REVISTA MENSUAL DEDICADA A LOS USUARIOS DE ORDENADORES AMIGA

Info AMIGA .inFo

NOTICIAS-INTERNET-INFOTEST-JUEGOS-TUTORIALES-CONSULTAS-REPORTAJES-CDROMS

NUMERO 16 PVP 950 Ptas

AUTOEDICION



Tutoriales

- Lightwave 3D
- Bars&Pipes
- SoundStudio
- Lenguaje C
- AmigaDOS
- VideoEdicion

DrawStudio

Imagine 3D

Torres Eagle

Amiga Guru Book

Juego Wendetta

PCx: ¡¡¡Nuevo emulador de Pentium por soft!!!

¡¡¡¡¡EL PRIMER CD-ROM CON INDICES DE CONTENIDO EN CASTELLANO!!!!!

©InFo Technologies S.L., 1997

PowerCD

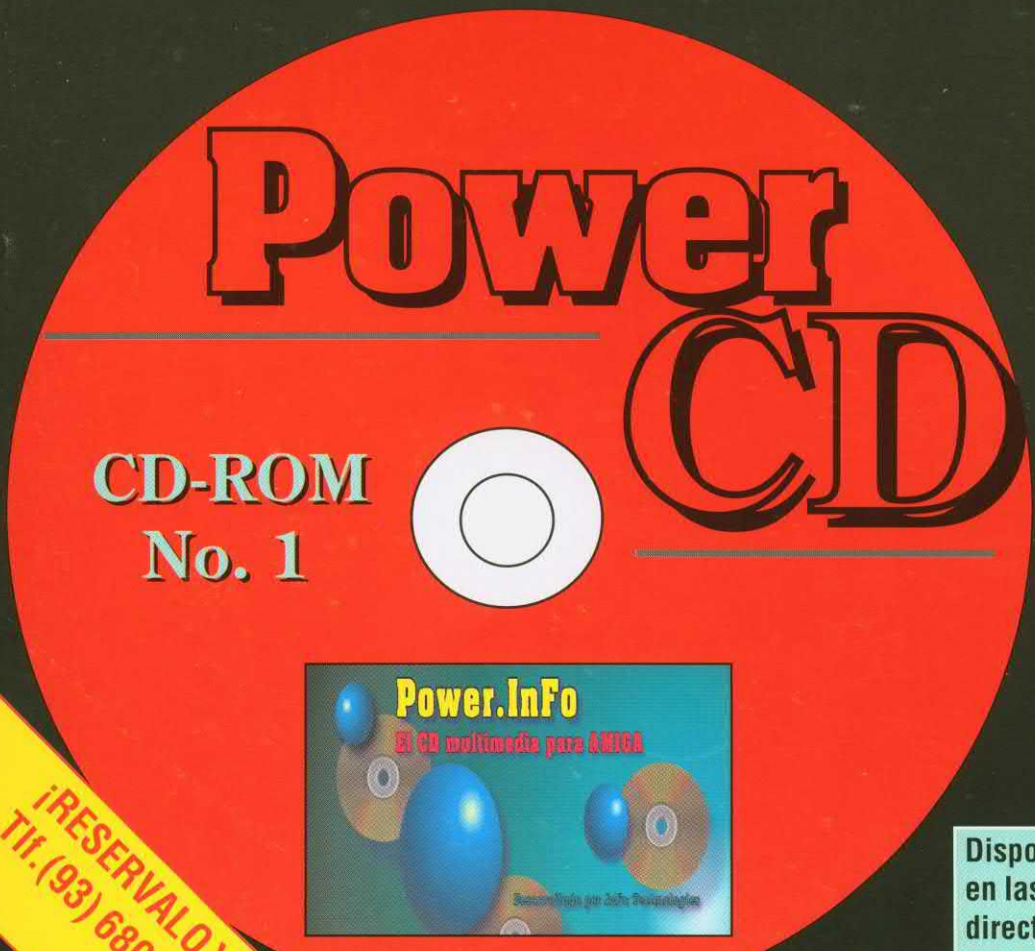
¡Sólo 1.995 ptas!

El contenido de este CDROM ha sido seleccionado y recopilado por nuestros especialistas por su calidad y utilidad para los usuarios españoles de Amiga.

¡PRECAUCIÓN!

Este CD-ROM no es apto para usuarios que no soporten los más de 600 Megas de información que contiene en programas, demos, mods, mids, samples, gráficos, objetos 3D, imágenes, texturas, cliparts, animaciones, fuentes, montajes, emuladores, utilidades, programas comerciales, dibujos, parches, AMIGA, AMIGA y SOLO AMIGA, etc,etc.

ATENCIÓN: El contenido de este CD NO ESTÁ COMPRIMIDO.



Índice Principal

- -AInFo
- -CDROM
- -Demos
- -DTP
- -Educacion
- -Emuladores
- -Gráficos
- -Hardware
- -Internet
- -Juegos
- -Música
- -Negocio
- -Parches
- -Programaciòn
- -Workbench

¡RESERVALO YA! Tlf. (93) 680 04 34

Disponible ¡YA!
en las principales tiendas de Amiga o directamente en InFo Technologies.
Tlf. Pedidos: (93) 680 04 34
Servimos a toda España. Portes Incluidos en el prccio.

Nuevos aires...

Por FMartin

Han sido 17 números y más de un año y medio detrás de esta revista, Amiga.InFo. Durante este tiempo he tenido multitud de experiencias gratas y no tan gratas dentro del mundo Amiga y su comunidad de usuarios. Ahora es tiempo de otros proyectos y de aires nuevos. Seguiré dentro de la revista, pero ya sólo como colaborador y redactor de artículos.

Agradezco a los lectores de mis editoriales toda la atención que han puesto en mis palabras, también a todos aquéllos que me han apoyado y dado moral para seguir adelante, sabiendo que no es fácil sacar al mercado una revista que está hecha más por "amor al arte" que desde un punto de vista de negocio. De hecho, si Amiga.InFo dependiera de un editor que no fuera otro que InFo Technologies, haría tiempo que hubiera desaparecido. Pero no será así mientras existan usuarios como los que hay en este país y, sobre todo, nos sigáis apoyando mediante la compra de cada ejemplar o mediante las suscripciones.

¿Cuáles son esos nuevos proyectos? Seguro que más de un lector se hará esta pregunta. Pues bien, no me aparto totalmente del mundo Amiga. Principalmente voy a introducirme y colaborar como desarrollador para las futuras plataformas (léase A/BOX, BeBox, Pios One, etc) además de estudiar la posibilidad de abrir un nuevo canal de distribución de productos de esas futuras plataformas en este país, por supuesto, sin dejar de lado el actual Amiga.

Confío en que 1997 será el año marcado por la aparición de la siguiente generación de la tecnología Amiga. Les mantendré informados a través de la sección de noticias y mis artículos. A partir de este número les dejo en las buenas y amigueras manos de Joan Lluís Cepriá, el nuevo director de Amiga.InFo. ¡Hasta la vista! ■

Por Joan Lluís Ceprià

Empieza un nuevo año, y con él aparecen nuevos propósitos, nuevas intenciones, nuevos motivos por los cuales merece la pena continuar trabajando duro para conseguir aquello que cada uno ansía. Y nosotros, como publicación de Amiga, también hemos formulado nuestras peticiones, empezando a trabajar en ellas. Nuestra intención es seguir ofreciéndoles, mes a mes, una revista de calidad, pese a no disponer de los medios que muchas editoriales y plataformas considerarían mínimos. Por este motivo, cada número de Amiga.InFo supone realizar un gran esfuerzo, pero que vemos ampliamente recompensado gracias al apoyo que recibimos de todos ustedes. Cada vez que hablamos con un usuario de Amiga tenemos la certeza que vale la pena continuar con este trabajo.

Ciertamente, nunca imaginé encontrarme un día al frente de una publicación de Amiga. Hace ya muchos años que tengo una relación estrecha con ordenadores, empezando con aquella pequeña maravilla que era el Commodore 64. Este ordenador me ofreció la posibilidad de descubrir un mundo nuevo, repleto de sensaciones completamente diferentes a las que había experimentado con otros ordenadores de aquella época. Todo funcionaba a la perfección hasta que un día, mi muy querido 64, dejó de funcionar. Durante los meses siguientes descubrí la cara oscura de Commodore en España. Después de un periplo por diferentes tiendas me encontré con un ordenador imposible de arreglar porque la reparación era más cara que comprar uno nuevo. Y con 14 años que tenía en ese momento me era imposible tanto una cosa como la otra. Así que empecé a ahorrar para comprar un nuevo 64, pese a que todos mis amigos utilizaban Spectrum, Amstrad o MSX. Cuando, por fin, reuní el dinero (recuerdo que era Navidad), me dirigí a una tienda a comprarme el ordenador por el cual había luchado tanto. Mi desilusión fue total cuando me dijeron que no disponían de ninguno, y que tardarían un tiempo en disponer de máquinas. Así que, para superar la frustración decidí comprarme un teclado, que alimentaba otra de mis pasiones: la música. Durante un tiempo no volví a saber nada sobre la informática, hasta que un día Francisco Martín me enseñó un nuevo ordenador, el Amiga 500. Como les habrá pasado a todos, ese ordenador me enamoró desde el primer momento. Las posibilidades que ofrecía eran enormes. Supongo que cada uno de ustedes se fijó en un aspecto concreto del ordenador. Yo quedé absolutamente prendado de las capacidades musicales del 500, empezando de nuevo el duro trabajo de ahorrar todo el dinero que conseguía para comprarme un Amiga. Finalmente pude disponer de él y, no les quepa la menor duda, no me defraudó ni un ápice. He pasado muchos años con este ordenador, exprimiendo al máximo sus posibilidades. Cuando escucho algún módulo que compuse en esa época no acabo de creerme que un ordenador pudiera sonar así. Ahora que dispongo de un Amiga 1200, acelerado, con megas y megas de Ram, aún me sorprende más todo lo que llegué a disfrutar con mi viejo y querido 500.

Esta pequeña historia de mi vida con Amiga es, de eso estoy completamente seguro, muy similar a la de muchos de ustedes. Rebeldes que nunca hemos querido pasar por el cedazo de la homogeneidad, defendiendo nuestras máquinas a capa y espada contra todo aquél que ose desagraviarlas. A veces pienso que somos los últimos caballeros andantes y me pregunto si este esfuezo vale la pena. Cuando me pongo frente a mi Amiga, estoy absolutamente seguro que la respuesta es afirmativa. Así que, cuando Francisco Martín me propuso hacerme cargo de Amiga.InFo, le contesté rotundamente: sí.

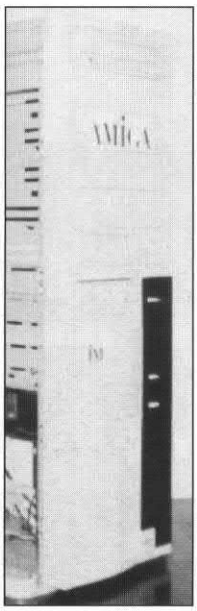
El puesto que a partir de este mes ocupo me compromete con ustedes y con Amiga de forma indisoluble. Yo tengo la responsabilidad de llevar adelante esta revista de la mejor forma posible. Quizás, la primera respuesta que les he de dar versa sobre el aumento de precio de portada. Esta ha sido una decisión difícil, tomada pensado en incrementar el número de proyectos que desde Amiga.InFo podemos llevar adelante. Y es la única salida posible para un mercado que se ha estabilizado, donde no es posible inventar nuevos recursos con lo cuales sufragar las ideas que tenemos en mente. Este año, todos esperamos que sea el del nacimiento de una nueva máquina y queremos estar presentes, junto con todos ustedes, en el resurgir de una forma de entender los ordenadores diferente, personal. Apoyar a los usuarios y a aquéllos que se dedican a trabajar para Amiga es y será nuestra filosofía. Porque, y de ello tengo una certeza absoluta, el esfuezo que entre todos realizamos vale la pena.

Feliz año 1997 y disfruten de su Amiga.■

Nuestro nuevo director estará encantado de recibir cartas y correo electrónico de los lectores de Amiga.InFo. ai.cepri@readysoft.es



La portada y el nuevo logo de Amiga.InFo son consecuencia directa de poseer un software potente y profesional: Draw Studio.



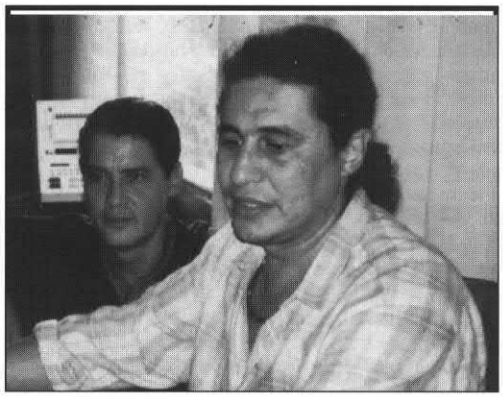
SECCIONES

Editorial 1

Noticias 3

Detrás del espejo 9

Hablamos con... 10
Este mes charlamos con un artista de la música, Carlos Salcedo, arte y Amiga.



Página del Lector 12

Consultas Y Respuestas 58

Mercamiga 62

En la red... 15

Cómo hacer...

Curso de C 46
Si tienen interés en programar en C, preparen los codos. José María Muñoz les introducirá progresivamente en este lenguaje.

Lightwave 3D 49

Bars & Pipes 51
Quim Guzmán les presenta la primera entrega de un tutorial preparado a conciencia.

SoundStudio 54

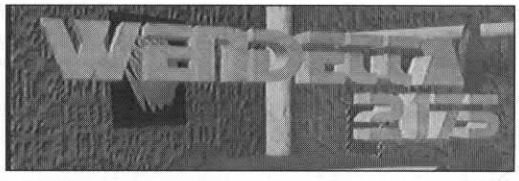
Amiga DOS 55

Videoedición 57

Amiga Games

Trucos 33

Wendetta 34



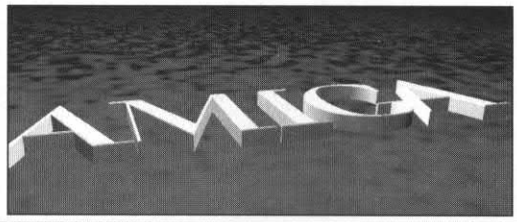
Ruffian 36

Reportajes

Autoedición con Amiga 38
Si una cosa hemos aprendido durante estos dos años editando la revista es que Amiga es un elemento perfectamente válido para realizar tareas de este tipo. Francisco Martín se ha convertido en todo un experto y ahora les invita a visitar este campo de trabajo profesional.



Imagine 42
Un programa como éste no merecía el olvido al cual se ha visto relegado. Por tanto, y para redimir nuestros pecados, le hemos dedicado un extenso reportaje de la mano de un nuevo colaborador, José María Sánchez.



InFoTEST

Novedades CDROM

Geek Gadgets v1 18

Aminet 15 19

Demomania I 19

Torres Eagle 20
¿La alternativa a Micronik?

Draw Studio 22
En un número dedicado a la autoedición no podía faltar el test a un programa excelente, que facilita enormemente el diseño de páginas con resultados profesionales.



The Amiga Guru Book 25
El libro de cabecera de cualquier programador para Amiga.

Disco de Portada

POWER DISK 7 61
Amiga.InFo les proporciona la versión demo de PCX, el programa llamado a ocupar el sitio de PCtask en la emulación de PC.

INDICE VARIOS

Suscripción	26
Distribuidores	63
Próximo Número	64

INDICE ANUNCIANTES

Club Byte	7
Creaciones Artísticas	13
Amiga Studio	14
ReadySoft	17
I.Molins	28
AmigaTEK	29,30,31,32
Amiga Market	37

NUEVO COMPRADOR DE AMIGA TECHNOLOGIES

QUALITY QUICKLY QUIKPAK

Tras varias noticias no oficiales de que otras empresas además de VIScorp estaban interesadas en la compra de Amiga Technologies, una de ellas ha confirmado públicamente su interés y está en negociaciones con el fideicomisario de la liquidación de ESCOM. Se trata de la empresa canadiense QuikPak. Esta empresa es el fabricante de los A4000T, así como la distribuidora para Estados Unidos de productos de Amiga Technologies. Recientemente sorprendió al mercado americano con una bajada impresionante de los precios de los A4000T, situándose sobre las 200.000 ptas el modelo más básico, así como la presentación en el Show Amiga Fest, de dos nuevos prototipos basados también en el A4000T y enfocados principalmente al mercado americano de la Video Toaster y Flyer.

Nota de prensa de QuikPak
QuikPak anuncia su oferta por Amiga Technologies
24/12/96
Carta abierta para la comunidad de Amiga

"Los ultimos años no han sido muy agraciados para la comunidad Amiga. Desde la caída de Commodore, el propietario y futuro del Amiga ha sido una continua incertidumbre. La única cosa que ha permanecido siempre constante es la lealtad de los usuarios de Amiga. Es por respeto a esa lealtad que necesitamos hacerles saber el estado de las actuales negociaciones y que es lo que está haciendo Quikpak para ver como el Amiga tiene el mejor futuro que se merece.

Tiempo atrás, cuando Amiga Technologies era de Escom, QuikPak fue seleccionada para fabricar completamente el A4000T y componentes para el A1200.

Durante el colapso de Escom y las negociaciones posteriores con VisCorp, QuikPak continuó fabricando y sirviendo ordenadores Amiga. Mientras se producía este período de incertidumbre, QuikPak continuó soportando la plataforma, publicando anuncios en la revista Norte Americana Amazing Computing, forjando alianzas con los desarrolladores de Amiga y con los que lo apoyan, así como desarrollando nuevos productos por nuestra cuenta. Recientemente, en el certamen AmigaFest de Toronto, mostramos dos nuevos ordenadores y hemos estado distribuyendo la aceleradora 060 para el A4000T. Creemos que el desarrollo de este producto demuestra claramente nuestro compromiso con el Amiga.

Ahora parece claro que las negociaciones entre VisCorp y Amiga Technologies se encuentran inmovilizadas. Como acreedor de Amiga Technologies, Quikpak tiene interés en ver como el futuro del Amiga es manejado correctamente. Para finalizar, QuikPak ha propuesto una oferta al liquidador alemán de Amiga Technologies, y estamos esperando más información acerca de este asunto.

¿Qué significa esto para usted, el usuario final? QuikPak cree que hay algo más para el Amiga que una simple set top box. Creemos que el A4000 y sus sucesores tienen un lugar en el mercado. Creemos que un modelo que siga la línea del A1200 también puede jugar un papel importante en el futuro del Amiga. Creemos que los productos que están siendo desarrollados en QuikPak pueden colocar de nuevo al Amiga en los primeros puestos de la innovación. Creemos que la colaboración estrecha con los desarrolladores, otros fabricantes, distribuidores y tiendas es necesaria para el éxito del Amiga.

Y, probablemente lo más importante de todo, queremos escucharle a usted, la persona que ha mantenido viva esta plataforma.

Esperamos que el nuevo año nos permitirá traerles nuevas noticias, que QuikPak tendrá éxito en las negociaciones con el liquidador alemán.Confiamos en que éste se mueva rápidamente y justamente, para ver como sucede esto.

Escucharemos cualquier y toda la información que provenga de la comunidad de Amiga- háganos saber que es lo que quiere. Y, finalmente, animamos a los responsables del manejo de las propiedades de Amiga Technologies a que sean tan abiertos como nosotros estamos esforzarnos por ser en QuikPak.

Les saluda,
Dave Ziembicki
C.E.O
QuikPak Corporation" ●

Recientemente en una entrevista realizada al Sr. Dan Robinson, director del negocio de Amiga dentro de QuikPak Corporation, sorprendió con sus respuestas a la comunidad Amiga.

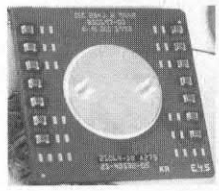
Las intenciones de QuikPak para Amiga son las de mantenerlo, fabricarlo y añadirle un nuevo procesador. Pero, ¿qué procesador? Pues nada más y nada menos que uno de los más rápidos del mercado, el DEC Alpha (recuerden que el Alpha es fabricado por el gigante Digital Equipments y que supera en velocidad a cualquier otro procesador RISC, incluido los PowerPC)

Esto es muy interesante, aunque el precio de los Alpha es también muy alto, pero QuikPak comenta que el Amiga que lleve un Alpha será considerado como una estación de trabajo profesional, no será enfocado al mercado de gama baja. Todavía tienen que crear un nuevo modelo de la gama baja que llevará un 030, 040, 060 y si Motorola los crea, el 070, 080 y posteriores si los hay. Con estas máquinas habrá un 100% de compatibilidad con el soft y hard actual y mientras sea necesario incluso en la máquina basada en un Alpha habrá un M680x0 paralelo para mantener esa compatibilidad.

También comentó el Sr. Robinson que el hecho de vender Amigas nunca ha sido necesario para QuikPak a la hora de poder comprar Amiga Technologies, ya que el núcleo del negocio de QuikPak es el diseño de chips, tests de seguridad, fabricación de chips, etc. (ver imágenes derecha)

QuikPak intentó en Abril entrar en conversaciones con VisCorp para asociarse en la compra, pero Viscorp nunca contestó. Ahora están dispuestos ha intentar comprar todas las propiedades de Amiga Technologies, portar el AmigaOS al procesador Alpha y diseñar nuevos modelos de Amiga.●

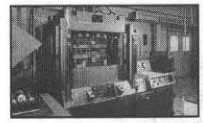
http://www.amigasupport.com/quikpak/

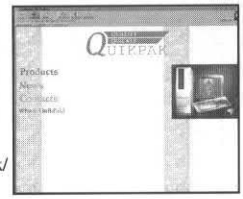


QuikPak intentará crear una workstation Amiga con un Alpha...



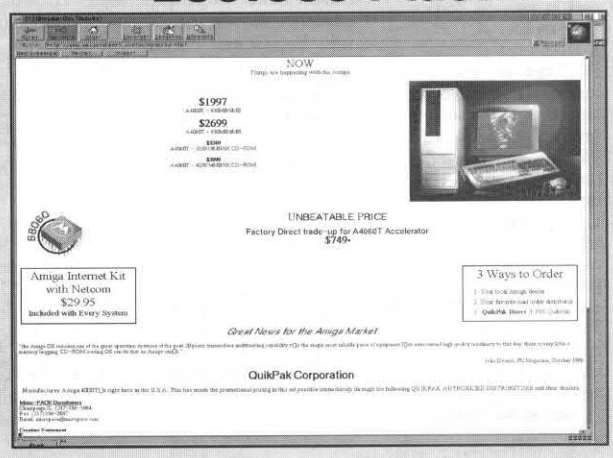






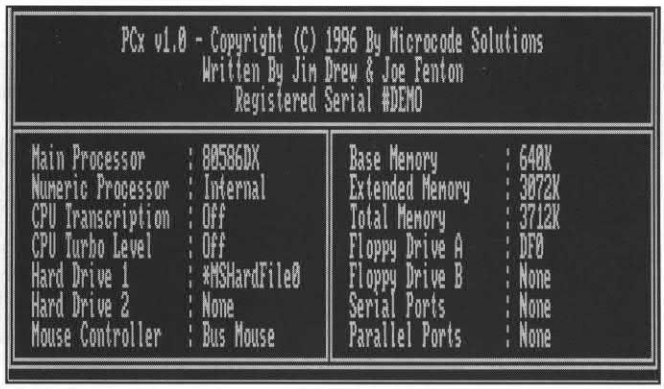
A4000T Nuevos por 250.000 Ptas.

Hace unos meses QuikPak anunció una importante bajada de precios de los A4000T. En el mercado americano un A4000 Torre 040 equipado con un HD 850Mb y 6Mb de RAM cuesta aprox. unas 250.000 ptas . El mismo modelo equipado con un procesador 060 cuesta unas 90.000 ptas más.



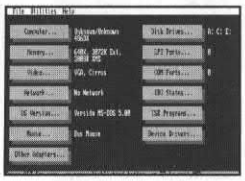
Persistance Software ha creado PCx: El primer emulador de Pentium

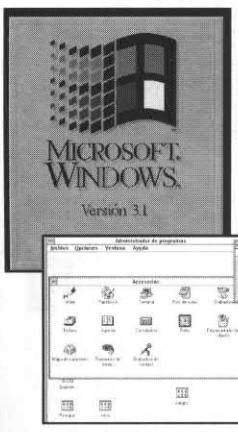












De los creadores de la Emplant, y tras una renovación que pasó por fundar una empresa nueva llamada Persistance Software, nos llega a los usuarios de Amiga un emulador nuevo que sin duda dará mucho que hablar: PCx, o lo que es lo mismo, un emulador completo de 80x86 que emula hasta el juego de instrucciones del Pentium y 686, e incluso las que no han sido documentadas por Intel.

Atrás quedó la espera de la llegada del PCTask 4.0, del cual todavía no se sabe fecha de salida al mercado, aunque deberán esforzarse mucho si quieren alcanzar al PCx. Este emulador ha puesto en evidencia que todo es relativamente emulable, aunque el rendimiento conseguido a partir de esa emulación sea harina de otro costal...

Según los señores Drew y Phenton, sus programadores, estamos ante el emulador más rápido de PC que existe para Amiga y otras plataformas. En su primera versión comentan que es tres veces más rápido que el módulo e586DX para la Emplant (v2.3) en el modo protegido (cuando corre Windows, DOOM, etc) y cerca de un 50% más rápido en modo DOS. Pero no acaba aquí el asunto, puesto que este incremento de velocidad no tiene en cuenta la opción de transcripción de código, mediante la cual esperan conseguir velocidades superiores, aunque de momento este nuevo sistema está siendo desarrollado.

El emulador corre en cualquier Amiga con un 68020 o superior, es solamente software, no lleva ningún tipo de hardware como lo hacía la Emplant. Además de aceptar el juego de instrucciones de Intel Pentium, soporta la emulación de tarjetas gráficas MDA/CGA/EGA y VGA, emula la tarjeta Sound Blaster (sólo en mono) y aprovecha las tarjetas gráficas como la Cybervision y la Graffiti. El emulador está preparado para funcionar directamente sin necesidad de programas o BIOS externas, tan fácil como instalar y ejecutar.

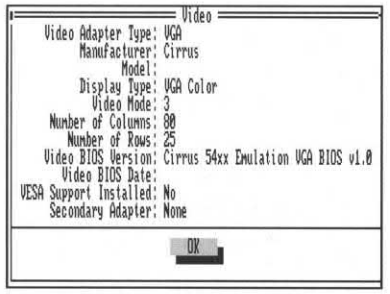
El estilo de funcionamiento es muy parecido al emulador de MAC Shapeshifter, con posibilidad de configurar el emulador según nuestras necesidades y limitaciones.

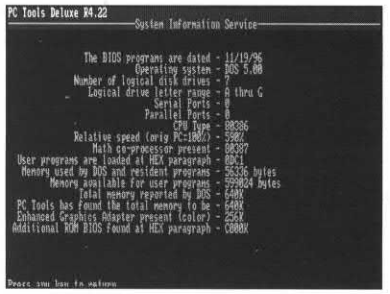
Soporta el SCSI del Amiga de modo que es posible crear particiones de disco duro para el emulador, e incluso es posible montar particiones del Amiga desde el lado del PC y viceversa. También es posible crear hardfiles en lugar de particiones, es decir, ficheros que actuarán como discos duros virtuales. Es compatible con los harfiles del PCTask 3.1 y soporta el acceso a CDROM.

¿Quiere probarlo? Pues en el disco de portada de este mes de Amiga.InFo disponen de una versión demo limitada a 3 Mb de RAM y 16Mb de hardfile, no dispone de sonido sound blaster ni de acceso a CDROM. Es una versión muy muy recortada pero que permite hacerse una idea del programa. Un comentario: la versión demo que hemos probado nosotros es bastante más rápida que el PCTask 3.1 versión comercial...además de que traga programas DOS para Pentium...e incluso Windows 3.11.

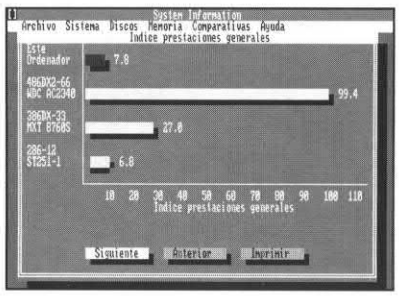
En breve recibiremos la versión comercial final, la cual estará disponible por unas 14.000 ptas y por la mitad de precio para los usuarios registrados de la Emplant.●

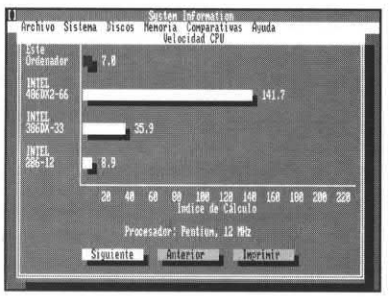
Aunque no sea del todo justo comparar esta versión demo de PCx con la versión comercial y completa del PCTask 3.1 (el otro emulador de PC), no hemos podido resistir la tentación. Los resultados son bastante prometedores, supera al PCTask en casi todas la comparativas excepto en una: la velocidad de CPU. Aunque esto es muy relativo, ya que no es lo mismo emular a un prehistórico Intel 286 que a un complejo Pentium de última generación. Al fin y al cabo, Amiga puede con todo...sea o no lento y complejo de emular.











VISCorp insiste, pero sin $$$...

El día 27 de Noviembre apareció en la publicación BLOOMBERG Business News un artículo dedicado a la situación de VIScorp. En este artículo se afirmaba que el contrato para adquirir Amiga Technologies ha sido cancelado por no entregar el dinero que se requería para la compra.

El director de VIScorp, Jerome Greenberg, ha declinado publicar la cantidad de dinero que la compañía necesita y ha comentado que el contrato ha expirado porque VIScorp no cree que Amiga Technologies justifique en la actualidad el precio que se ha fijado para su compra.

Mientras tanto, el fideicomisario Sr. Hembach, encargado de la liquidación, ha reabierto la negociación a otras empresas (no se han publicado sus nombres, de momento) y espera firmar con alguna de ellas en unas pocas semanas. (Rumores no confirmados comentan que las empresas alemanas Eagle y Phase 5 o la americana QuikPak son algunos de estos nuevos candidatos)

VIScorp continúa afirmando que todavía es el principal candidato para la compra de Amiga, aunque otras fuentes afirman lo contrario, aunque no necesariamente esté fuera de la carrera de adquirir la tecnología Amiga.

Viscorp mantiene que aunque no adquiera la tecnología, muy probablemente el que sea nuevo propietario se la licenciarápara poder usarla en su set-top-box.

Recordemos que Viscorp ofreció 40 millones de dólares para adquirir completamente la tecnología Amiga. Cuando Escom se declaró en bancarrota el día 15 de Julio, Viscorp acordó pagar $20 millones de dólares por algunas partes clave de Amiga.●

Jason Compton también abandona VIScorp

Solamente tres semanas después de que el ingeniero Carl Sassenrath anunciara su salida de VIScorp, de nuevo uno de los personajes más populares en la comunidad Amiga, Jason Compton, decide salirse de las filas de esta empresa tras haber sido contratado unos meses atrás como portavoz de las comunicaciones entre VIScorp y el exterior.

Compton, que es conocido por su labor como editor de la revista electrónica Amiga Report, dijo brevemente que a partir del 16 de Diciembre ya no estaría trabajando para VIScorp. Las razones parecen evidentes, aunque el propio Compton ha comentado que no era el lugar correcto donde debía estar ahora. Ha tenido algunas "discrepancias" sobre la coordinación que estaba teniendo entre la compañía y él.

Compton espera volver en un futuro a contribuir profesionalmente en la comunidad de Amiga y ahora de momento continuará publicando su Amiga Report de una forma más regular, puesto que tendrá más tiempo para ello.●

¡Módems de 56 kbps!

La empresa norte-americana U.S. Robotics lanzará durante el primer cuatrimestre del próximo año nuevos modelos de módems capaces de alcanzar la velocidad de 56 kbs en líneas telefónicas analógicas.

Esto supone doblar la velocidad de los actuales módems a 28.8 kbps, aunque usando la tecnología de compresión V.42 esta velocidad puede ser incrementanda hasta los 224 kbps al recibir información y 115.2 kbps al enviarla. Se estima que los nuevos módems costarán alrededor de $250 a $300 dólares en su modelo básico y $400 a $450 dólares el modelo completo.

La compañía dice que cualquier módem tipo Sportster 33.6 adquirido después del 15 de Agosto requerirá actualizaciones por hardware para velocidades mayores, mientras que el modelo V.Everything será actualizable directamente por software.●

Adaptador AQCVid para cámaras QuickCam





Ya está disponible el interface que permite conectar una cámara digital Quickcam de Connectix Corporation a cualquier Amiga a través del puerto paralelo. El interface es una combinación de hardware y software y permite obtener una captura de 320x240 pixels con una profundidad de 4 bits (16 tonos de gris) y 6 bits (64 tonos de gris). La velocidad de captura alcanza los 24 fps.

El AQCVid está diseñado para trabajar con Amiga ECS/AGA e incluye soporte CyberGraphX. Los formatos de grabación que soporta son IFF ANIM5 y ANIM7. Tienen planeado dar soporte para CDXL (animación con sonido) y JPEG en un futuro próximo. Para más información:omnilink@olnk.com ●

Wordworth 6 Office CD-ROM

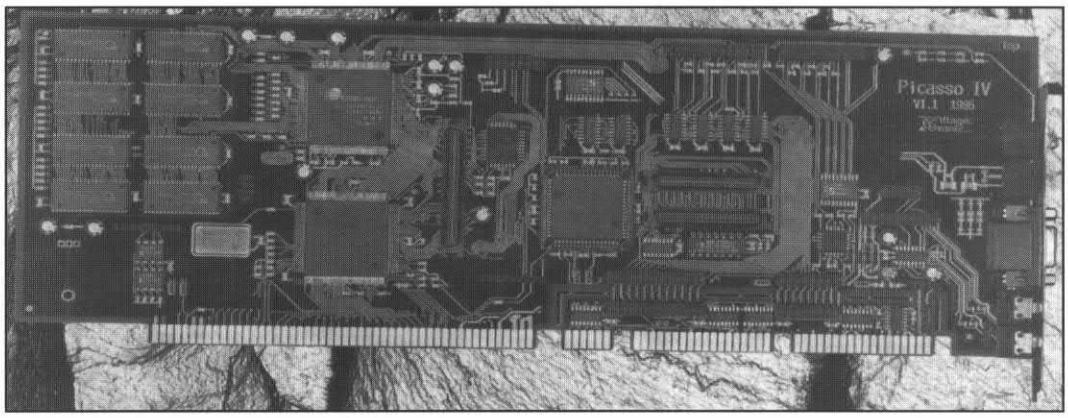
Desde su lanzamiento en 1991, el procesador de textos Wordworth de Digita ha crecido hasta ser el que más éxito y aceptación ha tenido en el mercado Amiga. Con cerca de 250.000 usuarios, Wordworth es indudablemente el procesador que más se ha vendido y ahora todavía lo será más con el lanzamiento de la siguiente versión 6. Algunas de las novedades incorporadas en la versión 6 son:

- Nuevas herramientas de dibujo (polígono, polígono regular, curvas de Bezier y curvas a mano alzada).
- Más comandos Arexx y más macros.
- Protección por palabra clave de los documentos.
- Watermarks.
- Es el primer procesador en formato CD.
- 50 fuentes Compugraphic.
- Cerca de 1000 dibujos de clipart (en la versión CD).
- Además de otras mejoras y refinamientos.

Este procesador es lanzado al mercado en formato CD, junto a otras aplicaciones de Digita que también han tenido mucho éxito, la base de datos Datastore 2, Money Matters 4 y Organiser 2. Todo el paquete de aplicaciones serias listo para usar en un solo CD. Su coste aproximado será de 15.000 ptas.●

PICASSO IV: La siguiente generación de tarjetas gráficas para Amiga

Blittersoft ha anunciado la siguiente versión de su popular tarjeta gráfica Picasso. Según el propio fabricante, la Picasso IV pertenece a la siguiente generación de tarjetas gráficas para Amiga con Zorro II o III, ofreciendo un rendimiento superior a todas las actuales y capacidad de expansión con módulos opcionales. Esta tarjeta incluye un Flicker Fixer integrado, permitiendo conectar cualquier monitor SVGA de PC para visualizar cualquier modo gráfico del Amiga.



Características principales:

FlickerFixer Integrado (100 Hz)
Autodetecta bus ZorroII o Zorro III
Resolución 1280 x 1024 en TrueColour (24 Bit)
4 MB Fast EDO-RAM
Tecnología PCI con un bus local PC

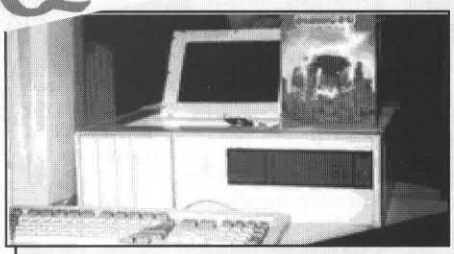
Módulos opcionales (en orden de aparición en el mercado):

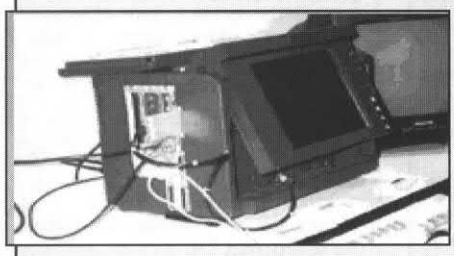
Sintonizador-TV: Televisión el Workbench con digitalizador
PabloII : Video-Encoder
Decodificador MPEG: Visualizador para MPEG-1, CD-I y VideoCD
Módulo de Sonido: AudioDSP Wavetable, MIDI...
Módulo 3D: 3D-Accelerator, Gouraud-Shading, Texture-Mapping, Rendering in Animation-Speed

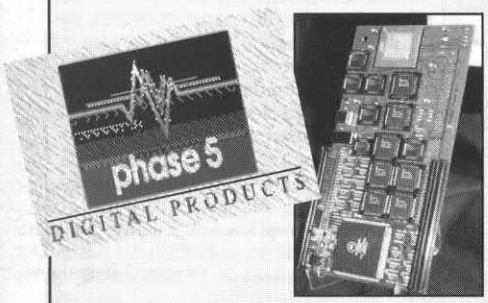
Módulos por Software

Genlock Digital: Calidad digital PAL,NTSC
Decodificador de VideoTexto: Lectura, almacenamiento e impresión de páginas de videotexto.
Software-Driver Picasso96: Permite Workbench con 8,16,24, 32 bit, optimizado para usar con emuladores de MAC, permite trabajar con dos monitores simultáneamente. Es altamente compatible con las aplicaciones actuales y soporta más tarjetas gráficas del mismo tipo instaladas en un mismo Amiga. Es compatible con el sistema CyberGraphics.
La tarjeta Picasso IV requiere un 68020 (o superior), OS3.1 (no funciona con 3.0) y cuesta aproximadamente 70.000 ptas.●

Novedades en el Show canadiense Amiga Fest







Durante los pasados días 29 Noviembre al 1 de Diciembre se celebró en Canadá el Amiga Fest Show integrado dentro del Computer Fest show. Allí estuvieron presentes algunas empresas importantes dentro del mundo Amiga, destacando QuikPak y phase 5.

Quikpak:

Esta empresa es el actual fabricante y distribuidor de los Amiga 4000T en Canadá y EEUU. En este show sorprendió a todos con un slogan publicitario agresivo que decía 'Ahora están sucediendo cosas con el Amiga'. Y parece que tienen razón, ya que presentaron dos ordenadores nuevos. El A5050 es un ordenador Amiga 4000 Torre con una tarjeta Pentium y slots Zorro, PCI e ISA. Con una pulsación de un botón es posible cambiar al modo Amiga o al modo PC. También incorporaba un monitor LCD instalado en una de las caras de la torre, aunque sólo será fabricada si hay suficiente demanda.
Por otro lado también introdujo el A4060L. Básicamente es un A4000 completo con un monitor LCD, teclado y un procesador M68060. Seguramente que está diseñado pensando en la VideoToaster o en el Flyer de NewTek.
Por otro lado, y como campaña promocional para Navidades, Quikpak está ofreciendo equipos A4000T a unos precios increíbles.
Existe el rumor (ahora ya confirmado) de que esta empresa está ahora en la cabeza de la lista de empresas interesadas en comprar Amiga Technologies, superando a VIScorp. De nuevo habrá que esperar a noticias oficiales para confirmar o desmentir estos rumores.

Phase 5:

Mostró su placa 060/PowerPC para Amiga. En la demostración se mostraba una animación MPEG ejecutándose en M68060 mientras que el PowerPC estaba entretenido en una generación de fractales en tiempo real. Las dos tareas estaban ejecutándose simultáneamente y compartiendo los mismos recursos, sin perder rendimiento ninguno...
La tarjeta será de 10 a 20 veces más rápida que un 060 y significativamente más rápida que un Power MAC equivalente con el mismo chip.
Por otro lado, phase 5 está en conversaciones con NewTek para posibles migraciones de programas como Lightwave a la tarjeta PowerPC. También se comentó el nuevo proyecto A/BOX. Esta máquina correrá un sistema operativo compatible con AmigaOS 3.1. También correrá Unix y Linux directamente en ventanas de este sistema compatible con Amiga.●

BurnIt:Software para CDR

La empresa DnS Development ha desarrollado la aplicación BurnItque que permite al Amiga el acceso y escritura de discos CD-Rom grabables. La bajada de precios de las unidades CDR así como la aparición de software a precio asequible como lo es BurnIt está permitiendo a los usuarios de Amiga y a las empresas crear sus propios contenidos en CD con coste por Megabyte muy bajo en comparación con otras soluciones. Ahora es posible grabar CD'S, tanto musicales como de datos, muy fácilmente desde Amiga.
Las características principales del programa BurnIt son:
- Soporte formato CD32/CDTV
- Copia de CD a CD (formatos DATA/Audio/XA/Modo Mixto)
- Lectura de datos en formato ISO, XA y Audio
- Escritura en modo mixto de CDs (Datos/Audio, XA/Audio) etc.
- Conversión de Audio-Data (LSB/MSB/AIFF/WAVE)
- Conversión automática de AIFF/WAVE
- Incluye funciones de recuperación de CDR incorrectos
- Compilación del contenido del CD muy fácil
- Soporta ISO9660 Nivel 1, Nivel 2....+RockRidge
- Soporta los bits de protección y comentarios de ficheros del Amiga
- Soporta los principales grabadores del mercado (HP, Phillips CDD 2000, etc) ●

Nueva versión de MASTER ISO

La compañía Asimware Innovations Inc. ha anunciado el lanzamiento de la versión 1.25 de Master Iso, un programa que permite al Amiga grabar CDR.
Esta versión añade el soporte para las unidades de CD-R siguientes:
TEAC CD-R50 CD-R drive
Sony CDU-924 CD-R drive
También, y como ventaja principal frente a sus competidores, se ha añadido la total compatibilidad con Amigas que posean la ROM Kickstart 2.0 en adelante, permitiendo que, por ejemplo, usuarios de un A2000 y con un M68000 puedan grabar discos CDR.
Los usuarios que estén registrados pueden obtener la actualización a través de las páginas web de Asimware.
Además de las unidades anteriores, Master ISO es compatible con las siguientes:
Yamaha CDR-100"," CDR-102
Sony CDU-920"," Sony CDU-924
Pinnacle RCD-1000"," RCD-202"," RCD-5040
Philips CDD-522"," CDD-521"," CDD2000
Pioneer DW-S114X
HP 4020
TEAC CD-R5 ●

¿Navegador Netscape para Amiga?

El gigante de Internet Netscape nos ha sorprendido a todos con una nota en sus páginas WEB donde aparece AMIGA como una de las plataformas donde, debido a su demanda, podría aparecer el navegador Netscape, además de para los actuales sistemas operativos Windows, Macintosh, OS/2 Warp y Linux. Comentan que es posible que ofrezcan soporte para Amiga, Linux 68k y Nexstep. Sería un reconocimiento muy positivo para Amiga que la empresa Netscape, líder en el mercado de navegadores de Internet, creara una versión de éste para el AmigaOS. ¿Por qué no le manda un mail para apoyar la iniciativa?
Mientras más mails reciban más posibilidades existirán para que nos tengan en cuenta.●

AMIGA-Compatible para China, Taiwan y Hong Kong

La empresa norteamericana Newstar/Rightiming Electronics Corporation ha anunciado que fabricará un ordenador compatible con Amiga para los mercados de China, Taiwan y Hong Kong.
Bautizado con el nombre de Amiga 5A00, la máquina será un Amiga con sistema operativo 3.1 y un CDROM de serie. El procesador será un Motorola 68000.
No se conocen más detalles, aunque la máquina será comercializada como un ordenador doméstico, con muchas posibilidades de ser usado para conectarse a Internet. La propia empresa Newstar actuará en estos mercados como proveedor de Internet ofreciendo una solución completa de conexión con su Amiga 5A00. Para más información:newstar1@ix.netcom.com ●

CLUB BYTE multimedia

CLUB BYTE "MICRO TOOLWORKS S.L."
C/D.Juan de Mena 21 bajo iqz.
46008 Valencia
Tlf./Fax (96)392.15.67
http://www.ctv.es/USERS/calamo

OFERTAS ENERO 1997

IVA incluido en todos los precios

Aceleradoras A1200:	
Blizzard 1230 IV 50MHz	34.900
Blizzard 1240T/ERC	48.900
Blizzard 1260 060 50MHz	99.900
Aceleradoras A3000/A4000:	
CyberStorm Mk-II 040/40Mhz	58.900
CyberStorm Mk-II 060/50Mhz	119.900
Controladoras:	
Alfa Data Zorro-II CdRom	14.500
Apollo 2000 SCSI2+IDE	13.900
Kit SCSI2 Blizzard 1230/1260	18.900
Squirrel SCSI2 Pcmcia	13.900
Tarjetas Gráficas:	
Picasso-IV	69.900
Retina BLT Zorro-III (S-VHS)	39.900
CyberVision 64 3D	49.900

Audio:	
Aura Pcmcia	18.900
Megalosound	6.500
Toccata 16bits	54.900
Digitalizadores de Video:	
Vidi Amiga 24RT	39.900
Pro-Grab 24	42.000
VLAB Zorro-II	49.900
VLAB Externo A1200	64.900
Varios:	
Ratón Amiga Walker	3.200
Disquetera interna A1200 HD	18.500
Disquetera externa Alfa Data	14.500
Pad Cd32	4.200
Ampliación mem. A500 1.8Mb	26.900
Caja supertorre A1200	28.900
Interface teclado PC	9.900

93 680 04 34

¡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

1997: ¿Renacimiento del Amiga?

Por FMartin

Les voy a contar, desde un punto de vista optimista, cómo veo al Amiga a partir de este nuevo año. No, tranquilícense, no pretendo profetizar, simplemente dibujaré un futuro que puede o no cumplirse, pero que seguramente nos animará a todos para continuar apoyando al Amiga hasta donde haga falta.

Durante el pasado año, 1996, han ocurrido acontecimientos positivos y negativos en el mundo Amiga. Los negativos todos los conocemos, son los que han llevado al Amiga ante la situación crítica en la que se encuentra, sin una empresa propietaria de la tecnología que soporte directamente el mercado. Los positivos, han sido pocos, pero uno de ellos es la voluntad y disposición de algunas empresas terceras para diseñar la siguiente generación tecnológica que releve a la ya algo caduca tecnología de los 80 que poseen los modelos actuales de Amiga -dicho sea de paso, ¿conocen algún ordenador en la história de la informática que se defienda en el mercado después de más de 10 años? Yo sólo conozco al Amiga...aunque les duela reconocerlo a los señores de PC, obligados a cambiar su máquina cada dos meses-.

