

Esta ya la hizo Amiga World en su tiempo, pero la verdad es que no era demasiado buena. ¿ Podríais profundizar un poco en el programa ?

9) ¿Me podríais dar un truco para el FLINK y otro para el Liberation? En este último no sé lo que tengo que hacer. ¿Cómo puedo conseguir dinero rápidamente?

Bueno, me despido ya, no sin antes felicitaros por haber sacado a la calle la revista y encima con el primer CD de Amiga español. Todo un lujo. (Aunque yo no lo pueda leer). Seguid como hasta ahora y, quién sabe si en un futuro todas las revistas (se entiende la vuestra) serán con CD y a todo color. Esperemos que sí. ¡ Hasta pronto !.
DAVID LIZANA TORRES
Mataró (BARCELONA)

1.- El CD-ROM de Amiga.InFo no es autoejecutable por varias razones: la primera es que seguimos la normativa ISO9660 para hacerlo compatible con todos los sistemas actuales. La segunda razón es que no disponemos del programa que permite crear un CD autoejecutable para Amiga. De todas formas, como bien nos dices, son muy pocos los usuarios que disponen de la CD32 y la usan para trabajar. Intentaremos conseguir la información y programa adecuados para que los próximos CD-ROMs sean utilizables por la mayor cantidad de usuarios posible.

2.- Nosotros te recomendamos "The Communicator", ya que es un producto específicamente diseñado para eso. Además, te ofrecerte más características que el Kit Networking. Sobre este último, podemos decirte que debe de funcionar en cualquier máquina, incluido 1.3, ya que es tan simple como el parnet (un cable específico y un pequeño programa que gestiona la comunicación entre máquinas).

3.- Tomamos nota de tu sugerencia para una próxima convocatoria de creadores de Amiga.

4.- Para conseguir una revista extranjera tienes que suscribirte o convencer a un quiosco que le sea rentable importarla. Tendrás que indicarle qué empresa se encarga de su distribución y comprometerte a adquirirla periódicamente. ¡Quizás es mejor suscribirse!. No conocemos ninguna publicación con el nombre exacto que nos indicas. Tenemos constancia de la publicación AMIGA CD32 de FUTURE PUBLISHING, los mismos productores de AMIGA FORMAT y AMIGA SHOPPER.

5.- Conocemos la existencia de este juego y que lo realizó el grupo zaragozano EFECTO CAOS, pero no tenemos constancia de que hayan continuado produciendo para Amiga con el mismo nombre u otro diferente.

6.- Como si los creadores de la Fanzine en disco fueran supersticiosos, su elaboración se ha congelado en el número 13. De momento, no se tiene pensada su continuación. Mientras tanto, algunas otras fanzines en disco han ido apareciendo en la escena. Es el caso de la TRASHCAN o la DIGITAL FANZINE. Esta última especialmente dedicada al mundo de los dibujos japoneses MANGA.

7.- Amiga.InFo no tiene noticias de este desarrollo para la CD32. Sabemos, en cambio, que en la actualidad ha dejado de producirse. No descartamos la certeza de estos rumores, pero, para una nueva máquina, tanto consola como ordenador.

8.- Las tomas de contacto que realizamos sirven para presentar un nuevo producto o una nueva versión a los lectores. No conocemos el programa que nos indicas, intuimos que debe tratarse de alguna utilidad antigua. De todos modos, no tenemos forma de conseguir este programa para probarlo ni sabemos si funciona todavía en los modelos actuales.

9.- No te preocupes, en cuanto sepamos algún truco sobre estos juegos lo publicaremos en la sección de Juegos. De todas formas, cuando uno no sabe qué hacer, lo lógico es consultar el manual del programa. ¿No crees?.

ATENCIÓN: AMINET en España

C811 Estimados amigos: La primera vez que leí vuestra revista (número cero), gracias a que un amigo se la había comprado, me quedé algo así como flipado, ya que no había visto hasta el momento ninguna revista que tratase el mundo del Amiga tal como lo tratábais vosotros, es decir con profundidad, seriedad y un sentido de claro conocimiento de lo que estábais describiendo. Acostumbrado como estaba a revistas Amiga "light" como la difunta AW española, no pude más que caerme de cul... por la impresión de ver semejante "obra de arte amiguera" delante de mí.

Desde entonces, no me he perdido ninguno de vuestros números (y así pienso seguir). Pero cambiemos de tema (seguro que ya estáis acostumbrados a alabanzas); la principal razón por la que os escribo es para anunciaros algunas cosas que creo interesante y para pediros ayuda en algunos temas. Comencemos:

Creo que conocéis la existencia de una red de directorios por todo el mundo denominados Aminet y que contienen todas las novedades que diariamente se publican en internet. Para aquéllos que no disponen de la posibilidad de acceder a la "red de redes," también se recogen periódicamente todas las novedades en CDROM de publicación periódica bajo el mismo nombre. Pues bien, creo que os alegrará saber que ya tenemos en España un directorio de Aminet que se actualiza tres veces al día con lo último que aparece en todo el mundo para nuestra querida máquina, la dirección de este directorio (del que soy administrador) es ftp.gui.uva.es /pub/aminet/ y si tenéis alguna sugerencia sobre el tema podéis enviármela a mí: loyola@gui.uva.es. Creo que es interesante ¿ no ? Según creo es el único directorio de Aminet que hay en España y por tanto todos los sufridos usuarios de Internet que tienen que buscar cosas fuera en el extranjero, tienen ahora la oportunidad de traérselo desde aquí.

La única pega es que sólo dispongo de 150 Megas, por lo que si queréis cosas de cierta antigüedad, tendréis que buscarla fuera de nuestras fronteras (si resulta popular este directorio, me han prometido más capacidad... ¿ quizás 500 Megas ?... o sea que ya sabéis: conectaros todo lo que podáis y ayudadme a aumentarlo). Cambiando de tema, paso a preguntar unas cuantas cosillas:

1) Tengo un A2000+SupraRam2000 con 2MB+HD de 20 Megs., una controladora A2090(a) + Bridgeboard XT (y algún que otro periférico más). Mi problema comenzó cuando intenté conectarle un HD Fujitsu de 530 megas (SCSI). Nada funcionaba, la controladora no me lo reconocía... lo devolví a la casa donde lo compré (CIB) y tampoco me lo pudieron solucionar (me consta que se emplearon a fondo) por lo que decidí comprarme una controladora nueva IDE más otro disco duro. Mis dudas comienzan ahora que quiero conectar un lector de CDROM ya que no sé si conectar un lector SCSI a mi A2090 (¿ mé dará problemas ?) o si conectarlo a la IDE. El SCSI es mejor, ¿ no ? ¿ Cuál es el más barato o el más fiable o el que menos problemas me dará? ¿ Podría incorporar una unidad ZIP sin problemas ? ¿ Cómo ?

2) ¿ Podría instalar Linux en mi equipo? Nota: no está acelerado y funciona bajo ROM 2.05 y Workbench 2.1.