En un pasado, si Commodore hubiera seguido su evolución como empresa sin tener problemas económicos, hace ya tiempo que hubiéramos tenido modelos nuevos de Amiga. Más de un ingeniero de aquella época nos ha comentado que tenían preparados prototipos con capacidades gráficas muy superiores a las actuales, además de tener un nuevo diseño de customs chips que giraba entorno a un núcleo RISC. Todo se quedó en el tintero y en prototipos. Commodore sucumbió, apareció Escom, compró la tecnología, y al cabo de casi dos años, ahora se encuentra también en liquidación. Durante ese año Escom creó la empresa filial Amiga Technologies, y le dió tiempo a reestablecer la producción de los modelos A1200 y A4000T. Incluso se propuso diseñar una nueva generación de Amiga, basada en RISC y crear algún prototipo de "algo" llamado Walker...pero todo quedó en intenciones. Ahora también se encuentra en bancarrota.

Hoy día, ya nadie confía en Amiga Technologies, ni en ninguna empresa que intente comprar la tecnología, como es el caso de VIScorp. Han perdido la credibilidad de los usuarios tras dos caídas seguidas. Sin embargo, la comunidad de usuarios de Amiga sigue fiel a sus principios y apoyan activamente la plataforma, se resisten a creer que esto acabe sin más, como pasó con el que un día fue competidor, Atari.

Son cientos de miles los usuarios que en todo el mundo siguen usando su Amiga demostrando que es tan competente como lo pueda ser otro ordenador supuestamente mucho más moderno.

También son muchas las empresas dedicadas a producir hardware y software. Existe suficiente apoyo por parte de estas empresas como para poder actualizar y modernizar nuestros Amiga con procesadores modernos y tarjetas gráficas y de sonido que son punteras en tecnología.

Esto es lo que queda, empresas, usuarios y un ordenador que por haberse adelantado a su época todavía es capaz de competir en el mercado. Así que, ¿dónde podría estar el futuro del Amiga en 1997? ¿Seguirá todo igual? No, seguramente que no.

Todo apunta a que asistiremos al nacimiento de una plataforma nueva, basada en la filosofía del Amiga, en su espíritu, pero muy diferente desde el punto de vista de hardware y mucho más modernizada en su sistema operativo. También será diferente el hecho de que dispondremos de varios fabricantes con diferentes máquinas pero con la opción de correr un mismo sistema operativo. Pero, ¿qué máquinas aparecerán?, ¿qué sistema operativo utilizarán?, y, más importante todavía, al menos de forma inmediata, ¿qué haremos con nuestro Amiga?

Pues bien, hace unos meses phase 5 anunció su proyecto A/BOX. Por otro lado, PIOS (empresa compuesta por varios ex-empleados de Amiga Technologies) también está diseñando una máquina llamada PIOS ONE, y, finalmente, el proyecto más avanzado, puesto que ya existe en el mercado, es BeBOX, de BE Inc.(una empresa americana fundada por un ex-directivo de Apple).

Son tres opciones, tres alternativas al mundo monocolor de Wintel, tres plataformas que van a tener mucho en común, quizás no tanto en hardware como en software. Las tres utilizan como corazón a uno o varios procesadores PowerPC, y ésta es la principal ventaja, puesto que, con ligeras modificaciones, las tres máquinas podrán correr los mismos sistemas operativos, es decir, podrán llegar a un alto grado de compatibilidad.

En cuanto a los sistemas operativos, en este caso existen varias alternativas, aunque sólo un par de ellas destacarán del resto. Por un lado existe un sistema operativo "compatible" con Amiga OS 3.1. Es el caso de pOS de la empresa alemana Prodad. pOS es un sistema operativo muy similar al AmigaOS, pero modernizado y adaptado a la tecnología RISC. No es compatible a nivel binario, es decir, no podemos ejecutar directamente un programa de AmigaOS en pOS, sin embargo, está preparado para que los programadores consigan recompilar con un mínimo esfuerzo sus aplicaciones de Amiga. Este sistema operativo es muy similar externamente al AmigaOS, lo cual ya es una ventaja puesto que no supondría un cambio radical para los usuarios acostumbrados a su flexibilidad y potencia. Es más, los señores de Prodad afirman que pOS supera en el tema de la multitarea al AmigaOS...

Pero también existen los no compatibles, como pueden ser Linux, BeOS o MAC OS, e incluso Windows NT. Todos corren en plataformas con un microprocesador PowerPC. Considero interesante la opción de poder correr estos sistemas operativos, pero solamente como opción secundaria para los interesados. Las nuevas máquinas deben poseer identidad propia, como la que posee el Amiga. Y eso sólo lo conseguirá si dispone de un sistema operativo que iguale o incluso supere en todos los aspectos al actual AmigaOS. ¿Seríamos capaces de clasificar a un ordenador que lleve instalado MAC OS o Windows NT como sucesor del Amiga? Creo que no. Por ese motivo pOS es la opción de momento más interesante.

Máquinas nuevas, sistema operativo nuevo...¿pero qué ocurre con los actuales Amiga? No sería justo tener que abandonarlos en un rincón. Además, seguramente no seré el único que le haya tomado algo de "cariño" al Amiga, invertido muchas miles de pesetas en él y disfrutado de cientos de horas con sus aplicaciones.

Seguro que más de un lector estará de acuerdo conmigo en que debería existir un camino de actualización de los actuales Amiga a la siguiente generación de ordenadores RISC. Muchos de nosotros disponemos de unos Amiga equipados hasta los dientes y nos negamos a abandonarlos y comprarnos una nueva máquina. Sin embargo, la frase "renovarse o morir" tiene mucha razón y es ley de vida.

Hoy por hoy, phase 5 es la única empresa que es consciente de la situación en que se encuentran miles de Amigas, y por ese motivo ha diseñado un camino de transición para las actuales máquinas. Su programa de actualización "PowerUP" está compuesto por varios modelos de tarjetas PowerPC que permitirán modernizar nuestros Amiga y sacar el máximo partido a la tecnología RISC. Para el usuario que posea un Amiga y haya invertido mucho dinero en él, gastarse menos de 100.000 ptas en una tarjeta POWERPC RISC a 180 MHz (o más) puede suponer una opción muy viable si la comparamos con la opción de tener que desembolsar tres veces más para comprarse un equipo totalmente nuevo y equiparable al que ya tiene.

Además, este camino supone a las empresas que desarrollan productos para Amiga una transición suave hacia nueva tecnología, que les permitirá adaptar su hard y soft paulatinamente, hasta que lleguen los nuevos ordenadores.

La propia phase 5 comercializará estas tarjetas a mediados del '97, así que hay que resistir la tentación de mirar a los Wintel. Para los que no se conformen con una tarjeta PowerPC y piensen que ya necesitan un cambio más radical, el año 1997 será un período de sorpresas con apariciones de nuevas máquinas.

En cuanto a Amiga Technologies, debido a la situación en la que se encuentra y de la cual no sale desde hace más de un año, es difícil que se recupere y nos sorprenda a todos con algo nuevo. No lo hicieron cuando tuvieron la oportunidad y no creo que ya tengan una segunda. Si lograra sobrevivir, lo más lógico es que se uniera a phase 5 o cualquier otra empresa que haya sabido aprovechar el tiempo.

En definitiva, como han podido leer, este año que viene va a ser movido en cuanto a novedades, así que merece la pena esperar algún tiempo más -la esperanza es la mejor virtud del amiguero- y ver el panorama que se presenta con PowerUP, A/BOX y Pios One. Mientras tanto, sigan disfrutando con su Amiga, seguro que todavía les tiene reservadas varias sorpresas... ■FM

¿Donde estará el futuro del Amiga en este año 1997? ¿Seguirá todo igual? No, seguro que no...

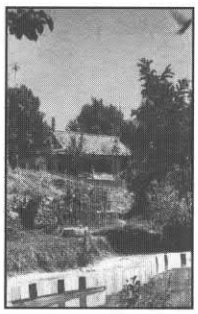
Entre el arte y la tecnología, Carlos Salcedo y Amiga.

A caballo entre dos mundos, Carlos Salcedo nos explica la relación que existe entre su música y el Amiga, la herramienta que permite plasmar todas las inquietudes artísticas, tanto de profesionales como de aficionados. Samâdhi es un magnífico ejemplo de ello.

Por Joan Lluís Ceprià



Carlos Salcedo, en primer plano, trabajando en su estudio Magic & Sound. Junto a él, Felipe Campuzano, gran pianista y conocido personaje en revistas y programas del corazón.





En el mundo de AMIGA hay pocos personajes famosos. Curiosamente, muchos de los que usan el AMIGA profesionalmente permanecen en el anonimato, aunque los trabajos que realizan son conocidos por mucha gente. Carlos Salcedo es una de estas personas, que espero que conozcan más a través de la entrevista que amablemente ha concedido a Amiga.InFo.

JLC.-No hay mejor presentación que la que puede hacerse uno mismo, así que,¿quién es Carlos Salcedo?

CS.-Nací en Madrid, he estado siempre inclinado por el mundo de las artes estudiando música desde muy pequeño, especializándome en la flauta travesera y, a medida que mis inquietudes musicales crecieron, fui abarcando diferentes instrumentos como guitarra y piano para poder componer dentro de la línea en la cual llevo muchos años trabajando, que es "Las nuevas Músicas". El sitar ha llegado a ser mi instrumento principal, donde se está inspirando toda mi música. Un instrumento que parece ser que lo llevo en la sangre por situación familiar ya que tengo un antepasado hindú, en concreto mi tatarabuela, y creo que esto tiene mucho que ver con que toque el sitar. He trabajado con muchos grupos de Rock, Blues, etc..., y mi búsqueda de expresar la totalidad de la música me ha llevado hacia un recogimiento. Poco a poco, para expresar lo que llamo el SILENCIO INTERIOR, se ha producido un tipo de vida de acuerdo con mi música.

JLC.-¿Desde cuándo te dedicas al mundo del sonido?

CS.-Con respecto al mundo del sonido, para mí es la base de la música y es el estudio de éste, tanto en directo como en estudio, algo muy importante para poder expresar mis composiciones; creo que cualquier compositor hoy en día, como la tecnología que existe, debe de saber tratar no sólo la composición. Por lo demás, prácticamente en el campo profesional creando estudios de grabación estoy trabajando desde 1980 y creando mi primer Estudio abierto al público en el año 1984.

JLC.-Magic and Sound es un estudio de grabación peculiar. ¿De dónde surgió la idea de crear esta empresa?

CS.-Creo que sé a qué te refieres, cuando dices que es peculiar. Desde un principio se le dio un enfoque a este estudio diferente, primero porque está en el campo al lado de un río. No es el clásico estudio underground, en la ciudad, entre cemento, sino que es algo pensado sencillamente para sentirte relajado y bien cuando estás grabando y componiendo. No lo digo por mí, sino por muchos clientes, que han disfrutado de las ventajas. Cuando Magic & Sound fue creado, prácticamente, ni en Inglaterra existían estudios en el campo. Paralelamente a nosotros Martin (ingeniero de los Beatles) abrió un estudio en las Bahamas. Algo anterior a estos dos existía ya el estudio Ibiza. Actualmente es un Estudio bastante simplificado. En el que a nosotros atañe, no hemos querido incluir alojamientos y demás instalaciones, porque indudablemente perderíamos nuestra libertad para pasar a pensar solamente en el negocio. El principal cliente de mi Estudio soy yo mismo con mis trabajos; paralelamente hago trabajos al exterior si son serios y están listos para lanzar al mercado.

JLC.-Los trabajos realizados en tu estudio son conocidos en toda España, incluso más en el extranjero. ¿Cuáles han sido los más famosos y qué proyectos tienes para el futuro?

CS.-Por ejemplo, te puedo nombrar uno de los primeros trabajos que se hizo- el trabajo de un LP para Sudamérica de Shirley Bassey. Para muchos que no conozcan este nombre muy famoso en el mundo aglosajón, debemos recordar, por ejemplo, el famoso Goldfinger de la película de James Bond. Tampoco olvidarnos a Felipe Campuzano que grabó la música para su Vídeo. Por la situación donde nos encontramos, al lado de Gibraltar, tenemos muchos contactos con grupos ingleses. Incluso llegamos a grabar con un grupo Canadiense, Ter Horus, que llegó a ser número 2 en las listas de Canadá. El último trabajo realizado ha sido con el veterano Lonnie Donegan, creador del Skiffle, que incluso antes de los Beatles recibió una medalla de su Reina. Ha hecho una producción en la cual también ha participado Van Morrison, cantando juntos dos temas. Te voy a contar una anécdota referente a esta producción, donde entra de lleno nuestro querido AMIGA. Habiendo finalizado las mezclas, y teniéndolas preparadas ya para su retoque final en el editor digital en el AMIGA, a las 3 de la mañana en los momentos de alto vuelo de los estudios de grabación se borró su tema principal con Van Morrison. Entonces, como yo no tenía forma de borrar este fichero, no tenía el AmiFile Safe, llamé a Alfonso Moreno para ver qué se podía hacer, y ningún problema: vino con su disco duro con muchos programas que yo desconocía y pudimos recuperar la canción. Esto lo digo porque aquí, por estas latitudes ya cerca de África, estamos muy desconectados del soporte de AMIGA o de gente que se mueva en el mundo de AMIGA, que no se da en otros soportes sin necesidad de decir nombres. Otras veces, en momentos críticos, he recibido ayuda también de David Montes y de José Luis Clodet, que por cierto está haciendo estupendamente, con su ordenador y su pequeño estudio, su propio CD. Tengo que confesar que no soy muy técnico en el tema de la cibernética. Sé secuenciar, utilizar mis programas de audio, vídeo, etc..., y ahora que recibo vuestra revista y veo que hay un soporte más profesional y una información más directa, estoy más contento.

JLC.-Una de las peculiaridares es, quizás, el uso del Amiga como herramienta profesional...

CS.-Ya llevo 4 años utilizándola, y sigue estando ahí porque, poniendo un ejemplo, la programación con el Bars and Pipes ha sido siempre mejor que con los programas que he tenido con otros ordenadores, programas como Notator, Qbase, Steinberg, etc... Tuvimos un bajón muy grande cuando supimos que Blue Ribbon no iba a seguir con el programa para AMIGA. De todas formas, para estudio profesional, yo veo que es una herramienta ya más que completa. En el campo de la grabación al mismo tiempo que en el de la secuenciación utilizo dos tarjetas Sunrize para la edición de 16 pistas en sincronía de 24 pistas digitales Akai, más otra tarjeta con entradas y salidas digitales "MaestroPro". Siempre termino editando con el AMIGA por su versatibilidad y comodidad.

JLC.-¿Qué virtudes y qué defectos tiene para ti AMIGA?

CS.-Yo creo que en principio son todas virtudes, porque, para buscar defectos, tendríamos que tener un ordenador que hiciera lo mismo que AMIGA pero mejor, y no existe por su multitarea y otras cualidades. Así que, frente a esto, lo único que puedo decir es nada. Lo único que todos estamos esperando es a aumentar la velocidad a 200Mhz con las tarjetas que espero este año ya estén disponbles.

JLC.-La mayoría de usuarios estamos acostumbrados a utilizar el AMIGA en nuestros hogares como una máquina perfecta para componer música, pero, ¿qué puede hacer un AMIGA en un estudio profesional y qué ventajas tiene respecto a otras plataformas?

CS.-Con respecto a otras plataformas, sólo puedo contestar en el nivel de secuenciación, con PC o con Atari. Las ventajas son totales de poder secuenciar y trabajar con un programa como Bars & Pipes. Y, con respecto a la grabación directo disco duro, conozco las plataformas Macintosh, y éstas están mucho más desarrolladas que el AMIGA, pero con los pocos programas que posee AMIGA es más que suficiente para poder hacer un trabajo totalmente profesional y no haber desembolsado millones de pesetas por poder grabar a disco duro. Esperemos que a partir de ahora empiecen casas tan importamtes como era Sunrize a hacer software que esté a la altura del ordenador y se anime todo más en el campo profesional. Mucha gente en el estudio comenta entre dientes que por qué no hay un Macintosh aquí. Para un estudio profesional el tener un ordenador trabajando perfectamente en el Audio, y que se llame AMIGA y no Macintosh, es una responsabilidad en cuanto a la entrega final del trabajo, pero por supuesto no hemos tenido absolutamente ningún problema. A estas personas que hacen las comparaciones les respondo: 'investiga cómo trabaja el AMIGA y lo entenderás'.

JLC.-Carlos Salcedo no es sólo un profesional de sonido, sino que también es músico. Háblanos de tu último trabajo:Samadhi.

CS.-Este trabajo se ha editado durante este año, y ya tengo mi último CD que saldrá para el 1997, se llama Sitar Inspiration. Con respecto a Samadhi, quiere decir: voz sánscrita que da título al trabajo, alude al "estado supremo" de la conciencia, esa región transparente donde el corazón es uno, un Sí Mismo. La Música de mis composiciones, tanto Samadhi como Sitar Inspiration, conjugan armoniosamente el sonido ancestral de instrumentos de la tradición hindú-Sitar, tablas, tampura...- con los últimos y no menos sugerentes de la tecnología digital. Son unas composiciones cuyo valor verdadero está en escucharlas con recogimiento interior y estado meditativo, que es donde nace lo mejor de nosotros. Así que trato de hacer una música universal.

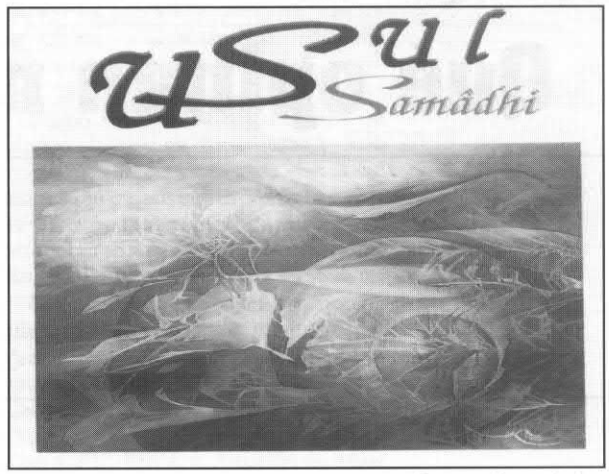
JLC.-¿Por qué New Age, cuando es tan difícil dar salida a este tipo de música en España?

CS.-Para mí no hay un estilo u otro, sino simplemente- con el instrumento o con las composiciones- crear lo mejor que uno lleva dentro. Así que hay un camino que se llama New Age o nuevas músicas, y desde aquí nos dan permiso para poder hacerlo. He tocado muchos tipos de música. Me encanta el Rock, el Blues, Gospel, etc..., y nunca me ha gustado limitarme. Además, de este último hay mucho en mis composiciones. Y por difícil que sea en España, creo que aquí estamos a falta de criterios propios, y siempre parece ser que todo lo que viene de fuera es mejor. (Quizás sea una de las cosas por lo que me gusta la plataforma AMIGA, porque todas las personas envueltas en este mundo están apreciando algo por su propio valor y manteniéndolo, incluso en los peores momentos.) No obstante, aquí también hay cada día más personas que poco a poco investigan y tratan de buscar nuevos caminos y escuchan lo que producen nacionalmente, creo que tratan básicamente de que existan más programas de Nuevas Músicas y un mayor soporte al músico nacional. Nosotros, por nuestra parte, estamos negociando ya la distribución a nivel nacional en diferentes focos, aunque ya está en venta en Alemania por medio de Aquarius, una de las mejores compañías de New Age en Alemania.

JLC.-¿Cuál es el secreto para combinar el arte y la tecnología?

CS.-Si lo digo, ya no es un secreto, pero creo que lo mejor es que todo sea un libro abierto sin secretos. Creo que volvemos a una de las preguntas anteriores. Si estás creando, y te gusta lo que haces, para que los demás lo aprecien, deberá ser puesto de una forma que los demás puedan asimilarlo. Ahí es donde entra la tecnología, así pues un músico debe tener una formación no sólo a nivel de composición sino también a nivel de tecnología y programas que plasmen lo que tu realmente se siente. Por esto, siempre tanto en las mezclas en un estudio o en directo, en la música que yo hago, he de tener una delicadeza y sentimientos muy sutiles.

JLC.-Por último, y aprovechando las fechas, ¿qué le pedirías a la empresa que desarrolle la tecnología AMIGA y a las empresas de software, para que el AMIGA siga siendo un ordenador competitivo en el terreno profesional?



Esta es la portada del último trabajo de Carlos Salcedo. Si quieren relajarse escuchando la música de este CD, pueden encontrarlo en el catálogo Natural, o bien, pedirlo directamente en los números de teléfono siguientes: (95) 2803598 y (95) 2793309 -FAX- Según nos confirmó Carlos, espera tener un nuevo CD a la venta en fechas próximas.

CS.-Primero saber qué empresa es, porque no sabemos quién compra y quién vende ya. (Es broma). Como hay varias empresas que van a desarrollar la tecnología de AMIGA, lo que les pediría es que lograran una mayor compatibilidad entre los diferentes programas y no barran tanto cada una para casa. Porque, poniendo un ejemplo, hay programas, sin decir nombres, que no me permiten importar IFF Files a 16 bits, alguna VVV de vídeo a la que no puedes meter otra tarjeta de Audio que no sea la suya, incluso teniendo la suya con entradas y salidas digitales y no estar adaptada. Así que tienes que pagar siempre más dinero para poder utilizar ciertos programas. Esto es lo que les pediría a las empresas. Creo que es algo que estamos pagando los usuarios de AMIGA y también que, para la nueva época que viene, que las velocidades prometidas sean un poco más asequibles, especialmente al público que no puede pagar tanto dinero. Bueno, como esto es una democracia, para todos más barato, porque, ojo, casi cuesta más una aceleradora que un ordenador. De esta forma, si ellos de alguna manera piden que no se pirateen los programas y se respeten las leyes Copyright, de lo cual estoy de acuerdo, entonces, en estos momentos de inquietud en el mundo AMIGA para que ellos puedan seguir haciendo software que soporte el ordenador, deberían de bajar sus precios de forma que haya una colaboración por parte de todo el mundo y se acabe con el pirateo.

JLC.-Muchas gracias por atendernos de forma tan cordial. Esperamos, si no verte, oírte próximamente. Mucha suerte y adelante con tu excelente trabajo.●

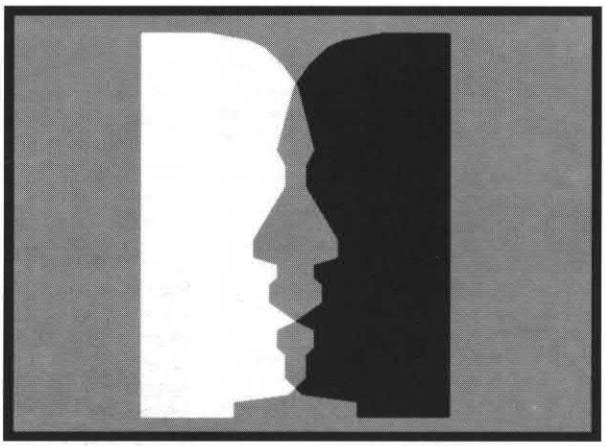




En estas dos instantáneas es posible apreciar el interior de la sala de control del malagueño estudio de sonido, Magic & Sound. Un AMIGA 4000, con dos tarjetas Sunrize Samplitude, una Maestro Pro y una V-LAB Motion, junto con Bars & Pipes, realizan el trabajo informático.

Qué opinan nuestros lectores...

Sección dedicada a los lectores que deseen opinar sobre cualquier asunto relacionado con el Amiga, Amiga.InFo y el mundo de la informática en general. El editor de Amiga.InFo no se hace responsable de ninguna de las opiniones que aparecen en esta sección y no necesariamente ha de estar de acuerdo con ellas. Si está interesado en dar su opinión, comentario o dar su crítica constructiva, no dude en escribirnos: AMIGA.InFo (Página del lector)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)
También puede hacerlo vía Internet: infotech@readysoft.es



QUERIDO LECTOR
Si desea enviarnos su opinión, debe saber que el texto no puede ser excesivamente extenso (1 página máximo) y que debe incluir sus datos personales. Amiga.InFo se reserva el derecho de editar y publicar las cartas recibidas, así como de resumirlas.

Dió que hablar...

Antonio Paulino Canosa Garcia.(Hondarrubia)

Estimado Miquel Sesar:

Como usuario de Amiga desde hace años, debo reconocer que, en gran medida, me sentí identificado contigo cuando leí tu articulo. Me alegro de que al menos conserves cierta actitud de resistencia, supongo que llevado por convencimiento de que cuando utilizas tu Amiga los fines de semana, tienes entre tus manos una máquina singular (pero máquina al fin y al cabo). Sin embargo, no me parece del todo justo que critiqueis tan duramente a la revista (representada por el "Dire"), especialmente sabiendo que también la gente de Amiga.Info ha tenido sus dificultades y que a pesar de todo siguen adelante, empeñando en su proyecto toda la ilusión que se merece y quizás otras cosas que tu y yo no sabemos. Muchos de los usuarios estamos de acuerdo con algunas de las cosas que comentas y algunos no compartimos otras. Podría escribir 50 páginas para darte a entender lo que sugiere tu articulo, pero hace siglos que alguien te replicó por mi:

....Aunque todo se hunda y las cosas sucedan al revés, vano es turbarse,

pues por esta turbación antes se dañan mas que se aprovechan.

(San Juan de la Cruz)

En cuanto a la publicación de tu artículo, te diré francamente que si los anteriores que enviaste eran del mismo tono, no me extraña que no salieran. Dice mucho y muy bueno de los que hacen Amiga.InFo, que hayas conseguido publicar el tercero. Yo nunca te lo hubiese publicado, aunque sin duda te habría respondido por escrito. Las desgracias del Amiga las conocemos todos muy bien, y tampoco hace falta insistir en ellas más de lo necesario. Esta revista es un escaparate al mundo, así que es mejor lavar los trapos sucios en la trastienda. Esa función queda suficientemente cubierta en el mundo Amiga, por medio de algunos fancines, BBS, etc.., especializados en opinión, chismorreo o seriales lacrimógenos, según los casos (no te enfades, el tuyo iría en opinión). No se trata de negar lo que todos sabemos, ni tampoco de no hablar nunca de ello. Simplemente creo que nos sentiríamos más a gusto si hablásemos más de la parte buena y nos lamentáramos un poco menos en público. Ya sabemos que no todo el monte es orégano, pero ¿cómo vamos a convencer a un pecero de que nuestra máquina es estupenda, si cuando le mostramos una revista de Amiga se encuentra con artículos, que le ofrecen más argumentos en contra del Amiga que a su favor?. Bill Gates no ha conseguido lo que ha conseguido, diciendo por ahí que el PC es un asco, ni tampoco dando pábulo a quien lo dice. Este chico, a fuerza de decir lo que nosotros sabemos que es verdad, poco a poco va consiguiendo que deje de serlo. ¡Y ahí tienes el resultado, macho!. La gente no compra cosas, sino "ilusiones". Nadie quiere comprar problemas. Cuantos más usuarios de Amiga seamos, mejor para todos. No contribuyamos a deslucir la "máquina de magia y ensueño" que tradicionalmente ha sido el Amiga. Demos pábulo a la ilusión, no a la desesperanza. Por lo que se refiere a la "G" de la revista, pues mira, ahora que lo pienso, tampoco a mi me parece especialmente agraciada. También me parecen más bonitos el anagrama y el logotipo que tenía Amiga en la época de Commodore, que los que tiene ahora. Creo que ha sido un error cambiarlos. ¿Os imaginais a Apple cambiando la manzana por un plátano o una zanahoria?. No conseguirán más que despistar al usuario. Pero lo cierto es que la buena imagen no depende tanto de la calidad de los anagramas o logotipos, como del paso del tiempo y el afecto que poco a poco la actividad de la compañia va causando en la gente. Las personas van asociando sus placeres, deseos, ilusiones, etc.., con esas formas y colores. Si una compañìa consigue asociar todas esas sensaciones positivas a su marca, al cliente (a ti y a mi) le acabará gustando el logotipo, por feo que sea. Sabiendo esto, las cuestiones de imagen son lo que menos me preocupa en este momento, aunque reconozco que tienen su importancia. Es curioso, ahora que estoy mirando de nuevo la "G" de Amiga.Info, me esta pareciendo más bonita... Para Amiga.Info no tengo críticas, sino más bien la expresión de unos cuantos deseos; que no se dejen llevar por la corriente, que hagan las cosas lo mejor posible pensando en sus lectores, y que piensen que si ellos mismos son usuarios de Amiga, muy probablemente sus gustos no se alejarán mucho de los que tienen los demás usuarios. Que tengan en cuenta que cuando uno hace lo que gusta y como le gusta, el resultado suele ser mucho mejor, y esto es más importante que lo que diga una encuesta (naturalmente, no por ello deja la encuesta de tener interés). También, poniendo ahora los pies en tierra, me gustaría que los redactores de A.Info se abstuviesen de hacer maravillosos montajes de imagen y texto superpuesto, que vistos desde lejos son muy bonitos, pero que sólo sirven para dificultar la lectura. ¿Os acordais de Amiga World? Solía tener articulos enteros casi ilegibles, por que se empeñaban en poner los textos sobre preciosas imágenes a todo color. En Amiga.Info, afortunadamente todavía no he visto nada parecido, pero

empiezan a aparecer imágenes en blanco y negro bajo algunos textos, y me hecho a temblar. Mientras no pase de ahí...., pero si se dificultase demasiado la lectura de la revista, en mi opinión perdería interés. A los lectores nos encantan los colorines y las imágenes bonitas, pero también el contenido. Nos gusta leer los artículos de un tirón, sin problemas para identificar las palabras, sin tener que buscar por toda la revista la continuación de un artículo, etc. Por el momento creo que, viendo otras publicaciones de todo tipo, no podemos quejarnos. Desde este punto de vista, la calidad de Amiga.InFo debería hacer llorar de envidia a los lectores de otras revistas. Por lo que escribes en tu artículo, parece que eres un experto en eso del packet radio. Yo no conozco prácticamente nada sobre ese tema, pero me parece muy interesante. Si escribes un artículo sobre ello, tan largo como el que publicaste en el nº14, te prometo que lo leeré con mucho interes. Estoy seguro de que si lo haces igual de bien, conseguiras que el "Dire" te lo publique. Además, seguro que todos lloraremos menos. Después de todo, nuestra máquina es para disfrutar y trabajar, no para sufrir (como otras que tu y yo sabemos), ¿No?. ¡Ah!, y olvídate de lo que digan los peceros, que no tienen ni ..... idea de lo que hablan. De un suscriptor a otro, Antonio Canosa. Agradeciendo vuestra amable atención y con mis mejores deseos para la revista, me despido aprovechando la ocasión para saludaros atentamente.■

Desde Sudamérica.
Dario Maldonado(Uruguay)

De mi mayor estima:

Saludos "Amigos de AMIGA". Hoy ha llegado a mis manos vuestra revista gracias a la buena voluntad de mi colega radioaficionado de nombre FERNANDO con las características 30MU 550 con base en Barcelona. Desde aquí -Uruguay- DOY LAS GRACIAS ENORMES POR TAMAÑA ALEGRIA DE RECIBIR NOTICIAS DEL AMIGA Y POR HABER CONTACTADO CON PERSONAS DE RADIO TAN SOLICÍTAS Y GENTILES. A TODOS GRACIAS, MIL GRACIAS.

Ahora paso a saludar a todo el staff de "Amiga.InFo" con los mejores deseos de prosperidad y buenaventura para todos incluyendo el "Amiga". Me parece excelente el trabajo de mantener al "Amiga" a "Flote" y, como ustedes, pienso que vale la pena. Es imcomparable. Con respecto a los programas diré que aquí no existe soft original. Algunos poderosos de la capital han comprado algunos legales y completos en U.S.A que luego han revendido, por supuesto, quitándole alguna que otra librería ya que son parte interesada en el tema y no sea de crear competencia.

Mi equipo es un Amiga 1200 con 10Mb de ram, HD 80Mb, aceleradora MBX 1230 ZA Turbo con 030, FPU y impresora Canon BJC600. También tengo otro Amiga 4000/040 con VLab Motion, Warp 040/040, 16Mb de Ram y Retina Z III, monitor 1960, equipo este último que he comprado usado hace poco debido a que el tema de la desaparición del mercado de U.S.A ha bajado los precios, y que el PC se está acercando peligrosamente. Aunque para que un PC haga lo que una Amiga de U$S 8000, se precisan U$S 20000.

Bueno para no hacerla tan extensa mando la página (que arranco con dolor) con la encuesta para que como usuario se presente mi voto en favor de vosotros y de Amiga. Si no la compro (compramos) más la revista es porque aquí no llega.

Me encantaría ganar una suscripción gratuita, pero son "locas pasiones". De cualquier manera, y si pueden, y no es mucha molestia manden precios en dólares americanos ya que por aquí (Provincia de Maldonado) la peseta no "funciona". Manden dirección de a qué banco(s) se puede hacer efectivo el pago o de otra manera. También hay algunos amigos que les interesaría recibir la revista, de repente podemos disfrutarla por aquí y evitar su desaparición al menos el nombre...Mi felicitación a TODOS por el esfuerzo.

Quizás en el futuro intente un loco sueño que teniamos con mi mujer, que era importar AMIGAS y periféricos ya que aquí estamos a merced de..... bueno dejémoslo para no herir "sentimientos"

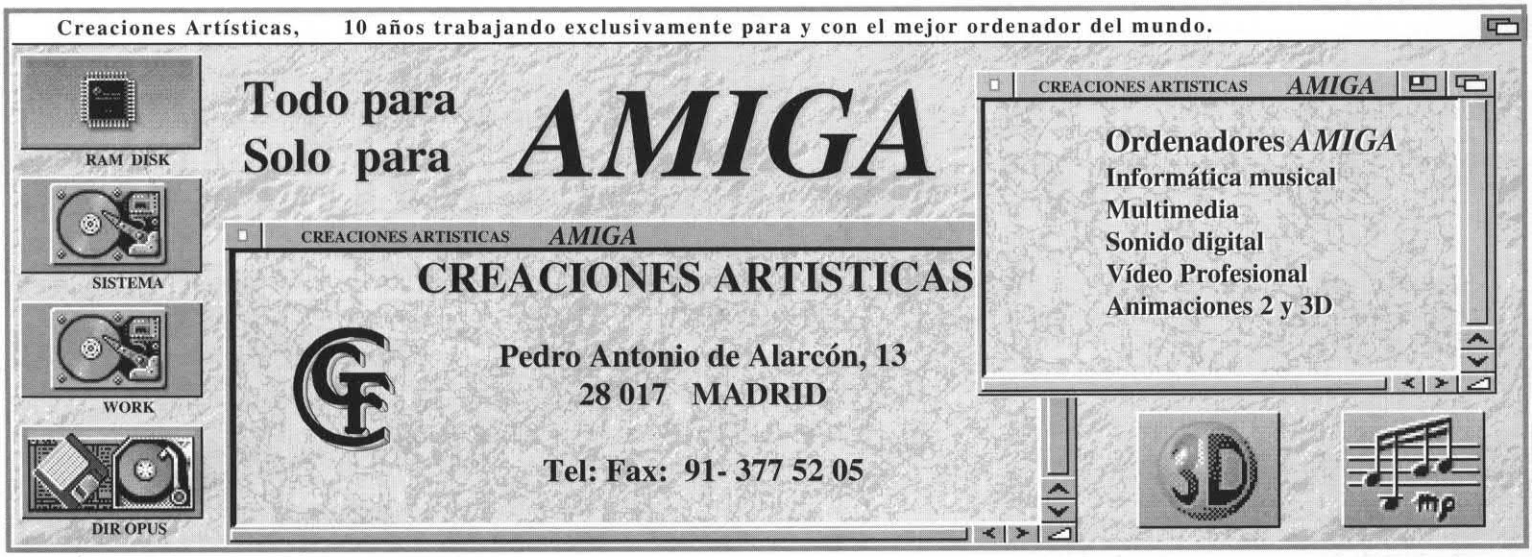
Quizás es un poco larga esta misiva, si pueden hagan aparecer el agradecimiento y lo que puedan, es decir "editen" la carta ja, ja...

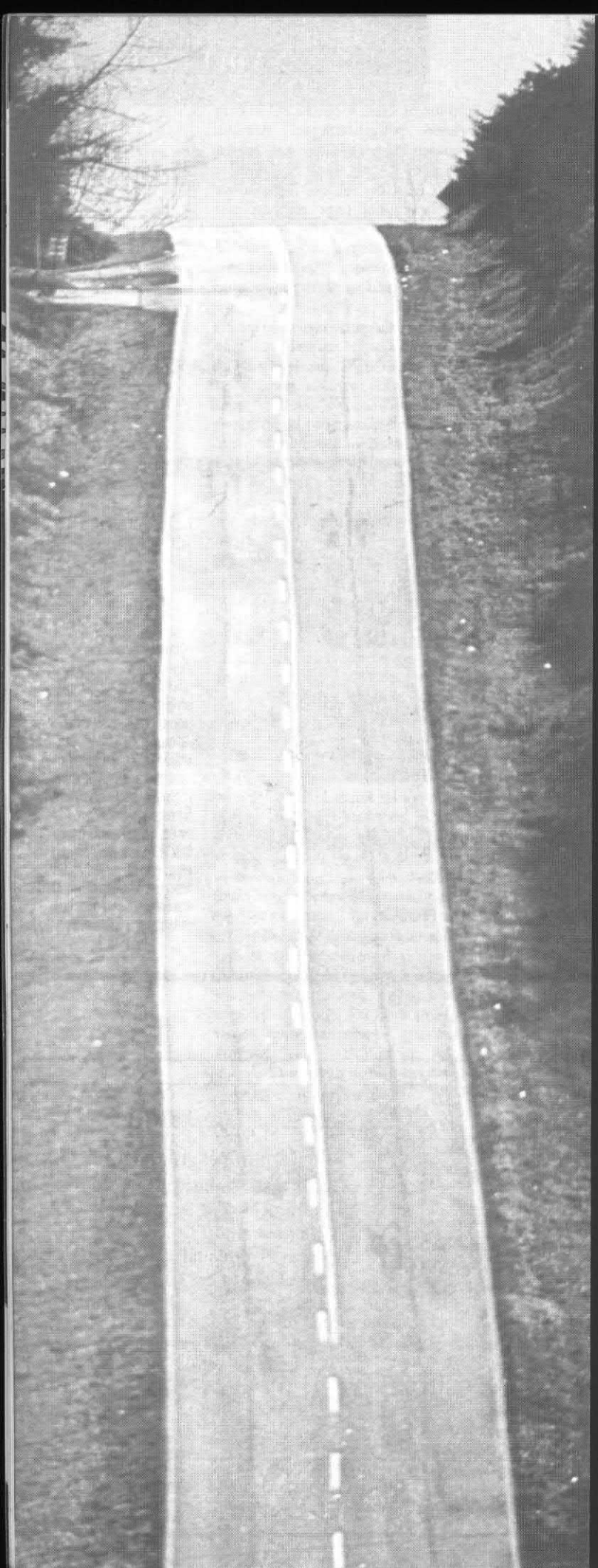
Perdón por las faltas de tildes, pero no las puedo encontrar en este teclado alemán configurado en español y eso no es nada; en la 4000 no puedo encontrar ni siquiera la "ñ".

Besos y abrazos (respetuosamente claro) PARA TODOS y para todos los hermanos fanáticos de AMIGA.■



¿Cómo?
¿No está de acuerdo?
Pues no dude en enviarnos su opinión, ahora también puede hacerlo vía e-mail. Además, si está interesado en charlar con otros amigueros o incluso con nosotros directamente, los fines de semana hacia las 23h se reúnen en el canal IRC de Internet #iberamiga y #croms muchos usuarios inquietos...





UN LARGO CAMINO RECORRIDO

Estas fechas son buenas para reflexionar sobre el año que ya termina. Y queremos enviar nuestro especial agradecimiento a todos aquellos que nos han apoyado en nuestro proyecto de hacer cada día las cosas mejor.

AMIGA studio

c/ Juan de Garai 2
20008 San Sebastián
Tel/Fax: (943) 31 22 82
E-mail: amigastudio@redestb.es

En la RED con Amiga

Ya comienza a ser un número considerable la cantidad de usuarios de Amiga españoles con presencia en Internet. Para uso y disfrute de todos, aquí aparece la URL de algunos de ellos.

Por FMartin

Páginas Web de usuarios de Amiga españoles



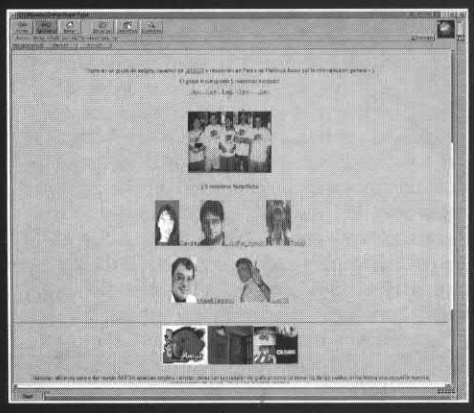
http://www.arrakis.es/amiga/



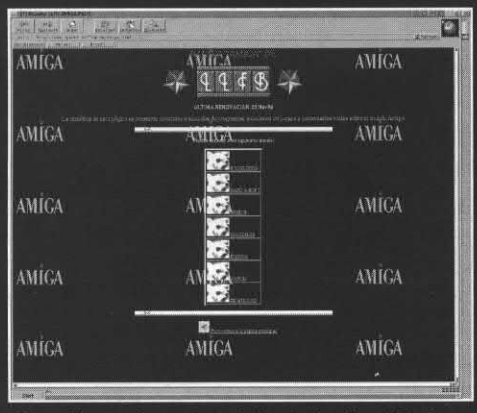
http://www.readysoft.es/home/newhouse/index.html



http://web-redestb.redestb.es/personal/jarnesto/



http://www.jet.es/~croms/croms.cgi

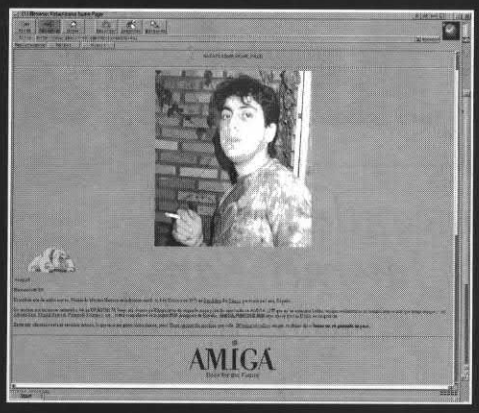


http://www.iponet.es/~dardo/amiga.html



http://www.jet.es/~croms/javi.cgi

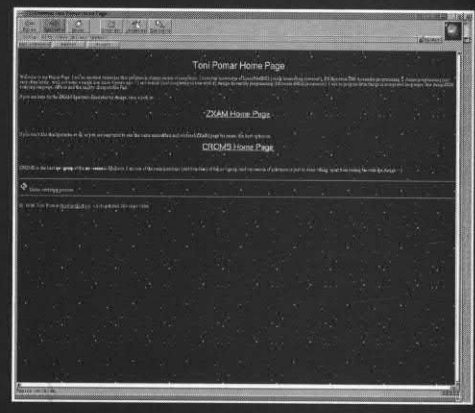
EN LA RED...



http://www.geocities.com/Hollywood/6498



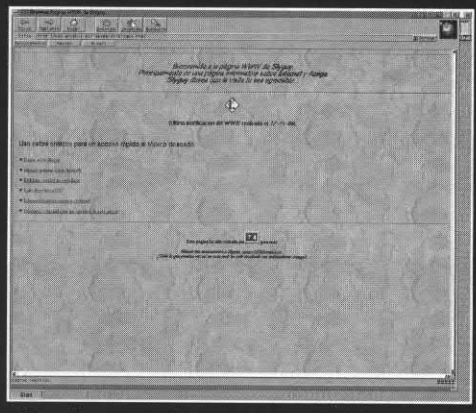
http://www.upv.es/amiga



http://www.jet.es/~tpomar



http://www.arrakis.es/amiga/usuarios/darkg



http://www.arrakis.es/~amiga187/slyguy.html

¿Quiere publicar la dirección de sus páginas WEB?
No dude en enviarla a infotech@readysoft.es

La Webera

Si tan sólo algun gigante moviera un dedo...

Todos sabemos que el mundo de la informática está dominado por empresas que no destacan precisamente por su interés en nuestro querido Amiga. Es extraño encontrar alguna empresa multinacional que contemple al Amiga como una plataforma digna de ser atendida (ya saben, la historia del mejor ordenador que nunca interesó que destacara más que los PCs...) pero cuando alguna de estas multinacionales lo nombra...a todos nos sube el orgullo. En este caso, la mismísima Netscape ha comentado que está estudiando la posibilidad de llevar su navegador al sistema operativo AmigaOS. Ojo, sólo está pensándoselo...ni mucho menos significa que su aparición esté asegurada.

Y me pregunto yo, ¿por qué tendrá Netscape interés (mucho o poco,pero algo) en el Amiga? Acaso quiere romper el trato de ignorancia que el resto de empresas le dan... Tal vez sí, o tal vez sea una maniobra comercial. Sería muy positivo que se decidiera por soportar el Amiga, puesto que eso obligaría a otras empresas el plantearse la existencia del Amiga y como no, crear una versión de sus aplicaciones para nuestro querido ordenador. Se imaginan tener un Netscape, y por rebote y competencia, tener un Explorer Navigator de Microsoft...bueno, mejor nos quedamos sólo con el Netscape y que el señor Bill Gates siga con su mundo monocolor llamado Wintel.