3) Uno de los grandes fallos que le encuentro al Amiga (más bien es una minucia, pero en un aparato tan bueno, a las minucias las llamamos fallos..en un pece ¿ a qué le llamaríamos fallos, eh, Bill Gates?... el mayor de todos ellos el Windows 95 ¿ no os parece ?) es la falta de un procesador de textos que permita la incorporación de fórmulas matemáticas (yo estudio ingeniería y me hace mucha falta). Creí que todo se había solucionado cuando descubrí que hay un par de programas que te permiten la incorporación de estas fórmulas en los procesadores de texto que admitían gráficos en Postscript (son el Mathscrip y el EqEd), pero resulta que cuando intento incorporar las fórmulas en el WordWorth 3.1 SE no me sale nada (imprime en blanco) a pesar de que aparece un recuadro oscuro en la pantalla donde se supone que debería estar la fórmula.



¿Qué pasa? ¿Acaso no admite el procesador de textos este tipo de formato?... creía que sí. Una sugerencia: podríais hacer una comparativa de procesadores de textos teniendo en cuenta este tipo de cosas: posibilidad de fórmulas, tablas, incorporación de gráficos...

Otro artículo que podríais escribir sería una comparativa de paquetes de CAD-CAM (sé que hay unos cuantos y bastante buenos como el XCAD o el DynaCAD) así pararíamos los pies a los que se empecinan en que en estas cuestiones estamos restringidos al AutoCad para PC o Mac.

Proyectos hard: qué tal un "antiflicker" y cómo acoplar una disquetera de alta densidad de PC (sé que lo han pedido antes, o sea que sumadme a la lista de interesados)

Por cierto, felicidades a Xavi Montero, me ha hecho comprar un polímetro y un soldador para chapucear en casa con sus excelentes proyectos. Creo que no me voy a extender más (como si no hubiese ya escrito bastante...) si me dejase llevar me tiraría tres o cuatro folios más, a la velocidad que imprime la impresora matricial que tengo, eso serían cuarenta horas más. Un amistoso saludo.
Ignacio José Sueiras Fernández
Valladolid

1.- La controladora SCSI A2090 de Commodore es muy antigua, de hecho es la primera controladora SCSI para Amiga, y se configura de una forma muy primitiva con respecto al posterior "conectar y funcionar" o "Plug and play" de la actuales controladoras. La A2090 admite periféricos compatibles SCSI como discos duros, CD-ROMs o removibles como el ZIP, pero requiere una especial habilidad y conocimientos de tan veterano modelo. Los periféricos que usen comandos especiales del SCSI 2 o posterior, pueden ser causa de incompatibilidad. En el reducido espacio de esta sección no podemos publicar la problemática que supone la actualización o reciclado de material antiguo y mezclarlo con las últimas novedades técnicas.

2.- Para instalar Linux necesitas como mínimo un 68020 con MMU. La MMU es imprescindible, ya que Linux trabaja con memoria virtual. Una posible solución para poder trabajar con Linux en tu máquina sería adquirir una aceleradora, eso sí, que tenga MMU.

3.- Tomamos nota de tus sugerencias, pero advertimos que solemos analizar los productos nuevos que van saliendo para nuestro ordenador. En el caso de que alguno de los programas sea renovado con una nueva versión, intentaremos conseguir una copia de demostración para analizarla.

Problemas con las disqueteras

C812 Estimados amigos de AMIGA.INFO, tengo algunos problemillas y algunas preguntas para que me aclaréis y resolváis.

Yo poseo un A500 con 1 MB de RAM y ahora he sido uno de los primeros en haber recibido un Amiga A1200 de los nuevos. El año pasado dí muchas vueltas para comprarme uno, pero me dí por vencido, era imposible, no había en ninguna parte. Ahora nada más salir el AMIGA fuí y me lo compré. Sé que mi AMIGA sin disco duro es muy poca cosa, pero de momento hay que dar tiempo al tiempo, que todo de golpe no se puede poner. Mis preguntas son la siguientes:

1) Cuando enciendo el ordenador me tarda 32 segundos en que arranque. Bueno, esto ya lo he preguntado y me han dicho que el Nuevo A1200 hace un chequeo interno y busca el disco duro, y que si poseo un disco duro el ordenador me arranca al instante. Pero si le meto un HD a mi Amiga, ¿ la unidad de disco me funcionará al instante, o tendré que esperar como ahora lo hago?.

Otro problema que tengo es que muchos juegos no me los carga. Yo compré el ordenador en club Byte de Valencia que está relacionado con Amiga Center, y me regalaron los 3 jugos originales: James Pond 3, Pintvie y Vital light. Pues de estos tres juegos, sólo me carga el Pinkie. El James Pond y el Vital Ligh no me los coge y he probado el Vital Light en mi 500 y me funciona y en el Amiga 1200 no. ¿A qué puede ser debido este problema en esos juegos siendo que tengo juegos de 1200 que me han dejado y muchas demos y no me las carga siendo que en un 1200 normal funcionan y con el mío que es nuevo no?.

Amigos míos, me dicen que puede que tenga la disquetera rota pero les dije que no podía ser, ya que el workbench siempre me lo carga y muchas cosas del 500, ya que sé que los juegos viejos de 500 no funcionan con mi 1200. Y todo el pack que me ha regalado, bueno el que viene en el ordenador, me funciona todo a la perfección.

¿Puede ser que tenga una disquetera de alta densidad? Ya que a vuestros discos de portada si no les tapo el agujero de Alta, me los lee con error.
Tengo el Alan Uno en mi 500 ¿podría hacer algo para que lo pueda cargar en el 1200? Y si no han sacado la versión Fixeada ¿hay algún otro tipo de programa como éste o parecido?

Bueno, éstas han sido mis dudas y espero que me las aclaréis pronto, porque ahora tengo un A1200 y utilizo más mi A500 ya que de momento estoy descontento por mi máquina ya que mis amigos también tiene el 1200 (pero el viejo) y les funciona todo y a mí casi nada. Y deciros que estáis haciendo un revista casi inmejorable, ya que los contenidos son geniales, aunque todavía os falta ponerle color ya que veo un poco elevado el precio de la revista para no ser en color en comparación con otras revistas.
Bueno, sé que estáis intentando hacer todo lo posible por hacer una revista mejor pero, continuad así, ya que estáis haciendo una gran faena, y creo que ninguna revista os superará.
Gracias
Gaby Martínez Benlloch.
Rafelbuñol, (Valencia).

1.- Si pones un disco duro, el A1200 arrancará al instante y la disquetera te responderá también instantáneamente.

2.- Respecto al problema que tienes con la disquetera, ya hemos ido informando sobre ello en la sección de noticias. Ha aparecido en Internet un esquema que soluciona el problema, pero, hasta que no se pronuncie Amiga Technologies sobre el asunto, yo no haría nada. Por si acaso...

Discos de portada para 1.3

C813 Estimados amigos: 1) Os escribo la presente para solicitaros varias cosas. Una de ellas es que he leído que vais a publicar una encuesta, pues bien, me gustaría que incluyera la pregunta de que si queremos que vuelva los tutoriales del AMOS ya que a mí no me gustó nada que desapareciera y supongo que habrá más gente que piense como yo.

2) Ya por último, en el número 5, en la sección de Cartas y Dudas viene la carta 507 donde se pregunta cómo leer los discos de portada en la V1.3, y ustedes le contestan que se publicará próximamente en un artículo cómo leerlo, también le contestan que en el manual del AmigaDOS viene cómo hacerlo. Efectivamente, viene cómo hacerlo en el disco duro, y ¿ con la unidad de discos ? Por favor, incluyan pronto el artículo.

3) ¿ Habéis pensado en un archivador para guardar las revistas ?
Sin más que pedirles me despido.