Tal vez si una de estas empresas moviera ligeramente un dedo, el Amiga lograría entrar en un mercado donde aparecería como un ordenador alternativo al PC o MAC. Desde luego, no quiero discriminar a los navegadores de Amiga como el IBrowse o AWeb, pero es que Netscape es hoy día el estándar y modelo a seguir...así que...¿por qué no mandamos todos un mail a Netscape? Muchos otros usuarios de Amiga ya lo han hecho...!Animo¡ Entre todos lo podemos conseguir....!Que nos escuchen y que sepan que hay muchos usuarios de Amiga interesados en Netscape¡

Por otro lado, algunas empresas están reconociendo el potencial que tiene la tecnología Amiga para aplicarse a Internet, puesto que integra todas las características necesarias con un coste mínimo de producción. La multitarea, capacidades gráficas y sonoras, su flexibilidad y facilidad de uso, etc. son puntos a favor del Amiga y se adapta totalmente a las necesidades del usuario, ventajas que le hacen superar a los llamados "Network Computers". No en vano VIScorp tiene como principal prioridad utilizar el Amiga para este propósito, aunque ya veremos si lo consigue. Otras empresas han licenciado la tecnología Amiga y van a producir clónicos para el mercado chino (¿tendrá más éxito allí?), por supuesto, con CDROM y conexión directa a Internet (Algo más listos que Amiga Technologies si que han sido) y por algo menos de 500 dólares. Es curioso que se hable de un mercado chino nuevo y aquí, en Europa, estemos luchando por la supervivencia del Amiga. Tal vez, y solo tal vez, si una empresa multinacional taiwanesa, china o japonesa se interesara por el Amiga asistiriamos a un lanzamiento a nivel mundial que pudiera dar el empujón necesario para sacarnos de esta situación de incertidumbre. Son sueños, y la realidad es que mejor haríamos confiando en phase 5 o similar para que nos deleite con un nuevo Amiga (o como le quieran llamar) que sea capaz de adelantarse a su época como lo hizo el primer A1000. ●

FMartin

Ready Soft
internet

Conexiones desde **2.500** ptas/mes con la **máxima calidad**
y el soporte técnico más **profesional**

...Y NO PAGUE MÁS



GRATIS
20 Mbytes para su Web

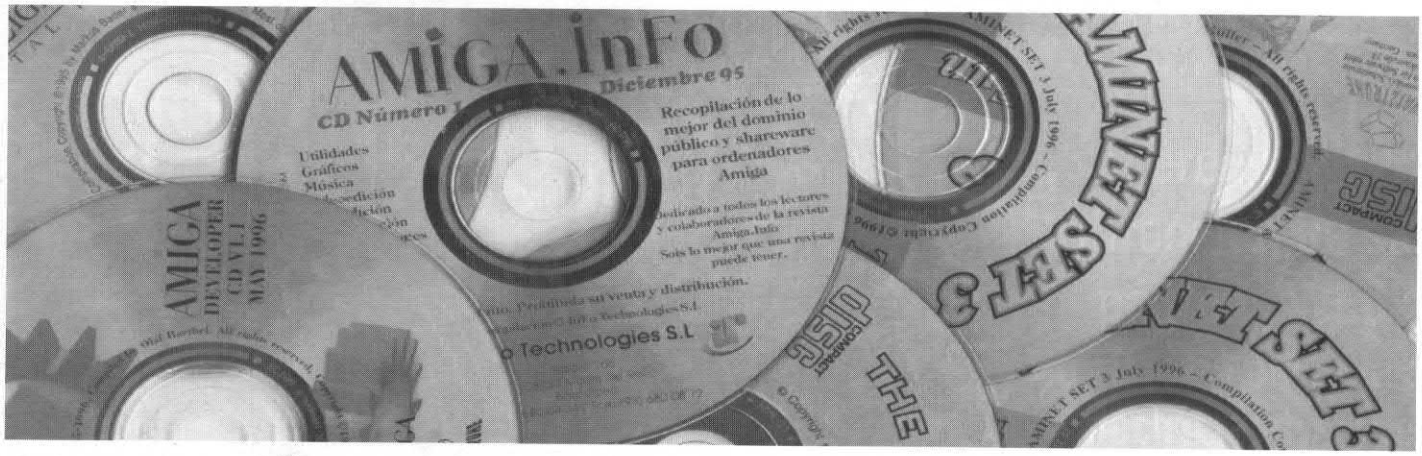
902 240 182

Internet: http://www.readysoft.es InfoVía: http://readysoft.inf e-mail: rs@readysoft.es

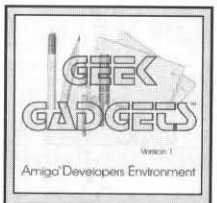
Novedades CD del mes

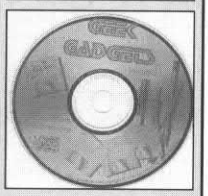
Empieza el año, y de nuevo nos encontramos ante tres CD-ROM repletos de material para ver, oír, tocar y degustar. Un clásico, uno para programadores y otro para amantes de la scene. ¿Quién da más?

Por Joan Lluís Ceprià



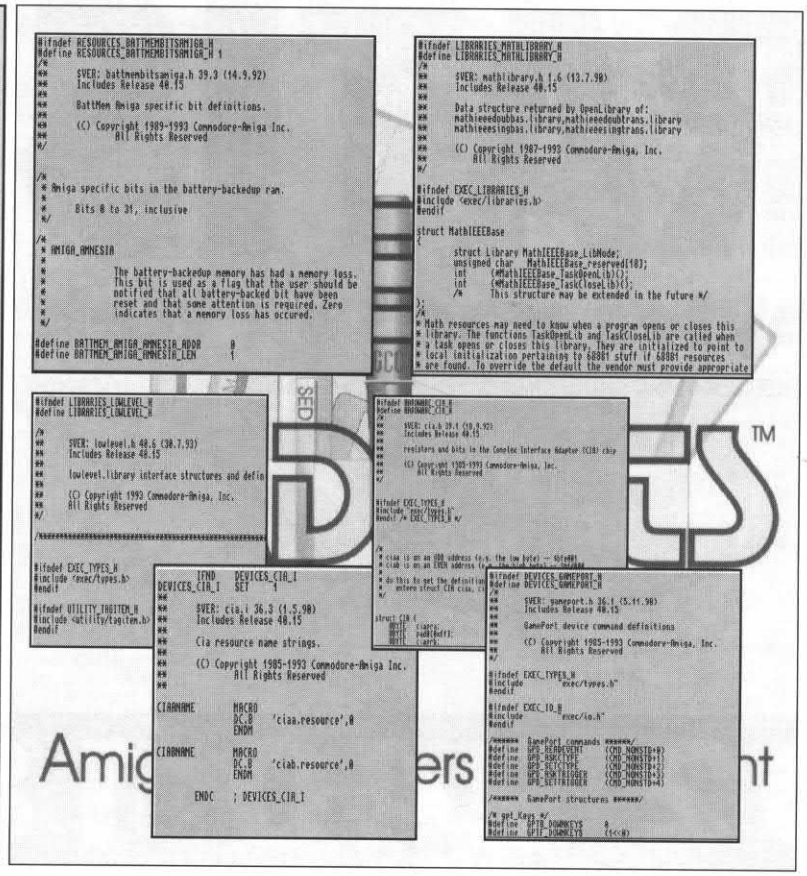
Geek Gadgets (version 1)





GEEK GADGETS (version 1)
FABRICANTE
Cronus
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
7

"Este es uno de aquellos CD-ROM de cabecera para cualquier programador"



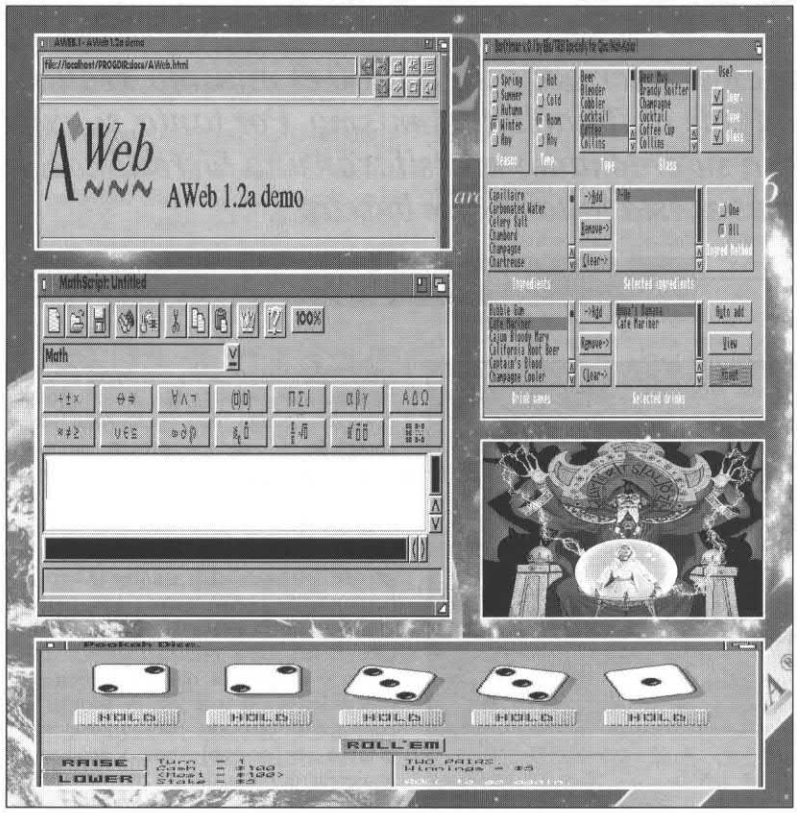
Este CD-ROM contiene un proyecto organizado por Cronus, el Amiga Developers Environment (ADE), que pretende dar soporte a los ports de Amiga de la mayoría de las herramientas y utilidades de desarrollo del Free Software Foundation, BSD y otras fuentes. Geek Gadgets dispone de todas las herramientas que se necesitan para empezar a programar en el Amiga, incluyendo C avanzado, C++, Fortran y compiladores ADA, ensamblador, linker, editor de EMACS, control de sistema de código fuente (rcs & cvs), utilidades de texto y ficheros, GNU debugger... También están incluidas versiones beta de ports en desarrollo, como el puerto de las X Window System (X11R6.1).

Todo aparece con el código fuente completo, estando los ficheros binarios compilados con las fuentes que se proporcionan.

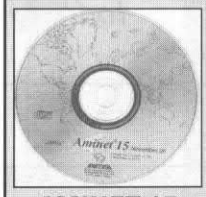
Para los que no utilizarán al Amiga como un ordenador para programar, este CD es conpletamente inútil. En cambio, para los amantes de la programación en Amiga, este CD-ROM es completamente imprescindible. Para más información, pueden visitar la web de Cronus: http://www.ninemoons.com

Aminet 15

Parece ser que el intelecto de los poseedores de Amiga no descansa en ningún momento, si hacemos caso del aumento de programas en Aminet. Prácticamente cada mes, Schatztruhe tiene suficiente material nuevo para editar un CD-ROM con programas y utilidades diferentes. En el Aminet 15 del mes de Noviembre 96, que es el que estamos comentando en este momento, la atención se centra en las animaciones en un formato poco agradecido con el Amiga, el MPEG. Quizás la aparición de las nuevas tarjetas gráficas con módulos descompresores de MPEG (Picasso IV y la muy esperada Cybervision 3D), provoca esta situación, haciendo que nos preparen con material de este tipo para cuando poseamos una de las tarjetas mencionadas anteriormente. En caso de tener un Amiga sin descompresor MPEG sólo tienen la opción de probar a ver alguna de las más de 150 animaciones con alguno de los diferentes players de MPEG por sortware que exiten -Xanim,...-. En este caso les aconsejo que tengan una máquina rápida, o, en caso contrario, que se impriman en papel las animaciones frame a frame, y luego hagan aquello de pasar rápidamente las hojas. Probablemente conseguirán una velocidad mayor.







AMINET 15

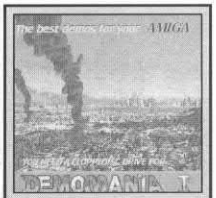
FABRICANTE
Schatztruhe
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
8

"El hecho que se empiece a tormar en serio el formato MPEG en Amiga indica que , pese a lo que muchos piensan, aún estamos evolucionando"

Demomania I

Demomania es un CD especialmente indicado para aquellos usuarios adictos a las demos de Amiga. En él podrá encontrar un montón de demos, AGA y no-AGA, música de discos y slide shows. Pero si quieren utilizarlas tendrán que aprender un poco de alemán, ya que el menú desde donde se descomprimen las demos (que por cierto, están en formato DMS, y sólo se pueden volcar a floppy-disk), está completamente en alemán, sin ni siquiera la posibilidad de tener la opción del muy criticado inglés (esto es lo de: ¿no quieres sopa? Pues dos tazas.). Aparte del pequeño problemilla linguístico, las demos que aparecen son un poco antiguas, ya que fueron recopiladas en el 94. De todas formas, este CD-ROM es la manera de poder tener muchas de aquellas famosas demos que normalmente acaban perdiéndose, desvalidándose o borrándose con el paso de los años, y conservarlas para siempre como piezas de museo en un formato inalterable con el paso del tiempo.







DEMOMANIA I

FABRICANTE
Computer Corner
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
7

"Antiguas y en formato DMS, pero, ¿quién puede resistirse a las demos de Amiga?"

Torre Eagle A1200

El espacio en el interior de un A1200 es mínimo, reduciendo a casi cero las posibilidades de ampliación del mismo. Por tanto, si quieren añadir más periféricos a su ordenador necesitarán una torre donde poder disponerlo todo. Quizás es ésta la torre que buscan...

Por Joan Lluís Ceprià



El aspecto externo de la torre que nos presenta Eagle es espléndido, elegante y sólido.

Actualmente se está produciendo un fenómeno que era predecible desde hace algunos meses: los usuarios de A1200 van en busca de torres donde poder instalar, sino la placa madre, al menos periféricos como discos duros o CD-ROMs.

Colocar el A1200 en una torre no es tarea fácil debido a las medidas poco estándares del mismo. Así que, como ocurre muchas veces, los usuarios de Amiga tenemos que pagar más para poder disfrutar de una cosa tan sencilla como es tener una mesa limpia de cables. Muchas tiendas y empresas han empezado o están empezando a promocionar montajes para poder disponer de una torre, pero soluciones completas las ofrecen, casi exclusivamente, dos marcas: Eagle y Micronik.

Claro que siempre queda la opción "manitas", es decir, comprar una torre grande estándar, echar mano a la caja de herramientas y hacerse su propio modelo de A1200T. ¿Desventajas? O bien tienen muy por la mano lo que hacen o es posible que se queden sin ordenador, ya que aparte de adaptar el conector de teclado para utilizar uno externo, es probable que tengan que agujerear la placa del A1200 por algún sitio, de forma que la puedan sujetar al esqueleto metálico de la torre.

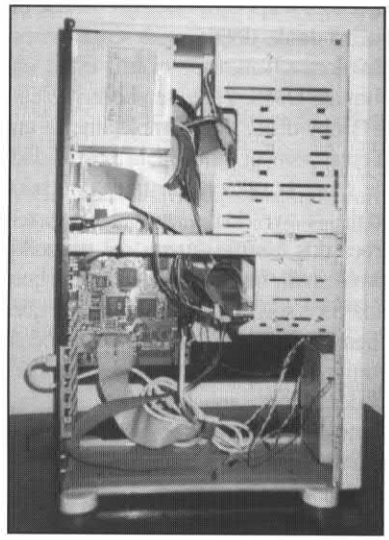
En general, lo más extendido es seguir conservando el A1200 en el exterior y disponer de una torre, con una fuente de alimentación "normal" (no como las que se proporcionan de serie, que en cuanto conectas algún periférico externo al ordenador empiezan a venirse abajo), el disco duro y el CD-ROM. Un cable IDE que sale desde dentro del Amiga hace la función de cordón umbilical uniendo las dos partes. Este montaje es una de aquellas cosas que haría estremecer a cualquier técnico, ya que un cable IDE de una longitud suficiente como para llegar a la torre puede ser -libros en mano- una fuente de problemas. Pero el caso es que funciona, y, al menos, la situación mejora notablemente, ya que es mucho mejor esta opción que tenerlo todo por encima de la mesa, como si de un análisis forense se tratara.

Muy a pesar nuestro, la solución definitiva a todos los problemas de ampliaciones del A1200 pasa, necesariamente, por la adquisición de una torre Eagle o Micronik, especialmente adaptadas a la forma de la placa del A1200

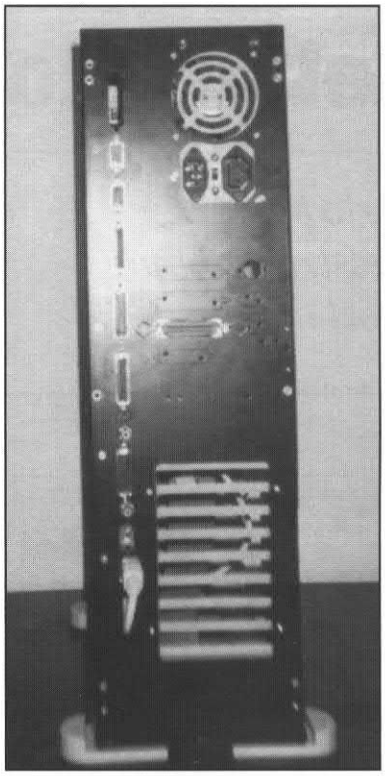
Micronik empezó su andadura hará ya un año, presentando al mercado Amiga toda una novedad: torres para el A1200, dentro de las cuales era posible introducir todo lo necesario para convertir este modelo en un ordenador potente, o sea, zorros para las tarjetas. Así, hoy en día no es imposible ver un A1200 con una Blizzard 60, una Cybervision y una tarjeta de red. Las torres de Micronik están fabricadas en plástico duro, para poder ser montadas y desmontadas a gusto del usuario. De esta forma, es posible construir una torre a medida y ampliarla según se vaya necesitando más espacio. El hecho de ser de plástico no le da una apariencia demasiado espectacular, aunque son bastante resistentes.

Eagle empezó la competencia con Micronik hará medio año, cuando sacó al mercado la torre Eagle para A1200. Esta, a diferencia de la anterior, es metálica y tiene un aspecto exterior más sólido. Eagle es una empresa que ha conseguido la licencia de Amiga Technologies para distribuir sus torres con placas madre de Amiga ya instaladas, y es normal encontrar anuncios en revistas alemanas donde se venden ordenadores AMIGA en torre, tanto A4000 como A1200, con la pegatina AMIGA Based.

La torre para A1200 que comentamos en esta sección es una caja metálica, de tamaño considerable, bien acabada y profesional. En su interior caben, sin ningún tipo de problemas, la placa madre del A1200 con una aceleradora,



En el interior todo está preparado para un perfecto ajuste de la placa madre de un A1200.



La parte trasera de la torre permite aprovechar todas las entradas y salidas que posee un A1200.

zorros, varios discos duros, disqueteras y CD-ROM. La fuente de alimentación que lleva incorporada es capaz de alimentar gran cantidad de periféricos. Junto con esto, se proporciona una carcasa de plástico para el teclado original del A1200 y un cable conector hasta la torre.

Montaje

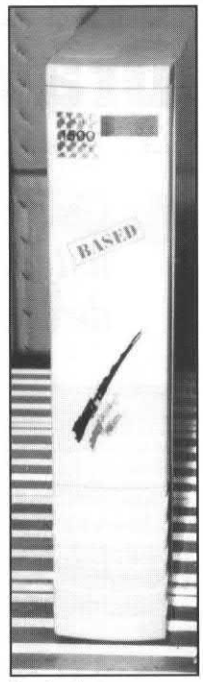
Poner la placa en el interior de la torre no es difícil. Una vez desatornillada de la carcasa de plástico que la contiene, sólo hay que hacer coincidir la ranuras de ésta con las del esqueleto de la torre. Este proceso se tiene que hacer poco a poco, ya que hay que asegurarse por completo que la placa madre no hace contacto por ningún lugar con partes metálicas, ya que en caso contrario se podría provocar un cortocircuito que estropease el A1200. Por suerte, el diseño de la torre facilita enormemente la tarea, ya que el manual (fotocopias), es corto y está en alemán. Una vez el ordenador está en su sitio procederemos a montar correctamente los cables de la fuente de alimentación. Por último, hay que extraer el teclado de la carcasa del Amiga y ponerlo en el interior de la carcasa de plástico que proporciona Eagle.

Aquí es donde nos encontramos con uno de los puntos oscuros de esta torre. El cable que une el teclado externo con la torre es muy grueso y pesado, hasta tal punto que es necesario agrandar la salida de éste desde el teclado, si queremos ajustar y cerrar la carcasa del mismo. Pero los problemas con el teclado no acaban ahí. Eagle proporciona tres leds, del mismo estilo que aparecen con el AMIGA original (power, HD y FD), para ponerlos en el teclado externo. La pregunta que formularía a los señores de Eagle es la siguiente: ¿cómo se pueden poner tres leds cuando sólo hay dos oberturas en la carcasa del teclado?

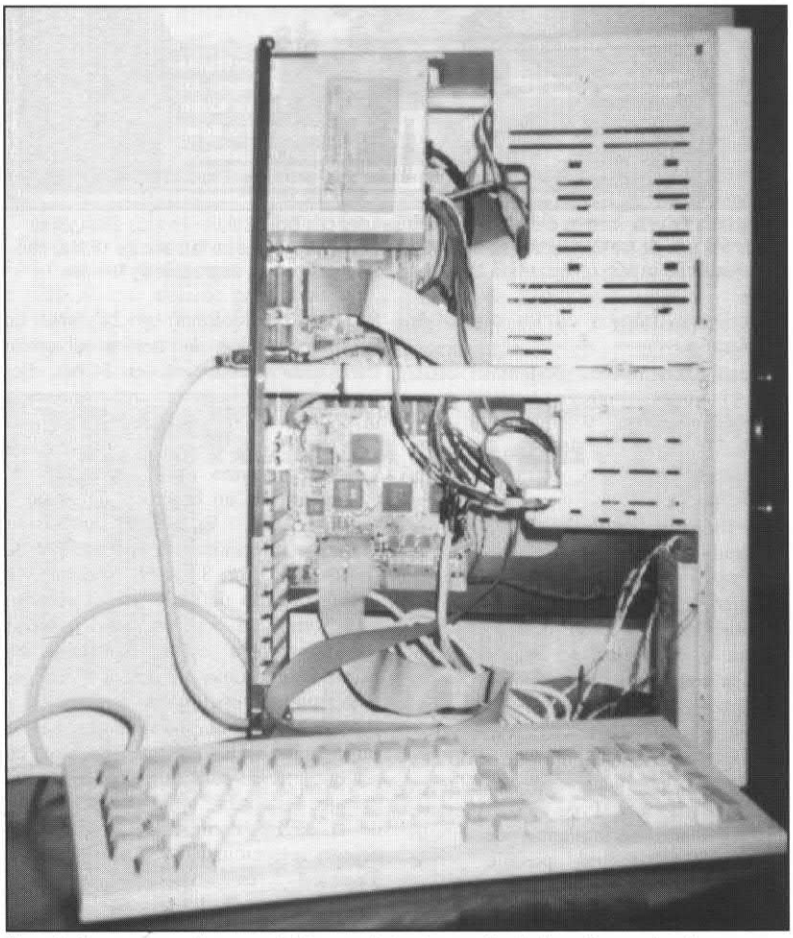
El plástico del teclado tampoco parece de calidad superior, pero al menos cumple su función. Es ciertamente triste que, después de gastar el dinero en una torre para poner dentro el ordenador y mejorar, tanto el aspecto externo como el espacio interno, volvamos a encontrarnos con problemas de este tipo. Esperemos que en un futuro próximo Eagle subsane estos errores para ofrecer un producto final del que podamos sentirnos completamento orgullosos.

Balance final

Pese a todo, la torre que presenta Eagle no deja de ser una opción buena, sobre todo debido al precio, siendo éste sensiblemente inferior a las soluciones ofertadas por otras empresas. El hecho de ser metálica también le da una gran presencia exterior, y el diseño interior facilita la colocación de los diversos elementos que pueda contener. Este diseño, pero, no soporta los zorro II fabricados por RBM ya que las ranuras y soportes no coinciden con los fabricados por esta marca, cosa que es de lamentar porque este producto es perfectamente compatible con gran cantidad de aceleradoras y tarjetas.■ *JLC*



Eagle tiene en mente presentar un nuevo modelo de torre para A1200, más pequeña y compacta que la que pueden ver en el artículo. En la imagen pueden observar el prototipo presentado en la última feria de Colonia.



En esta imagen se observa el kit completo: torre y teclado externo. Aquí se aprecia la conexión entre la torre y el teclado, con un cable no demasiado agraciado debido a su excesivo grosor.

AMIGA UNDER TESTING

TORRE EAGLE A1200

Requisitos:

Torre especialmente adaptada para contener en su interior un AMIGA 1200.

Facilidad de montaje:

70% El proceso para montar el ordenador dentro de la torre es sencillo, aunque hubiera sido de agradecer un manual más presentable.

Rendimiento:

80% Es una torre que difícilmente se les quedará pequeña, incluso pueden pensar que es de tamaño excesivo.

Precio: 28000 ptas. aprox.

60% Evidentemente, comprar una torre por este precio no es barato, pero de momento es la opción más económica.

Fabricante: Eagle Computer

Valoración:

70%

La torre es firme y de calidad, pero quizás un interfaz para el teclado más flexible hubiera redondeado el producto.

Draw Studio: más allá del dibujo

Cuando llega nuevo soft nos encanta poder testearlo para ustedes, pero si además este soft nos sirve para nuestro trabajo de maquetación diario en la revista...disfrutamosel doble.

Por FMartin

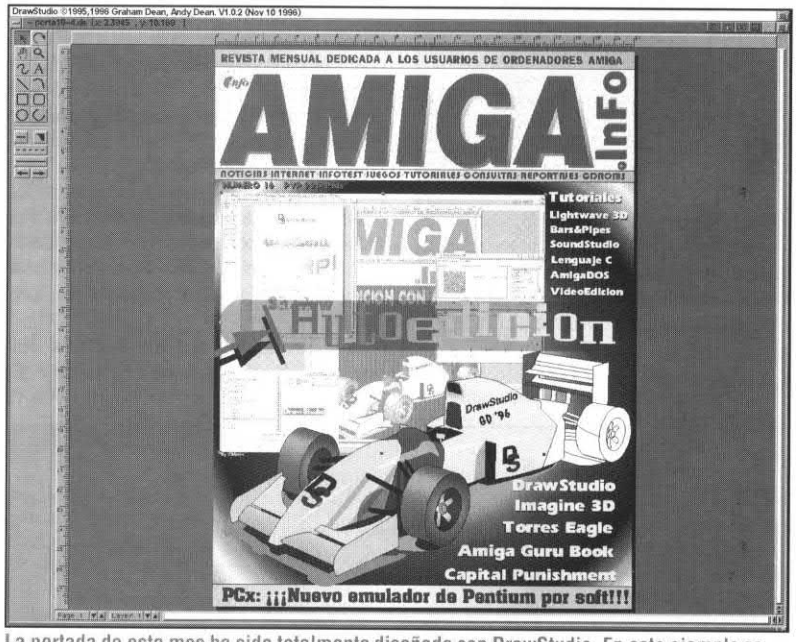
Para Amiga existen aplicaciones excelentes para tratamiento de gráficos como Photogenics, TVPaint, PPaint, ArtEffect, etc. Sin embargo, ¿qué ocurre si lo que necesitamos tiene que ser una combinación de proceso gráfico con programa de autoedición?

Aquí es donde entra en juego DrawStudio, un programa para dibujo e ilustración que posee las ventajas del mundo de los programas de tipo "Paint" y las del mundo vectorial, consiguiendo una mezcla realmente sorprendente por su flexibilidad y potencia.

Este programa, al igual que Photogenics consiguió en su tiempo, está llamado a crear un estándar para futuras aplicaciones de Amiga y cubre un vacío que tenían muchos de los usuarios que se dedican al diseño gráfico con Amiga.

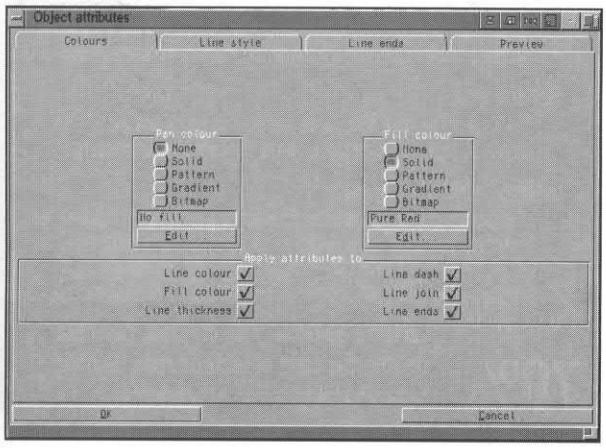
Para hacerse una idea rápidamente sobre DrawStudio, podemos compararlo relativamente con Adobe Illustrator, FreeHand o Corel Draw. Posee muchas opciones en común con estos dos paquetes, pero se diferencia principalmente en una: el precio. DrawStudio está al alcance de cualquier usuario de Amiga.

El manual del programa es muy breve (unas 90 páginas) pero permite hacerse una idea de todas las opciones disponibles, aunque unos breves tutoriales no hubieran sobrado. Afortunadamente, el programa es muy fácil de usar y vienen ya algunos ejemplos y trabajos en los discos de instalación.



La portada de este mes ha sido totalmente diseñada con DrawStudio. En este ejemplo se puede ver una de las versiones (no es la final). El proyecto tenia un tamaño de 15 Mb, con dos niveles de capas, texturas tipo bitmap y diferentes tipos de degradados y fuentes.

Cada objeto tiene unos atributos asociados. Para el rellenado y el dibujado de la línea de cada objeto es posible elegir texturas bitmaps, patterns, degradados o colores sólidos. También es posible elegir el grosor de la línea, tipo de trazado y de acabado de la línea. Hay unos tipos ya definidos pero se pueden editar nuevos tipos y formar librerías.



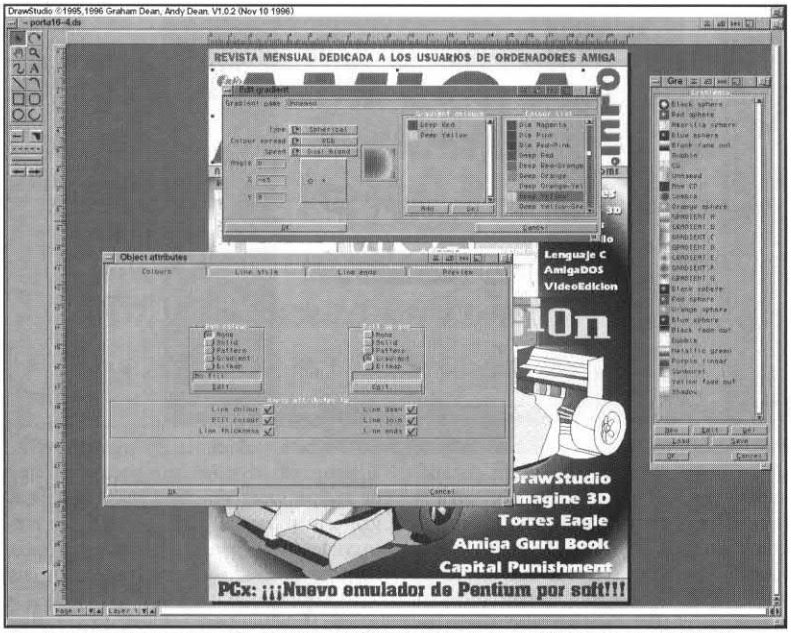
Con DrawStudio podemos crear presentaciones, pósters, publicidad, gráficos para la Web, ilustraciones técnicas, diagramas, portadas como la de este Amiga.InFo, etc..., con una facilidad extrema.

La filosofía de trabajo está totalmente orientada a objetos, de forma que podemos moverlos, deformarlos, cambiar el tamaño, color, textura, orientación, etc., todo dentro de una página o de varias, ya que podemos trabajar con varios proyectos a la vez.

Estos objetos pueden ser imágenes bitmap (formato IFF, JPEG, GIF, TIFF, BMP o PCX), dibujos vectoriales DR2D-IFF o fuentes de caracteres (formato Adobe Type 1). Además, utilizando las herramientas de dibujo que incorpora, es posible crear ilustraciones y dibujos combinados con objetos importados.

El formato utilizado para trabajar internamente con los objetos puede ser seleccionado entre 1 bit (blanco/negro), 8 bits (256 colores) y 24 bits. La máxima calidad la hemos obtenido trabajando directamente en 24 bits. Por este motivo, cuanta más memoria dispongamos, mejor. Además, algunas operaciones consumen muchísima memoria, como por ejemplo la conversión de un objeto o un grupo a formato IFF. En esta conversión podemos seleccionar la profundidad de color (1, 8 color, 8 grises, 24 color) y a una resolución definida por el usuario, así como la opción de suavizar contornos para evitar dentados. La exportación como un gráfico IFF es realmente una opción muy interesante y potente, puesto que permite después la importación en otra aplicación de retoque gráfico para acabar de ajustar el trabajo. Es posible crear un gráfico IFF de la página completa o sólo de los objetos seleccionados que nos interesen. También es posible convertir directamente a Postcript o EPS.

En cuanto al manejo del color, podemos optar por expresar los valores en RGB o CMYK de una forma precisa, por ejemplo para rellenado de objetos,



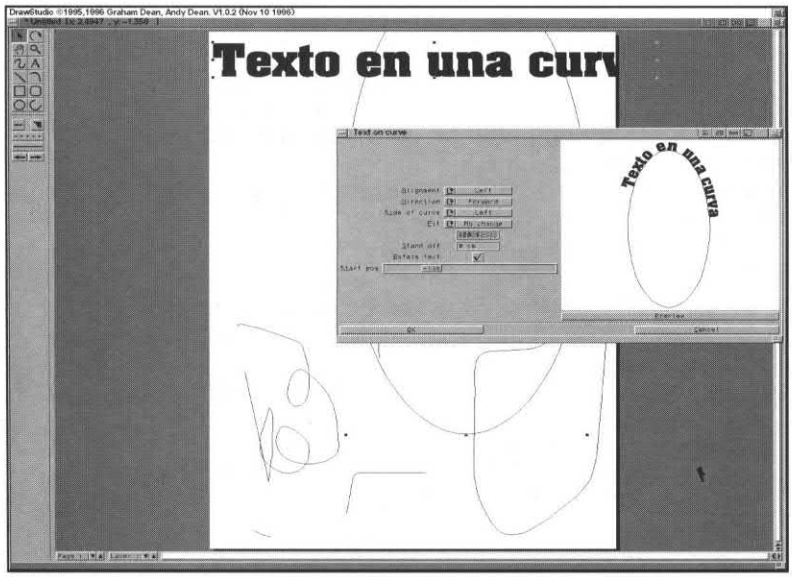
Una de las herramientas más potentes de DrawStudio es la posiblidad de rellenar los objetos con degradados de colores. Estos degradados pueden ser editados para que los cambios de color varien en su aceleración. Es posible conseguir efectos de luz o degradados multicolor tal y como se puede observar en el ejemplo.

dibujado de líneas y degradado de colores. Existe una opción de opacidad que permite crear colores con un grado de transparencia, muy útil por ejemplo para diseñar objetos de tipo cristalino o superponer objetos opacos y semitransparentes. También es posible rellenar los objetos con texturas de tipo bitmap o con degradados espectaculares.

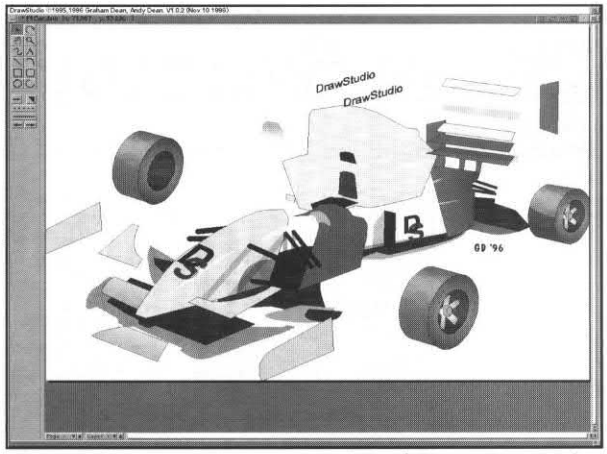
Otro punto fuerte que destaca en este programa son las curvas de Bezier, un sistema vectorial que permite dibujar formas libres y convertir objetos de tipo texto en objetos totalmente deformables y flexibles. De hecho, la herramienta WARP es una de las más potentes que he visto en este tipo de programas, ya que tiene deformaciones predefinidas e incluso permite realizar las nuestras propias de una forma totalmente libre. Gracias a este método es posible hacer que el texto se adapte a una determinada curva o tome la forma de un objeto gráfico, al estilo típico de las espirales de texto de algunos programas como Wordworth o PDraw. Es posible añadir, cortar, editar, componer, unir, borrar, etc., los puntos de unión de un objeto bezier.

A la hora de imprimir es posible utilizar la impresora de las preferencias del Workbench o bien utilizar una utilidad como Turbo Print o Print Studio para sacar el máximo partido. De nuevo es posible seleccionar la calidad de la salida para impresora de 1 bit, 8 bit grises, 8 bit color o 24 bits color.

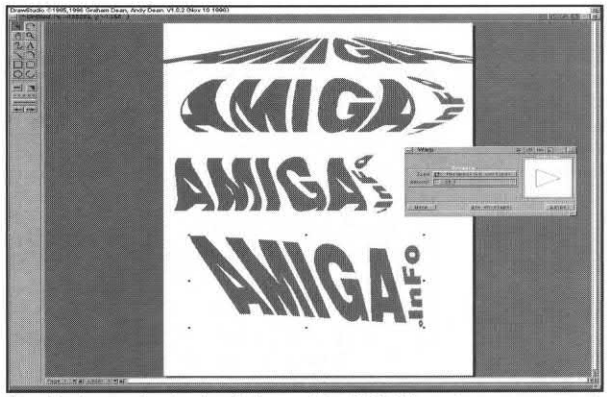
Otra de las características más sobresalientes es la posibilidad de manejar capas (layers) para cada página. Esto permite obtener un diseño donde



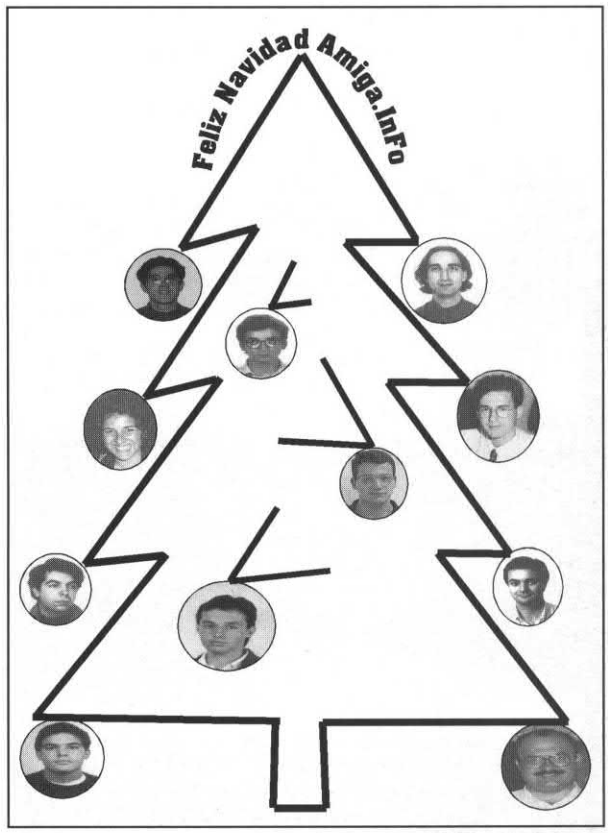
Gracias a la posibilidad de convertir objetos de tipo texto en curvas de Bezier podemos adaptar su forma para que el trazado siga a otra curva. También nos permite dibujar formas libres, así como añadir, borrar y editar los puntos de esos objetos Bezier.



Crear dibujos como el F1 de la portada es tan fácil como desmontarlo en objetos separados. Cada parte tiene sus propios atributos de color, rellenado, forma, tamaño, etc.

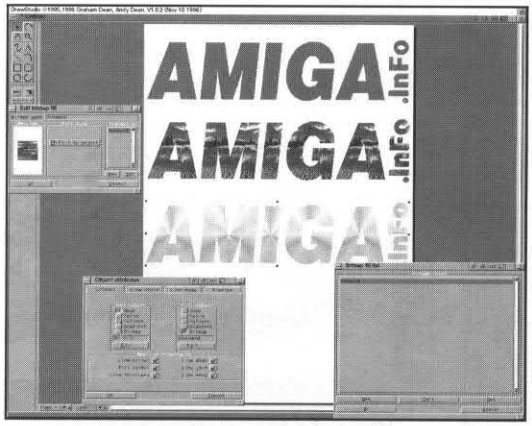


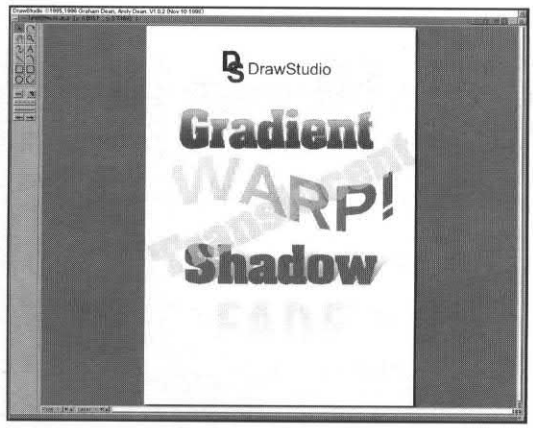
Con la herramienta de deformación (WARP) podemos conseguir efectos "imposibles" con los textos. También nos permite dar perspectiva a los objetos.



En tan sólo 5 minutos hemos podido crear un árbol de Navidad con unas curiosas bolas...tarde, pero les deseamos un feliz 1997...

El interior de los objetos puede ser rellenado con gráficos tipo bitmap o con degradados de colores.





El texto es uno de los objetos que más opciones tiene a la hora de crearlo en la página. En este ejemplo se mezclan palabras con rellenado Bitmap, degradado, sombreado y transparencia.

Para conseguir la máxima calidad en las fuentes, DrawStudio sólo permite utilizar las de tipo Adobe Type 1. Esto no es problema, ya que existen conversores de diferentes formatos a este tipo, además de CDROMS repletos de fuentes de domino público.



existen varios niveles de profundidad para los objetos, es decir, capas superpuestas una encima de otra y totalmente independientes aunque compartiendo la misma página. Por ejemplo, podemos crear un fondo en un plano, después situar en un segundo plano encima del anterior, donde crearemos el texto o la parte principal. Por supuesto, un plano queda superpuesto por los situados inmediatamente por encima, aunque es posible definir transparencias que dejen ver totalmente el plano inferior. El uso de las capas es muy parecido a como se usan en el programa TVPaint o ArtEffect o incluso Photoshop. Gracias a esto es posible crear proyectos complejos donde coexistan varias capas de objetos para conseguir efectos de profundidad, transparencias o sombras. Cada capa es manejada de forma independiente, aunque es posible llevar objetos de un nivel a otro gracias al sistema de "cortar y pegar", incluso es posible llevar y traer objetos de otros programas.

En cuanto al interface, es francamente rápido en tarjetas gráficas de 24 bits y decente en modos AGA, aunque ya se sabe que para este tipo de aplicaciones mientras más capacidad gráfica y procesador se tenga, más jugo le extraeremos. En nuestro caso hemos probado DrawStudio en un A4000/060 con tarjeta Cybervision a 1280x1024 en 256 colores. El refresco de pantalla es en este caso muy rápido sea cual sea la resolución y profundidad de color, incluso no hay problema en trabajar directamente en 24 bits. Eso sí, por su propia naturaleza gráfica, DrawStudio es un programa que consume megas de memoria como si fueran bytes. Hemos trabajado con 68 Mb de FAST y en la portada que hemos diseñado nos hemos quedado cortos en un par de ocasiones, sobre todo al intentar exportar a formato IFF. Al trabajar directamente con Postscript (EPS), el problema se solucionó. Por este motivo, es recomendable disponer de como mínimo 8 Mb de memoria FAST y un M68030 o superior para poder obtener resultados notables, si se requiere trabajar profesionalmente, un mínimo de 32 Mb y un M68060 con tarjeta gráfica son la mejor combinación. ■ *FM*

AMIGA.InFo UNDER TESTING

DRAW STUDIO

Requisitos:
Workbench 2.04 (68020+) en adelante, 3MB de memoria, Disco Duro y MUI (incluido). El coprocesador matemático es soportado pero no es esencial.

Facilidad de uso:
80% Su interface hace que sea fácil aprender a usarlo.

Funcionamiento:
85% Es rápido en general, pero mientras más potente sea nuestro procesador, mejor.

Precio:
80% Muy ajustado, teniendo en cuenta los precios de otros programas similares en otras plataformas.

Fabricante: LH Publishing (Incluye: manual, 2 discos -CD-)

Valoración: Es el programa de ilustración y dibujo que estabamos esperando desde hace tiempo. Destinado a diseñadores, autoedición, publicidad, ilustradores, etc.

82%

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

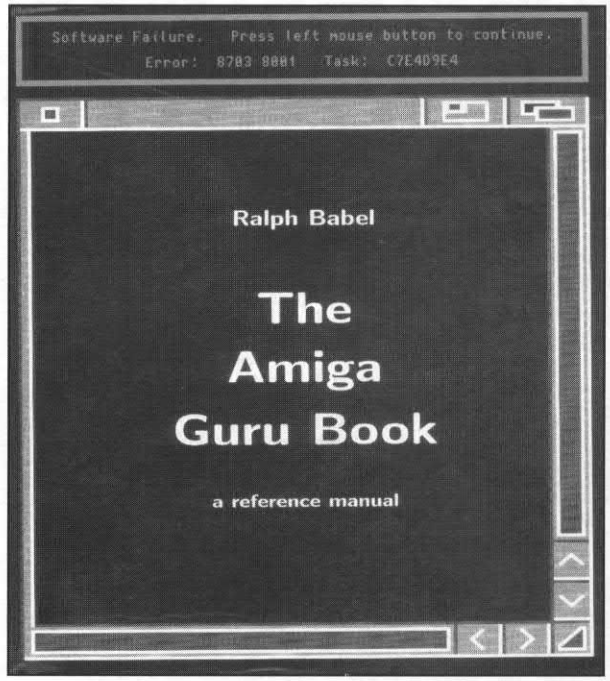
- Transiciones sólidas o transparentes
- Rellenado de tipo bitmap ajustable
- Rellenado de líneas
- Modelos sólidos o transparentes
- Maneja 24 bits de color
- Opción Hacer/Deshacer múltiple
- Maneja fuentes tipo Poscript Adobe Type 1
- Convierte objetos y páginas a bitmap o EPS
- Permite adaptar textos a curvas definidas
- Múltiples capas por página
- Imprime a través de preferencias o directamente Poscript.
- Soporta comandos AREXX
- Teclas definibles por el usuario (Hotkeys)
- Puede colocar objetos en formatos Bitmaps/Projectos/DR2D
- Rotación e inversión de objetos
- Previsualización de los atributos aplicados a los objetos
- Múltiples tipos de líneas y finales de líneas (flechas)
- Posibilidad de hacer ampliaciones hasta un 4000%
- Uso del Clipboard para intercambio de objetos con otras aplicaciones o proyectos
- Exporta bitmaps a una resolución definible por el usuario
- Manejo de puntos (Objetos de tipo Bezier)
- Deformarciones de objetos (Warp)

The Amiga Guru Book

Este libro está claramente dirigido a los programadores del Amiga, siendo un complemento ideal para la colección de Rom Kernel y una fuente de información detallada del AmigaDOS.

Por FMartin

Los programadores estamos acostumbrados a consultar libros, manuales de referencia y guías de programación sobre todo tipo de máquinas, es más, en muchas ocasiones disfrutamos cuando encontramos "biblias" a las cuales podernos dirigir cuando nos encontramos con algún problema o simplemente no disponemos de suficiente información. Este es el caso de cuando en la feria de Colonia de este año encontré un manual de referencia y a la vez libro de texto llamado "The Amiga Guru Book". Escrito por Ralph Babel, conocido experto en Amiga, el libro me sorprendió por sus 700 páginas repletas de información técnica sobre la estructura interna del sistema operativo del Amiga. Si bien los manuales ROM Kernal de Addison Wesley son indispensables para todo programador que se precie, este libro es una fuente adicional de información que incluye detalles que no se encontraban en ellos y, por supuesto, con ejemplos de programación. El libro está muy bien estructurado en tres grandes partes: Programación General con Amiga, Interioridades del SO y, por último, AMIGADOS. En la primera parte explica los tipos de datos de los procesadores de la familia MC68000 (llegando hasta el MC68040 y MC68882), los tipos de compiladores de C y los del sistema operativo. También da unas reglas a seguir por todos los programadores si desean que su aplicación sea estable y compatible con todas las versiones de los sistemas operativos aparecidos y por aparecer. Para los programadores de C con experiencia se explica el ANSI C, modelos de memoria, detalles de los compiladores y cómo manejar las características especiales manejadas sólo por los compiladores propios del Amiga para crear programas eficientes. Hace un recorrido por las opciones del compilador SAS/C y la librería de linkaje "amiga.lib". En la segunda parte, la menos extensa, baja a nivel de hardware y explica cómo acceder a este nivel desde nuestra aplicación, también comenta el proceso de arranque del Amiga, sus vectores y el mapa de memoria típico de un Amiga. Dedica un capítulo completo a los mensajes de alerta y gurus del sistema. En el tercer y último bloque, el más extenso, explica todas las interioridades de AMIGADOS. Comenta una a una las funciones de la librería, el sistema de manejadores de dispositivos, cómo se clasifica una aplicación en tarea o proceso y la estructura del sistema de ficheros. Para los programadores sibaritas, el libro explica TODO acerca de la dos.library, sus códigos de error, el CLI o SHELL, manejadores y paquetes, BCPL, el vector Global, procesos y su creación y las estructuras manejadas por AmigaDOS. Explica detalladamente la estructura de un fichero ejecutable así como el formato de memoria extendida, así como una explicación comprensible de la estructura de los bloques del sistema de ficheros Fast File System. Ante tanta información se agradece el extenso índice que tiene el libro, 31 páginas, donde podemos encontrar rápidamente alguna palabra clave que nos sitúe en la página donde se encuentre la información. También hay un pequeño glosario de palabras clave. Pese a ser una fuente de información indispensable, tiene el mismo problema que todos los manuales de Amiga más codiciados en la actualidad: no aparece ninguna referencia a la versión del sistema operativo 3.x, sólo llega hasta la 2.x. Esto no supone un grave problema, aunque ya empieza a ser grave el hecho de que los programadores no dispongamos de manuales impresos de la última versión del sistema operativo. Evidentemente, el causante de todo esto fue la caída de Commodore y la situación de incertidumbre en la que se encuentra el Amiga como plataforma. Para los que necesiten información más actual, el Amiga Developers CD que Amiga Technologies ha puesto a la venta (ver número 14 de Amiga.InFo) es la única fuente oficial de información sobre la 3.x que disponemos. Esperemos que esta situación se resuelva pronto y dispongamos de manuales como éste, actualizados...de momento, hay que conservarlos como si fueran tesoros...■FM



UNDER TESTING

THE AMIGA GURU BOOK

Requisitos:
Ser programador (experto o no) tanto de ensamblador como de C o cualquier otro lenguaje. Tener las herramientas para compilar, linkar, etc...

Idioma, páginas:
60 Inglés, 736 páginas

Funcionamiento:
80 Como cualquier otro libro. Lo abres y te sumerges en él.

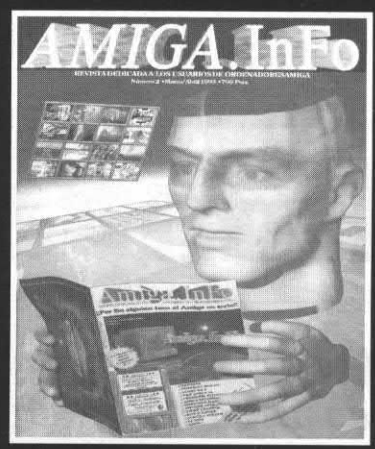
Precio:
80 Los 79 marcos alemanes que vale merecen realmente la pena. Aunque es difícil encontrarlo en España.

Autor: Ralph Babel

Valoración:
74% Manual de referencia y libro de texto indispensable para cualquier programador serio del Amiga. Es adicional a los manuales de referencia ROM KERNEL. Debido a su alto nivel técnico, no es recomendable para usuarios que no sean avanzados.





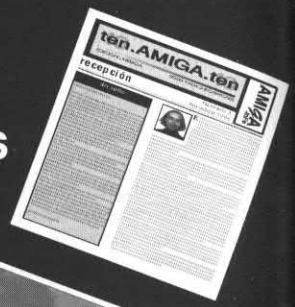


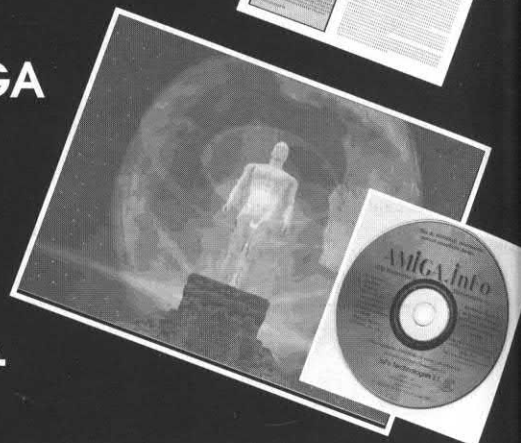


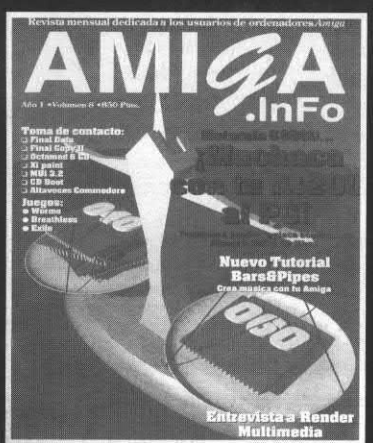
¿Por qué suscribirse?

- Porque recibirá Amiga.InFo cómodamente cada mes en su domicilio.
- Porque obtendrá DOS DISCOS de portada repletos de programas.
- Porque disfrutará de las ventajas que le ofrece Amiga.TeN, el boletín exclusivo para suscriptores (con sorteos, ofertas "muy especiales" en productos, etc....).
- Porque le regalaremos un póster AMIGA como éste y también el CD1 de Amiga.InFo.
- Porque se ahorrará un 11% del precio de portada con gastos de envío incluidos.























BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

(Señale con una cruz las opciones deseadas)

❑Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 12 números a partir del número de revista ____ en adelante, INCLUIDO.

❑Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 6 números a partir del número de revista ____ en adelante, INCLUIDO.

Deseo recibir los ejemplares por el tipo de envío de correo: (VER TABLA DE TARIFAS) ❑ordinario ❑certificado ❑aéreo

FORMA DE PAGO:

❑Por contra-reembolso, pagando el total en el primer envío que reciba.

❑Adjunto cheque a favor de InFo Technologies S.L.

❑Tarjeta de crédito: ❍ VISA ❍ MASTERCARD/ACCES ❍ EUROCARD

Firma:

Número:_____

Fecha de caducidad:_____

Nombre del titular:_____

DATOS PERSONALES:

Nombre:_____ Apellidos:_____

Edad:_____ Profesión:_____

Domicilio:_____

C.Postal:_____ Población:_____

Província:_____ País:_____ Teléfono:_____

Modelo de Amiga que posee:_____

email:_____

❑Por favor, marque la casilla si no desea recibir información sobre nuestras ofertas de otros productos de Amiga.

TABLA TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN

12 EJEMPLARES	Correo ordinario	Correo certificado	Correo aéreo
España	10.200	11.800	15.000
Europa	12.500	14.300	15.300
Resto del mundo	17.500	19.300	24.200
6 EJEMPLARES			
España	5.600	6.400	8.000
Europa	6.800	7.700	8.200
Resto del mundo	9.300	10.200	12.600

Y si Usted es:

❑Menor de 20 años
❑Mayor de 60 años

(marque con una cruz la casilla correspondiente y envíenos la fotocopia de un documento que lo acredite).

Pagará por 12 números sólo 9.800 ptas. (sólo en opción correo ordinario)

Puede enviarnos fotocopia o copia de este boletín.

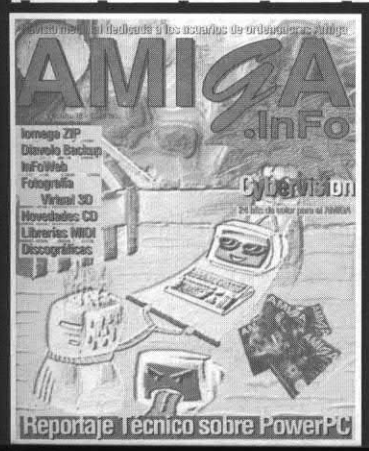
¡SUSCRÍBASE YA! a la revista Amiga.InFo y disfrute de todas sus ventajas.

PARA ACELERAR SU PEDIDO PUEDE LLAMARNOS DIRECTAMENTE o enviarnos su suscripción por FAX:

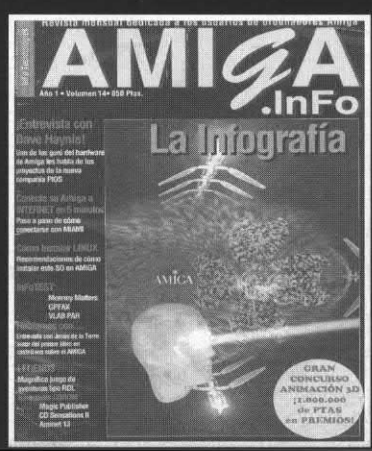
Tel: (93) 680 04 34

Fax: (93) 680 08 12

Si le falta algún número de Amiga.InFo no dude en llamarnos para solicitarlo.









IM INFORMÁTICA MOLINS S.L.

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

IM AMIGA

Tlf./Fax
(93) 668 30 10

POWER A1230 CD 8X

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 8 MbFAST RAM
+ Disco Duro 1033 Mb
+CDROM 8X
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo **152.900** Ptas.

POWER A1230

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 16 Mb RAM
+ Disco Duro 1233 Mb
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo **152.900** Ptas.

POWER A1260

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 060 50MHz
2 MB CHIP
+ 8 Mb RAM
+ Disco Duro 1233 Mb
+ Workbench 3.1 Instalado
+CDROM 8X
TODO por Sólo **219.900** Ptas.

ESPECIAL ACELERADORAS

BLIZZARD 030 50MHZ	31.500	BLIZZARD 060 50MHZ	96.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB	34.900	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB	103.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB	38.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 16MB	112.200
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB	46.900	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB	125.800
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	62.500	KIT SCSI II BLIZZARD1230/1260	17.900

¡Oferta!
CYBERVISION 2MB 48.500
CYBERVISION 4MB 58.500

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

✓Monitores Amiga

Monitor M1438S	55.900
Monitor M1538S	67.900
Monitor M1764SDig.	cons.

✓Aceleradoras

Blizzard 1230IV/50	**31.500**
Blizzard 1240/T ERC	cons.
Blizzard 1260/50	**96.900**
SCSI 1230IV/1260	**17.900**
Cyberstom MKII 040	cons.
Cyberstom MKII 060	116.900
SCSI Cybers.MKII	22.500

✓ Memorias

SIMM 4 Mb 72C60ns	3.900
SIMM 8 Mb 72C60ns	7.500
SIMM 16 Mb 72C60ns	16.200
SIMM 32 Mb 72C60ns	31.900

✓ Coprocesadores

68882 50 Mhz PGA	**16.900**

✓ Tarjetas Gráficas

Cybervision 2Mb **48.500**
Cybervision 4Mb 58.500

✓ Discos Duros IDE 3.5"

HD 850 Mb+ CABLE	24.500
HD 1 Gb +CABLE	29.500
HD 1.2 Gb+CABLE	32.500
HD 1.6 Gb +CABLE	36.000
HD 2 Gb+CABLE	38.900

✓ CDROM ATAPi

CDROM 8X+Soft +CABLE	18.900
CDROM 10X+Soft +CABLE	20.900
CDROM 12X+Soft+CABLE	24.900

✓ CDROM SCSI

CDROM 4X TOSHIBA	17.900
CDROM 8XTOSHIBA	Cons.

✓ HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB	32.000
Cartucho Zip 100Mb	2.900

✓ IMPRESORAS

HP 400+KIT COLOR	34.500
HP 6 90C	49.300
HP 6 94C	58.700
HP 820	70.500
HP 870	83.700
HP LASERJET 5L	84.900
EPSON STYLUS 200	36.900
EPSON STYLUS 500	49.000

✓ Discos Duros SCSI

HD 1GB SCSI II	41.560
HD 2GB SCSI II	64.900

✓ DISKETERAS

Interna 880KB A1200/A4000	8.900
Interna 880KB A 500/2000	8.900
Externa XL 1,76Mb	17.900

✓ CDs

AMINET SET 1	5.200
AMINET SET 2	5.900
AMINET SET 3	6.300
AMINET 9	2.400
AMINET 10	2.400
AMINET 11	2.400
AMINET 12	2.400
AMINET 13	2.400
AMINET 14	2.400
AMINET 15	2.400
AMINET 16	2.400
MEETING PEARLS III	2.400
WORLD CLIPART PLUS	3.700
NETWORK 2CD	6.200
AMIGA TOOLS SET 2CD	6.200
WORBENCH ADD-ON I	4.300
ERIC SCHWARTZ	4.800
AUDIO PLUS	4.300
OCTAMED 6	5.500
OCT.SOUND STUDIO	6.900
3D ARENA	4.300
SHARK DIVE MPEG	2.500
MOVIE MAKER VOL.1	6.900
WORLD OF SOUND	3.700
WORLD OF A1200	3.700
3D IMAGES	3.500
LIGHT ROM GOLD	4.900
LIGHT ROM 4	5.200
PRO-VIDEO CLUB	5.200
MAGIC PUBLISHER	6.900
DEVELOPER CD 1.1	2.800
SC-FI SENSATION	4.900
C64 SENSATIONS PLUS	3.500

*LISTA DE +100 TITULOS EN CD

✓ JUEGOS

ALL TERRAIN RACING	4.800
LEGENDS CD32	5.400
NEMAC IV	4.900
BREATHLESS	5.900
GLOOM DELUXE	3.900
ABIIKILLING GROUNDS	6.500
JAMES POND III	3.300
VITAL LIGHT	3.800
FIGHTING SPIRIT	5.700
CAPITAL PUNISHMENT	5.500
OTROS CONSULTAR***	

✓ Sonido

AURA 12 BIT.	**17.900**
MEGALOSOUND 8BIT.	**8.900**
MIDI INTERF. PRO	5.500

✓ Programas Amiga

TURBO PRINT 4.1	9.900
DICE C	12.000
PHOTOGENICS V1.2	13.900
ART EFECTS V 1.1	cons.
DIRECTORIO OPUS 5.5	11.800
M.M EXPERIENCE	8.900
GP.FAX	8.600

Emulador Pentium
PCx
12.990
¡Novedad!

✓ Varios

RATON 3 BOT.560DPI	**4.500**
JOYSTICK TURBO II	3.200
ADAPTADOR VGA	2.500
CABLE DE 2,5"A 3,5"	1.900
CABLE SCSI DE 25 A 50	2.800
CABLE SCSI DE 50 A 50	2.900
KICKSTART 3.1 A4000	19.500
KICKSTART 3.1 A3000	19.500
KICKSTART 3.1A500/2000	18.500

Para los usuarios que no se conforman con un Amiga básico:Montamos equipos a medida .
Presupuestos sin compromiso

Genlocks

Para todos los Amigas

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es



Neptun-genlock

- Microprocesador propio
- Alpha channel
- Control de auto fade
- Modo mde Standby
- Mejora y limpia la señal
- Controlado por soft

Para el usuario exigente



Sirius-genlock

- Audio y video
- Blue-Box-Keying
- Alpha channel
- Auto fade control
- Standby and Bypass-Mode
- Software control
- Video-Enhancer
- Color bar generator for fine tuning

La máxima calidad



TBC-Enhancer

- Stabilizing
- No color flickering
- Color shift
- Video-Enhancer

Mejora tu imagen

Gemini

- 4x2 Via cruzado
- 4 entradas, 2 salidas (FBAS o Y/C)
- Ampliacion de señal activo



- Panel de conmutacion entrada y salida de Video

TBC-Light

- El hermano pequeño del TBC-Enhancer con gran potencia.



- Pantalla completa TBC,
- Controll desde Amiga o PC.
- Funciones de digitizer y enhancer.

Pluto-genlock

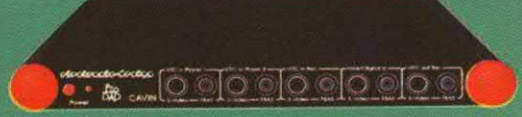
El más económico



- CVBS and Y-C Video
- Smooth Fading
- Standby Mode
- Monitor-Switchover
- Video-Enhancer

Cavin

- Systema edicion de video, ahora con Soft nuevo.



- hasta 3 video-recorder simultaneamente y fundidos AB-Roll.
- Funciona con todos los Timecoders y digitalisadores tiempo real.

La máxima calidad

AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es



Tarjeta Pablo

- Conectable a la Tarjeta Picasso
- Video encoder, salida Video compuesto y S-vhs

Tarjeta Picasso

- Tarjeta gráfica 24 bits
- Hasta 1600x1200 pixels
- Posibilidad grabación en video
- Emulación Workbench

Ariadne
Ethernet

Tarjeta Ethernet Ariadne

- Zorro 2 Ethernet alta velocidad
- Conexión 1o base2 y 10 baseT
- Posibilidad arranque de red
- 2 puertos paralelos

MicroniK



Nueva Torre infinitiv modular



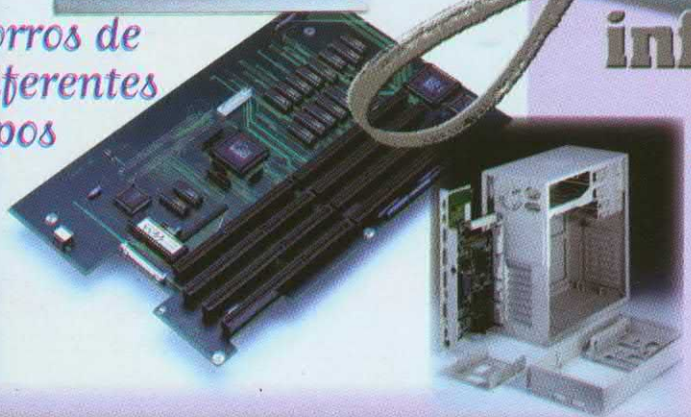
Fuentes de gran potencia

Bastidor interno



infinitiv

Zorros de diferentes tipos



Facil de montar



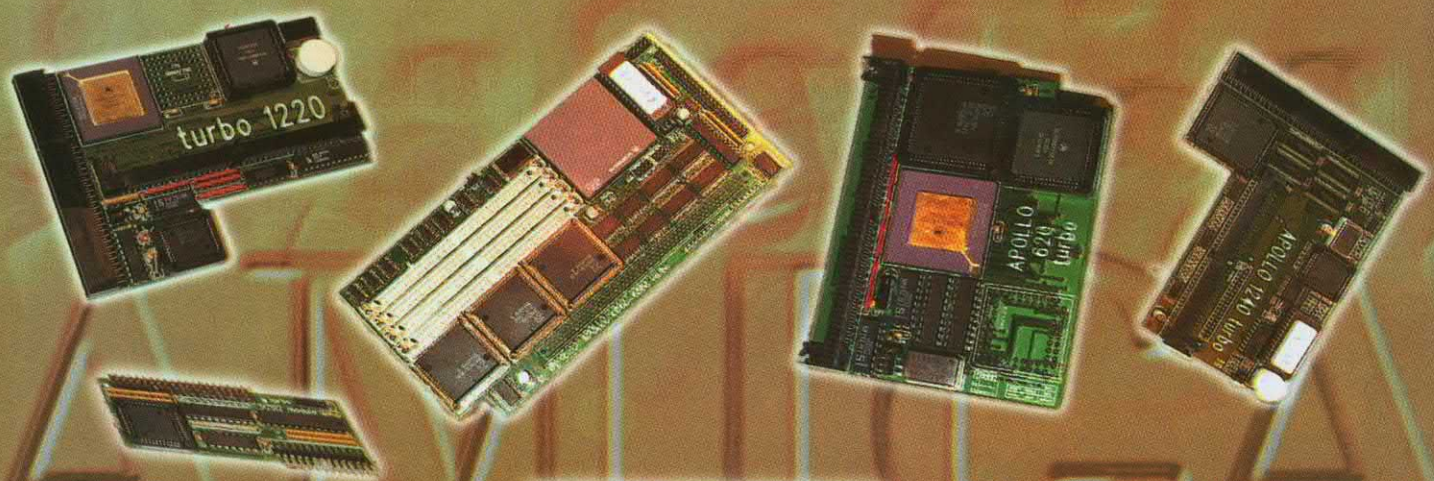
Placas madre con zorros

Tarjetas

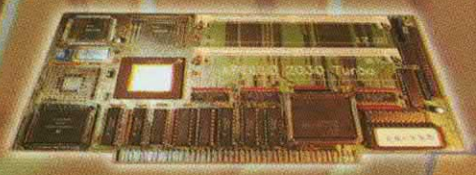
Para todos los Amigas

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es



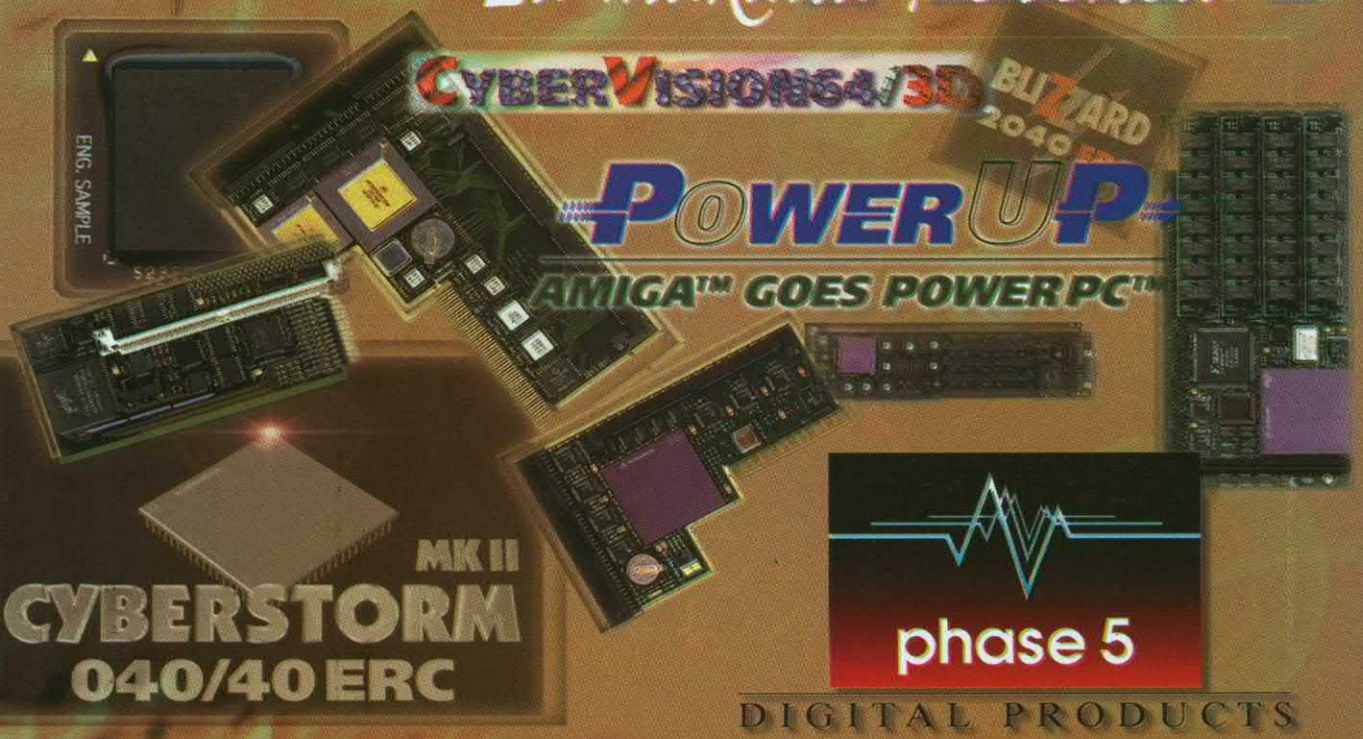
Apollo 620 25Mhz, hasta 8MB RAM
Apollo 1240 25Mhz hasta 32MB RAM, reloj
Apollo 1240 40Mhz hasta 32MB RAM, reloj
Apollo 1260 50Mhz hasta 32NB RAM, reloj



Apollo 4040 33Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4040 40Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4060 50Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
SCSI2, para todos los modelos

New! Apollo 1230 50Mhz hasta 64MB RAM, reloj con copro

La máxima Potencia



Siamese SYSTEMS

Conexión entre Amiga y PC

- Con el Siamese se pueden usar todos los perifericos de los sistemas PC y Amiga.
- FDD,HDD, CD, SCSI-Devices
- Un ratón, un teclado, un monitor.
- Clipboard unificado entre los dos sistemas (copy and paste)



Contiene:

- Una tarjeta para PC (8 bits)
- Software drivers, todos los
- Cables de conexión.

En exclusiva para toda españa

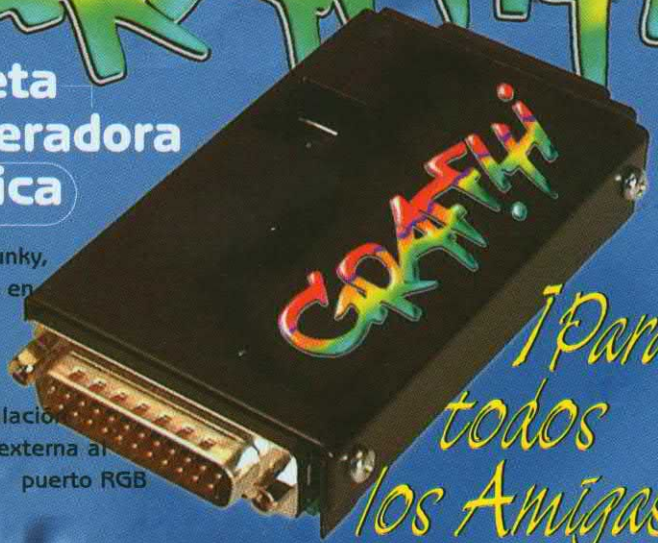
AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Code Chili

GRAFFHI

Tarjeta aceleradora gráfica

- Modos chunky, 256 colores en todos los modelos de Amiga.
- Facil instalación
- Conexión externa al puerto RGB



¡Para todos los Amigas!

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es

¿Donde encontrar nuestros productos?

Alerce Informatica Aplicada 976-253400 Zaragoza
Amiga Dreams 981-257622 La Coruña
Amiga Market 964-455523 Vinarós (Castellon)
Amiga Net 95-4950033 Sevilla
Amiga Online 971-476018 Palma de Mallorca (Baleares)
Amiga Studio 943-312282 San Sebastian
Audio Vision 98-5352479 Gijón (Asturias)
Automel 91-4034139 Madrid
Memory Informática 95-2615292 Malaga
CD Shop 950-235150 Almeria
CJ Informatica 2021 95-2220271 Malaga
Club Byte 96-3921567 Valencia
Compu Speed 93-7623047 Blanes (Girona)
Computer Xabia 96-5794124 Javea (Alicante)
Creaciones Artisticas 91-3775205 Madrid
CRE Electrónica 94-4449884 Bilbao (Vizcaya)
Dital Informatica 98-5336000 Gijon
ECO Informatica 95-4924243 Sevilla
Electrodomesticos Anton 96-5550346 Ibi (Alicante)
Foto Oliver 971-545359 Alcudia (Mallorca)
Hispasoft 976-399961 Zaragoza
Informatica JM 976-232929 Zaragoza
Informatica Molins 93-6683010 Molins de Rei (Barcelona)
Infotek 957-682168 La Rambla (Cordoba)
Internet Soluciones Multimedia 98-5175013 Gijon (Asturias)
Mina Informatica 98-5472934 Tapia de Casariego (Asturias)
MVE Computer S.L. 986-281097 (Vigo)
EÑE Multimedia 957-473168 Cordoba
Proinfo 95-4771713 Coria del Rio (Sevilla)
Radio Deforest 93-4237229 Barcelona
Render Multimedia 96-5439953 Elche
SEM 958-421486 Maracena (Granada)
Sigramat 976-569546 Zaragoza
Soft & Hard 927-217621 Caceres
Sys Informatica 971-311757 Ibiza
Syslan 956-261900 Cadiz
Tu Amiga Ordinadors 93-5603604 La Ilagosta (Barcelona)
VBSoft 93-4561545 Barcelona
Vision Coruña 981-143111 La Coruña

PORTUGAL: Centro Amiga 07-351-1-8882245 Lisboa

¡ Somos mayoristas y no vendemos al público!, diríjase a un punto de venta.

Por Santi Gutiérrez

AMIGA GAMES



Como habréis notado, últimamente ha aparecido alguna que otra nueva compañía ofreciéndonos juegos, con más o menos calidad, pero, en definitiva y con un presupuesto mínimo, intentan paliar la situación actual del Amiga. Nos tendríamos que arrodillar ante ellos por tal esfuerzo. No creo que el llegar hasta arriba sea un camino de gloria, por lo que no debemos darle la espalda a toda esta gente que quiere programar en Amiga porque sencillamente piensan igual que todos los que están leyendo estas líneas ahora mismo: Amiga es genial. Últimamente están apareciendo unos juegos muy buenos y fantásticos tanto en desarrollo como en adicción. Nombres como Wendetta, Fightin Spirit o Capital Punishment son sin duda una gran ayuda para que los grandes jugadores de Amiga sigan teniendo la moral alta y se demuestren así mismos que Amiga sigue siendo aquella máquina tan fantástica que prácticamente inventó lo que iban a ser los juegos del futuro. Con esto quiero comentaros un par de cosas. Primero, que he tenido muchas peticiones para comentar aquellos juegos que significaron mucho para nosotros, que pasaron por nuestros monitores, que nos hicieron crecer con ellos a los más veteranos del Amiga, nombres tan antiguos como FastBreak, el famoso Hybris y el primer Kick Off. Eran tiempos que no tenían que haber cambiado, simplemente porque seguimos teniendo una buena máquina, aunque no tengamos compañías que quieran desarrollar para Amiga. No creo que pasar una aventura de CD Rom de PC a Amiga sea muy costoso, incluso pienso que un juego de la calidad de Rebel Assault, por ejemplo, se vería mejorado gracias a los chips del Amiga, seguro que eso no interesa comercialmente hablando. Yo ya no me creo eso de que existe mucha piratería en el Amiga y prefiero no hablar de la que exista en PC. Y, en un segundo apartado, deciros que estoy intentando apoyar a Light Designs en su continuidad con Amiga. Después de que han visto que su Quasar Wars no ha tenido el éxito esperado en Amiga, incluso con su reducido precio, este grupo se está replanteando el seguir con Amiga. Deciros que están abiertos a todo tipo de sugerencias, es decir, por qué no os gustó, qué es lo que más le echáis en falta y esos detalles de por qué no cuajó. También espero que apoyéis a los componentes del grupo llamado Hespérides DigitaSoft, que se han propuesto crear un juego para Amiga. A medida que vayan avanzando en el juego, me irán enviando imágenes para que los vayáis criticando y se dirijan por un buen camino para que todos podamos disfrutar de un juego de calidad. A toda esta gente, sinceramente, daros las gracias por vuestro empeño de estar con Amiga. Si los usuarios del Amiga no estuvieran enamorados de esta máquina, yo no estaría escribiendo estas palabras con ella. Gracias y mil gracias. 'Sólo Amiga lo hace Posible'.

Trucos(II)

Aquí teneis la segunda entrega de trucos que G. González nos envió desde las Islas Canarias. Espero que igual que la lista del mes pasado, ésta os sea muy provechosa. ¡Gracias por enviarnos los trucos!

-JAMES POND II (code name Robocop):
Durante el juego teclea LITTLE_MERMAID y...
* Enter= Inmunidad.
* F= Alas.
* B= Baño.
* P= Avion.
* C= Coche.
* X= Pasar fase.
* M= Elige fase.

-FINAL FIGHT:
Haz una pausa y teclea SHERIFF FATMAN y obtendrás V.I.

-THE BLUES BROTHERS:
Teclea HOULQ en la pantalla inicial para obtener V.I y las teclas del 1 al 6 para pasar de nivel.

-LEANDER:
Códigos.
* ZXSP= 2º mundo.
* LVTS= 3º mundo.
* LTUS= V.I con este código pulsa F8, luego F6 y el botón de disparo y pasarás de fase. También puedes usar diferentes armas pulsando de F1 a F8.

-TITUS THE FOX

Fase 1	Código 2625.
Fase 2	Código 8455.
Fase 3	Código 2974.
Fase 4	Código 4416.
Fase 5	Código 1933.
Fase 6	Código 0738.
Fase 7	Código 2237.
Fase 8	Código 5648.
Fase 9	Código 6390.
Fase 10	Código 8612.
Fase 11	Código 4187.
Fase 12	Código 1350.
Fase 13	Código 9813.
Fase 14	Código 5052.
Fase 15	Código 2045.

-ANOTHER WORLD:

1.-EDJI	6.-CCAL	11.-LDIJ
2.-HICI	7.-LIBC	12.-LALD
3.-FLLD	8.-KCIJ	13.-KJIA
4.-EDIL	9.-LDCI	14.-LFEK
5.-FADK	10.-ICAH	

-BABY JO:
2.-YOUPI
3.-GLOUP
4.-MUMMY

desde Santa Cruz de Tenerife

-LOTUS TURBO II:
TURPENTINE= Tiempo infinito.

-CAZAFANTASMAS II:
CTRL+S+U+ALT cuando aparezca el logo de Activision conseguirás V.I.

-GODS:
SORCERY= V.I.

-DYNABLASTER:
Ahí van algunos códigos:
2.1.- MOZLEETN 6.2.- UKHHWIAV
3.2.- MCYAHTCP 7.5.- MWEESNNA
4.2.- UAGVBJZE 8.1.- UAFFQBRA
5.2.- MKONTWVA 8.8.- UAFFVBRP

-ALADIN:
Cuando lleguéis al último nivel, subid a la 1º columna, es decir, saltad verticalmente cuando os encontréis en ella; una vez que consigáis subir, saltad varias veces y dad golpes de espada; un poco más adelante encontraréis una vida extra. Sólo se puede hacer una vez.

-MORTAL KOMBAT II:
Teclea en el menú de opciones ZEDWED y aparecerá una nueva opción DIAGNOSTICS con la que modificaréis el juego a vuestro gusto.

-X-TREME RACING:
Para ver todos los circuitos, aunque no los acabemos, antes de empezar teclea en cualquier menú IDKFA.

- Alien Breed 3DI:
CODIGO
Nivel 16= OPKO PPKP FFKF FFKF
Todas las armas
Energía a tope
Munición a tope

- Breathless:
Firs World= 181A59LBTR69N8QP
Second World= 181A59LRTR69N8PD
Third World= 181A59KRTR69N8PT
Last World=
*First Arena= 181A59JRTR69SD
*Last Arena= 181A59IBTR69N859
Todas las armas
Credits 99999
Energy 99999
Shiel 100
Health 100
Todas las llaves
*Verde
*Amarilla
*Roja
*Azul

- Gloom/Gloom Deluxe:
En la pantalla 1 en el 1º pasillo habitación de la izquierda en la esquina superior izquierda hay una entrada secreta donde recogeréis aranos.

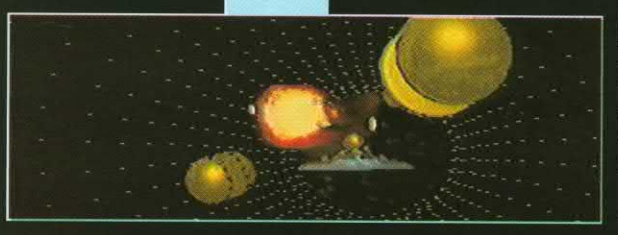
Wendetta











Todo hay que decirlo, pero son pocas las veces en que últimamente alguien en el mundo de Amiga pueda sorprendernos por la calidad de sus juegos, pero es que el software lúdico no es lo que era, pero no por ello se nos tienen que escapar los programas realmente buenos como el que vamos a ver ahora mismo. Es que Wendetta viene a ocupar ese lugar tan vacío que tenemos en el entretenimiento de Amiga, pero vayamos al grano. La versión comentada es la de CD para A1200/A4000 que tienen que estar equipados con 3 megas de RAM. En la versión CD32 corre perfectamente. Con mi 060 he tenido algunos problemas en la misión 3, ya que de pronto el juego prácticamente se para y hay que volver a apagar el ordenador para poder cargar el juego, incluso le he quitado las caches y me sigue haciendo lo mismo. De momento sólo lo he probado con un 060, pero la gama de procesadores más bajos no debe de dar problema. Aún así me gustaría que si os ocurre lo mismo en alguna que otra misión, me lo comentaráis.

Empecemos con Wendetta. Nada más cargar el CD nos aparece una imagen del espacio en la que nos van saliendo los créditos de la gente que ha participado en la creación del juego, junto con algunas animaciones de asteroides y otros elementos, con una música bastante buena. Luego se nos relatará la historia que deparará al futuro de la tierra si nosotros, los grandes viajeros del espacio, no conseguimos salvar una vez más la inminente destrucción de la humanidad. Aparece la pantalla de opciones: jugar directamente, salir al Workbench, otra opcióm muy importante es la posibilidad de introducir códigos de la mejor partida que hemos hecho para no tener que volver a pasar por el mismo sitio y empezar en la fase en que nos hemos quedado, elegir el modo con el que queremos manejar a nuestra nave, ya sea a través del teclado, joystick,..., poner el nombre a la nave que vamos a dirigir y otra serie de elementos típicos de cualquier juego arcade que se precie de serlo. Activamos el comienzo del juego y nos aparece el texto de la misión 1. Así sabremos lo que tendrmos que hacer, lo mismo ocurrirá en cada una de las misiones que atravesemos. Muchas de ellas se acompañarán de alguna secuencia animada de una calidad más que aceptable.

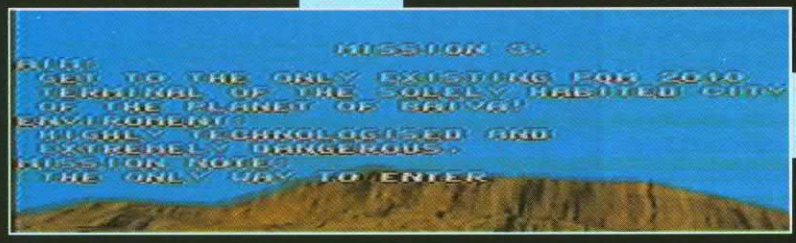
Y empezamos el juego. Esta primera misión es un arcade de scroll horizontal que me recuerda muchísimo al ya famoso juego de Team 17 llamado Project X. Las naves que dirigimos están creadas en 3D así como todos los elementos y enemigos que se nos cruzan de forma apabullante y a una velocidad increíble: por la espalda, de frente, por arriba, es de vértigo. En los fondos de la pantalla irán apareciendo diferentes imágenes de planetas así como efectos de plasma. Al final de la fase el típico enemigo. Pero no siempre ocurrirá así en las demás fases que pasaremos poco a poco. A medida que destruimos naves, asteroides y otros enemigos, éstos irán soltando cápsulas de power, más armamento, puntos..., para ir superando las dificultades un poco más fácilmente.

Una vez pasada, me encuentro con que nos adentramos en un túnel al estilo de las famosas demos de Amiga. Pero nada más lejos de la realidad, y de mi asombro, aquello acabó por aumentar al máximo la adicción ya existente a este Wendetta. Imaginaos volando dentro de un túnel con objetos 3D rotando en tiempo real y a una velocidad de 50 frames por segundo con una calidad soberbia, algo que ya no dejó lugar a dudas de que era una auténtica pasada de juego. Nada más empezar este nivel y sin todavía percatarme de que este túnel iba a ser difícil de pasar, ver objetos a toda pastilla que se estrellaban contra mi nave, el chocar contra las paredes del túnel, los cuales me quitaban energía, ver que prácticamente no tenía ni un solo momento de descanso, hacían que la adicción se disparara por las nubes. Y por fin llegan los bonus en forma de bolas gigantes con letras, pero a la velocidad con que paso volando a travéss de ellas, Dios mío, no soy capaz de coger muchas. Después de varias partidas, e introduciendo el código, consigo pasar esta misión 2, tarea que no fue nada fácil.

Al pasar a la siguiente fase, aparecerá ante nuestros ojos una animación de las naves. De nuevo este arcade alardea de la velocidad de vértigo que los chips AGA pueden alcanzar al

2175







mostrar animaciones que no requieren Chunky to planar. Todos aquéllos que hayan dicho que los chips de Amiga son antiguos, que se den una vuelta y vean este arcade. En esta fase los ojos no dan alcance a poder ver efectos en 3D en tiempo real pasar a velocidad de la luz por delante de tu nave. Todo esto unido a que podemos disfrutarlo jugando dos contrincantes a la vez, hacen que la adicción aumente más.

Sencillamente, es meter el CD, empezar a jugar y disfrutar como en los mejores tiempos, felicitaciones para Vortex Design, empresa creadora de este juego. Pasando al aspecto técnico y como ya he comentado antes, deciros que sólo estará disponible para A1200/A4000 con 3 megas de RAM, según sus instrucciones y para CD32. Gráficos totalmente en 3D y generados en tiempo real a una velocidad endiablada, nunca visto en un Amiga. No requiere un procesador potente, ya que casi todo lo hacen los custom chips, o sea que con un 020 podrás disfrutar Wendetta en toda su calidad. Túneles espectaculares y sencillamente rápidos, unos gráficos que cumplen muy bien su cometido, jugabilidad al máximo, una dificultad endiablada que harán lógicamente que la adicción suba muchísimo. La dificultad se ve superada con la práctica ya que aunque al principio nos sintamos raros porque el entorno en el que nos muevemos es un túnel, te aseguro que se supera. La dificultad no llega al borde de la desesperación, no es para tanto, está muy ajustada para provocar esos momentos tan irritables en que te llaman para ir a comer y no puedes desenchufar tu Amiga. Los efectos de sonido son muy realistas, con unas explosiones muy buenas, unos ficheros de sonido durante el juego bastante logrados y cañeros.

Todos estos ingredientes hacen que sencillamente sea el más espectacular shoot'em-up que he visto en Amiga desde hace mucho, mucho tiempo. Lo que más me gustaría sería poder ver una segunda parte todavía más espectacular, ya que creo que un CD da para mucho más que el usar sólo unos cuantos megas, quizás ése es el único aspecto en el que o falla este fantástico juego. Creo que se podría usar vídeo en tiempo real usando modos HAM para poder verlo en cualquier Amiga y disfrutar de juegos totalmente alucinantes. Definitivamente, creo que si no te has regalado nada, este juego te está esperando ya que lo disfrutarás al máximo, te lo aconsejo, es lo mejor de lo mejor. Si quieres un buen arcade, Wendetta tiene que estar en tu juegoteca.

Gracias a Javier Barbería por cedernos el juego para testear en su versión CD.●



Adicción:	**90%**
Sonido:	**87%**
Gráficos:	**90%**
Originalidad:	**88%**
Dificultad:	**80%**
Animación:	**93%**



Ruffian



De la mano de una nueva compañía que se intenta abrir camino en el mundo del software lúdico de Amiga nos llega este nuevo juego. Su nombre es Ruffian Software y han sacado un juego con su mismo logo, Ruffian. Hacía tiempo que no tenía la posibilidad de ver un juego de plataformas para Amiga que por lo menos se pudiera jugar y divirtiera un rato, es decir, que tuviera un mínimo de adicción. Las primeras características que observo es que en algunos procesadores, los más potentes, he tenido que quitar las caches para que funcionase, pero una vez hecho no tendremos problemas a la hora de jugar. El juego consta de tres discos y lo he testeado en un A500 y un A4000, con lo que me imagino que los demás Amiga también puedan disfrutar de Ruffian. Bueno, empecemos a comentar más a fondo la historia.

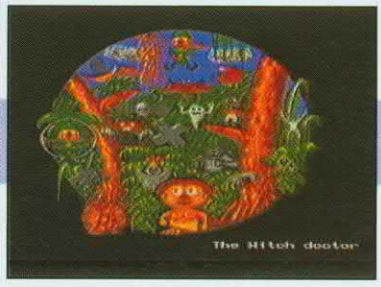
El juego empieza con una pequeña animación de un pajáro que no es cosa del otro mundo, es muy simple. Aparece una imagen con nuestro personaje, el protagonista de este juego, y sus enemigos a la vez que suena una música bastante agradable. Tendremos la posibilidad de comenzar el juego o elegir una de opciones típicas de este tipo de juegos. Una opción muy buena es la de que nos dé los códigos correspondientes de cada nivel según vamos avanzando, de esta manera no tendremos que empezar desde el principio, algo que resultaría desesperante. Empezamos a jugar y me encuentro con unos gráficos algo pobres en su paleta de color, y que por su simpleza noté que estaban creados para todos los Amiga. Según avanzo en el juego me voy dando cuenta un poco de lo que tendremos que hacer en este arcade tan simpático. La acción se desarrolla en una jungla donde los animales nos atacarán sin cesar. Al principio atacaremos a nuestros enemigos con una especie de escupitajo lo que nos permitirá seguir avanzando si más peligros. Nuestro objetivo es salvar a unos monos pequeños que están en distintas partes de cada misión. A veces, si estamos cerca de ellos, nos aparecerá una mano que nos indicará el camino a seguir hacia un mono para su liberación. En cuanto tengamos todos los monos de cada una de las misiones liberados, nos dirá que ya podemos salir por la puerta. En ese momento aparecerá la mano de nuevo para indicarnos el camino a seguir a toda velocidad para que no se nos acabe el tiempo que nos da el juego para salir de la misión. Y prácticamente eso es todo lo que tendremos que hacer en los diferentes niveles del juego. En cada misión se nos dará un tiempo límite para recorrerla y liberar a los monos cautivos. Una vez liberados nos saldrá el tiempo extra comentado anteriormente para nuestra escapada hacia la siguiente fase. Normalmente tendremos que escalar por los árboles, nos saldrán nuevos enemigos, tendremos diferentes formas de disparo, disfrutaremos de las cascadas de los ríos que se forman en la selva tan inmensa donde estamos, habrá zonas volcánicas y mucho más.