Juan Manuel Moyano Cosano
Málaga

1.- En el momento que publicamos esta carta ya hemos enviado la encuesta con la citada pregunta incluida. En Amiga.InFo se consideran todas las opiniones.

2.- Lo explicaremos en cuanto podamos, de todas formas, siempre puedes recurrir a algún programa como el diskSalv. Ejecutas el DiskSalv y recuperas la información del disquete de portada, formateado para 2.0, a la ram:. Después, copias el contenido de la RAM: a dos disquetes formateados con la 1.3. Este sistema no es muy heterodoxo pero, al menos, funciona. Por cierto, la mayoría del contenido de los discos de portada no funciona con la versión 1.3.

3.- Tomamos nota de la práctica sugerencia del archivador para un futuro. Gracias.

Opiniones de los lectores...

2 discos de portada

O801 Hola me llamo Antonio.

Quiero felicitaros por el gran trabajo que realizáis. Es estupendo ver como una revista informa, y a la vez enseña "cosas" sobre programas de Amiga. Pero el motivo por el que escribo no es solamente este, si no por un hecho con el que a muchos lectores como yo se sentirán identificados.

No me ha gustado nada saber que los suscriptores tengan más discos por el hecho de serlo. Creo que no tendría que ser así, ya que incluso a los suscriptores, nos es más cara la revista cuando es un número especial y aparte tenemos que desplazarnos para comprarla, con algún medio de transporte. Encareciéndola aún más. Pero creo que, esto no es tan importante , ya que al ser la única revista que se publica en nuestro idioma y sobre AMIGA no importa pagar más. No hay competencia. Personalmente, me encuentro discriminado por el hecho de no ser suscriptor de esta manera parece como esos gimnasios de alto nivel, que ponen en las puertas (material exclusivo a los socios). ¿No tenemos suficiente "categoría" los no suscriptores?. Yo os pido como lector de esta revista incondicional, que reflexionéis sobre este tema, y todo el mundo no puede pagar 8.500 pts. de golpe, pero sí que puedo pagar 850 o, incluso, 1.000 pts. cada mes.

Otro tema importante son los discos. Es mejor poner cada mes un CD. No es una idea tan descabellada, los usuarios de PC tienen cada mes revistas repletas de CDs. Por último, me gustaría dar una sugerencia. Podríais hacer una publicación paralela sobre juegos de AMIGA, y con ella un CD repleto de Juegos D.P. y Shaware y demos comerciales sobre próximos lanzamientos.

Esto ha sido todo, espero que mi crítica se publique íntegra, ya que de esta manera seréis más objetivos. Adelante, que vuestro trabajo es muy bueno.
ANTONIO Bradezo Carballo.
BARCELONA.

AI: Antonio, comprendemos tu punto de vista pero te olvidas de un dato muy importante. Somos una revista minoritaria. Una tirada de 4000 ejemplares para toda España es de risa (casi hay que insistir a la imprenta para que pongan las máquinas en marcha :-). Hasta que no dispongamos de más medios no podemos hacer nada. Estamos en ello, en cuanto podamos iremos cambiando para mejor. Por cierto, me imagino que no sabes que hacer el CDROM cuesta bastante más caro que hacer la revista. Por eso, pondremos CD cuando se pueda.
Un Saludo.

yu espik inglis?

O802 Queridos amigos:
He leído con atención la última revista y me quedé sorprendido con una de las cartas que publicáis en la sección Opiniones de los lectores. En concreto, con la titulada La torre de babel, escrita por josé Manuel Pérez Arriaza.

En ella se queja de la falta de documentación y traducciones al español de los programas para ordenador. Bien, yo quisiera expresar mi opinión sobre el tema, aunque, vaya esto por delante, soy de la misma opinión.

Yo no tengo ningún problema en leer textos en inglés, ya que me defiendo ante tal idioma, aunque siempre es más fácil leerlo en tu idioma natural. El caso que nos ocupa es el castellano. Creo que a todos nos gustaría leer las instrucciones en nuestro idioma y no ver menús con extrañas palabras que desconocemos, pero ahora viene lo difícil: ¿Quién lo traduce?...

Normalmente, suele ser la propia casa de soft la que lo hace, por lo menos en los idiomas de más aceptación (inglés, alemán, francés...). La documentación es otra cosa. Esa la suele hacer el importador para cada país... excepto con el Amiga.
Me explico.

Soy usuario registrado de algunos programas de Shareware y sólo conozco de uno que no me haya facilitado el fichero a traducir para "castellanizar" su programa y es porque soy el único usuario registrado de habla hispana:- (, aunque estaba dispuesto a mandármelo por correo (no tengo e-mail todavía). El programador es Oliver Roberts y su programa es F1GP-Editor (if you are reading this thanks for e-mail Edo for me). También hice la traducción para un programa llamado AZap, de Dennis Gounelle, autor de ABackup v5.0 (también le mandé la traducción, pero me dijo que ya estaba hecha, pero no la veo por ningún sitio...). Y en medio de todo esto, llegó a mis manos el número 4 de vuestra revista. Un español programando un emulador de Spectrum III. El programa me interesa y es español, y así que decido registrarme. Ejem, Antonio Javier Pomar Roselló. ¿Te llegó mi carta y el dinero? Imagino que no. Si no, habrías tenido la amabilidad de contestarme. Lástima. Eres el único que no me ha contestado. Bueno, tú y Holger Kruse (Reorg 3.11)

Bueno, a lo que iba. El problema radica en las cosas "serias" de Soft. Y digo serias por no decir otra cosa...

En concreto, me refiero a Digita. Sí, la responsable de productos como Wordworth (con el que escribo esta carta), Organizer, Monney Matters y otros más. Pues bien. Me compré el pack de Soft que viene con los nuevos Amiga y, qué casualidad, el castellano brilla por su ausencia. Al mandar la tarjeta de registro, les mandé una carta en la que pedía, por favor, una copia de los ficheros a traducir para poder "castellanizar" sus productos. je..

Una semana después (qué rapidez) recibo una carta (bueno, la mitad de una cuartilla) en la que agradecen que me haya registrado. También me dicen que lo sienten mucho, pero sus programas no tienen "versión" en mi idioma. Qué pena , ¿no?. A los dos días me compro la revista Amiga Format y me encuentro con la publicidad de la versión 5 del WordWorth. Y llegan y te dicen que es muy bonito, que es más rápido, que te regalan 50 tipos de letra, que está traducido a trece idiomas, que además... Un momento, ¿han dicho trece idiomas?

Venga ya, ¿qué pasa aquí?. Llamo a Pixel Media y hablo con Alfonso Rodríguez. Le pregunto por el mismo tema y me ofrezco a traducir los ficheros, pero me cuenta que Digita le obliga a comprar 1000 copias de cada producto para mandarle los ficheros a traducir....Pues ¡¡¡lo llevamos claro!!!. Me cabreé, hice otra carta a Digita y se la mandé por fax. Estoy esperando la contestación y creo que la esperaré durante mucho tiempo. En estos momentos me dan ganas de tener acceso a internet e inundar su dirección de mensajes diciendo: "Quiero castellano ...YA!!!!"
Si recibo noticias os las haré saber.