Comentemos los detalles técnicos. Sobre la música deciros que sólo la tendremos al principio del juego, es decir, en su presentación y luego entre fase y fase alguna que otra melodía, pero, por lo demás, no habrá música. Lo que sí tendremos son unos efectos de ruidos de la selva, algunos muy logrados. Los efectos en sí del juego no son nada del otro mundo, simplemente cumplen con su cometido. Los gráficos del juego son sencillos y algunos muy graciosos. El personaje responde perfectamente al mando y tendrá inercia, es decir, que si vamos a toda velocidad corriendo y nos paramos de golpe para volvernos hacia el otro lado, entonces veremos cómo se desliza mínimamente. Por los demás gráficos, pues deciros que no son cosa del otro mundo, que los hay mucho mejores y que todo es mejorable. La adicción es quizás el punto que pueda salvar a este juego de los demás, y si eres un fan de este tipo de juegos, seguro que te entusiasmará poder subir y bajar estos grandes árboles de la selva al más puro y auténtico estilo de juegos de plataforma. El juego te incita a querer siempre pasar al siguiente nivel, aunque su calidad sea muy sencilla, se deja jugar y muy bien. En conclusión, este Ruffian es juego que no destaca por sus cualidades técnicas aunque gracias a su atractivo se puede disfrutar de él bastante. Un juego apto sólo para los amantes de las plataformas, los demás, abstenerse.●



Adicción:	**80%**
Sonido:	**60%**
Gráficos:	**65%**
Originalidad:	**67%**
Dificultad:	**74%**
Animación:	**71%**





AMIGA MARKET VINAROS

Sanchis Vilaplana 15
VINAROS (Castellón)

MATERIAL DE OCASION

Warp Engine 68040/40 Mhz.....65000.-
Vortex Golden Gate 386 , 4Mb.....35000.-
Oktagon 2008 Hd82Mb.....25000.-
2 Mb Ram A2000.....14000.-
A2000 2Mb HD40Mb.....40000.-
Lector CD SCSI X4.....15000.-



¡No pierdas mas tiempo en configuraciones complicadas que nunca acaban de funcionar.¡

-KIT Siamese para conectar un Amiga y un PC por hardware sin complicaiones. Funcionamiento rapido asegurado.....**31900,-**

-Kit Modem/Fax...externo 28800 bps primera marca, con dos CD'S con todos los programas que necesitas para conectarte a Internet sin problemas. Se configura en 5 minutosy ¡a navegar¡.....**.25000,-**

Amiga 1200..... 64700.-
Amiga 1200 HD 1Giga + 400 Mb Software instalado.....99900.
Aceleradora A1200 42Mhz +copro+4Mb RAM..... 37900.-
Raton Contriver..... 2900.-
Modem/Fax Creative externo28800 bps.....23900.-
CD rom 8x A1200/4000..... 16900.-
Aceleradora BLIZZARD 1260/50Mhz.....99900
Aceleradora BLIZZARD 1230 /50 Mhz.....29900.
Placa RAM base con reloj para A1200.....10500.-
Digitalizador Audio 8 bits.....8500.-
Digitalizador VIDI AMIGA 24RT.....35900.-
Genlock Video Compuesto fader y efectos.....44900.

IMPRESORAS/FAX

Epson LX 300..... 24900.-
Epson LQ 570+..... 50900.-
Stylus color II..... 49900.-
Stylus color 500.....49900
LASERJET 5L..... 91000.-
Scanner Epson GT 6500..... 89900.-
Fax sobremesaOlivetti.....34900.-
Soporteimpresora.....1100.-

RAM

Simm 4 MB 72c..... 3900-
Simm 8 MB 72c.....8900.-
Simm 16 MB 72c.....14900.-
Ampliacion RAM A500 512K.....8900.-
Ampliacion RAM 1Mb A600.....8900.-
Ampliacion 1Mb A500+.....8900.-
Ampliacion 8Mb A1200 reloj (lista para conectar).....18500.-

ALMACENAMIENTO

HD 1.2 GB IDE..... 27900.-
HD 1Gb SCSI+ cable.....39900.-
HD SCSI 2 GB...+ cable.....82000
Unid. Exter, ZIP 100 MB..con cartucho..... 37900.-
Disquetera interna A500.....10900.-
Disquetera externa 1.77 Mb A4000.....18000.-

VARIOS

Modulador video A500/2000..... 8000.-
Joistick 3Way power control.....1900.-
CyberStorm MKII 060 A4000.....119000.-
Modulo SCSI para CyberStorm.....21750.-

Si tienes un AMIGA y los perifericos desparramados por la mesa, ya es hora que pienses en comprarle una torre a tu ordenador

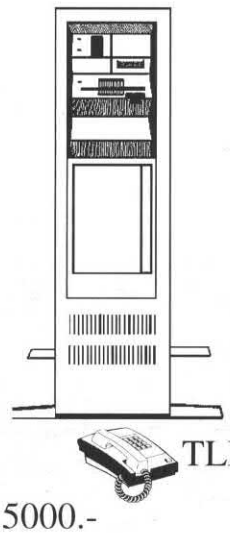
Podras utlizar economicos teclados de PC para tus sesiones de CHAT.

Tendras todo recogido con una potente fuente de alimentacion interna para todos tus perifericos.

Incluso podras añadir slots ZORRO a tu Amiga 1200. Todo un lujo que Micronik hace posible con sus cajas diseñadas especialmente para tu A1200.

¡ah...sin ninguna soldadura¡. Se monta con suma facilidad. Todo lo que necesitas va incluido en el KIT

Torre para A1200 250W con cables.....15000.-



DISPONEMOS DE TODOS LOS ACCESORIOS PARA LAS TORRES DE MICRONIK. ¡LLAMA SIN COMPROMISO Y TE INFORMAREMOS¡

TLF. (989) 33 61 20 FAX (964) 40 20 55
E-MAIL amigamarket@readysoft.es
Internet: http//www.enconstruccion

IVA INCLUIDO EN LOS PRECIOS. PIDE NUESTRA EXTENSA LISTA DE CD'S.

Autoedición con Amiga

Hoy en día el mundo de la edición electrónica ha progresado hasta tal punto que cualquier usuario con un Amiga bien equipado puede conseguir resultados impresionantes.

Por FMartin

La autoedición es uno de los campos de aplicación del ordenador del cual se ha obtenido más éxito y evolución en la última década. Hace unos veinte años las máquinas de escribir, los lápices, pegamento y recortes, así como los tipos movibles eran el pan de cada día para una editorial. Ahora, el trabajo de varios días se ha conseguido disminuir hasta unos minutos gracias a la informática.

La evolución tecnológica permitió que los ordenadores de los años 70 iniciaran el procesamiento de texto primitivo, ni mucho menos lo que hoy llamamos DTP o Desktop Publishing. No fue hasta los años 80, cuando aparecieron los primeros ordenadores con interfaz gráfico aceptable (¿recuerdan el primer Mac?) cuando realmente se comenzó a aprovechar las capacidades del ordenador para aplicarse al mundo de la impresión, desde su fase de diseño, pasando por la de preimpresión y finalmente a la impresión.

A finales de los 80 había una clara distinción entre las aplicaciones que se limitaban a procesar textos y las que servían para montar gráficos y textos en una misma página.

Son históricos los WordStar o WordPerfect por la parte de procesadores y el PageMaker por la parte de programas DTP. Sin embargo, la evolución de unos y otros ha logrado estrechar diferencias hasta el punto de que muchos procesadores incorporan opciones de los DTP y viceversa.

En Amiga hubo desde el principio dos programas DTP que luchaban mano a mano por obtener el liderazgo, se trataba del Professional Page (y su hermano menor llamado Page Setter) de la empresa y del PageStream de Softlogik. En cuanto al procesamiento de textos, el veterano Prowrite hizo maravillas en Amiga. Todos estos programas están hoy día obsoletos, excepto PageStream que ha seguido evolucionando hasta ser una de las mejores opciones DTP que existen en el mercado.

Los usuarios de Amiga no podemos quejarnos en la actualidad, puesto que tenemos verdaderas joyas en el procesamiento de texto, como son el Wordworth y el Final Writer. Estos dos programas son muy competentes y sacan el máximo provecho a nuestro Amiga hasta el punto en que a veces podríamos llegar a confundirlos con programas de autoedición. De hecho, si continúan añadiendo funciones al ritmo que lo están haciendo, van camino de convertirse en verdaderas aplicaciones de autoedición.



¿Cómo se montó el número cero de Amiga.InFo?

Para aquéllos que crean que su Amiga no es capaz de todo con un poco de voluntad e imaginación, han de saber que el número cero de esta revista fue maquetado tan sólo con un A1200 y un A3000 básicos. Eso sí, nos costó mucho tiempo delante de la pantalla y horas de frustración y, cómo no, también alegría, utilizando el veterano Professional Page 4.1. No utilizamos en Page Stream porque en aquella época era inestable, además de generar unos ficheros Postcript muy problemáticos con las filmadoras. Ahora, la versión 3.2 se convertirá pronto en nuestra principal herramienta para Amiga.InFo.

Sólo lo necesario...

Si usted es un usuario que necesita imprimir varias páginas al mes, o algún que otro trabajo estudiantil, o realizar sus propias tarjetas o editar sus cartas, no busque más, no necesita un programa DTP. Con Final Writer o Wordworth tiene más que suficiente. Estos programas son muy completos y no requieren grandes máquinas para poder trabajar con ellos. Sin embargo, si requiere montar páginas con una gran precisión, crear cajas de tamaño variable con texto o gráficos en su interior, utilizar cambios de fuentes o generar ficheros Postcript con separación de colores para filmar fotolitos de forma profesional, entonces lo que está buscando es un programa como el PageStream o el Professional Page. Estos dos programas, sobre todo el primero, son famosos dentro del mundo de la autoedición con Amiga, de hecho, son varias las revistas de Amiga que son maquetadas completamente con ellos, como es el caso de nuestra querida Amiga.InFo.

Requerimientos de Hard

En este punto es donde realmente se diferencia un procesador de textos de un verdadero programa de autoedición. Mientras que el primero necesita para funcionar unos 4MB de memoria y un procesador 020 o superior, los programas DTP necesitan como mínimo 16 MB y un 030 o superior. Claro está que éstos son requisitos mínimos, el equipo ideal en la actualidad para uso profesional pasa por tener un potente 040 ó 060, tarjeta gráfica 24 bits, y unos 64 MB de memoria. Por ejemplo, los A500, A2000, A1200 básicos necesitarán más memoria (4MB) para poder trabajar cómodamente con Final Writer o Wordworth, además de que es muy recomendable acelerarlos con un M680x30. Es posible convertir un A1200 en una máquina ideal para autoedición semi-profesional gracias a las asequibles tarjetas aceleradoras que, como mínimo, ponen al alcance de casi todos un 030 a 50MHZ y 8MB de RAM. El A4000 y A3000 están bien equipados en cuanto a procesador y son los equipos ideales para ser expandidos con una tarjeta gráfica 24 bits y más memoria, así como dispositivos de almacenamiento de gran capacidad para ser usados profesionalmente. En cuanto a periféricos, un buen ratón (unos 400 DPI mínimo), un monitor de 17", un escáner color de sobremesa tamaño DINA-4, un magneto-óptico o ZIP, una impresora láser de 600 DPI y una color inyección de tinta son algunos de los que, más tarde o más temprano, acabaremos por necesitar y comprar. Actualmente, todos estos periféricos han bajado de precio hasta el punto en que algunos usuarios de Amiga pueden llegar a tener un equipo equiparable a algunos considerados como profesionales en el mundo MAC.

Texto, imágenes y color

La función principal de un programa de autoedición es darnos el control de tres aspectos fundamentales en la composición de un documento: los textos, imágenes y el color. Pero además, ese control ha de ser preciso en el formateado del texto, posicionamiento de las imágenes en la página o la elección del color exacto que necesitamos.

El texto

La capacidad de manipular el texto es una de las principales características de cualquier programa de autoedición. En esa manipulación se incluyen rotaciones, escalados, kerning, tracking, interlineado, cambio de tipo, hojas de estilo, diccionario, formateo de párrafos, líneas base, etc. El "cómo" lo hace cada uno de los programas es importante, pero aún lo es más la precisión de las manipulaciones. Mientras que un procesador de textos con opciones avanzadas puede ofrecer alguna de estas capacidades pero sin un gran control del usuario, en los DTP es indispensable poder trabajar con precisión de milímetros si es necesario, además de que debe existir una correspondencia directa entre el tamaño de los objetos en pantalla y los objetos una vez impresos.

Final Writer y WordWorth tienen muchas opciones para formateo de textos (márgenes, indentaciones, sangrados, etc) pero no llegan a tener un control absoluto de la página tal y como lo hacen PPage y PageStream. Por poner un ejemplo, en estos programas de autoedición puede crear columnas de texto de tamaño variable y vinculadas entre ellas de forma que el texto fluya entre ellas en el orden que deseemos. Con Final Writer (FW) o Wordworth (WW) no es posible conseguir esto, como máximo podremos crear unas columnas del mismo tamaño.

Por otro lado, el tipo de fuentes también está muy restringido en FW o WW, pero en PageStream es posible utilizar las fuentes de tipo Adobe Type 1, Compugraphics y

o tipo Soft-Logik, que unidas a un conversor de fuentes nos ofrece acceso a cientos de ellas.
También otra diferencia fundamental que distancia, por ejemplo, a PageStream de cualquier otro es la posibilidad de variar libremente la forma y tamaño de los textos, adaptándolos, por ejemplo, a espirales, formas irregulares, deformaciones, perfíles de gráficos, etc. En este sentido PPage está bastante limitado y tiene que recurrir a un programa como PDraw o DrawStudio.
Si lo que necesita es crear documentos de una página con muchos tipos de fuentes, con degradados, transparencias, varias capas de gráficos, deformaciones de texto, manejo de gráficos, ilustraciones, dibujos etc., olvídese de los programas de autoedición o proceso de textos. Lo que necesita se llama DrawStudio (vea InFoTest de este mismo número).

Las imágenes

Dos características fundamentales ha de cumplir el programa de DTP en el manejo de imágenes: posibilidad de importar distintos formatos (IFF, JPEG,GIF,TIFF, etc) y poder colocar y escalar la imagen de una forma rápida y cómoda en la página. Todo esto lo hace PPage, pero PageStream riza el rizo al ofrecer la posibilidad de importar imágenes en cajas irregulares, por ejemplo, dentro de un círculo o un triángulo.
Por otro lado, el manejo de la previsualización de la imagen en pantalla también es importante, puesto que ha de tener un refresco rápido y tener como mínimo 256 colores en pantalla. En este punto juega un papel decisivo la potencia del Amiga del que se disponga. Los modos AGA son lentos en 256 colores y alta resolución, por lo que no es del todo factible montar páginas a todo color en un Amiga que no posea una tarjeta gráfica de 24 bits. Por otro lado, programas como PPage ofrecen una calidad de previsualización de los gráficos en color muy poco fiable, aunque trabaje en 256 colores no utiliza completamente la paleta y esto provoca una imagen con muy pocas tonalidades.
FW, WW y PageStream no tienen ese problema y se comportan excelentemente a la hora de mostrar en página la imagen.
Una de las primeras pruebas que se suele hacer para testear un programa de DTP es cargar una imagen escaneada a alta resolución con varios megas de tamaño y observar cómo se comporta. En este aspecto los procesadores de texto no son muy fiables y consumen bastante memoria, pero el PPage o PageStream tienen la opción de vincular una imagen a una caja y no cargarla en memoria, sino dejarla en el disco duro, de forma que podremos visualizarla y después cerrar la imagen para liberar memoria.

El color

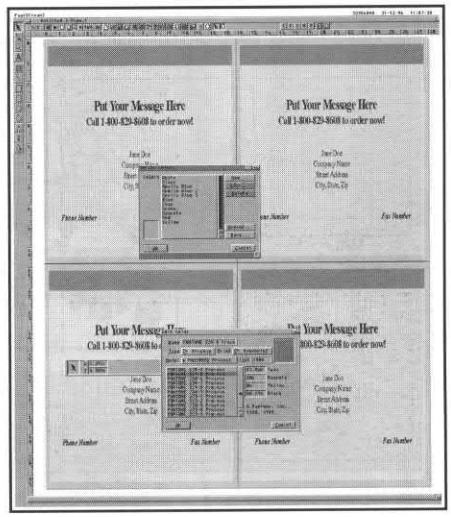
En este punto los procesadores como FW o WordWorth tienen muy poca precisión. Están limitados a los colores RGB que vemos en pantalla, pero a la hora de imprimir, esos colores varían ligeramente según la calidad y ajustes de nuestra impresora. Por ejemplo, un verde con un 80% de negro (oscuro) en pantalla podría imprimirse como un verde al 60% o al 90%. Esto, si bien es aceptable para un uso amateur, es totalmente inaceptable para los profesionales.
Por este motivo PPage y PageStream ofrecen un sistema de control del color basado en códigos Pantone. Este sistema de referencia hace corresponder directamente un color en pantalla con un color de imprenta, obteniéndose el color final con gran precisión.

La impresión

En opciones de impresión, sin duda alguna, el PageStream es el programa más completo que existe para Amiga. Permite utilizar cualquier impresora de las preferencias, o utilizar sus propios drivers optimizados para una docena de marcas diferentes de impresoras o, lo mejor de todo, generar directamente ficheros Postcript para ser enviados a una filmadora profesional.
Es posible, por ejemplo, conectar al Amiga una filmadora AGFA ACUSET 800 (con valor de varios millones de ptas.) y utilizar PageStream para controlarla y filmar fotolitos a 1200 DPI o más.
Los procesadores de texto dejan en este sentido bastante que desear, ya que, aunque cubren perfectamente las necesidades del usuario medio con impresoras de inyección de tinta, no ofrecen ninguna posibilidad de generar separación de colores (CMYK) en ficheros Postcript para uso profesional (cuatricromías) además de que el manejo del color está muy limitado. Todo lo contrario ocurre en PageStream y PPage, los cuales se defienden perfectamente a la hora de generar ficheros Postcript para cualquier trabajo en color o no.
Quedan muchos temas por comentar sobre Autoedición y volveré pronto de nuevo con un artículo que explique paso a paso cómo generar un fichero postcript para filmar en un servicio de Pre-impresión de alguna empresa que trabaje con MAC o PC. Como anécdota, la primera vez que fuí a uno de estos servicios me dijeron que Amiga era un sistema muy cerrado y que no podrían generar los fotolitos...que me comprara un MAC o un PC y montara Amiga.InFo con Quark XPress o PageMaker.
¿Montar con PC o MAC una revista de Amiga? Ni pensarlo, ¡sería una contradicción! Creo que con los fotolitos de esta revista les quedó demostrado que Amiga es capaz de generar Postscript y fotolitos, no es un sistema cerrado y permite conseguir resultados excelentes sin necesidad de recurrir a un MAC o PC.■



Professional Page 4.1 o PageStream 3.2, dos opciones para dedicarse a la Autoedición con Amiga.



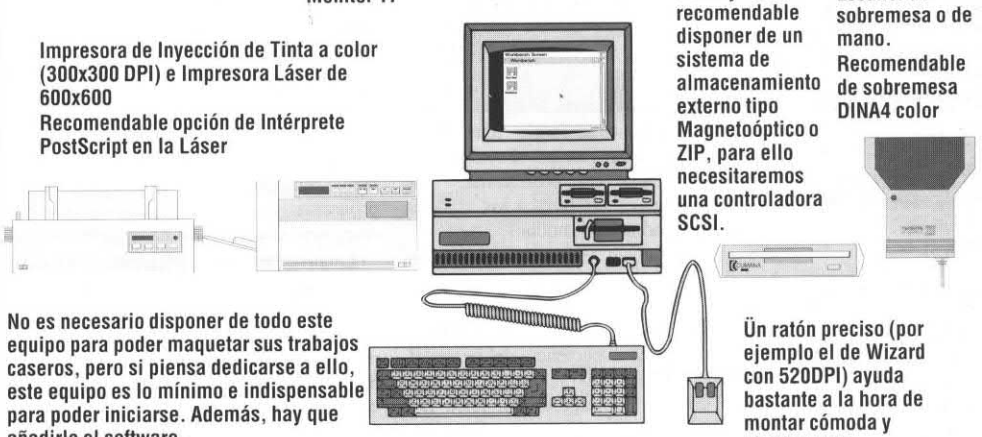
EQUIPO BÁSICO PARA AUTOEDICIÓN CON AMIGA

A1200, A3000 y A4000
16 MB RAM para B/N, 32MB para color
Procesador M68030/50Mhz o superior
Recomendable Tarjeta Gráfica 24 bits
Monitor 17"

Impresora de Inyección de Tinta a color (300x300 DPI) e Impresora Láser de 600x600
Recomendable opción de Intérprete PostScript en la Láser

Aunque no es imprescindible, es muy recomendable disponer de un sistema de almacenamiento externo tipo Magnetoóptico o ZIP, para ello necesitaremos una controladora SCSI.

Escáner de sobremesa o de mano. Recomendable de sobremesa DINA4 color

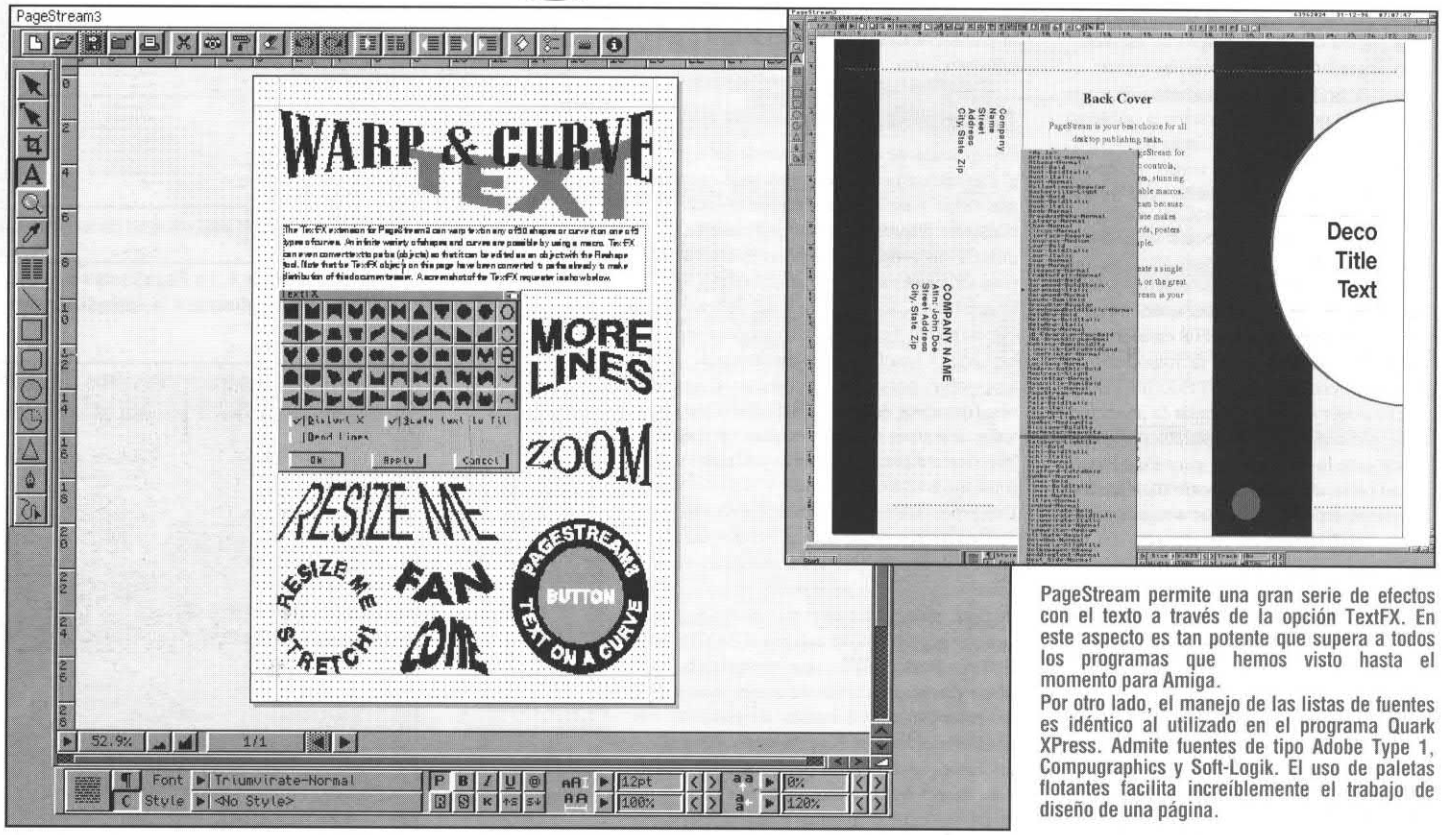


No es necesario disponer de todo este equipo para poder maquetar sus trabajos caseros, pero si piensa dedicarse a ello, este equipo es lo mínimo e indispensable para poder iniciarse. Además, hay que añadirle el software.

Ün ratón preciso (por ejemplo el de Wizard con 520DPI) ayuda bastante a la hora de montar cómoda y rápidamente.

La estrella del Amiga en DTP

Por Mikel ArzaK



PageStream permite una gran serie de efectos con el texto a través de la opción TextFX. En este aspecto es tan potente que supera a todos los programas que hemos visto hasta el momento para Amiga.
Por otro lado, el manejo de las listas de fuentes es idéntico al utilizado en el programa Quark XPress. Admite fuentes de tipo Adobe Type 1, Compugraphics y Soft-Logik. El uso de paletas flotantes facilita increíblemente el trabajo de diseño de una página.

SoftLogik
PUBLISHING CORPORATION

PageStream 3.2 tiene un precio de unas 35.000 ptas. y es posible adquirirlo directamente de SoftLogik:
sales@softlogik.com
o
Tlf. 314256 95 95
Fax. 314256 77 73
SoftLogik Publishing
315 Consort Drive
St. Louis
MO63011-4439

El mundo de la autoedición siempre ha sido uno de los puntos fuertes del Amiga. Ya con los procesadores de textos despuntaba como uno de los mejores sistemas para ello, y después con Professional Page, PageSetter, PageStream, y otros, se hacía frente a los reyes: PageMaker y QuarkXpress. Eran programas muy buenos, aunque no llegaban a los niveles de calidad de los más famosos. Además, poco a poco dejaron de desarrollar nuevas versiones de casi todos los programas, con la consiguiente pérdida de competitividad frente a los programas de Macintosh. Pero llegó SoftLogik anunciando una nueva versión de su PageStream. Prometía un programa totalmente profesional, con características muy similares a los grandes, incluso superándolos en muchos aspectos.

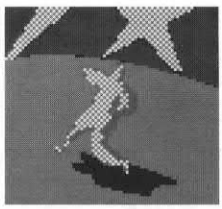
Después de aquel anuncio pasaron unos años, y no había novedad al respecto. Entonces empezaron a surgir rumores sobre la posible cancelación del proyecto. SoftLogik, ante la impaciencia del personal, aceleró el desarrollo del proyecto, y lanzó la primera versión de PageStream hace dos años. Era una versión beta 3.0 con numerosos bugs, que mostraba lo que podía llegar a ser el programa. Recibió críticas muy duras, y un responsable de SoftLogik explicó que el programa iba a seguir siendo desarrollado hasta convertirse en el programa que todos querían. Y dicho y hecho, durante los dos últimos años se han venido desarrollando nuevas sub-versiones, hasta llegar a la versión final 3.1, que estuvo disponible al final del verano pasado, tras lo cual estuvo disponible la versión 3.2 con importantes mejoras.

El programa viene en una bonita presentación, aunque la caja interior no es nada espectacular. Por otro lado, el manual no está disponible aún ya que está siendo desarrollado, aunque promete ser un gran manual de muchas páginas (unas 600) y bien redactado. De todas formas, el programa incluye una completa documentación AmigaGuide en línea.

La instalación del programa no esconde ningún misterio, ya que incluye el instalador standard del Workbench. La carga del programa es larga y muy similar a las de los programas de Macintosh como PageMaker o Photoshop. Tras dicha carga aparece una ventana denominada Navegador de PageStream que nos ofrece las opciones comunes del inicio del programa: Nuevo documento, Abrir un documento, Consultar la ayuda en línea, Salir del programa, etc. Este Navegador es una forma rápida y original de acceder a las opciones comunes de un programa.

En la creación de un nuevo documento se nos solicita su tamaño, formato, estilo (doble página, página única, etc), columnas iniciales, páginas maestras, título, descripción, etc. Tras introducir estos parámetros, aparecerá ante nosotros la página donde realizaremos el trabajo junto a las barras de herramientas. Se incluyen dos barras con abundantes y claros botones, y una ventana de información, en la cual aparece abundantes datos sobre el elemento seleccionado, permitiendo realizar modificaciones directamente sobre el mismo. El interface recuerda a programas profesionales como PageMaker y otros muy conocidos. Realmente es cómodo y sencillo trabajar con el programa.

En cuanto editamos un par de cuadros de texto, insertamos unas columnas, e introducimos un gráfico, percibimos una alta velocidad de proceso, con la consiguiente velocidad en el refresco de pantalla de los elementos con los que trabajamos.



PageStream3

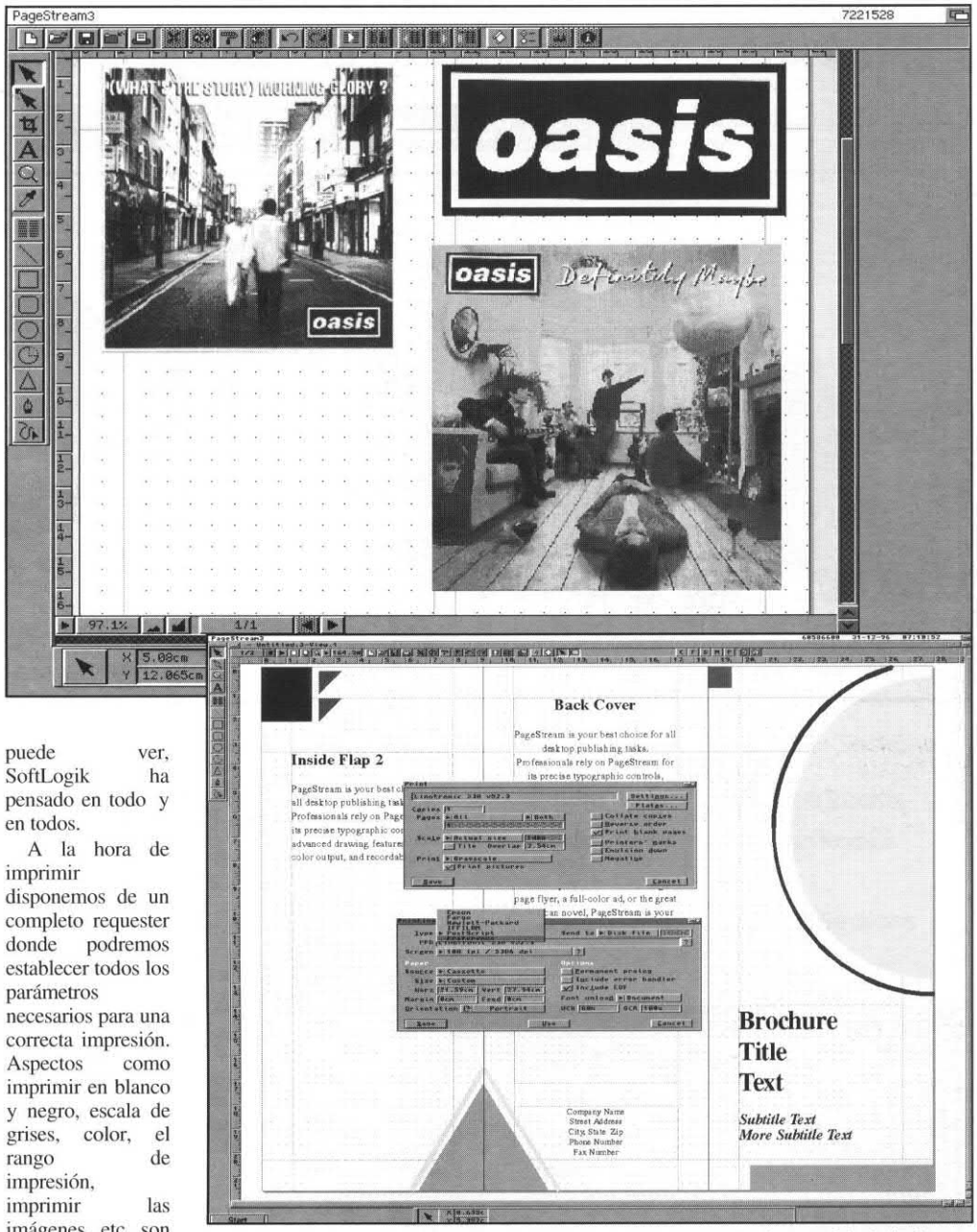
Como ya he comentado anteriormente, coexisten dos barras de herramientas, además de otra de información. La primera de ellas recoge las típicas funciones del selector, texto, dibujo estructurado, cajas de texto, etc. Todo muy bien organizado y claro. En la parte superior aparece otra barra de herramientas de una gran utilidad. Acciones como abrir un documento, guardarlo, imprimirlo, deshacer y rehacer acciones, copiar-cortar-pegar un objeto, acceder a las preferencias, etc. Además existen unos botones en cada documento para poder navegar fácilmente por las diferentes páginas, así como hacer zoom sobre las mismas de forma directa y sencilla.

En la barra de información aparece toda una serie de datos sobre el objeto seleccionado en cada momento, pudiendo además realizar cambios directamente sobre el mismo. Aspectos como la posición, tamaño, el tipo de letra, su estilo y tamaño, efecto que se le quiere dar, etc. Además cuenta con una gran precisión, superior a la de sus rivales.

Si deseamos insertar un gráfico disponemos de multitud de filtros que nos permitirán trabajar con un sinfín de formatos como IFF, GIF, etc. Y si los vemos en colores, mucho mejor, y es que PageStream maneja ahora hasta 256 colores en pantalla, además de disponer de un buffer de 24 bits reales. Si es amplio el rango de formatos soportados por este programa, en cuestión de textos la cantidad de ellos es incluso superior. Aparte de los clásicos Ascii, se incorpora soporte de los procesadores de texto de Amiga (léase Wordworth, Final Writer, etc), además de formatos de PC y Macintosh.

Sobre la propia maquetación de los documentos, PageStream 3.2 incorpora potentes funciones, hasta ahora solo vistas en programas de alto coste. Creación rápida de columnas pudiendo unirlas a posteriori de una forma muy cómoda, establecer guías en las páginas, posicionar tabuladores de forma rápida sobre los textos, y en general un control absoluto sobre los objetos y textos. Realmente dispone de un incontable número de funciones que para describirlas necesitaría toda una revista. Es impresionante, y un placer.

Para los amantes del Arexx comentarles que PageStream lo soporta plenamente. Es más, se puede decir que es una obligación tenerlo instalado, ya que muchas funciones de PageStream son Arexx, además de incluír un gran número de scripts a modo de ejemplo. Para los usuarios desconocedores del Arexx, comentarles que PageStream incluye un creador de scripts Arexx muy fácil de utilizar. En realidad es un grabador de acciones, que luego las convierte a Arexx. Como se



puede ver, SoftLogik ha pensado en todo y en todos.

A la hora de imprimir disponemos de un completo requester donde podremos establecer todos los parámetros necesarios para una correcta impresión. Aspectos como imprimir en blanco y negro, escala de grises, color, el rango de impresión, imprimir las imágenes, etc, son correctamente recogidos. En esta versión se han incorporado multitud de impresoras, de una gran cantidad de marcas, incluyendo las Epson, Hewlett Packard, Texas Instruments, Olivetti, e incluso las Fargo. Además, al tener soporte de impresora Workbench, podemos utilizar PageStream junto a TurboPrint o Print Studio, accediendo a una gran cantidad de impresoras. Por otra parte se incluye la posibilidad de pasar el documento a lenguaje PostScript, pudiéndonos adaptar a diferentes standards de impresoras PostScript.

Seguiría explicando las excelencias de este programa, pero no tengo toda la revista para ello. En resumen, por fin tenemos un gran programa de autoedición para Amiga, incluso superior a PageMaker o QuarkXpress. Creo que junto a LightWave, éste es un gran programa con un buen precio, y con un desarrollo continuo por parte de SoftLogik. ¿Quién da más?■

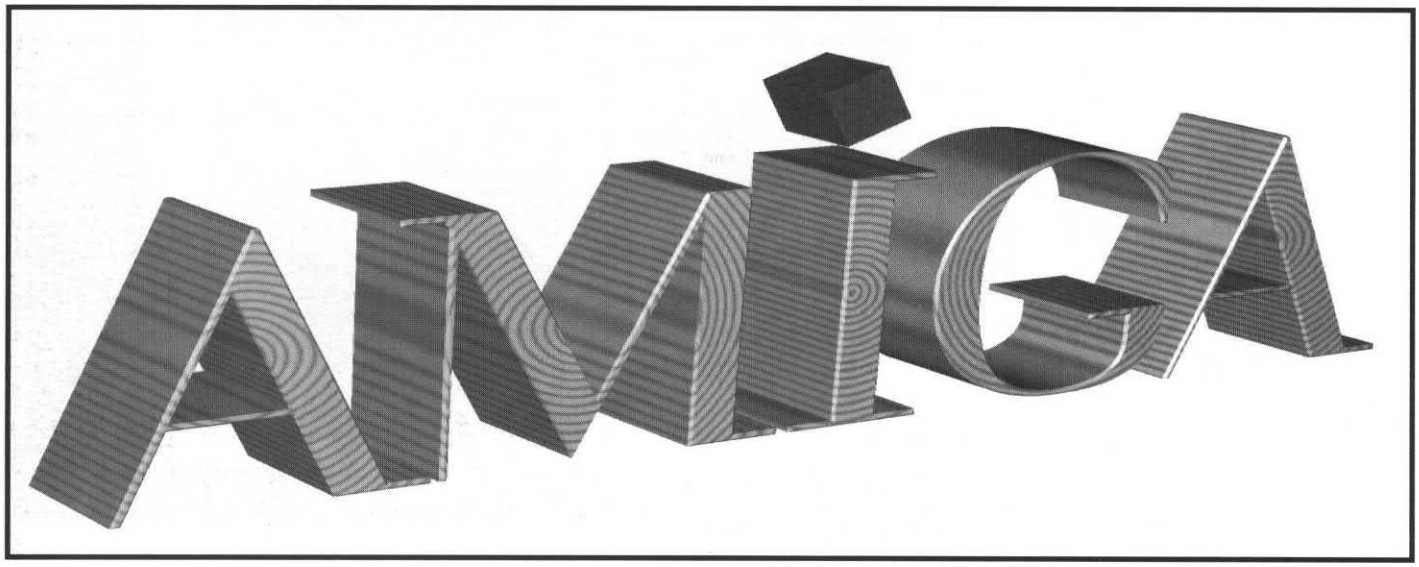
La importación de imágenes 24 bits de gran tamaño y previsualización en pantalla a 256 colores requiere una máquina potente para que sea rápida.

En el tema de impresión, además de multitud de impresoras de todo tipo, también es posible generar Postcript para filmadoras como por ejemplo la Linotronic 330. Esto convierte a PGS3 en un programa profesional.

Póngase a Imaginar...

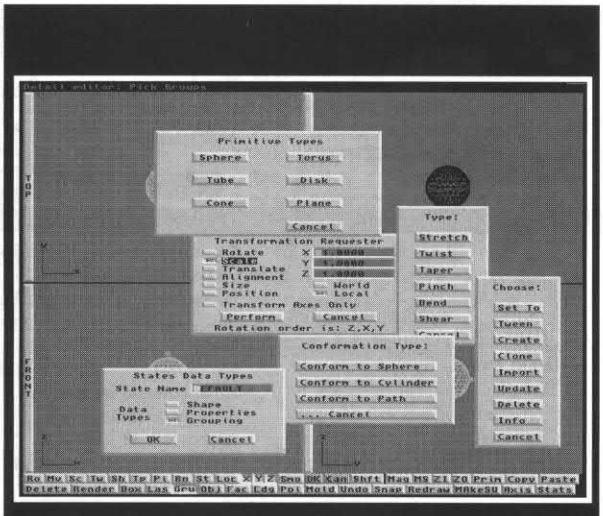
Con este artículo empieza una serie dedicada a Imagine. Sólo hay una pretensión: ayudar a todos los amantes del 3D a iniciarse en este fantástico y accesible programa.

Por José María Sánchez



En este primer artículo dedicado a Imagine, comentaremos un poco por encima sus principales posibilidades. Lo haremos como lo hace el programa, por secciones. Éstas son: Detail, Forms, Cycle, Action, Stage y Spline. También haremos un pequeño repaso a los huesos en Imagine, hablaremos del menú de edición y la función Mold al detalle.

El programa Imagine puede funcionar en un Amiga con 4 Megas como mínimo para hacer proyectos que no necesiten de muchos objetos y texturas IFF de gran resolución (más bien ninguna). Con el programa original se facilita una amplia librería de texturas que pueden ser suficientes, pero recomiendo la adquisición de las colecciones Essence, que son realmente buenas. También recomiendo, para aquéllos que utilicen más seriamente este programa, la adquisición del programa llamado Dust, del cual pueden encontrar una versión no registrada en el CD-ROM de Diciembre. Este programa les permitirá hacer Morphing 3D con facilidad y aplicar un sinfín de efectos a nuestros objetos. Comencemos definiendo el programa.



1 Las opciones del editor Detail se puede apreciar en esta imagen.

Secciones

Detail: Esta sección podríamos decir que es la principal, en ella crearemos nuestros objetos, aplicaremos texturas, animaremos objetos, etc. Podremos modelar objetos desde primitivas o crearlos desde cero. Podremos modificarlos con opciones como EXTRUDE, ROTATE, y muchas más. En este primer artículo, lo usaremos para hacer una pequeña animación con BONES (huesos), como algún lector pedía. No se preocupen, también hablaremos en otro articulo de los huesos con más profundidad.

Forms: Si lo tuviéramos que comparar, lo haríamos con la opción LATHE de Real3D. Pero no sólo esto, con mucha (bastante) práctica se pueden hacer objetos complejísimos a partir de una "esfera". Esta sección sólo la utilizaremos para crear objetos simples como jarrones, botellas y similares.

Cycle: Esta sección es idel para la creación de movimientos. Tiene opciones como KEY FRAMES que lo hacen muy intuitivo y fácil de utilizar. El editor Stage está preparado para este tipo de objetos, y permite una rápida utilización en movimientos repetitivos como el de los pistones de un motor.

Action: Desde Action se controla la mayor parte de nuestro proyecto. Número de frames, luces, efectos, cámara, opciones globales (como fondos), objetos y todo lo referente al control de tiempos. También controlaremos las opciones Cycle de los objetos, si éstos las tuvieran.

Stage: Es el plató. Cargamos, situamos, damos ordenes de movimiento, luces y ... ¡ACCIÓN!.

Spline: La utilización en lo que a mí concierne de este editor es la de utilizar fuentes PostScript.

Preference: En las preferencias de Imagine podremos añadir nuestros gadgets, en cada uno de los editores para una mayor comodidad. También introduciremos el directorio de nuestras fuentes, el nombre de la imagen que generamos con Quick Render y su directorio, la iluminación del mismo, el tipo de render, el color de fondo e incluso variar los colores de los editores.

Existe un editor más, el Projects, en el cual realizamos el render final, definimos los directorios del proyecto, el tipo de resolución y poca cosa más.

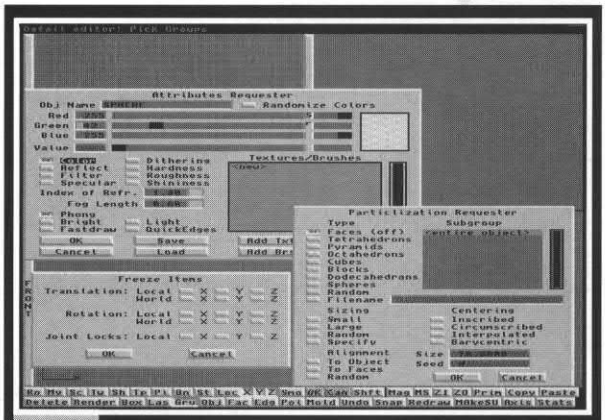
El tutorial

Las Primitivas que nos ofrece el programa son: Sphere, Torus, Tube, Disk, Cone y Plane. En la Foto 4 pueden ver la primitiva Torus y sus parámetros.

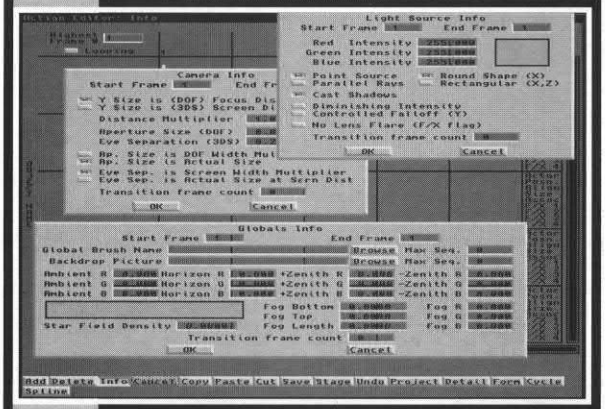
Las ventanas: Cuando entramos en el editor Detail se nos presentan cuatro ventanas: una de perspectiva, una frontal, de profundidad, y otra de altura. Cada ventana tiene un gadget a su izquierda que, seleccionándolo, nos muestra la ventana a pantalla completa, para poder trabajar con más detalle, que junto con la opción Zoom nos permitirá trabajar con más seguridad sobre los objetos. La ventana de perspectiva nos ofrece la posibilidad de ver cómo puede quedar el objeto final, usando tres formas de visión que encontramos en el menú Display. También podemos usar esta ventana para la edición de aquellos objetos que se componen de muchos polígonos y no alcanzamos a seleccionar algunas zonas desde el resto de ventanas utilizando la opción New Mode. En esta misma ventana podemos determinar una zona con la opción Set Zone del menú Display, para realizar un render en la zona encuadrada. Será la ventana donde veamos nuestras animaciones como preview. Recomiendo tener esta ventana en Wireframe para ahorrar memoria. El Gadget con la letra A variará el punto de vista, la letra Z la distancia y la P la profundidad. Para usar NewMode no debe haber ningún gadget activado. Las otras tres ventanas serán donde se editen los objetos. Las tres ventanas nos dan la posibilidad de desplazarlas con las teclas cursoras, siendo la última ventana, en la que se pulsó el botón derecho del ratón, la que se desplace.

Edición: Comentaré las posibilidades que más se usan. En el menú Mode, encontramos la posibilidad de editar nuestros objetos de varias formas. Las primeras son las opciones Pick, que se utilizan para modificar el objeto de la forma seleccionada. Los Pick Faces se utilizan para variar el color de la zona escogida, para borrar, mover o crear un grupo de caras del objeto para la utilización de los Bones. Los Pick Edges son útiles para borrar zonas muy concretas en las que no queremos que desaparezcan las Faces que la rodean. Esta opción nos permite aplicarle la opción Extrude y algunas posibilidades Make. Con Pick Points se modifican los puntos de los objetos, moverlos, escalarlos, etc... Los Add son para añadir más points, faces, edges. Decir que para añadir puntos desde cero tendremos que haber colocado un Axis anteriormente. Para poner Faces tendrán que haber como mínimo tres puntos que es de lo que se compone una Face. Más abajo encontramos la opción Edit Path que nos permite modificar un Path (camino) anteriormente añadido con Add/Open Path o Add/Closed Path del menú object. También encontramos el submenú Pick Method en el que podremos elegir la forma de seleccionar los objetos en pantalla. Tenemos tres formas, prueben y opten por la mejor opción en cada momento. Otra forma de seleccionar objetos es yendo al menú Pick Select y buscarlo utilizando varias fórmulas como nombre, anterior, posterior, etc... En el menú Mode también encontramos la opción Magnetism, para modificar zonas del objeto utilizando varias fórmulas que comentaré en el próximo artículo. En el menú Object encontramos las principales opciones de edición: Delete, Cut, Copy, Paste, Join, Merge, Skin, Slice, Fracture y, sobre todo, Transformation con la que modificaremos los objetos con mayor precisión.