Y mientras tanto, no sucederá nada. Bueno. Vosotros habéis traducido el manuel del Final Writer al castellano....¿Hay alguna opción de intercambio como hay en Inglaterra?. Los chicos de Cloanto parece que se portan mejor, hay catálogo en castellano (gracias José María Martínez, seas quién seas). De los juegos del Pack, mejor no decir nada. Bueno, el Pimball está bien pero, ¿ por qué se cuelga tanto en un A4000/040 sin cargar el Setpath?.

Moraleja : Chicos, hay que moverse. No basta con quejarse. Quien tenga algún catalog en castellano para algún programa, que lo haga saber. En Aminet hay cantidad de catalogs en francés, italiano, alemán, pero ninguno en castellano, así que tendremos que hacerlos nosotros, ¿no?. Por cierto, al registraros a algún programa Shareware, indicad que queréis traducir el programa. Ultimamente ya no lo incluyen, sólo ponen los catalogs traducidos.

Bien, nada más por el momento. Gracias por todo y seguid con la revista como lo hacéis. Es gratificante leer algo en castellano después de tanto inglés....

P.D. : Hablando de Internet. ¿Para cuando un artículo que diga cómo conectarse en España ?. La primera vez que pregunté sólo se podía hacer si se tenía PC o Mac. (¿carcajada o no?). Cuando les dije que mi ordenador era un Amiga me respondieron : "Ya, y ¿eso qué es?"...



P.D.2: Os adjunto un diskette con los catalogs en castellano de que dispongo. Los de AZap y AFile son traducidos por mí. El resto no tenía copyright que yo sepa, así que.....)

IGNACIO GARCÍA CUADRADO
Tres cantos (MADRID).

Si no lo digo reviento

O803 Estimados amigos:

En primer lugar, ahí va nuestro agradecimiento por vuestro esfuerzo, constancia y trabajo y os animamos para que sigáis día a día en la brecha. Y os hablo en plural, porque aquí somos varios los amigueros que os seguimos la pista desde que salió a la luz vuestra revista. Nos ha parecido bien el cambio de logotipo. Sin embargo, no nos gustaría que la merma de páginas, dando un paso atrás hasta el número cero, fuera también una práctica habitual desde ahora.

Echamos de menos las noventa y dos páginas anteriores. También nos ha parecido excesivo las páginas dedicadas al nuevo Amiga 1200 y su Magic Pack. Y lamentable que aún tengamos que ver cosas como manuales en "giri" y fallos en disqueteras. El "vender cualquier cosa, que todo vale" hace años que ya no funciona. Dice poco bueno de los distribuidores y nada agradable de los fabricantes, para que se quejen luego de la desconfianza de los usuarios.

No estamos nada de acuerdo con el desafortunado comentario del señor A.Moreno sobre los accidentes y problemas de los primeros años de la aviación. Esa comparación no nos vale, es más, SÓLO aquellos ingenieros que proyectaron y fabricaron sus cacharros de acuerdo con los cánones más científicos, no dejando nada al azar, son los que hoy mantienen la confianza y seguridad de sus productos en todos nosotros. El mercado es cada vez más competitivo y duro y en nuestro país, estamos acostumbrados, desde hace años hasta hoy, a la calidad total en el trabajo, a la responsabilidad, y al buen servicio. El que no esté por la labor, que se vaya a vender sus productos a Mozanbique o a Zambia. Punto.

Otra cosa, os llamé un día porqué había comprado un SIMM de cuatro megas con setenta y dos pins y no me funcionaba en mi "cuatro mil" que se empeñaba en decirme que eran de un mega; vosotros me informábais, por otro lado, que el "cuatromil" detecta de forma inmediata si los SIMMs son de uno o de cuatro megas. Pues bien, el "cuatromil" tiene un Jumper (J852) que en mi Amiga venía en la posición 256K ya que usaba SIMMs de un mega, y al ponerle SIMMs de cuatro hay que cambiarlo a la posición 1 MB.

Para los aventajados en lenguas, especialmente en "GiriKaiser", ver el manual "Benutzerhandbuch, Kapitel 4, Installieren von Optionen auf der Hauptplatine,4.1.1.2 Jumper für SIMM-Gröfe". O sea: léete la Biblia, capítulo cuarenta y uno, versículo treinta y uno del libro de Job (ya sabéis, el de la paciencia).

JOAN ROCA
SITGES (BARCELONA)

AI: Me alegro de que no estés de acuerdo con el comentario de A.Moreno, puesto que yo también empiezo a discrepar. De hecho, ya ni siquiera sé si existe Amiga Technologies...
Saludos, A.Moreno.

Más Ensamblador

O804 Hola Amiga.InFo, soy un usuario de Amiga desde hace casi 6 meses y me gustaría que pusiéseis más veces el tutorial de Assembler, a mí me gustaría formar un grupo de Scene y el C creo que no me sirve mucho.

En la próxima encuesta que hagáis ¿por qué no preguntáis a los lectores que cuánto estarían dispuestos a pagar para tener Amiga.Info en color con el mismo número de páginas y con los mismos disquettes?

En el número 7 un lector os decía que por qué no regalábais los próximos CDs con los programas descomprimidos, porque un programa ya sabes de qué va antes de usarlo, y en cambio los ficheros de música y gráficos no.

¿Por qué no montáis una BBS o os ponéis en contacto con alguna para poder enviaros allí nuestras cartas, dudas, etc...?

Si sabéis tantas cosas de Amiga, seguro que muchos pertenecéreis a algún grupo de la Scene ¿podríais decir vuestros apodos y en qué grupo estáis?
Pues eso era todo lo que quería deciros.

LUIS DE BARNA

Opinión sobre AMIGA.InFo

O805 HOLA AMIGA.INFO:

Antes de nada, feliz navidad y año nuevo. Soy un usuario de Amiga que, aunque no está suscrito, compra mes a mes vuestra Enciclopedia del Amiga.

Quisiera empezar comentando el número 6 de nuestra revista. He de decir que los reportajes sobre Power PC, Computer 95 y Euskal party son excepcionales, tanto por actualidad como por la cantidad de información que nos proporcionáis y que tanto necesitamos.

Los distintos tutoriales son muy interesantes, si bien el de autoedición del último mes merece una mención especial.

La sección de opinión es cada día más interesante, así como los discos de portada, que son cada vez más completos.

Por otra parte, creo que podrían mejorarse las secciones de juegos y de programas de productividad en los discos o el CD. Estoy de acuerdo con Dark Graphics (artículo "El sencillo tema...."), por eso aprovecho para preguntar por algún distribuidor que disponga de los juegos Hired Guns, Theme Park, Syndicate y Sim City.
Muchas gracias.

MANUEL Rodríguez Alonso
(SEVILLA)

¡Comienza la Batalla!

O806 Gracias a vosotros, amigos de Amiga.Info, por demostrar que Amiga no es una consola.También a los amigueros por mantener a nuestro querido ordenador en este injusto mundo. Afortunadamente, la hora de nuestra venganza ha llegado. Comienza mi historia.

Hace poco visité una tienda en la que había un A1200 junto a un "folleto" que explicaba algunas de sus características. Sin embargo, para mi sorpresa, ¡estaba apagado! os explicaré el porqué me extrañé:

En España, en el campo de la palabra, PC lleva mucha más ventaja. Cualquier usuario que lea las palabras Pentium y megaherzios está deseando comprarse ese "dios" y no digamos ya si además se incluyen palabras Multimedia y Windows 95 (buenoooo....). En nuestra situación no podemos hacer demasiado por ahora, pero no debemos detenernos, ya que es uno de sus puntos. Si logramos vencer esa fuerza, se encontrará más a nuestra merced.