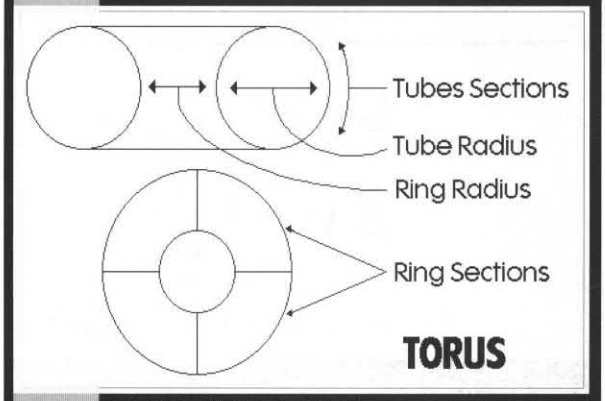
Mold: En el editor Detail se ofrecen varias posibilidades para empezar a modelar los objetos: Añadamos una primitiva como Plane y apliquémosle un extrude, el resultado será un simple cubo. Modificar el objeto no es cosa para habilidosos, mediante los Pick Method podemos hacerlo con facilidad utilizando la ventana de perspectiva para aquellas zonas donde no alcanzamos porque hay otras zonas del objeto que nos las tapan. Otra manera de crear el mismo objeto es añadir un Axis, (todos los objetos tienen un Axis, no es posible crear un objeto punto por punto sin antes haber añadido y seleccionado un Axis antes). Lo siguiente sería seleccionar la opción Add Points para añadir los puntos que compondrán el objeto (en este caso 4, uno para cada vértice de un cuadrado),trabajando en la ventana frontal, a continuación hay que añadir las Faces con Add Faces, primero pulsamos uno de los tres puntos de los que se compone una face y pulsando sobre los dos siguientes y repetimos con el punto que nos queda. Cuando hemos completado el objeto podemos observarlo en la ventana de perspectiva con la opción Shaded y a ventana completa para poder ver si hemos dejado alguna zona sin Face. Tenemos un objeto plano (sin profundidad), ahora para hacer que las líneas sean rectas y forme un plano perfecto, usamos la opción Snap to Grid con Pick Points activada y habiendo escogido los puntos antes con la ayuda de la tecla SHIFT. Si algún punto no cuadra lo seleccionamos y lo acercamos lo más posible con Move al Grid (rejilla) más apropiado y, teniéndolo seleccionado, volvemos a aplicarle Snap to Grid. Cuando hemos terminado, elegimos Pick Objects y escogemos el objeto. Ahora vamos a modificarlo con opciones como Extrude (Menú Functions/Mold). Con Extrude tendremos que tener en cuenta que el Axis del objeto esté colocado correctamente (siempre se modificará el objeto en la dirección Y local). Pueden ver tres ejemplos en las Fotos 5, 6 y 7 en las que se realiza un Extrude con escalado, traslado y rotación. Length=Distancia de la profundidad. Path=Camino, podemos crear el camino que seguirá en su creación; hemos de tener en cuenta de cuántas secciones se compondrá para obtener un resultado óptimo. Sections=Número en los que se dividirá la profundidad determinada en Length. Along Path=Activar la opción camino. Y Rotation=El ángulo de rotación que sufrirá en la profundidad, (también deberemos tener en cuenta el número de secciones). X Scaling=Escalado de la profundidad en la dirección X. Z Scaling=Escalado de la profundidad en la dirección Y. X Translate=Define la distancia en la que se moverá en la dirección X. Z Translate=Define la distancia en la que se moverá en la dirección Z. Hagamos un ejemplo de Extrude con el plano que tenemos: Para que la rotación sea la ideal tendremos que colocar el Axis del objeto fuera del mismo. Seleccionado el objeto, pulsamos sobre los gadgets Loc y Shft y Move; después de pulsar Move, hemos de fijarnos en si Loc y Shft siguen activadas, si no es así, hemos de intentarlo de nuevo; movemos el Axis hacia la derecha (en la dirección X) aproximadamente la misma distancia de la que se compone el



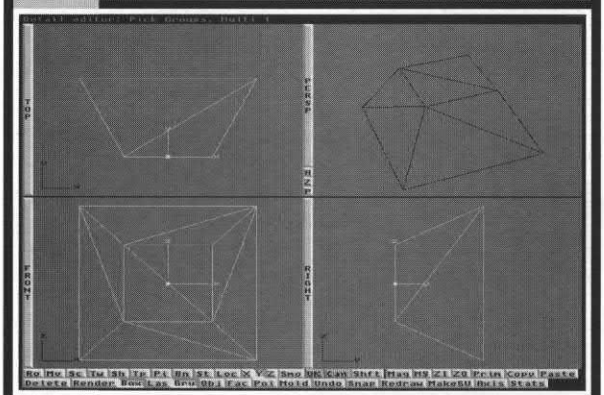
2 Al igual que en la foto número 1, el editor Detail se puede observar también en esta imagen.



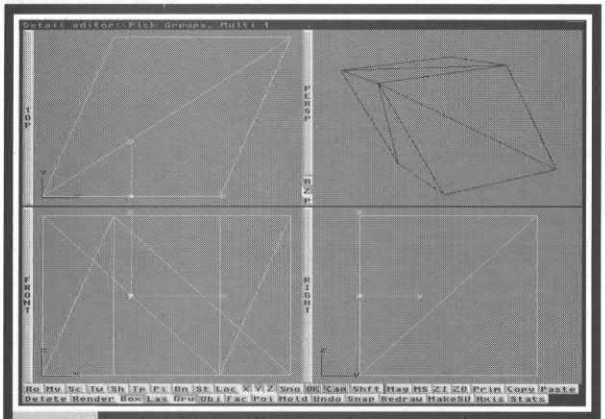
3 Control total sobre luces, cámara y características globales desde Action.



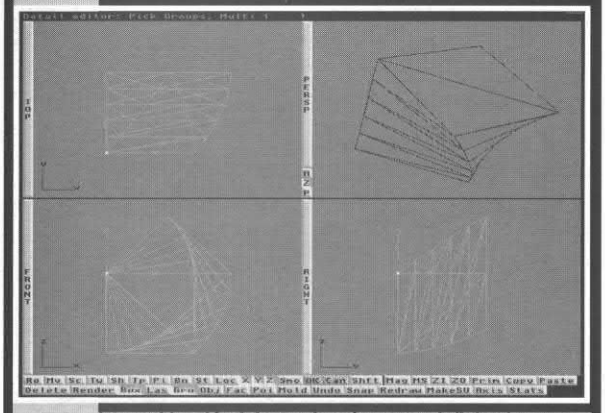
4 Definición de la primitiva Torus.



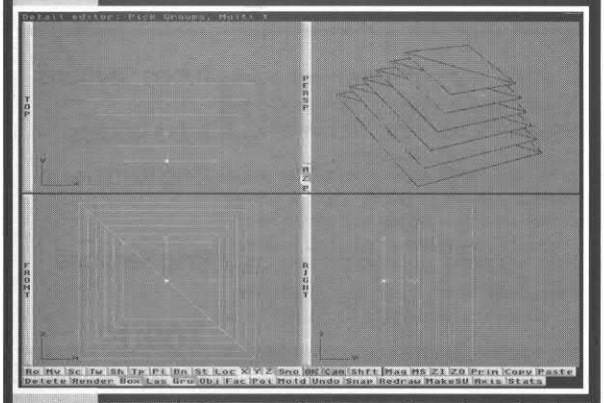
5 Fíjense que el axis del objeto está en su centro, para producir el efecto por igual.



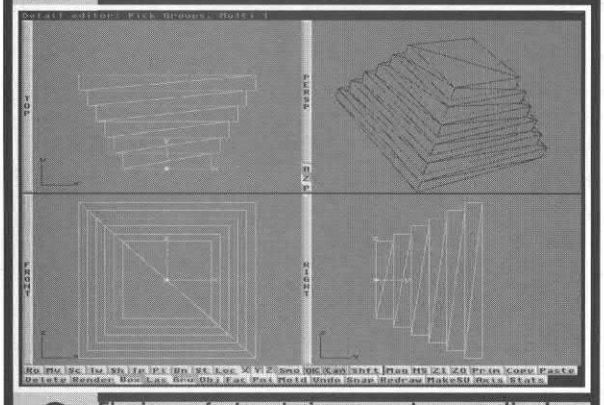
6 Aquí el axis no afectará a la inclinación.



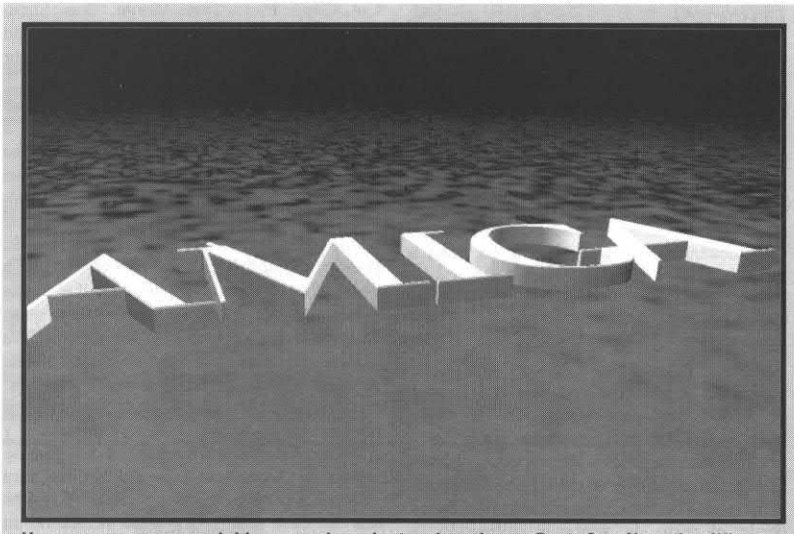
7 La combinación del extrude más rotate, definiendo con 5 las secciones que suavizarán la curva, y el axis colocado en una del las esquinas del objeto.



8 Un escalado con replicate, con 5 secciones hasta alcanzar el tamaño deseado.



9 El mismo efecto anterior pero esta vez realizado sobre un cubo.



Un programa recomendable, para el uso junto a Imagine es Dust. Con él se simplifican los efectos abriéndonos las puertas al morphing en 3D más concretamente, pero también nos ayudara a la creación de olas marinas, a la conversión de objetos del todo poderoso Lightwave y mucho más.

objeto, no muy alejado; pulsamos Ok; deseleccionamos Loc y Shift. Antes de continuar copiemos el objeto plano para su posterior utilización con la opción Copy del menú Object. Cuando lo tengamos copiado, seleccionamos la opción Mold del menú Functions, escogemos Extrude e introducimos estos parámetros: Length=300, Sections=20. Haráon que haya 5 copias cada 90 grados. Y Rotation=360.000. El resultado es una especie de rampa que rota hasta los 360 grados.

Replicate. Menú Functions/Mold. Esta opción nos ofrece los mismos parámetros que Extrude, pero el resultado será diferente ya que ésta lo que hace son copias del objeto y las varía según los siguientes parámetros (tienen otros tres ejemplos en las Fotos 8, 9 y 10): Length=Longitud total que alcanzará la última copia. Path=Igual que en Extrude se puede añadir el camino que seguirán las copias. Sections=Número de copias. Along Path=Activar camino. Y Rotation=Crea una rotación en las copias, por ejemplo, para hacer una escalera de caracol. X Scaling=Escalado de cada copia en X. Z Scaling=Escalado de cada copia en Y. X Translate=Parámetro que define el desplazamiento de cada copia en la dirección X. Z Translate=Lo mismo que X Translate pero en la dirección Z. Hagamos el ejemplo de la escalera con un plano: borramos el objeto que tenemos (el que hemos modificado con Extrude) con la opción Delete del menú Object que tenemos en pantalla y seleccionamos Paste del mismo menú para insertar el objeto antes copiado. En el menú Functions/Mold escogemos Replicate y cambiamos estos parámetros: Length=300 Sections=20. Harán que haya 5 copias cada 90 grados. Y Rotation=360.000 y perform para salir. Los parámetros son los mismos que en Extrude pero el resultado nada tiene que ver uno con otro, ya que ahora tenemos un escalera formada por planos. Perfeccionar los resultados es cosa suya, pero por ejemplo, si antes de hacer este último ejemplo le hubieran aplicado un Extrude de distancia corta y hubieran multiplicado la distancia que hemos puesto en Extrude por la cantidad de copias que íbamos a utilizar en Replicate, tendríamos la distancia a introducir en la longitud de este último para que la escalera no tuviera huecos entre peldaños.

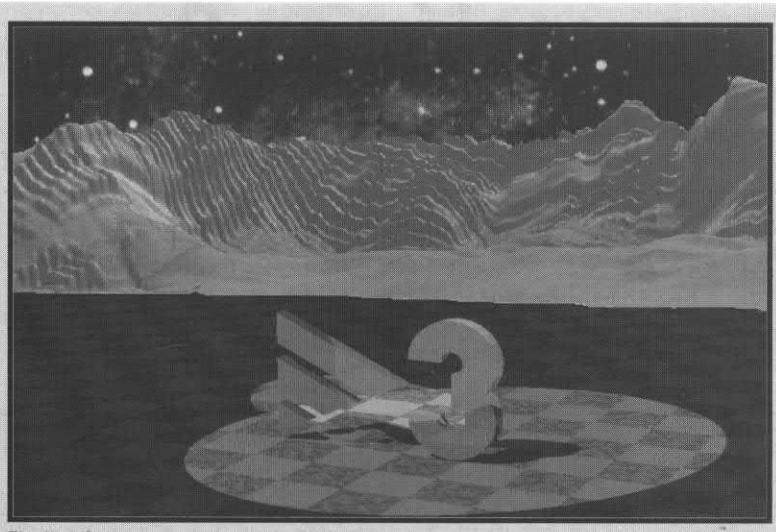
Spin. Menú Functions/Mold. Esta opción lo que hace es doblar y rotar el objeto. El uso que yo le doy es poco, por no decir ninguno. Spin Angle=El ángulo de rotación que producirá el objeto al doblarlo. Sections=Número de secciones en el que se divide el ángulo.

Swep. Menú Functions/Mold. Es más util que la opción Spin, viene a ser como un Extrude pero con rotación. Swep Angle=ángulo de rotacion total. Sections=núumero de secciones en el que se divide la rotación. Cuantas más pongamos más suave será la rotación.

Dejemos este tema por hoy, y vayamos a los ...

Bones

En este capítulo haremos un ejemplo para resolver alguna duda sobre los bones. Empezaremos en el editor Detail creando un cilindro con tres secciones de altura (utilicen la Foto 11 a modo de guía), lo seleccionaremos y escogeremos la opción Pick Faces del menú Mode y la opción Drag Box del submenú Mode/Pick Method. Escogeremos las faces de la parte superior utilizando la tecla SHIFT. Con las faces activadas seleccionamos Make Subgroups del submenú Functions/Make y damos un nombre como arriba, alto, cabeza..., para poder identificarlo con facilidad. Yo utilizaré Cabeza. Pulsamos RETURN. Ahora escogemos las faces correspondientes al centro y otra vez la opción Make Subgroups: lo nombramos como Cuello. Repetimos la operación con las faces de abajo y las nombramos como Hombro. A continuación seguimos escogiendo faces que serán las correspondientes a Cabeza y Cuello a la vez; repetimos Make Subgroups de



El editor Spline, es seguramente el editor que menos se usa, pero con él simplificamos la inclusión de texto. Más adelante les adentraré por completo en el tema de los huesos, una función realmente compleja en este programa.

nuevo y tecleamos CabezaCuello. Repetimos pero con todas las faces del objeto y nombrándolo como Todo.

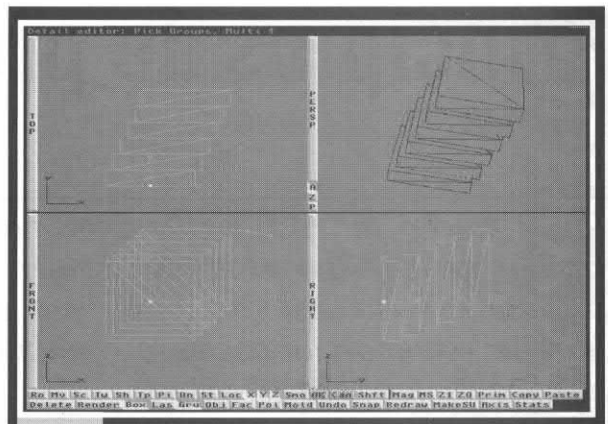
Cuando hayamos acabado, escogemos la opción Pick Objets del menú Mode y añadiremos tres Axis a la escena, poniéndolos uno a uno. El primero lo colocaremos en el centro de la sección Cabeza, el segundo también en el centro pero de la sección de Cuello y el tercero en el centro de Hombro.

Ahora escogemos el Axis del cilindro (el más bajo) y de Hombro a la vez y seleccionamos la opción Groups del menú States. Repetimos con los Axis de Hombro y Cuello, volvemos a elegir la opción Groups y, por último, seleccionamos los axis de Cuello y de Cabeza y otra vez Groups. Se tienen que haber unido por una línea blanca. Si no le sale, inténtelo de nuevo. Recuerde que debe usar la tecla SHIFT.

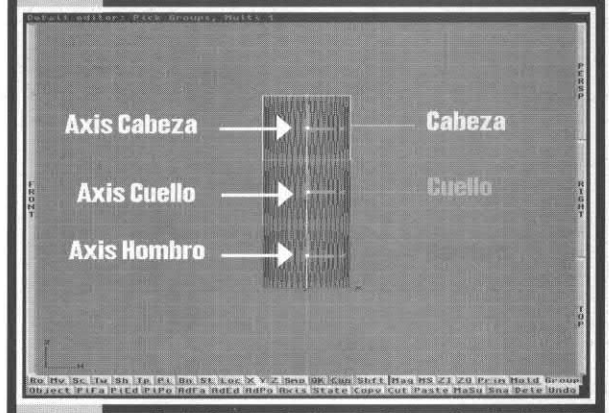
Ahora, con la opción Pick Objects activada, escogemos el axis de Cabeza y nos vamos al menú States, opción Bones Subgroups. Aparecerá un requester, pulsamos sobre el botón de Big Subgroups y aparecerá una lista. Elegimos Cabeza y volvemos a repetir en el botón de Small Subgroups, también con Cabeza, y acabamos pulsando Ok. Cuando hayamos salido escogeremos el Axis correspondiente a Cuello y volvemos a la opción Bones Subgroups. En Big Subgroups elegiremos CabezaCuello y en el de Small, Cuello. Volvemos a salir y ahora elegimos el Axis de Hombro, repetimos por última vez, pero en Big Subgroups, elegimos Todo y, en Small Subgroups, Hombro. Salimos y ya podemos grabar el objeto si lo queremos utilizar otro día (guárdelo, le puede servir de guía). Seleccionamos Method Pick Groups y escogemos el cilindro al completo (desde el Axis más bajo), nos vamos al menú States y elegimos States, pulsamos sobre Create y lo nombramos como Normal, y salimos con Ok. Ahora activamos la opción Constrain del mismo menú States y Pick Objects del menú Mode, cogemos el Axis de Hombro y volvemos al menú States opción Freeze y activamos las rotaciones Y Local y la Y Global (esto impedirá que el objeto rote en Y). Cogemos el axis de la Cabeza y lo rotamos en el ángulo Y suavemente, observarán cómo se mueven los demás axis con él. Cuando tengan la nueva posición, pulsen OK, (sólo se deberían haber movido los Axis con las líneas que los unen, Foto 12). Ahora volvemos a selecionar todo el objeto como Pick Groups, nos vamos al menú States y seleccionamos Bones Update (en teoría el cilindro debería tomar la nueva forma, Foto 9). Escogemos la opción States del mismo menú y Create como Reverencia y Ok. Si lo grabamos ahora se mantendrán las posiciones. Si el objeto no adopta la nueva posición, puede ser porque no se han seguido los pasos correctamente, o porque al programa no le da la gana hacerlo, que también suele pasar. Borren los States, graben el objeto y reinicialicen el programa e inténtenlo de nuevo. Si continúan los problemas, empiecen de nuevo borrando y colocando nuevos Axis.

Cómo animar el objeto es algo que deberían saber, pero, por si acaso, lo explicaré. Vamos al submenú States/State Anim, escogemos MakeAnim. Nos saldrá un requester y pulsamos Ok. Aparece la lista de States, seleccionamos Normal e introducimos los frames en los que se realizará el movimiento. RETURN. Aparece de nuevo la lista y elegimos Reverencia y 0 como número de frames porque al llegar a este State no pondremos más movimientos. Aparecerá un nuevo requester, elegimos Full Objects Only y se creará el movimiento. Cuando acabe nos vamos al submenú States/State Anim y elegimos Play once.

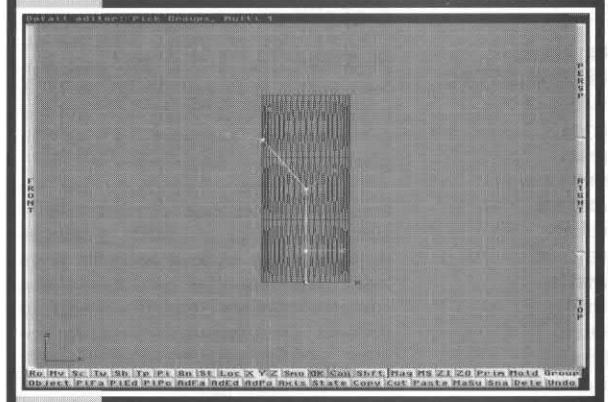
Si siguen al pie de la letra todo el artículo podrán disfrutar de este pequeño ejemplo en sus pantallas. Tengan en cuenta que cualquier pequeño detalle puede hacer que el final no cumpla la realización de Bones. ■*gms*



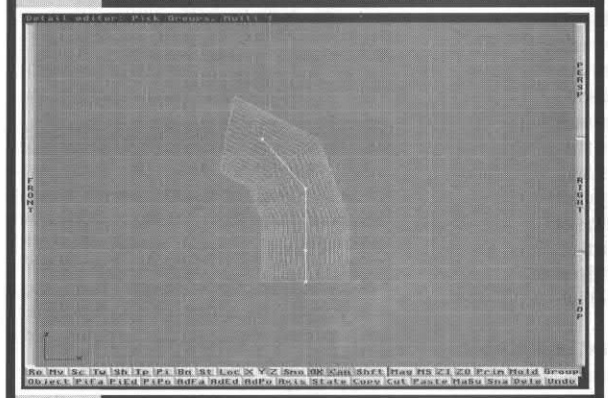
10 Translate con replicate sobre el mismo cubo, pero esta vez movemos las 5 secciones en las direcciones Z y X.



11 La unión de Cabeza+Cuello y de Cabeza+Cuello+Hombro, creará una especie de cadena en el objeto.



12 Sólo falta seleccionar el objeto como grupo y en el menú States y escoger Bones Update.



13 El objeto final les puede hacer decaer, pero no se desanimen, más adelante crearemos objetos mas complejos.

Principios de programación en C

José Manuel Muñoz

Va a hacer ya casi veinte años que el lenguaje C pasó de ser un lenguaje oscuro y casero de Bell Laboratories a ser el lenguaje de programación favorito de los profesionales. El éxito del C se basa en: la portabilidad de compilador, el concepto de librería estándar, un poderoso conjunto de operadores, una sintaxis elegante y accesos al hardware cuando se necesitan.



PALABRAS RESERVADAS EN C
auto
break
case
char
continue
default
do
double
else
extern
floet
for
goto
if
int
long
register
return
short
sizeof
static
struct
switch
typedef
union
unsigned
while

EXTENSIÓN ANSI
const
enum
signed
void
volatile

¿Por qué usar C?

El C es el único lenguaje que proporciona, a la vez, las ventajas de los leguajes de alto nivel y las de los de bajo nivel, permitiendo un profundo control del hardware y de los periféricos.

Tiene otras ventajas: es un lenguaje fuertemente estructurado, su sintaxis hace fácil escribir programas con carácter modular y, por tanto, son sencillos de mantener y comprender. Otra ventaja es que los mejores compiladores son capaces de crear código asombrosamente rápido, comparable al obtenido usando lenguaje emsamblador. Finalmente está la portabilidad, que nos permite pasar los programas de una plataforma a otra con tan sólo realizar algún que otro pequeño cambio, es más, en la mayoría de los casos ni tan siquiera se necesita cambiar una sola línea.

El vocabulario de C

El lenguaje C, a diferencia de otros lenguajes, distingue las mayúsculas de las minúsculas en cualquier identificador que se utilice, es decir, no es lo mismo "CASA" que "casa". Los identificadores sirven tanto para referenciar variables como funciones, constantes, etc., y las reglas de utilización son las siguientes:

-Se reconocen los 32 primeros caracteres.

-Se debe comenzar con una letra o con el carácter de subrayado.

-Se puede seguir con letras o números, pero no con caracteres especiales, excepto el de subrayado.

-Como ya he dicho antes, se considera diferente la letra mayúscula de la minúscula.

Algunos identificadores están ya definidos por el lenguaje y constituyen el juego de palabras reservadas. El lenguaje C tiene pocas en comparación con otros lenguajes (por ejemplo, el Amos tiene, si mal no recuerdo, cerca de 700). Estas palabras son las indicadas en la columna de la izquierda, así como otras cinco palabras más pertenecientes a la extensión ANSI.

Constantes

Las constantes son valores que no cambian durante todo el programa. Las constantes enteras constituyen una secuencia de dígitos numéricos que pueden representar números en diferentes bases numéricas. Si el primer dígito es "0", se toma en base octal, si el primer dígito es "0" y le sigue el carácter "x" ó "X", se toma en base hexadecimal. Ejemplos:

```
10    Decimal
13    Decimal
012   12 octal,10 decimal
015   15 octal,13 decimal
0xa   a hexadecimal,10 decimal
0XA   A hexadecimal,10 decimal
```

Como pueden ver, en las cifras decimales, no hace falta ningún identificador como "0" ó "0x", los decimales se escriben tal como son.

Por defecto, las constantes enteras son positivas. Para utilizarlas con valores negativos se debe emplear el signo "-" antes del número.

Luego vienen las constantes reales que tienen el siguiente formato:

[dígitos][.dígitos][Ele[-I+]dígitos]

por ejemplo:

```
13.21
21.37E+2
-0.230001
32e+6
-3.9e-12
```

Como algunos ya habrán adivinado, la "e" ó "E" indica el exponente al que está elevada la cifra.

Las constantes de caracteres se forman encerrando el carácter entre comillas simples. El carácter puede ser cualquier representación ASCII o una secuencia especial con la barra invertida (más adelante se las detallaré). Las constantes de caracteres son tratadas como valores enteros y, por lo tanto, se podrán emplear dentro de una expresión:

```
'a'
'A'
'Z'
''
'\'
'\0x020'
```

Una constante de caracteres es una secuencia de caracteres encerrada en comillas dobles. El compilador les añade un carácter nulo '' al final y las almacena en una matriz de caracteres.

A continuación les voy a detallar los caracteres especiales que no son representados, aunque aparezcan en una cadena de caracteres:

```
\b     retroceso
\f     avance de página
\n     línea nueva
\r     retorno de carro
\t     tabulador horizontal
\"     comillas
\'     comilla simple
\o     carácter nulo
\\     barra invertida
\v     tabulador vertical
\a     alerta
\N     constante octal
\xN    constante hexadecimal
```

Expresiones

Los operadores son símbolos que indican cómo se deben manipular los operandos. Estas operaciones pueden ser lógicas, de comparación, de manipulación, etc. Pueden ser unitarias, si afectan a un solo operando; binarias si afectan a dos y ternarias si afectan a tres. Los operadores, junto con los operandos, forman las expresiones que son fórmulas que definen el cálculo de un valor.

En el cuadro de la derecha pueden encontrar una pequeña clasificación de los operadores según el tipo de operación.

Una expresión se convierte en una sentencia o instrucción cuando va seguida de un punto y coma, que utiliza el compilador para separar las

diferentes sentencias de un programa:

```
++i,m = n = 2 ;
k=0;
m=k++;
k=fun();
```

Operadores aritméticos

Los operadores aritméticos pueden aplicarse a todos los tipos básicos de datos (enteros, carácter, de coma flotante, etc.). Una operación muy común es la de incrementar o decrementar, ++ ó --. Por ejemplo, a=a+1 es igual que ++a ó a++. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la situación del operador puede afectar al resultado de la expresión cuando ésta tiene más de un operando. Por ejemplo:

```
m=4
n=++m
```

daría como resultado m=5 y n=5, ya que esta expresión se evalúa de derecha a izquierda y antes de asignar a n el valor de m, ésta se ve afectada por el operador de autoincremento y pasa a valer 5.

En este otro caso, y por el motivo contrario, n=4 y m=5, después de calcular la expresión:

```
m=4
n=m++
```

Operadores lógicos y de comparación

Tratan con valores verdaderos y falsos. Una expresión con estos operadores devuelve siempre un valor verdadero o falso. El lenguaje interpreta un valor verdadero cuando es diferente de cero y falso cuando es cero. Estos operadores están a un nivel más bajo de jerarquía que los aritméticos, es decir, el compilador evaluará antes los aritméticos que los lógicos y de comparación.

Debido a que el lenguaje interpreta como falso el cero y como verdadero cualquier otro valor distinto de cero, es posible utilizar operadores aritméticos en las expresiones lógicas y de comparación. A continuación les pongo unos ejemplos de expresiones con un resultado verdadero:

```
4>5 || 1==1
0 || 1
4*5-3
```

y ahora unas con resultado falso:

```
!!0
!1
1*0
```

Operadores de tratamiento de bits

Comprenden el desplazamiento de bits a derecha o izquierda, el complemento a uno, la operación OR exclusiva y las AND y OR. Estos operadores sólo pueden utilizarse con los tipos de datos entero y carácter.

El operador | (OR) puede utilizarse para activar bits y el operador & (AND) para desactivarlos. Así, la operación x & 1, pondrá a ceros todos los bits de x excepto el primero (a menos que el bit de la derecha también fuese 0, en cuyo caso continuará siendo 0).

Para determinar el valor de otro bit, por ejemplo el tercero, la operación sería:

x & 4 (en binario 4 es 00000100)

Se trata pues, de cambiar el operando máscara para determinar el valor de cualquier bit o de varios bits. Así, x & 7, determinará el valor de los tres primeros bits, ya que en binario el 7 es 00000111 (también puede suceder que haciendo & los tres primeros bits continúen a 1, porque anteriormente ya estaban a 1).

Con la expresión " x | 7 " activaremos los tres primeros bits de x (cuando hablamos de primeros bits nos referimos a los de la derecha) independientemente de lo que tuvieran y seguirán activados los que ya lo estuvieran. Si x es 16

```
16 binario es     00010000
7 binario es      00000111
resultado         00010111
```

Las operaciones de desplazamiento mueven los bits hacia la derecha o izquierda, el número de posiciones que se indica después del operador.

```
m<<1 desplaza una posición a la
izquierda
m>>2 desplaza dos posiciones a
la derecha.
```

Los desplazamientos aritméticos se realizan sobre datos de tipo entero y mantienen el signo:

-con los desplazamientos a izquierda el bit no se altera.

-con los desplazamientos a la derecha el bit se copia a la posición siguiente, con la intención de mantener el signo del dato.

Los desplazamientos lógicos se realizan sobre datos sin signo (unsigned). No tienen ninguna consideración particular con el signo. Si se desplaza ocho veces una variable de ocho bits, el resultado es cero.

Operador de asignación

Se utiliza el operador de asignación =, dentro de una expresión, para asignar valores a una variable. Tiene el formato siguiente:

```
<variable>=<expresión>
```

También se admite la forma

```
<variable> <operador>=<expresión>
```

Ejemplos:

```
m *=5     es lo mismo que m=m*5
m+=y      es lo mismo que m=m+y
x=y=z=0   es correcto
```

Tipos básicos de datos

Una variable es un objeto del lenguaje que puede almacenar diferentes valores en las instrucciones de un programa. Todas las variables deben declararse antes de ser utilizadas. Al declarar una variable, se le asocia un identificador, es decir, un nombre, con un tipo de almacenamiento, cuya forma determina la visibilidad y existencia de la variable.

El tipo de variable determina el conjunto de valores que puede tomar y las operaciones que pueden realizarse con ella.

En C hay cinco tipos básicos de datos, son:

```
char.....carácter
int.....entero
float.....real
double...real de doble precisión
void.....sin valor
```

La declaración de variables tiene el siguiente formato:

```
<clase><tipo><listaidentificadores>
```

Por ejemplo:

```
char car1,car2,car3;
int m,n;
float x,y;
double z;
```

Los tipos básicos de datos admiten unos modificadores, aplicando las siguientes palabras reservadas:

```
short       corto
long        largo
signed      con signo
unsigned    sin signo
```

Los modificadores se aplican a los tipos int y char, a excepción del modificador long, que también se aplica al tipo double. En el cuadro MODIFICADORES pueden ver todas las combinaciones posibles.

Al evaluar una expresión se obtiene un tipo de resultado que depende de los operandos. Si un operador tiene operandos de diferentes tipos, éstos se convierten a otro tipo según la jerarquía preestablecida. Las conversiones aritméticas implícitas se realizan mediante la siguiente secuencia:

-char y short se convierten en int.

-float se convierte en double.

-Si un operando es long double, el otro se convierte en long double y el resultado es también long double.

-Si un operando es double, el otro se convierte a double y el resultado es

OPERADORES EN C

OPERADORES ARITMÉTICOS

-	resta y cambio de signo
+	suma
*	multiplicación
/	división
%	resto de la división
--	autodecremento
++	autoincremento

OPERADORES RELACIONALES

>	mayor que
>=	mayor o igual que
<	menor que
<=	menor o igual que
==	igual
!=	diferente

OPERADORES LÓGICOS

&&	And
||	Or
!	Not

OPERADORES DE TRATO DE BITS

&	And
|	Or
^	Or exclusiva
~	complemento a uno(Not)
>>	desplazamiento derecha
<<	desplaz. izquierda

TIPOS DE VARIABLES

Ordenadas según:
[Tipo]
[Bits]
[Rango]

char
8
0 a 255

int
16
-32768 a 32767

float
32
3.4E-38 a 1.7E+38

double
64
1.7E-308 a 1.7E+308

void
0
no tiene valores

también double.
-Si un operando es long, el otro pasa a long y el resultado es long.
-Si un operando es de tipo unsigned, el otro pasa a unsigned y el resultado será también de tipo unsigned.
-En cualquier otro caso, los operandos son de tipo int y el resultado es de tipo int.
Veámoslo con un ejemplo:
Dados los tipos
long p;
unsigned char q;
int i;
al evaluar la expresión p+q*i
- q se convierte en unsigned int
-i se convierte en unsigned int
-se mutliplica q*i y el resultado es de tipo unsigned int
-el resultado temporal se convierte en long
-se realiza la suma con p y el resultado es de tipo long.

Funciones

Una función en C tiene un propósito similar a las subrutinas y procedimientos en otros lenguajes de programación. La razón original de utilización fue la de evitar la repetición innecesaria de código. Por ejemplo, una función que calcule la raíz cuadrada de un número puede ser llamada desde el programa principal siempre que se necesite utilizarla en lugar de tener que reescribirla cada vez que nos haga falta. Además de esta ventaja, las funciones ayudan a simplificar la verificación de los programas, ya que cada operación habría de ser revisada independientemente en caso de producirse errores. Por ejemplo, si repitiera la misma operación 10 veces y hubiera un error, tendría que revisar las 10 para hallar el error mientras que con el uso de funciones con una vez basta. Se facilita pues el diseño y la comprensión de los programas. Así, en una función se pueden emplear variables privadas de esa función, es decir, el programador no se tiene que calentar la cabeza puesto que no importa qué variables o identificadores con los mismos nombres se empleen en distintas funciones del programa. Ahora les mostraré lo que sería más o menos el esquema de un programa compuesto por funciones:

Directivas

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

Comentarios

```
/* se escriben entre los
símbolos*/
/* */
```

Programa principal

Todo programa en C comienza con la función main() y está dividido en unidades llamadas funciones. Un programa puede tener una o varias funciones, pero la función main() es la que recibe el control cuando se ejecuta el programa.

```
main()
{
instrucción 1; /*cuerpo del */
instrucción 2;  /* programa */
.............;
función1();
función2();
..........;
}
función1()
{
/* cuerpo de la función1 */
}
función2()
{
/* cuerpo de la función2 */
}
```

Visto esto vamos a ver ahora un ejemplo práctico con una sola función, obviamente se tratará únicamente de la función main().

```
/* Ejemplo 1 */
#include<stdio.h>
main()
{
printf("Hola colega!!!!!!");
}
```

Este ejemplo es muy tonto, pero en fin, por algo hay que empezar. ¡No esperarían que les diera el código del "Doom" en el primer ejemplo!

Vamos a ver ahora un ejemplo con dos funciones.

```
/* Ejemplo 2 */
void linea(void);
main()
{
linea(); /*dibuja una linea */
printf("xDBSoy un genioxDB");
linea(); /* otra linea */
}
void linea(void)
{
int j; /* contador */
for(j=1;j<=20;j++);
printf("xDB");
printf("");
}
```

Bueno, este ya es un ejemplo un poco más interesante y nos ofrece una especie de "gráficos". Lo voy a comentar un poco en palabras para que puedan entenderlo con más claridad.

El programa está formado por dos funciones: la función principal main() y la función linea(). La primera "llama" a la segunda, es decir, causa la ejecución de la segunda dos veces. Al emplear una función se ven involucrados tres elementos del programa: la definición, la llamada y el prototipo de la función. Vamos a ver cada uno de ellos.

1) Definición de la función:

Es la función propiamente dicha. La definición comienza con una línea que incluye el nombre de la función entre otros elementos:

void linea(void)/*sin punto y coma*/

Esta línea es el declarador. El void inicial significa que la función no devuelve nada y el segundo void significa que no tiene argumentos (no se le pasa ningún valor). Ambos son necesarios. A continuación viene el cuerpo de la función que está entre llaves.

2) Llamada a la función:

Desde main() se llama a linea(), escrita por el usuario, del mismo modo que se haría con el resto de funciones de librería del C, por ejemplo printf(). La llamada se efectúa utilizando el nombre de la función seguido de unos paréntesis, finalizando la instrucción con un punto y coma:

linea();/*llamada -- final punto y*/
/* coma*/

La llamada a la función transfiere el control del programa al código de la función llamada. Una vez finalizado se continúa en la siguiente instrucción del programa principal.

3) Prototipo de la función(declaración)

Es el tercer elemento relacionado con la función. Está formado por la línea antes de main():

void linea(void);/*prototipo*/

Esta línea es parecida a la línea de definición de la función, excepto que finaliza en punto y coma. Esta declaración le indica al compilador el nombre de la función, el tipo de dato que devuelve la función y el tipo de dato de los argumentos de la función.

Resumiendo

*-Un prototipo declara la función
*-Una llamada ejecuta una función
*-La definición de la función es la función propiamente dicha.
*-Un declarador de función da nombre a la función y especifica el tipo de dato que retorna y sus argumentos.

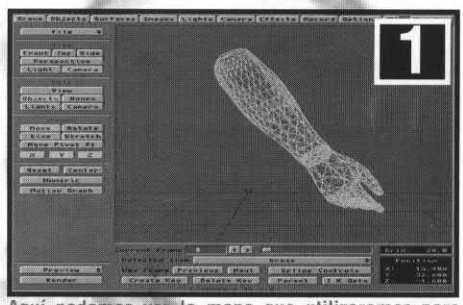
En el próximo capítulo seguiremos profundizando un poco más en las funciones. ■ *jmm*

MODIFICADORES DE VARIABLES

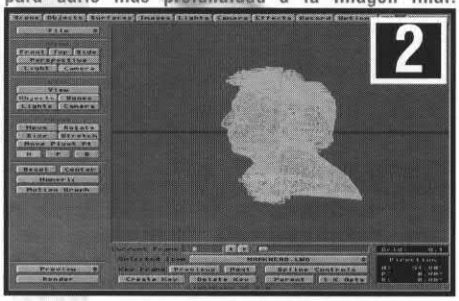
Núm.	Tipo	Bits	Rango
1	char	8	-128 a 127
2	unsigned char	8	0 a 255
3	signed char	8	-128 a 127
4	short	16	-32768 a 32767
5	int	16	-32768 a 32767
6	unsigned int	16	0 a 65535
7	signed int	16	-32768 a 32767
8	short int	16	-32768 a 32767
9	unsigned short int	16	0 a 65535
10	signed short int	16	-32768 a 32767
11	long int	32	-2.14E9 a 2.14E9
12	signed long int	32	-2.14E9 a 2.14E9
13	unsigned long int	32	0 a 4294967295
14	long	32	-2.14E9 a 2.14E9
15	unsigned long	32	0 a 4294967295
16	float	32	3.4E-38 a 3.4E+38
17	double	64	1.7E-308 a 1.7E+308
18	long double	64	1.7E-308 a 1.7E+308

Simulación de efectos con luces.

Paco Jaén



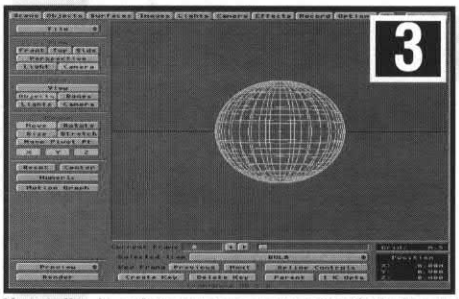
Aquí podemos ver la mano que utilizaremos para nuestra imagen. Hemos dejado parte del antebrazo para darle más profundidad a la imagen final.



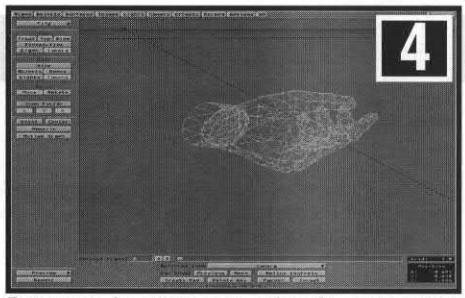
En esta imagen tenemos la cara que mirará, más adelante, hacia el planeta Tierra.



¿Se han parado a hacer algo alguna vez con una cantidad mínima de objetos?, ¿no?, pues hoy vamos a ver lo que se puede conseguir con un par de objetos y algunas luces para simular efectos. En la imagen de este número podemos ver una cara que observa un planeta Tierra que contiene en su mano, del cual emana la luz que ilumina toda la escena. Lightwave no tiene la opción de objetos que despidan luz, así que tendremos que emular este efecto de alguna manera. Como veremos a continuación, no será en absoluto difícil con un poco de imaginación y cálculo por nuestra parte. El cálculo se va a limitar a imaginar cómo tiene la luz que incidir en los objetos y, por consiguiente, desde dónde y hacia dónde, deben dirigirse los rayos de luz.■PJ



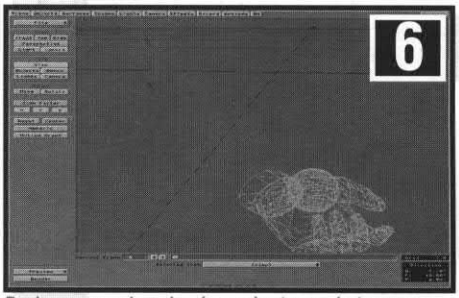
Y, por fin, la esfera que nos representará al planeta Tierra.



Rotaremos la mano para colocarla como vemos aquí, de forma que esté en posición de recoger un objeto dentro de ella.



Colocaremos la esfera dentro de la mano, pero sin que llegue a tocarla, de forma que se mantenga en vuelo sobre ésta. Con esto se pretende conseguir un efecto más simbólico en la imagen final.



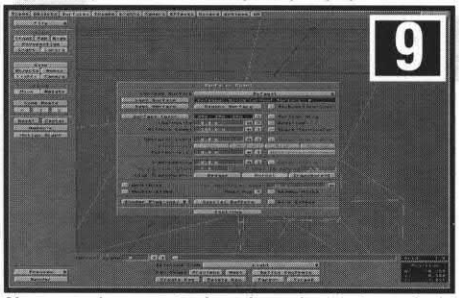
Deplazaremos ahora la cámara hasta que la tengamos un poco por encima del nivel de los objetos y los hayamos dejado un poco a la derecha para que quepa la cabeza.



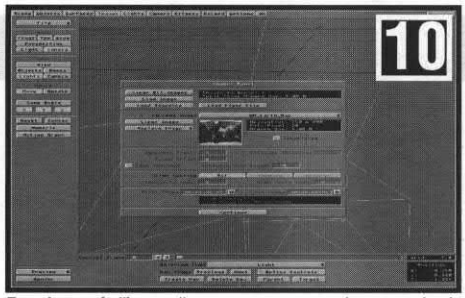
Miraremos desde arriba, para asegurarnos de que el ángulo de rotación sobre el eje "H" es correcto.



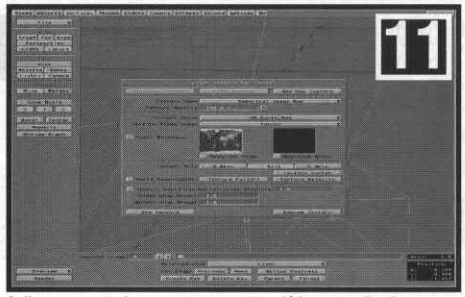
Cuando creamos que la tenemos, haremos una prueba para ver cómo es el resultado final de la composición de nuestra escena. Es mejor que la generemos en baja resolución para no perder el tiempo.



Ahora es el momento de colocar las texturas de la forma adecuada y tener éxito cuando generemos.



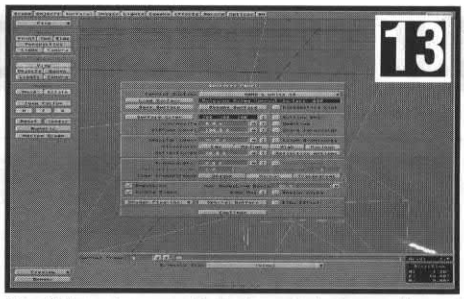
En el menú "Images", cargaremos una imagen de la superficie de nuestro planeta, sin nubes (detalle más claro).



Aplicaremos esta imagen con un mapa esférico que seleccionaremos en el menú "Surfaces" sobre el eje Y, para que quede vertical.



Ahora, aunque la imagen venga en el CD-ROM, nos fijaremos en la forma en la que está concebida la textura de la cara. Como ven, el proceso no es difícil, incluso podemos probar con nuestras caras.



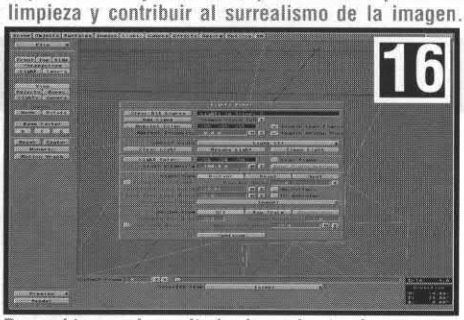
Por último, tenemos la textura de la mano, la cual se va a limitar a parámetros de niveles de especularidad y reflexión, para darle aspecto de limpieza y contribuir al surrealismo de la imagen.



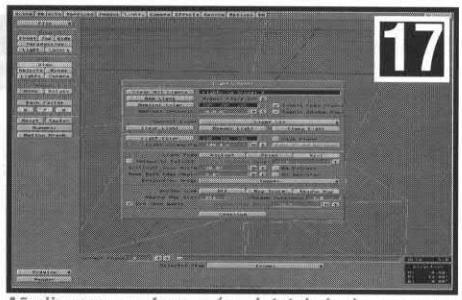
Después de todo esto, haremos una prueba para comprobar que lo que estamos consiguiendo, es, ni más ni menos, lo que queremos conseguir.