En vista de esto, deberíamos usar los hechos, es decir, demostrar todo lo que es capaz un Amiga (¿qué tal, por ejemplo, la intro de 4MB de Goblins?). En cualquier tienda, lo único que podemos ver son PCs con el salvapantalla de Güindous o alguna pequeña fracción en pantalla reducida de un juego sobre la frase: "cobra vida gracias al procesador Pentium", y la gente se queda sorprendida, y eso va dando tirones a diestro y siniestro. Se alucinan con eso ¿os imagináis con un Amiga?. Esa es la razón por la que me sorprendí al ver apagado el A1200. Si no lo ven funcionando, la gente la gente no sentirá curiosidad y simplemente pasará de largo.

También hay que aprovechar cualquier recurso de que dispongamos para avanzar. La publicidad de Pixel Media está enfocada desde un punto de vista inmejorable. Sin embargo, lo ideal sería anunciarnos en televisión, pero es un recurso demasiado caro por el momento. Por eso quiero enfocar otro punto de vista. ¿Y hacer un vídeo donde se muestre las capacidades del Amiga?. Podríamos intentar distribuirlo en algún lugar accesible a todo el público, en los distribuidores (donde podría aparecer en una pantalla que diera al exterior del local). Y por qué no en Amiga.Info. Sería una forma de llegar a las televisiones de una forma más económica.

Aunque pueda parecer estúpido, creo que es una sugerencia que podría considerarse ya que, aunque sea poco, muchos pocos hacen un mucho. Me despido esperando que , si no puede hacerse, dé alguna idea de cómo elevar Amiga.

Y recordad, ¡Amiga no es una pasión, es una devoción!

¡AMIGA FOREVER! ¡ONLY AMIGA MAKE IT POSSIBLE! ¡TODO AMIGA,SÓLO AMIGA!

P.D: Una pregunta a la que me gustaría que respondiérais. ¿Cómo podemos decir a las casas de producción de Software (incluidos los juegos) que los custom chips fueron diseñados para aprovecharlos, y que Amiga no es un PC? Óscar Aranda García. MÁLAGA. ●

Mercamiga

En esta sección se pueden insertar anuncios personales de forma completamente gratuita, con objeto de vender, comprar o intercambiar material, correspondencia e información relacionada con el mundo Amiga. También aceptamos anuncios de pequeñas actividades comerciales (clases sobre manejo del Amiga, compra-venta de instrumentos o módulos de música, disquetes, montajes hardware, etc...).

Rechazaremos aquellos anuncios referidos a la compra, venta o intercambio de software pirata o cualquier otro producto cuya copia ilegal pueda violar la legislación en materia de propiedad intelectual.

Para poder insertar tu mensaje, mándanos el texto, junto con tus datos en letras mayúsculas, a AMIGA.InFo, APDO 166, 08750 Molins de Rei, Barcelona, indicando en el sobre: "Referencia:MERCAMIGA".

VENDO

●**CD32** con dos juegos Oscar, Diggers, Litle Living. 25.000. Javier. ✆ (93) 568 19 68.

●**A2000** con 2 disqueteras de 3 y medio, ROM 2.04, por 25.000 ptas., disco duro Seagate 200Mb SCSI, 1 mes de uso, por 13.000 ptas., tarjeta gráfica Opalvision 24 bits por 37.000 ptas., y varios programas originales de Lucas Arts a 2.000 pesetas unidad. José. ✆(976) 27 65 85 (tardes). Zaragoza.

●**Amiga 2000** con dos disqueteras internas, Workbench 1.3, por 25.000 pts. ✆ (93) 844 80 80. Santi (Noches).

●**AMIGA 2000**, 1Mb CHIP, 4Mb FAST, ROM 2.05, WB 2.1, HD Supra 52 Mb, MIDI interno, programas de musica, autoedición y dibujo, monitor 1084 Commodore. Todo por 40.000 pts. Llamar mañanas. Jose Enrique, ✆(91) 651 91 68.

●**A3000** con monitor, deluxe Paint 4, Digitalizador de sonido DSS8 y Scala Multimedia. Llamar a Francisco de 8:30 a 13 y de 16 a 19:30 h. ✆ (986) 25 14 44.

●**Amiga 3000** 25 MHz con 2Mb de CHIP, 2Mb de FAST y 50Mb de disco duro. Precio a convenir. Regalo programa DinaCAD v2.0. Contactar con Vicenç. ✆ (908) 32 34 07.

●**A4000/40** (completo) 6Mb RAM, Disco Duro 500 Mb, controladora SCSI GVP A4008. como nuevo por 245.000 Pts. y **Amiga 2000** con controladora SCSI Commodore, Disco Duro 50 Mb Quantum y Rom 3.1 (con manuales) por 40.000 Pts. Oscar ✆ (987) 65 52 16 (H.oficina).

●**Amiga 4000/40**- 10Mb Ram-550 Mb HD- Tarjeta 24 bits Opalvision- Tarjeta digitalizadora VLAB 24 bits- Monitor Commodore 1084S- Genlock Y/C-Croma key Rockey- Impresora 24 agujas Fujitsu 1100 color- Teclado manuales, diskettes originales y cientos de programas de primer orden por 250.000 pesetas. Agustin, ✆ (93) 490 97 19 a partir de las 20:00 horas.

●**HD de 120Mb**, con Aceleradora A530 Turbo, A500 Plus 6Mb, Vidi-Amiga 12, Monitor 1084S, Impresora 1250, Video-Cassette Stereo, etc. Para más información escribir a la siguiente dirección y recibireis un diskette. Sandra Mateo Grau, Diagonal/País Valenciano, 27. 46400 Cullera, (Valencia).

●**Placa** original Commodore **040** 25 MHz. ✆ (93) 711 26 78. Carlos de 10 a 11 noche.

●Kit completo **Amiga OS 3.1** nuevo, original de Village Tronic, contiene ROMs para A3000 Diskettes del Workbench y manuales en Inglés. Vendo por 15.000.- ptas. o cambio por diskettera alta densidad (interna) para Amiga 3000. ✆ (93) 778 42 08. Josep.

●Vendo programas originales **REAL 3D v2.0**, y Turbo Print v 2.0. Marc. ✆ (93) 451 76 90.

●**Disco duro Conner de 2.5" y 125Mb** de capacidad, 22.000 ptas. Controladora Overdrive Archos PCMCIA, 20.000 ptas. para Amiga 1200, las dos cosas. Francisco ✆(982) 55 06 57.

●**Módulo PC Emplant** 15.000. Carlos. ✆ (93) 711 26 78.

●Vendo **MIDI**, Digitalizador de Sonido estéreo, lápiz óptico. Precio a convenir. Llamar a partir de las 20h. ✆(987) 21 55 10, Germán.

●Impresora 24 agujas **NEC Pinwriter P20** con alimentador de hojas. En buen estado, poco uso. ✆(93) 680 04 34. Preguntar por Alberto.

COMPRO

●Diskettera alta densidad interna para Amiga 3000 (preferiblemente la original de Commodore con el botón inclinado). Precio a convenir. ✆ (93) 778 42 08. Josep.

●Tarjeta Antifliker 2320 para Amiga 2000, de Commodore. Disquetera interna de 3.5" de simple densidad, que se pueda configurar como DF0: para Amiga 2000, 1Mb de CHIP RAM con AGNUS para Amiga 2000. Francisco ✆ (982) 55 06 57.

CONTACTOS

●Desearía contactar con usuarios del programa Lightwave de Barcelona, que quieran trabajar con él. Llamar ✆ (93) 201 99 00. Xavier Albareda.

●Desearía contactar con usuarios de Amiga ECS AGA para intercanbiar módulos, gráficos, demos, dominio público. David Fdez, calle Moragas, 31-35, 1°1ª, 08370 Calella (Barcelona), ✆ (93) 769.27.85. Contestaré a todos.

●Román quiere ponerse en contacto con Sergio Poza Hidalgo. ✆ (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 remitiremos Custom Chips n° 0 y 1°.

●Club Amiga LINE. Inaguración el próximo mes de febrero. Más de 4 G de dominio público. Abstenerse piratería. Pide información para hacerte socio al número de ✆ (93) 769.27.85. o escribir a la dirección: Urb.Can Fosalba n°28 Hostalets de Pierola(Barcelona) C.P. 08784.

ACTIVIDAD COMERCIAL

●TechNo Limit Coruña. Pídenos nuestros discos de Samples de Techno, Ambient, Rock, Heavy, Clásica....(175 c/u) y nuestro catálogo-revista por 75 pts. Tenemos una coleción de 50.000 Samples y más de 5.000 Mods. Juan. Calle Picavía, n°14, 5ª Izda. La Coruña. ✆(981). 22.89.15. CP 15004.

CAMBIO

●Cambio los juegos de CD-32., "Rise of the Robots" y "Gloom", por otros. Marc. ✆ (93) 451 76 90.

Bienvenido a AMIGA.InFo

Todo lo que siempre habías querido saber sobre Amiga.InFo está aquí.

SOBRE NUESTROS REDACTORES... LOS CINCO JINETES DEL APOCALIPSIS...



Francisco Martin

Personifica en vida a la multitarea, pues posee la virtud de multiplexarse en el tiempo y en el espacio para sacar adelante todo lo que se proponga y, por supuesto, a abrir nuevos proyectos en InFo Technologies. Escribe como un loco hasta altas horas de la madrugada durante las cuales suele entonar "bulerias" y "cantes jondos". Es autor de secciones tan importantes como Noticias, Sistema Operativo, Amiga Interno y Ensamblador. Es de aquellas personas que no cambiaría su AMIGA OS 85 por nada, bueno, por algo sí: Amiga RISC OS 95.



Anselmo Moreno

Amante de todo lo relacionado con la informática, colecciona libros de programación, por supuesto, sólo porque hacen juego con la estantería de la oficina. Su principal virtud es la paciencia, ya que soporta multitud de cuelgues diarios de su Amiga e interrupciones interminables del teléfono de Amiga.InFo. Pero en el fondo, es feliz. Es autor del Curso de C, Iniciación a la Programación, Primeros Pasos y Autoedición con Amiga.



Santi Maspons

Artista donde los haya, vive entre dos mundos tan dispares como son la música y los renders, eso sí, sin dejar atrás su "Suzuki 4x4=16". Su secreto radica en la gorra que lleva a diario, sin la cual, perdería toda su sabiduría. Reconoce que su Amiga no sería lo mismo sin su memoria virtual, aunque ya veríamos donde la deja si tuviera 256 Mb de FAST. Es autor de las últimas imágenes de la portada de Amiga.InFo, del Tutorial 3D, y de varios artículos de Música.



Alberto Orante

Grafista donde los haya, es el encargado de poner la nota de diseño en cada hoja de la revista. Es autor de la sección de Photogenics, Mercamiga, Discos de Portada y también coleccionista de latas de Coca Cola® y amante de los captus. Por cierto, el otro día se le cayó, encima del teclado, su amado captus y casi le deja sin tres dedos.
Moraleja: Nunca pongáis un captus encima del monitor del Amiga.



Alfonso Corral

Joven, emprendedor y con ganas de comerse el mundo, ha dejado su huella en cada uno de los disquetes de la revista. Desmontar todo tipo de aparatos es su afición, aunque eso sí, después le sobran algunos tornillos... Desde aquí quiere aprovechar para enviar un mensaje de parte de su sobrina Judit: "¡¡¡CEBO!!!"

SOBRE AMIGA.InFo...

AMIGA.InFo es una publicación mensual editada por InFo Technologies.

© 1995 InFo Technologies, S.L.

Todos los derechos reservados. No está permitida la reproducción de esta revista ni su transmisión en forma o medio alguno, sea electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de cualquier otro tipo, sin el permiso previo y por escrito del editor. InFo Technologies no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores ni de los criterios de sus anunciantes. Este número de AMIGA.InFo se creó enteramente utilizando dos A1200, dos A4000, dos A3000, impresoras HP DeskJet 520 y HP LaserJet 4P, escáner HP ScanJet IIcx, Magneto Óptico Fujitsu de 230 Mb, HD removible Syquest de 105 Mb, y con los siguientes programas: Professional Page 4.1, Professional Draw 3.0 AGA, Photogenics 1.2, Parnet 2.0, LHA 1.38, AFS PRO V2.2, DICE C V3.01 y QuickGrab AGA 1.0. AMIGA.InFo e InFo Tech son marcas comerciales registradas por InFo Technologies S.L.



Cartas de lectores y preguntas para la sección de Cartas y Dudas:
AMIGA.InFo
APDO. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

InFo Technologies, S.L.
C/Sant Agustí 15, Despacho 2, Nivel 2
08750 Molins de Rei
Barcelona
Teléfono: (93) 680 04 34
Fax: (93) 680 08 12

Servicio de Filmación:
BluPrint
Teléfono: (93) 415 49 49

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

SOBRE NUESTROS COLABORADORES...

Mes a mes se van incorporando nombres nuevos a la lista de colaboradores de AMIGA.InFo. Recuerda que para ser colaborador basta con cumplir una de las siguientes condiciones:

✔ 1. Ser usuario serio de Amiga,
✔ 2. Dominar algún tema determinado sobre el Amiga,
✔ 3. Estar dispuesto a escribir y compartir conocimientos, sobre los ordenadores en general, con los lectores de la revista.

COLABORADORES

Lluís Ribera
Manolo López
Joan J. López
Francisco J. Pérez
A. Rodero
Xavier Montero
Ginés
Javier Pastor
Santiago Gutiérrez
Quim Guzmán
Igor Lodeiro
F. Corral
Fco. Gómez Gonzalez
Mª Dolores López

¿Te gustaría formar parte de Amiga.InFo?



¡TE BUSCAMOS A TI!

En Amiga.InFo estamos interesados en publicar artículos y colaboraciones de nuestros lectores. Los requisitos para ser articulista de AInFo son los siguientes:

1- Ser un usuario serio de Amiga.
2- Dominar algún tema determinado sobre el Amiga.
3- Estar dispuesto a escribir y compartir conocimientos sobre los ordenadores en general.

Con tan solo que cumplas una de las tres condiciones anteriores, ya puedes probar a enviarnos tu artículo y con un poco de suerte, ¡Te lo publicamos!