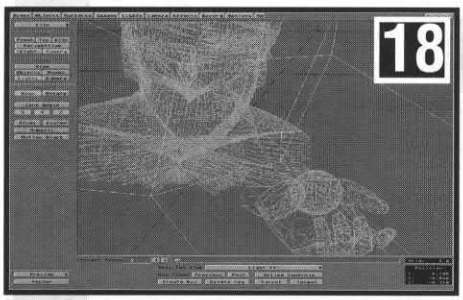
Ahora vamos con el matiz principal de la imagen, las luces. En un principio tenemos la luz ambiente y un foco en modo distante.



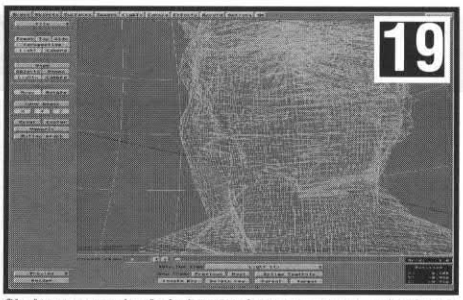
Para obtener el resultado deseado, tendremos que "apagar" la luz ambiental, por lo que situaremos el valor "Ambient" a 0%.



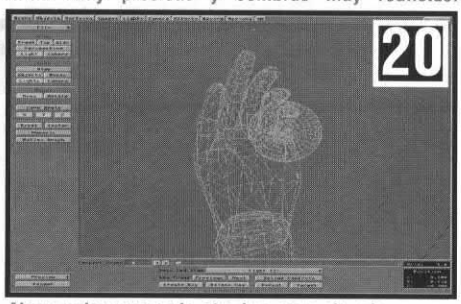
Añadiremos un foco más al total de la escena y colocaremos las dos luces con las que vamos a trabajar en modo Spot. De esta forma obtendremos luces muy precisas y sombras muy realistas.



Una de las luces la colocaremos mirando directamente a la cara y la situaremos dentro de la esfera, para que ésta no despida sombras sobre la cara.



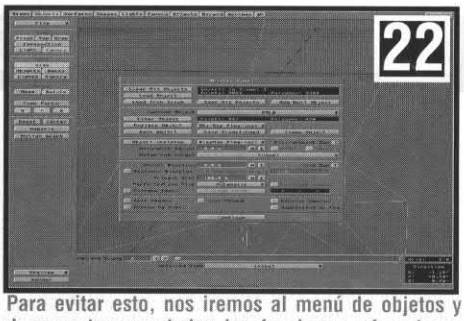
Si observamos desde la luz, tendremos que ver, rodeada con un círculo, la parte de la cara que queremos que quede iluminada. Si esta zona fuera demasiado grande, podremos rebajarla utilizando el ángulo de cono en el menú de luces.



Ahora colocaremos la otra luz, pero situada un poco por encima de la esfera, para que también ilumine parte del antebrazo, hasta que veamos por el círculo más o menos lo que apreciamos en esta imagen.



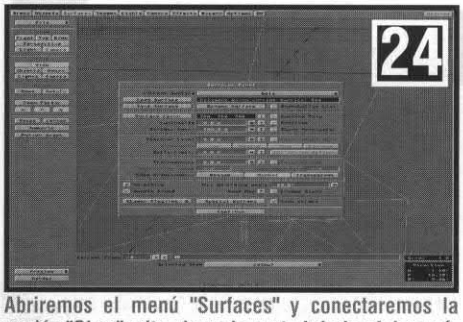
Pero, al realizar una prueba, nos encontramos con un problema. La esfera despide sombras sobre la mano, y eso no interesa.



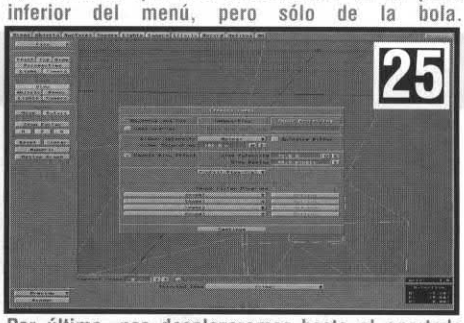
Para evitar esto, nos iremos al menú de objetos y desconectaremos todas las funciones referentes a las sombras que nos encontramos en la parte inferior del menú, pero sólo de la bola.



Si ahora generamos la imagen, podríamos dejarla así y quedaría bien, pero podemos hacer algo para que resulte más evidente que lo que despide la luz es el planeta Tierra.



Abriremos el menú "Surfaces" y conectaremos la opción "Glow", situada en la parte inferior del menú.



Por último, nos desplazaremos hasta el apartado "Image Compposition", del menú "Effects", y subiremos los valores del factor glow.



Ya sólo nos resta generarla para tener nuestra imagen final. Como podrán apreciar, si siguen los pasos al pie de la letra, el resultado que conseguirán es espectacular.

Conociendo Bars&Pipes: ventana de tracks

Quim Guzmán

Introducción

La cantidad de posibilidades de B&P son realmente increíbles, empezando por un diseño práctico e intuitivo y acabando por su capacidad multimedia. Con el siguiente tutorial, iremos desvelando los secretos de este excelente programa que ahora pertenece al dominio público.

Antes de empezar: este tutorial está basado en la versión 2.5 ya que es la más extendida. En él se hacen múltiples referencias a las descripciones tratadas en las distintas partes. Por ejemplo cuando se hable de las herramientas (tools) o cualquier tema relaccionado con ellas, todo ello es tratado en una determinada parte del tutorial como se refleja en el siguiente párrafo:

Primera parte: Básico. Todo lo referente a las pistas.

Segunda parte: Grabación, parte en la que se analiza un proceso de grabación y los posteriores arreglos.

Tercera parte: Tools. Todo lo referente a las herramientas o Tools.

Cuarta parte: Miscelánea. Temas restantes como la impresión de partituras o el uso de los accesorios, entre otros.

Cada una de las partes estará formada por un número determinado de artículos

Con esta primera parte, vamos a conocer "casi" todo lo referente a las pistas. Todo esto constituirá la base para llevar a cabo el resto del tutorial.

La ventana "Tracks".

Cuando se ejecuta B&P, la ventana principal "Tracks" contiene una serie de gadgets que simbolizan cada una de las pistas, las canalizaciones para las tools, así como otra serie de elementos, entre otros, que veremos ahora. Cuando esta ventana está cerrada, se puede accionar desde el icono que simboliza las "vías de un tren" o seleccionando "Tracks" desde el menú "Windows".

La ventana "Tracks" y sus gadgets.

1- Este botón mutea (desactiva) aquellas pistas que no están seleccionadas. Si se pulsa otra vez, activa las pistas muteadas y mutea la pista seleccionada, y si se efectúa otra pulsación, todas las pistas son activadas. La pista seleccionada es aquélla que tenga por fondo el color blanco tras pincharla con el puntero.

2- Este botón accede a "PadTools" y se tratará en la tercera parte.

3- Con estos botones vamos a poder hacer hasta 8 grupos de pistas. Su utilidad principal: edición en grupo. Para formar un grupo se ha de pulsar el botón del número de grupo a formar (botones del 1 al 8), después el bóton "Group" y, por último, se seleccionan aquellas pistas que van a formar el grupo (cambiarán a color blanco). Para seleccionar un grupo se pulsa el botón del grupo en cuestión. Los botones que contienen las flechas, desplazan el grupo de pistas activo hacia arriba o abajo. Estos botones también desplazarán la pista seleccionada cuando no haya un grupo activo.

4- Este gadget indica el tempo en golpes por minuto (BPM). Pulsando sobre cada dígito es posible variar su valor. Pulsando sobre la parte superior el valor aumenta y éste disminuye si lo hacemos en la parte inferior. Cada dígito es variable independientemente. El rango está comprendido entre 10 y 350 BPM lo que es más que suficiente para cualquier producción.

5- Este botón reproduce desde el principio (compás 1).

6- Este botón reproduce desde la posición actual. La posición actual está determinada por una figura triangular de color rojo con el borde en azul. Podríamos decir que este botón equivale al típico "PLAY". Cuando está pulsado, el fondo será un cuadrado rojo que simboliza el típico botón "Stop" y su función es la esperada.



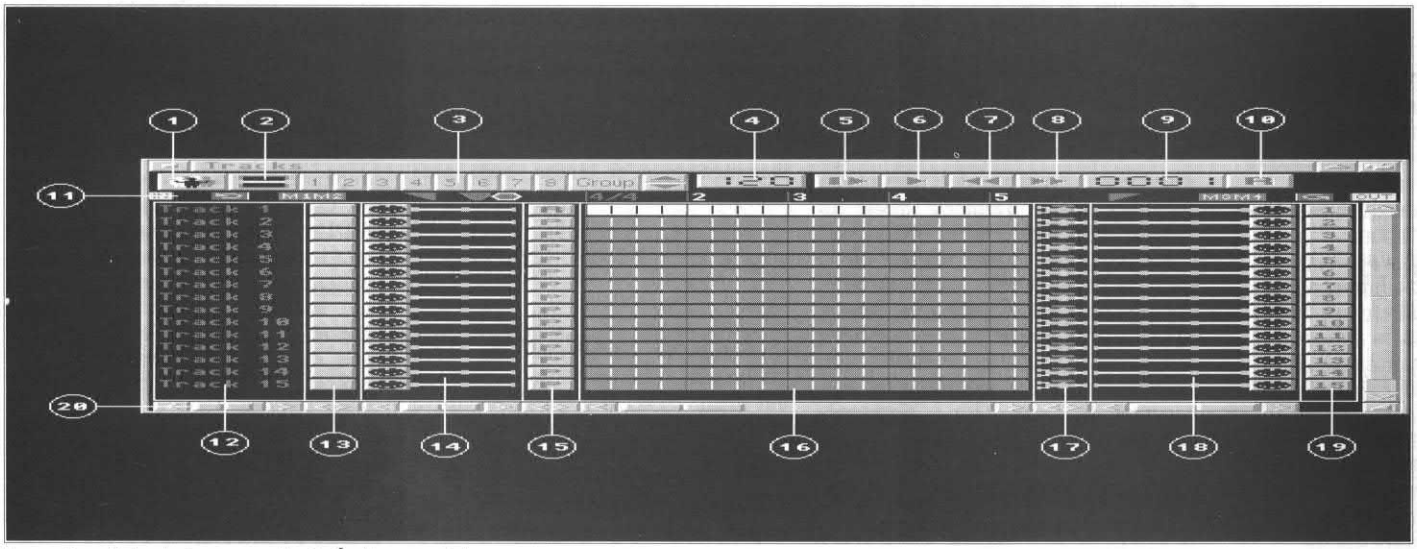
En este gráfico pueden observar un grupo constituido por las pistas 1,2,5,6 y 7.

7- Retrocede rápidamente desde la posición actual.

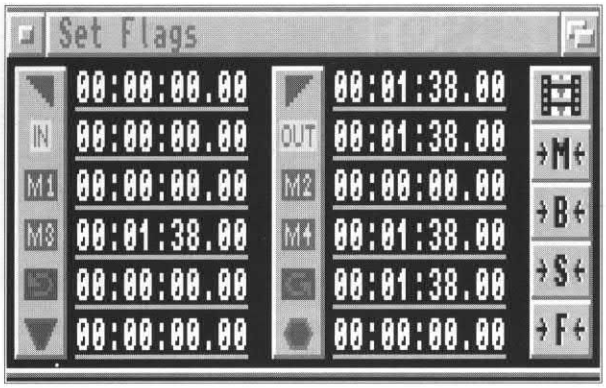
8- Avanza rápidamente desde la posición actual.

9- Este gadget indica cuál es el compás actual.

10- Botón para la grabación. Se



La ventana "Tracks" y sus gadgets. Índice numérico.



La ventana "Set Flags". En ella asignaremos y visualizaremos las diferentes posiciones a los localizadores.

tratará en la segunda parte.

11- En esta línea encontramos una serie de figuras que tienen varias utilidades. Para empezar podemos hablar de los "Flags" (banderas) que equivalen a los "Cue Points" o localizadores de posición de otros secuenciadores. La utilidad de los localizadores es la de poder saltar a un punto determinado para cualquier cometido. Tenemos un total de 12 localizadores. Cada uno de ellos tiene una forma o color determinado que hace más fácil el recordar su posición así como que esta característica indica que algunos localizadores determinan unos puntos específicos para realizar determinadas tareas y no sólo la de ofrecer la posibilidad de "saltar".

IN, OUT, M1, M2, M3, M4, los dos que contienen las flechas, el hexágono rojo con el borde blanco, el triángulo rojo con el borde azul y otros dos de color lila, conforman la lista de localizadores. Para asignar una posición a un localizador podemos moverlo manualmente, introducir un valor en la ventana "Set Flags" del menú "Windows" (icono azul con una bandera blanca) o bien desde la ventana "Transport Controls" como se verá en la segunda parte. Desde "Set Flags" o "Transport Controls", se pueden introducir posiciones concretas. Cuando un localizador es movido manualmente, se puede determinar su alineación. Si queremos que se alinee cada compás, golpe (tiempo), segundo, frame o cualquiera de éstos, se determina desde el menú "Preferences" selección "Align with" en la ventana "Tracks" y desde el menú "Prefs" selección "Align Flags with" en la ventana del interior de cualquier pista. También desde la ventana "Set Flags", menú "Windows" donde el primer icono situado en la parte superior derecha conmuta entre tiempo musical o SMPTE y los demás: M=Measure/Compas, B=Beat/Golpe, S=Second/Segundo y F=Frame. La información sobre SMPTE la irán encontrando en los siguientes artículos.

Hace algunos meses se dio la noticia de que la empresacreadora de este secuenciador Blue Ribbon SoundWorks era adquirida por MicroSoft. Ahora Bars & Pipes pertenece al dominio público, pero, lo peor de todo, es que nos hemos quedado sin otro de los grandes creadores de soft para Amiga.

Ventana "Set Flags"

El triángulo rojo con borde azul es el localizador que indica la posición actual de la secuencia. La pareja de triángulos lilas se utiliza para realizar algunas ediciones como veremos más adelante. A éstos se les denomina "localizadores de edición". Siempre habrá uno situado en la izquierda y otro en la derecha. No se puede colocar el localizador derecho antes que el otro, pero sí en la misma posición. Estos equivalen al "Left Locator" y "Right Locator" existentes en otros secuenciadores. El hexágono rojo con borde blanco, determina el final de la secuencia. IN y OUT, se utilizan para realizar "pinchazos" como veremos en la segunda parte. Los dos que contienen las flechas, determinan los puntos delimitadores de la función loop ofrecida por una tool específica o realizar una grabación en modo loop.

El 4/4 indica el quebrado de compás. Este indica cuántas notas forman un compás. Pulsando sobre él es posible editar un nuevo quebrado. También es posible que una secuencia incluya varios quebrados pulsando sobre esa zona y en los puntos deseados. Desde la ventana que se abre (Time Signature), determinamos el quebrado a utilizar de los predefinidos o bien podemos crear uno nuevo (Other:) y en este caso "Other:" ha de estar pulsado para ser aplicado. "Signature begins on measure" determina a partir de qué compás se aplica el nuevo quebrado. Para borrar un quebrado determinado, se pulsa sobre él, en la ventana "Time Signature se escoge "No Signature Change" y despues de pulsar "Okay" dicho quebrado es eliminado. Los dos botones que contienen las flechas, sirven para acceder a los posibles cambios de quebrados existentes.

Para terminar, se pueden observar una serie de líneas blancas con unos números y estos/as corresponden a cada uno de los compases y sus tiempos.

12- Pulsando sobre él se activa una ventana desde la cual podemos renombrar, hacer algunas anotaciones y determinar el modo de trabajo de cada una de las pistas. Por defecto, las pistas de Bars & Pipes corren bajo tiempo musical, es decir, por una serie de pulsos. Esto indica que si incrementamos el tempo, cada nota durará menos tiempo como en cualquier secuenciador. La opción "Real Time" obliga a que se ignore dicho tempo y que las notas duren un tiempo preestablecido en horas, minutos, segundos y frames para la sincronización con eventos de vídeo que requieren tiempos exactos. Esto es útil para crear una pista exclusiva MultiMedia. Este sistema de sincronización denominado SMPTE, se irá tratando progresivamente en el tutorial. La opción "Linear" excluye a la pista de la función loop. Podemos determinar que mientras unas pistas se reproducen en modo loop, otra u otras corran de forma normal.

13- Con este botón seleccionamos la pista deseada. El botón reflejará una flecha roja y el fondo de la pista se verá en color blanco. Cuando una pista está seleccionada, es de ella desde donde se canalizan los datos de entrada.

B&P recanaliza automáticamente los datos MIDI entrantes. Esto significa que, aunque, por ejemplo, la pista seleccionada esté asignada al canal MIDI 2, ésta recibirá toda la información que le llegue por cualquier canal indistintamente. Si no deseamos esta recanalización, podemos activar la opción "Multiple In" del menú "Preferences". De esta manera las pistas sólo recibirán por el canal MIDI asignado en la entrada.

Para asignar un canal de entrada o salida, pulsaremos sobre el botón que contiene el número de canal y seleccionaremos de la ventana que aparece el nuevo número. Cada pista puede tener un canal de entrada diferente al de salida y entre las mismas se puede repetir canal.

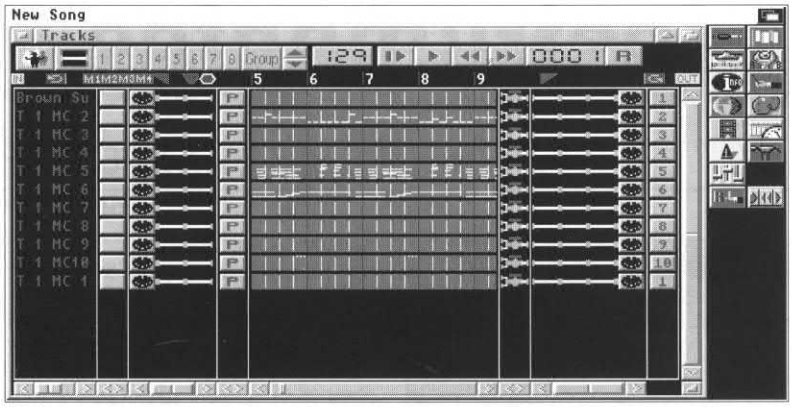
14- En esta zona se colocarán las tools que procesarán los datos entrantes. Se tratarán en la tercera parte.

15- Este botón indica que se realiza con los datos entrantes. Pulsando sobre él podemos determinar cualquiera de los tres métodos. Las opciones P, R y M sólo reproducen los datos de entrada en una reproducción y en una grabación, P los reproduce, R los registra y M los registra y mezcla con los que posiblemente estén grabados en la pista.

16- Representa el contenido de la pista. Todas las posibles notas registradas se visualizarán en color amarillo. Las pequeñas líneas dentro de cada compás indican cada tiempo dentro del mismo. Pulsando sobre el área de la pista, entraremos directamente en la ventana de interior de pista como veremos en el siguiente artículo. Cuando una pista trabaja en modo "Real Time" o "Linear" (véase número 12), las notas son visualizadas en color lila.

La filosofía de B&P en lo referente a las pistas, es que cada una no es simplemente una pista como tal sino una especie de canalización de datos MIDI u otros. Esto significa que cada pista maneja datos grabados como en cualquier otro secuenciador y por otro lado se puede comportar como una especie de "vía" por donde circulan unos determinados datos MIDI, por ejemplo, desde una entrada hasta una salida y donde estos se procesan con una serie de herramientas.

17- Este gadget sirve para mutear (desactiva) una determinada pista. Posición azul: pista activa, roja: mutea la pista y datos entrantes y, por último,



Aquí se pueden observar las notas contenidas en cada pista (color amarillo en su pantalla).

la de color amarillo sólo permite la salida de lo registrado en la pista y no los datos de entrada.

18- En esta zona se colocarán las tools que procesarán los datos salientes. Se tratarán en la tercera parte.

19- Canal MIDI de salida. Se puede seleccionar el canal de salida que se desee como se ha explicado en el número 13.

Las pistas de B&P, sólo enviarán la información en ellas registradas o la entrante, por este canal a diferencia de otros secuenciadores que utilizan pistas multicanal.

NOTA: a toda el área de pista desde el botón de selección hasta el canal de salida se le denomina "PipeLine".

20- Con estos gadgets podemos "acomodar" esta ventana a nuestras necesidades. Podemos aumentar o disminuir el área reservada para las tools de salida o entrada, el del nombre de las pistas, el área de visualización de las mismas, así como desplazar todas las áreas independientemente y en ambos sentidos. El deslizador que se encuentra debajo del área de las pistas, permite correr la secuencia en ambos sentidos para un acceso rápido.

Menús y operaciones con la ventana "Tracks".

*Menú "Song":

"New" sustituye la canción actual por la de defecto no sin antes darnos la posibilidad de salvar la canción actual.

"Open" carga la canción seleccionada deseada desde un requester.

"Revert..." es una operación que recupera el estado de la canción a la última vez que se salvó.

"Save As" salva como... la canción actual.

"Save" salva la canción actual sin abrir requester. Sólo está activo si se ha cargado o salvado previamente una canción.

"Save As Default" salva la canción actual y cada vez que se arranque B&P, la utilizará como canción por defecto.

"Print" el tema de la impresión, se tratará en la última parte.

"Title/Author..." permite la introducción del nombre de la canción y el de la persona que la ha compuesto.

"Lenght..." determina el número de compases que tiene la canción.

"Disable/Enable MIDI" desactiva o activa la comunicación MIDI y por lo tanto libera el puerto serie.

"Propagate" relacionado con la ventana "Song Construction" y se tratará en el tercer artículo de esta primera parte.

"About..." información sobre B&P.

"Quit" salir de B&P ofreciendo la posibilidad de salvar nuestro trabajo.

* Menú "Track"

Si existe un grupo y éste está activo, el nombre de este menú es "Group". Como verán, algunas opciones son exclusivas de pista o grupo.

"New" añade una pista más debajo de la seleccionada con idéntico canal de salida. Si existe un grupo activo, la pista añadida queda asignada al grupo. Utiliza una pista por defecto.

"Copy" Crea un duplicado de la pista seleccionada.

"Merge..." Mezcla dos pistas. En primer lugar se escoge la pista fuente, se selecciona esta opción y para terminar se escoge la pista destino.

"Split" divide la pista seleccionada en un número de pistas determinado. Este número de pistas depende de la cantidad de notas registradas en la pista a dividir. Si por ejemplo el número de notas distintas es de 6, se hará una división entre 6 pistas. Especialmente útil para pistas de percusión donde cada sonido quedará registrado en una pista individual.

"Remove" elimina la pista o grupo seleccionado asegurándose antes.

"Load Track" carga la pista deseada desde un requester.

"Load Group" carga el grupo de pistas deseado desde un requester.

"Save Track..." salva la pista seleccionada.

"Save As Default" salva la pista seleccionada como por defecto.

"Erase" borra la información registrada en la pista o grupo seleccionado.

"Toolize" "Tooliza" la pista o grupo seleccionado. Se tratará en la tercera parte.

"Time-Shift..." desplaza la información de la pista o grupo seleccionado hacia delante (Forward) o atrás (Backward) el número de posiciones que se determine (Shift-compases/tiempos/pulsos).

"Propagate" relacionado con la ventana "Song Construction" y se tratará en el tercer artículo de esta primera parte.

"Share Input" hace que el grupo activo comparta entrada de datos mediante dos herramientas específicas que se tratarán en la tercera parte del tutorial.

"Gather Group" reúne las pistas asignadas al grupo activo si están dispersas.

"Print" imprime la pista seleccionada.

*Menú "Edit":

Contiene las utilidades de edición para todas las pistas existentes a la vez o al grupo activo. Estas operaciones se realizan en un rango de compases determinado, comprendido entre los localizadores de edición. También es posible que la edición se efectúe sobre una pista. Para esto, la pista ha de estar activa para después pulsar el gadget número 1. Todas las pistas serán desactivadas excepto la seleccionada.

"Cut" elimina todo el rango. Toda esta información queda almacenada en el buffer de edición y por lo tanto es recuperable.

"Copy" copia en el buffer de edición, la información existente en el rango.

"Paste" pega los datos contenidos en el buffer a partir del localizador de la derecha.

"Mix" mezcla la información existente en el "Clipboard" con lo existente en el rango actual. Se tratará en la última parte del tutorial.

"Erase" borra la información existente en el rango.

"Insert" inserta el equivalente en rango (sin información). Por ejemplo, si el rango es de 2 compases, esta opción añade 2 compases "vírgenes" más en la secuencia a partir del localizador de la derecha.

"Delete" igual que "Cut" pero la información no es recuperable.

"Toolize" "Tooliza" la pista o el grupo activo. El tema de las tools se tratará en la tercera parte.

"Repeat..." copia el rango el número de veces determinado.

"Propagate" relacionado con la ventana "Song Construction" y se tratará en el tercer artículo de esta primera parte.

"Undo" elimina la última operación efectuada.

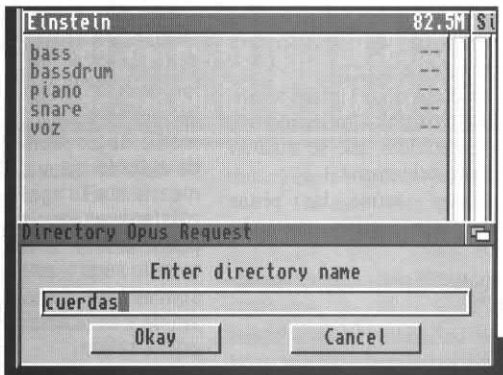
Hasta aquí, este primer artículo perteneciente a la primera parte del tutorial. En el siguiente número conoceremos el interior de una pista y sus útiles. ■*2G*

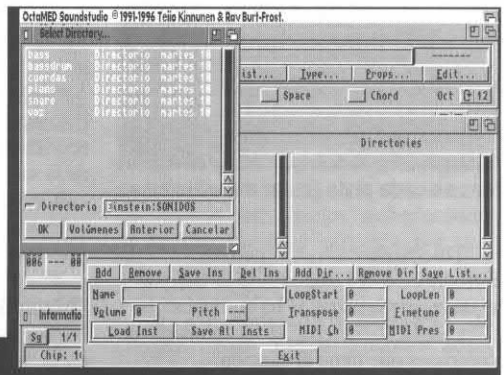
El sistema de Bars & Pipes para manejar datos a través de la denominada "Pipeline", es de lo más intuitivo que se conoce ya que opera de forma logica ofreciendo mucha potencia. Toda la información que entra se procesa mediante las tools de entrada, se mezcla con lo existente en la pista, toda la mezcla se procesa con las tools de salida y se libera por la salida.

Cuando se libera el puerto serie, podemos correr utilidades que precisen de él como comunicación, música, etc.

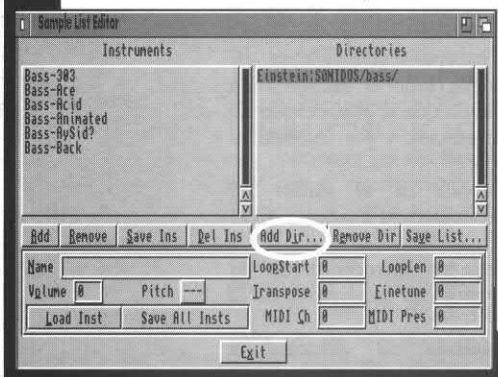
Ordenando los instrumentos.

J.L. Ceprià

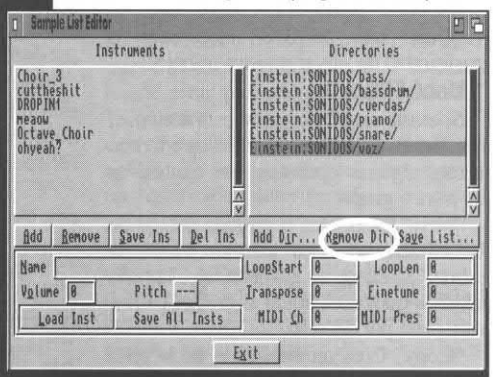




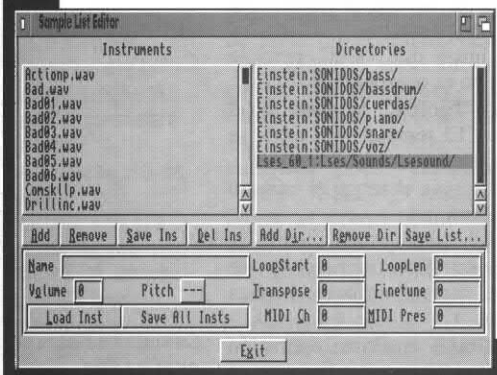
1 En primer lugar se han de crear los diferentes directorios que contendrán los tipos de samples distintos. Esta tarea se puede llevar a cabo con el directorio Opus. Mientras más directorios de samples dispongamos, más fácil será encontrar el instrumento que buscamos.



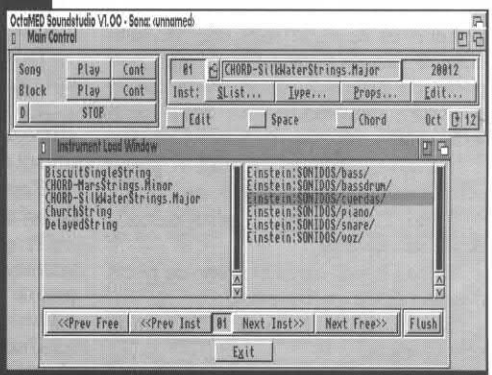
2 Ahora, desde el mismo SoundStudio vamos a asignar los caminos hasta los instrumentos que tenemos almacenados en el disco duro o cualquier otro soporte. Esta operación es tan sencilla como cargar un programa cualquiera.



3 Para asignar los caminos seguiremos el proceso siguiente: abrimos el Sample List Editor y clicamos la opción Add Dir. Una vez realizado esto sólo hay que llegar hasta donde están los instrumentos buscados. En la parte derecha de la pantalla aparecerán los directorios de instrumentos, mientras en la parte izquierda tendremos los samples que contiene el directorio.



4 En cualquier momento podemos eliminar de los directorios los instrumentos que no interesen, con la opción Remove Dir. Una vez tenemos todos los caminos asignados sólo resta grabar esta lista de instrumentos con la opción Save List. Desde esta ventana es posible cargar instrumentos y cambiar algunas opciones del mismo, aunque no es demasiado cómodo.

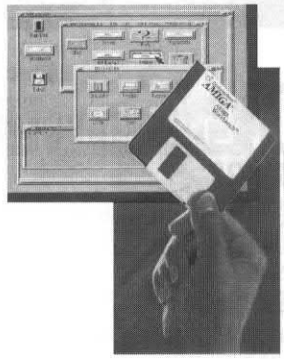


5 Como pueden observar en esta imagen, el directorio seleccionado en estos momentos, llamado Lses_60_1, contiene gran cantidad de instrumentos en formato wav. Este directorio es, en realidad, un curso "interactivo" en CD que regalan para PC.

6 Finalmente, cargar los diferentes instrumentos en un módulo es muy sencillo y rápido, a través de la ventana Instrument Load Window. El funcionamiento es muy parecido a la anterior ventana con la diferencia que al clicar sobre un sample, éste pasa a formar parte del módulo con el que estemos trabajando.

Una de las cosas que son necesarias para empezar a componer un módulo son los instrumentos adecuados. El sonido que tendrá nuestra composición está determinado en gran medida por los instrumentos que se han utilizado. Con eso no quiero que piensen que para hacer un módulo se necesita disponer de muchos sonidos de calidad alta. Con pocos sonidos e imaginación se pueden conseguir resultados espectaculares. Al punto que quiero llegar es a descubrirles la importancia de no depender de la suerte en la elección de samples. Muchas veces se dispone de gran cantidad de sonidos sampleados, sobre todo ahora, con las grandes colecciones de éstos aparecidas en diferentes CDs. Pero no todos los instrumentos son de la misma calidad o sirven para hacer módulos buenos. La elección de un sonido sólo se puede hacer de forma correcta si tenemos los samples bien ordenados en nuestro disco duro.

Este orden no se crea de la noche al día, sino que es un trabajo que se hace poco a poco, a medida que vamos encontrando instrumentos que nos gusten. Con SoundStudio se abren nuevas puertas a la utilización de nuevos samples ya que les permite utilizar samples en formato wav, que son utilizados a su vez por los PC. O sea, que desde cualquier CD-ROM podemos obtener sonidos, independientemente que sean o no para Amiga. Tal cantidad de sonidos no servirán para nada si cuando buscan un instrumento concreto no es posible encontrarlo entre la cantidad de sonidos almacenados en el disco duro. Para evitar esto están las listas de instrumentos, desde donde es posible acceder de manera inmediata al tipo de sonido que estamos buscando. Crear una lista de instrumentos es algo muy sencillo y les ahorrará una cantidad de tiempo inmensa, consiguiendo resultados mucho mejores en los módulos, ya que el sonido que tienen pensado se asemejará más al resultado final que conseguirán. ■*JLC*



Else (1.3 en C:)(2.x/3.x interno)

NOMBRE
Else - Cláusula FALSA de un IF condicional.
SINOPSIS
Else es usado en combinación con IF para realizar testeos condicionales. Si el IF condicional falla, el control pasará a los comandos que siguen a ELSE. Si el IF condicional funciona, entonces los comandos que siguen a ELSE (hasta ENDIF, que cierra la condición) serán saltados.
Hemos de notar que en el Workbench 2.x y superiores existe una versión interna de este comando. El Else de la 1.3 no puede ser ejecutado fuera de un script, mientras que en la versión 2.x/3.x puede ser ejecutado fuera o dentro de un fichero script.
VER TAMBIÉN
IF ENDIF Ejecutar

EndCLI (1.3 en C:)(2.x/3.x interno)

NOMBRE
EndCLI - Termina un CLI o una SHELL.
SINOPSIS
EndCLI
DESCRIPCIÓN
EndCLI causa que un proceso shell acabe. La shell se cerrará liberando todos sus recursosy cerrando su ventana (si ésta es interactiva). Hemos de notar que si otro programa está todavía haciendo uso de un CLI, no se nos permitirá cerrar la ventana de este CLI, incluso después de teclear EndCLI, hasta que termine el comando que lo utiliza. Es muy frecuente que ocurra si hemos ejecutado algún comando desde el CLI y todavía se está ejecutando cuando hemos intentado ejecutar EndCLI.
La shell de 2.x/3.x lleva este comando incorporado. También podemos presionar CTRL- o clickear en el botón de cierre para hacer que termine la ejecución de nuestra shell.
VER TAMBIÉN
NewCLI NewSHELL

EndIf (1.3 en C:)(2.x/3.x interno)

NOMBRE
Endif - Muestra el final de un IF ELSE Condicional.
SINOPSIS
EndIf
DESCRIPCIÓN
Es usado para marcar el final de un bloque condicional en un script. Hemos de notar que este comando está integrado en 2.x/3.x.
Si la condición testeada es falsa, entonces todos los comandos después de ELSE y antes de ENDIF son ejecutados. Si la condición testeada es cierta, entonces todos los comandos después de IF y antes de ELSE son ejecutados.
VER TAMBIÉN
IF ELSE Execute

ENDSHELL (1.3:Alias)(2.x/3.xinterno)

NOMBRE
ENDSHELL - Exactamente como ENDCLI excepto que puede cerrar tanto la ventana CLI como la ventana SHELL.
SINOPSIS
ENDSHELL
DESCRIPCIÓN
Termina la ventana CLI o SHELL justo como hace el comando ENDCLI.
Bajo 1.3 este comando no existe actualmente. Es creado en el startup-sequence con el comando Alias, pero actúa exactamente como ENDCLI.
VER TAMBIÉN
ENDCLI

EndSkip (1.3 en C:) (2.x/3.x interno)

NOMBRE
EndSkip - Incondicionalmente aborta un SKIP que esté en progreso.

SINOPSIS
EndSkip

DESCRIPCIÓN
Si EndSkip se encuentra después de ejecutar un comando Skip en un script, el SKIP será abortado, y el nivel suspendido será cambiado a WARM.
Hemos de notar que en 2.x y 3.x este comando está incorporado.

VER TAMBIÉN
Execute Skip Lab

Eval (1.3, 2.x y 3.x en C:)

NOMBRE
Eval - Evalúa expresiones lógicas y aritméticas.

SINOPSIS
Eval calcula los resultados de expresiones lógicas y aritméticas simples aplicadas a dos argumentos, y visualiza el resultado de este cálculo en la salida estándar. Los argumentos numéricos deben de ser introducidos como:

Decimal
Es el formato por defecto, no necesita de otros requisitos.

Hexadecimal
Introducir los números hexadecimales como 0x<número> o #x<número>, por ejemplo:
0x1A ó #x1A.

Octal
Introducir los números en octal como 0<número> o #<número>, por ejemplo: 0777 o #777.

Binario
Los números Binarios deben de ser introducidos con #B, por ejemplo: B1111

Carácter
Los caracteres son soportados sólo por el Eval de Commodore.

Las operaciones soportadas son las siguientes:

suma	**+**	**not**	**~**
resta	**-**	**desplazamiento izquierda**	**<<**
multiplicación	*****	**desplazamiento derecha**	**>>**
división	**/**	**negación**	**-**
mod (módulo)	**mod**	**or exclusiva**	**xor**
and (y)	**&**	**equivalencia en bits**	**eqv**
or (o)	**|**		

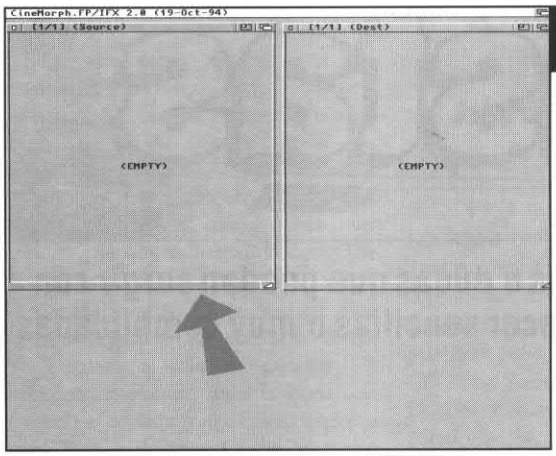
Cualquier cantidad fraccional que resulte de este proceso es descartada.

OPCIONES
TO
Podemos enviar la salida de Eval a un fichero que se indica en la línea de comandos con esta opción.
L=LFORMAT
Podemos controlar el formato de salida de Eval usando esta opción.
Hay cuatro formas de salida: hexadecimal (%X), Octal (%O), Decimal (%N), o ASCII (%C). Los formatos hexadecimal y octal requieren un número después de la letra para indicar cuántas letras queremos imprimir. Por ejemplo, para visualizar un número hexadecimal con un campo de 8, debemos hacer LFORMAT="%08lx". Podemos incluir también caracteres de escape (tales como *n para cambiar de línea) dentro de nuestro string LFORMAT. Para esta versión de Eval, necesitamos siempre usar el formato de caracteres l (para long) con todos los comandos de formato. Por defecto se convierte a Decimal.
Podemos también incluir cualquier texto que deseemos en el string de formato usando comillas. Por ejemplo:
LFORMAT = " Se han vendido %N revistas."

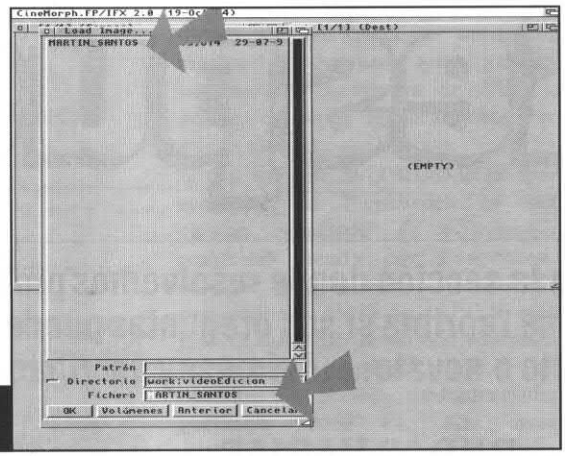
EJEMPLO
1. Para encontrar la suma de 2 + 2 e imprimir la respuesta como 2 dígitos en octal seguidos por una nueva línea.
EVAL 2 + 2 LFORMAT = "%02*N"

Cómo realizar un morphing de forma sencilla

Martín Santos

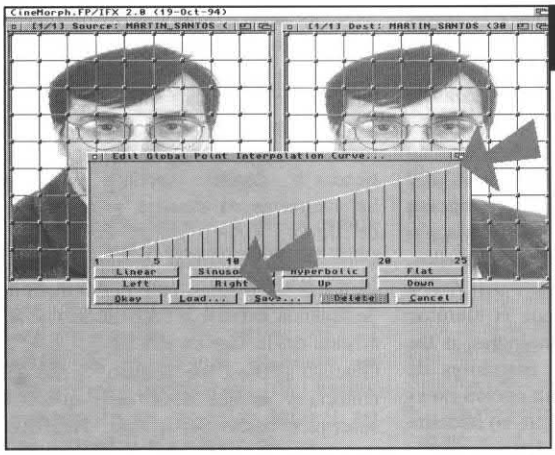


Aquí pueden observar el programa tal y como aparece antes de empezar una animación. En algunos casos es conveniente cambiar la configuración, dependiendo del trabajo a realizar.

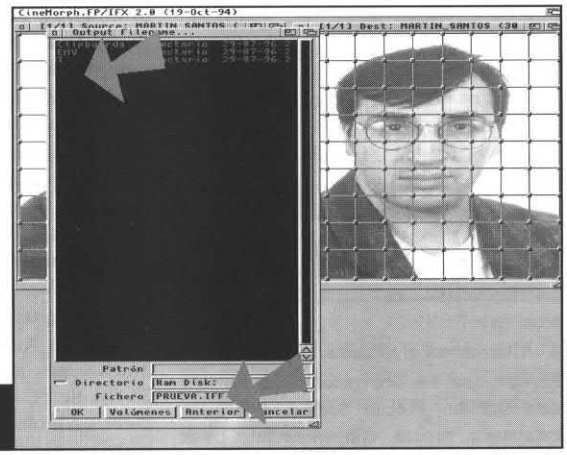


En primer lugar debemos elegir una o dos fotos, una en caso de realizar una deformación, tal y como veis en este tutorial, dos si quieren hacer un morfing en toda regla.

La realización de una transformación o deformación de una imágen es una técnica que recibe el nombre de morphing, y que ha sido muy utilizada en los últimos años en producciones cinematográficas y vídeos comerciales. Algunos ejemplos eran descritos en el número 13 de Amiga.InFo, en el reportaje sobre la infografía.

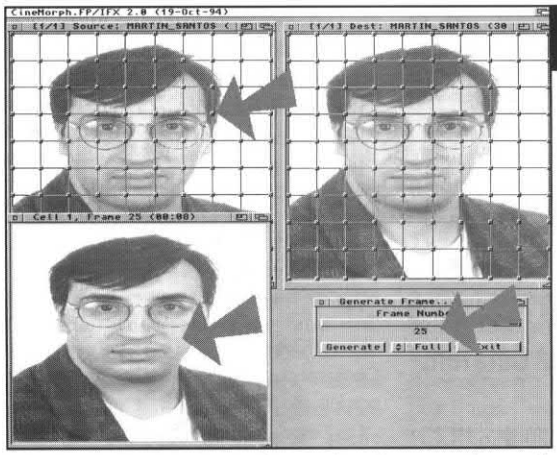


Debemos alterar o crear el edit global point, cosa que permitirá controlar el grado de la traformación, (si se efectua de forma lenta, rápida o muy rápida), según el gusto del artista.

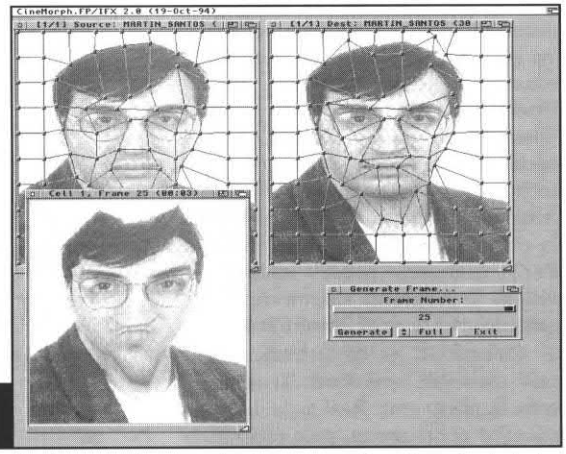


Ahora hay que elegir un lugar donde guardar la animación o la prueba. En caso de disponer suficiente, la RAM puede ser un buen sitio.

En caso de utilizar dos imágenes diferentes habrá que tener en cuenta el tamaño en pixels de las mismas, prestando mucha atención a los puntos de transformación, ya que serán diferentes en el source y el destino.

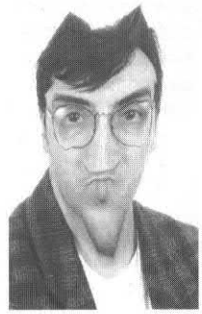


Una vez realizado todo, resulta que la primera prueba no da ningún resultado. Falta retocar los puntos de deformación, sin duda la clave para un morphing de calidad.



Aquí ya pueden apreciar la primera foto después de haber retocado los puntos entre la foto original y la trucada. El resultado es sin duda muy espectacular.

El resultado final de la transformación dependerá de la cantidad de puntos seleccionados y frames utilizados. A más puntos y frames, mayor suavidad y realismo del morphing.





Bienvenidos a la sección donde resolvemos problemas o dudas que puedan surgir con el Amiga. No se reprima si sus preguntas pueden parecer sencillas o muy complicadas, si es un experto o novato...¡Anímese y escríbanos!



Si quiere enviarnos una carta con sus consultas puede hacerlo mediante correo al apartado:
Amiga.InFo (Consul)
Apdo.166
08750 Molins de Rei
Barcelona
Recuerde que por motivos de espacio su carta no puede ser más extensa que las mostradas en estas páginas y deben numerarse las preguntas si hay más de una.
No olvide también describir su equipo, indicando modelo de Amiga, aceleradora, monitor, disco duro, memoria, CDROM, tarjeta gráfica, etc.

DUDAS VARIAS

Jose Andrés Bollo Tesoro. Zamora.

1- Programas de CAD, electricidad, electrónica-diseño. ¿Y qué tal son los de DP? Son completos, viejos...

Estaría bien algún artículo sobre estos temas.

2- Cinema 4D, ¿cómo es en relación al Real 3D v.2 y v.3?

3- El problema de A1200 con interferencias en pantalla, ¿cómo resolverlo?

4- Alternativas al monitor 1438S.

Espero que les sea posible darme una contestación. Por lo demás, espero su estupenda revista con ansiedad. Unas pegas: un poco de fanatismo.

1- Existen programas de CAD para Amiga como por ejemplo Maxon CAD, XCAD, DynaCAD, etc. aunque algunos de ellos son ya antiguos y deberían aparecer nuevas versiones. En cuanto a programas de electrónica, conocemos algunos como PCLO, ProNET, LogicShop,etc. pero tienen el mismo problema que los de CAD. Nos apuntamos tu idea de dar un repaso al software que existe actualmente para Amiga dedicado al mundo del CAD y la electrónica a través de un artículo. Para empezar, puede echarle un vistazo al programa shareware PCAD que encontrará en el PowerCD 1.

2- Cinema 4D es de entrada mucho más asequible que Real 3D. C4D es más intuitivo que Real a la hora de manejar el programa, pero está menos avanzado en algunas opciones de render y modelado de objetos. Pese a eso, se pueden conseguir resultados que serían difíciles de distinguir si han sido generados con uno u otro programa. Para que se haga una idea, Real podría ser el hermano mayor de Cinema 4D, el primero, para uso profesional, el segundo, para iniciarse en el fascinante mundo del 3D. De todas formas, las diferencias entre uno y otro se han estrechado con la aparición de la versión 3.0 del Cinema.