Puedes acompañarlo con todo tipo de gráficos, listados, texto, ilustraciones, etc...indicando en que parte del texto de tu artículo quieres que aparezcan. Simplemente es intentarlo, ya sabes, elegir un tema que domines, escribir sobre él con un editor de textos ASCII, escojer buenas imágenes y cuando todo esté apunto, nos lo envías en uno o varios discos al apartado de AInFo.
¡Suerte y ánimo!:

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

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

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

DISTRIBUIDORES DE AMIGA.InFo

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

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

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

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

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 97, bajos 1
08009 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/Sanchís Vilaplana 15
Vinarós
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
Avda. Rosaleda 1
29008 Malaga
Tlf. y Fax. (95) 222 02 71

CANADIAN
C/Almansa, 14
29007 MÁLAGA
Tlf. (95) 261 52 92 Fax.95 261 08 08

PONTEVEDRA

GALIFRAME
Galerías Calle Príncipe
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

CLUB BYTE
C/ Juan de Mena 21 Bajo
46008 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*!

¡No te pierdas ningún número!
¡SUSCRÍBETE A Amiga.InFo!

Ahora, puedes dar tus datos
también por teléfono o por fax:

Tlf. (93) 680 04 34 : Fax: (93) 680 08 12

Recibirás mensualmente en tu domicilio
cada ejemlar por 850 ptas.

¡Incluidos gastos de envío y discos de portada!

AMIGA.InFo

SUSCRIPCIÓN
AMIGA.InFo
REVISTA DEDICADA A LOS USUARIOS DE ORDENADORES AMIGA

Enviar este cupón a:
Amiga.InFo
(REF:Suscripción)
APDO. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

❑" Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 10 números, enviados por correo ordinario como carta por el precio de 8.500 ptas. (Incluídos gastos de envío y discos de portada).
Enviadme a partir del número de revista___en adelante, INCLUIDO éste también."

❑ Deseo renovar mi suscripción a Amiga.InFo por el precio de 8.500 ptas.
❑ Sólo deseo que me envien, por contrareembolso, los números de Amiga.InFo siguientes: _ _ _ _ _ _

Forma de pago de las 8.500 ptas.:

❑ Ingresando en el número de cuenta siguiente:
Banco:2100 Oficina:0620 Control:27 NºCuenta: 0200099715 (La Caixa d'Estalvis i Pensions de Barcelona)
Solicita un "resguardo de ingreso" y envianoslo por carta o por fax con tus datos.
SÓLO aceptaremos las suscripciones que se confirmen con el resguardo de ingreso.

❑ Por contrareembolso, pagando en el primer envío que reciba.
❑ Cheque a nombre de InFo Technologies S.L.
❑ Giro postal número_____ de fecha _____
❑ Tarjeta de crédito:
❑ VISA ❑ MASTERCARD/ACCES ❑ EUROCARD
Número_____ Fecha de Caducidad_____ Firma
Nombre del Titular_____

A continuación indico mis datos personales:

Nombre _____ **Edad** _____
Apellidos _____
Profesión _____ **Empresa** _____
Dirección _____
Localidad _____
Provincia _____ **C.P.** _____
Telefono/Fax Prefijo _____ **Número** _____ **MODELO DE AMIGA**_____



Por FMartin

¿Necesitamos a Intel o Microsoft?

Esta es una pregunta que seguramente más de un lector rápidamente se habrá precipitado en contestar con un rotundo "SI". Sin embargo, después de leer este comentario, es posible que diga, "Tal vez no."

Es evidente que tanto Intel como Microsoft desempeñan un papel fundamental en el mercado actual de ordenadores personales, pero debido principalmente, a que ejercen o intentan ejercer un monopolio total sobre él. Aunque afortunadamente sólo han dejado caer sus tentáculos sobre plataformas como los clónicos IBM y últimamente los Mac. El Amiga para ellos, por motivos que pertenecen al mundo del mas allá, es decir, intereses económicos, nunca ha sido un primer plato, sino más bien la comida del gato...

Sin embargo, comentaré algunos motivos que pueden ser indicativos para que los usuarios de Amiga deduzcamos que incluso la ignorancia del matrimonio "Microintel" puede ser beneficiosa en algunos aspectos:

1- Intel, por el lado de los procesadores, se ha mantenido siempre fiel a sus 80x86 y Pentium, de tecnología CISC. Mientras tanto, el mercado del futuro se está decantando por los procesadores RISC. Prueba de ello es el éxito del Power PC en las plataformas MAC, siendo superiores en rendimiento a los Pentium de última generación y, probablemente, lo serán durante los cien años siguientes. Amiga Technologies, la empresa madre de los actuales Amiga, ya ha anunciado que la siguiente generación de Amiga estará basada en el Power PC de Motorola, por lo tanto, daremos el salto a RISC y dejaremos atrás a los CISC de Intel y sus clónicos.

2- Intel se ha basado siempre, y como causa de utilizar la tecnología CISC, en la subida de rendimiento de sus procesadores incrementando la velocidad de reloj, sin poder efectuar grandes cambios en la arquitectura interna para mantener compatibilidad con los antecesores 80x86. Sin embargo, incrementar, como lo hace Intel, la frecuencia de un procesador a veces no es lo más conveniente, puesto que el calor disipado es directamente proporcional a la frecuencia de funcionamiento. De aquí la fama de que en un Pentium a 120 Mhz puedes freír un par de huevos fritos si no le colocas un ventilador de proporciones espectaculares. En el otro lado, Motorola siempre ha sido consciente de este problema, y aunque hoy en día existen versiones de Power PC a 132 Mhz, la potencia consumida (calor disipado) es muy inferior a sus homólogos en versión Pentium. De nuevo Amiga consigue acertar al elegir a Motorola.

3- Intel, y aunque parezca una paradoja, ha arrastrado el problema de la compatibilidad desde que salió el primer 80x88. Se ha visto frenado y presionado en el desarrollo de nuevos procesadores para dar tiempo a que el mercado absorviera la inmesa cantidad que había que fabricar para intentar ganar la cuota de mercado más grande, eso sí, dando por sentado que entre los diferentes procesadores existía una compatibilidad total. Ahora, y como consecuencia directa de esta obligación, se encuentra con un procesador que califican de última generación, el Pentium. Sin embargo, y hasta el momento, sólo se conoce un programa que funciona sacando el 100% del rendimiento posible de este procesador: el Windows 95. Imaginaos el terrible shock que sufrieron los usuarios de clónicos cuando descubrieron que con un Pentium, 8 Mb de memoria, y Windows 95 podían imprimir dos textos o correr dos aplicaciones simultáneamente. Todavía tengo ataques provocados por las tremendas carcajadas del anuncio de "Güyndouz" en TV. Hace ya ocho años eso lo estabamos haciendo con un simple A500 y 1/2 Mb de memoria.

De nuevo, Amiga OS 85, después de diez años, mantiene su increíble facilidad y potencia como para competir con Windows 95 y dejarle prácticamente en prendas menores. Aunque Amiga OS no tiene todavía características como protección de memoria o soft de red, dispondrá de ellas en su siguiente versión 4.

4- Microsoft, con su Windows 95, ha impuesto unas condiciones en el mercado, me atrevería a decir que casi un monopolio, para intentar ser EL Sistema Operativo que todo ordenador deba correr. Sin embargo, mientras esté IBM, Apple o Amiga por medio lo tendrá muy difícil. Quizás conseguirá el 90 % de todo el mercado, pero el 10 % restante seguirá perteneciendo a plataformas minoritarias que no se adaptan a los estándares impuestos por obligación. Este 10% pertenece a los usuarios inconformistas que conocen la existencia de alternativas en otras plataformas que dan mejores resultados que cualquier PC (léase Amiga, Apple, Be, Acorn, etc.)