3- El problema de las interferencias en pantalla que aparece en algunos A1200 lo han resuelto en la empresa AmigaTek. Para más información puedes ponerte en contacto con ellos. Tlf. 971 702 758

4- Como alternativas tiene el monitor de 17" de Amiga Technologies, o los mucho más económicos monitores de SVGA de PC. Esta última opción no es recomendable a no ser que no necesite trabajar con señal PAL. Para conectar un monitor de PC es necesario un adaptador de la salida RGB de 23 pines a una salida VGA de 15 pines. Este adaptador lo podrá encontrar en tiendas de Amiga. Recuerde que en caso de utilizar un monitor de PC, algunos modos gráficos (todos los que utilicen la señal PAL) los perderá, es decir, no podrá visualizar los juegos, programas de vídeo, demos, etc.

¿EL ÚLTIMO AMIGUERO EN TOLEDO?

Miguel Angel Ruiz Catalán. Toledo.

Hola Amiga.Info:

Soy uno de los pocos usuarios de Amiga que quedan en la provincia de Toledo. Compré mi primer Amiga 500 en el año 1989 y, a pesar de que funciona como el primer día, hace unos meses decidí comprar un Amiga 1200 y modernizarme.

Sinceramente, hace unos dos años que estoy bastante desconectado del mundo Amiga y mi sorpresa fue enorme cuando por más que busqué me fue totalmente imposible dar con un 1200 nuevo. En las tiendas donde solía comprar habitualmente ni siquiera se acordaban de ellos.

Finalmente, y después de innumerables llamadas telefónicas, opté por comprarlo de segunda mano y lo tengo funcionando en casa desde hace un mes.

Gracias a Dios, su antiguo dueño os conocía y ni que decir tiene que soy suscriptor desde Septiembre. Paradojas de la vida: Ha hecho falta que Commodore desaparezca para que al fin los usuarios de Amiga dispongamos de una fuente de información seria, competente, independiente y completamente en castellano.

Mi configuración es la siguiente:

- Amiga 1200 con 2Mb de chip.
- Disquetera externa Alfa Data 3_5 DD.
- Disco duro IDE 20Mb 2_5" interno.
- Interface Midi Pyramid.
- Fuente de alimentación de PC con las siguientes características:

Entrada 240 - 1,3A.
Salidas +5v - 12A
+12 - 4A
-12 - 0,3A

Obviamente mi deseo es mejorar el equipo añadiendo:

- Un Disco duro de 850Mb IDE
- Una Blizzard 1230-IV/50Mhz con 4Mb de Ram.
- Un CD-Rom Atapi x8.

Y mis dudas/problemas son los siguientes:

1. ¿Será suficiente la fuente de alimentación que poseo? Lo digo porque la salida de -12v sólo es de 300 miliamperios.

2. ¿Podría conectar los dos discos duros y el CD-Rom a la vez? (según tengo entendido el puerto IDE sólo soporta 2 dispositivos).

3. La disquetera externa me da continuos errores de lectura (curiosamente casi siempre en el bloque 881, 882, 883... donde están las direcciones de los ficheros) cuando antes en el A500 funcionaba perfectamente. ¿A qué puede ser debido? ¿Se que solucionaría con "The Real Floppy Fix"?

4. A veces, cuando un Request me pide datos, o incluso en la ventana de Shell, me empieza a salir el carácter "¬" repitiéndose durante toda la línea. He revisado el teclado y el circuito impreso (soy Técnico Electrónico) y en principio todo está correcto. ¿Será problema de Hardware o de configuración? (sólo me ocurre con algunos programas como por ejemplo Octamed 6.0 y nunca con procesadores de texto).

5. De vez en cuando hago algunos programas de Amos. ¿Os podría mandar alguno como colaboración?.

Nada más. Gracias por vuestro apoyo y un saludo.

1. Sí que es suficiente ya que si es una fuente de PC estándar como mínimo tendrá 200W de potencia y con eso es más que suficiente para alimentar a todo su equipo. El voltaje de -12 voltios es muy poco utilizado en dispositivos periféricos (de hecho, ninguno de los suyos lo utiliza) así que no tendrá ningún problema.

2. Puede hacerlo, pero para ello necesitará un adaptador llamado IDEFIX, además de un software controlador de los discos duros como es el Atapi.device. Como bien dice, el puerto IDE del A1200 está preparado para soportar dos discos duros, un maestro y un esclavo. Gracias a este adaptador, podrá conectar dos maestros y dos esclavos.

3. Con el "The Real Floppy Fix" no solucionará ese problema. Parece más bien un mal estado de la disquetera. De todas formas, existen algunas disqueteras externas antiguas que no funcionan correctamente con los A1200, puede que ese sea su caso.

4. Es posible que tenga algún problema de hardware, aunque revise bien que ninguna tecla se le quede activada por tener el mecanismo en mal estado. Este mismo problema aparece cuando hay una mala conexión entre teclado y placa base del ordenador, o cuando un CIA está averiado.

5. Por supuesto, estaremos encantados de recibirlos. Puede enviarlos al APDO.166 08750 Molins de Rei (Barcelona)

A1200 y TORRE INFINITIV

Julio Calderón García. Málaga.

Estimados Amigos:

Tengo un A1200 con la siguiente configuración:

Blizzard 1230 IV con 8Mg de Ram, Monitor 1084, HD Quantum 850Mg, CD-Rom Toshiba 4x e impresora Star LC-10 color y recientemente he adquirido la torre Micronik-Infinitiv con adaptador para teclado de PC, pero tengo algunos problemas de instalación (el manual está en Alemán) que espero podáis resolver.

1. ¿Cómo puedo conectar la fuente de PC internamente, que no sea a través del conector de la placa madre?

2. ¿Cómo se conecta el pulsador de reset que trae la propia torre?

3. ¿Cómo se conecta una segunda disquetera interna (Df1:), que no sea a través del conector de disquetera externa?

4. ¿Cómo se puede escuchar un fichero midi(MID)? ¿Es necesario midi?

5. ¿Como se formatea una partición del HD en modo PC con el CrossDos del Sistema Operativo?

6. ¿Existe alguna solución fiable para el problema de las disqueteras que no tienen la señal DSKRDY?

Y esto es todo. Espero que me ayudéis con estas dudas. Un saludo y hasta pronto.

1. Nosotros nos encontramos con el mismo problema al montar un A1200 en la torre Infinitiv. La única solución "decente" que encontramos fue la de adaptar el conector original de la fuente de Amiga a una de las salidas de alimentación de la fuente de PC. Tiene un esquema del montaje en el número 2 de Amiga.InFo

2. Podría conectar el pulsador de Reset de la torre a la señal de Reset General del Amiga, pero esta señal es normalmente generada internamente por una combinación de teclas (CTRL+Amiga+Amiga) y no es recomendable la opción que propone. La pregunta es, ¿para qué lo han incluído? Probablemente por que la torre tiene sus orígenes de diseño basados en el PC.

3. Puede hacerlo con un cable de disqueteras de PC que tenga dos conectores adicionales y un de ellos tenga el cable de selección de unidad cruzado. Este cable puede ir directamente conectado al puerto de la unidad interna.

4. No es estrictamente necesario, existen programas que pueden hacerle una conversión de .MID a .MOD, aunque generalmente se pierde calidad en el proceso.

5. La versión de CROSSDOS que acompaña al Workbench es una versión recortada de la versión comercial creada por Consultron. Aunque existen varias formas de conseguir una partición de PC, la más fácil es conseguir la versión completa de Crossdos y utilizar una de las opciones que permite configurar una partición 100% PC. Las otras soluciones pasan por crear un fichero "mountlist" nuevo y su explicación sería digna de un artículo completo. Nos apuntamos tu duda y la resolveremos próximamente en un artículo.

6. Sí que existe la solución. Se llama "The Real Floppy Fix" y puede encontrarla en algunos distribuidores de Amiga.

A1200 en TORRE DE PC

Amigos de Amiga.Info:

Primeramente y ante todo, mi más sincera enhorabuena por la gran labor que estáis realizando.

Mi equipo es un Amiga 1200, con disco duro 350Mb, CD-Rom IDE Hitachi y brevemente a la espera de una Blizzard 1230-50Mhz con 16Mb de Fast.

Mi pregunta o el favor que os pido es el siguiente:

1. ¿Cómo conectar una fuente de alimentación de Pc al Amiga?

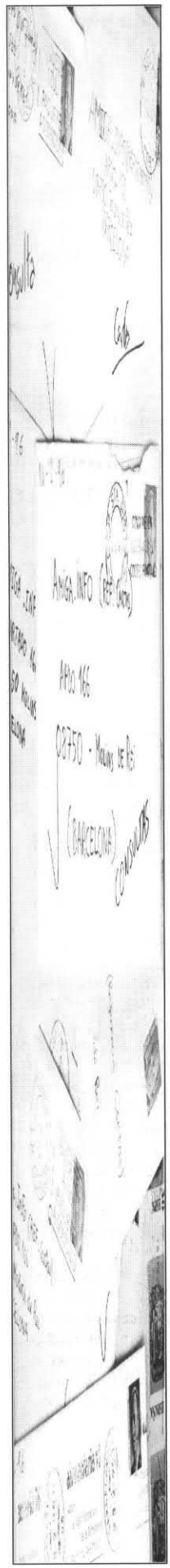
2. ¿Podría decirme o publicar un esquema o la correspondencia de cableado?

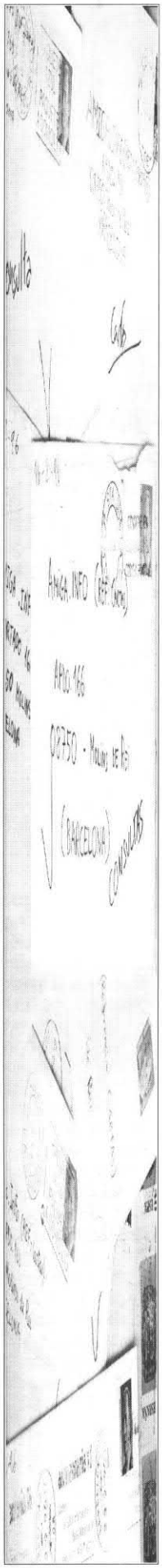
3. ¿Cómo meter el Amiga 1200 en una minitorre o torre?

4. ¿Podríais escribir un artículo paso a paso?

Estoy seguro que estos temas interesan a mucha gente debido a la pobreza de la fuente de alimentación del Amiga.

Creo que sería una idea interesante el publicar montajes de este tipo en "nuestra revista" ya que, al igual que yo, debe de haber muchísima gente que quiera meter el A1200 en una torrecilla





y no pueda disponer del dinero que vale, por ejemplo, una "Infinitv".

1.2. La respuesta la puedes encontrar en el número 2 de Amiga.InFo. Encontrás esquemas de como adaptar una fuente de alimentación de PC al Amiga.

3.4. Nos apuntamos su idea del artículo y miraremos si podemos publicar un artículo sobre ello. Hace falta bastante bricolage para poder adaptarlo, pero miraremos alguna solución fácil. Uno de nuestros colaboradores está haciendo un artículo sobre como pasar un A4000 a torre de PC.

DESAFORTUNADO A1200

Santiago Criado Sánchez. Granada.

Estimados amigos:

Poseo un A1200 con HD 650Mb y con monitor 1084S, comprado en Málaga, Centro Mail, en Mayo de este año y desde que lo compré apenas lo he podido utilizar por estar en los servicios técnicos tratando de solucionar problemas que le observé desde el primer momento, como una tecla que bailaba y especialmente fallos de la Bios que aparecían continuas rayas y malas sensaciones en las pantalla. Estos problemas hasta ahora no han sido solucionados, llevando ya dos meses y medio en el Servicio Técnico de Granada COVITEL y anteriormente en el COVITEL de Málaga.

1. ¿Qué debo hacer para que solucionen de una vez estos problemas?

Ya estoy con la esperanza perdida pues no he podido casi utilizarlo desde la fecha de compra. Lo lógico es que si no funcionaba bien desde el principio es que me hubiesen dado otro, por propio prestigio de la marca, pero no ha sido así. Siempre muy buenas palabritas de que todo se iba a solucionar, pero sigo igual, sin ordenador.

2. Otro problema es que me encontré con que programas del A500, como el Ghost_Goblins o el Prince of Persia, no me funcionaban ni siquiera con una Rom 2.0 y no sé qué programa emulador puede hacer que los cargue. Me gustaría que me dijerais qué emulador puede hacerlo.

- Felicito a esta REVISTA por ser una magnífica publicación.

1. Las rayas en pantalla son un defecto de fabricación de algunos A1200. La empresa AmigaTek tiene la solución, puede llamarla al teléfono 971 702 758

2. Existen en Aminet algunos parches para arreglar los problemas de compatibilidad de esos juegos. Debe instalarlos y le funcionarán.

CLUB DE AMIGA EN ZARAGOZA

Hola amigueros de Amiga.InFo,

Os envío este mensaje para ver si me podíais dar la dirección postal de Jaime Cagigal Bordonaba, que aparece en el número de diciembre de Amiga.InFo en la sección de consultas al lector preguntando si existe todavía algún club de Amiga en Zaragoza.

Si os quisierais poner en contacto vosotros mismos con él podéis decirle que la respuesta a este interrogante es afirmativa. Sí, existe uno cuya sede está en un local la calle Liñán, en el nº1 (Zona Casco Viejo). Y todos los domingos alrededor de 30 usuarios se reúnen de 10:00 a 13:00 para intercambiar programas de shareware y pd, conocimientos y respirar "ambientillo amiguero"... :-)

De todas formas si quiere informarse mejor puede hablar con Javier Mainar, propietario de JM Informática, situado en San Lorenzo, nº24 (Zona Casco Viejo).

Gracias y un saludo.

RESPUESTA MORTAL KOMBAT y DUDAS VARIAS

Jacinto González Santa Cruz de Tenerife

Hola Amiga.InFo,

Se que para escribir al apartado de Consultas y Respuestas hay que hacerlo por escrito (o por lo menos sólo dais esa dirección) pero para mi es más comodo hacerlo por E-Mail, y como ya he hecho varios E-Mails con ayudas a vuestra revista y una animación que ya os he enviado, pues aquí va otro.

Escribo esta carta para responder a Sergio Santamaría de Burgos, que preguntaba en la Amiga.InFo nº13, sobre si había alguna versión instalable de Mortal Kombat para Amiga, y como podría conseguirla. Bueno mi respuesta es que encontré en Aminet dos ficheros para instalar Mortal Kombat II en el disco duro. Esto fue hace ya bastante tiempo, y ayer(28-10) volví a Aminet y estos dos ficheros ya no se encontraban allí. Bueno pues por lo tanto decidí enviarlo en este mismo E-Mail por uuencoded. Sólo teneis que despegarlo, y descomprimir el fichero Lha. Pero, le he encontrado un pequeño error al install, pues si tienes el Newicons o el MagicWB, no te funcionará. Pero esto se soluciona cargando el WB desde disco cuando quieras jugar. Yo tengo el Mortal Kombat II en mi A1200 y en mi A500, y funciona en ambos. Si teneis algún problema para ejecutarlo decidmelo y veré como lo instalé yo (Ya hace bastante tiempo).

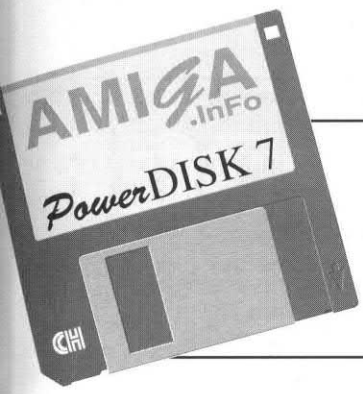
Mi equipo es el siguiente: A1200 con una MTec 030 a 42 Mhz, 8 Mb de Fast RAM, Disco duro de 2 Gb (IDE), ATAPI IDE CD-ROM x4, Disquetera externa de Alta, tarjeta Graffitti, Modem 28800, VidiAmiga 24RT y monitor 1084S. Y quiero haceros unas preguntas:

1. Cuando intento configurar mi aceleradora con los 8 Mb de Fast, y cuando intento cargar el driver CD0 me da el siguiente fallo 'cannot open "atapi.device" unit 1'. El problema es bastante molesto porque con la aceleradora configurada como de cuatro Mb no me da este problema y puedo usar el CD-ROM normalmente, incluso el emulador de CD32. Otros usuarios de Amiga con la MTec me han dicho que da un problema parecido con el puerto PCMCIA. ¿Pueden ayudarme? Esto me ha obligado a hacer un interruptor externo para elegir los 4 u 8 Mb.

2. Sabeis si los siguientes juegos de CD32 han salido alguna vez o se quedaron en simples previews: Lost Eden, Mega Race, Inferno, Simon the Sorceror II, CyberWar, o Myst. Por favor respondedme. ¿Si ha salido alguno, dónde los encontraría?

1. La tarjeta aceleradora M-TEC es una de las primeras que salieron para los A1200 y da algunos problemas de compatibilidad con el soft y el hard. Es muy poco probable que puedas arreglar el problema puesto que es del propio diseño de la tarjeta. De todas formas, puedes intentar que el dispositivo CD0: no cree sus buffers en la memoria FAST, sólo en la CHIP. Para ello debes modificar el fichero devs:dosdrivers/cd0 y colocar un 3 en la línea BufmemType. Con este cambio obliga a que sea cargado en CHIP.

2. Para la información de estos juegos puede dirigirse a distribuidores de juegos como CD Direct, CJ 2021 o I.Molins. También puede preguntar a ai.sguti@readysoft.es, nuestro experto en juegos.■



Power Disc 7

Este mes disponen en nuestro disco de portada una demo del programa que dará que hablar, y mucho, en los próximos meses. Se trata del nuevo emulador de PC, PCx, capaz de imitar un procesador Pentium, y por software. Al final, quizás tengamos que reconocer que el Windows es un sistema operativo multitarea, ¡aunque sólo sea así en Amiga!

Por Joan Lluís Ceprià

ATENCIÓN

✓ Los discos que se incluyen en esta revista están en formato baja densidad FFS 880 Kb (Fast File System). En el caso de tener una unidad de alta densidad -la unidad interna de un A4000 o cualquier unidad externa que pueda formatear a 1.76 Mb-, es necesario tapar el orificio de la izquierda del disquete con cinta adhesiva.

✓ Para instalar los programas, es recomendable que se ejecute el icono de instalación preparado para tal propósito en el mismo disco. También es aconsejable arrancar del mismo disco de la revista y no del disco duro u otro disco. Siga las instrucciones que vayan apareciendo.

✓ La gran mayoría de los programas incluidos requieren una versión del sistema operativo 2.x o superior, 1 MegaByte de memoria RAM y disco duro.

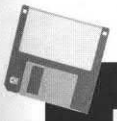
✓ Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados con las instrucciones originales. Lee la información contenida en cada programa antes de ejecutarlo.

✓ En caso de que el disco le llegue en malas condiciones debido a una mala manipulación del transporte, no dude en remitirlo de nuevo con sus datos personales a: Amiga.InFo Apdo.166 08750 Molins de Rei (Barcelona) REF: Discos Erróneos. Se lo cambiaremos por uno nuevo.

✓ La revista Amiga.InFo no se hace responsable de los problemas derivados de una incorrecta manipulación por parte del usuario del contenido del disco.

✓ Amiga.InFo ha realizado todos los esfuerzos posibles para conseguir que PowerDISK sea fácil de instalar y usar, así como de asegurar que sea compatible con todos los sistemas posibles.

Si no consigue instalar algún programa o tiene problemas al usarlo, no dude en enviarnos una carta a la sección CARTAS Y DUDAS describiéndolo detalladamente y especificando las características técnicas de su Amiga (aceleradora, memoria, disco duro, cdrom, etc..)



Cómo conseguir el DISCO GRATUITO DE PORTADA

A partir de este número queremos poner el disco de portada al alcance de cualquier usuario de Amiga. Si estás interesado en alguna utilidad que aparezca en este disco, tienes tres opciones para conseguirlo. Apunta:

1. Vía Internet. Cógelo de nuestro Web http://www.readysoft.es/amigainfo/
2. En todas las tiendas de Amiga que distribuyen la revista. En quioscos NO.
3. Llamando a la oficina de Amiga.InFo (93-680 04 34) o enviando un mensaje (email:infotech@readysoft.es).
4. Suscribiendote, además, recibirás otro disco adicional, el especial de suscriptores.

El disco te será enviado gratuitamente, libre de gastos de envío. ¿A qué esperas?

PCx Demo

Hace ya algún tiempo que todos esperabamos un programa que emulara, por software, los nuevos procesadores para PC que han ido apareciendo. PCx parece ser el programa que se esperaba, y que, probablemente, dará mucho que hablar. Por encima les puedo adelantar que este programa emula un procesador 586, soporta tarjetas VGA y SVGA, ratón, disqueteras, disco duro, los ports de serie y paralelo, el -¡maravilloso!- sonido del PC y hardware aún sin especificar.

La versión demo que encontrarán en este disco tiene algunas limitaciones impuestas por los programadores. Así, no podrán utilizar más de 4MB de memoria, se tendrán que conformar con el modo gráfico que les da el programa, las particiones de disco duro están limitadas a 16MB y los ports de serie y paralelo no están disponibles. Pese a las limitaciones que tiene esta demo, estoy seguro que podrán apreciar la potencia de este emulador, que deja al PCtask completamente atrás. La versión comercial que aparecerá será la 1.0, y rondará las 12.000 ptas. aproximadamente. Cuando hayan visto esta demo, el precio les parecerá más que razonable, sobre todo pensando en los upgrades que aparecerán en poco tiempo, y que, probablemente, convertirán a PCx en el ShapeShifter para emulación de PC.

AmiCDROM

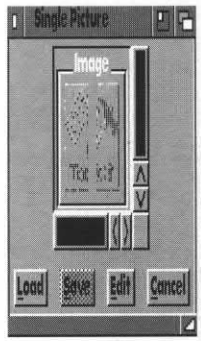
Llegó el momento de renovar el sistema de ficheros para CD-ROM por esta nueva aplicación, más acorde con los tiempos que corren. Este programa soporta el estándar ISO-9660, el Rock Ridge Interchange Protocol y, atención, el formato HFS de Macintosh. El protocolo HishSierra no es soportado. AmiCDROM 2.37 ha sido desarrollado con el permiso del autor de la versión antigua, la 1.15. Esta versión es más compatible y rápida que otros sistemas de ficheros, incluso que los sistemas comerciales.

GIF-Toolkit

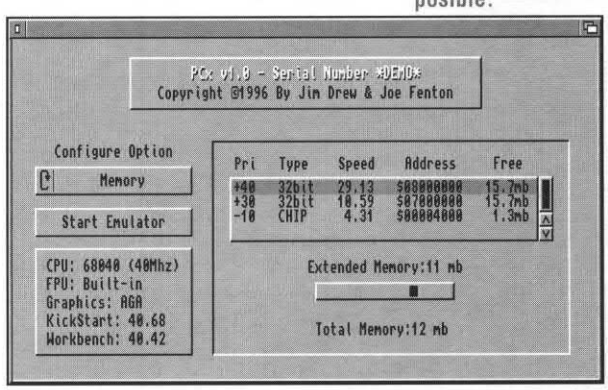
Como el mismo autor del programa explica, se ha visto obligado a programar esta pequeña aplicación para poder editar imágenes y animaciones en formato GIF, muy utilizado en Internet, ya que no existía ningún programa para realizar este trabajo en nuestra plataforma. Con GIF-Toolkit le será posible crear dibujos y, también, iconos animados, muy utilizados en muchas webs y que dan resultados realmente espectaculares.

WildClick 1.0

Este diminuto programa realiza dos actividades al mismo tiempo: por un lado desactiva el famoso "click-click" de las disqueteras y por otro cambia el wildchar del Amiga "#?", por el más corriente signo "*", utilizado en MS-DOS. Los usuarios de las shells seguro que lo agradecerán. ■ JLC



La edición del formato de imagen GIF dejará de ser una tarea difícil gracias a esta pequeña aplicación.



Aunque se trate de una versión demo, es posible hacerse una idea de la potencia de este emulador. Y es que tratándose de Amiga, todo es posible.

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 como servicios de autoedición, infografía, videoedición, música, etc. que los usuarios realicen para terceros.
Rechazaremos aquellos anuncios referidos a la compra, venta o intercambio de software ilegal o cualquier otro producto que viole la legislación en materia de propiedad intelectual.
Para poder insertar su mensaje ha de mandar el texto del mísmo, así como sus datos personales y el tipo de anuncio a insertar,

-VENTA
-COMPRA
-INTERCAMBIO
-CONTACTOS

a:
Amiga.InFo (REF:Mercamiga)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)

También pueden enviarse por FAX:
(93) 680 08 12

ó E-mail: ai.amigainfo@readysoft.es

VENDO

◆Vendo:
*TurboPrint Profesional versión 2.0. Precio: 4.000Ptas.
Marce. Tlf:(94)46269.30.

uUrge vender Amiga 1200 con disco duro de 540Mb, con CD-ROM x4, montado en caja minitorre. Regalo tarjeta aceleradora con coprocesador matemático, disquetera externa, CD-ROMs y Disketes. Todo muy barato. Llamar al Tlf:796.34.03. Alberto.

◆Vendo:
*A-500, 1.3, 1Mega. A convenir.
*Vídeo S-VHS Panasonic FS-200. Precio: 90.000Pts.
Rafael. Tlf:(972)36.59.57. De lunes a viernes a cualquier hora.

◆Vendo: Ordenador Amiga 500, 1Mega Chip-1Mega de Rom conmutable automáticamente, 2 Sistemas Operativos: Rom 1.3 y Rom 2.0, Ratón, Disketes originales del Sistema Operativo, todo en perfecto estado y en su embalaje original. Precio:25.000Pts. O cambio por teclado Maestro-Midi (para conectar PC).
Disco duro de 2Gigas, 1,5Gigas Seagate 2ºMano. Interesados Llamar al Tlf:(988)21.93.67. (José).

◆Vendo: A500+, 230 discos con juegos y programas como Mortal KombatII, Módem 2400, filtro, ratón, pantalla color 1084S, instrucciones y mando juegos aviones. Precio:40.000Pts. Discutibles. Vicente. Tlf:(96)185.45.73. Valencia.

◆Vendo: Esquirrel PCMCIA + cable centronics de 25 a 50. Precio:10.000Pts. Portes Incluidos. Juan Pedrosa. Tlf:(986)64.03.46.

uVendo: Teclado ordenador Amiga modelo 3000. Por 15.000Ptas. Susana. Tlf:(93)727.68.54. Sabadell.

◆Vendo:
*Amiga 1200 con HD de PC de 300MB, preparado para CD-ROM, con fuente de alimentación de PC de 250W + muchos programas y juegos (novedades) de regalo. Precio:95.000Ptas.
*Cartucho "The Final CartridgeIII" para Commodore 64, con instrucciones en Español. Precio:6.500Ptas.
*Gran torre con fuente de alimentación de 250W, para montar Amiga 1200 HD, CD.... Hasta 12 periféricos + Módulo de teclado (Torre modificada para 1200). Precio:25.000 ó 30.000Ptas, si lo monto yo.
Preguntar por Braulio. Tlf:(96)541.36.67. c/Virgen nº11 2ºIzq. Santa Pola (Alicante) 03130.

◆Vendo: A-500 con 6,5Mb, controladora IDE con HD de 1Gb + Fuente alimentación 200W. Precio:75.000Ptas. Toni. Tlf:(93)815.81.18. Noches.

◆Vendo: CD's AB20 (archivo internet) tipo Aminet + CD Games & Utils vol.1, lleno de juegos y utilidades + CD Amiga.Info nº1. Todo por 6.000Ptas. HD Macropolis 270Mb Fast SCSI/SCSIII por 10.000Ptas. HD Seagate 50Mb IDE por 5.000Ptas. Sampler Megamix-Master con paso trasero para la conexión de la impresora por 3.000Ptas. Interesados llamar de 10 H a 13 H al Tlf:(93)388.97.95. Preguntar por Pol.
Intercambiables por Rom 2.xx o mayor. También me gustaría contactar con usuarios a ser posible de Barcelona.

◆Vendo: Ordenador Amiga 3000 a 28Mhz, con 2Mb Chip, 16Mb Fast, RANSEY v.7, HD 100Mb SCSI y WB3.1. El precio es de 70.000Ptas o lo cambio por un A4000 abonando diferencia, o compro un A4000. El precio dependerá del modelo y características.
También estoy interesado en aceleradoras y demás cosas de Amiga. Para cualquier consulta o aclaración llamar al Tlf:(929)61.55.69. Juan.

uvendo: Software para Commodore Amiga. Más de 60 títulos en programas de trabajo y juegos, TODOS ORIGINALES, con manuales y diskettes originarios. Precio a convenir. Contactar con TONI. Tlf:(96)340.15.67. (A partir de las 22:00 horas).

uVendo: Amiga 1200, Disco duro de 540Mb, CD-ROM 4x Instalado en minitorre. Regalo tarjeta con Coprocesador matemático, Disketera externa, Diskettes y CDs. Precio: 85.000Ptas. Alberto Valera. Tlf:(91)796.34.03. Madrid.

◆Vendo: Amiga 2000 con disco duro de 52Mb, Doble Disketera, Monitor 1084S, juegos y programas con libros. Sisco. Tlf:(93)21.18.45. Noches.

uVendo: Amiga 1200 original de Commodore (con embalajes y cables) + Tarjeta BlizzardIII (030 a 50Mhz + 4Mb Fast)+ Disco duro 250Mb + Monitor 1084 de Commodore + Módem externo Aceex 28.800 + Dice 3.0 + diversas revistas de Amiga (Amiga Format, CU Amiga,....). Todo por 150.000Ptas (negociables). Interesados (Zona de Barcelona y alrededores). Llamar al Tlf:(93)423.56.51. Preguntar por Nacho.

◆Vendo: DCTV y una RGB converter (Cualquier Amiga). Precio:35.000Ptas. Toni. Tlf:(93)430.43.85. Barcelona.

◆Vendo: Genlock Scanluck Vitech (va por IC). Precio:30.000Ptas. Toni. Tlf:(93)430.43.85. Barcelona.

◆Vendo: Cámara de vídeo JVC G707. De hombro semiprofesional. Sistema S-VHS-C, HI-FI Stereo, controles manuales y automáticos y posibilidad de animación. Con maleta de transporte, baterías, transformador, trípode, objetivo gran angular, antorcha de 40 Watts, convertidor de cinta compacta, cables, manuales, etc....Precio: 160.000Ptas. Eneko. Tlf:430.85.92. Vizcaya.

◆Vendo: Ordenador portátil marca TAY (tiendas Beep de Max center). DX4 100Mhz, blanco y negro. 4Mb Ram (ampliables a 20Mb). 350 Mb de disco duro (extraíble). Tarjeta de sonido (salida de auriculares y entrada de micrófono y línea). 2 puertos PCMCIA tipo II. Conexiones para monitor externo, impresora, módem, ratón externo y teclado PS2. Con funda de transporte, Baterías, Transformador, Cables, Manuales, ETC. 8 Meses de uso. Precio: 140.000Ptas. Eneko. Tlf:430.85.92. Vizcaia.

◆Vendo: Amiga 1200, rom 3.1, Blizzard 1230 VI a 50Mhz, Kit SCSI Blizzard 1230/1260, 16Mb Edo 60 nanos de Marca. Precio: 88.000Pts. O todo lo anterior + 1600HD IBM IDE CD-ROM 4x Pioneer IDE. Precio: 127.000Ptas.
Módem Zyxel 16800Bps Fax y voz. Precio: 18.000Ptas.
Digi VIW GOLD 4 digitalizador. Precio: 10.000Ptas.
Regalo con la compra... Monitor 1084S, Disquetera externa 880Kb. Adaptador para monitor PC de 15 pins. Marcos Blasco. Tlf:(908)86.19.35.E-mail:mblasco@jet.es.

COMPRO

◆Compro aceleradora para Amiga 1200 a precio asequible. Con memoria o sin ella. Preguntar por Paco. Tlf:(95)241.45.84.

◆Compro los programas: Runnit v1.8, ShapeShifter y MUI v3.1 (o versiones superiores) con todo lo necesario para su funcionamiento (librerías,etc...). Llamar noches a partir de las 21:30 preguntando por Miguel. Tlf:(925)16.06.43.

◆Compro: Tarjeta Sunrize AD16. Carlos. Tlf:(952)80.35.98.

CONTACTOS

◆Necesito contactar con usuarios de Amiga para intercambiar todo tipo de información, preferiblemente de Málaga. Tlf:(95)241.45.84. Preguntar por Paco.

◆Ha salido una nueva customNet número 4. Pídela a Inforadio a.c, apartado 1036, Castellón 12080 y no os olvidéis de enviar 100 pts en sellos para gastos y un disco de baja o alta. Indicad forma de grabar disco: DD o HD.

◆Se ofrece Infografista Profesional para empresa. Amplia experiencia profesional cine, vídeo y tv más de 8 años. Especialista en retoque y creación de texturas animadas, animación 2D y 3D. Técnico en iluminación, experiencia en rodajes, ganador de concurso de vídeo clip, creativo. Estoy interesado en empresas que trabajen con estaciones de trabajo más que en ordenadores personales, especialista en Amiga. Estudiaré todas las ofertas. No me importa ubicación de la empresa. Busco trabajo fuera de Castellón, principalmente, por haber agotado todas las empresas de la zona. Deseo contactar con empresas nuevas con muchas ideas y nuevas posiblidades. Las de la zona se me han quedado todas pequeñas. Contacto: Martín Santos. tel: (964) 22 74 09

¿Dónde puede encontrar la revista?

La revista AMIGA.InFo se distribuye en las tiendas de Amiga y quioscos de las ciudades marcadas en este mapa.
Si tiene dificultades para encontrarla en alguno de estos puntos de venta, no dude en comunicarlo a nuestro departamento de distribución:
Tlf.(93) 680 04 34
Fax.(93) 680 08 12

En caso de que no encuentre la revista en su localidad, podemos enviarle cualquier ejemplar directamente a su domicilio. No olvide que también puede suscribirse y obtener las máximas ventajas en nuestros productos.
Para más información llame al teléfono:
(93) 680 04 34



PUNTOS DE VENTA DE AMIGA.InFo

PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN EN QUIOSCOS/LIBRERIAS/G.ALMACENES DE LAS CIUDADES DE BARCELONA-MADRID-VALENCIA-SEVILLA ZARAGOZA-CÁDIZ-MÁLAGA

PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN TIENDAS AMIGA BARCELONA-VIGO-MÁLAGA SAN SEBASTIÁN- ZARAGOZA- MALLORCA CANARIAS-CÓRDOBA-CADIZ-GIJON ALICANTE-VALENCIA

★ AUDIOVISION
C/San José, 53
33209 Gijón
Tlf. (98) 535 24 79

★ RENDER MULTIMEDIA
C/Ruperto Chapí, 56
03201 Elche
Tlf/Fax. (96) 543 99 53

★ CD SHOP
C/Juan de Austria 21
04003 Almería
Tlf. 950 23 51 50

★ CJ INFORMÁTICA 2021
C/Avda. Rosaleda 1
29008 Málaga
Tlf/Fax. 95 222 02 71

★ CENTRO MAIL
C/Almansa, 14
29007 Málaga
Tlf. 95 261 52 92 Fax. 95 261 08 08

★ BAZAR LA CICER
C/Secretario Padilla 79 Bajo Dcha.
35010 Las Palmas de Gran Canaria
Tlf.(928) 271064

★ GALIFRAME
Galerías Calle Príncipe
No.22, 1, Local 27
36202 Vigo
Tlf/Fax. 986 22 89 94

★ AMIGA STUDIO
C/Juan de Garay, 2
20008 San Sebastián
Tlf/FAx. (943) 31 22 82

★ AMIGA SYSTEM
Pza. del Cante Jondo, 2
11404 Jerez de la Frontera
Tlf. (956) 18 27 22
Fax. (956) 18 35 70

★ INFORMÁTICA JM
C/San Lorenzo, 24
50001 Zaragoza
Tlf. (976) 20 03 33Fax. (976) 29 29 29

★ INFO TEK
C/Labradores, 12
14540 La Rambla
Tel/Fax. (957) 68 21 68

★ FOTO VIDEO OLIVER
C/Teodor Canet, 27
07410 Pto. Alcudia (Mallorca)
Tlf/Fax. (971) 54 53 59

★ AMIGA ONLINE
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca
Tlf/Fax. (971) 47 60 18

★ INFORMÁTICA MOLINS
C/Major, 91
08750 Molins de Rei
Barcelona
Tlf/Fax. (93) 668 30 10

★ AMIGANET
C/Salineros S/N
41008 Sevilla
Tlf. 95 495 00 33

★ AMIGA MARKET
C/Sanchís Vilaplana 15
12500 Vinarós (Castellón)
Tlf. 989 33 61 20

★ RADIO DEFOREST
C/Viladomat 105 Bajos
08015 Barcelona
Tlf. (93) 423 72 29

★ CREACIONES ARTÍSTICAS
C/Pedro Antonio de Alarcón 13
28017 Madrid
Tlf. 91 377 52 05

AMIGA.InFo

NÚMERO 16 • ENERO 1997

© 1996 InFo Technologies S.L.
C/Santiago Rusiñol N.8 Local 11
08750 Molins de Rei
Barcelona
Teléfono: (93) 680 04 34
Fax: (93) 680 08 12
email: infotech@readysoft.es

Edita
InFo Technologies S.L.
infotech@readysoft.es

Director
Joan L. Ceprià
ai.cepri@readysoft.es

Administración y Publicidad
Fani Corral
Tlf. (93) 680 04 34 Fax. (93) 680 08 12

Manipulación
Alfonso Corral

Colaboradores
FMartin, Joan J.López, Quim Guzmán, Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez, Javier Pastor, Martín Santos, Paco Jaén, E.Cabero, Miguel Ramos, Angel García, Mikel Arzak, Jose María Muñoz. Salvador Fandiño, Jose María Sanchez

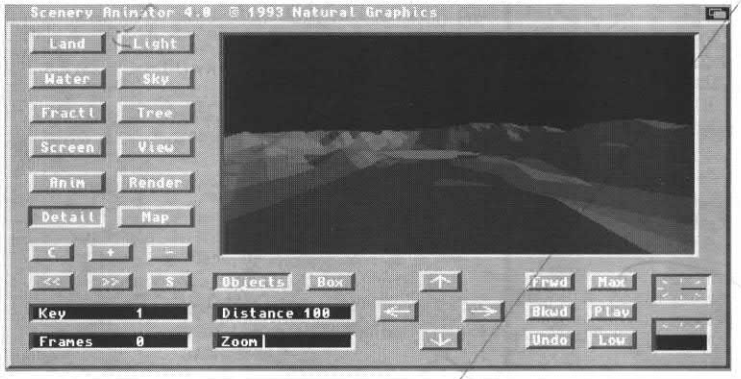
Filmación/Impresión
Psicogràfics
Depósito Legal B.4097-95
Impreso en España. Printed in Spain.

Distribución Quioscos
Distribuciones Periódicas S.A.
Tel. (93) 484 66 34

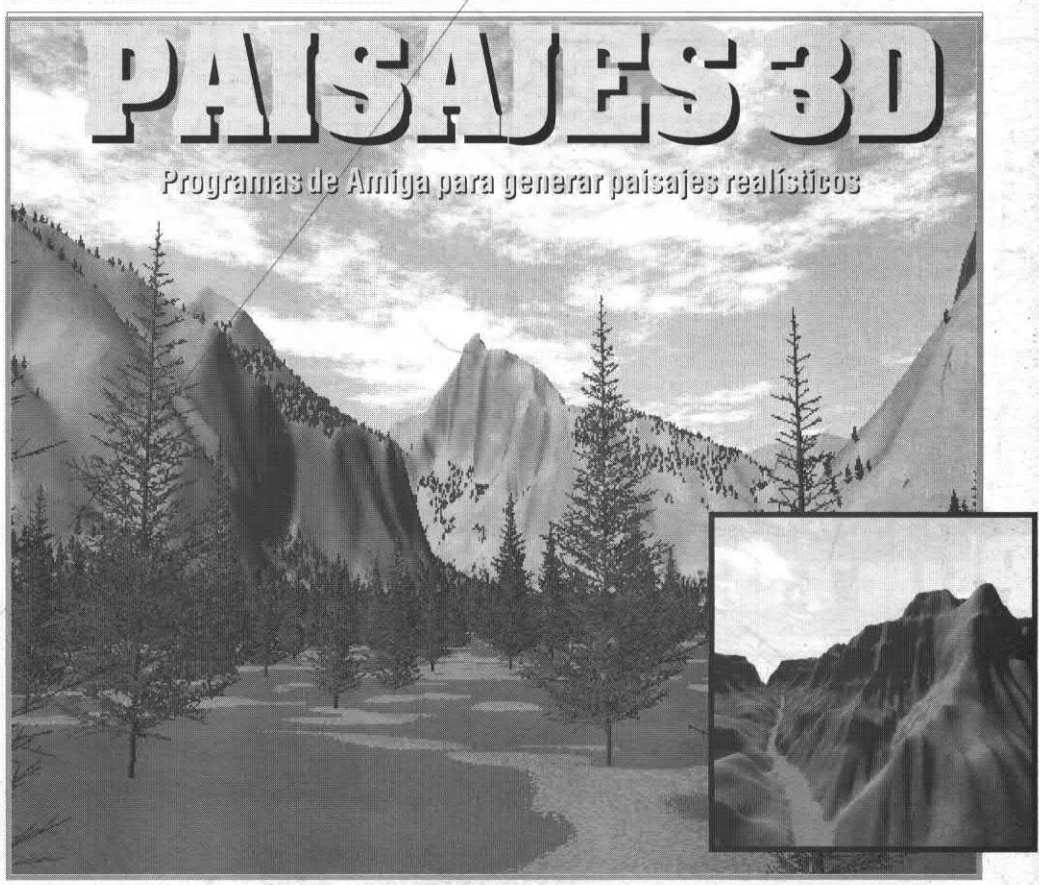
Suscripciones y Números Atrasados
Tel. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
infotech@readysoft.es

Amiga.InFo e InFo Tech son marcas registradas de InFo Technologies S.L. Todos los derechos reservados. Los artículos de este número de Amiga.InFo son copyright de InFo Technologies S.L. No está permitida la reproducción total o parcial de esta revista, ni su transmisión en forma omedio alguno, sea electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de cualquier otro tipo, sin el permiso previo y por escrito del editor. InFo Technologies S.L. no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores ni de los criterios de sus anunciantes.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO 17...



CONOZCA UN SECRETO DEL AMIGA... ¡AREXX!



¡NO SE LO PIERDA!

A la venta a partir del 10 de FEBRERO...

InFo Technologies y Jesús de la Torre le presentan el primer libro de Amiga en castellano.

Extensa información técnica sobre los chips del Amiga.

Imprescindible para todos los usuarios de cualquier modelo de Amiga Wb1.3 Wb2.x y Wb3.x AGA/ECS/OCS

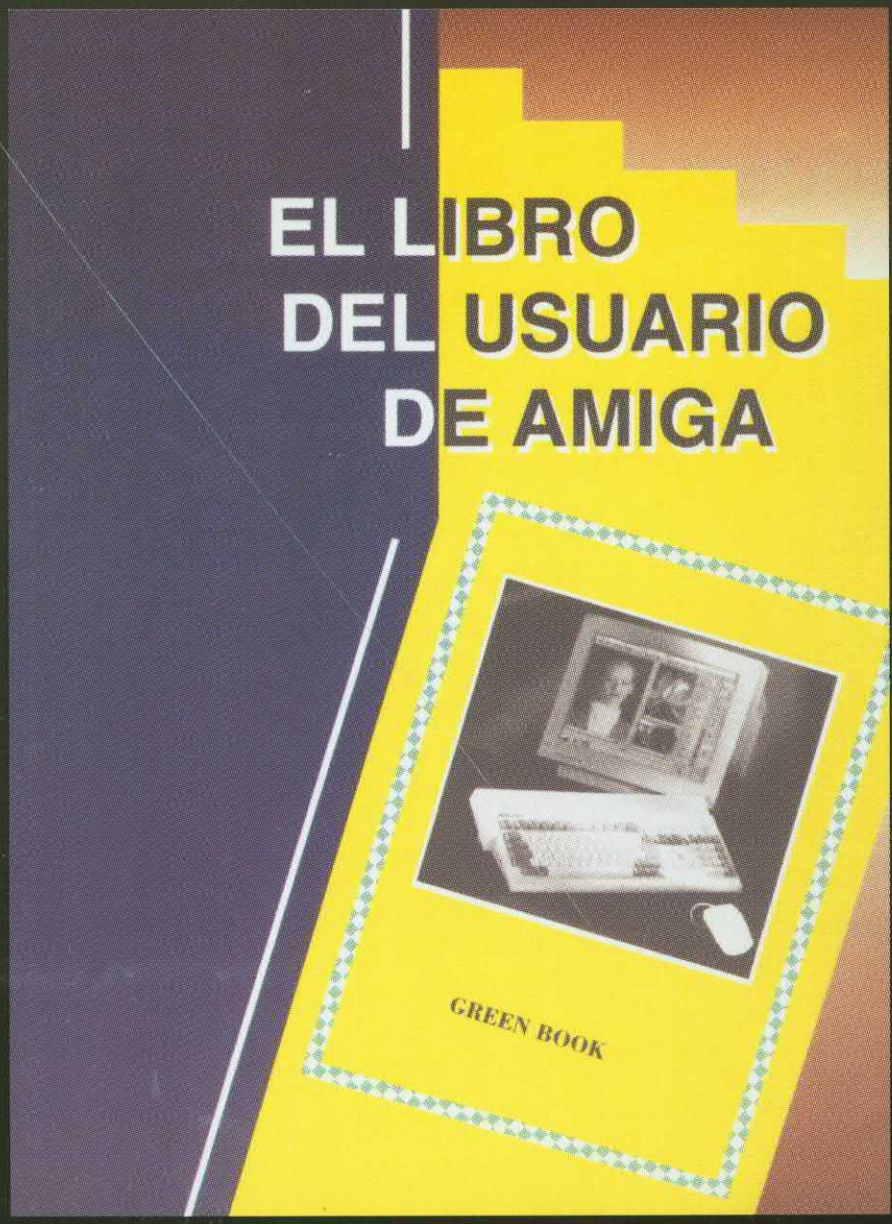
Por fin, y después de mucho tiempo, ve la luz el primer libro íntegramente en español sobre los ordenadores Amiga. Entre su elaboración y publicación se han producido múltiples cambios en el mundo Amiga; algunos de ellos, bastante importantes, lo que demuestra que los usuarios de Amiga, poseen un ordenador incombustible...

El autor, en la actualidad, se dedica al desarrollo de hardware y software de Realidad Virtual, para Amiga y otras plataformas.

Más de 500 páginas con información detallada sobre la mejor máquina: AMIGA

¡Sólo 3.900 Ptas!

¡Disponible YA!



Servimos a toda España.
Portes no incluidos.
Stock Limitado.

Teléfono de pedidos:
(93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
email: infotech@readysoft.es

El importador Oficial de AMIGA Technologies para España

AMIGA

Tel:+34 (9)71 702758
Fax:+34 (9)71 702887

http://web.jet.es/~amigatek/
E-mail: amigatek@jet.es

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