5- Microsoft, con su impresionante industria de fabricación de programas, no tiene ni ha tenido nunca la más mínima intención de versionar sus aplicaciones para Amiga. Probablemente, un mercado como el nuestro sea demasiado "despreciable" frente al inmenso mundo del PC. Evidentemente, Microsoft se mueve totalmente por intereses económicos, ya que sus aplicaciones podrían correr perfectamente en un Amiga y superar con creces a las versiones de PC. Aún así, podría ser que si Microsoft hubiera dado apoyo con su soft al lanzamiento del Amiga en 1985, ahora todos los usuarios tendrían Amiga y el PC habría desaparecido.

Sin embargo, por algún motivo oscuro, no ha sido así. Aunque no nos podemos quejar, ya que empresas como GoldDisk, SoftLogik, Softwood, Digita, Almathera, Hisoft, Maxon y otras muchas han creado y están creando aplicaciones totalmente profesionales al mismo nivel de calidad que Microsoft. ¿Creéis que hubieran logrado sobrevivir estas pequeñas empresas si hubieran tenido al gigante de Microsoft como rival? Lo dudo mucho. Viendo la calidad y voluntad que tienen estas empresas de Amiga...doy gracias a que Microsoft siga con los PCs y que sea por mucho tiempo más.

6- Microsoft, a veces criticada por tener un instinto monopolizador, ha creado (o creará, si todavía no está) una versión de Windows NT compatible con PowerPC. ¿Qué significa esto? Pues que en un futuro, para los usuarios de Amiga que necesitan compatibilizarse totalmente con el lider del mercado y sus programas, nos encontraremos ante una máquina que posiblemente será multiplataforma y multisistemaoperativo: El Power Amiga. El hecho de que Power Amiga fuera compatible con el mundo de Microsoft e Intel abriría la puerta a nuevos usuarios interesados en disfrutar del mundo Amiga sin dejar de ser compatibles con el mundo del PC. Aunque, probablemente, si todo es como tiene que ser, en cuanto toquen el sistema operativo y los programas de Amiga, se querrán olvidar del Windows...

Se me ocurren algunas razones más para demostrar que no todo es Microsoft e Intel en el mundo de la informática...pero quizás no merece la pena reflexionar mucho más sobre el tema. Amiga, a pesar de no tener apoyo de los gigantes, esconde el potencial suficente como para derribar a Goliat. Sólo queda esperar que Amiga Technologies comprenda lo que no supo comprender Commodore en su tiempo.❖FM



¡Nuevo diccionario Español!

Compatible con Final Writer IV y Final Copy II

¡Sólo 1.495 Ptas.!



¡Más de 80.000 palabras para corregir de forma automática tus textos!

Versión disponible para Final Writer y Final Copy

Servimos a toda España. Iva Incluido. Portes no incluidos. Teléfono de pedido: 93 680 04 34

InFo Technologies S.L.
Barcelona
Horario: 9h a 14h/16h a 19h
Tlf. 93 680 04 34
Fax. 93 680 08 12

InFo iT Tech

¡Descubre la parte seria y profesional de tu Amiga!



Final Writer 16.500-.

El procesador de textos más completo y profesional con generación poscript, 100 imágenes y 120 fuentes.



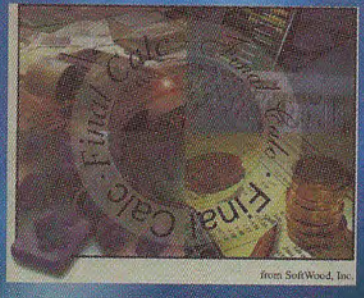
Final Copy II 9.500-.

Procesador de textos versión económica para cualquier Amiga con Wb1.3 o superior.



Final Data 8.500-.

La base de datos más fácil de usar para organizar todo tipo de información.(Inclusoimágenes y sonidos)

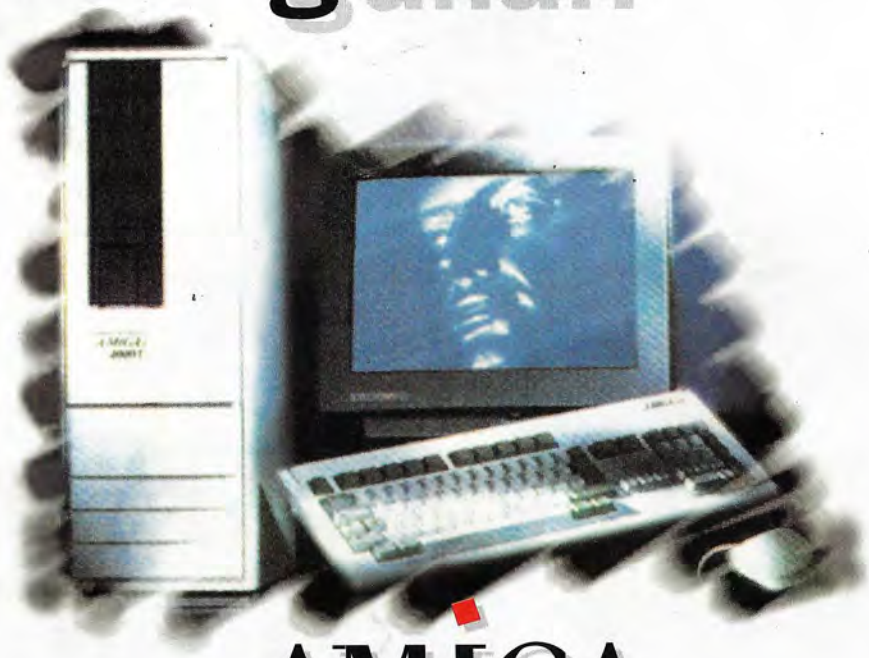


Final Calc 20.500-.

La hoja de cálculo más potente y flexible. Importa ficheros Lotus 1-2-3.WK1

Servimos a toda España. Iva Incluido. Portes no incluidos. Teléfono de pedido: 93 680 04 34

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–.

Audió de alta calidad integrado, 16 millones de colores y un sistema operativo multitarea real con entorno gráfico orientado al objeto e interface de línea de comandos para un control absoluto del sistema.

Ahora los demás dicen que pueden hacer varias cosas a la vez. Amiga lleva trabajando en multitarea desde hace más de una década.

Más de 10 años de Multimedia que avalan a Amiga como el mejor para cualquier trabajo. No en vano ha sido elegido por numerosos artístas, diseñadores gráficos, impresores, profesionales del cine, vídeo y televisión.

Gracias a su avanzado diseño y tan sólo con software adicional puede correr programas de PC o MacIntosh.

Así, con ella podrás realizar cualquier proyecto multimedia, diseño profesional, retoque fotográfico, autoedición, navegar por las autopistas de la información, o disfrutar de los mejores momentos de ocio gracias a sus inigualables prestaciones.

Amiga Technologies y PiXeLMEDIA te presentan la máquina del futuro.

Una que vale por todas y para todo:

AMIGA

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.

PIXEL MEDIA

PiXeLMEDIA

LogoMotion • 902.239.010

INFORMACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y RESERVAS EN EL TEL: 979.700.500